

**Jogo da Classificação Decimal de Dewey para o ensino da
construção de números**

***Dewey Decimal Classification Game for teaching Number
Construction***

***Juego de la Clasificación Decimal de Dewey para la enseñanza de la
construcción de números***

Ana Luiza Lima

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

lima.analuiza.estudos@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-5445-9699>

Brisa Pozzi de Sousa

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

brisa.pozzi@unirio.br

<https://orcid.org/0000-0002-0298-8759>

Submetido em: 22 de julho de 2025

Aceito em: 16 de outubro de 2025

Publicado em: 19 de novembro de 2025

Licença:



Como citar este artigo:

LIMA, Ana Luiza; SOUSA, Brisa Pozzi de. Jogo da Classificação Decimal de Dewey para o ensino da construção de números. **REBECIN**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 1-23, 2025. DOI: <http://doi.org.10.24208/rebecin.v12.435>

RESUMO

A Classificação Decimal de Dewey é um instrumento empregado na classificação de documentos, considerando a construção de números para representar assuntos. O número é oriundo das etapas de síntese e tradução, objetivando tanto a localização física quanto a recuperação. Com respeito ao ensino, assimilar a classificação como um processo intelectual torna-se desafiador, pois requer olhar crítico para a estrutura do instrumento e suas contingências. O artigo apresenta uma proposta didática para auxiliar estudantes na compreensão do processo classificatório, a partir do instrumento indicado. A sistematização das regras de construção em um jogo didático gerou um roteiro interativo e analógico sobre o processo de classificação, somado a elaboração de um tabuleiro composto por casas específicas, fichas de perguntas, um dado e dois pinos para dois grupos jogarem, posto que a colaboração é essencial para o desafio. Há dois tipos de fichas, sendo um de perguntas objetivas com números prontos e outro simbolizado por caracol contém perguntas teóricas sobre o processo de classificação. Além disso, há peças no formato de caracol que formam um quebra-cabeça, obtendo êxito o grupo que conquistar o maior número de peças ao longo dos acertos guiado pelo tabuleiro. Considera-se o jogo uma ferramenta pedagógica capaz de apresentar a classificação tanto como processo quanto como produto e, assim, de forma lúdica auxiliar a aprendizagem, que é contínua. O formato de caracol alude essa compreensão.

Palavras-Chave: Classificação Decimal de Dewey. Construção de números. Jogo didático.

ABSTRACT

The Dewey Decimal Classification is a system used to organize documents by constructing numbers that represent subjects. These numbers result from synthesis and translation stages, aiming to support both physical location and information retrieval. In educational contexts, grasping classification as an intellectual process is challenging, as it demands a critical view of the system's structure and its contingencies. This article presents a didactic proposal to help students understand the classification process using the Dewey system. The construction rules were systematized into a didactic board game, accompanied by an interactive, analog script that guides players through the classification process. The board includes specific squares, question cards, a die, and two tokens for two teams, emphasizing collaboration as a key element. There are two types of cards: one with objective questions and ready-made numbers, and another—symbolized by a snail—with theoretical questions about the classification process. Additionally, the game features snail-shaped puzzle pieces, and the winning team is the one that collects the most pieces through correct answers. The game is considered a pedagogical tool that presents classification as both a process and a product, supporting playful and continuous learning. The snail shape further reinforces this conceptual understanding.

Keywords: Dewey Decimal Classification. Building numbers. Didactic game.

RESUMEN

Este estudio presenta una propuesta didáctica para apoyar la comprensión del proceso clasificatorio mediante el uso de la Clasificación Decimal de Dewey (CDD). La CDD es un instrumento utilizado en la organización de documentos, basado en la construcción de números que representan temas, resultado de etapas de síntesis y traducción, con el objetivo de facilitar tanto la localización física como la recuperación de la información. En el ámbito educativo, comprender la clasificación como un proceso intelectual representa un desafío, ya que exige una mirada crítica sobre la estructura del instrumento y sus contingencias. Para abordar esta dificultad, se sistematizaron las reglas de construcción en un juego didáctico, acompañado de un guion interactivo y analógico sobre el proceso de clasificación. El juego incluye un tablero con casillas específicas, fichas de preguntas, un dado y dos peones para que dos grupos participen, siendo la colaboración esencial para el desarrollo del desafío. Se utilizan dos tipos de fichas: una con preguntas objetivas y números ya contruidos, y otra, simbolizada por un caracol, con preguntas teóricas sobre el proceso clasificatorio. Además, el juego incorpora piezas en forma de caracol que forman un rompecabezas; el grupo que logre reunir el mayor número de piezas a lo largo del recorrido guiado por el tablero será el ganador. Se considera que esta herramienta pedagógica presenta la clasificación tanto como proceso como producto, y que, de manera lúdica, favorece un aprendizaje continuo. La forma de caracol refuerza esta comprensión.

Palabras clave: Clasificación Decimal de Dewey; Construcción de números; Juego didáctico.

