

## **Divulgação científica sobre tecnologia digital, games e letramento midiático pelo grupo de pesquisa GamerLab<sup>1</sup>**

Marcos Feitosa<sup>2</sup>

Dyane Barros<sup>3</sup>

José Messias<sup>4</sup>

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Universidade Federal Fluminense (UFF)

### **Resumo**

Este trabalho tem por finalidade apresentar a experiência da equipe de extensão do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GamerLab), vinculado institucionalmente à Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, e à Universidade Federal Fluminense, em Niterói. O projeto de divulgação científica versa sobre tecnologia digital, games e letramento midiático. O presente relato consiste nas atividades de produção e criação de conteúdos para alimentar as redes sociais do grupo de pesquisa, além da elaboração de eventos, campeonatos e projetos para fomentar a inclusão digital, a diversidade regional e de gênero nas áreas de ciência e tecnologia, por meio dos videogames.

**Palavra-chave:** Divulgação científica; inclusão digital; pesquisa; tecnologia; letramento midiático.

### **Introdução**

Desde o início da era digital e o surgimento da internet no final do século XX, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) mudaram significativamente a forma como os seres humanos interagem e se relacionam independente da sua localização geográfica. Tornando-se parte integrante da cultura contemporânea, sistemas de telecomunicações, meios de comunicação de massa, mídias digitais, entre outros, produzem e/ou transmitem boa parte do conteúdo consumido diariamente. Eles são a base dos dados,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ05 – Comunicação, Cultura Digital e Tecnologias, da Intercom Júnior – 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação, 8º Semestre, do Curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal do Maranhão – UFMA. Bolsista PROEC/UFMA e-mail: [marcosryuuki@gmail.com](mailto:marcosryuuki@gmail.com).

<sup>3</sup> Estudante de Graduação, 2º Semestre, do Curso de Estudos de Mídia da Universidade Federal Fluminense – UFF. Bolsista PROEX/UFF e-mail: [dyanebarros@id.uff.br](mailto:dyanebarros@id.uff.br).

<sup>4</sup> Orientador. Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do PPGCOM da Universidade Federal Fluminense e do PPGCOM da Universidade Federal do Maranhão, e-mail: [jose.cmsf@ufma.br](mailto:jose.cmsf@ufma.br).

informações e notícias que sustentam/norteiam o que se entende por cultura, educação e política, estando disponíveis em diferentes vieses e matizes 24 horas por dia (Crary, 2014). Elas também ajudam a formar relações sociais que conectam populações transnacionais, muitas vezes superando barreiras linguísticas e questões de infraestrutura. Desse modo, se viu uma nova possibilidade de educar, produzir, pesquisar e divulgar as iniciativas científicas sobre as temáticas envolvendo games, mídias digitais e letramento midiático, a partir de aspectos sociais, políticos e educacionais por meio das plataformas digitais. A divulgação científica neste âmbito é extremamente importante para compreender os avanços que os pesquisadores da área de comunicação, ciências sociais e humanidades tiveram de modo geral, além de assimilar o desenvolvimento das novas tecnologias e como a sociedade reage a estas mudanças. O gerenciamento das redes sociais é primordial para que a sociedade possa estar ciente das pesquisas que são realizadas sobre estes temas, fazendo publicações corriqueiramente sobre as progressões realizadas.

Ao estudar as apropriações de artefatos digitais como redes sociais, aplicativos, as próprias linguagens de programação e, sobretudo, videogames, as investigações do grupo e seus integrantes trazem visibilidade para a ação desses dispositivos na vida cotidiana. A pesquisa em mídias digitais realizada até o momento lida com uma série de iniciativas computacionais/digitais que, à primeira vista, parecem precárias ou até “malfeitas”, mas que pela ação desses usuários trazem à tona questões como infraestrutura, regionalidade, acesso à informação, educação e cultura, além de desigualdades sistêmicas de raça, gênero, sexualidade e classe, entre outras. Por isso, é importante divulgar as ações e estudos do grupo sobre os impactos dessas tecnologias digitais na sociedade, bem como conscientizar a comunidade acadêmica e o público em geral sobre temas como privacidade, direito autoral, gamificação, inteligência artificial, entre outros.

### **Objetivo(s) do Projeto:**

- Divulgar as ações do grupo de pesquisa GamerLab/UFMA/UFF para comunidade acadêmica e para o público externo;
- Capacitar os alunos no aprendizado de novas linguagens midiáticas e conteúdos relacionados;
- Exercitar com os alunos ações de divulgação e produção de conteúdo que fazem parte do currículo e formação dos cursos de Jornalismo, na UFMA, e Estudos de Mídia, na UFF.

