

Contra-hegemonia em Artefatos Digitais Educacionais: Estudo de uma Narrativa sobre História do Brasil

Counter-hegemony in Educational Digital Artifacts: A Study on a Brazilian History Narrative

**Janaina Gonçalves, Júlia Pessoa, André Kazuo Yasui,
Karla Vittori, André L. Brandão**

Grupo de Pesquisa EITA – Universidade Federal do ABC (UFABC)
Santo André – SP – Brasil

janaina.goncalves@ufabc.edu.br,
julia.pessoa@aluno.ufabc.edu.br,
{a.kazuo,karla.vittori, andre.brandao}@ufabc.edu.br

Abstract. Introduction: Digital games have become a prominent form of media, shaping cultural practices, identities, and sociability. In this context, hegemonic and counter-hegemonic discourses emerge through their production and consumption, either reinforcing dominant structures or enabling critical and alternative perspectives. **Objective:** This work aims to explore the counter-hegemonic potential of an educational game focused on Brazilian history. **Methodology:** A qualitative exploratory study was conducted through two workshops. The first introduced concepts of hegemonic and counter-hegemonic analysis and defined analytical categories, while the second focused on discussing the game based on these categories after individual play sessions. **Results:** The results indicate that the game presents counter-hegemonic potential by promoting female protagonism, multiple historical perspectives, and critical reflection. Participants also highlighted collectivity, narrative depth, and a departure from consumerist logics, while tensions with traditional educational approaches were identified.

Keywords Counter-hegemony, serious game, Brazilian history, educational game, narrative.

Resumo. Introdução: Jogos digitais tornaram-se uma forma proeminente de mídia, influenciando práticas culturais, identidades e formas de sociabilidade. Nesse contexto, discursos hegemônicos e contra-hegemônicos emergem em sua produção e consumo, podendo tanto reforçar estruturas dominantes quanto promover perspectivas críticas e alternativas. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo explorar o potencial contra-hegemônico de um jogo educacional voltado ao ensino da História do Brasil. **Metodologia:** Foi conduzido um estudo qualitativo exploratório por meio de duas oficinas. A primeira introduziu conceitos de análise hegemônica e contra-hegemônica e definiu categorias analíticas, enquanto a segunda consistiu na discussão do jogo com base nessas categorias após sua experimentação individual. **Resultados:** Os resultados indicam que o jogo apresenta potencial contra-hegemônico ao promover protagonismo feminino, múltiplas perspectivas históricas e reflexão crítica. Destacam-se ainda a coletividade, a profundidade narrativa e o afastamento de lógicas consumistas, além da identificação de tensões com abordagens educacionais tradicionais.

Palavras-Chave *Contra-hegemonia, jogo sério, História do Brasil, jogo educacional, narrativa.*

1. Introdução

Jogos digitais tornaram-se uma das formas de mídia que influenciam práticas culturais, identidades e formas de sociabilidade. Nesse contexto, é possível reconhecer discursos hegemônicos disseminados na produção e no consumo desses jogos, reproduzindo estereótipos, normas sociais e estruturas de poder dominantes [Perreault e Lynch 2022]. Entretanto, eles também podem apresentar-se como espaços de resistência e contestação, tornando-se artefatos contra-hegemônicos no momento em que mobilizam narrativas alternativas, visibilizam grupos historicamente marginalizados ou promovem o rompimento com a lógica comercial dominante [Yoorubsuk et al. 2025].

A construção das identidades dentro do mundo dos jogos é fortemente marcada por práticas performativas que reforçam ou subvertem, por exemplo, normas de gênero. Os autores de [Kivijärvi e Katila 2021] demonstraram como a identidade *gamer* é constituída por ações que frequentemente reiteram expectativas de masculinidade. Porém, tais identidades são ressignificadas por meio de jogos com narrativas que questionam essas normativas e oferecem outras possibilidades de identificação [Hammar 2016].

