

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

LUCAS ALVES DE GODOI

**PROPOSTA DE CATALOGAÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA A
EMPRESA CONNECT MATH**

GOIÂNIA
2016

LUCAS ALVES DE GODOI

**PROPOSTA DE CATALOGAÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA A
EMPRESA CONNECT MATH**

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Biblioteconomia, apresentado a Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria de Fátima Garbelini

GOIÂNIA
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Alves de Godoi, Lucas

Proposta de Catalogação de Jogos Pedagógicos para a empresa Connect Math [manuscrito] / Lucas Alves de Godoi. - 2016.
46 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Maria de Fátima Garbelini; co-orientadora Lais Pereira de Oliveira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Informação e Comunicação (FIC), , Goiânia, 2016.

Inclui lista de figuras.

1. Documentação Audiovisual. 2. Recuperação . 3. Acervo Pessoal. I. de Fátima Garbelini, Maria, orient. II. Título.

CDU 930.25

LUCAS ALVES DE GODOI

**PROPOSTA DE CATALOGAÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA A
EMPRESA CONNECT MATH**

Trabalho de Conclusão de Curso defendido no Curso de Bacharelado em Biblioteconomia da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia, aprovado em _____ de _____ de _____, pela Banca Examinadora constituída pelas seguintes professoras:

Prof^a. Dr^a. Maria de Fátima Garbelini

Prof^a. M^a. Laís Pereira de Oliveira

Aos meus pais, Lazara e Averson,
minha irmã, Ludmila e, o Bruno que
sempre estiveram comigo, me
apoiando e sempre me dando forças
para continuar

AGRADECIMENTOS

Primeiramente eu agradeço à Deus por ter me dado força de vontade para correr atrás e poder concluir mais essa etapa da minha vida, foram vários momentos de angústia e dificuldades, mas com sabedoria, tudo está se findando.

Agradeço aos meus pais, Averson e Lázara, e minha irmã, Ludmila pelo enorme esforço, por sempre quererem o melhor pra mim, por todas ajudas, todos os ensinamentos, pela moral que tenho hoje, com certeza sou uma pessoa melhor por eles.

Agradeço ao meu namorado, Bruno que sempre esteve presente, desde a metade da graduação, até o final. Obrigado por me dar todo apoio, ajuda e paciência, comigo nesses dias em que eu tinha pouco tempo para lhe dar atenção.

À todos os amigos que fiz durante o curso, amigos que passaram por vários momentos comigo, desde a ir para a pamonharia para festejar o final do semestre, até passar madrugadas em claro finalizando algum trabalho para ser entregue no dia seguinte. Obrigado, graças a vocês a graduação foi bem melhor.

Aos amigos que fiz durante os congressos que participei, saibam que todos vocês tem uma história marcada comigo.

À professora e orientadora Maria de Fátima Garbelini, por toda atenção, sabedoria, paciência, disponibilidade e por ter me feito apaixonar pelo audiovisual.

À professora Lais Pereira de Oliveira por ter aceito o convite em participar da banca, o meu muito obrigado.

À todos os professores que passaram pela graduação, professores substitutos, e os professores efetivos, meu muito obrigado, aprendi muito com vocês, e obrigado por nos passar a materia da melhor forma possível.

“O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo. Mesmo não atingindo o alvo, quem busca e vence obstáculos, no mínimo fará coisas admiráveis” (Theodore Roosevelt).

RESUMO

Este estudo e pesquisa teve como objetivo criar uma ficha catalográfica para a empresa Connet Math. A empresa conta com um acervo composto por diversos jogos pedagógicos em alta quantidade, demandando assim, de uma organização que facilite a recuperação do material de forma fácil e rápida, uma vez que os jogos se encontravam de forma desorganizada, fazendo que a usuária gastasse mais tempo procurando algo quando necessitava. Este trabalho conta com uma proposta de catalogação para agilizar a busca do material dessa pequena Unidade Particular, onde todos os objetos serão catalogados no sistema Tainacam e guardados de forma organizada baseada em seu número de chamada após ser inserido no sistema. Assim, ao fazer a busca pelo nome do objeto desejado, encontra-se o respectivo número de chamada criado para cada objeto no sistema Tainacam e sua localização na estante. A metodologia utilizada foi a qualitativa que visa realizar estudos bibliográficos para desenvolver um estudo sobre o tema, de natureza básica propondo uma forma de catalogação juntamente com o software do TAINACAN, pretendendo contribuir com novos estudos na área de audiovisual da Ciência da Informação e incentivando novos estudos.

Palavras-chave: Connet Math, Catalogação, Recuperação, Unidade Particular.

ABSTRACT

This research and studies have as a goal the creation of a catalog for the company Connet Math. The company has a collection of several educational games in high quantity which requires an organization that makes easier the recovery of the material in an easier and quicker way because the games were in a disorganized display causing the user to spend more time looking for something needed. This work has as a goal to catalog and expedite the search of the material of this small private unit where all the objects will be cataloged in the Tainacam system and stored in an organized way based on their number after being included in the system. When searching for the desired object the respective call number created for each object in the Tainacam system and the location on the shelf it will be found. The methodology used was the qualitative that carries out bibliographic studies to develop studies in this subject of a basic nature proposing a way of cataloging together with the software of TAINACAN to contribute with new studies in the area of audiovisual Information Science and encouraging new studies.

Keywords: Connet Math, cataloging, recovery, private unit.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Ábaco.....	30
Figura 2	Área do círculo.....	31
Figura 3	Área de polígonos.....	31
Figura 4	Barrinhas coloridas.....	32
Figura 5	Base 2.....	32
Figura 6	Base 6.....	33
Figura 7	Blocos lógicos.....	33
Figura 8	Ciclo Trigonométrico.....	34
Figura 9	Cubo da soma.....	34
Figura 10	Cubo soma.....	35
Figura 11	Ficha de duas cores.....	36
Figura 12	Fichas coloridas.....	36
Figura 13	Frações no Hexágono.....	37
Figura 14	Frações no quadriculado.....	37
Figura 15	Geoplano Circular.....	38
Figura 16	Geoplano quadrado e triangular.....	38
Figura 17	Jogando com a álgebra.....	39
Figura 18	Jogando com as quatro operações.....	39
Figura 19	Jogo da Corrente.....	40
Figura 20	Jogo Mandala.....	40

Figura 21	Jogo Probabilidade.....	41
Figura 22	Jogo pulo do gato.....	41
Figura 23	Jogo subida maluca.....	42
Figura 24	Trigomino.....	42

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AACR2	Código Anglo-Americano de Catalogação
CDD	Classificação Decimal de Dewey
LAM	Laboratório de Aprendizagem Matemática
LEMAT	Laboratório de Educação Matemática