---

### **Descrição das Metas:**

- Criar páginas virtuais em redes sociais para os projetos e demais iniciativas do grupo de pesquisa GamerLab/UFMA/UFF;
- Produzir conteúdo inédito que dialogue tanto com questões acadêmicas e de pesquisa, quanto com interesses do público em geral e da sociedade civil;
- Atrair possíveis estudantes tanto para o curso de Jornalismo e/ou no PPGCOM da UFMA, quanto para o curso de Estudos de Mídia e para o PPGCOM da UFF;
- Gerar conscientização sobre os temas da tecnologia digital, games e do letramento midiático para o público externo.

### **Metodologia**

O presente relato se dedica ao gerenciamento das redes sociais do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GAMERLAB/UFMA/UFF), focado nos aplicativos Twitter, Instagram e Facebook. Além da criação de eventos, torneios, campeonatos e projetos. Para o desenvolvimento deste trabalho, foi necessária a criação de conteúdos visuais e textos jornalísticos, a fim de montar estratégias de comunicação para atrair o olhar do público para as iniciativas científicas e eventos institucionais das duas universidades.

Desse modo, o projeto em questão busca fomentar a produção de atividades de ensino, pesquisa e extensão que introduzem uma visão crítica sobre as tecnologias computacionais, empregando um olhar dos chamados estudos pós-coloniais (Philip, 2014) e/ou da decolonialidade (Mignolo, 2011; Quijano, 2005). A primeira parte desse plano de divulgação científica consiste na produção de conteúdo para as redes sociais e site do projeto, desde cards, reels, tutoriais e materiais multimídia, para que a sociedade possa estar ciente das pesquisas que estão sendo desenvolvidas, promovendo uma formação cidadã que possibilita que as pessoas de forma autônoma, construam seus próprios pontos de vista sobre a realidade, contribuindo para o desenvolvimento do senso crítico da população.

Além da divulgação pelo ambiente digital, desenvolvemos jogos educativos, como o jogo analógico “*Enigmas*”, uma ferramenta educativa para alunos do ensino fundamental e médio baseada na mecânica de um jogo de adivinhação. Tendo como objetivo oferecer aprendizado por meio de uma experiência lúdica, capaz de entreter e educar simultaneamente transformando a maneira de educar mais atrativa. Outro jogo que está em desenvolvimento baseado na pesquisa sobre inclusão de gênero e sexualidade é o “*Jogo Visual Novel: A Jornada da Heroína*”, que tem como intuito explorar a jornada da heroína, a presença e os desafios das

mulheres no âmbito tecnológico. Destacando por meio de uma narrativa imersiva temas importantes sobre a presença feminina na ciência, games e tecnologias, permite que as jogadoras vivenciem experiências envolventes e reflexivas.

Além dessas iniciativas, são realizadas demonstrações para a população por meio de visitas a escolas municipais, estaduais e comunidades periféricas, para fomentar a importância das tecnologias e mostrar como é essencial desenvolver o senso crítico para olhar para o mundo com outros olhos, especialmente porque no ambiente digital ocorrem muitos assédios, casos de exclusão de pessoas da comunidade LGBTQIAP+, pessoas negras por meio de discurso de ódio. Por este e outros motivos, é fundamental trabalhar essas questões em sala de aula e outros espaços, como forma de promover a conscientização de uma nova geração sobre a importância da diversidade no ambiente de ciência e tecnologia. Diante disso, também são realizadas oficinas e cursos com professores, com foco na capacitação para a integração de recursos tecnológicos, como jogos e inteligência artificial generativa.

A divulgação científica também se dá por meio de jogos digitais e eletrônicos, pois nos últimos anos, os jogos se tornaram parte integrante da cultura contemporânea de diversas pessoas de várias gerações. Com o avanço da tecnologia, o cenário de competições em esportes eletrônicos ou e-sports (esports), como são tradicionalmente chamados, se tornaram recorrentes no Brasil e no mundo. De acordo com Dallegrave (2020), essa modalidade está ligada diretamente a grandes canais esportivos dos meios de comunicação com divulgação nacional e internacional. Assim, com sua rápida disseminação e popularização, os e-sports formam um novo produto midiático com milhares de espectadores e jogadores. Esse cenário possibilitou o advento da transmissão ao vivo (streaming) das gameplays dos jogos, na quais dezenas de pessoas acompanham, ou seja, um lugar propício para implementar as iniciativas de divulgação científica. Dessa forma, a criação de eventos, projetos e campeonatos de videogame fomentam a difusão científica acerca da temática, além de servir como campo para as pesquisas etnográficas desenvolvidas no âmbito deste projeto. Dessa maneira, esse plano de divulgação científica busca traduzir conceitos complexos e trabalhos desenvolvidos nas duas universidades, bem como por outros parceiros, em uma linguagem clara e atrativa, ampliando o impacto social das pesquisas relacionadas à temática, gerando conhecimento e formação cidadã, e promovendo a democratização do saber.