1 INTRODUÇÃO

A classificação bibliográfica tem, em acervos físicos, o duplo objetivo de organização das estantes, que é determinante da localização relativa e de recuperação da informação, especificamente, da informação referencial (Piedade, 1983; Guarido, 2008). Por meio de sistemas de classificação, como por exemplo, a Classificação Decimal de Dewey (CDD), esse processo ocorre estruturando o conhecimento e permitindo a recuperação e a organização de documentos em acervos, como também de registros bibliográficos, condizente à organização sistemática ou numérica em catálogos.

De origem norte-americana, a CDD, em inglês *Dewey Decimal Classification* (DDC), foi sistematizada por Melvil Dewey, em 1876, tendo se popularizado ao longo das décadas na organização de acervos bibliográficos. A estrutura comporta volumes que variam em número conforme a edição, com publicações em diferentes idiomas, mas nenhuma em português. A CDD é uma linguagem artificial, sistemática, hierárquica e decimal, baseada em uma estrutura lógica na qual os assuntos são pré-determinados pela história e evolução do conhecimento, buscando representá-los, no sistema, através das notações (Piedade, 1983).

A literatura sobre o instrumento em língua portuguesa é escassa, seja do ponto de vista histórico-crítico (Freitas; Moraes, 2018), ou até prático sobre a sua estruturação (Vogel; Pazos, 2024), incluso o que tange a construção de números (Sousa; Ferreira, 2024). Enquanto processo, a classificação bibliográfica é desprovida de exatidão, pois o número a ser construído para um documento é variável. Isso ocorre, pois o ato de classificar envolve componentes relativos, como as características do acervo, da comunidade usuária, as condições de trabalho de quem classifica e até os vieses inerentes ao instrumento utilizado (Fiuza, 1985).

O ato de classificar, ou seja, a prática, é indissociável da teoria requerendo olhar crítico e análise do documento no contexto que ele se insere. A análise é iniciada com a leitura técnica e a análise conceitual do documento para, a partir de seu conteúdo, ser possível definir o(s) assunto(s) que o sintetiza(m) e que será(ão) utilizado(s) na etapa de tradução (Fujita, 2013). Assim sendo, o número de classificação é o produto das etapas de análise e tradução e representa o conteúdo do documento em um formato numérico.

No que tange o ensino da classificação na graduação em Biblioteconomia, uma visão holística e crítica do processo é relevante, sobretudo se associada as etapas, ao contexto do documento e ao uso do instrumento de classificação. Além disso, a adequação do número ao conteúdo de um documento pela CDD envolve a construção, o que exige a compreensão estrutural do instrumento. Daily (1957 apud Fiuza, 1985, p. 258) explica que:

A classificação torna-se quase um jogo de quebra-cabeças, quando se exploram todos os recursos dos sistemas de classificação e se classifica: Trabalho noturno de mulheres idosas, no Japão, primavera de 1945. Porém, raramente, se discute para que usar a classificação: 'Como esquemas ideais para organizar o conhecimento ou esquemas meramente utilitários para o arranjo de livros nas estantes'.

Apesar desse estudo não abordar aspectos críticos sobre o instrumento, ressalta-se a condição ser fundamental para quem está envolvido com classificação bibliográfica, quer seja estudante, profissional ou pesquisador. Afinal, são papéis com relação estreita, por vezes indissociáveis, visto o estudo ser uma ação contínua e imprescindível.

Considerando esse breve panorama, o artigo tem por objetivo apresentar a elaboração de um jogo didático sobre a construção de números a partir da CDD, levando em consideração o processo de classificação bibliográfica. Ele é um dos produtos do projeto de ensino intitulado 'Análise conceitual de assuntos para o uso do instrumento Classificação Decimal de Dewey', vinculado à disciplina obrigatória Sistemas de Organização do Conhecimento I, do curso de Bacharelado em Biblioteconomia, da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), desenvolvido como parte prática do projeto de monitoria ao longo do ano letivo de 2024.

2 BREVE PANORAMA SOBRE O ENSINO E METODOLOGIA: EM FOCO A CDD

Em 1962 e conforme o Conselho Federal de Educação (CFE), a classificação configura-se como disciplina no currículo mínimo do curso de Biblioteconomia no Brasil (Mueller, 1985).

Ao pensar o ensino da classificação na formação de bibliotecários/as é necessário, de forma expressiva, refletir sobre as limitações dos documentos, dos instrumentos de classificação e das dificuldades dos/as estudantes (Guarido, 2008). Tais elementos precisam ser considerados para se pensar recursos que auxiliem o processo de ensino e aprendizagem. Geralmente, mas não é regra, oferecer aos estudantes práticas efetivas em acervos de bibliotecas reais torna-se impraticável e a vivência do processo de classificação é figurativa (Fiuza, 1985).

Em se tratando especificamente da CDD, o fato de ser um instrumento originalmente em inglês com algumas traduções, como por exemplo, o espanhol, constitui ponto de atenção no processo de aprendizagem, visto que estudantes não utilizarão o instrumento a partir da língua materna, ou seja, o português. Sobre a estrutura, o instrumento apresenta introdução, glossário e manual que indicam as etapas do processo de construção de números, definem conceitos importantes e apontam possíveis dúvidas e preferências de utilização dos números de acordo com o contexto (Dewey, 2011).