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 OBJETIVOS.....	16
2.1 OBJETIVOS GERAIS.....	16
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	16
3 REVISÃO DE LITERATURA.....	17
3.1 DOCUMENTAÇÃO E DOCUMENTO AUDIOVISUAL.....	17
3.2 CATALOGAÇÃO.....	19
3.3 CLASSIFICAÇÃO.....	20
3.4 INDEXAÇÃO.....	21
4 METODOLOGIA.....	22
4.1 DELIMITAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA.....	22
4.1.2 A empresa <i>Connect Math</i>.....	22
4.2 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA.....	25
4.3 ETAPAS DA PESQUISA.....	26
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	27
5.1 A FICHA CATALOGRÁFICA.....	29
5.2 ACERVO DA EMPRESA.....	30
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
REFERÊNCIAS.....	44

1 INTRODUÇÃO

A ideia deste trabalho começou a partir da disciplina Documentação Audiovisual, onde faríamos um trabalho relacionado à disciplina sobre catalogação de materiais tridimensionais para acervos pessoais. O trabalho seria criar uma ficha catalográfica para que o colecionador guardasse seus objetos de uma forma que a recuperação fosse mais fácil. Foi a partir desse trabalho que se descobriu o interesse pelo estudo da documentação audiovisual, com isso é decidido que este seria o tema da pesquisa do trabalho de conclusão de curso.

Depois que foi decidido que a pesquisa seria realizada na área de documentação audiovisual, a primeira ideia que surgiu foi realizar uma proposta de catalogação para colecionadores, de forma que seria feita a catalogação e a guarda dos objetos de uma forma mais concisa. Os problemas começam quando saímos a campo em buscar de colecionadores em Goiânia e não foi localizado nenhum, deste modo, não foi possível passar a diante com a proposta. De algum modo, gostaríamos de continuar com esse tema que eu tive uma afinidade muito grande durante a disciplina. Começamos a procurar bibliografia sobre o tema proposto, mas infelizmente não foi identificado estudos sobre o tema.

No decorrer do tempo, fomos pensando em como iríamos trabalhar o tema, até que conhecemos a *Connet Math* (empresa incubada pela UFG) através da Prof^a. Silmara e ela nos contou que era servidora da UFG e trabalhava no laboratório LEMAT (Laboratório de Educação Matemática), ela (e a) mesma fazia a guarda dos materiais, jogos pedagógicos e livros, e com o passar do tempo, viu que precisava fazer algo para a recuperação. Em seguida ela nos relatou da *Connect Math* e disse que estava necessitando de ajuda na parte da organização, e eu me propus a ajudá-la criando uma proposta de catalogação para que seu acervo ficasse mais organizado e isto seria meu tema de estudo e pesquisa TCC.

O estudo de pesquisa foi elaborar uma proposta de uma ficha catalográfica e buscar um software para a elaboração de um banco de dados. Propusemos o software TAINACAN que permite adicionar foto do documento, ou apenas o seu nome, gerando um número de registro e assim, será possível fazer a busca e encontrá-lo com precisão sempre que fosse preciso.

A bibliografia sobre documentos audiovisuais para a área da Biblioteconomia e Ciência da Informação é bastante escassa. (MAIOME; GRACIOSO, 2007). Para

fazer uma análise desses objetos, a dificuldade encontrada em relação a outros documentos é bastante grande.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GERAIS

- ✓ Propor um modelo de catalogação para a coleção de jogos pedagógicos da empresa *Connect Math*.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Realizar uma revisão de literatura sobre os processos de catalogação, tratamento técnico de documentação audiovisual e multimeios.
- b) Propor uma ficha catalográfica para o registro e recuperação dos jogos pedagógicos da *Connet Math*.

3 REVISÃO DE LITERATURA

Esta seção visa fornecer embasamento teórico para a pesquisa, apresentando conceitos de autores especialistas nos assuntos relacionados ao tema proposto. Serão abordados os seguintes temas: documento e documentação audiovisual, catalogação, classificação e indexação.

3.1 DOCUMENTAÇÃO E DOCUMENTO AUDIOVISUAL

O conceito de documentação, segundo Ortega (2009, p. 4), refere ao “[...] conjunto de técnicas (e seus fundamentos) de representação de conteúdos de documentos, em suas diversas tipologias e em qualquer suporte, visando recuperação, acesso e uso destes conteúdos.

Segundo o Dicionário de Biblioteconomia e Arquivologia (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, p. 131), a documentação é um “processo que consiste na criação, coleta, organização, armazenamento e disseminação de documentos ou informações” e é entendida como um conjunto de técnicas práticas. Alguns avanços e mudanças foram adicionados à Documentação, e é de suma importância relatar que:

A principal proposta da Documentação, foi a criação de um Repertório Bibliográfico Universal, que formado por milhões de fichas catalográficas, propunha-se a registrar a existência de todo o conhecimento humano, sobre todos os assuntos, de todas as épocas, em todas as línguas e sob todos os pontos de vista. As fichas classificadas por código decimal, referenciavam de maneira integrada, documentos mantidos em acervos arquivísticos, bibliográficos e museológicos distribuídos nos mais diversos países (FOUNTOURA, 2012, p.27).

“Documento audiovisual: documento que reproduz imagens fixas ou móveis, bem como registros sonoros em qualquer suporte, e que exige equipamento apropriado para ser visualizado ou executado”. (CUNHA & CAVALCANTI, 2008, p. 133).

Documento audiovisual é toda e qualquer expressão em linguagem natural ou convencional, ou qualquer expressão, sonora ou em imagem, vinda de qualquer suporte material.

“O termo audiovisual é formado pelas palavras áudio e visual. Teve sua origem do latim e sua conjugação “*áudio*”, “*vi*”, “*tum*” significa escutar e “*video*”, “*vidi*”, “*visum*” tem o significado de ver. No entanto, a conjugação dos vocábulo “áudio” e “visual” é de origem americana, quando começaram a desenvolver as técnicas de som e imagem. Isso ocorreu por volta dos anos 30, nos Estados Unidos. Na França o novo vocábulo foi incorporado anos mais tardes para atribuir ao uso simultâneo de imagens e sons” (CEBRIAN HERREROS, 1983 *apud* ARAUJO, 1992, p. 35). Audiovisual é o que integra o som e imagem, introduzindo a informação que combina com as duas modalidades. Algumas partes que o audiovisual participa, são:

O documento audiovisual, como documento científico participa, conseqüentemente das mesmas notas de informação e fonte informativa e se integra igualmente no processo informativo-documental: emissor (bibliotecário audiovisual), canal ou meio de transmissão (suporte audiovisual), mensagem (documento audiovisual), receptor ou usuário da mensagem (documento audiovisual). (RUBIO, 2003, p.216)

Nos séculos XVII e XVIII a utilização dos audiovisuais era utilizada pelos Jesuítas, assim sendo estes educadores aplicavam, sistematicamente, os meios audiovisuais principalmente na educação através da estimulação oral e das representações cênicas. Entretanto, para muitos autores, o ano 1926 é a data que marca o nascimento dos meios audiovisuais. (TREFELL et al., 1986 *apud* ARAUJO, 1992, p. 36).

