

BOARD GAME NA ARQUIVOLOGIA E NOS ARQUIVOS: UM UNIVERSO PARA ALÉM DE EDUCATIVO

Ana Claudia Cruz Córdula (Universidade Federal da Paraíba),
Monnique São Paio de Azeredo Esteves Veiga (Universidade
Federal Fluminense),
Rita De Cássia São Paio se Azeredo Esteves (Dataprev)

1 INTRODUÇÃO

A Arquivologia compreende uma área com grande impacto social, sendo vital ser mais (re)conhecida pela sociedade em geral. Com isso, se faz necessário promover espaços e estratégias para que se torne cada vez mais presente e integrada ao dia a dia das pessoas e, nesse viés, as ações educativas para a disseminação dos conceitos, aplicações e atividades arquivísticas podem ter grande impacto político, social e financeiro na vida dos cidadãos.

Considerando a necessidade de aumentar o conhecimento popular sobre os Arquivos, sua função e suas atividades, perguntamos: por que limitar as ações educativas ao ambiente escolar ou ao espaço do Arquivo? Mais do que apresentar a Arquivologia aos que a procuram ou com ela se deparam em um momento de necessidade, é possível incorporar os conceitos arquivísticos a momentos de interação social, e, até mesmo de diversão! Dentre as estratégias educativas de inserção do lúdico para divulgação e popularização dos Arquivos está a gamificação, ligada ao serviço de difusão por meio digital (KOSAWA, 2021). Mas para além da difusão cultural em ambiente digital, até onde os jogos podem ser usados na Arquivologia?

Os jogos de tabuleiro modernos - *board games* - têm sido um gênero

de jogo utilizado não apenas como opção de entretenimento para diversas faixas etárias como também amplamente utilizado no meio educativo. Dentre os jogos de tabuleiro modernos, destaca-se o tipo Jogo Séri0, um modelo eficaz para a educação e treinamento em variadas situações, por possuir alta capacidade de motivação e por comunicar de forma bem eficiente os conceitos e fatos de qualquer assunto. Nesse sentido, a presente pesquisa busca analisar o universo dos Jogos de Tabuleiro modernos, em particular dos Jogos Sérios, bem como compreender os atributos, critérios e conceitos necessários para o desenvolvimento de um Jogo na área da Arquivologia.

A partir de uma metodologia de caráter exploratório, explicativo, descritivo e qualitativo, ancorada em uma revisão de bibliografia capaz de servir como base para a pesquisa, intenciona-se avaliar a possibilidade de desenvolver um jogo de tabuleiro capaz de atrair o interesse não só de arquivistas, discentes e docentes, mas, também, criar uma alternativa divertida e desafiadora capaz de apresentar a Arquivologia ao público já existente de jogadoras/es de *board games* assim como para o universo expandido da sociedade em geral (que não conhece arquivo nem *board games*), na intenção de popularizar os arquivos.

2 ARQUIVOLOGIA: UM CAMPO SENDO DESBRAVADO

Ao longo de seu processo histórico, a Arquivologia se configurou em um campo do saber que se dedica a desenvolver estudos e teorias que visem pensar o arquivo como lugar que deve prover a informação percorrendo, assim, de um paradigma custodial para uma perspectiva pós-custodial. Para tanto, técnicas da área devem ser articuladas e desenvolvidas com fins de garantir sua finalidade de, além de preservar a documentação e a informação, viabilizar seu acesso e recuperação.

Michelotti e Konrad (2016) ao discutirem sobre o objeto de estudo da Arquivologia, concluíram que não é possível desvincular a informação do documento e, portanto, consideram que o objeto de estudo da Arquivologia constitui no documento de arquivo com a finalidade de dar acesso à informação – elemento primordial para a dinâmica da sociedade contemporânea.

Em sendo instituição e fonte de informação, o arquivo pode se apresentar como patrimônio cultural, portanto, lugar de memória. Cabral (2012) aponta a relevância de o arquivo ser visto como uma fonte educativa e de orientação cultural, "podem-se ampliar as possibilidades de se pensar a instituição arquivística, com a promoção de uma prática que propicie aos indivíduos serem sujeitos ativos no processo de geração de conhecimentos" tendo em vista que, "a prática da ação cultural possui um caráter transformador

da realidade social e pressupõe que os indivíduos sejam sujeitos ativos num processo sistemático de criação de novos bens culturais e conhecimentos” (CABRAL, 2012, p.41).

