
Educação e Cultura Pop: Práticas Docentes em EPT¹

Fernanda CASTILHO²
Rosália Maria Netto PRADOS³
Clarice GRECO⁴

UPEP/Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, SP
Universidade Paulista, São Paulo, SP

RESUMO

O conceito de *pedagogias da cultura pop*, conforme discutido por algumas autoras internacionais como Maudlin e Sandlin (2015), Dial-Driver et al. (2014), Smith et al. (2008) e Mahiri (2000), sugere que elementos da cultura pop podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para engajar estudantes, ou seja, um campo fértil para discussão sobre práticas docentes educacionais (Citelli, 2017; Soares 2011). Essas pedagogias reconhecem a relevância dos interesses culturais discentes e propõem a integração desses elementos no currículo escolar. Este artigo tem como objetivo divulgar resultados de uma pesquisa exploratória realizada com docentes do ensino profissional e tecnológico (EPT), apontando algumas práticas com uso de conteúdos midiáticos de cultura pop em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura pop; Educação; Mídias; Práticas docentes.

INTRODUÇÃO⁵

Uma característica fundamental dos docentes no ensino superior tecnológico é a sua rica experiência de mercado. Essa trajetória profissional muitas vezes não inclui cursos de pedagogia, uma vez que sua formação em nível superior geralmente não envolve licenciaturas nem outras formações pedagógicas. Isso resulta em uma base didática que pode ser deficiente, exigindo desses profissionais uma capacidade

¹Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, 24º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

²Professora do Programa de Pós-graduação em Educação Profissional do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CEETEPS). Doutora e mestre pela Universidade de Coimbra (Portugal). E-mail:fernanda.castilho@cpspos.sp.gov.br

³Professora do Programa de Pós-graduação em Educação Profissional do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CEETEPS). Doutora pela FFLCH-USP. E-mail:rosalia.prados@gmail.com

⁴Professora do Programa de Pós-graduação em Comunicação na Universidade Paulista (UNIP). Doutora e mestre pela ECA-USP. E-mail: claricegreco@gmail.com

⁵Este artigo foi elaborado a partir dos resultados publicados em dois trabalhos das autoras(Castilho e Greco, 2024; Castilho et al. 2024) e das discussões presenciais deste congresso.

significativa de adaptação ao ambiente de trabalho acadêmico. Muitos professores/as começam suas carreiras docentes sem saber exatamente como planejar e conduzir as aulas, aprendendo a lecionar enquanto ensinam. Maurice Tardif (2014) destaca que essa construção da identidade docente é influenciada pela memória das figuras de ensino que cada pessoa teve ao longo da vida. Esse processo de formação contínua, que envolve a prática docente e a adaptação às condições da profissão, é esperado ao longo da carreira de professores e professoras (Nunes, 2001).

Por outro lado, apesar de não possuírem formação pedagógica, de modo geral é esperado que docentes do ensino profissional e tecnológico empreguem para além da didática tradicional, uma didática profissional, que possui características próprias devido à especificidade dos cursos e ao foco na formação prática para o mercado de trabalho. Deste modo, professores e professoras são instruídos a: realizar integração entre teoria-prática, alinhando os conteúdos teóricos com as demandas práticas do setor produtivo; utilizar ambientes de prática como laboratórios e oficinas; empregar métodos de ensino ativos, como aprendizagem baseada em problemas, projetos integradores e estudos de caso. Além disso, devem se atentar às mudanças tecnológicas para utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) com destreza, acessando ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs), além do uso de recursos midiáticos, incluindo uso de vídeos.

Assim, observa-se que muitas são as exigências ao exercício docente, sobretudo no aspecto pedagógico. Os movimentos de atualização nesta área acompanham também as acelerações do nosso tempo, o que acaba por sobrecarregar, de algum modo, o contexto de formação dos formadores. De qualquer forma, o objetivo deste artigo não é discutir as demandas gerais (e suas idiossincrasias) dos professores e professoras do EPT, mas esse contexto laboral nos interessa, pois o objetivo da pesquisa que está em andamento (Castilho e Greco, 2024; Castilho et al. 2024) é observar como docentes do EPT utilizam as mídias em sala de aula, com foco nos conteúdos de cultura popular contemporânea/cultura pop.

