

Divulga PIXEL: Curadoria Digital e Mediação Cultural para Jogos Educativos Universitários da CEFET/RJ

Title: Divulga PIXEL: Digital Curation and Cultural Mediation for University Educational Games at CEFET/RJ

Breno Avelino Costa da Silva¹, Laura Rangel¹, Marcus Parreiras^{1,2}, Thiago Prego¹, Laryssa Curty da Silva¹, Laís Lopes¹, Geraldo Xexéo²

¹ COENP - Coordenadoria de Engenharia de Produção
Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET/RJ)

²LUDES - Programa de Engenharia de Sistemas e Computação
COPPE - Universidade Federal do Rio de Janeiro
Avenida Horácio Macedo, 2030, CT, Bloco H, sala 319, Rio de Janeiro, RJ - Brasil

{breno.avelino, laura.rangel, lais.lopes}@aluno.cefet-rj.br,
{thiago.prego, laryssa.curty}@cefet-rj.br,
{mparreiras, xexeo}@cos.ufrj.br

Abstract. Introduction: Educational games developed in universities are valuable cultural and technological artifacts, but they often face visibility barriers that prevent them from reaching players and educators. **Objective:** This article investigates how to structure and evaluate a multichannel cultural mediation strategy to overcome the invisibilization of academic ludic production. **Methodology:** Using Action Research and Design Thinking, the study mapped the hidden ludic assets of a research group and structured a digital curation ecosystem, evaluated through preliminary player engagement metrics. **Results:** The implementation consolidated an independent games hub that produced measurable organic reach and transformed inaccessible prototypes into active public resources. **Conclusion:** The results suggest that professionalizing cultural mediation can reduce barriers to the discovery of academic games to democratize ludic literacy and ensure society's access to applied game studies.

Keywords Ludic Culture; Game Design; Digital Curation; Indie Games; Cultural Mediation.

Resumo. Introdução: Jogos educativos desenvolvidos no meio universitário são artefatos culturais e tecnológicos valiosos, mas frequentemente enfrentam barreiras de visibilidade que os impedem de alcançar jogadores e educadores. **Objetivo:** Este artigo investiga como estruturar e avaliar uma estratégia multicanal de mediação cultural para superar a invisibilização da produção lúdica acadêmica. **Metodologia:** Utilizando Pesquisa-Ação e Design Thinking, o estudo mapeou o acervo lúdico oculto de um grupo de pesquisa e estruturou um ecossistema de curadoria digital, avaliado por meio de métricas de engajamento de jogadores. **Resultados:** A implementação consolidou um hub de jogos independentes que produziu alcance orgânico mensurável e converteu protótipos inacessíveis em recursos públicos ativos. **Conclusão:** Os resultados

sugerem que a profissionalização da mediação cultural de jogos pode contribuir para democratizar a alfabetização lúdica e garantir o acesso da sociedade aos estudos aplicados em games.

Palavras-Chave *Cultura Lúdica; Game Design; Curadoria Digital; Jogos Independentes; Mediação Cultural.*

1. Introdução

A comunicação científica digital desempenha papel fundamental na difusão do conhecimento produzido nas universidades. No Brasil, instituições públicas são responsáveis por mais de 95% da produção científica nacional [Marcovich 2019]. Entretanto, estudos sobre repositórios institucionais indicam que, embora esses ambientes sejam fundamentais para a preservação e disseminação da produção científica, sua visibilidade e atenção online ainda permanecem limitadas, restringindo o alcance social dos conteúdos disponibilizados [Santos e Araújo 2025].

Essa limitação reduz o alcance social de projetos financiados com recursos públicos e restringe seu potencial de impacto educacional e cultural [Silva et al. 2025, Costa 2023, Silva et al. 2023]. Diferentemente de artigos científicos, jogos dependem da interação com usuários para que seus objetivos sejam efetivamente realizados, o que evidencia a importância de sua circulação. Nesse contexto, a ausência de estratégias estruturadas de divulgação, curadoria e organização de acervos dificulta o acesso de professores, estudantes e demais interessados a produções acadêmicas lúdicas [Bueno 2014]. Esses grupos são aqui considerados público externo às instituições de ensino superior.