A partir disso, reconhecemos a importância e a necessidade dos arquivos e, conseqüentemente da Arquivologia, serem searas de reconhecimento de amplo público, tendo em vista que a informação produzida e organizada nos seios institucionais tangencia as atividades humanas. No entanto, na realidade brasileira, apesar do respaldo legal, com formação universitária, do tímido avanço no que se refere à promoção de concurso e exigência de arquivistas nas instituições, o campo ainda se encontra na zona de desconhecimento por parte da sociedade de um modo geral, sendo necessário um incentivo à visibilidade e formas de divulgação.

É necessário, portanto, uma promoção à visibilidade dos conhecimentos da Arquivologia e dos arquivos, que a atividade educativa arquivística integre outros campos do saber como a História e Ciências Sociais, mas também, a outros universos que possibilitem a consciência sobre os arquivos e a necessidade de sua preservação, como um dispositivo que garanta um direito cidadão: a informação.

Nesse sentido, estratégias de difusão de caráter educativo e cultural são desenvolvidas na intenção de ampliar o reconhecimento das instituições arquivísticas e dos serviços de arquivo, incluindo-os como temática de um Jogo de Tabuleiro, que se insere nesse aspecto como dispositivo mediador que possibilitará, por meio da conectividade e interação, a propagação e fornecimento de informações do campo dos arquivos e da Arquivologia.

3 CONSTRUINDO UM JOGO DE TABULEIRO: UMA ESTRATÉGIA DE DIFUSÃO PARA OS ARQUIVOS

O jogo “é uma forma particular de olhar para alguma coisa, qualquer coisa.” (ABT,1987, p.6) Ao observar um tema com olhar determinado, qualquer coisa pode se tornar um jogo (Um campo de batalha naval, guerras entre países, a especulação imobiliária etc.). Para La Carreta (2018), um jogo de tabuleiro é uma forma de não apenas assistir ou ler uma história, mas de vivenciá-la. A imersão em um tema no jogo de tabuleiro é o que traz o jogador para dentro da história e o faz querer jogar novamente ao final de uma partida, independentemente de ter ganhado ou perdido.

Os jogos de tabuleiro (board games), por sua vez, vêm ganhando espaço no mercado do entretenimento, em especial suas versões mais modernas, atrativas e engajadoras. La Carreta (2018), aponta como vantagens dos jogos de tabuleiro sobre os jogos digitais: não dependem de energia elétrica,

podem ser jogados em qualquer lugar, promovem interação face a face, e são intergeracionais.

Os Jogos em geral podem ser divididos em diversas categorias. Uma destas é o Jogo Sérió.

Jogos [sérios] são dispositivos eficazes em educar e treinar estudantes de todas as idades nas mais variadas situações, por possuírem alta capacidade de motivação, e porque comunicam de forma bem eficiente os conceitos e fatos de vários assuntos. Eles criam representações dramáticas do problema real sendo estudado. Os jogadores assumem papéis realísticos, enfrentam problemas, formulam estratégias, tomam decisões e recebem feedback rápido das consequências de suas ações. (ABT, 1987, p.13)

O Jogo sérió é um jogo criado com a intenção de entreter e de obter, pelo menos, mais um objetivo adicional. (DORNER et al., 2016). Normalmente este objetivo é relacionado ao treinamento de habilidades necessárias para formação, educação ou a execução de um trabalho específico. “Jogos sérios têm um fator de troca inerente, onde tentam alcançar mais de um objetivo. Se o objetivo de entreter é negligenciado, a experiência do jogador pode ser negativa.” (DORNER et al., 2016, p.6).

É importante diferenciar Jogo Sérió de Gamificação. Na gamificação, metodologias e elementos de jogos são transferidos para processos e aplicações de não jogos. Portanto, o resultado de uma gamificação não é necessariamente um jogo. (DORNER et al., 2016). A gamificação inclui atividades desenvolvidas com o propósito de promover conhecimento, motivar ações ou mesmo solucionar problemas (KAPP, 2012), e tem mobilizado empresas e organizações para o desenvolvimento de jogos, em sua maioria, digitais, que atraiam usuários/os e consumidores de seus produtos e serviços (COSTA; MARCHIORI, 2016).