Mas, a percepção holística e crítica é fundamental, pois é um processo interpretativo, não exato e “ainda que [a CDD] proporcione diretrizes fundamentais para o seu manejo, não se pressupõe um aprendizado detalhado e específico” (Guarido, 2008, p. 87). Geralmente

para a compreensão da CDD, observar as partes do instrumento pode ser o ponto de partida, mas, alguns outros pré-requisitos necessários envolvem a compreensão da estrutura hierárquica e decimal. Soma-se a compreensão advinda da lógica, pois a espinha dorsal gênero-espécie, emerge uma estrutura rigorosamente enumerativa.

No contexto pedagógico, discute-se sobre o processo de motivação no ensino-aprendizagem, sendo essa motivação intrínseca, ou seja, inerente do/a estudante, e extrínseca, advinda de metodologias que ativem esse interesse em relação a algum conteúdo específico. Esse contexto vai na contramão das tradicionais aulas expositivas, leitura de materiais, exercícios e provas, para assim, capturar o interesse do/a estudante para além da avaliação (Sánchez-Tarragó; Vale; Marques, 2022; Sampaio; Bernardino, 2017).

No ensino da classificação bibliográfica, com foco na prática de construção de números utilizando a CDD, frequentemente há relatos de estudantes sobre dificuldade em entender o processo como um todo e a realização deste na rotina da biblioteca. Além disso, o conhecimento prático não pode ser dissociado do teórico.

No curso das disciplinas da graduação, apesar das fragmentações, os conteúdos se relacionam para além dos pré-requisitos. No que pese a compressão de sistema hierárquico decimal a complexidade exige várias aulas para discussão e entendimento. Assim, as partes do instrumento são apresentadas e os exercícios elaborados de modo a atender cada uma delas, para no fim da disciplina ser possível a consolidação do todo.

A maioria dos exercícios realizados partem de declarações de assunto, exigindo que o/a estudante realize o processo de análise e tradução. No entanto, também são oferecidas fichas catalográficas para verificação dos números de classificação e livros impressos ou digitais

para serem classificados. Mas, por não estar inserido/a em uma biblioteca, portanto estar fora de um sistema de informação real, com política instituída e necessidades da comunidade usuária delineadas em estudo, o contexto torna-se imaginário.

Nesse sentido, a metodologia ativa de ensino baseada seja na estrutura de jogos ou no processo de gamificação (Costa; Marchiori, 2015) se apresenta, visando a estimulação do/a estudante na disciplina, o treinamento dos conhecimentos de uma forma menos engessada e mais interativa. Busca testar os conhecimentos acumulados ao longo dos estudos e, também, auxiliar na compreensão da classificação como um todo, com suas nuances, interpretações e vieses.

Segundo Nascimento, Santos e Mata (2024, p. 4):

Ao utilizar a abordagem das MAA [Metodologias Ativas de Aprendizagem] em sala de aula, por exemplo, o professor deixa de ser somente aquele que transmite o conhecimento com aulas expositivas, passando a agir como um facilitador/mediador da aprendizagem. Esse processo permite que o aluno se envolva de maneira ativa, estimulando o seu senso investigativo, a criatividade e a resolubilidade de problemas.

As metodologias ativas permitem que estudantes sejam o centro do processo, estimulando a experimentação e incentivando que aprendam fazendo. Possuem por objetivo desenvolver o senso crítico e a autonomia de estudantes, promover a integração entre teoria e prática, que é essencial na formação bibliotecária, estimular a aprendizagem colaborativa e promover a resolução de problemas (Araújo; Silva, 2021; Souza; Tanus, 2021).

Com isso, um jogo para auxiliar o estudo da CDD tem como proposta permitir tanto uma revisão dos conceitos quanto o entendimento dos processos necessários para a classificação, de forma coletiva, ampliando a troca, interatividade e colaboração em sala de aula. Cabe

destacar ele não ser uma forma de avaliação, mas de revisão e consolidação do conteúdo estudado.

A partir da construção de uma narrativa estruturada, com regras, é possível desenvolver um fio condutor que permita aos estudantes manterem o foco, debaterem sobre as respostas e se envolverem com a própria aprendizagem (Sánchez-Tarragó; Vale; Marques, 2022). Além disso, enfatizar as contingências do contexto estudado, no caso o instrumento CDD, como regras e objetivos propicia clareza do que está colocado.

Nessa perspectiva foi pensado um jogo didático, com foco no ensino da construção de números a partir da CDD, tendo o processo de elaboração e desenvolvimento detalhado nas próximas seções.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa detém enquadramento teórico aplicado com fim exploratório e busca facilitar a familiaridade com o objeto da pesquisa (Lüdke; André, 2012), a partir da construção do jogo didático. Divide-se em duas etapas.