Diante desse cenário, este artigo investiga como estruturar estratégias de curadoria e divulgação para jogos desenvolvidos em universidades, com o objetivo de ampliar seu acesso e uso pelo público externo.

Como objetivos específicos, busca-se: (i) analisar práticas de divulgação e mediação de jogos em ambientes digitais; (ii) identificar e organizar o acervo de jogos de um laboratório universitário; e (iii) propor diretrizes para sua circulação junto a públicos externos.

Este artigo contribui com: (i) um modelo conceitual de mediação e curadoria digital para jogos acadêmicos; (ii) a implementação desse modelo em um grupo de pesquisa, estruturando um ecossistema multicanal de divulgação; e (iii) evidências empíricas iniciais sobre seu efeito na descoberta e adoção de jogos educativos.

2. Revisão da Literatura

2.1. Comunicação Pública da Ciência

A divulgação de artefatos lúdicos apresenta características distintas da comunicação científica tradicional. Enquanto artigos acadêmicos são disseminados principalmente por periódicos e anais de eventos, jogos e experiências interativas demandam estratégias de mediação cultural capazes de aproximar conteúdos complexos do público não especializado. Nesse contexto, a literatura sobre comunicação pública da ciência aponta a necessidade de superar o modelo de "déficit", no qual o público é visto como receptor passivo de informação, adotando abordagens baseadas em engajamento e participação [Oliveira 2008].

2.2. Jogos Sérios e Disseminação Científica

No campo dos jogos aplicados à ciência, revisões sistemáticas indicam que os Jogos Sérios constituem ferramentas promissoras para a divulgação científica e para a democratização do conhecimento. A revisão conduzida por [Ckagnazaroff et al. 2025] indica que jogos podem facilitar a compreensão de conceitos científicos complexos e ampliar o alcance da comunicação acadêmica.

As redes sociais também emergem como ambientes relevantes para a circulação desses conteúdos. Estudos como os de [Bezerra 2025] e [Souza e Dale 2024] apontam que essas plataformas ampliam a visibilidade de projetos acadêmicos e possibilitam novas formas de interação entre pesquisadores e público. Em iniciativas universitárias, especialmente em projetos de extensão, estudantes frequentemente atuam como mediadores entre a produção científica e a sociedade, contribuindo para ampliar a circulação dos artefatos desenvolvidos [Fioreze et al. 2022].

2.3. Discoverability e Curadoria de Jogos Acadêmicos

Outro conceito importante nesse contexto é o de *discoverability*, amplamente utilizado na indústria de jogos digitais. O termo refere-se à capacidade de um jogo ser encontrado pelos usuários em meio à grande quantidade de títulos disponíveis nas plataformas digitais. Conforme discutido por [Sanchez et al. 2017], a curadoria em repositórios digitais envolve não apenas o armazenamento de conteúdos, mas também sua organização, classificação e mediação. Neste estudo, a *discoverability* dos jogos foi operacionalizada por meio da análise do funil de engajamento, considerando três níveis: alcance em redes sociais, acesso às páginas dos jogos e *downloads* ou execuções no repositório.

A partir da literatura analisada, é possível sintetizar um conjunto de requisitos funcionais para a estruturação de sistemas de curadoria e divulgação de jogos acadêmicos. Esses requisitos conectam diretamente os achados teóricos às decisões de design do ecossistema proposto neste trabalho.