O presente estudo explora o potencial contra-hegemônico de jogos educacionais por meio de uma análise qualitativa exploratória baseada em discussões guiadas por critérios analíticos do jogo sério. O jogo tem o objetivo de promover a aprendizagem da História do Brasil, que retrata o período entre 1913 e 1932 a partir de uma perspectiva que estimula a representatividade e a coletividade em contraposição aos discursos hegemônicos frequentemente presentes em materiais didáticos tradicionais, com o protagonismo de personagens femininas e o papel de agentes ativas na narrativa. A análise parte da hipótese de que o jogo sério em questão mobiliza elementos narrativos e estruturais que se alinham a uma proposta contra-hegemônica. A contribuição deste artigo é a apresentação de uma análise de como jogos podem promover discursos contra-hegemônicos por meio de oficinas.

Na organização do estudo, a Seção 2 apresenta os discursos hegemônicos em jogos, o referencial teórico e trabalhos relacionados. A seguir, a Seção 3 apresenta o conteúdo do jogo analisado. A Seção 4 apresenta a metodologia utilizada para esta análise e os resultados obtidos. A Seção 5 apresenta a discussão dos resultados. Por fim, a Seção 6 conclui a pesquisa e apresenta aberturas para trabalhos futuros.

2. Referencial Teórico e Trabalhos Relacionados

A discussão sobre hegemonia e contra-hegemonia em jogos digitais ganha relevância na medida em que se reconhece seu papel na construção de identidades, valores e narrativas históricas. Estudos como os de [Perreault e Lynch 2022] e [Kivijärvi e Katila 2021] demonstram como os jogos não são ideologicamente neutros, mas funcionam como espaços discursivos nos quais normas sociais, ideologias e estruturas de poder são ou não aceitas e reproduzidas.

Jogos sérios são definidos como jogos cujo propósito vai além do entretenimento, e visam capacitar e treinar o usuário em determinada área, como saúde ou educação,

através do uso de recursos pedagógicos acoplados ao seu enredo [Zyda 2005]. No contexto educacional, os jogos sérios possuem o potencial de romper abordagens tradicionais, especialmente quando incorporados a narrativas diversas e propostas pedagógicas inclusivas.

A contra-hegemonia, entendida aqui como a mobilização de discursos e práticas que desafiam a ordem dominante [Belolon 2024], pode manifestar-se em jogos que impulsionam a representatividade, a criticidade e a coletividade. Esses jogos propõem novas formas de abordar o conhecimento, buscando superar o modelo padrão e favorecer experiências de aprendizagem alternativas às versões tradicionais, especialmente no tocante à representatividade.

Analisa-se, assim, o discurso hegemônico nos jogos em geral e, em seguida, em alguns jogos educacionais sobre a História do Brasil, destacando como eles dialogam (ou não) com alguns critérios de contra-hegemonia utilizados na avaliação do jogo Projeto Saturno.

2.1. O discurso hegemônico nos jogos

Os jogos constituem ambientes ocupados predominantemente por indivíduos do gênero masculino [Fullerton et al. 2008], seu público-alvo também pode ser considerado masculino, continuamente, reforçado no discurso e nas práticas da indústria [Kivijärvi e Katila 2021]. As práticas de design de jogos replicam as atividades dos parques infantis voltadas para meninos, proporcionando experiências ligadas a aventura, violência e competição [Jenkins 2006]. Essa realidade é igualmente evidente nas narrativas sobre a jogabilidade, as quais preveem o domínio do jogo e a competição, perpetuando a masculinização do espaço lúdico [Fullerton et al. 2008]. Tais representações são reproduzidas na imprensa de consumo, onde jogadores, celebridades e personagens masculinos são retratados com maior frequência em textos e revistas e, em geral, recebem mais destaque do que os personagens femininos [Cote 2018].

Na cultura dos jogos, o discurso dominante é fundamentado numa hierarquia de gênero, produzida e reafirmada de forma mais evidente pelo privilégio do discurso masculino do jogador *hardcore* em relação ao discurso feminizado do jogo casual [Kivijärvi e Katila 2021]. O jogador *hardcore* é aquele que joga por muitas horas e em múltiplas sessões, preferindo jogos com mecânicas complexas, enquanto o jogador casual apresenta sessões curtas e fáceis, adequadas a um público amplo e diversificado. Isso é usado para manter a exclusão das mulheres nos jogos [Vermeulen et al. 2016].