Educomunicação e cultura pop

Ao considerar a interseção entre mídias e educação, é fundamental entender que estamos falando de um campo de investigação que examina a relação entre os meios de comunicação e o processo educativo, destacando como as mídias influenciam a

formação social, cultural e cognitiva das pessoas. Esse enfoque reconhece a relevância das tecnologias de comunicação, como a televisão, a internet (especialmente redes sociais), e outras formas de mídia, ao analisar o impacto desses meios no âmbito educacional. Uma abordagem crítica busca não apenas ressaltar os benefícios das mídias na difusão de conhecimento, mas também discutir seus efeitos negativos, como a disseminação de desinformação, conteúdos tendenciosos, manipulação de opiniões e a influência comportamental, especialmente entre os jovens (Wolton, 1999).

Paralelamente, essa visão crítica sobre as mídias na educação enfatiza a necessidade de desenvolver a alfabetização midiática, capacitando os indivíduos a entender, criticar e produzir conteúdos de mídia. No contexto global, essa habilidade é conhecida como *media literacy* (Livingstone, 2004). Ela inclui a formação de competências para avaliar a confiabilidade das fontes de informação, identificar discursos persuasivos e interpretar criticamente as mensagens transmitidas pelos diversos meios de comunicação. Assim, o diálogo entre mídia e educação se mostra como um campo complexo, exigindo uma abordagem crítica que forme cidadãos conscientes e críticos em relação ao uso e à influência dos meios de comunicação na sociedade contemporânea (Orozco-Gómez, 1997).

No Brasil, o conceito de educomunicação surge como uma proposta que visa aproximar mídia e educação, permitindo que os alunos se tornem não apenas consumidores críticos de informação, mas também produtores de conteúdo midiático de maneira ética e responsável (Citelli, 2010). A educomunicação promove o uso consciente e reflexivo dos meios de comunicação, incentivando a participação ativa dos estudantes no processo educativo. A partir dessa perspectiva, é possível observar que muitos professores do ensino superior no Brasil utilizam mídias como recurso pedagógico, sendo o foco deste artigo analisar essa prática sob o olhar da cultura pop.

Assim, é relevante distinguir o conceito de cultura pop do de cultura popular, embora suas definições possam se sobrepor. A cultura popular está associada às tradições, costumes e expressões artísticas de uma sociedade, influenciadas por condições sociais, econômicas e políticas (Abreu, 2003). Por outro lado, a cultura pop refere-se a formas de expressão cultural contemporânea, como músicas, filmes, séries de TV, jogos e memes, amplamente disseminadas pelas mídias e indústrias de entretenimento. A cultura pop é frequentemente globalizada e comercializada, conectando pessoas de diversas origens sociais e culturais (Janotti Jr., 2015). Enquanto

a cultura popular preserva tradições ao longo do tempo, a cultura pop é mais transitória e está centrada nas tendências do momento, muitas vezes impulsionada pela internet (Soares, 2014). Assim, cultura pop é contemporânea, efêmera, pulsante, sobretudo no contexto discente. Pode, inclusive, ter diferentes interpretações, sobretudo geracionais, como observamos ao longo das observações de pesquisa, ou seja, discentes consomem um conjunto de títulos de cultura pop que bastante difere do contexto cultural docente.

Pedagogias da cultura pop?

Conforme dito, a proposta dessa pesquisa foi investigar práticas pedagógicas utilizadas por docentes de cursos superiores tecnológicos que utilizam como recurso elementos da cultura pop, como filmes, séries, jogos, quadrinhos e animes, em suas atividades em sala de aula. A pesquisa foi inspirada em estudos internacionais (Maudlin e Sandlin, 2015; Dial-Driver et al., 2014; Janak e Blum, 2013; Smith et al., 2008; Mahiri, 2000) e nacionais (Silva, 2021), que analisam o potencial da cultura pop na educação, o que denominam como pedagogias da cultura pop.