A palavra audiovisual começou a ser empregada no Brasil na década de 50, com o tempo, foi recebendo diversas formas, como: audiovisão, audiovisualidade, etc. Muitas definições de audiovisual incluem uma conotação negativa, o audiovisual não é impresso, não sendo codificado por meio de caracteres alfabéticos.

“Vários termos têm sido aplicados para designar os meios audiovisuais: multimeios, recursos audiovisuais, materiais não impressos, materiais especiais, não gráficos, materiais não bibliográficos e mídias. Foi durante a Segunda Guerra Mundial que os meios audiovisuais passaram a ser utilizados com mais intensidade, era usado no treinamento das forças armadas norte-americanas depois da guerra, em razão do êxito obtido, a utilização de tais recursos foi adotada no sistema formal de ensino” (ESHELMAN, 1977 *apud* ARAUJO, 1992, p. 36).

A palavra audiovisual “diz-se da mensagem constituída da combinação de som e imagem”. (FERREIRA, 1996, p. 199 *apud* BETHÔNICO, 2006, p. 60). Ao falarmos em documento audiovisual, precisamos, ainda, construí-lo e compreendê-lo detalhadamente nesse universo em construção.

3.2 CATALOGAÇÃO

Segundo Cunha e Cavalcanti (2008), “catalogação é processo técnico para registro e descrição de itens tendo em vista a organização de catálogos”.

A catalogação significa registrar todo o material de uma unidade de informação, possibilitando ao usuário pesquisar os registros de seu interesse, metodologicamente organizado.

Para fazer qualquer tipo de catalogação, é necessário usar o AACR2, Código Anglo-Americano de Catalogação, que tem por finalidade a padronização mundial das descrições bibliográficas. Como o tema abordado nesse tcc será tratamento de fichas audiovisuais, o AACR2 traz alguns modelos, mas não é necessário seguir a risca, deixando a cada usuário o livre acesso para adicionar informações necessárias.

O tratamento de um acervo envolve diversas etapas de trabalho, dentre elas, estão:

- Identificação e análise
- Acondicionamento e guarda
- Catalogação e indexação
- Higienização e restauração
- Climatização da área de guarda e etc
- Duplicação.

3.3 CLASSIFICAÇÃO

Classificar é: dividir elementos em grupos, assuntos e coisas e seres de acordo com cada característica em comum ou não, analisando as diferenças e proximidade ou semelhanças entre os grupos. (PIEDADE 1983, *apud* EDUVIRGES, 2011, p. 2).

A classificação é todo o processo em que as coisas são agrupadas de acordo com as semelhanças e separadas por suas diferenças. Silva (2005) diz que classificação é como uma reunião de todo o acervo com os assuntos tratados, através do CDD, sistema de classificação.

Dewey dividiu a CDD em 10 classes principais, que contem 100 subdivisões, e as principais são:

- 000 Generalidades
- 100 Filosofia / Psicologia
- 200 Religião
- 300 Ciências Sociais
- 400 Linguística
- 500 Ciências Puras
- 600 Ciências Aplicadas (Tecnologia)
- 700 Artes
- 800 Literatura
- 900 História e Geografia

3.4 INDEXAÇÃO

“A indexação é a tradução de um documento em termos documentários. Assim descreve um documento em descritores, cabeçalhos de assunto e palavra chave ou termo chave, com a finalidade de expressar o conteúdo do documento” SILVA (2005, p. 57).

Segundo Cunha; Cavalcanti (2008), “indexação é a representação d conteúdo temático de um documento por meio dos elementos de uma linguagem documentária ou termos extraídos do próprio documento (palavras-chave, frases-chave)”.

Ao fazer a indexação, o profissional deve ter bastante cuidado para que não haja “silêncios” ou “ruídos”. Silêncios estão relacionados às informações presentes no acervo, mas que de algum modo, não são recuperados. E os ruídos são documentos recuperados com descritores que de certa forma não batem com o seu conteúdo real. A indexação de assuntos implica que:

que se tome uma decisão não somente quanto ao que é tratado num documento, mas também por que ele reveste de provável interesse para determinado grupo de usuários... O indexador deve formular várias perguntas sobre um documento. a) De que trata? b) Porque foi incorporado a nosso acervo? c) Quais seus aspectos serão de interesse para nossos usuários? (LANCASTER, 2004, p. 8-9).

Não existe um consenso sobre como se dá o processo de indexação, mas existem três operações básicas à atividade de indexação, elas são:

- a) Análise - leitura e segmentação do texto para a identificação e a seleção de conceitos;
- b) Síntese - construção do texto documentário com os conceitos selecionados;
- c) Representação - ou tradução, por meio de linguagens documentárias.

Para Silva e Fujita (2004), “a indexação surge no contexto da chamada “explosão bibliográfica” após a II Guerra Mundial para o controle bibliográfico em centros de documentação especializados, o conceito surgiu da elaboração de índices, e está hoje vinculada ao conceito de análise de assunto”.

4 METODOLOGIA

Segundo Assis (2008, p. 24) “A metodologia é a explicação minuciosa, detalhada, rigorosa e exata de toda ação desenvolvida no método (caminho) do trabalho de pesquisa”.

4.1 DELIMITAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA

O campo de pesquisa foi a empresa Connect Math. Como objeto de estudo foi escolhido a coleção de jogos pedagógicos da empresa *Connect Math* para reorganização catalogação.

4.1.2 A empresa *Connect Math*

A idealização da empresa só foi possível pela trajetória e nos estudos historicamente construído pelas professoras: Zaíra Varizo e Silmara Epifânia. Ao observar esta trajetória podemos vislumbrar um panorâmico que relaciona as práticas de ensino de matemática baseando-se no método do laboratório.

Foi neste contexto, que se conceberam as ideias iniciais para criação de uma empresa voltada para a formação de professores e para o ensino e aprendizagem da matemática de forma lúdica.

A empresa tem como meta a criação de soluções que venha a atender as demandas relacionadas aprendizagem da matemática. A mesma se propõem a correlacionar mídias e tecnologias educacionais, para criar soluções que venham a suprir as atuais necessidades da educação. A empresa tem como público as escolas privadas da região metropolitana de Goiânia. A mesma irá oferecer produtos e serviços voltados para a melhora do rendimento escolar e para a formação continuada dos professores de matemática. Inicialmente iremos trabalhar com o serviço implantação de Laboratório de Aprendizagem Matemática, dentro deste serviço teremos outros subgêneros de produtos e serviços inseridos.

