

Cultura, hegemonia e educação: *videogames* como campo de disputa simbólica no ensino¹

Thales Martins²

Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF

RESUMO:

Este trabalho analisa o uso de *videogames* em sala de aula pelo professor de História Wesley Sampaio, na cidade de Promissão, interior de São Paulo, bem como a proibição da prática e a censura imposta pela Secretaria de Educação do Estado, que determinou a retirada do conteúdo publicado pelo docente em redes sociais. Para isso, articula-se as teses de Paulo Freire, especialmente a interpretação do uso da comunicação de massa na educação, em diálogo com autores da área da comunicação.

PALAVRAS-CHAVE: Videogames; Comunicação; Mídia; Educação; Luta de classes

INTRODUÇÃO:

No dia 22 de março, um vídeo do professor de História Wesley Bernardo, da rede estadual de São Paulo, em Promissão, no interior do estado, viralizou no Instagram e em outras redes sociais. No registro, o docente utiliza como recurso didático em sala de aula jogos eletrônicos, entre eles *Assassin's Creed Syndicate*, *Far Cry Primal* e *Grand Theft Auto V* (Sucumba Games, 2026).

A publicação alcançou a desenvolvedora da franquia *Assassin's Creed*, que, em 2 de abril, divulgou um vídeo parabenizando a iniciativa e destacando o apoio de pesquisadores da área de História na produção da série. A empresa também ressaltou o uso pedagógico dos jogos por docentes em diferentes países. Desde *Assassin's Creed Origins* (2017), a franquia passou a incluir o modo educativo *Discovery Tour*, que transforma o ambiente em um museu virtual interativo, sem combates e voltado a visitas guiadas, conteúdos históricos e exploração (Ubisoft, 2026). Contudo, *Assassin's Creed Syndicate*, jogo utilizado pelo professor, não dispõe desse modo.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Jogos, Comunicação e seus Diálogos, evento integrante da programação do 29º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 27 a 29 de maio de 2026.

² Mestre em Artes, Cultura e Linguagens, na linha de Cinema e Audiovisual, pelo Instituto de Artes e Design (IAD), da Universidade na Universidade Federal de Juiz de Fora (2023).

Apesar da repercussão positiva, em 5 de abril, Wesley Bernardo removeu o conteúdo do perfil no Instagram e publicou uma nota de esclarecimento. Informou que a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo questionou a gravação das aulas e a classificação indicativa do jogo (2026), recomendado para maiores de 16 anos (Ubisoft, 2015). Segundo o professor, embora o trabalho tivesse caráter pedagógico, voltado à análise histórica e sem conteúdos sensíveis, houve orientação de incompatibilidade com as diretrizes da Secretaria. Para preservar a atuação profissional, a exclusão dos registros foi necessária. O docente reafirmou seu compromisso com uma educação crítica e tecnológica, lamentando que limitações burocráticas tenham interrompido a divulgação dessas práticas.

Esta pesquisa analisa a proposta do professor Wesley Bernardo à luz de teóricos da comunicação, como Walter Benjamin (2012) e Stuart Hall (2013), em articulação com as contribuições à educação de Paulo Freire (2021). O objetivo é compreender de que modo os *videogames* podem contribuir para um ensino libertador e como devem ser integrados às práticas pedagógicas escolares.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:

Uma distinção central no pensamento de Paulo Freire é a integração do sujeito na realidade, em oposição à acomodação (2025, p. 58). Freire acredita que integrar-se é participar da realidade de forma ativa, consciente e transformadora, enquanto acomodar-se é aceitar a realidade como ela é, sem questionar. O sujeito integrado é capaz de compreender e lidar com o mundo como ele é, para então ter condições de transformá-lo. No entanto, o ser humano integrado precisa escolher, tomar posição. Integrar-se ao mundo é também fazer escolhas politicamente conscientes. Dessa forma, esse sujeito deixa de ser objeto da realidade, alguém passivo que apenas sofre o mundo. “Daí que a homens indóceis [...] se chame de subversivos. De inadaptados.” Ou seja, quem critica o *status quo* tende a ser socialmente punido ou deslegitimado.

A integração do sujeito à realidade implica decisões frequentes que afetam outros, mesmo quando não o envolvem diretamente, configurando uma responsabilidade relacional e prática, vivida em situações concretas. Transpondo essa noção para o campo da educação, o autor defende que o educador deve ir ao encontro do educando e auxiliá-lo a inserir-se criticamente na realidade, estimulando a reflexão sobre si, seu contexto

histórico, suas responsabilidades e seu papel social. Assim, busca-se uma formação voltada à autonomia e à capacidade de escolha, sem imposição ou manipulação (Freire, 2025, p. 80-81).