Julie Maudlin e Jennifer Sandlin (2015) apontam que, assim como existem diversas formas de definir o que é cultura pop, também há diferentes maneiras de entender seu funcionamento pedagógico, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Elas propõem uma estrutura que orienta os educadores na tomada de decisões pedagógicas e no desenvolvimento de abordagens criativas e críticas para o ensino, utilizando elementos da cultura pop, como músicas, filmes e jogos, para explorar temas complexos (Maudlin e Sandlin, 2015). Kaela Jubas et al. (2015) também exploram essa ideia por meio do conceito de *public pedagogy*, que abrange uma gama diversificada de formas culturais, como museus, redes sociais e intervenções culturais. No contexto das pedagogias da cultura pop, a análise centra-se no papel educacional de textos cinematográficos e televisivos.

No Brasil, o termo pedagogias da cultura pop ainda é pouco utilizado, conforme indica a ausência de resultados em pesquisas acadêmicas em consulta simples ao portal de periódicos Capes. No entanto, há um interesse crescente no país em explorar as pedagogias culturais, baseadas principalmente nos Estudos Culturais. Apesar de esse não ser o foco deste estudo, essas abordagens oferecem caminhos para futuras investigações. Aqui, optamos por nos concentrar no conceito específico de pedagogias da cultura pop, pois ele está intimamente ligado ao escopo teórico e prático desta

pesquisa (Castilho e Greco, 2024; Castilho et al. 2024). Assim, diante dessas reflexões, surge a questão central que orienta este estudo: professores de ensino superior tecnológico utilizam conteúdos da cultura pop em suas práticas pedagógicas?

Método

A metodologia desta pesquisa foi composta, inicialmente, por uma revisão bibliográfica, com o intuito de mapear teoricamente os conceitos de mídias, educação, educomunicação e pedagogias da cultura pop. Em seguida, foi realizado um estudo empírico exploratório de natureza qualitativa, que integra um projeto maior em andamento, cujo objetivo é compreender o uso da cultura pop no EPT. Nesta etapa, buscou-se investigar se os professores do ensino superior tecnológico utilizam materiais da cultura pop em suas aulas e, caso positivo, examinar a natureza dessas práticas pedagógicas.

Para isso, foi realizado um estudo de caso delimitado em uma instituição pública de ensino superior tecnológico, localizada na região metropolitana de São Paulo. Esta faculdade, fundada em 2009, oferecia 10 cursos de graduação em operação até o ano de 2023. Os instrumentos de pesquisa empregados foram um questionário (disponível online via Google Forms), que foi aplicado ao corpo docente da instituição (aproximadamente 100 professores na época da pesquisa), através de grupos de WhatsApp, e posteriormente, um grupo focal presencial com a participação de seis docentes. O questionário foi disponibilizado em outubro de 2023, por uma semana, e o grupo focal ocorreu em novembro de 2023, com duração de 1h23, sendo gravado em áudio com o consentimento dos participantes.

Após a coleta dos dados, procedeu-se com a análise descritiva das respostas do questionário, incluindo a sistematização e a representação visual dos dados de perfil, além da categorização das respostas de acordo com os tópicos centrais da pesquisa. A análise do grupo focal envolveu a transcrição das gravações e uma análise temática detalhada, com o objetivo de identificar padrões, temas recorrentes e ideias emergentes nas falas dos participantes (Gatti, 2005).

Resultados iniciais

Os primeiros resultados da pesquisa foram derivados da análise das respostas ao questionário, revelando três grupos etários (35 a 44 anos, 45 a 54 anos e 55 a 64 anos),

com uma distribuição entre mulheres (7) e homens (8). A maioria dos participantes possuía mais de 10 anos de experiência docente, sendo que oito tinham mais de 20 anos, entre mestres e doutores, a área de formação principal de 11 pessoas era nas humanidades/sociais. Cerca de 53,3% dos participantes assistiam, liam ou ouviam conteúdos de cultura pop com regularidade, e 46,7% compartilhavam e discutiam sobre esses assuntos com seus pares. Além disso, uma pequena parcela (13,3%) afirmou ser produtora de conteúdo relacionado à cultura pop.