O aumento do número de jogadoras, nos últimos anos, levou à criação do que o autor de [Chess 2017] chamou, de forma metafórica, de “Jogadora Dois”, ou seja, a construção social de um público-alvo feminino normativamente mantido dentro da ordem de gênero. Consequentemente, as jogadoras têm sido consideradas o público-alvo de jogos com características estereotipadamente femininas em suas narrativas, seu conteúdo e sua perspectiva [Fisher e Jenson 2016]. Até mesmo jogos com uma gama mais diversificada de protagonistas femininas reproduzem estereótipos de gênero [Butt e Dunne 2017].

A hostilidade direcionada a mulheres em jogos *online* é um exemplo dos discursos e das práticas de gênero, em que o sexismo e a violência simbólica contra as mulheres são predominantes. Eles são justificados como uma tentativa de preservar a identidade

masculina dos jogadores e de assegurar a manutenção dos limites de identidade de gênero nos jogos [Dowling et al. 2019, Vermeulen et al. 2016]. Além disso, as jogadoras são frequentemente objeto de representações sexualizadas [Jenson e de Castell 2018]. Assim, a identidade *gamer* é predominantemente sustentada pelo gênero, instituindo uma norma masculina de jogo e uma plataforma para a exclusão, a marginalização das mulheres e a misoginia [Deshbandhu 2016]. Jogos sobre história de países também podem ilustrar situações de marginalização das mulheres.

2.2. Jogos sobre a História do Brasil

“Laguna” [Müller et al. 2007] é um jogo educacional do gênero *Role-Playing Game* (RPG – Jogo de Interpretação de Papéis) que visa auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de momentos da História brasileira. A história se passa durante a guerra do Paraguai e o jogador precisa interagir com outros personagens e completar tarefas no intuito de refazer a trajetória da expedição da Retirada de Laguna. O jogo contém uma ampla variedade de personagens, desde membros do exército a representantes das tribos indígenas da região e destaca a cultura da região do Mato Grosso do Sul, tendo canções indígenas como base para a elaboração de sua trilha sonora.

O jogo “*Brasil Ball - A Jornada*” [de Souza et al. 2016] é um jogo educacional que aborda eventos históricos do Brasil por meio de uma estrutura inspirada em jogos de plataforma clássicos, como *Mario* [Nintendo 1985] e *Sonic* [Sega 1991]. No entanto, na contramão de perspectivas contra-hegemônicas que questionam narrativas dominantes e amplificam vozes marginalizadas, este jogo reproduz visões tradicionais da história, centradas em perspectivas institucionais, como a colonização portuguesa e o Estado imperial. A representação simbólica dos personagens como esferas com bandeiras, por exemplo, dilui conflitos sociais complexos (como a resistência indígena ou a luta contra a ditadura) em uma narrativa linear contada exclusivamente do ponto de vista do colonizador.

A abordagem de “*Brasil Ball - A Jornada*” [de Souza et al. 2016] contrasta com as propostas anteriores, como “Laguna” [Müller et al. 2007], destacando a diversidade de personagens (indígenas, soldados) e culturas regionais na Guerra do Paraguai. Enquanto alguns jogos rompem com discursos hegemônicos ao priorizar protagonismos marginalizados e críticas sociais, “*Brasil Ball - A Jornada*” mantém-se alinhado a uma visão convencional da história, sem problematizar estruturas de poder ou incentivar reflexões sobre opressões.

3. Jogo Projeto Saturno

O jogo sério educacional de gênero *Visual Novel* Projeto Saturno foi desenvolvido com o apoio de educadores na área de história de modo a conter recursos pedagógicos para instruir e motivar a aprendizagem sobre um período específico da História do Brasil. O jogo é direcionado a estudantes entre 13 e 17 anos e está disponível para computador e celular. [Pessoa et al. 2024]. Com base nos temas mais recorrentes no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), de acordo com [Descomplica 2024], foi definido o período de 1913 até 1932 para a parte inicial do jogo, abrangendo a década de 20 e os anos iniciais da era Vargas. O conteúdo é abordado através dos diálogos com os demais personagens, especialistas em história, ou cidadãos brasileiros no período histórico visitado, que

compõem boa parte do jogo. Também há a presença de minijogos e desafios para reforçar os conceitos abordados e um material de consulta com resumos didáticos que pode ser acessado a qualquer momento do jogo.