A primeira consistiu na análise teórica do instrumento foco do jogo, no caso, a última versão impressa, a 23ª edição da CDD, para a sistematização das regras de construção de números e, posteriormente, confrontá-la com a literatura nacional produzida sobre o instrumento. O enfoque foi dado aos livros clássicos nacionais: Piedade (1983), Lentino (1959) e Barbosa (1965). Essa primeira etapa do trabalho resultou em um artigo teórico apresentado no 30º Congresso Brasileiro de Biblioteconomia e Documentação (Sousa; Ferreira, 2024).

Já a segunda etapa decorreu da sistematização das regras de construção, sendo possível planejar o jogo didático e estabelecer diretrizes pautadas no processo de classificação com o uso da CDD. Além de ser um recurso pedagógico, ao jogo também cabe o papel de ratificar o conhecimento construído no que se refere aos procedimentos necessários para construir um número de classificação.

Ademais, buscas bibliográficas de caráter exploratório sobre o processo de gamificação, uso de jogos e recursos pedagógicos no ensino de Biblioteconomia e, em específico, da classificação bibliográfica, também foram realizadas a partir da Base de Dados em Ciência da Informação (Brapci), em todo o seu recorte temporal (1962-2024), no segundo semestre de 2024.

A partir da busca na referida base com uso da palavra ‘gamificação’ e também das expressões ‘ensino de CDD’ e ‘metodologias ativas e Biblioteconomia’ em todos os campos, recuperou-se inicialmente 35 trabalhos. Observou-se vários tratarem de metodologias ativas, ou, especificavam metodologias ativas e gamificação em diferentes contextos.

Nesse contexto, 13 trabalhos abordaram gamificação ou outras metodologias ativas no ensino de Biblioteconomia, em sua maioria tratando de estudos de caso ou discutindo seu uso diretamente em disciplinas, sendo: no contexto de gestão da informação (Prudencio; Oliveira; Matos, 2019), catalogação (Hubner; Modesto, 2020), fontes de informação (Lessa, 2020), estudos de usuário (Lima; Pereira, 2023), metodologia científica (Araujo; Silva, 2021; Sales; Silva, 2024), desenvolvimento de competência informacional (Nascimento; Santos; Mata, 2024), ou ainda, discussões teóricas sobre o uso de jogos digitais na graduação em Biblioteconomia (Sousa, 2014) e revisões da literatura

sobre o uso dessas metodologias na área (Sousa; Tanus, 2021; Barcellos; Carvalho, 2018; Paiva; Melo; Nascimento, 2020). Somente dois trabalhos abordando o contexto de disciplinas de classificação (Sánchez-Tarragó; Vale e Marques, 2022; Sampaio; Bernardino, 2017).

Fato é que nenhum trabalho foi recuperado na Brapci considerando a elaboração de jogo como exemplo de ferramenta pedagógica a partir da CDD. Portanto, observada essa ausência e focando na leitura e compreensão da introdução da CDD, visto que as regras de construção estão estabelecidas na referida parte do instrumento, a intenção do jogo foi materializada.

4 ESCOPO DO JOGO

A estruturação das regras de construção permitiu moldar a base das perguntas do jogo. A introdução da CDD apresenta 4 formas de se construir números, sendo elas: (A) Subdivisão-Padrão da Tabela 1; (B) Tabelas 2 - 6; (C) utilizando outras partes do esquema; e (D) adicionando tabelas ao esquema. Tais formas, portanto, determinam as possibilidades de se especificar um número de classificação utilizando sínteses numéricas, partindo de um número principal e acrescentando a ele o que é secundário em sínteses duplas ou triplas, para construir números mais específicos que denotem o assunto em um contexto (Dewey, 2011).

Considerando o exposto, o jogo foi desenvolvido visando consolidar as habilidades teóricas e práticas desenvolvidas por estudantes na disciplina, pois o conteúdo é aplicado paulatinamente com o ensino teórico-prático sobre o esquema, as tabelas e regras de uso, além de estimular o senso crítico e as capacidades argumentativa e interpretativa

dos/as estudantes. Desse modo, é apresentado o resultado nas duas próximas subseções: estrutura do jogo e regras do jogo.

4.1 Estrutura do Jogo

O jogo é dividido em quatro elementos principais: o tabuleiro, o quebra-cabeça (em formato de caracol), as fichas de perguntas (marcadas pelo sinal de interrogação), e as fichas do caracol (marcadas pela imagem do caracol). O tabuleiro foi desenvolvido de forma contínua, permitindo, assim, mais de uma volta durante a partida e apresenta três formas de casas, sendo elas: em branco, com o desenho de interrogação e com o desenho de caracol. As casas com os desenhos relacionam-se com às fichas, conforme segue:

