

Realidades socioeconômicas sobre os usos da informação: o caso Enacin-Criar Jogos¹

Juliana Campos de Aguiar Mattos Ribeiro²

Priscila Seixas da Costa³

Pedro Henrique Conceição dos Santos⁴

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia – Ibict

Resumo

Este estudo analisa o perfil, conhecimentos e expectativas de alunos do *projeto Criar Jogos* quanto ao uso de tecnologias digitais. O problema de pesquisa investiga como jovens de regiões periféricas lidam com os processos de informação e desinformação. A hipótese é que, embora familiarizados com a internet, muitos carecem de formação crítica. O propósito é compreender suas práticas digitais para criar um quadro capaz de entender a questão do uso de ferramentas digitais de maneira mais adequada. A metodologia adotou análise de formulários on-line aplicados entre os estudantes do curso Criar Jogos. Justifica-se pela necessidade de alinhar o curso às reais vivências e demandas dos estudantes e, ao mesmo tempo, trazer dados que reflitam a realidade vivida em periferias brasileiras.

Palavra-chave: informação, desinformação; Criar Jogos; Enacin.

RESUMO EXPANDIDO

Em 2024, foi estabelecida uma cooperação entre o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict) e o Instituto Burburinho Cultural para a criação de um laboratório social na área de Brasília. Assim, o projeto Criar Jogos, um curso de desenvolvimento jogos eletrônicos, tornou-se uma atividade de extensão da Escola Nacional de Informação (Enacin) do Ibict sendo implementado na região periferia de Brasília em Ceilândia, com a participação de estudantes do ensino médio de uma escola pública. O curso reúne 9 módulos formativos, entre eles sobre a integridade da informação, incluído a partir da cooperação entre o Ibict e o Instituto Burburinho Cultural.

Em uma das etapas do projeto, foram disponibilizados questionários aos alunos do curso buscando compreender um quadro diagnóstico sobre o perfil dos estudantes. O questionário pode ser definido como um conjunto de questões para obter informações

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Desinformação, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Ciência da Informação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (UFRJ-Ibict). E-mail: jcamposjuridico@gmail.com.

³ Realiza estágio pós-doutoral no Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict). Doutora em Mídia e Cotidiano pelo Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano. E-mail: seixasburburinho@gmail.com.

⁴ Pesquisador bolsista no Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict). Doutor em Mídia e Cotidiano pelo Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano. E-mail: pedrohenrique.cdossantos@gmail.com.

sobre os respondentes em diferentes aspectos (Gil, 2008, p. 121). Entre suas vantagens, podemos mencionar o fato de sua aplicação em regiões distantes ser possível — como em nosso caso, a partir da aplicação de questionário através do Google Formulários — e garantir o anonimato das pessoas envolvidas, ao passo que os informantes podem não compreender corretamente as instruções, o que não garante o seu preenchimento (Gil, 2008, p. 122). Ainda assim, continua sendo um método de pesquisa bastante utilizado no contexto comunicacional, considerando os ambientes digitais (Truşcă; Sălcudean, 2024).

O principal problema de pesquisa é compreender como jovens de regiões periféricas lidam com os processos de informação e desinformação? Partimos da hipótese que, apesar das adversidades socioeconômicas, e embora estejam familiarizados com a internet, muitos dos estudantes carecem de formação crítica. Ressalta-se a importância do desenvolvimento de certas competências durante o acesso às tecnologias de informação e comunicação (TICs).

Brisola (2022) fala sobre o lugar epistemológico do desenvolvimento das Competências Críticas em Informação (CCI), com suas aproximações do trabalho freiriano sobre a superação do lugar de opressão através da aproximação dos sujeitos e suas realidades. Enquanto isso, Piacenti e Araújo (2025) indicam a necessidade de uma relação mais integral entre o letramento informacional e digital, proposta semelhante ao do laboratório social do Criar Jogos em Brasília. Falar sobre algo próximo aos alunos — no caso, jogos eletrônicos — através de um ensino complementar aos estudos formais pode ser uma fomentar um olhar crítico dos alunos.

Nesse contexto, a integridade da informação foi elencada como questão crucial para o desenvolvimento pedagógico do curso, tornando-se o nono módulo do Criar Jogos a partir da cooperação. Conforme indica a própria Organização das Nações Unidas (ONU), a integridade da informação “refere-se à precisão, consistência e confiabilidade da informação” (Reis, 2023). O entendimento sobre a integridade da informação auxilia no processo de criação de jogos, oferecendo mais sofisticação ao processo de pesquisa e desenvolvimento de jogos eletrônicos.

A partir dos 21 respondentes, alguns dados nos chamaram a atenção. Mais da metade dos alunos (66,7%) nunca tiveram aula de informática, o que indica a falta de práticas pedagógicas digitais, ainda apontando que boa parte deles aprenderam sozinhos ou com alguém próximo. Outro dado é que boa parte dos estudantes (52,4%) verificam se uma informação é confiável ou não, prática essencial para evitar a disseminação de

desinformação, o que parece que indicar certa competência crítica no uso de informações, ainda que seja necessário aprimorar.

A partir de tais resultados, aponta-se para a necessidade de alinhar o curso às reais vivências e demandas dos estudantes periféricos do curso. Os dados preliminares indicam que existem noções básicas de como lidar com a integridade da informação, ainda que seja necessário ampliar o repertório.

Referências

- BRISOLA, A. C. Forjando em Freire as bases epistemológicas e de práxis da competência crítica em informação. In: BEZERRA, A. C.; SCHNEIDER, M. **Competência crítica em informação: teoria, consciência e práxis**. Rio de Janeiro: Garamond, 2022. p. 21-33.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- PIACENTI, M. R.; ARAÚJO, C. H. S. A relação do letramento informacional e digital no contexto educacional. **REVISTA DELOS**, [S. l.], v. 18, n. 65, p. e4547, 2025. DOI: 10.55905/rdelosv18.n65-138. Disponível em: <https://ojs.revistadelos.com/ojs/index.php/delos/article/view/4547>. Acesso em: 22 jun. 2025.
- REIS, A. R. Como proteger a integridade da informação nas plataformas digitais? ONU publica orientações do secretário-geral. **ONU**, [S. l.], 20 out. 2023. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/249995-como-proteger-integridade-da-informa%C3%A7%C3%A3o-nas-plataformas-digitais-onu-publica-orienta%C3%A7%C3%B5es-do>. Acesso em: 08 jul. 2025.
- TRUȘCĂ, C.; SĂLCUDEAN, M. The questionnaire as a research tool in social and communication sciences. Opportunities and challenges generated by the evolution of artificial intelligence (AI). **SAECULUM**, [S. l.], v. 58, n. 2, p. 26–35, 2024. DOI: 10.2478/saec-2024-0015. Disponível em: <https://sciendo.com/it/article/10.2478/saec-2024-0015>. Acesso em: 22 jun. 2025.