

# CataloCards – O jogo da Representação Descritiva

Melina A. Amaro<sup>1</sup>, Veidson de Oliveira Brandão<sup>1</sup>, Suzana M. Ketelhut<sup>1</sup>, Daniel A. Oliveira<sup>1</sup>, Marcia Regina da Silva<sup>2</sup>

<sup>1</sup> 0000-0002-5800-232X, Alunos do curso de Graduação em Biblioteconomia e Ciência da Informação, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, Brasil. smketelhut@usp.br.

<sup>2</sup> 0000-0001-5852-1026, Universidade de São Paulo (USP/FFCLRP), Campus de Ribeirão Preto; Ribeirão Preto, SP. Brasil. marciaregina@usp.br

Tipo de trabalho: Pôster

**Resumo:** Desenvolvimento de um jogo didático, baseado no modelo “Trivia Pursuit” denominado “CataloCards”, onde conteúdos relacionados à disciplina Representação Descritiva (RDI e RDII) são empregados na formulação das perguntas/respostas. Seu objetivo é servir como material de apoio, auxiliando na memorização das regras e normas técnicas apresentadas no conteúdo de disciplinas ministradas em cursos de Biblioteconomia e Ciência da Informação. As questões são discriminadas em 6 categorias que relacionam, tal como nos jogos de trivía, cores e siglas sendo Azul (AA) o AACR2; rosa (DC) formato Dublin Core e metadados; amarelo (M21) formato MARC 21; vermelho (FR) ao FRBR; verde (RDA) ao RDA e laranja (HC) à História da Catalogação. Além das cartas contendo perguntas e respostas, foram desenvolvidas cartas extras denominadas “desafio” cuja resposta está atrelada à uma prenda se o participante errar. O Jogo é composto por tabuleiro, fichas, dados, cartas normais e cartas desafio e ampulheta para contagem de tempo. Testado em sala de aula, obteve aceitação pelos alunos, sobretudo por não utilizar recursos de multimídia nem permitir o acesso a estes para dar as respostas, mostrando-se promissor para o processo de aprendizagem em sala de aula.

**Palavras-chave:** Jogos Educativos; Representação Descritiva; Jogos de Tabuleiro, Aprendizagem baseada em jogos, Trivia.

**Abstract:** It was developed a didactic boardgame based on “Trivial Pursuit” model, named “CataloCards”. Contents from Descriptive Representation discipline (RDI and RDII) were used to elaborate the questions/answers. The aim is to use it as support material, helping students to memorize rules and technical standards from disciplines from Library and Information Science courses. Questions were distributed in 6 categories that associate, as Trivia boardgames, symbols and colour being: Blue (AA) AACR2; pink (DC) - Dublin Core format and metadata; yellow (M21) - MARC21 format; red (FR) - FRBR; green (RDA) – RDA, and orange (HC) - Cataloguing History. Besides there were developed “Challenge Cards” were the players receive a penalty if given answer is wrong. The boardgame is composed by dice, board, question/answer cards, challenge cards, game pins, hourglass. It was tested in classroom and was well accepted by the students mainly because does not involve multimedia resources, not allowing students to use mobile devices for consulting, thus increasing learning process.

**Key-words:** Educative games, Descriptive Representation, Game-based learning, Trivia.

## 1 Introdução

Trivial Pursuit é um famoso jogo de tabuleiro criado na década de 1970 que testa o conhecimento dos jogadores em várias áreas. Os jogos mais recentes têm as seguintes categorias: História (amarelo), Geografia (azul), Arte e Literatura (roxo), Desporto e Lazer (laranja), Ciências e Natureza (verde) e Entretenimento (rosa). Utilizando os princípios da *Trivial Pursuit*, foi desenvolvido o projeto “CataloCards” – o Jogo da Representação Descritiva. Nele alguns dos principais conceitos discutidos nas disciplinas Representação Descritiva I (RDI) e Representação Descritiva II (RDII), ministradas no curso de Biblioteconomia e Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, foram incorporados em seis categorias. O objetivo do jogo é fixar os conceitos e regras empregadas na Representação Descritiva, quando jogado por estudantes e profissionais que atuam na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação.