A ideia de criação da empresa partiu da convivência com os estudos, pesquisas e práticas de ensino realizado em um laboratório de educação matemática, o que propiciou desvendar um mercado que tem carência de produtos e serviços de qualidade voltados para o ensino da matemática. Aliando isso ao

atual cenário educacional do ensino, tem-se o palco ideal para a criação de uma empresa onde a platéia será formada pela rede de ensino privado juntamente com seu corpo docente e discente.

A empresa atua no segmento de serviços destinados a educação. Tendo como proposta de valor, a viabilização de soluções que possibilitem a aprendizagem em matemática para proporcionar a melhora do rendimento escolar. O diferencial do serviço está na visão tecnológica e na inovação que a empresa emergente *CONNECT MATH* propõe. Partindo de um viés em que na educação a tecnologia é vista como todos os meios e multimeios que proporcionam a melhora ou a inovação do fazer docente; neste sentido desde o giz ao quadro digital são todos recursos tecnológicos que tem lugar e possibilidades de ensino a serem exploradas. A inovação fica por conta da proposta pedagógica e da utilização dos recursos tecnológicos educacionais de forma holística e transversal.

O produto do plano de negócio está relacionado aos serviços que envolvem o Laboratório de Aprendizagem Matemática (LAM), tem como público alvo as instituições privadas de ensino da região metropolitana de Goiânia, a clientela visada são as instituições que possuem o ensino fundamental. O serviço que a empresa presta envolve: cursos, oficinas, consultorias e implantação de laboratório. Sendo que não há uma data de encerramento para o mesmo, visto que a empresa pretende expandir a venda deste produto para outros municípios do estado de Goiás.

A empresa *CONNECT MATH*, lançou-se no mercado oferecendo o serviço implantação de Laboratório de Aprendizagem Matemática (LAM). Para este serviço é elaborado os materiais textuais: Modelo de projeto estrutural; catálogo de materiais de escritório, catálogo de materiais didático pedagógico, catálogo de recursos tecnológicos, catálogo de materiais de consumo, manual de estruturação organizacional de um LAM, modelo de proposta pedagógica, apostila para curso de formação de professores, roteiro informativo de como será elaborada a pesquisa de campo na instituição de ensino e de como será realizada a coleta de dados, elaboração de material visual para sensibilização e conscientização do público, encartes de informação sobre o serviço e sua proposta pedagógica e protocolo de aplicação de cada atividade do professor e do aluno.

O serviço de um LAM tem como objetivo melhorar o rendimento escolar dos alunos na disciplina de matemática, oferecendo uma conquista verdadeiramente e

uma aprendizagem significativa. A *CONNECT MATH* possui a propriedade intelectual deste serviço. A elaboração do material baseia-se nas considerações realizadas pelo educador matemático Malba Tahan.

A tecnologia está inserida na elaboração dos recursos e materiais necessários para a realização deste serviço. A proposta pedagógica possui um viés tecnológico em sua concepção o que agrega uma visão holística a empresa *CONNECT MATH*.

O diferencial tecnológico da empresa está no método que utiliza para ensinar matemática. Conta com a utilização de recursos didáticos - pedagógicos, jogos, manipuláveis, jogos eletrônicos e *softwares*. O jogo pelo jogo não tem significado se não for manipulado de forma adequada. Por este motivo se faz necessário que o professor tenha capacidade e a habilidades de explicar com clareza de modo a despertar o interesse do aluno. Este é um dos diferenciais da empresa visto que sempre pensamos no consumidor e em atender a sua necessidade de forma satisfatória, onde o mesmo será inserido em uma realidade que irá desenvolver a sua autonomia produtiva e criativa. E no processo de mediação que fica evidenciado a conquista efetiva do conhecimento. A empresa acredita que tudo seja uma questão de adaptação da tecnologia para a realidade contemporânea. Visto que quando se trata de tecnologias para a educação temos muitas possibilidades entre elas: o quadro negro, o giz, o retro projetor, o data show, a lousa digital entre outros.

Os jogos pedagógicos serão enumerados no próximo item deste trabalho. Todos os jogos são comprados pela empresa, mas a *Connet Math* conta com vários jogos que são produzidos de forma artesanal, a partir de materiais recicláveis. Com esses jogos, é passado que independente de sua estrutura, seu jogador aprenda noções de matemática e desenvolva habilidades.

4.2 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Silva e Menezes (2001) afirmam que: “[...] a pesquisa é realizada quando se tem um problema e não se tem informações para solucioná-lo.” Sendo assim, observa-se que muito colecionadores não conseguem encontrar seus itens colecionados, devido não terem um sistema que organização eficaz para localização.

Propondo um método de catalogação para itens de coleção, está pesquisa é classificada básica, gerando conhecimento para o avanço nas futuras pesquisas da área audiovisual na Ciência da Informação e nos acervos de coleções. Para Silva e Menezes (2005) uma pesquisa básica “objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses locais.”

A abordagem do problema é qualitativa (SILVA, MENEZES, 2005) pois visa realizar estudos bibliográficos e propor um método de catalogação, que relacione o acervo e seu usuário, juntamente com a subjetividade do sujeito. Pois os acervos de colecionadores se diferenciam entre si de acordo com o interesse do colecionador, com isso não é possível transcrever essa proposta e sua individualidade em números.

De acordo com os objetivos que se pretende atingir a pesquisa é exploratória, pois para GIL (1991 apud SILVA, MENEZES, 2005), está proporciona maior conhecimento com o tema, envolvendo levantamento bibliográfico e um estudo caso para poder se propor uma catalogação.

4.3 ETAPAS DA PESQUISA

Durante a execução do estudo e a pesquisa foram identificadas várias dificuldades como: um acervo desorganizado composto por materiais diversificados (Jogos do Ensino Fundamental I ao Ensino Médio) e a criação de uma ficha catalográfica que atendesse todo esse tipo de material.

Após o primeiro contato com o acervo e notado as dificuldades que deveriam ser solucionadas, foi identificado que para reorganização do acervo e sua catalogação, seria necessário:

- a) Separar o material de acordo com suas tipologias (tipos de jogos pedagógicos e o material que a constituem e sua faixa etária);
- b) Enumerar as estantes;
- c) Criar fichas catalográficas.

Propomos para estudos e pesquisa futuros a criação de um número de chamada para cada tipo de material como forma de identificação, posteriormente, a estante deveria ser organizada de acordo com o número de chamada adotado para cada material seja catalogado no TAINACAM, fazendo com que seu usuário tenha uma boa precisão ao encontrar o que precisa.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O *software* que será utilizado para fazer a catalogação dos jogos será o TAINACAN.