Em paralelo ao conteúdo histórico, a narrativa do jogo acompanha a jornada de Elena, uma jovem brasileira de 15 anos. Ela viaja acidentalmente até 1913 após o misterioso desaparecimento de sua avó, Carmen, e descobre que ambas fazem parte de uma organização secreta de viajantes no tempo, o Projeto Saturno. Com a ajuda de Alice, uma gata que trabalha com Carmen, Elena precisa viajar pelo tempo, seguindo pistas deixadas pela avó em diferentes lugares e momentos históricos na cidade de São Paulo, para finalmente encontrar Carmen e descobrir como voltar para casa. Em cada ano visitado por Elena, Alice fornece informações sobre o momento histórico visitado, mencionando curiosidades e personalidades conceituadas naquele período [Pessoa et al. 2024]. Na Figura 1b, observa-se a tela inicial do jogo e uma das interações com Alice como menu principal do jogo ao fundo, contendo botões para: acessar o inventário; contatar Alice; viajar no tempo; e consultar o material de apoio, com resumos didáticos de todo o conteúdo histórico apresentado no jogo.



Figura 1. (a) Menu do jogo. (b) Informações sobre o ano em que Elena está.

Na primeira fase do jogo, existem três anos em destaque e apresenta-se a possibilidade de interagir com outros personagens e de jogar minijogos para conseguir itens e novas pistas. Nesses três anos, além de Alice e do Dr. X, antagonista do jogo, há sempre uma personagem feminina e uma personagem masculina representando diferentes grupos daquele período histórico, como artistas modernistas e pessoas da elite agrária durante a Semana de Arte Moderna em 1922. Dessa forma, o jogador pode observar diferentes pontos de vista sobre o momento visitado [Pessoa et al. 2024]. Na Tabela 1, observa-se a distribuição dos personagens ao longo dos anos.

Ao todo, o jogo contém dez personagens conforme ilustrado nas Figuras 2 e 3, dos quais seis são mulheres, trazendo o protagonismo feminino como reflexo de sua equipe de desenvolvimento, composta exclusivamente por mulheres. Na narrativa, destacam-se mulheres que participaram de movimentos históricos do Brasil, como Anita Malfatti, Tarsila do Amaral e Alzira Soriano. Para a análise, o grupo de pesquisa EITA realizou duas oficinas para discutir questões hegemônicas e contra-hegemônicas do jogo, detalhadas a seguir. O desenvolvimento do jogo e a análise não contaram com o uso de inteligência artificial em nenhuma de suas etapas.

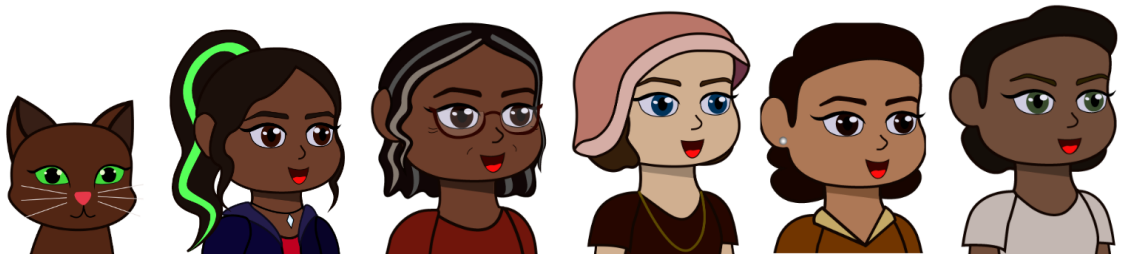


Figura 2. Personagens femininas do jogo.

4. Metodologia e Resultados

Para a análise dos elementos hegemônicos e contra-hegemônicos presentes no jogo, foi conduzido um estudo qualitativo exploratório nas oficinas de discussão com participantes do Grupo de Pesquisa EITA. As oficinas foram gravadas em áudio e ocorreram com um intervalo de uma semana entre as sessões. Durante o intervalo, os participantes foram instruídos a jogar o Projeto Saturno e a fazer anotações para a discussão na segunda oficina. As sessões foram conduzidas por uma pesquisadora da área de Estudos Linguísticos e Literários, com a participação do coordenador do grupo de pesquisa e da criadora do jogo analisado, além de mais quatro participantes na primeira sessão, totalizando três homens e quatro mulheres ($n=7$).