- **R1 — Visibilidade (Redes Sociais):** sistemas de divulgação devem contemplar canais de alto alcance capazes de introduzir os jogos a públicos externos à universidade, funcionando como ponto inicial de descoberta.
- **R2 — Contextualização (Portal Institucional):** é necessário um ambiente intermediário que organize e contextualize os jogos como produções acadêmicas, fornecendo informações sobre pesquisa, autoria e objetivos educacionais.
- **R3 — Acesso Direto (Hub Jogável):** os jogos devem estar disponíveis em um repositório centralizado com acesso imediato à execução ou download, reduzindo barreiras de fricção entre descoberta e uso.
- **R4 — Rastreabilidade (Métricas de Engajamento):** o sistema deve permitir coleta de dados sobre circulação e uso, possibilitando análise de alcance, acesso e interação com os jogos ao longo do tempo.

Esses requisitos estruturam a base conceitual do ecossistema de mediação proposto neste artigo, servindo como ponte entre a literatura revisada e a implementação descrita nas seções seguintes.

2.4. Trabalhos Relacionados

No Brasil, iniciativas como USPGameDev, GIRA Lab (UNIFOR), GameLab (UFRN) e JoCCom (UNIRIO) indicam um ecossistema ativo de produção de jogos universitários, embora ainda com limitações em curadoria e distribuição contínua. No campo da divulgação científica, projetos como Espalhe Ciência (UFAL) e GRUPPOCOM (UFC) destacam o uso de plataformas e painéis interativos para ampliar o acesso a conteúdos acadêmicos [Santos e Araujo 2024]. Apesar desses avanços, há escassez de modelos de gestão que apoiem laboratórios na catalogação e divulgação sistemática de jogos acadêmicos, especialmente os de menor porte.

3. Metodologia

Esta pesquisa possui natureza aplicada, abordagem metodológica mista (qualitativa e quantitativa) e caráter exploratório-descritivo, pois busca compreender e intervir em um contexto real de produção e divulgação de jogos desenvolvidos em ambiente universitário.

O estudo foi conduzido por princípios da Pesquisa-Ação combinada com Design Thinking. A Pesquisa-Ação envolve ciclos iterativos de diagnóstico, planejamento, ação e avaliação [Silva 2022]. Essa abordagem é adequada para projetos que envolvem desenvolvimento de produtos educacionais em laboratórios acadêmicos.

A investigação também se configura como estudo de caso, realizado no grupo de pesquisa em jogos e experiências interativas PIXEL, vinculado à instituição CEFET/RJ. O estudo concentrou-se na organização, curadoria e divulgação do acervo de jogos produzidos pelo grupo.

O processo metodológico foi estruturado em três fases principais:

Fase 1 – Diagnóstico (junho a agosto de 2025). Nesta etapa foi realizado o levantamento do acervo de jogos desenvolvidos pelo grupo, incluindo jogos digitais e protótipos de jogos de tabuleiro. Os dados foram coletados por meio da análise de arquivos institucionais, repositórios digitais internos e materiais armazenados fisicamente no laboratório. O objetivo foi identificar jogos finalizados, protótipos disponíveis e materiais de documentação associados.

Fase 2 – Desenvolvimento da Infraestrutura (setembro a dezembro de 2025). A segunda fase envolveu o planejamento e implementação de uma estrutura de curadoria e divulgação do acervo. As atividades incluíram: (i) definição de padrões de apresentação visual dos jogos; (ii) catalogação das obras com base em critérios como gênero, mecânicas e temática; (iii) publicação e indexação dos jogos em plataformas digitais de distribuição independente; e (iv) organização de um fluxo de gestão e atualização contínua do acervo.

Fase 3 – Validação de Campo (até dezembro de 2025). A fase final consistiu na avaliação preliminar da estratégia de divulgação implementada. Para isso, foram coletados dois tipos principais de dados: (i) observações da experiência de jogadores durante eventos presenciais de demonstração dos jogos e (ii) métricas de acesso, visualizações e *downloads* registradas nas plataformas digitais utilizadas para a publicação das obras. As métricas foram extraídas de painéis nativos das plataformas, agregadas por período contínuo de coleta e consolidadas em etapas do funil de engajamento.

Além disso, a Inteligência Artificial generativa Gemini foi utilizada para corrigir gramaticalmente e ajudar na organização das informações durante a escrita deste artigo.