O Tainacan é um sistema de gestão de repositório digital, software livre em desenvolvimento no Laboratório de Políticas Públicas Participativas (L3P)/Medialab da Universidade Federal de Goiás (UFG) sob a coordenação do Prof. Dr. Marcel Ferrante e Prof. Dr. Dalton Martins. É apoiado pelo Ministério da Cultura e Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) como uma solução para construção, publicação e gestão de acervos digitais para museus, bibliotecas e escolas em geral e pode ser baixado pelo endereço: <<http://github.com/l3pufg/tainacan>>.

Um dos seus principais objetivos é ter uma boa usabilidade para que usuários de qualquer área do conhecimento possam elaborar suas próprias coleções de uma forma intuitiva. O Tainacan foi desenvolvido visando aproveitar ao máximo a inteligência coletiva da comunidade de usuários através da colaboração: 1) na elaboração e alimentação do repositório com novos conteúdos; 2) na avaliação os itens de diferentes coleções evidenciando conteúdos de maior qualidade; 3) em uma melhor descrição dos itens, refinando os metadados, editando ou eliminando conteúdo irrelevante ou inapropriado; 4) na construção do sistema de organização, que são as taxonomias usadas nas facetas da coleção, sugerindo novas categorias ou editando as existentes. O esquema de metadados também pode ser revisado; 5) na importação de conteúdo das redes sociais e atribuição de um novo significado a esse objeto dentro da coleção, organizando e descrevendo com uma capacidade não ofertada nas redes sociais. Além disso, é permitido compartilhar em diversas redes sociais, gerando uma maior visibilidade do conteúdo da biblioteca digital.

O Tainacan reuni requisitos retirados de uma ampla pesquisa na literatura por critérios de avaliação de sistemas de gestão de bibliotecas digitais. Esses requisitos foram reunidos em uma grande lista, organizados a partir dos componentes da arquitetura da informação (busca, navegação, organização e rotulagem) e posteriormente priorizados para executar as funções essenciais de um repositório digital que são administrar, armazenar, preservar e disponibilizar conteúdos informacionais em formato eletrônico. Além disso, tem como principal diferencial trazer princípios da web 2.0 para o universo dos repositórios digitais como apresentado acima.

Construído sobre a plataforma *Wordpress*, sistema de gestão de conteúdo mais popular da internet, o Tainacan utiliza ao máximo a flexibilidade do seu modelo de dados e interface. Aproveita também o grande ecossistema de usuários, desenvolvedores, *plugins* e documentação existente. Além de ser fácil de obter um ambiente de hospedagem para o Tainacan, diferente de outros softwares para repositório digital, as funções de gestão do repositório são realizadas preferencialmente através uma interface gráfica AJAX ao invés do uso de arquivos de configuração (em *XML*) ou por linha de comando. Isto permite ao profissional de informação, gestor do repositório ou da coleção, uma maior autonomia, não necessitando de conhecimentos em informática para operar a ferramenta.

5.1 A FICHA CATALOGRÁFICA

O modelo de ficha proposto foi apenas para que sirva para todo o acervo de jogos da *Connect Math*, afim de facilitar a catalogação e armazenamento para o seu usuário final. A proposta está sendo criada especialmente para a *Connect Math*, mas a ficha catalográfica poderá ser copiada para qualquer acervo.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS	
Nº Chamada: _____	
Nome do jogo: _____	
Aquisição: <input type="checkbox"/> Compra <input type="checkbox"/> Doação <input type="checkbox"/> Produção artesanal	
Quantidade _____	
Data de aquisição: __/__/____	
Material do jogo: _____	
Dimensão: _____ cm.	
Ciclo Indicado: <input type="checkbox"/> Ens. Fundamental I <input type="checkbox"/> Ens. Fundamental II <input type="checkbox"/> Ens. Médio	
Descrição do jogo: _____	

Fonte: elaborada pelo autor (2016)

5.2 ACERVO DA EMPRESA

1) Ábaco de pinos e ábaco decimal:

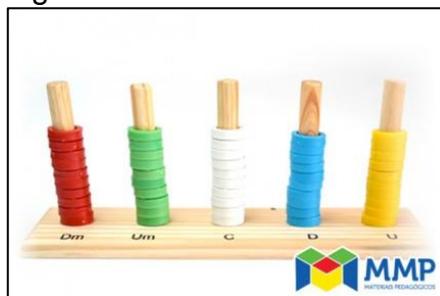
O ábaco de pinos e ábaco decimal (conhecido também como ábaco aberto) é excelente para trabalhar o valor posicional dos algarismos no numeral. Ele é um material pedagógico indicado para compreender o sistema de numeração decimal e explorar as operações de adição, subtração, etc.

O Ábaco aberto (ábaco vertical) contém cinco colunas. Sua base é em madeira e está disponível em duas versões: Aluno com e 50 argolas em plástico, sendo 10 de cada cor e Versão maior para o professor com argolas em EVA.

O Ábaco aberto da MMP é 2 em 1 e trabalha as seguintes divisões: unidade, dezena, centena, unidade de milhar e dezena de milhar de um lado, e no outro lado a dezena, unidade, décimo, centésimo e milésimo.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental I

Figura 1 - Ábaco



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/abaco-de-pinos-e-abaco-de-pinos-para-decimais/>>

2) Área do Círculo:

A área do círculo ou círculo fracionado é um material pedagógico muito utilizado para mostrar no concreto a dedução da fórmula da área do círculo transformando-o aproximadamente num retângulo. (Área do retângulo: base x altura => Área do Círculo = πr^2)

O que é: Círculo de 20 cm de diâmetro, confeccionado em EVA em duas cores, dividido em dois semi círculos com vários setores circulares que se encaixam formando, aproximadamente, um retângulo. (Temos também este produto com círculo de 25cm de diâmetro)

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental II e Ensino Médio.

Figura 2 – Área do círculo



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/area-do-circulo/>>.

3) Área dos Polígonos:

Conjunto com 14 peças (um retângulo e diversos triângulos coloridos com lado menor 4 cm) para determinar e chegar a fórmula das áreas de paralelogramos, triângulos (isósceles, retângulo e escaleno), trapézios (isósceles, retângulo e escaleno) e losangos.

Com o retângulo e os triângulos é possível construir os principais quadriláteros e deduzir suas fórmulas de áreas relacionadas com a área do retângulo padrão.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental II, Ensino Médio

Figura 3 – Área de polígonos



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/area-dos-poligonos/>>.