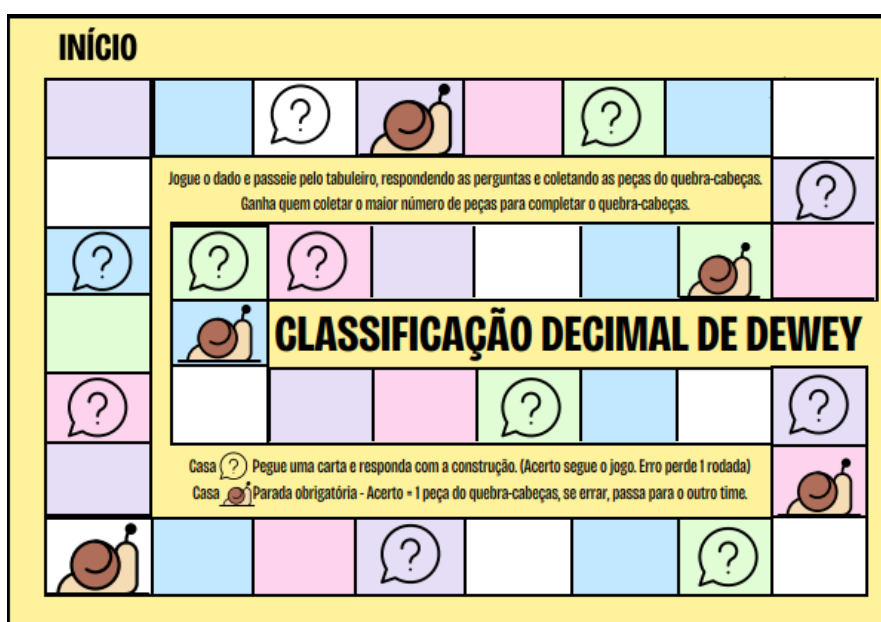
a) Ficha de Pergunta: são 36 fichas com questões objetivas seguindo todas o mesmo formato. Elas apresentam uma declaração de assunto e quatro opções de resposta com números construídos, sendo apenas um deles adequado para aquela declaração de assunto. O objetivo das fichas é treinar as habilidades práticas, visando apresentar a classificação como produto. Assim, cada declaração de assunto se refere a um número de classificação construído.

b) Ficha de Caracol: são 10 fichas numeradas sequencialmente que representam as peças do quebra-cabeça em formato de caracol. Cada ficha possui uma pergunta teórica sobre o processo de classificação e construção de números utilizando a CDD. Cada uma delas possui uma estrutura que contém a pergunta na frente da ficha e, atrás, a resposta teórica e um exemplo utilizando as formas de construções. O objetivo dessas fichas é treinar as habilidades teóricas dos/as estudantes, visando

apresentar a classificação como um processo e incentivando o debate, assim como o senso crítico e a completude das respostas.

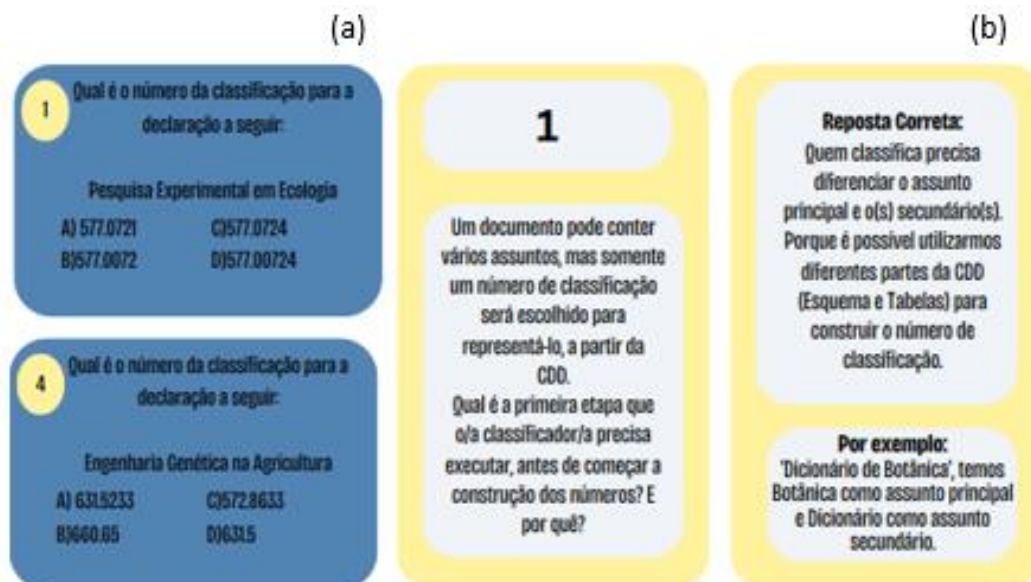
Assim sendo, um kit do jogo é composto por tabuleiro, dados, peões, fichas do caracol (10), quebra-cabeça em formato de caracol (10 peças) e fichas de perguntas (36). A seguir, seguem nas imagens 1 e 2, tabuleiro e fichas.

Figura 1 - Tabuleiro do Jogo



Fonte: As autoras, tabuleiro do jogo, 2024.

Figura 2 - Fichas de Perguntas (a) e Fichas do Caracol (b)



Fonte: As autoras, exemplos de fichas de pergunta (a) e de ficha do caracol (b), 2024.