3.1. Critérios de análise

Os dados qualitativos provenientes das observações em eventos foram analisados de forma descritiva, buscando identificar padrões de interação, interesse e *feedback* dos jogadores. Já os dados quantitativos das plataformas digitais foram utilizados como indicadores preliminares de visibilidade e adoção dos jogos, considerando métricas como número de acessos, *downloads* e engajamento do público. A análise conjunta desses dados permitiu avaliar o alcance inicial da estratégia de curadoria e divulgação implementada pelo grupo.

A curadoria do acervo foi conduzida em um grupo reduzido (menos de 20 participantes distribuídos em 11 projetos), sob responsabilidade de um pesquisador principal. Apenas jogos com *build* executável funcional foram considerados para publicação no Itch.io¹, enquanto projetos incompletos permaneceram no acervo interno. As métricas de engajamento foram coletadas a partir de painéis nativos das plataformas (Instagram e Itch.io), incluindo alcance, visitas e *downloads*, permitindo reconstruir um funil de engajamento digital. As observações qualitativas foram realizadas durante um evento acadêmico realizado em 2025 por meio de registros não estruturados de interação com visitantes.

4. Proposta Teórica

Para enfrentar o problema de *discoverability* de jogos desenvolvidos em contextos acadêmicos, este artigo propõe um modelo conceitual denominado *Ecossistema de Mediação e Curadoria Lúdica*. O modelo baseia-se em estudos sobre curadoria digital [Sanchez et al. 2017], estratégias de mediação em redes sociais [Bezerra 2025] e em adaptações do conceito de funil de engajamento utilizado em estratégias de comunicação digital, no qual diferentes camadas de comunicação são estruturadas para conduzir o público do primeiro contato com um conteúdo até sua adoção efetiva.

A proposta parte da observação de que muitos jogos produzidos em laboratórios universitários são disponibilizados de forma dispersa, frequentemente limitados a repositórios internos ou a *links* isolados em anais de eventos. Essa fragmentação dificulta a descoberta e o acesso por parte de potenciais jogadores, educadores ou pesquisadores interessados. Assim, o modelo proposto organiza a divulgação e a disponibilização desses jogos em uma estrutura de múltiplas camadas orientadas ao público externo, sustentadas por um fluxo interno de gestão do acervo. A Figura 1 apresenta uma visão esquemática do Ecossistema de Mediação e Curadoria Lúdica proposto, organizado em camadas de interação e distribuição orientadas ao público externo.

O modelo é estruturado em três camadas voltadas à interação com o público:

4.1. Camada de Mediação (Redes Sociais)

Corresponde ao nível de maior alcance e circulação de conteúdo. Nessa camada, plataformas digitais e redes sociais são utilizadas para apresentar os jogos de forma visual e acessível, com o objetivo de atrair a atenção de potenciais jogadores e direcioná-los para os demais níveis do ecossistema. Esse processo funciona como ponto de entrada para públicos externos, ampliando a visibilidade da produção acadêmica.