4) Barrinhas coloridas (Cuisinaire):

Desenvolve habilidades para cálculos de adições e subtrações e cálculos de multiplicação e estímulo da descoberta de propriedades matemáticas. Também é

utilizado para decimais e para gráfico de barras, sequência numérica; frações (o aluno identifica as relações entre a parte e o todo); coordenação motora; memória; análise-síntese; constância de percepção de forma, tamanho e cores.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental II e Ensino Médio

Figura 4 – Barrinhas coloridas



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/barrinhas-coloridas-cuisinaire/>>

5) Base 2 (Plana):

Conjunto com 55 peças em EVA sendo vários quadrados e retângulos, sendo a área de cada retângulo o dobro da área de um quadrado, e cada tamanho de peça em uma cor diferente. Para realizar operações na base 2. Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental I

Figura 5 – Base 2



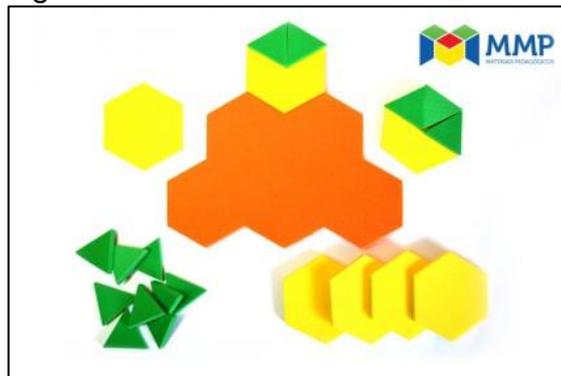
Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/base-2-plana/>>.

6) Base 6 (Plana):

Conjunto de 61 peças em EVA, sendo 1 polígono (= 6 hexágonos), 12 hexágonos e 50 triângulos eqüiláteros (1/6 do hexágono). Dadinho numerado de 0 a 5. Embalagem em saco ZIP com etiqueta.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamenta I

Figura 6 - Base 6



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/base-6-plana/>>.

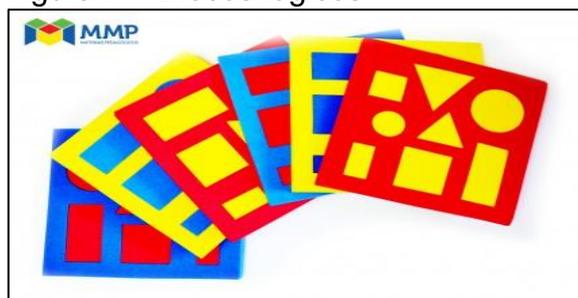
7) Blocos Lógicos:

Desenvolve habilidades com as noções elementares da teoria dos conjuntos e de lógica matemática. Usado para seqüências, comparação, classificação e seriação, Vários jogos lógicos. Trabalha os conectivos e/ou. Desenvolve raciocínio lógico. Vem com Manual explicativo.

Conjunto contendo 48 peças em quatro formas, dois tamanhos, três cores e duas espessuras. Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão.

Ciclo Indicado: Ensino Infantil, Ensino Fundamental I

Figura 7 – Blocos lógicos



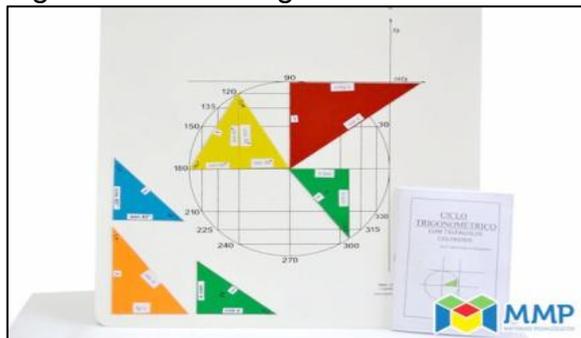
Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/blocos-logicos/>>

8) Ciclo Trigonométrico com triângulos imantado:

Quadrado, 50 cm x 50 cm, contendo o ciclo trigonométrico com triângulos imantados. Excelente para se deduzir as principais relações trigonométricas. Para uso do professor. Vem com manual explicativo.

Ciclo Indicado: Ensino Médio

Figura 8 – Ciclo Trigonométrico



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/ciclo-trigonometrico-com-triangulos-imantado/>>

9) Cubo da Soma:

Conjunto formado por dois cubos e seis paralelepípedos que montados convenientemente nos mostram o cubo da soma de dois termos $(a + b)^3$. Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental II e Ensino Médio

Figura 9 - Cubo da soma



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/cubo-da-soma/>>.

10) Cubo Soma:

Quebra-cabeça formado por 7 peças num total de 27 cubos de madeira unidos sendo uma peça com 3 cubos e 6 peças com 4 cubos cada uma, sem repetir a montagem, para construir um cubo cuja aresta mede 6,5 cm (dando um cubo de dimensões 3x3x3 unidades cúbicas). Acondicionado em embalagem zip de fácil e prático manuseio. Para visão: lateral, frontal e de cima.

Ciclo Indicado: Todos

Figura 10 – Cubo soma



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/cubo-da-soma-2/>>.

11) Fichas 2 cores:

Excelente recurso para trabalhar com números inteiros: divisores, (mdc), frações de uma certa quantidade, multiplicação, adição, subtração, números primos e também para trabalhar com números inteiros relativos, operações com números positivos e negativos etc.

Material pedagógico com 40 fichas em EVA, sendo um lado azul e o outro vermelho. Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio. Vem com manual para professor.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II

Figura 11 – Ficha de duas cores



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/fichas-2-cores-criacao-mmp>>.

12) Fichas Coloridas:

Caixa com aproximadamente 42 fichas em EVA em 5 cores e um dadinho de 0 a 2 para trabalhar na base três. Utilizado, entre outros, para se trabalhar em outras bases de contagem, construir sequências, etc. Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental I e II

Figura 12 – Fichas coloridas



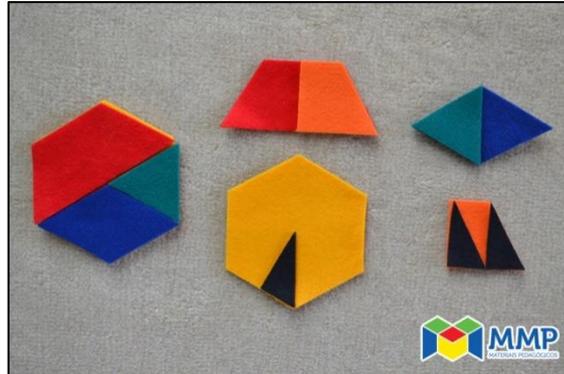
Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/fichas-coloridas/>>

13) Frações no Hexágono:

Conjunto contendo três hexágonos inteiros com 6 cm de lado, e outros hexágonos congruentes a ele em cores diferentes e divididos em $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/6$ e $1/12$ (formam até três inteiros). Confeccionado em EVA. Embalagem em PVC cristal com botão de pressão.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental I e II

Figura 13 – Frações no Hexágono



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/fracoes-no-hexagono-criacao-mmp/>>.

14) Frações no quadriculado:

Placa quadriculada e suas respectivas divisões em diversas cores e direções . Por ser quadriculado, algumas divisões podem ser feitas em 2 sentidos, por isso temos duas representações de meios, quartos e sextos, mas apenas uma representação de terços, oitavos, doze avos e vinte e quatro avos. 72 peças em EVA. Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio. Contém manual de instruções completo para professor.