Quanto aos hábitos de consumo de cultura pop, observou-se que cinco indivíduos se identificaram como fãs de algo objeto cultural, enquanto outros cinco afirmaram que talvez pudessem ser fãs. A análise das respostas delineou, assim, três perfis de sujeitos de pesquisa: *fãs*, *consumidores* e *distraídos*. Aqueles que se autodenominaram como fãs mencionaram preferências por música, séries, filmes e quadrinhos, destacando também a apreciação por dramas estrangeiros e *doramas*. Algumas menções foram feitas a telenovelas, documentários e esportes.

As abordagens didáticas para utilização de conteúdos midiáticos na sala de aula são diversas. Alguns docentes empregam jogos para fortalecer o entendimento de conceitos e promover raciocínio rápido, enquanto outros os usam para contextualizar, ilustrar diferenças e similaridades culturais.

João⁶, participante do grupo focal, com mais de 20 anos de experiência docente, indicou os jogos eletrônicos e de tabuleiro como importantes ferramentas de ensino-aprendizagem. Jogador de RPG⁷ desde a juventude, ele acredita nos jogos como potência nas disciplinas de administração de empresas: “o RPG é uma das técnicas que você pode utilizar em contratação, em melhoria de equipe, desenvolvimento de competências, interação (...) a gente trabalha storytelling e personagem”. De acordo com ele, atividades como estas desenvolvem também competências muito necessárias ao mercado de trabalho como autoconhecimento. Ele se considera fã dos conteúdos que inclui nas aulas e tem listas de filmes e séries para cada curso e disciplina que leciona. O

⁶ Todos os nomes dos sujeitos de pesquisa foram alterados para preservar o anonimato dos participantes/voluntários. Mantivemos apenas o gênero para fins de análise comparativa. Os participantes também estavam de acordo com o Termo de Consentimento Livre Esclarecido, elaborado pelos pesquisadores e aprovado pela comissão de ética do programa de pós-graduação sede da pesquisa.

⁷ RPG significa “Role-Playing Game”: trata-se um jogo no qual as pessoas interpretam personagens e criam narrativas em torno de um enredo imaginado.

tom de seu depoimento sugere grande apreço pelo magistério, sobretudo quando falamos de metodologias de ensino menos tradicionais.

É possível observar na Tabela 1 os perfis dos participantes do grupo focal realizado na unidade escolar de ensino superior tecnológico, local onde uma das autoras leciona há oito anos. Os sujeitos de pesquisa são professores com mais de 10 anos de experiência, alguns com mais de 20. Possuem entre 35 e 54 anos e formações diversas, com destaque para as profissões ligadas à gestão administrativa. Duas pedagogas se disponibilizaram para participar do estudo, quando sabemos que elas não são maioria na instituição, o que pode ser um achado ou um viés de pesquisa. A maioria não de autoidentifica como fã de nenhum objeto cultural específico. Mas, apesar disso, o número de ações envolvendo mídias, com conteúdos de cultura pop ou não, é elevado. Quase todas estas professoras e professores utilizam filmes, músicas, vídeos de mídias sociais e jogos em suas práticas docentes de forma bastante frequente (semanalmente, segundo a maioria).

Tabela 1. Perfil dos participantes/docentes do grupo focal

Docentes	Faixa etária (anos)	Área de formação (graduação)	Experiência docente (anos)	Autoidentifica como fã	Cult pop nos planos de aula	Cult pop em atividades esporádicas	Cult pop – ações
João ⁸	45 a 54	Administração	Mais de 15	sim	sim	sim	Lista de filmes e séries para cada disciplina, RPG, Cosplay
Maria	45 a 54	Pedagogia	Mais de 20	talvez	não	sim	Músicas para cada momento (musicoterapia), cine pipoca
Silvia	35 a 44	Pedagogia	Mais de 10	talvez	sim	sim	Videocurrículo, filmes, músicas, vídeos, personagens de fantasia
Vanessa	45 a 54	Turismo	Mais de 20	talvez	sim	sim	Cine pipoca, gamificação, conteúdos de mídias sociais
Amanda	45 a 54	Administração	Mais de 20	não	não	sim	Trechos de filmes e músicas, mitologia
Cláudio	35 a 44	Gestão da Tecnologia da	Mais de 10	sim	sim	sim	Gamificação, personagens de

⁸Todos os nomes dos participantes da pesquisa foram alterados para preservar o anonimato. Mantivemos apenas o gênero para fins de análise comparativa.