Para Freire, quanto mais pobre é uma nação e mais baixos os padrões de vida das classes populares, maior tende a ser a pressão das elites sobre elas, que frequentemente consideram ilegítima sua participação política e buscam silenciá-las por meio da força ou de práticas paternalistas (2025, p. 114). Por essa razão, essas elites sentem-se livres para interferir em processos educativos voltados à conscientização dos educandos, como observado no caso apresentado na introdução. Em tensão, Freire defende que o educador brasileiro deve contribuir com uma educação capaz de ampliar a capacidade de captar os desafios do tempo (2025, p. 113). “A educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem. Não pode temer o debate. A análise da realidade. Não pode fugir à discussão criadora, sob pena de ser uma farsa” (Freire, 2025, p. 127).

Uma educação vinculada à democratização da cultura pressupõe que o educando seja sujeito do processo, e não apenas receptor. Para isso, é necessário superar o distanciamento entre sua experiência e os conteúdos de aprendizagem, compreendendo a educação como um ato de criação capaz de gerar outros processos criativos (Freire, 2025, p. 136-137). A partir dessa perspectiva, é possível compreender o uso de videogames nas aulas de História do professor Wesley Bernardo. Os jogos digitais integram a *práxis* e o imaginário dos estudantes, situando-se entre seus principais interesses. De acordo com a 12ª edição da Pesquisa Game Brasil (2025), 53,6% dos jovens de até 15 anos jogam *videogames* (Meio & Mensagem, 2025). Mas esses jogos podem ser entendidos como uma ferramenta neutra?

Os *videogames* estão inseridos em um contexto marcado por dinâmicas colonialistas, já que suas estruturas de produção, distribuição e consumo são organizadas por culturas dominantes. Nesse cenário, um amplo público de diferentes idades negocia sentidos culturais e políticos a partir de jogos inseridos em um mercado de lógica hegemônica. Ainda assim, embora integrem os processos de produção, circulação e consumo do capitalismo, os *games* também abrem espaço para a imaginação de sociedades alternativas, para além da realidade dada (Martins, 2023, p. 15), como sugere Paulo Freire na concepção de educação disruptiva.

ANÁLISE:

Em diálogo com Paulo Freire, Sérgio Guimarães relata sua experiência como professor do ensino primário, destacando uma prática pedagógica que valoriza a livre expressão dos alunos em sala de aula. Segundo o autor, esse espaço é frequentemente ocupado por conteúdos provenientes dos meios de comunicação, como televisão, fotonovelas, histórias em quadrinhos e rádio. Essas informações, ele acrescenta, não são introduzidas pela escola, mas incorporadas pelos estudantes a partir de suas vivências e não apenas pela mediação do docente (Freire; Guimarães, 2021, p. 30-32). Para Guimarães, os meios de comunicação de massa impressionam as crianças, independentemente de suas origens sociais ou de classe. Estas, por sua vez, deixam transparecer tais influências, já elaboradas conforme suas próprias formas de interpretar a ampla gama de informações e conteúdos (Freire; Guimarães, 2021, p. 33).

Em resposta, para Freire, a televisão, entendida aqui em articulação com outros meios de comunicação, não pode ser compreendida em si mesma, pois não se trata de um instrumento puramente técnico, mas de uso político (Freire; Guimarães, 2021, p. 21). Por essa razão, Freire defende que os meios de comunicação devem ser apropriados de forma analítica uma vez “que é impossível pensar o problema dos meios sem pensar a questão do poder”. Nesse sentido, os meios de comunicação não são bons nem ruins em si mesmos: resultam do avanço tecnológico, da criatividade humana e do desenvolvimento científico. No entanto, não se trata de se posicionar contra os sistemas de comunicação de massa, salienta Freire. A questão central reside em indagar a serviço de quê e de quem esses meios operam, o que remete a uma problemática de poder e, conseqüentemente, de natureza política (Freire; Guimarães, 2021, p. 35-36).

Walter Benjamin afirma que a produção artística voltada à reprodução insere a arte na *práxis* política (2012, p. 186). Nessa perspectiva, os novos meios de difusão colocam o “político profissional” em primeiro plano diante das massas. Como solução para essa questão, Benjamin defende a expropriação do aparato técnico das mãos de uma minoria proprietária de caráter contrarrevolucionário (2012, p. 195 e 200). Freire e Guimarães propõem uma abordagem diferente, via educação³.