¹<https://itch.io>

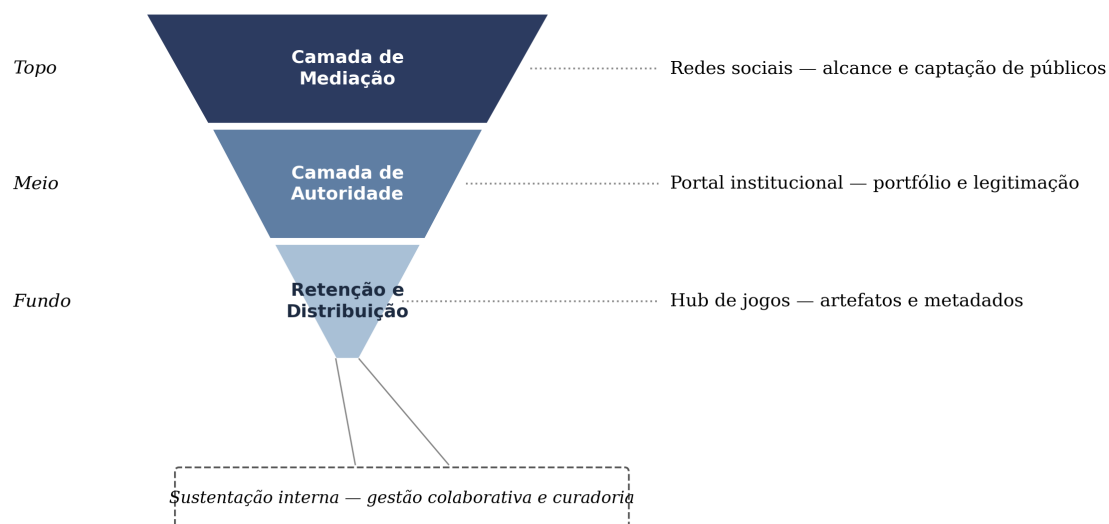
Figura 1. Modelo de Ecossistema Ludológico.

Figura 1. Representação conceitual esquemática de um ecossistema de mediação e curadoria lúdica, inspirada em modelos de funil de engajamento digital. Fonte: Elaborado pelos autores.

4.2. Camada de Autoridade (Interface Institucional)

A segunda camada consiste em um portal institucional que reúne o portfólio completo de jogos desenvolvidos pelo grupo, bem como informações sobre os projetos de pesquisa, publicações associadas e membros do grupo. Essa interface atua como elemento de legitimação acadêmica, contextualizando os jogos como resultados de pesquisas aplicadas.

4.3. Camada de Retenção e Distribuição (Hub de Jogos)

Na base do modelo encontra-se o repositório de distribuição dos jogos. Esse ambiente funciona como um hub de acesso permanente, onde os jogos digitais ou artefatos de jogos de mesa (por exemplo, versões *print-and-play*) são disponibilizados ao público. Cada jogo é acompanhado por metadados estruturados, como gênero, faixa etária recomendada, mecânicas, requisitos técnicos e instruções de uso, facilitando sua descoberta e utilização.

Além das camadas voltadas ao público externo, o modelo também prevê uma Camada de Sustentação Interna, composta por ferramentas de comunicação e gestão colaborativa utilizadas pelo grupo do laboratório. Essa camada tem como objetivo organizar o fluxo de produção, curadoria e atualização do acervo, reduzindo problemas comuns em projetos acadêmicos, como a perda de documentação ou descontinuidade decorrente da rotatividade de estudantes. Essa estrutura de coleta permitiu rastrear o comportamento de engajamento em múltiplas camadas de interação digital, embora não permita inferências causais diretas devido à ausência de baseline experimental.

Para situar a proposta em relação a formas tradicionais de disseminação de jogos acadêmicos, a Tabela 1 apresenta uma comparação conceitual entre diferentes abordagens.

Tabela 1. Comparação entre abordagens de disseminação de jogos acadêmicos

Abordagem	Distribuição pública	Mediação estruturada	Monitoramento de uso
Publicações científicas	Limitada	Implícita	Não sistemática
Repositórios institucionais	Parcial	Baixa	Limitado
Plataformas de jogos independentes	Alta	Comunitária	Nativo
Ecosistema proposto	Integrada	Multicamadas	Estruturado

A comparação evidencia que abordagens tradicionais de divulgação tendem a contemplar apenas uma parte do processo de circulação dos jogos, enquanto o modelo proposto busca integrar simultaneamente distribuição, mediação e acompanhamento de métricas de acesso.

5. Implementação

Nossa proposta buscou transformar produções anteriormente restritas ao ambiente laboratorial em artefatos acessíveis, jogáveis e descobríveis por públicos externos, por meio do projeto de mediação cultural Divulga PIXEL. A implementação estruturou um ecossistema digital voltado à preservação, organização e circulação pública de jogos educativos desenvolvidos no âmbito do PIXEL, reorganizando produções antes dispersas em um fluxo integrado de curadoria, divulgação e acesso.