---

## **Ensino, Pesquisa e Extensão:**

A integração entre ensino, pesquisa e extensão na universidade pela via das tecnologias e de práticas artísticas e políticas, já é uma realidade no cenário internacional e também em importantes centros de pesquisa do Brasil. A sigla em inglês STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) e as chamadas Humanidades Digitais representam campos transdisciplinares que dialogam diretamente com as tendências do mercado e da sociedade civil e com a reconfiguração da formação universitária.

## **Resultados**

Ao longo das vivências no desenvolvimento das ações de extensão do GamerLab/UFMA/UFF, foi possível constatar a potência das práticas extensionistas como instrumentos de transformação social e de inclusão digital. A comunicação científica através da mediação em formato digital se torna fundamental na contemporaneidade para uma aproximação entre a universidade e a sociedade, sendo um fator determinante de impacto social, por meio da disseminação de acesso aos saberes trabalhados dentro do ambiente universitário.

A proposta, que articula ensino, pesquisa e extensão, gerou efeitos concretos tanto na formação dos estudantes extensionistas, quanto na promoção de debates fundamentais com a comunidade externa, como tecnologia, cultura digital, diversidade e letramento midiático, reafirmando o compromisso da universidade pública com a transformação da realidade social.

Um dos principais resultados observados foi a criação de uma rede colaborativa de comunicação científica e midiática, que reúne diferentes públicos. Nesse sentido, o Gamerlab cumpre seus objetivos ao estabelecer uma proximidade com a comunidade para além do público universitário, ao se inserir em ambientes digitais, como *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, *Discord* e *Whatsapp*. Essas plataformas se tornaram espaços de circulação de conteúdos informativos e educativos, aproximando a produção acadêmica do público geral.

Através da diversidade de conteúdos constantemente compartilhados nos ambientes digitais, o projeto demarca canais de participação ativa e troca entre docentes, discentes e a comunidade externa, incluindo transmissões de jogos e eventos (lives), vídeos tutoriais, e divulgação de eventos abertos à comunidade, que contribuem para formar um repertório acessível de temas que são trabalhados dentro do ambiente de pesquisa e extensão, adaptando a linguagem para os diferentes públicos. Por meio da produção de conteúdos acessíveis, o projeto atingiu estudantes da educação básica, professores da rede pública e público geral com interesse nos temas.

Esse processo estabelece a identidade do GamerLab em um projeto que não apenas pesquisa games e tecnologias, mas que também atua ativamente na transformação social sobre áreas muitas vezes associadas à estereótipos e espaços excludentes. As ações realizadas pelo projeto tanto em ambiente virtual, quanto em eventos presenciais, associam os jogos como porta de entrada para a construção de um pensamento crítico, a inclusão social e a construção de narrativas decoloniais sobre temas como ciência, gênero e inovação.

Dentre as contribuições das atividades para a formação acadêmica dos estudantes extensionistas, destaca-se o desenvolvimento de habilidades em produção multimidiática, organização de eventos, mediação em oficinas e planejamento de projetos, contribuindo para o desenvolvimento de práticas em comunicação digital, pensamento crítico e sensibilidade sociocultural. Assim, os integrantes do projeto compreendem de maneira ativa o papel social da universidade, entendendo a extensão como um espaço de transformação e aprendizagem.

Entre as ações desenvolvidas entre dezembro de 2022 a julho de 2025 destacam-se:

- **I Copa GamerLab de Bomba Patch** e a **I Copa Feminina FIFA 23**, que mobilizaram os estudantes e promoveram um espaço de visibilidade para a presença das mulheres no universo gamer. Os eventos gratuitos reuniram dezenas de participantes, tanto estudantes, funcionários e a presença da comunidade externa, essas ações promoveram debates sobre gênero, representatividade e inclusão digital;
- A participação na **Feira das Profissões do Centro de Ciências de Imperatriz**, na qual o Gamerlab apresentou suas produções a centenas de estudantes do ensino médio em escolas estaduais da cidade de Imperatriz no Maranhão. Utilizando jogos como o *Mário Kart*, adaptado com recursos de emulação, como um processo de gambiarra do *Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GAMERLAB/UFMA)*;
- O **Curso de Extensão em Metodologia Multimodal, Lúdica e Afetiva**, com 60 horas de formação, voltado para professores do ensino fundamental da rede pública. A ação proporcionou uma capacitação inovadora que abordou diferentes possibilidades de aplicação de práticas de ensino em sala de aula, e sua interface com a cognição, incluindo diferentes mídias e produtos de comunicação (games, narrativa fílmica, artes, quadrinhos, música, entre outros);
- O lançamento do **Tutorial Gamerlab**, uma série de cinco vídeos introdutórios sobre a plataforma *Scratch*, voltada ao ensino de lógica de programação para iniciantes, e desenvolvida pelo *Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT)*. Os vídeos, veiculados no canal do Gamerlab na plataforma *Youtube*, vêm sendo utilizados por educadores e alunos em contextos

formais e informais de ensino, despertando o interesse por tecnologia de forma lúdica e acessível;