Ciclo Indicado: Ensino Médio

Figura 14 – Frações no quadriculado



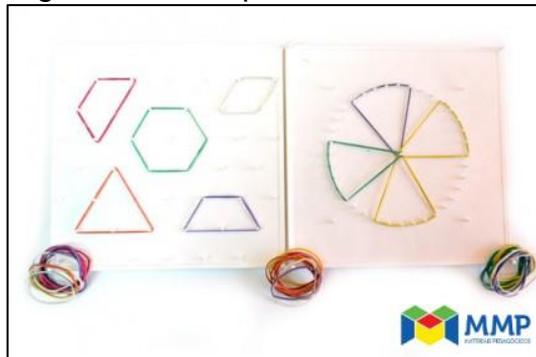
Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/fracoes-no-quadriculado/>>.

15) Geoplano Circular:

Confeccionada em plástico 24,5x24,5 cm, sendo de um lado uma malha com um círculo centralizado formado por 36 pinos (dividido a cada 10°), um pino central e quatro pinos formando um quadrado circunscrito. No outro lado uma malha triangular com 46 pinos. Contém conjunto de elásticos coloridos para áreas. Embalagem em caixa de papelão branca 25x25cm.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental II e Ensino Médio

Figura 15 – Geoplano Circular



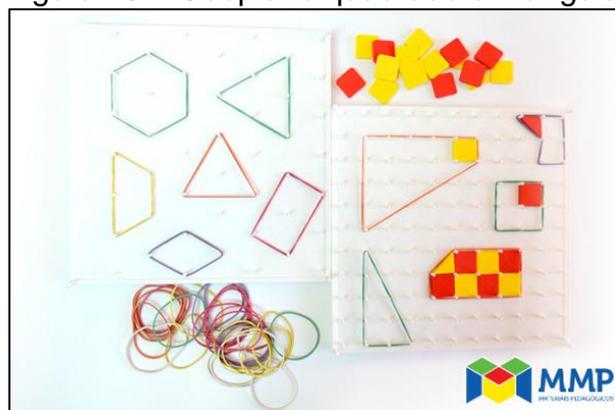
Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/geoplano-circular/>>.

16) Geoplano quadrado e triangular:

Confeccionado em plástico injetável 24,5 x 24,5 cm, rígido. Contendo de um lado uma malha quadrada com 121 pinos e do outro lado 46 pinos formando uma malha triangular. Contém conjunto de elásticos coloridos e peças em EVA para verificação de áreas da figura formada. Embalagem em caixa de papelão branca 25x25cm.

Ciclo Indicado: Ensino Infantil, Fundamental I e II e Ensino Médio

Figura 16 – Geoplano quadrado e triangular



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/geoplano-quadrado-e-triangular/>>.

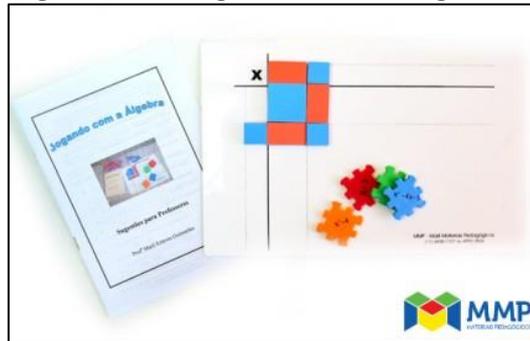
17) Jogando com a Álgebra:

Jogo com tabuleiro e 4 dadinhos em EVA contendo nas faces expressões algébricas e peças em 2 cores: um lado azul e do outro vermelho, para: Operações com polinômios, Produtos Notáveis e Fatoração. Apostila para o professor.

Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental II e Ensino Médio

Figura 17 – Jogando com a álgebra



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/jogando-com-a-álgebra-criacao-mmp/>>.

18) Jogando com as quatro operações:

Tabuleiro em plástico rígido, um conjunto de fichas e 3 dados. Regras no verso do tabuleiro. Acondicionado em uma embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio. Um tabuleiro pra 4 alunos.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental I e II

Figura 18 – Jogando com as quatro operações



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/jogando-com-as-quatro-operacoes/>>.

19) Jogo da Corrente:

Conjunto com vinte hexágonos que formam os elos de uma corrente e dois conjuntos de fichas em cores diferentes. Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio.

Ciclo Indicado: Todos

Figura 19 – Jogo da Corrente



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/jogo-da-corrente/>>.

20) Jogo Mandala

Um tabuleiro em PVC tamanho A4 com o ciclo trigonométrico adaptado e com ícones em cinco cores, 1 dado, 2 peões, 12 marcadores . Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio. Vem com Apostila de instruções para o professor.

Ciclo Indicado: Ensino Médio

Figura 20 – Jogo Mandala



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/jogo-mandala-trigonometrica/>>.

21) Jogo Probabilidade:

Tabuleiro de plástico rígido medindo 25 cm x 32 cm, um dado com os números pares em azul e os ímpares em vermelho e outro dado com as cores trocadas. Quatro conjunto de fichas em quatro cores diferentes. Vem com manual de instruções para o professor.

Ciclo Indicado: Ensino Médio

Figura 21 – Jogo Probabilidade



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/jogo-probabilidade/>>.

22) Jogo Pulo do gato:

Tabuleiro em plástico, dois dados e dois conjuntos de fichas. Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio. Para fixar as operações de adição e de subtração de maneira Lúdica. (Fazer números com formas negativos e positivos).

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental I

Figura 22 – Jogo pulo do gato



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/jogo-pulo-do-gato/>>.

23) Jogo Subida Maluca:

Tabuleiro de plástico rígido medindo 25 cm x 32 cm, desenhado percurso de 1 a 100 sendo que algumas casas apresentam uma escada ou um escorregador, conjunto de marcadores e dado. (Regras impressas no verso). Jogo de percurso com estratégia para avançar casas ou voltar . Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio .Um tabuleiro para cada 4 alunos.

Ciclo Indicado: Ensino Infantil e Ensino Fundamental I

Figura 23 – Jogo subida maluca



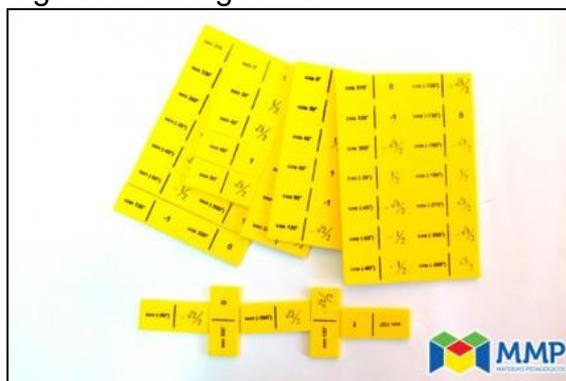
Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/jogo-subida-maluca/>>.