		Informação					fantasia
--	--	------------	--	--	--	--	----------

Fonte: Elaboração das autoras.

A incorporação de vídeos e trechos de filmes é considerada uma ferramenta eficaz para despertar o interesse dos/as alunos/as em relação ao conteúdo. Bem como a educação midiática também é valorizada, enfatizando a importância das aulas para promover uma visão crítica do consumo de cultura pop.

Figura 1. Turmas gravam telenovela para atividade da aula de espanhol



Fonte: Página do Instagram das turmas⁹.

Silvia, pedagoga e professora de idiomas, acredita que é importante mudar a atividade a cada 15 minutos de aula “eu trago tudo que eu posso de multimídias: filmes, *Tiktok*, músicas, vídeos diversos [...] e tenho pedido produções deles específicas [...] como o videocurrículo”. Nas disciplinas de línguas (inglês e espanhol), notamos que professoras nesta unidade escolar realizam projetos envolvendo ficção televisiva. Uma das professoras que respondeu o questionário, mas não conseguiu participar do grupo focal, indicou que como atividade avaliativa solicitou aos alunos que fizessem um roteiro e gravassem uma telenovela em espanhol, pois ela é fã de telenovelas. Nas redes

⁹Disponível em: <https://www.instagram.com/fatecstars/> Acesso em Dez.2023.

sociais as turmas publicaram os resultados das gravações, nas quais ela também figura como atriz da telenovela criada pelos discentes (Figura 1).

São apenas alguns exemplos de resultados que pudemos levantar inicialmente nesta pesquisa e que fomentaram novos questionamentos a respeito desses usos midiáticos em sala de aula, sobretudo em termos de frequência, pertinência, seleção e limitações.

CONSIDERAÇÕES

A construção da identidade docente no ensino superior tecnológico é um processo contínuo que envolve adaptação e desenvolvimento constante. A utilização da cultura pop como ferramenta pedagógica pode não apenas facilitar esse processo, mas também engajar os alunos de maneira mais eficaz, tornando o aprendizado mais significativo e relevante. As contribuições teóricas de autores do campo da comunicação e da educação, aliadas às pedagogias da cultura pop, fornecem uma base sólida para a integração desses elementos na prática educativa, que podem ser futuramente exploradas e aprofundadas com pesquisas no universo do EPT.

Com base nos docentes consultados, apesar de não ser possível generalizar devido às limitações de uma pesquisa qualitativa, é possível associar as experiências de consumo midiático às práticas dos professores em sala de aula. Suas escolhas são moldadas tanto por suas vivências pessoais quanto profissionais, o que nos leva a enxergar a formação docente como um processo de desenvolvimento contínuo.

Por outro lado, professores/as que planejam suas aulas incorporando, de alguma maneira, conteúdos da cultura pop (filmes, séries, músicas, jogos, quadrinhos, etc.) de que são fãs podem recear não agradar aos alunos/as. Isso emergiu como um dos resultados da pesquisa realizada em grupo focal, na qual alguns docentes relataram sucesso ao engajar discentes com suas escolhas, enquanto outros precisaram se aprofundar no universo midiático consumido pelos/as estudantes para alcançar o mesmo efeito.