Na segunda sessão, houve ausência de dois participantes da primeira e houve a participação de mais uma mulher ($n=6$), que se integrou à discussão realizada anteriormente pelos demais no intervalo entre sessões. Todos os participantes discentes eram estudantes de graduação envolvidos em projetos e pesquisas nas áreas de jogos e membros do grupo de pesquisa condutor da análise.

A primeira oficina teve o objetivo de introduzir ao grupo critérios de análise para detectar discursos hegemônicos e contra-hegemônicos, observando como eles aparecem nos jogos e na sociedade em diferentes momentos históricos. Após a discussão sobre os conceitos de hegemonia e de contra-hegemonia, os principais elementos norteadores selecionados pelo grupo foram: (i) superficialidade x profundidade, (ii) individualismo x

Tabela 1. Distribuição dos personagens ao longo dos anos

Ano	Personagem	Papel
1922	Diana	Artista modernista
	Pedro	Membro da elite agrária
1930	Isabel	Imigrante e trabalhadora
	Matias	Civis, descendente de ex-escravos
1932	Maria	Médica, apoiadora da revolução constitucionalista
	Alberto	Soldado da revolução constitucionalista
1922, 1930, 1932	Dr.X	Ex-membro da organização, antagonista
Todos	Alice	Pesquisadora da organização, guia de Elena

coletividade, (iii) conservadorismo e progressismo, (iv) consumismo x sustentabilidade e (v) ultra rapidez x presencialidade.

A segunda oficina teve o objetivo de discutir coletivamente os aspectos hegemônicos e contra-hegemônicos do jogo a partir das categorias analíticas definidas previamente. As falas dos participantes foram analisadas por meio de uma abordagem qualitativa de análise temática, considerando como os elementos do jogo foram interpretados à luz das categorias definidas. A análise buscou identificar padrões, convergências e tensões nas interpretações dos participantes sobre o potencial contra-hegemônico do jogo. A análise não teve como objetivo a generalização dos resultados, mas a exploração interpretativa do fenômeno em um contexto específico. A seguir, são apresentadas descrições sucintas das discussões encaminhadas na segunda oficina:

Superficialidade x Profundidade: Os participantes destacaram que o jogo apresenta uma profundidade histórica e narrativa em seus conteúdos, na contramão da tendência de jogos mais rápidos e superficiais, sem contextualização social. No jogo, são explorados diversos aspectos e temas da História do Brasil, com foco em detalhes visuais, imagens e principalmente, leitura durante as interações com os outros personagens, o que exige maior atenção e envolvimento do jogador e proporciona uma maior profundidade intelectual e cognitiva.

Individualismo x Coletividade: Os participantes observaram que o jogo é individual no sentido de que o jogador está sozinho nas tarefas e não precisa de uma interação com outros jogadores humanos. No entanto, a protagonista precisa interagir e dialogar com os personagens da história para avançar na narrativa e atingir os objetivos do jogo, destacando a importância das relações interpessoais e da colaboração para a realização de tarefas. Mesmo que isso ocorra a partir do aspecto de representatividade (personagens), a coletividade é bem explorada em detrimento de tarefas exclusivamente individuais e heróicas, onde um único personagem (normalmente uma figura heteropatriarcal caucasiana) é responsável por todos os feitos para a salvação de todo um universo.

Conservadorismo x Progressismo: Foram identificados pelos membros aspectos conservadores no jogo do ponto de vista educativo, como a inevitável presença do discurso dominante nas observações mais amplas dos acontecimentos históricos narrados. Do ponto de vista documental, a presença desse discurso é inevitável desde que a própria História como a conhecemos, não é apenas escrita como também protagonizada por grupos dominantes e, por mais inovadora que se proponha uma narrativa, ela sempre



Figura 3. Personagens masculinas do jogo.

trará aspectos hegemônicos estruturais. Entretanto, o grupo observou um progresso significativo em direção à transformação, especialmente relacionado à mudança de perspectiva das personagens de classes menos privilegiadas, como trabalhadores, artistas e soldados. Ainda nesse tema do progresso, o jogo promove também uma aproximação com o público por utilizar uma linguagem acessível e personagens com os quais os jogadores podem se identificar. Observa-se o uso de jargões e falares da época de cada personagem de acordo com a base histórica de cada um deles (imigrantes italianos, trabalhadores, etc).