## 2 Desenvolvimento do Jogo

O jogo foi concebido por meio do planejamento das seguintes etapas:

- Etapa 1 - delimitação das categorias que entrariam como tópicos das questões do jogo;
- Etapa 2 - busca de perguntas e respostas corretas para cada categoria;
- Etapa 3 - elaboração de uma planilha (em Excel) contendo as questões do jogo, com as respectivas respostas.

Desta forma, a proposta foi desenvolver um jogo que se adequasse aos propósitos da disciplina. O modelo TRIVIA foi escolhido por ser um jogo dinâmico e permitir que novas questões e cartas sejam acrescentadas posteriormente, conforme a evolução dos temas dentro de cada categoria. O processo de concepção partiu do desmembramento dos conteúdos ministrados na disciplina de Representação Descritiva em seis tópicos e; elaboração de um conjunto contendo pelo menos 50 questões dentro de cada tópico, compostas por perguntas e respostas corretas. Após a revisão do conteúdo, foi realizada a concepção gráfica, com elaboração de uma identidade visual (Figura 1) para o jogo e confecção dos componentes e peças do tabuleiro. Por fim, foram elaboradas as regras do jogo e foram realizados testes em sala de aula.

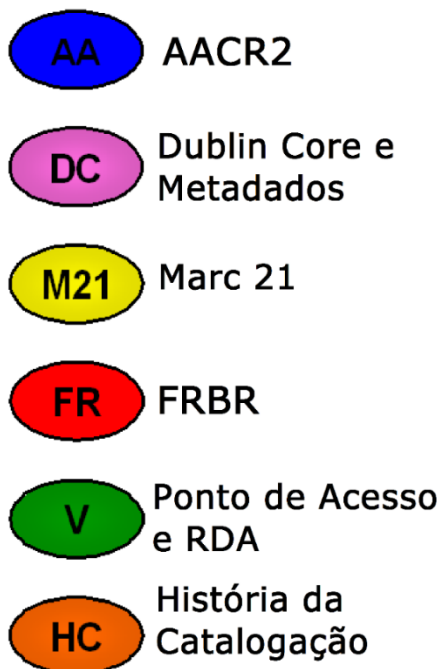
Figura 1. Identidade Visual criada para o CataloCards.



### 3 O jogo

O jogo é composto por seis categorias, conforme figura 2. Jogos no formato “Trivia” trabalham com uma associação entre cores, códigos e categorias. Cada cor corresponde a uma categoria e seu respectivo código.

Figura 2 - Categorias que compõe o jogo



Embora as regras do jogo tenham como base o jogo de trivia clássico, alguns elementos foram adaptados para tornar o jogo mais divertido, como contagem de tempo e desafios. Todas as regras foram transcritas em uma filipeta, contendo as informações e material necessário para realizar a partida. O jogo final ficou composto por:

- 1 Tabuleiro
- 1 Dado
- 3 Ampulhetas
- 36 Fichas coloridas
- 6 Porta fichas
- 50 Cartas com perguntas e respostas

20 cartas desafio

Casas marcadas com a Letra D são as casas destinadas para Desafio, cujos locais são marcados no tabuleiro (Figura 3), – perguntas que devem ser respondidas rapidamente caso o jogador, ao lançar o dado, pare nessas casas. Caso o jogador erre “paga uma prenda”. Se acertar, recebe um prêmio (andar adiante).