4.2 Regras do Jogo

O ponto de partida é a divisão da turma em dois grupos, para que assim os/as estudantes possam discutir estratégias entre si e trabalharem em equipe nas respostas das perguntas. Cada grupo terá um peão e utilizará o mesmo para percorrer o tabuleiro, a partir dos números que saírem nos dados jogados a cada rodada. O peão pode cair em três tipos de casas ao percorrer o tabuleiro:

- Casas Vazias: nessa casa nada acontece, sendo necessário apenas esperar a próxima rodada para jogar o dado novamente e avançar;
- Casas com Interrogação: essas casas são de parada facultativa, ou seja, depende da sorte nos dados jogados. Caso o peão caia nessa casa, o grupo é obrigado a pegar uma ficha de pergunta do conjunto

disposto ao lado do tabuleiro. Ao pegar a ficha, o grupo lê em voz alta a declaração de assunto e as quatro opções de números construídos, tendo cerca de dois minutos para decidir qual é o número de classificação adequado para a declaração. Estudantes podem, e são incentivados, a utilizar a CDD nesse processo, na busca em construir o número de classificação. Caso a equipe acerte, podem seguir no jogo, mas caso errem, ficam uma rodada sem jogar, dando vantagem a equipe adversária.

- Casas com Caracol: essas casas são de parada obrigatória, ou seja, o primeiro grupo que chegar a uma casa do caracol irá parar mesmo que o dado tenha pontuado um número maior. O primeiro grupo a alcançar essa casa terá a chance de responder à pergunta do caracol, que será feita pelo/a professor/a. Caso o grupo erre a pergunta, ou, a resposta de forma incompleta, o outro grupo terá a chance de responder e ganhar o ponto, ou seja, recebe a peça a qual a pergunta é correspondente no caracol. No caso de nenhum dos grupos responder à pergunta corretamente, ninguém ganha o ponto e o/a professor/a irá explicar o conteúdo da carta, discutindo a pergunta e a resposta.

Figura 3 - Quebra-cabeça de Caracol



Fonte: As autoras, imagem ilustrativa do quebra-cabeça em formato de caracol, 2024.

Para cada pergunta do caracol há uma peça correspondente, portanto, ao longo do percurso no tabuleiro os grupos irão parar, obrigatoriamente, em 10 casas do caracol, o que corresponde a duas voltas no tabuleiro, respondendo, em ordem, as perguntas, enquanto o/a professor/a montará o quebra-cabeça e anotará as pontuações de cada grupo. O jogo é finalizado quando o quebra-cabeça está montado e a turma, como um todo, passou pelas etapas do processo de classificação por construção de números, utilizando a CDD, desde a definição do assunto até a formação do número.

4.3 Contornos Classificatórios

A classificação é inerente ao próprio ser humano, sendo “um processo mental pelo qual coisas, seres ou pensamentos, são reunidos segundo as semelhanças ou diferenças que apresentam” (Barbosa, 1969, p. 13). Dessa forma, a classificação se traduz, de modo geral, como os atos tanto de aproximar quanto de distanciar os elementos a serem classificados, logo algo é classificado ao mesmo tempo por ser ‘parecido com’ e por ser ‘diferente de’.

Esse processo, portanto, seria a base da delimitação em classes, grupos ou divisões que são inerentes aos métodos e instrumentos de classificação. No entanto, é necessário, na classificação bibliográfica, que essas divisões sejam pautadas em assuntos definidos, seguindo um método para a disposição dos elementos dentro de uma hierarquia classificacional (Piedade, 1983).

A autora supracitada define o processo como responsável por agrupar e codificar os documentos nas prateleiras das unidades de

informação e dos registros bibliográficos nos seus catálogos. Esse processo relaciona-se a própria organização do conhecimento e, assim, nos instrumentos de classificação agrupam áreas do conhecimento em disciplinas. Os instrumentos são responsáveis, portanto, em definir uma linguagem alfabética e/ou numérica capaz de traduzir os conteúdos dos documentos em uma ordem sistemático-sintética do próprio conhecimento (Piedade, 1983).

Assim sendo, ao se pretender ensinar classificação na graduação em Biblioteconomia, torna-se necessário apresentar aos estudantes esse processo intelectual, para além de discorrer sobre um instrumento e suas regras, denotando a necessidade de elaboração de uma política de classificação em que as escolhas do/a classificador/a possam estar sistematizadas e justificadas, preservando os interesses e necessidades da biblioteca.

O processo de classificação, em si, se dá em etapas, sendo as principais: a leitura técnica, que é documental, responsável por embasar a análise conceitual e, consecutivamente, definir o assunto para realizar a sua síntese. Com isso, quem classifica com a CDD é capaz de decidir a disciplina a qual o assunto é representado (Dewey, 2011). O instrumento de classificação representa o conteúdo em linguagem numérica, que definirá a posição relativa do documento em um acervo físico.

No entanto, o processo não é exato e, sendo assim, para chegar a um número de classificação é necessário que o/a classificador/a construa, por síntese, um número, que não necessariamente estará pronto no esquema principal, mas será oriundo de um processo de análise, avaliação e construção. Há que considerar um número que melhor represente o assunto na disciplina ao qual o documento se insere. Os

processos de construção são mais complexos, mas, logo, permitem um aprofundamento da representação de um conteúdo, pois autoriza que um número secundário seja acoplado a um número principal do esquema (Dewey, 2011).

