

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA EM PLATAFORMAS DIGITAIS: UMA ANÁLISE SOBRE O DESENHO ANIMADO ADA TWIST, SCIENTIST

Ávinny Santos Lima¹ (PROVIC/Unit); Maria Gabrielle Santana de Souza² (PIBICJr/CNPq); Maria Sophia Silva dos Santos² (PIBICJr/CNPq); Carla da Conceição Andrade³⁴ (Supervisora); Cristiane e Magalhães Porto⁴⁵ (Orientadora)
avinnylimaa@gmail.com;

¹Universidade Tiradentes/Design/Aracaju/SE.

²Instituto Federal de Sergipe/Curso Técnico Integrado em Informática/Aracaju/SE.

³Instituto Federal de Sergipe/Reitoria/Aracaju/SE.

⁴Universidade Tiradentes/Programa de Pós-Graduação em Educação/Aracaju/SE.

⁴Instituto de Tecnologia e Pesquisa/Aracaju/SE.

7.08.00.00-6 – Educação; 7.08.04.00-1 Ensino-Aprendizagem

RESUMO

O texto apresenta os resultados produzidos pelo projeto "Divulgação Científica em plataformas digitais: uma análise do desenho animado Ada Twist, Scientist", desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Tiradentes. O projeto foi iniciado em setembro de 2024, com duração de um ano. O interesse pela pesquisa surgiu logo após a publicação do estudo do Centro de Gestão e Estudos Estratégicos – CGEE (2024) que revelou um avanço significativo do interesse dos brasileiros por temas relacionados à ciência e a ascensão das mídias digitais como lugar de consumo da informação científica. Outros fatores que contribuíram para o interesse da pesquisa foi a condução do projeto de produtividade CNPq Q2- 307177/2021-1 "A Divulgação Científica em multiplataformas: produção e engajamento", desenvolvido pela professora Dra. Cristiane Porto, no âmbito do Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura - GETIC/UNIT/CNPq e do Instituto de Tecnologia e Pesquisa - ITP/UNIT, com previsão de encerramento para o final de 2024 e a realização do estudo de doutorado com o tema Divulgação científica e abordagem educativa STEAM no desenho animado Ada Batista, Cientista. Dessa forma, o projeto esteve inserido em um corpus maior de investigação, em diálogo com outras pesquisas desenvolvidas pelo GETIC/UNIT/CNPq. O projeto teve como propósito investigar um fenômeno de divulgação científica, voltado para o público infantil e desenvolvido por uma plataforma de mídia digital. O desenho animado "Ada Batista, Cientista", produzido e distribuído pela Netflix, uma plataforma de streaming audiovisual, foi lançado em 2021. Composto por quatro temporadas, este dispositivo midiático tem como objetivo estimular a curiosidade infantil acerca da ciência, por meio da abordagem denominada STEAM Education, um acrônimo em inglês para as áreas de ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática. Para isso, foi realizada uma pesquisa qualitativa teórica, de cunho exploratório e não experimental, cujo os dados analisados foram os cinquenta e nove episódios que compõem o desenho animado, além do levantamento bibliográfico realizado. Os resultados demonstraram que o desenho animado está permeado por elementos de diversas linguagens, como a trilha sonora, o roteiro, a caracterização dos personagens e o cenário que atuam para divulgar o conhecimento científico. Estes elementos buscam atrair a atenção das crianças, criar significados e transmitir a mensagem sobre a importância da ciência. Ao mesmo tempo, por ser transmitido por uma plataforma digital, que emprega a lógica algorítmica, o desenho animado pode contribuir para o desenvolvimento de bolhas comunicativas em que as crianças só têm acesso aos conteúdos sobre o mesmo tema. Isto pode ser prejudicial para o desenvolvimento cognitivo infantil. A pesquisa contribuiu, ainda, para ampliar o debate acerca do conceito

de divulgação científica. Por meio de levantamento bibliográfico em diversas bases de dados, revisou a literatura sobre divulgação científica no contexto das TDIC, aperfeiçoou o material didático da disciplina "Fundamentos da Divulgação Científica e Seus Percursos" e produziu trabalhos diversos sobre a temática.

PALAVRAS-CHAVE: Informação Científica; Plataformas Digitais; Performatividade Algorítmica.