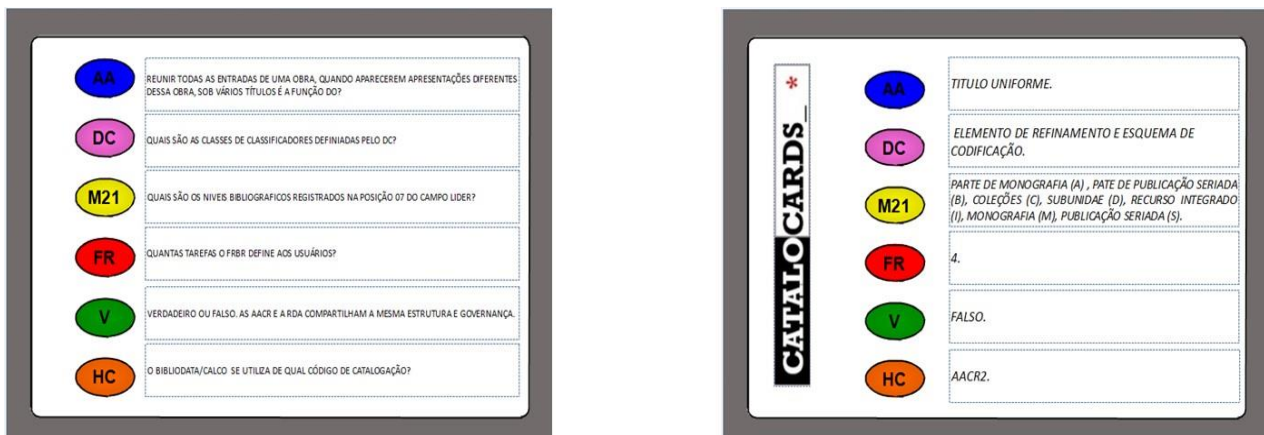
Figura 3- Exemplo de carta “Desafio” e design do tabuleiro



As cartas gerais contêm as perguntas e resposta no mesmo cartão (Figura 4). O jogo pode ser jogado por no mínimo 2 e no máximo 6 participantes, e tem um tempo médio por partida de 90

minutos (dependendo da habilidade e conhecimento sobre RD de cada participante). O objetivo é auxiliar na memorização de regras de representação descritiva de forma divertida e, assim, funcionar como material de apoio em sala de aula.

Figura 4 - Concepção das cartas gerais do CataloCards.



#### 4 Resultados

A ideia do jogo foi aprovada pelos alunos que participaram do teste. Ao contrário dos jogos *on-line*, com geradores de perguntas aleatórias e que podem repetir uma mesma questão ou apresentar respostas possíveis (questões com alternativas), o jogador do **Catalocards** precisa conhecer a matéria debatida para fornecer a resposta (por exemplo, não existem perguntas de “múltipla escolha”). Desta forma, o nível de conhecimento sobre o assunto debatido precisa ter sido visto pelo aluno em sala já que se trata de uma “avaliação” quanto aos conteúdos ministrados pelo docente. Por isso, recomenda-se que os participantes não acessem multimeios (por exemplo, celular) para darem a resposta correta.

#### 5 Conclusão

Jogos que exploram conteúdos de disciplinas despertam nos estudantes maior interesse para a utilização de fontes de informação confiáveis, bem como torna o processo de assimilação do conteúdo mais eficaz.

## 6 Referências Consultadas

- AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION, CANADIAN LIBRARY ASSOCIATION e CHARTERED INSTITUTE OF LIBRARY AND INFORMATION PROFESSIONALS. **AACR2**: Anglo-American Cataloguing Rules. 2ª edição. Disponível em: <<http://www.aacr2.org/>>.
- CÓDIGO de catalogação anglo-americano. 2ª edição., rev. 2002. São Paulo: FEBAB, 2004.
- FUNCTIONAL requirements for bibliographic records: final report. München: K.G. Saur, 2009.
- LIBRARY OF CONGRESS. Library of Congress Online Catalog. Washington, DC, 2013. Disponível em: <<http://catalog.loc.gov>>.
- LIBRARY OF CONGRESS. MARC 21 Standards. Washington, D.C., 2013. Disponível em: <<http://www.loc.gov/marc/>>.
- MEY, E. S. A. Introdução à catalogação. Brasília: Briquet de Lemos, 1995. RESOURCE Description and Access (RDA). Chicago: American Library Association, 2013.
- RIBEIRO, A.M.C.M. Catalogação de recursos bibliográficos: AACR2R em MARC21. 3ª edição Brasília: Ed. Do Autor. 2006.