24) Jogo Trigominó:

Análogo ao jogo tradicional de dominó só que com 56 peças em EVA, divididas em duas partes exibindo de um lado senos e cossenos de diversos ângulos e do lado oposto, os resultados em ordem diferente. Acondicionado em embalagem cristal com botão de pressão de fácil e prático manuseio. Vem com manual de Instruções.

Ciclo Indicado: Ensino Fundamental II e Ensino Médio

Figura 24 – Trigomino



Fonte: <<http://mmpmateriaispedagogicos.com.br/produto/jogo-trigomino/>>.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitas pessoas colecionam os mais diversos objetos em todo o mundo e fazendo uma análise mais intrínseca, descobre-se, que o colecionismo, além da ideia básica de entretenimento, é uma arte e uma ciência que desenvolve o aprendizado. Baseando-se na ideia de colecionar algo, nota-se, que o desenvolvimento da coleção de jogos pedagógicos tratado no presente trabalho, induz, a uma necessidade de um melhor atividade, que está relacionada à uma organização eficaz e efetiva, no caso, a catalogação dos objetos no sistema Tainacam.

Gerenciar a própria Unidade de Informação requer algum trabalho, ainda mais quando se trata de inúmeros itens compostos pelos mais diversos tipos, mas vale a pena ter tudo organizado e facilmente localizável na hora de usar. A organização requer também certa criatividade, pois como a Unidade de Informação é de uso particular, a proprietária está livre para escolher o sistema que melhor atende à sua necessidade e a agrade tanto para a disposição nas prateleiras como para as pastas no computador, por isso, foi sugerido a utilização do software livre, Tainacam, devido a facilidade em sua manutenção.

A classificação de uma Unidade de Informação para uso pessoal não precisa ser excessivamente detalhada nem precisa seguir os esquemas de classificação mais usados. No entanto, sugere-se o uso de simples números de chamadas gerados pelo sistema onde facilite a continuidade do trabalho sugerido à proprietária e a qualquer pessoa que deseje usar a proposta deste trabalho. A experiência obtida com o trabalho foi de suma importância, a expectativa é que possamos de alguma forma, contribuir com a Ciência da Informação e Audiovisual.

REFERÊNCIAS

_____. **Manual de arquivos**. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 1959

ALVES, M. D. R.; SOUZA, M. I. F. Dublin Core e MARC 21: um estudo de correspondência de elementos de metadados. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 4, n. 2, p. 20-38, 2007.

AMO GARCÍA, A. del. **Clasificar para preservar**. México: Cinemateca Nacional del Mexico, 2006.

ASSIS, Maria Cristina. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo, 2009.

CARNEIRO, Marília Vidigal. Diretrizes para uma política de indexação. **Revista da**

CARVALHO, Edna de Souza; VASCONCELOS, Rosa Maria Gonçalves. **Tratamento e conversão dos documentos digitais: a experiência do Senado Federal**. Brasília - DF: [2007?]. Disponível em:

CEBRIAN-HERREROS, M. **Fundamentos de la teoría y técnica de la información audiovisual**. Madrid: Mezquita, 1983. 2 v.

CUNHA, Murilo Bastos; CAVALCANTI, Cordélia Robalinho de Oliveira. **Dicionário de Biblioteconomia e Arquivologia**. Brasília: Brinquet de Lemos, 2008. 451 p.

EDMONDSON, Ray. **Uma filosofia de arquivos audiovisuais**. Paris: UNESCO, 1998. 60p. **Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte: UFMG, v. 14, n. 2, p. 221-241, set. 1985.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurelio Seculo XXI Escolar: O Minidicionário da língua portuguesa 4 ed.rev. ampliada**.- Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

FONTOURA, Marcello Carneiro. **A Documentação de Paul Otlet: Uma proposta para a organização racional da produção intelectual do homem**. 2012. 219 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, 2012. Disponível em: <http://bd.camara.leg.br/bd/bitstream/handle/bdcamara/10431/documentacao_paulotlet_fontoura.pdf?sequence=3> Acesso em: 03 ago. 2016

FUJITA, Mariângela Spotti Lopes. **Política de indexação**. Marília: Oficina Universitária, 2012. Disponível em:<http://www.marilia.unesp.br/Home/Publicacoes/politica-de-indexacao_ebook.pdf>. Acesso em: 15 set. 2016.
<http://www.apbad.pt/Downloads/congresso9/COM69.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2016.

FUJITA, M.S.L . **Leitura em análise documentária**. Marília: UNESP/CNPQ, 2004.

LANCASTER, F. W. **Indexação e resumos: teoria e prática**. 2. ed. Brasília, DF: Brinquet de Lemos, 2004.

MCCARTHY, CAVAN M.; TARGINO, Maria das Graças. Materiais audiovisuais na sociedade e nas bibliotecas brasileiras. **R. Esc. Bibliotecon. UFMG**, Belo Horizonte, v.13, n.2: p.302321, set. 1984

MEY, Eliane Serrão Alves. **Introdução à Catalogação**. Brasília: Brinquet de Lemos, 1995.

MIRANDA, Antônio. Treinamento no uso da biblioteca com recursos audiovisuais: revisão da literatura. **R. Esc. Biblioteconomia UFMG**, Belo Horizonte, v.5, n.2: p. 145-164, set. 1976.

PEREIRA, Demian Alves; MORAES, Paulo José Medeiros. **Recuperação da informação jornalística audiovisual usando linguagem documentária: estudo de caso da TV Globo Brasília**. Brasília: UNB, 2009.

PIEIDADE, Maria Requião. **Introdução a teoria da classificação**. Rio de Janeiro: Interciência, 1977. p. 9-145.

PERROTA, Maria Luíza Lourdes Rocha. **Multimeios**: seleção, aquisição, processamento, armazenagem e emppéstimo. Vitória: Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1991.

RODRIGUES, Ricardo Crisafulli. Análise e tematização da imagem fotográfica. **Ciência da Informação**, Brasília,DF,v.36,n.3, p. 67-76, set./dez.2007. Disponível em: <http://revista.ibict.br/index.php/ciinf/article/view/1006/737> > Acesso em: 18 set. 2016.

RUBIO, Alfonso. **La documentación audiovisual em el centro territorial de TVE en la Rioja**. Berceo, s.l, n.144, p.215-233, 2003. Disponível em: < <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=698051>>. Acesso em: 18 set. 2016.

SONTAG, Susan. **Sobre Fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2001. Disponível em: <https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos/Metodologia_de_pesquisa_e_elaboracao_de_teses_e_dissertacoes_4ed.pdf>. Acesso em: 15 set. 2016.