

CataloCards: jogo de tabuleiro como recurso didático no ensino.

Melina A. Amaro¹, Veidson de O. Brandão¹, Suzana M. Ketelhut^{1*}, Daniel A. Oliveira¹, Marcia Regina da Silva²

1*0000-0002-5800-232X, Graduação em Biblioteconomia e Ciência da Informação, Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil. smketelhut@usp.br

2 0000-0001-5852-1026, Universidade de São Paulo (USP/FFCLRP), Campus de Ribeirão Preto; e Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade da UFSCar (PPGCTS/UFSCar). marciaregina@usp.br

Tipo de trabalho: Poster

Palavras-chave: Material Didático, Biblioteconomia, Ciência da Informação, Jogos Educativos, Trivia.

1 Introdução

Utilizando os princípios de um jogo clássico de tabuleiro (Trivia), criado na década de 1970, foi desenvolvido o projeto “CataloCards” – o Jogo da Representação Descritiva (RD). É um jogo que aborda conceitos discutidos nas disciplinas RD I e RDII, do curso de Biblioteconomia e Ciência da Informação da USP-Ribeirão Preto. O objetivo do projeto foi despertar o interesse por alunos e profissionais da área, e auxiliar na memorização e entendimento dos conceitos e regras do processo de Catalogação, funcionando como material de apoio.

2 Desenvolvimento

O modelo Trivia foi escolhido por ser dinâmico e permitir a inserção constante de novas questões e cartas. O jogo foi nomeado de “Catalocards” e contempla a associação entre cores, códigos e categorias, tal como jogos de Trivia, onde cada cor corresponde a uma categoria e seu respectivo código: Azul (AA) corresponde ao AACR2; rosa (DC) ao formato Dublin Core e metadados; amarelo (M21) ao formato MARC 21; vermelho (FR) ao FRBR; verde (RDA) ao RDA e laranja (HC) à História da Catalogação. Embora as regras do jogo tenham sido baseadas no formato clássico, cartas desafios foram incorporadas para tornar o jogo mais divertido, como limite de tempo e prendas/punições. O desenvolvimento do jogo abrangeu: 1) delimitação das categorias que entrariam como tópicos das questões do jogo; 2) elaboração das perguntas e respostas corretas/categoria; 3) inserção das questões e respostas em planilha de controle (em Excel); 4) definição das regras; 5) concepção da identidade visual, tabuleiro e peças do jogo; 6) testar o jogo em sala de aula. Foram elaboradas um total de 50 questões/respostas provenientes do programa da disciplina “Representação Descritiva”, e todas as regras do jogo foram apresentadas em uma filipeta, contendo as informações e material necessário para realizar a partida composto por: 01 Tabuleiro, 01 Dado, 03 Ampulhetas, 36 Fichas coloridas, 6 Porta fichas, 50 Cartas com perguntas/respostas e 20 cartas desafio. Casas marcadas no tabuleiro com a Letra D são aquelas destinadas para Desafio. As cartas gerais contêm as perguntas e respostas no mesmo cartão. O jogo pode ter de 2 a 6 participantes e tem um tempo médio por partida de 90 minutos (dependendo da habilidade e conhecimento sobre RD pelos participantes).

3 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 (e.g 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 (e.g. telefone móvel) para darem a resposta correta.

4 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.