

DO *HABITUS* AO ALGORITMO: IDENTIDADE E SUBJETIVIDADE NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Nathiara Cristina Capobianco
Programa de Pós-Graduação em Educação da UNESP - Rio Claro

Kathy Briones Barbi
Programa de Pós-Graduação em Educação da UNESP - Rio Claro

Thiago Zanelo de Souza
Programa de Pós-Graduação em Educação da UNESP - Rio Claro

Vania Cristina Zanelo
Centro de Estudos Avançados em Saúde Mental - CENAT

Introdução

A educação, enquanto prática social e cultural, constitui-se como espaço privilegiado para a formação da subjetividade e da identidade. Discutir emancipação coletiva implica refletir sobre o papel do ensino formal na sociedade contemporânea e sobre como diferentes técnicas de acesso ao conhecimento moldam os sujeitos. Essa reflexão parte de dois referenciais principais: o conceito de *habitus*, de Pierre Bourdieu (1983), e a crítica à sociedade digital desenvolvida por Byung-Chul Han (2018), articulando-os à presença crescente da inteligência artificial e de algoritmos nas práticas pedagógicas.

Bourdieu (1983) define *habitus* como um conjunto de disposições incorporadas, duráveis e historicamente situadas, que orientam percepções e ações. Por meio dele, estruturas sociais se reproduzem de forma aparentemente natural, fazendo com que os indivíduos acreditem agir de modo autônomo, quando na realidade reproduzem desigualdades historicamente constituídas. Assim, a escola é analisada como espaço central na legitimação de hierarquias sociais por meio do discurso do mérito acadêmico (Bourdieu; Passeron, 2008).

Na contemporaneidade, os algoritmos emergem como novos dispositivos de organização social, influenciando decisões, interações e formas de aprendizagem. Han (2018) aponta que o neoliberalismo desloca o poder da repressão para a sedução e a autoexploração, produzindo sujeitos voltados para o desempenho contínuo. Nesse contexto, a *gamificação* de plataformas digitais exemplifica como atividades cotidianas, incluindo práticas educativas, passam a ser organizadas como jogos, com pontuações, rankings e recompensas. O que parece liberdade, na verdade, encobre um regime de controle algorítmico, baseado na captura da atenção e na padronização da experiência.

Sob uma lente bourdieusiana, a gamificação constitui um campo estruturado por regras invisíveis mediadas pelos algoritmos. Nesse campo, os sujeitos desenvolvem um *habitus* digital, orientado pela lógica da performance mensurável. A violência simbólica se manifesta quando desigualdades estruturais são

naturalizadas sob a forma de suposta falta de mérito: estudantes ou professores com menor acesso a recursos digitais são responsabilizados individualmente por não alcançarem bons resultados. Assim, os mecanismos digitais atualizam formas de controle, reforçando desigualdades já existentes.

Bourdieu e Han convergem ao indicar que as formas mais eficazes de dominação são aquelas internalizadas pelos próprios sujeitos. Se, em Bourdieu, a escola reproduz hierarquias sociais, nas plataformas digitais descritas por Han a liberdade aparente é transformada em dispositivo de exploração. Nesse sentido, a gamificação representa uma atualização da violência simbólica em tempos de psicopolítica, onde a autonomia se converte em ferramenta de controle.

Essa discussão dialoga com as reflexões de Adorno e Horkheimer (1985). Em obras como *Dialética do Esclarecimento* e *Educação e Emancipação* (Adorno, 1995), os autores analisam a racionalidade técnica como instrumento de dominação social. Para eles, as tecnologias não são neutras: seu impacto depende dos usos e interesses que as orientam. A crítica à introdução de novas mídias, como a televisão, na educação do século XX mostra que os debates atuais sobre algoritmos e inteligência artificial têm raízes históricas semelhantes: o problema não seriam as técnicas ou ferramentas, mas o uso atribuído a elas para a dominação e o estrangulamento da experiência coletiva, experiência essa que podem ser suporte para uma emancipação coletiva e uma relação com os espaços de constituição social para promover a igualdade, mas usualmente se apresentam para promover a pobreza e a barbárie (Adorno; Horkheimer, 1985).