Ainda assim, pouco ou nada tem sido construído no sentido de criar Jogos Sérios de Tabuleiro (ou seja, analógicos, fora do meio digital) para a divulgação de campos como a Arquivologia. A partir dessa apreensão, sugere-se que o jogo de tabuleiro possa vir a ser uma ferramenta para se pensar a propagação da Arquivologia, como uma forma de difusão de Arquivos e da própria área, em adição ao contexto educacional. Ao tornar a Arquivologia o tema principal de um Jogo Sérió, surge também o desafio de encontrar os aspectos da gestão arquivística que melhor promovam a diegética ao jogo.

A difusão em arquivos, entendida como disseminação de informações sobre os arquivos, ou, definida enquanto divulgação no Dicionário Brasileiro de Terminologia Arquivística (2005, p.72) como “Conjunto de atividades

destinadas a aproximar o público dos arquivos, por meio de publicações e da promoção de eventos, como exposições e conferências”, configura em uma importante função arquivística tendo em vista que ela objetiva promover uma das finalidades dos arquivos: a do acesso à informação.

Bellotto (2004) destaca três modelos de difusão em arquivos: a educativa, voltada para a relação entre a instituição arquivo e as escolas, concretizadas por meio de visitas e conhecimento dos documentos custodiados; a editorial, que se refere às publicações que divulgam os produtos e serviços do arquivo; e a cultural, que constitui em projetos culturais que mobilizam, por meio das ações e estratégias a atração de usuárias e usuários. Rockembach (2015) chama a atenção para a complexidade que envolve a difusão, destacando a atenção a três elementos: a/o usuária/o da informação, o conteúdo a ser difundido e o uso de tecnologias de informação e comunicação. Como reforça o autor:

Para atingir uma difusão ampla de forma eficaz e efetiva, acreditamos que seja preciso uma abordagem interdisciplinar, levando em conta algumas temáticas específicas: acessibilidade e transparência, marketing aplicado a serviços e produtos de informação, estudo de usuários, comportamento informacional, mediação da informação e literacia informacional. Este é um caminho em construção e um modelo que inclua estes estudos poderá contribuir para a difusão informacional, sobretudo em ambientes digitais. (ROCKEMBACH, p. 105, 2015)

Levando em consideração os elementos destacados por Rockembach (2015), constatamos que a difusão em arquivos deve estar conectada ao seu tempo e com o contexto em que se dispõe, e apresentar-se articulada às tecnologias, às usuárias e aos usuários, à informação que custodia, bem como a memória que retém. Com isso, observamos a construção de design de jogos como uma ferramenta que proporciona nos tempos atuais, a difusão de arquivos.

A construção de um jogo de tabuleiro no âmbito dos arquivos deve ser desenvolvida de forma que os elementos que constituem o jogo (dinâmica, mecânica e componentes) se aliem à finalidade da área. No quesito da dinâmica é necessário preocupar-se com as emoções que o jogo vai criar, a narrativa coerente, progressão do jogo, relacionamentos entre demais jogadoras/es e restrições às/aos jogadoras/es. No que concerne à mecânica do jogo é necessário levar em consideração a aquisição de recursos durante o jogo, a avaliação do progresso, as chances, a cooperação e competição, os desafios, as recompensas, as transações realizadas, os turnos (tempo) e o estado de vitória

do jogo. Quanto aos componentes de jogo, é possível desenvolver um avatar, bens virtuais, *Boss* (desafio final), coleções, combates, conquistas, conteúdos, missão, níveis, pontuação, presentes, gráfico social, *ranking* e os times.