A plataforma Itch.io foi adotada como repositório principal devido à gratuidade, baixa burocracia para publicação e inserção em uma comunidade ativa de jogos independentes, favorecendo a visibilidade e a descoberta dos jogos. Alguns projetos já estavam previamente disponíveis na plataforma, ainda que de forma dispersa, o que reforçou sua adoção como hub central. A padronização de metadados foi utilizada para organizar os jogos sob uma identidade comum e facilitar sua recuperação por públicos externos.

Foram definidos critérios de publicação, priorizando apenas jogos com versões executáveis funcionais. Projetos incompletos permaneceram apenas no acervo interno do grupo.

**Figura 2. Página inicial do repositório público de jogos do PIXEL no itch.io**

Complementando o repositório de jogos, foi desenvolvido um portal institucional responsivo que atua como interface de apresentação pública do grupo. O site organiza informações sobre as linhas de pesquisa, membros do grupo, publicações acadêmicas e portfólio de projetos, funcionando como ponto central de navegação do ecossistema digital criado.

Embora, no portal desenvolvido neste projeto, a experiência de jogo não ocorra diretamente na plataforma, o site desempenha papel relevante ao conectar os projetos lúdicos às suas respectivas produções científicas, incluindo artigos apresentados em eventos e publicações acadêmicas relacionadas. Dessa forma, o site opera como uma vitrine científica que contextualiza os jogos dentro das pesquisas que os originaram, evidenciando sua fundamentação teórica e pedagógica.

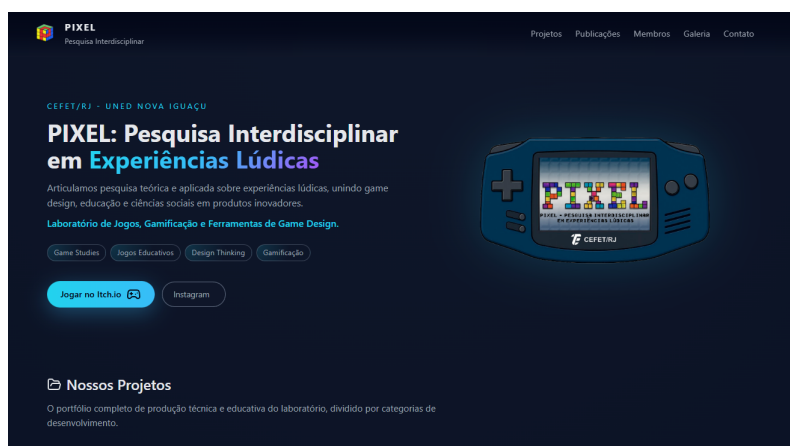


Figura 3. Interface do portal institucional de portfólio e pesquisa do grupo PIXEL

Para reduzir fricções no acesso ao acervo a partir das redes sociais, foi implementada também uma página agregadora de *links*, funcionando como sistema de roteamento entre os diferentes ambientes do projeto. Essa solução permite que usuários que chegam pelas redes sociais sejam direcionados rapidamente ao portal institucional, ao repositório de jogos ou a outros recursos relevantes.

5.1. Mediação Cultural e Presença em Redes Sociais

A estratégia de circulação do acervo foi complementada pela criação de perfis institucionais em redes sociais, utilizados como espaços de mediação cultural entre o laboratório e o público externo. Nessas plataformas são divulgados projetos, participações em eventos, ações de extensão e conteúdos relacionados aos jogos educativos.

Além da divulgação, essas redes funcionam como canais de aproximação com comunidades interessadas em jogos e educação, ampliando o alcance das produções e direcionando usuários ao portal institucional e ao repositório de jogos.