- A produção e uso do jogo de cartas **Enigmas**, que tem sido aplicado em atividades com estudantes do ensino fundamental e médio como forma de desenvolver raciocínio lógico, linguagem e interação social. Já o **Jogo Visual Novel: A Jornada da Heroína**, está sendo desenvolvido como uma narrativa imersiva com o objetivo de trabalhar temas como diversidade de gênero e protagonismo feminino nos campos da ciência e da tecnologia;
- A promoção de **oficinas e visitas em escolas públicas**, com o objetivo de disseminar conhecimentos sobre o uso crítico das tecnologias e o combate ao discurso de ódio, e valorização da diversidade em ambiente online;
- E o evento extencionário **Universo Gambiarra: Folkmídia Carioca**, que conecta cinema, narrativas criativas brasileiras, bastidores do audiovisual independente, formatos e gêneros da folkcomunicação no ambiente online, o que valoriza a cultura popular e periférica brasileira, além de promover a comunidade externa a oportunidade de conhecer trabalhos audiovisuais independentes brasileiros, fortalecendo a identidade cultural.

Outro eixo importante do projeto foram as competições organizadas, aliadas à linguagem dos streamings e transmissões ao vivo, consolidando um ambiente para a inserção da divulgação científica. A audiência gerada por esses eventos demonstrou o potencial de jogos como mediadores de discussões complexas, como ponto de contato entre entretenimento, educação e ciência.

No que diz respeito aos impactos sociais, o projeto contribui para o acesso à informação, mediante à promoção de ações que fomentam a inclusão digital, incluindo em contextos marcados por desigualdades, contribuindo para reforçar a escuta, o diálogo e a troca entre a universidade e a sociedade, historicamente afastada de espaços acadêmicos.

Por fim, entre os desdobramentos e o futuro do GamerLab, estão em desenvolvimento projetos para crianças e adolescentes de redes públicas de ensino, com uma nova frente voltada à formação de meninas e jovens mulheres em tecnologia, consolidando o compromisso do grupo com a transformação social por meio do conhecimento, da tecnologia e da cultura digital.

## Referências

- DALLEGRAVE, Letícia. A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLOL e LBFF. **XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, p. 369-375, 2020. Acesso em: 9 de jun. de 2025. Disponível em: <https://www.studocu.com/pt-br/u/102152492?sid=01751938676>.
- DALLEGRAVE, Letícia. **Streaming de jogos como sistema de performances: um olhar sobre a transmissão ao vivo de uma streamer de fortnite através da twitch**. 2020. 191 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS, Porto Alegre. Acesso em: 9 de jun. de 2025. Disponível em: <https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/9190>.
- GEE, James Paul. **Literacy and Education**. New York: Routledge, 2015.
- GEE, James Paul; HAYES, Elisabeth R. Women and Gaming: **The Sims and 21st Century Learning**. New York: Palgrave Macmillan, 2010.
- JENKINS, Henry. **Convergence Culture**. New York: New York University Press, 2006.
- MIGNOLO, Walter. Local Histories/Global Designs. **New Jersey: Princeton University Press**, 2012.
- MIGNOLO, Walter. **The Darker Side of Western Modernity: Global Futures, Decolonial Options**. Duke University Press, Durham, 2011.
- QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. In.: LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais**. Perspectivas latino-americanas. São Paulo: CLACSO, 2005. Acesso em: 9 de jun. de 2025. Disponível em: <https://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/lander/pt/lander.html>.
- REGIS, Fátima. Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular. **Revista Interin**, Curitiba, v. 7, 2009. Acesso em: 9 de jun. de 2025. Disponível em: <https://revistas.utp.br/index.php/i/article/view/82>.
- MESSIAS, José. Gambiarra e videogames: uma visão cognitiva das tecnologias de entretenimento em world of warcrat. **Contemporanea (UFBA. On-line)**, v. 15, p. 695-720, 2017. Acesso em: 9 de jun. de 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.9771/contemporanea.v15i2.18148>.
- MESSIAS, José Carlos; et all. 100% Atualizado: Letramento e Gambiarra no Bomba Patch a partir da sétima geração de consoles de videogame. In: **44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2021, Recife. Anais do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2021. Acesso em: 9 de jun. de 2025. Disponível em: [https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/lista\\_area\\_IJ-DT5.htm](https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/lista_area_IJ-DT5.htm).