Os elementos dos jogos devem ser desenvolvidos tomando como norte a Arquivologia e os Arquivos, na intenção de garantir conexão e a interatividade entre o jogo, as/os jogadoras/es e o público que assiste às partidas, de tal forma que possam se interessar em adquirir o jogo e participar da experiência, se transformando em disseminadores tanto do jogo, como do aprendizado adquirido a partir dele. A habilidade técnica para a execução do jogo está articulada à habilidade de aquisição de conhecimento da área. A possibilidade de interagir com o mundo virtual que lhe foi ofertado a partir das fronteiras daquilo que foi programado estimula a/o jogador/a desenvolver seu intelecto, seus conhecimentos ou compreensão para “vencer” o jogo. Assim, ao mesmo tempo em que requer uma competência informacional, como destaca Costa e Pimenta (2017), também possibilita a apreensão de conhecimento da área a partir do papel assumido dentro de um jogo, dos enfrentamentos de problemas, formulação de estratégias e tomadas de decisões. La Carreta (2018) destaca a oportunidade da vivência do jogo do tabuleiro como ferramenta para, além da interação social, o requerimento de concentração, formulação de estratégias e raciocínio para o/a jogador/a.

4 PROPOSITURA DE JOGOS NA ARQUIVOLOGIA: DIVULGANDO E POPULARIZANDO OS ARQUIVOS

A propositura de jogos na Arquivologia com o objetivo de divulgar e popularizar os arquivos, a profissão de arquivista o fazer arquivístico, por meio de um método capaz de tornar possível a confecção de um jogo viável de ser desenvolvido não só nas grandes capitais com recursos tecnológicos disponíveis, mas também em municípios pobres do interior do Brasil, levou a opção por *board games* e não por jogos digitais.

Considerando os quatro aspectos propostos por La Carreta (2018) para confecção de um jogo - espaço, atores, itens e desafios -, é possível projetar a estruturação de um jogo de tabuleiro para a Arquivologia, apresentando como espaço os organismos produtores de documentos de arquivo; como atores os arquivistas, usuários e pesquisadores; como itens elementos tais quais: acervo, instalações físicas, riscos, estratégias, etc. e como desafios, as questões que exigem tomada de decisão dos arquivistas na busca para alcançarem os objetivos propostos pelo jogo (tornar a sua instituição a melhor equipada para atender seu público).

Na presente proposta de jogo, para o ‘espaço’, ou o ambiente em que ocorre a narrativa do jogo, propõe-se utilizar algumas organizações produtoras de documentos de arquivo, para que cada jogador seja responsável pelo seu próprio Arquivo. Uma ideia interessante é localizar a ambientação do jogo no Brasil incluindo instituições como o Arquivo Nacional, arquivos públicos estaduais, municipais ou de instituições renomadas e outras empresas nacionais.

O aspecto ‘atores’ envolve os personagens que representam os jogadores no espaço virtual. Kosawa (2021) analisa diversos autores que dissertam sobre jogo e conclui que:

Em todas as questões, os significados do jogo emergem e são compreendidos no momento da interação dos jogadores dentro desse espaço definido que constitui o jogo. Ele só faz sentido para seus participantes se for jogado, interagido. Uma ação que pode ser desconexa, que “transcende” as estruturas sociais existentes na vida cotidiana, de um mundo real, mas que fazem sentido (e só fazem sentido) dentro daquela estrutura. (KOSAWA, 2021, p. 565-57)

No universo da Arquivologia no mundo real, há várias possibilidades para o aspecto ‘atores’, representando os personagens manipulados pelos jogadores de acordo com as regras de jogo. Para esta proposta, os atores\jogadores assumem o papel de arquivistas na função de gestores da instituição arquivística ou do serviço arquivístico de instituições e empresas conforme apresentado anteriormente. Afinal, a gestão do registro da informação em algum tipo de suporte, a prática de arquivá-la, está a cargo dos profissionais da informação, os arquivistas. Evidencia-se que a existência da profissão é antiga, ainda que o reconhecimento e a regulamentação sejam posteriores. (SOUZA, 2011).

Para o aspecto ‘itens’, chama-se atenção para o tabuleiro. Alguns jogos utilizam um único tabuleiro comum a todos os jogadores, outros jogos além do tabuleiro central adotam tabuleiros individuais. Muitos jogos trabalham com baralhos, dados, marcadores de tempo como ampulhetas, peças a serem adquiridas durante a partida e que auxiliam na contagem de pontos ao final do jogo para declarar o vencedor. Assim, o Quadro 1 relaciona cada item a esta proposta de jogo descrição dos elementos no universo dos arquivos:

Quadro 1 - Relacionamento entre itens do jogo e a proposta no Jogo dos arquivos

ITEM DO JOGO	JOGO DOS ARQUIVOS
--------------	-------------------

Tabuleiro central	Espaço para disposição dos itens comuns a todos os jogadores, dos 3 Baralhos (ACERVO, MELHORIAS e SITUAÇÕES)
Tabuleiros individuais	Instituição arquivística ou serviço arquivístico, específico para cada jogador (cada uma das instituições ou serviços terá seus pontos fortes e fracos, permitindo um jogo mais complexo com estratégias individuais)
Baralho 1 - ACERVO	Itens documentais (documentos que serão incorporados aos tabuleiros individuais de cada jogador)
Baralho 2 - MELHORIAS	Instrumentos de Gestão Arquivística e estratégias de gerenciamento de risco (estes itens serão incorporados ao tabuleiro individual, configurando Melhorias para a instituição ou o serviço, e trazendo vantagens e pontos extras para o jogador)
Baralho 3 - SITUAÇÕES	Acontecimentos como auditorias, fiscalização, sinistros, editais de fomento etc. (servirão como oportunidades para testar as escolhas de gestão dos jogadores, atribuindo ou retirando pontos de acordo com a performance da instituição frente à situação apresentada)
VERBA	Espécie de “moeda”, elemento de troca que permite ao jogador adquirir e implementar as ferramentas de MELHORIAS e preparar sua instituição ou seu serviço para as SITUAÇÕES que possam ocorrer

Fonte: CÓRDULA, ESTEVES e VEIGA, 2022.

É possível afirmar que não faltam situações que exigem dos arquivistas a tomada de decisão acertada e a escolha da melhor estratégia para convencer a alta administração das organizações produtoras dos arquivos a criar e implementar políticas, programas e projetos que visem solucionar, evitar ou mitigar problemas. Em 1994, José Pedro Pinto Esposel, publicou no livro *Arquivos: uma questão de ordem, um rol dos principais problemas enfrentados pelos arquivos*:

Desinteresse (por vezes total) pelos acervos; conservação em geral precaríssima; armazenamento em locais inadequados; falta de classificação e ordenação (fundos misturados e sem identificação); restauração limitada a algumas peças, requisitadas no ensejo da passagem de efeméride; inexistência de meios de busca; pessoal sem qualquer formação técnica; remuneração inferior atribuída aos serviços específicos; mentalidade pouco esclarecida sobre a importância da matéria; destruição indiscriminada da documentação; confusão entre os serviços e finalidades

de centro de documentação e arquivo. (ESPOSEL, 1994, p. 35)

Infelizmente os problemas apontados por Esposel em 1994 ainda persistem e a este rol foram acrescentadas as questões relacionadas ao ambiente digital, tais como obsolescência tecnológica; dificuldade de garantir a preservação e a integridade dos documentos nato digitais e digitalizados ao longo do tempo, necessárias para sua custódia; a produção de documentos em sistemas informatizados que não são aderentes ao modelo de requisitos arquivísticos proposto pelo Conselho Nacional de Arquivos (Conarq); aprovação de leis e decretos que asseguram equiparação dos efeitos legais do documento digitalizado ao respectivo original em suporte papel, dentre outros. O modo como cada jogador ou seu avatar (arquivista) vai enfrentar os problemas poderá definir o resultado do jogo.

No que tange ao aspecto ‘desafio’, La Carretta (2018) divide a questão em três variantes, quais sejam: 1. Eliminação de algo ou alguém para obter a vitória; 2. Cooperação de todos contra um adversário a ser combatido que pode ser o próprio jogo de tabuleiro; 3. Tarefa dada aos jogadores.

Para esta proposta, o tipo de desafio escolhido envolve a terceira opção: a tarefa dada aos jogadores é a de gerir, da melhor forma possível, a sua instituição arquivística ou seu serviço de arquivo obtendo melhorias na sua infraestrutura, no seu acervo, na sua equipe e nas suas estratégias de atendimento ao usuário e disseminação da informação. Ao final do jogo, o jogador (Arquivista) que obtiver a maior pontuação na soma destes quesitos será o vencedor.

Em quesito de curiosidade, apresentamos também algumas ideias de desafios que poderiam ser utilizados na proposição de diferentes jogos de tabuleiro voltados para o universo dos arquivos.