Consumismo x Sustentabilidade: Em oposição à lógica de consumo mais comum na maioria dos jogos, os membros concordaram que este se destaca por ser gratuito, sem propagandas e não descartável. Essas características promovem o acesso ao conteúdo educativo sem custos ao jogador e incentiva a reutilização e o engajamento com a narrativa.

Ultra rapidez x Presencialidade: Foi discutido também que o jogo exige atenção e tempo dedicados do jogador, com uma duração estimada de cerca de 90 minutos para completar os objetivos. Além disso, é necessário que os jogadores revisitem informações fornecidas em momentos anteriores para resolver desafios e avançar na história, estimulando assim a memória e a criticidade. Essa lógica entremeada de retornos valoriza aspectos avessos à aceleração cotidiana presente em todo o universo virtual, incentivando o jogador a uma concentração mais plena com presença concreta.

5. Discussão

Na análise promovida durante as oficinas, o jogo em questão se destaca como um artefato digital com potencial contra-hegemônico na categoria dos jogos educacionais, justamente por se distanciar de narrativas mais tradicionais e apresentar um conteúdo representativo e focado na coletividade. Ele explora diversos aspectos da História do Brasil a partir de personagens diversificados e retornos às informações, exigindo uma mudança de perspectiva representacional e maior concentração do jogador. Na prática, essa interação da protagonista com personagens de diferentes grupos sociais enfatiza a importância das relações interpessoais e a colaboração no cumprimento de tarefas.

Ademais, o jogo “Projeto Saturno” é gratuito e não descartável, o que se opõe a uma lógica de consumo mais comum, facilita o acesso ao conteúdo educativo e incentiva o engajamento contínuo. Dessa forma, como uma arte digital cultural e pedagógica, coloca-se na contramão de discursos hegemônicos disseminados no universo de jogos, pois subverte lógicas de consumo e promove um modelo alternativo de bem estar social em detrimento da ideia usual de mercadoria. Ainda que apresente elementos tradicionais, o jogo demonstra progresso em direção à transformação, refletindo a complexidade do período histórico abordado num aprendizado mais detalhado sobre temas de história. Ele também apresenta uma linguagem acessível e elementos que remetem ao contexto histórico abordado, como gírias da época, permitindo aos jogadores o contato com formas de linguagem que refletem os aspectos sociais do passado.

Ao analisarmos o “Projeto Saturno” em relação aos outros jogos sobre a História do Brasil mencionados na Seção 2.2, notamos nuances importantes como a apresentação dos fatos históricos com uma perspectiva que não exalta figuras de poder, visibilizando personagens historicamente marginalizados. Nessa comparação, o jogo também apresenta menos estímulos visuais e auditivos em relação aos demais, engajando o jogador por meio

da narrativa e dos minijogos. Isso pode potencializar o aprendizado e a reflexão crítica do jogador, na medida que ele é desafiado a mergulhar na história e a pensar de forma ativa para avançar na narrativa.

Em “Laguna” [Müller et al. 2007] o foco na Guerra do Paraguai e na expedição da Retirada de Laguna se concentra em um evento específico, com uma estrutura de RPG. Por sua vez, “Projeto Saturno”, ao optar pela *Visual Novel*, permite um maior desenvolvimento de diálogos e interações entre personagens com diferentes pontos de vista sobre os eventos históricos. A escolha de protagonistas femininas e a diversidade de personagens com origens sociais variadas já sinalizam uma ruptura com narrativas históricas tradicionais.

Ao apresentar personagens com diferentes origens sociais e papéis históricos, o jogo convida os jogadores a questionarem narrativas tradicionais e a considerarem múltiplas perspectivas sobre o passado. Essa ambiguidade analítica sugere uma reflexão sobre como elementos tradicionais podem coexistir com ideias de mudança e renovação.