5.2. Infraestrutura e Fluxo de Descoberta dos Jogos

A gestão interna das atividades foi organizada em ambiente colaborativo digital, centralizando documentação, arquivos e registros do projeto. Essa estrutura contribui para a continuidade das atividades mesmo com a rotatividade de estudantes em projetos de pesquisa e extensão, garantindo a preservação do conhecimento acumulado.

A integração entre repositório público, portal institucional e redes sociais estabelece um fluxo contínuo de descoberta dos jogos. O repositório permite sua localização por comunidades de jogos independentes, enquanto o portal contextualiza as produções no âmbito acadêmico. As redes sociais atuam como porta de entrada, direcionando usuários ao ecossistema digital por meio de *links* centralizados.

Esse arranjo operacionaliza o modelo de mediação proposto, no qual diferentes camadas de circulação colaboram para ampliar a visibilidade e acessibilidade dos jogos desenvolvidos. Os efeitos desse ecossistema são analisados na seção de validação.

Os efeitos desse ecossistema de mediação podem ser observados empiricamente nas métricas de circulação e consumo dos jogos, apresentadas na seção seguinte.

6. Validação

A avaliação do ecossistema de mediação concentrou-se na análise da circulação e do consumo real dos jogos pelo público. Para isso, foram consideradas evidências qualitativas de recepção em eventos acadêmicos e métricas quantitativas de acesso e adoção nas plataformas digitais utilizadas pelo projeto.

6.1. Recepção e Audiência de Campo (Qualitativa)

As evidências qualitativas de recepção dos jogos ocorreram durante a Semana de Ensino, Pesquisa e Extensão da CEFET/RJ. A exposição física de jogos de mesa e a demonstração de jogos digitais, conectadas ao *hub* por meio de *QR codes*, evidenciaram a carência de mediação anterior. Observações recorrentes de surpresa e desconhecimento relatadas por visitantes durante os eventos indicaram que muitos participantes desconheciam a existência de jogos desenvolvidos no contexto universitário. Essas reações são alinhadas com a hipótese central deste trabalho: jogos acadêmicos possuem potencial de interesse e engajamento junto ao público, mas frequentemente permanecem pouco visíveis devido à ausência de estratégias estruturadas de divulgação e distribuição.

6.2. Métricas de Adoção de Jogos (Quantitativa)

As métricas obtidas nas plataformas digitais oferecem evidências do impacto da estratégia de mediação implementada. Os dados foram coletados manualmente, durante aproximadamente três meses, por meio dos painéis nativos de análise das plataformas utilizadas no projeto (Meta Business Suite para as redes sociais e Itch.io Dashboard para o repositório digital). A análise do funil de engajamento foi realizada a partir da consolidação dos indicadores de alcance, visitas ao perfil, acessos ao repositório e downloads registrados em cada plataforma. Em um período aproximado de três meses, o perfil do projeto nas redes sociais registrou 17.029 visualizações de conteúdo e alcançou 2.623 contas únicas.

Um dado relevante é que 63,3% desse público correspondia a usuários que não seguiam previamente o perfil, indicando que a circulação do conteúdo ultrapassou o público imediato da comunidade acadêmica e atingiu novos usuários interessados em jogos e educação.



Figura 4. Métricas agregadas de alcance e visualização no perfil do projeto no Instagram (@projetopixel.cefet)

A análise do funil de engajamento permite observar a progressão do público entre as diferentes camadas do ecossistema proposto. Do total de 2.623 contas alcançadas nas redes sociais, aproximadamente 370 usuários visitaram o perfil do projeto, dos quais 155 acessaram páginas de jogos no repositório digital.

Ao final desse processo, foram registrados 51 *downloads* ou execuções diretas dos jogos na plataforma de distribuição. Esses valores apontam indícios da existência de conversão efetiva entre visibilidade digital e acesso aos jogos, indicando que a estrutura de curadoria e mediação pode ter contribuído para a conversão da exposição em interação concreta com os artefatos lúdicos.

