

Indexação - Gamificação

CBD0284 - Indexação: Teoria e Métodos
Prof^a Dr^a Giovana Deliberali Maimone

Fernando Miranda Azambuja/9799300

Tainá Ferreira Carneiro/9897331

Vinícius Cerqueira Corrêa/9849326

Gamificação

O aproveitamento de regras e elementos de design de jogos eletrônicos em outros contextos.

(DETERDING, 2012)

Bases de dados utilizadas

BRAPCI;

CAPES;

Vocabulário USP.

Modelo de apresentação

Descritores primários: TG (centrais)

Descritores secundários: TE (periféricos)

Pré-coordenados: TR (relacionados/ presentes no Vocabulário

Controlado da USP)

Local:

Tipo de publicação:

SAMPAIO, D. B.; BERNARDINO, M. C. R. O uso de metodologias alternativas no ensino de Biblioteconomia. gamificação como estratégia pedagógica. Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação, v. 4, p. 100-117, 2017.

Descritores primários: Gamificação; Metodologia Alternativa; Ensino de Biblioteconomia; Prática Docente; Estratégia de Ensino.

Descritores secundários: 'Introdução à Biblioteconomia'; 'Linguagens Documentárias Alfanuméricas: CDD'; 'Produção Textual'; 'Representação Temática da Informação: indexação'; UFCA.

Pré-coordenados: Educação; Educação Brasileira; Aprendizagem.

Local: Ceará

Tipo de publicação: Artigo de pesquisa

COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6 n. 2, n. 2, p. 44-65, 2015.

Descritores primários: Elementos de Gamificação; Segmentos para Gamificação; Mecânica de Jogo; Dinâmica de Jogo; Componentes de Jogo.

Descritores secundários: Elementos de Jogos; Estratégias de Jogos; Codificação.

Pré-coordenados: Arquitetura da Informação; Ciência da Informação.

Local: Ribeirão Preto.

Tipo de publicação: Artigo

SILVA, F. B.; BAX, M. P. Gamificação na educação online: proposta de modelo para a aprendizagem participativa. *Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, v. 22, n. 50, p. 144-160, 2017.

Descritores primários: Ciência da Informação; Modelo; Gamificação; Educação Online; Aprendizagem Participativa.

Descritores secundários: Desafios; Storytelling; Competição e Cooperação; Classificação; Liberdade de Escolha; Diversão.

Pré-coordenados: Educação Digital; Jogos Pedagógicos; Jogos Eletrônicos.

Local: Minas Gerais.

Tipo de publicação: Artigo

OLIVEIRA, A. C. Gamificação na Educação. Tecnología y Sociedad, miradas desde el diseño, Núm. 9, 2015.

Descritores primários: Gamificação; Educação; Redes Sociais; Ensino; Formação de Professores.

Descritores secundários: Aplicativos Educativos; Waze; Duolingo; Foursquare.

Pré-coordenados: Educação à Distância; Educação Corporativa.

Local: Espanha

Tipo de publicação: Obra digital

ARAÚJO, I.; CARVALHO, A. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: casos bem-sucedidos. Revista Observatório, v. 4, n. 4, p. 246-283, 29 jun. 2018.

Descritores primários: Gamificação; Ferramentas Digitais; Processo de Ensino-Aprendizagem; Práticas Pedagógicas.

Descritores secundários: Modelo Octalysis; Narrativa Motivational; Blue Rabbit; Joni Estudioso; Google Classroom; Edmodo; Kahoot; Educaplay; Class Tools.

Pré-coordenados: Criatividade; Atividade Escolar.

Local: Coimbra - Portugal

Tipo de publicação: Artigo

CATIVELLI, Adriana Stefani; MONSANI, Diego; JULIANI, Jordan Paulesky. **Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação nos usuários.** Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, v. 21, n. 45, p. 70-81, jan./abr., 2016.

Descritores primários: Gamificação; Gestão de Mudança; Educação de Usuário;

Descritores secundários: Mecânica de jogos; Jogos em Bibliotecas; Engajamento de Usuário;

Pré-coordenados: Jogos Educativos;

Local: Santa Catarina;

Tipo de publicação: Artigo;

ORLANDI, Tomas Roberto Cotta; DUQUE, Cláudio Gottschalg; MORI, Alexandre Mori; ORLANDI, Maria Tereza de Andrade Lima. **Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação.** Biblios (Peru), n. 70, p. 17-30, 2018.