A utilização de minijogos e interações com personagens como meio de engajar o jogador contribui para a construção de um aprendizado mais ativo. A escolha de personagens femininas para serem protagonistas e a variedade de falas com base nas diferenças sócio-históricas de cada personagem são contrapontos aos jogos de estrutura narrativa única. Em síntese, enquanto “Laguna” foca em um evento específico com uma linguagem mais formal e homogênea, o jogo “Projeto Saturno” busca um equilíbrio entre acessibilidade e historicidade.

Outro aspecto do jogo “Projeto Saturno” que merece destaque é o protagonismo feminino. A escolha de Elena como personagem principal, uma jovem brasileira de 15 anos, desconstrói estereótipos de gênero predominantes na indústria de jogos [Cote 2018, Butt e Dunne 2017]. A presença de outras personagens femininas fortes e diversas, como Carmen (arqueóloga, viajante do tempo), Alice (guia intelectual), Diana (artista modernista), Isabel (trabalhadora imigrante) e Maria (médica revolucionária) reforça essa escolha e oferece aos jogadores uma variedade de modelos de identificação. Cada uma dessas personagens tem suas próprias histórias, motivações e papéis históricos, contribuindo para uma representação mais rica e complexa da sociedade da época. A escolha de protagonistas femininas também incentiva a representatividade e a inclusão ao apresentar personagens com as quais diferentes jogadores podem se identificar, criando um espaço mais acolhedor e engajador para todos. Esse aspecto é particularmente importante em contextos educacionais, onde é fundamental que os artefatos sejam capazes de conectar-se com uma ampla gama de estudantes.

Além disso, o jogo evita estereótipos de gênero ao apresentar essas personagens femininas como agentes ativas na narrativa. Elena não é apenas uma observadora passiva dos eventos históricos, mas uma participante ativa, tomando decisões e interagindo com outros personagens para atingir seus objetivos. As outras personagens femininas também desempenham papéis importantes, seja como guias, artistas, trabalhadoras, médicas ou revolucionárias. A jornada simbólica da protagonista resgata mulheres apagadas pela história oficial, alinhando-se à crítica de [Fisher e Jenson 2016] sobre a “Jogadora Dois”. Esse protagonismo tem um impacto significativo na forma como a história é apresentada e como os jogadores a interpretam, desafiando narrativas tradicionais que frequentemente

ignoram as contribuições das mulheres. Tal abordagem contra-hegemônica permite que os jogadores vejam a história sob uma nova perspectiva, reconhecendo a diversidade de experiências e papéis sociais marginalizados no passado.

5.1. Limitações

As reuniões apresentaram um número reduzido de participantes, e todos eram pesquisadores associados ao mesmo grupo de pesquisa e ao projeto de extensão Diversão Séria no qual o jogo foi desenvolvido, o que pode tornar a amostragem pouco representativa. Entretanto, com exceção da autora original do jogo, que esteve presente em ambas as sessões, os participantes não faziam parte da equipe de desenvolvimento deste jogo, e alguns sequer haviam tido contato com ele antes do início das sessões, diminuindo o risco de viés de confirmação da análise. Além disso, este estudo apresenta uma análise qualitativa que origina discussões dentro do grupo de pesquisa para que o design de jogos levem em conta questões contra-hegemônicas.

6. Conclusão e Trabalhos Futuros

Concluiu-se que o jogo “Projeto Saturno” apresenta elementos contra-hegemônicos significativos no contexto de artefatos educacionais sobre a História do Brasil. Ao explorar a história brasileira sob uma perspectiva crítica e coletiva, o jogo se distancia de narrativas hegemônicas que frequentemente simplificam ou omitem aspectos e perspectivas importantes do passado. Demonstra, portanto, o potencial dos jogos educacionais como ferramentas de contra-hegemonia, com perspectivas alternativas de representatividade e que estimulam a análise sobre estruturas de poder e normas sociais dominantes. A profundidade do conteúdo, o foco na coletividade e a gratuidade do jogo contrastam com a superficialidade, o individualismo e o consumismo frequentemente observados em outros produtos culturais e educacionais. Ao revisar informações e interagir com personagens que representam diferentes grupos sociais, os jogadores são incentivados a desenvolver a criticidade e a questionar narrativas previamente estabelecidas pelo discurso dominante.