Agradecimentos: Agradecemos ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq pelo financiamento do projeto e a Universidade Tiradentes junto com o Instituto Federal de Sergipe por fornecerem as condições necessária para o seu desenvolvimento.

ABSTRACT

This text presents the results of the project "Scientific Communication on Digital Platforms: An Analysis of the Cartoon "Ada Twist, Scientist," developed within the Graduate Program in Education at Tiradentes University. The project began in September 2024 and will last one year. Interest in the research arose shortly after the publication of a study by the Center for Management and Strategic Studies (CGEE) (2024), which revealed a significant increase in Brazilians' interest in science-related topics and the rise of digital media as a platform for consuming scientific information. Other factors contributing to the research interest were the CNPq Q2-307177/2021-1 productivity project "Scientific Dissemination on Multiple Platforms: Production and Engagement," developed by Professor Dr. Cristiane Porto, within the scope of the Research Group on Education, Information Technologies, and Cyberculture - GETIC/UNIT/CNPq and the Institute of Technology and Research - ITP/UNIT, scheduled for completion by the end of 2024, and the completion of the doctoral study on the theme "Scientific Dissemination and the STEAM Educational Approach in the Cartoon "Ada Batista, Scientist." Thus, the project was inserted into a larger body of research, in dialogue with other research developed by GETIC/UNIT/CNPq. The project aimed to investigate a phenomenon of scientific dissemination, aimed at children and developed through a digital media platform. The cartoon "Ada Batista, Scientist", produced and distributed by Netflix, an audiovisual streaming platform, was released in 2021. Comprising four seasons, this media device aims to stimulate children's curiosity about science through the STEAM Education approach, an acronym for science, technology, engineering, art, and mathematics. To this end, theoretical qualitative research was conducted, exploratory rather than experimental, analyzing the data from the fifty-nine episodes of the cartoon, in addition to a bibliographical survey. The results demonstrated that the cartoon is permeated by elements from various languages, such as the soundtrack, script, characterization, and setting, all of which work to disseminate scientific knowledge. These elements seek to attract children's attention, create meaning, and convey the message about the importance of science. At the same time, because it is broadcast on a digital platform that employs algorithmic logic, the cartoon can contribute to the development of communication bubbles in which children only have access to content on the same topic. This can be detrimental to children's cognitive development. The research also contributed to broadening the debate around the concept of science communication. Through a bibliographic survey in several databases, he reviewed the literature on scientific dissemination in the context of ICT, improved the teaching material for the subject "Fundamentals of Scientific Dissemination and Its Pathways" and produced several works on the subject.

KEYWORDS: Scientific Information; Digital Platforms; Algorithmic Performativity.

ACKNOWLEDGEMENTS: We would like to thank the National Council for Scientific and Technological Development – CNPq for financing the project and Tiradentes University together with the Federal Institute of Sergipe for providing the necessary conditions for its development.

REFERÊNCIAS/REFERENCES:

BUCKINGHAM, David. **Manifesto pela Mídia Educação**. São Paulo. Ed. SESC, 2022. E-book.

CENTRO DE GESTÃO E ESTUDOS ESTRATÉGICOS. Percepção pública da C&T no Brasil 2023: Resumo executivo. Distrito Federal: Centro de Gestão e Estudos Estratégicos, 2024.

LEMOS, André. Dataficação da vida. **Civitas**: revista de Ciências Sociais, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 193–202, 2021. Disponível em: <https://revistaseletronicas.puocs.br/civitas/article/view/39638>. Acesso em: 17 mar. 2025.

LUCENA, Tiago Franklin Rodrigues et al. Algoritmos de recomendação: um estudo sobre como funciona e como é descrito o sistema de recomendações da Netflix. **Rebeca**-Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, v. 12, n. 2, 2023. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/898>. Acesso em: 17 mar. 2025.

NINO, Suelen; DAMASCENO, Alex. Quem tem o controle? Análise de dados, algoritmos e ia nas recomendações da Netflix. **Asas da Palavra**, v. 21, n. 1, 2024. Disponível em: <https://revistas.unama.br/index.php/asasdapalavra/article/view/3389>. Acesso em: 17 mar. 2025.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo. **Educomunicação**: recepção midiática, aprendizagens e cidadania. São Paulo: Editora Paulinas, 2014. E-book.