O jogo foco desse trabalho ao levar em consideração esse processo, busca exercitar a construção de números, para além da definição pronta nas classes principais do esquema. Isso decorre tanto por meio prático, a partir das perguntas objetivas que apresentam o produto (número de classificação), quanto do processo reverso do raciocínio que, a partir de números de classificação possíveis, permitem retornar ao assunto.

Desse modo, justifica-se possíveis escolhas políticas, mas também as regras apresentadas pelo sistema. Por consequência, o fato de o jogo sistematizar as ações pelas quais quem classifica pode observar ao utilizar a CDD exemplifica como o/a estudante pode lidar com o processo. Além disso, o jogo é uma maneira de consolidar o que foi estudado ao longo de todo um semestre.

O uso de metodologia de aprendizagem ativa é visto positivamente no ensino de Biblioteconomia sendo notado os resultados em sala, quer sejam por expressões e/ou relatos de estudantes. São formas eficazes para o aumento do engajamento dos/as estudantes, na sedimentação de conceitos importantes e, assim, incentivam e consolidam o aprendizado (Prudencio; Oliveira; Matos, 2019; Sampaio; Bernardino, 2017).

O uso de formato diversificado para manipular o conteúdo apreendido permite ampliar as maneiras de se aprender e, dessa forma, benefícios ao trabalho intelectual podem ser gerados. O jogo contribui positivamente com a participação e empenho dos/as estudantes, suscitando a motivação deles no aprendizado da classificação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desse trabalho foi de apresentar uma proposta de jogo didático para a construção de números de classificação utilizando a CDD. A estratégia do jogo foi utilizada visando ratificar tanto a parte teórica quanto prática da disciplina, culminando com a revisão do conteúdo de forma leve e descontraída. Além disso, a proposta foi auxiliar o entendimento sobre a classificação como processo e como produto (número de classificação), e o resultado depende do olhar crítico, da interpretação e da análise. Por conseguinte, também de uma política de classificação.

Apesar do uso de uma metodologia ativa no trabalho, não foi objetivo o debate sobre ela, mas destaca-se a importância de outras discussões. O foco foi apresentar o jogo e como ele foi elaborado a partir de um projeto de monitoria na graduação em Biblioteconomia. Ademais, a medida que outras turmas forem utilizando o jogo, assim como outros professores, propostas de revisão deverão surgir. De toda forma, futuramente será possível dimensionar esse e outros pontos.

Conclui-se destacando a importância de elaboração de ferramentas pedagógicas capazes de apoiar o ensino e sugerir condições de apoio para o aprendizado. Visto que muitos são os desafios, mas sendo o conhecimento científico colaborativo, almeja-se que os pontos aqui abordados desencadeiem outras discussões e novas propostas de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. F. de.; SILVA, A. K. A. da. Metodologias ativas no ensino da disciplina metodologia do trabalho científico. **Informação & Informação**, Londrina, v. 26, n. 2, p. 729–753, 2021. DOI: <https://doi.org/10.5433/1981-8920.2021v26n2p729>. Acesso em: 8 fev. 2025.

BARBOSA, A. P. **Teoria e prática dos sistemas de classificação bibliográfica**. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Bibliografia e Documentação, 1969.

BARCELLOS, B. F.; CARVALHO, T. de. Metodologias ativas de ensino aprendizagem: uma necessidade emergente. **ConCI: Convergências em Ciência da Informação**, Aracaju, v. 1, n. 2, p. 123–130, 2018. DOI: <https://doi.org/10.33467/conci.v1i2.10233>. Acesso em: 4 fev. 2025.

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**, Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89912>. Acesso em: 2 fev. 2025.

DEWEY, M. **Dewey Decimal Classification and relative index**. 23. ed. Dublin: Online Computer Library Center, 2011, v. 1-4.

FIUZA, M. M. O ensino da “Catalogação de assunto”. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, 1985. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/reb/article/view/36526>. Acesso em: 8 fev. 2025.

FREITAS, L. S.; MORAES, R. P. T. Melvil Dewey, entre o dito e o não dito: sujeito e historicidade do campo informacional. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, 2018. DOI: <https://doi.org/10.18617/liinc.v14i2.4309>. Acesso em: 2 fev. 2025.

FUJITA, M. S. L. A representação documentária no processo de indexação com o modelo de leitura documentária para textos científicos e livros: uma abordagem cognitiva com protocolo verbal. **PontodeAcesso**, Salvador, v. 7, n. 1, p. 42-66, 2013. Disponível em:

<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/76fec28d-b184-48b1-a75d-f09e8d3e8193/content>. Acesso em: 24 jun. 2025.

GUARIDO, M. D. M. O ensino da classificação bibliográfica para alunos de biblioteconomia: reflexões sobre uma experiência na UNESP, Campus de Marília. *In*: GUIMARÃES, J. A. C.; FUJITA, M. S. L. **Ensino e Pesquisa em Biblioteconomia no Brasil**: a emergência de um novo olhar. Marília, SP: FUNDEPE, 2008.