Percebemos, assim, que práticas educacionais contemporâneas podem demandar do/a professor/a um esforço maior do que o emprego de métodos mais tradicionais. A seleção, por exemplo, de trechos de novelas ou séries para serem exibidos em sala de aula requer não apenas tempo de planejamento, mas também condições institucionais adequadas para a exibição desse material. Além disso, professores/as que são fãs de

cultura pop precisam lidar com o estigma de serem considerados “sem conteúdo”, algo que Morán (1995) já havia identificado há quase duas décadas como uma prática inadequada no uso de vídeos em escolas. O autor critica o uso distorcido da cultura pop para preencher tempo de aula, o que contribui para a construção de uma imagem negativa do uso de mídias na educação, reforçando discursos mais conservadores que defendem uma escola tradicional.

REFERÊNCIAS

ABREU, Martha. Cultura popular, um conceito e várias histórias. *In*: ABREU, Martha; SOIHET, Rachel. (Orgs.). **Ensino de história, conceitos, temáticas e metodologias**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003. p. 83-102.

CASTILHO SANTANA, Fernanda.; GRECO ALVES, Clarice Greco. Práticas inovadoras em educação: cultura pop e possibilidades didáticas. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, [S. l.], v. 6, p. e12554, 2024. DOI: 10.47149/pemo.v6.e12554.

CASTILHO SANTANA, Fernanda.; GRECO ALVES, Clarice; PRADOS, Rosália Maria Netto. (2024). Pedagogias da cultura pop: o professor-fã. **Perspectivas Em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, v.11, n.27, p.36-52, 2024. DOI: <https://doi.org/10.55028/pdres.v11i27.20211>

CITELLI, Adilson. Comunicação e educação: Implicações contemporâneas. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 13-27, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v15i2p13-27>. Acesso em: Dez 2023.

DIAL-DRIVER, Emily.; EMMONS, Sally.; FORD, Jim. (Orgs.). **Fantasy media in the classroom: Essays on teaching with film, television, literature, graphic novels, and video games**. Jefferson: McFarland, 2014.

JANAK, Edward; BLUM, Denise. (Orgs.). **The pedagogy of pop: Theoretical and practical strategies for success**. Lanham: Lexington Books, 2023.

JANOTTI, Jeder Jr. Cultura pop: entre o popular e a distinção. *In*: SÁ, Simone de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (Orgs.). **Cultura pop**. Salvador: Edufba; Compós, 2015. p. 45-56.

JUBAS, Kaela; TABER, Nancy; BROWN, Tony (Eds.). **Popular culture as pedagogy: Research in the field of adult education**. Nova Iorque: Springer, 2015.

LIVINGSTONE, Sonia. What is media literacy?. **Intermedia**, 2004, v.32,n.3, p. 18-20.

MAHIRI, Jabari. Pop culture pedagogy and the end(s) of school. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, v. 44, n. 4, p. 382, 2000. Disponível em: link.gale.com/apps/doc/A68546715/AONE?u=anon~9655a812&sid=googleScholar&xid=77095212>. Acesso em: 22.03.2024.

MAUDLIN, Jennifer; SANDLIN, Jullie. Pop culture pedagogies: Process and praxis. **Educational Studies**, v. 51, n. 5, p. 368-384, 2015.

MORÁN, José Manuel. O vídeo na sala de aula. **Comunicação & Educação**, v.2, p. 27-35, 1995. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i2p27-35>. Acesso em: 30 de dez de 2023.

NUNES, Célia Maria Fernandes. Saberes docentes e formação de professores: um breve panorama da pesquisa brasileira. **Educação e Sociedade**, São Paulo, v. 22, n. 74, p. 27-42, abr. 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v22n74/a03v2274.pdf>. Acesso em: Out 2023.

OROZCO-GÓMEZ, Guillermo. Professores e meios de comunicação: Desafios, estereótipos. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 10, p. 57-68, 1997. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i10p57-68>. Acesso em: Jan 2024.

SMITH, Alisson; SMITH, Trixie; BOBBITT, Rebecca. **Teaching in the pop culture zone**: Using popular culture in the composition classroom. Cengage Learning, 2008.

SOARES, Ismar. Educomunicação: um campo de mediações. **Comunicação & Educação**, n. 19, p. 12-24, 2000.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. São Paulo: Vozes, 2014.

WOLTON, Dominique. **Pensar a comunicação**. Algés: Difel, 1999.