Apesar de os resultados não serem generalizáveis, eles podem indicar caminhos relevantes. Espera-se que a análise sobre questões hegemônicas e contra-hegemônicas deste estudo proporcione oportunidades para discussões sobre como artefatos (digitais ou físicos) podem passar pelo design para fortalecer aspectos não valorizados em jogos comerciais. Adicionalmente, o formato de discussão por meio de oficinas contribui para que mais pessoas sejam integradas à participação na tomada de decisões no design de artefatos educacionais. Pretende-se utilizar os resultados obtidos nas oficinas para a elaboração do material de instruções pedagógicas que será disponibilizado *online* junto com o jogo, para que possa ser amplamente utilizado por docentes de todo o Brasil.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Referências

Belolon, H. K. (2024). From collective identity to counter-hegemony. *PCD Journal*, 11(2):287–312.

- Butt, M.-A. R. e Dunne, D. (2017). Rebel girls and consequence in life is strange and the walking dead. *Games and Culture*, 14(4):430–449.
- Chess, S. (2017). *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. University of Minnesota Press.
- Cote, A. C. (2018). Writing “gamers”: The gendered construction of gamer identity in nintendo power (1994–1999). *Games and Culture*, 13(5):479–503.
- de Souza, G. R., Branco, S. C. P. C., Luiz, L. P. d. C. A., Francelino Filho, C. V., de Barros, V. M., e de Medeiros Gomes, L. M. (2016). Brasil ball-a jornada: um jogo digital sobre a história do brasil. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames*.
- Descomplica (2024). O que mais cai em história no enem: conheça os temas recorrentes.
- Deshbandhu, A. (2016). Player perspectives: What it means to be a gamer. *Press Start*, 3(2):48–64.
- Dowling, D. O., Goetz, C., e Lathrop, D. (2019). One year of #gamergate: The shared twitter link as emblem of masculinist gamer identity. *Games and Culture*, 15(8):982–1003.
- Fisher, S. e Jenson, J. (2016). Producing alternative gender orders: a critical look at girls and gaming. *Learning, Media and Technology*, 42(1):87–99.
- Fullerton, T., Morie, J., e Pearce, C. (2008). A Game of One’s Own: Towards a New Gendered Poetics of Digital Space. In *Fibreculture Journal: Internet Theory, Criticism and Research*, volume 11, Perth, Australia.
- Hammar, E. L. (2016). Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game assassin’s creed: Freedom cry. *Rethinking History*, 21(3):372–395.
- Jenkins, H. (2006). 8 “complete freedom of movement” video games as gendered play spaces. In *The Wow Climax*, pages 185–214. New York University Press.
- Jenson, J. e de Castell, S. (2018). “the entrepreneurial gamer”: Regendering the order of play. *Games and Culture*, 13(7):728–746.
- Kivijärvi, M. e Katila, S. (2021). Becoming a gamer: Performative construction of gendered gamer identities. *Games and Culture*, 17(3):461–481.
- Müller, R. M., Cavalcante, G. D., e dos Santos, L. A. (2007). Laguna–aprendendo sobre a guerra do paraguai com jogo educativo. In *Anais do Workshop de Informática na Escola*, volume 1, pages 256–263.
- Nintendo (1985). Super mario bros. Video game. Plataforma: Nintendo Entertainment System (NES).
- Perreault, G. P. e Lynch, T. (2022). Discourse of gaming: A conceptual framework of gaming as an interpretive community. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 66(3):401–419.
- Pessoa, J., Araujo, M., Fujii, A., e Rocha, R. (2024). A representatividade feminina em um jogo educacional que visa incentivar a aprendizagem de história do brasil. In *Anais*

do XVIII Women in Information Technology, pages 298–308, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

Sega (1991). Sonic the hedgehog. Video game. Plataforma: Sega Genesis.

Vermeulen, L., Vanden Abeele, M., e Van Bauwel, S. (2016). A gendered identity debate in digital game culture. *Press Start*, 3(1):1–16.

Yoorubsuk, J., Aiamniran, N., Sroysuwan, T., e Kannikar, P. (2025). Designing concept art to communicate feminist ideas a case study on the creative process of the game the rules. *Asian Creative Architecture, Art and Design*, 39(1).

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38:25 – 32.