Descritores primários: Aprendizagem; Educação; Gamificação; Multimodalidade; Tecnologia Educacional;

Descritores secundários: Pesquisa Exploratória; Engajamento de Usuário;

Pré-coordenados: Aprendizagem; Educação; Tecnologia Educacional;

Local: Brasília;

Tipo de publicação: Artigo;

COSTA, Diego; PIMENTA, Ricardo Medeiros. **Gamificação do comum: o jogo digital enquanto realidade sócio-cultural e dispositivo mediador info-comunicacional.** Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia; Vol. 12, No 2 (2017).

Descritores primários: Jogos digitais; Tecnologia da Informação e Comunicação; Mediação;

Descritores secundários: Sociedade da Informação; Ciência da Informação; Competência Informacional;

Pré-coordenados: Jogos Eletrônicos; Tecnologia da Informação; Mediação Cultural; Sociedade da Informação; Ciência da Informação;

Local: João Pessoa;

Tipo de publicação: Artigo;

CRUZ JUNIOR, Gilson. **Burlando o círculo mágico - o esporte no bojo da gamificação.** Movimento, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 941-963, jul./set. de 2014.

Descritores primários: Gaming; Educação Física; Gamificação; Esporte;

Descritores secundários: Tecnologia de Informação e Comunicação; Ludicidade; Práticas Corporais;

Pré-coordenados: Educação Física; Esportes; Tecnologia da Informação;

Local: Santa Catarina;

Tipo de publicação: Artigo;

BUENO, Clerison e BIZELLI, José. **A gamificação do processo educativo.** Revista GEMInIS, ano 5, n. 2, p. 160-176.

Descritores primários: Educação; Games; Gamificação; Processos educativos;

Descritores secundários: Jogos Digitais; Mecânica de Jogos; Design de Jogos;

Pré-coordenados: Educação; Jogos Eletrônicos;

Local: São Carlos;

Tipo de publicação: Artigo;

Conclusões

- Pouco material consagrado na área
- Grande incidência de termos equivalentes e com divergências de grafia
- Incidência de estrangeirismos
- Falta de Vocabulário Controlado nas bases
- Presença de Índice alfabético na base da BRAPCI
- Falha no sistema de indexação da BRAPCI, possivelmente devido a processo de indexação automática

Índice alfabético - 105 termos distintos indexados

Aplicativos	Conceito Emergente	Educação Física	Gamificação
Aplicativos Educativos	Cooperação	Educaplay	Gaming
Aprendizagem	Criatividade	Elementos de	Gestão
Aprendizagem através de gamificação	Desafios	Gamificação	Gestão de Conhecimento
Aprendizagem Participativa	Design de Jogos	Elementos de Jogos	Gestão de Mudança
Arquitetura da Informação	Dinâmica de Jogo	Engajamento de	Google Classroom
Atividades Letivas	Dispositivo Móvel	Usuário	Inovação no Ensino
Biblioteconomia	Diversão	Ensino	Inovação Tecnológica
Blue Rabbit	Duolingo	Ensino Digital	Inteligência Competitiva
Ciência da Informação	Edmodo	Ensino de	Inteligência Múltiplas
Class Tools	Educação	Biblioteconomia	Inteligência Organizacional
Classificação	Educação à	Esportes	Introdução à Biblioteconomia
Codificação	Distância	Estratégia de Ensino	Jogos
	Educação Brasileira	Estratégias de Jogos	...

Referências

CAPURRO, Rafael et al. **O conceito de informação**. Perspectivas em Ciência da Informação, [S.l.], v. 12, n. 1, nov. 2007. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/54/47>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

DETERDING, S. **Gamification: designing for motivation**. Interactions, v.19, n. 4, p. 14-17, 2012. Disponível em <https://www.researchgate.net/profile/Sebastian_Deterding/publication/244486331_Gamification_Designing_for_motivation/links/0a85e53a049814673c000000.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2018.

FUJITA, M. S. L. (org). **A indexação de livros: a percepção de catalogadores e usuários de bibliotecas universitárias. Um estudo de observação do contexto sociocognitivo com protocolos verbais**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

WITTY, F. J. **The beginnings of indexing and abstracting: some notes toward a history of indexing in the antiquity and middle ages**. The indexer, v.8, n.4, p. 193-198, 1973. Disponível em: < https://www.theindexer.org/files/08-4/08-4_193.pdf>. Acesso em 23 nov. 2018.