A razão entre 51 *downloads* ou execuções e 155 acessos às páginas dos jogos resulta em uma taxa de conversão aproximada de 32,9%. Esse valor deve ser interpretado no contexto específico do estudo, sem comparação direta com outras plataformas, dada a ausência de métricas padronizadas para jogos acadêmicos independentes. Os resultados sugerem a viabilidade inicial da estratégia de mediação proposta, com indícios de um fluxo consistente de descoberta e adoção dos jogos no período analisado.

7. Conclusão

Este artigo discute jogos acadêmicos como artefatos culturais que dependem de mediação e infraestrutura de visibilidade para ampliar sua circulação pública. Os resultados obtidos indicam que a presença de uma estrutura mínima de divulgação e organização pode contribuir para o aumento do alcance desses jogos, ainda que a análise seja exploratória e limitada ao recorte temporal do estudo.

O modelo Divulga PIXEL propõe uma arquitetura de visibilidade baseada em camadas de mediação e distribuição, voltada à curadoria e circulação de jogos produzidos em contexto acadêmico.

Como limitações, destaca-se o curto período de observação e a ausência de métricas de experiência pós-uso. Trabalhos futuros podem incorporar mecanismos leves de telemetria e avaliações longitudinais para compreender melhor o impacto da mediação na experiência dos jogadores.

Referências

- Bezerra, F. (2025). A divulgação científica nas redes sociais: um panorama das estratégias e desafios. *Revista Rede*, 1(1):1–18.
- Bueno, W. A. (2014). A visibilidade da pesquisa nos portais das universidades brasileiras. *Revista Ação Midiática*, 7(1).
- Ckagnazaroff, D. D., Nobre, C. N., e Ishitani, L. (2025). Jogos sérios como ferramenta para a divulgação de pesquisas científicas: uma revisão sistemática de literatura. In *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, Salvador, BA.
- Costa, H. R. d. (2023). A divulgação científica como atividade de extensão universitária: perspectivas das instituições federais do norte do Brasil. *Cadernos de Comunicação*, 27(3):1–22.
- Fioreze, C., Ribeiro, S., Miranda, V. S., e Soares, A. M. B. (2022). Um documento para chamar de nosso: refletindo o protagonismo estudantil a partir da experiência de uma universidade comunitária. *Revista Avaliação*, 27(3):695–713.
- Marcovich, J. (2019). Universidades públicas respondem por mais de 95% da produção científica do Brasil. *Ciência na Rua*. Acesso em: 08 dez. 2025. Disponível em: <http://ciencianarua.net>.
- Oliveira, S. M. (2008). Da comunicação científica à divulgação. *TransInformação*, 20(2):159–169.
- Sanchez, F. A., Vidotti, S. A. B. G., e Vechiato, F. L. (2017). A contribuição da curadoria digital em repositórios digitais. *Revista Informação na Sociedade Contemporânea*, (especial):1–17.
- Santos, R. V. e Araújo, R. F. (2024). Visibilidade e atenção online de repositórios: dados das universidades brasileiras. In *9º Encontro Brasileiro de Bibliometria e Cientometria (EBBC)*, Brasília, DF.
- Santos, R. V. e Araújo, R. F. d. (2025). Atenção online da produção científica dos repositórios institucionais brasileiros: uma análise altmétrica. *Biblios*.
- Silva, C. F. d. (2022). A pesquisa-ação e o design de jogos: uma proposta metodológica para desenvolvimento de produtos educacionais. *Revista Educitec*, 8(15):1–25.
- Silva, J. P. et al. (2023). A divulgação científica como atividade de extensão universitária. *Revista Comunicação*, 16(2).
- Silva, J. P. et al. (2025). Integração entre ensino, pesquisa e extensão: impactos do programa 1000 futuros cientistas na educação básica. *Química Nova*, 48(7):e–20250143.
- Souza, J. B. e Dale, C. S. (2024). Divulgação científica nas mídias sociais - desafios e oportunidades. *Brazilian Journal of Pain (BrJP)*, 7:e20240035.