³ Freire alerta que a educação não deve ser vista de forma ingênua ou como algo milagroso. Embora possua força instrumental, ela não atua isoladamente, pois, quando sozinha, perde justamente seu caráter instrumental e sua capacidade de intervenção (2025, p. 116).

Para Paulo Freire e Sérgio Guimarães (2021, p. 37), os educadores não podem ignorar nem silenciar diante do fato de que os meios de comunicação se encontram, em grande medida, sob controle de um poder antipopular, alheio aos interesses das classes populares, como visto em Benjamin. Nesse contexto, propõe os autores, cabe aos educadores compreender como agir para atenuar tal influência. Enquanto sujeitos políticos comprometidos com a transformação social, devem refletir sobre possibilidades de enfrentamento à força dos meios de comunicação (Freire; Guimarães, 2021, p. 37-38). Por essa razão, os autores defendem que o educador, em diálogo com os alunos, analise criticamente os discursos midiáticos, evidenciando as ideologias que os sustentam e os interesses aos quais servem, mas atento sempre para evitar a manipulação do debate (Freire; Guimarães, 2021, p. 42).

Os *videogames* desempenham papel relevante na sociedade, sendo reconhecidos como um importante produto cultural (Santaella; Feitosa, 2009, p. XI). Eles fazem parte do campo da cultura popular, uma arena de disputa entre os discursos das classes hegemônicas e das classes populares (Hall, 2013, p. 291). Por essa razão, como apontam Paulo Freire e Sérgio Guimarães, os meios de comunicação de massa (incluindo os jogos eletrônicos) devem ser objeto de análise. Nas palavras dos autores, “a escola precisa abrir espaço, também, dentro dos seus programas, dentro da sua realidade, para esses meios de comunicação” (Freire; Guimarães, 2021, p. 45).

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 8ª edição. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BERNARDO, Wesley (@w_bernardo1). **Meus vídeos viralizaram muito e muita gente nova começou a me seguir por conta desse conteúdo**. Nada mais justo que explicar o que aconteceu. Esta nota não é para levantar culpados e nem apontar dedos, apenas para deixar vocês cientes do motivo de eu ter apagado todos os vídeos feitos na escola. Mas pretendo continuar este projeto e método aqui no Instagram e no YouTube. Instagram, 22 mar. 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/w_bernardo1/p/DWwY5z0jrj9/. Acesso em: 9 abr. 2026.

FREIRE, Paulo Freire. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2025.

FREIRE, Paulo Freire; GUIMARÃES, Sérgio Guimarães. **Educar com mídia: novos diálogos sobre educação**. São Paulo: Paz & Terra, 2021.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidade e mediações do popular**. 2ª edição. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

MARTINS, Thales. **O grito de vanguarda no videogame: intertextualidades entre Árida e Deus e o diabo na terra do sol**. 2023. Dissertação (Mestrado em Arte, Cultura e Linguagem) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/16797>. Acesso em: 9 abr. 2026.

MEIO & MENSAGEM. **Número de jogadores brasileiros é o maior já registrado pela PGB**. 26 mar. 2025. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/marketing/gamers-brasileiros-maior-pgb>. Acesso em: 12 abr. 2026.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna et al. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SUCUMBA GAMES (@SucumbaGames). **O professor de história Wesley Bernardo tem viralizado por ensinar usando jogos como Assassin's Creed, Far Cry e GTA. X**, 2026. Disponível em: <https://x.com/SucumbaGames/status/2035816696171135325>. Acesso em: 9 abr. 2026.

UBISOFT. **Assassin's Creed Syndicate**. Ubisoft Store, 2015. Disponível em: https://store.ubisoft.com/ofertas/assassins-creed-syndicate/56c4947988a7e300458b45c6.html?lang=pt_BR. Acesso em: 9 abr. 2026.

UBISOFT BRASIL (@ubisoftbrasil). **Usar Assassin's Creed para ensinar é inspirador e queremos agradecer todos os professores e o professor @w_bernardo1 por mostrar que nossos jogos podem ajudar a levar a história até os alunos na sala de aula!** Ver educadores do Brasil todo usando games para aproximar os alunos é o tipo de história que a gente ama celebrar. Instagram, 22 mar. 2026. Disponível em: <https://www.instagram.com/reels/DWmOouTAgMJ/>. Acesso em: 9 abr. 2026.