Um exemplo atual é a transformação no algoritmo de buscas do Google, que passou a fornecer respostas geradas por inteligência artificial diretamente, sem direcionar o usuário a diferentes fontes (Germain, 2024). Essa mudança afeta o *habitus* de pesquisa, especialmente na educação básica, reduzindo a interação com múltiplas referências e promovendo uma experiência de aprendizado mediada por respostas padronizadas. Nesse processo, a busca por conhecimento se torna produto de empresas privadas que controlam os fluxos de informação.

As políticas públicas educacionais também incorporam essa racionalidade instrumental. Em São Paulo, a Secretaria Estadual da Educação implementou plataformas digitais gamificadas, promovendo rankings, medalhas e metas como ferramentas de gestão e avaliação. Embora apresentadas como inovação, essas políticas têm sido criticadas por falta de transparência e pelo risco de aprofundar desigualdades (GEPUD; REPU, 2025). Um caso emblemático é o teste do Sistema de Avaliação de Desempenho Inteligente (SADI), desenvolvido por uma empresa goiana, que filmava alunos em sala de aula para compor históricos educacionais baseados em inteligência artificial. O projeto foi posteriormente abandonado diante das repercussões negativas (Bernardo, 2025).

Essa realidade revela uma transição: enquanto o *habitus* se forma na interação social ao longo do tempo, os algoritmos atuam em tempo real, moldando comportamentos por meio da coleta e predição de dados. No contexto escolar, isso se traduz na prescrição automatizada de percursos de aprendizagem, na coleta massiva de informações e na redução da autonomia docente. Embora tais práticas possam

aumentar a eficiência, levantam preocupações quanto à homogeneização das experiências educativas e à invisibilização de dimensões culturais não quantificáveis.

Este trabalho tem como objetivo analisar os impactos dessa transição do *habitus* ao algoritmo na constituição da subjetividade e da identidade, com foco nas práticas pedagógicas contemporâneas.

Metodologia

A metodologia é qualitativa, de caráter teórico-analítico, baseada em revisão bibliográfica e análise documental. O percurso se organiza em duas etapas: (1) sistematização conceitual da passagem do *habitus* à lógica algorítmica; e (2) análise crítica dos impactos dessa transição na prática pedagógica e na constituição da subjetividade na era digital.

Resultados Parciais

Os resultados parciais indicam que a passagem do *habitus* ao algoritmo implica uma mutação nos processos de socialização. Se antes a aprendizagem era mediada pela historicidade e pela incorporação cultural, hoje tende a ser conduzida por sistemas automatizados que buscam prever e controlar comportamentos. Isso desafia a escola a repensar seu papel: mais do que adotar tecnologias, é preciso problematizá-las, cultivando experiências educativas que valorizem a reflexão, o diálogo e a construção coletiva do conhecimento.

Conclui-se que a educação não pode se limitar à lógica técnica da eficiência. Cabe à escola resistir à padronização algorítmica, preservando dimensões éticas e políticas da formação humana. A passagem do *habitus* ao algoritmo, embora revele riscos de uma subjetividade moldada pela predição, também abre possibilidades para práticas pedagógicas críticas e emancipadoras.

Palavras-chave: Educação. Algoritmo. *Habitus*. Teoria Crítica. Plataformização.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **Educação e emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- BERNARDO, Jessica. Tarcísio testa IA para monitorar aluno em sala, mas desiste de projeto. **Metrópoles**, 01 set. 2025. Disponível em: <https://www.metropoles.com/sao-paulo/tarcisio-testa-ia-para-monitorar-aluno-em-sala-mas-desiste-de-projeto>. Acesso em: 02 set. 2025.
- BOURDIEU, Pierre. **O senso prático**. Petrópolis: Vozes, 1983.
- BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean-Claude. **A reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino**. Petrópolis: Vozes, 2008.

GERMAIN, Thomas. Como algoritmo e IA do Google estão transformando resultados de pesquisa. **BBC News**, 28 maio 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c0wwz4y49gro>. Acesso em: 02 set. 2025.

GRUPO ESCOLA PÚBLICA E DEMOCRACIA [GEPUD]; REDE ESCOLA PÚBLICA E UNIVERSIDADE [REPU]. **Plataformização e controle do trabalho escolar na rede estadual paulista** [Nota Técnica]. São Paulo, 03 jul. 2025. Disponível em: www.repu.com.br/notas-tecnicas.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica**: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte: Âyiné, 2018.