Quadro 2 - Relacionamento entre variantes do desafio do jogo e universo dos arquivos

VARIANTES DO DESAFIO	UNIVERSO DOS ARQUIVOS
1. Eliminação	O arquivista precisa eliminar os riscos que ameaçam os arquivos, competindo com outros serviços por investimentos dentro de uma mesma organização ou disputando financiamentos em editais de fomento com outras instituições.
2. Cooperação	O arquivista precisa buscar a cooperação para implementar políticas que interajam com outras áreas de um mesmo

	organismo como por exemplo Segurança da Informação, Responsabilidade Socioambiental, Transparência etc.
3. Tarefa	O arquivista precisa obter certificações, aumentar a pontuação em avaliação de auditoria e alcançar metas de economicidade, eficiência, eficácia e efetividade.

Fonte: CÓRDULA, ESTEVES e VEIGA, 2022.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da proposta de construção de um jogo sério como estratégia para ampliar a visibilidade dos arquivos, das funções do arquivista como gestor de serviços e instituições arquivísticas e mediador da informação, bem como da Arquivologia para a sociedade em geral, buscou-se incorporar questões do universo dos arquivos aos jogos de tabuleiro, acreditando ser possível disseminar o fazer arquivístico de forma lúdica e educativa, permitindo o entretenimento, possibilitando a relação entre gerações e ampliando o conhecimento sobre os arquivos para além das salas de aula dos cursos de Arquivologia e das salas de consultes/usuários das instituições e serviços arquivísticos.

O método proposto para a construção do jogo abordado na pesquisa permite inúmeras possibilidades para relacionar a Arquivologia com os aspectos de espaço, atores, itens e desafio, tendo a possibilidade de criar uma experiência interativa, divertida, que envolva estratégia e ainda seja capaz de imergir o jogador no ambiente de uma instituição ou serviço arquivístico.

REFERÊNCIAS

ABT, Clark C. **Serious games**. Lanham: University Press of America, 1987.

Arquivo Nacional (Brasil). **Dicionário brasileiro de terminologia arquivística**. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2005. Disponível em: http://www.arquivonacional.gov.br/images/pdf/Dicion_Term_Arquiv.pdf Acesso em: 11 de jun. de 2022.

BELLOTTO, Heloísa L.. **Arquivos permanentes: tratamento documental**. FGV.2004

CABRAL, Rosimere Mendes. Arquivo como fonte de difusão cultural e educativa. **Acervo**, v. 25, n. 1, p.35-44, 2012. Disponível em: <https://revista.an.gov.br//index.php/revistaacervo/article/view/336> Acesso: 11 de jun. de 2022.

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patrícia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v6i2p44-65. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89912>. Acesso em: 7 jun. 2022.

COSTA, Diego; PIMENTA, Ricardo Medeiros. Gamificação do comum: o jogo digital enquanto realidade sócio-cultural e dispositivo mediador informacional. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, v. 12, n. 2, 2017. DOI: 10.22478/ufpb.1981-0695.2017v12n2.36501 Acesso em: 08 jun. 2022.

DORNER, et al (ed.). **Serious games: foundations, concepts and practice**. Suíça: Springer, 2016.

ESPOSEL, José Pedro Pinto. **Arquivos: uma questão de ordem**. Niterói: Muiraquitã, 1994. 234p.

KAPP, K.M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KOSAWA, Marcelo. **Gamificação em arquivos: usos e possibilidades na difusão da informação**. Rio de Janeiro: Multifoco, 2021.

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático**. Curitiba: Appris, 2018.

MICHELOTTI, Daniele de Vargas; KONRAD, Gláucia Vieira Ramos. A teoria do conhecimento em arquivologia e suas implicações, a partir da identificação de seu (s) objeto (s) de estudo. **ÁGORA**, Florianópolis, v. 26, n. 53, p. 315-346, jul./dez., 2016. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/47747> Acesso em: 11 de jun. de 2022.

ROCKEMBACH, Moisés. Difusão em arquivos: uma função arquivística, informacional e comunicacional. **Informação Arquivística**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 98-118, jan./jun., 2015. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/41739> Acesso em: 08 de jun. de 2022.

SOUZA, Katia Isabelli Melo. **Arquivista, visibilidade profissional: formação, associativismo e mercado de trabalho**. Brasília: Starprint, 2011.