HUBNER, M. L. F.; MODESTO, F. Metodologias ativas e as novas perspectivas do ensino de Catalogação nos cursos de Biblioteconomia. **Informação & Informação**, Londrina, v. 25, n. 3, p. 52-86, 2020. DOI: <https://doi.org/10.5433/1981-8920.2020v25n3p52>. Acesso em: 8 fev. 2025.

LENTINO, N. **Classificação Decimal**: teoria, prática, comparada. São Paulo: LEIA, 1959.

LESSA, B. Aplicação de metodologias ativas de aprendizagem no ensino de Fontes de Informação no Curso de Biblioteconomia. **BIBLOS**: Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Rio Grande, v. 33, n. 1, p. 182–200, 2020. DOI: <https://doi.org/10.14295/biblos.v33i1.8782>. Acesso em: 8 fev. 2025.

LIMA, L. C.; PEREIRA, F. C. M. Metodologias ativas como estratégia pedagógica: um relato de experiência docente na graduação em Biblioteconomia. **RDBCI**: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, v. 21, p. e023022, 2023. DOI: <https://doi.org/10.20396/rdbci.v21i00.8672272>. Acesso em: 4 fev. 2025.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E.D.A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: E.P.U., 2012.

MUELLER, S. P. M. O ensino de biblioteconomia no Brasil. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 14, n. 1, 1985. DOI: <https://doi.org/10.18225/ci.inf.v14i1.222>. Acesso em: 10 fev. 2025.

NASCIMENTO, A. C.; SANTOS, J. S. J. dos; MATA, M. L. da. Gamificação: uma estratégia para desenvolver a competência em informação em instituições de ensino. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 20, p. 1-27, 2024.

Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/2060>. Acesso em: 4 fev. 2025.

PAIVA, S. B.; MELO, K. C. B. da S.; NASCIMENTO, B. S. do. Formação de Bibliotecários: entre as metodologias ativas e os agentes. **Informação & Informação**, Londrina, v. 25, n. 4, p. 697–716, 2020. DOI: <https://doi.org/10.5433/1981-8920.2020v25n4p697>. Acesso em: 8 fev. 2025.

PIEDEDE, M. A. R. **Introdução à Teoria da Classificação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Interciência, 1983.

PRUDENCIO, D. da S.; OLIVEIRA, L. M. da C.; MATOS, E. de O. Metodologias de aprendizagem ativa na formação do bibliotecário: inovações no ensino de Gestão da Informação. **REBECIN**, São Paulo, v. 6, n. 2, p. 82-96, jul./dez. 2019. DOI: <https://doi.org/10.24208/rebecin.v6i2.180>. Acesso em: 12 fev. 2025.

SALES, T. F. da.; SILVA, A. K. A. da. A gamificação no ensino-aprendizagem da disciplina metodologia do trabalho científico: a prática do jogo de cartas “Norma a Norma”. **P2P E INOVAÇÃO**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. e-7125, 2024. DOI: <https://doi.org/10.21728/p2p.2024v11n1e-7125>. Acesso em: 8 fev. 2025.

SÁNCHEZ-TARRAGÓ, N.; VALE, M. S. P.; MARQUES, M. A. de L. Gamificação no ensino da classificação bibliográfica: experiência na Universidade Federal do Rio Grande do Norte. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, Londrina, v. 9, n. especial, p. 1-11, 2022. DOI: <https://doi.org/10.24208/rebecin.v9.328>. Acesso em: 2 fev. 2025.

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**, Londrina, v. 4, n. 2, p. 100-117, 2017. Disponível em: <https://encr.pw/tBCp4>. Acesso em: 8 fev. 2025.

SOUSA, K. K. dos R. F. **Jogos digitais e Biblioteconomia: apontamentos para uma aproximação**. 2014. Monografia (Graduação em Biblioteconomia) – Departamento de Ciência da Informação, Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2014. Disponível em:

<http://150.165.254.38/biblio/contents/tcc/tcc-2014/jogos-digitais-e-biblioteconomia-apontamentos-para-uma-aproximacao.pdf>. Acesso em: 4 fev. 2025.

SOUSA, B. P. de; FERREIRA, A. L. L. Construção de Assunto na Perspectiva da Classificação Decimal de Dewey. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO*, 30, 2024, Recife, PE. **Anais** [...]. Recife: FEBAB, 2024. p. 1-19. Disponível em: <https://anaiscbbd.emnuvens.com.br/cbbd2024/article/view/3256>. Acesso em: 8 fev. 2025.

SOUZA, L. do N. de; TANUS, G. F. de S. C. Metodologias ativas de aprendizagem no ensino da biblioteconomia: uma revisão sistemática da literatura. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 21., 2021, Rio de Janeiro, RJ. **Anais** [...]. Rio de Janeiro: IBICT; UFRJ, 2021. Disponível em: <https://enancib.ancib.org/index.php/enancib/xxienancib/paper/view/305>. Acesso em: 8 fev. 2025.

VOGEL, M. J. M.; PAZOS, J. de M. Classificação Decimal de Dewey: uma análise das regras de construção de notação. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 20, p. 1–22, 2024. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1890>. Acesso em: 8 fev. 2025.