
Educação e Cultura Pop: Práticas Docentes em EPT¹

Fernanda CASTILHO²
Rosália Maria Netto PRADOS³
Clarice GRECO⁴

Unidade de Pós-graduação, Centro Paula Souza, SP
Universidade Paulista, São Paulo, SP

RESUMO

O conceito de *pedagogias da cultura pop* (Maudlin; Sandlin, 2015; Janak; Blum, 2013; Smith et al, 2008; Mahiri, 2000) sugere que conteúdos pop utilizados como ferramentas pedagógicas podem engajar estudantes, sendo 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 das EPTs, apontando as principais práticas de uso de cultura pop em sala de aula.

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

INTRODUÇÃO

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. Isso resulta em uma base didática que pode ser deficiente, exigindo desses profissionais uma capacidade 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

¹Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XIX 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

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).

A complexidade do papel do docente na contemporaneidade, especialmente no ensino profissional e tecnológico (EPT), é um tema amplamente discutido por autores como Tardif (2014) e Zabala (2015). As pesquisas em educação profissional no Brasil, como as de Cordão (2020) e Peterossi e Menino (2017), ressaltam que o docente desempenha uma função multifacetada, inserida em contextos diversos e desafiadores. Esta pesquisa concentra-se nas práticas docentes dos professores do ensino superior tecnológico, considerando suas especificidades e identificando possíveis características comuns.

Edward Janak e Denise Blum (2013) apontam que, na atualidade, por um conjunto de razões estruturais (intromissão corporativa, controle governamental, formação inicial e silenciamento de sindicatos) professores e professoras, em geral, deixaram de se preocupar com suas formações mais humanistas e desconhecem, por exemplo, os fundamentos da educação e os preceitos das correntes pedagógicas. Como uma das consequências dessa falta de conhecimento geral, temos uma categoria bastante desvalorizada, descontente em muitos níveis, sobretudo em termos salariais e de condições de trabalho no Brasil. Janak e Blum (2013) falam, de forma geral, do contexto dos EUA, mas são reflexões aplicadas, em certa medida, à nossa realidade quando olhamos para esta afirmação: “Ensinar é indiscutivelmente uma semiprofissão, não uma profissão completa, pois precisa de controle dos padrões de formação e certificação”(2023, p.24). É nesse sentido que vão surgindo falas muito difundidas no senso comum como: “Você também trabalha ou só dá aulas?”, reforçando o estigma da docência no Brasil. Assim, a profissão é percebida em diferentes contextos como complexa, não reconhecida e deficitária do ponto de vista formativo.

Ao longo de suas trajetórias, professores/as das EPTs passam por vários estágios de desenvolvimento, desde a adaptação inicial até a maturidade profissional. Esse processo é marcado pela aquisição e desenvolvimento de conhecimentos que são moldados pela prática diária e pelas condições do ambiente de trabalho. O uso de elementos da cultura pop pode ser um facilitador nesse processo de adaptação, proporcionando aos docentes ferramentas contemporâneas e relevantes para engajar

seus alunos. A incorporação da cultura pop nas práticas educativas pode auxiliar os professores a conectar os conteúdos curriculares com os interesses e o universo cultural discente. Filmes, séries, músicas, quadrinhos e jogos podem servir como recursos didáticos poderosos, tornando o aprendizado mais envolvente e significativo. Isso é especialmente relevante no ensino superior tecnológico, onde os estudantes frequentemente possuem um perfil prático e orientado para o mercado. Assim, a questão central deste estudo pode ser resumida da seguinte forma: Os conteúdos da cultura pop são utilizados em sala de aula pelos professores do ensino superior tecnológico?

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O conceito de *pedagogias da cultura pop*, explorado pela literatura internacional por autoras como Maudlin e Sandlin (2015), Dial-Driver et al. (2014), Janak e Blum (2013), Smith et al. (2008) e Mahiri (2000), sugere que elementos da cultura pop podem ser integrados de maneira eficaz nas práticas educativas. Essas pedagogias reconhecem a relevância dos interesses culturais dos alunos e propõem métodos para incorporar esses elementos no ensino, ajudando a superar a falta de formação didática formal dos professores.

De acordo com Julie Maudlin e Jennifer Sandlin (2015), tal como existem muitas maneiras de descrever o que é cultura pop, há múltiplas formas de compreender como ela funciona pedagogicamente, dentro e fora da sala de aula. Essas autoras exploram a profundidade e a amplitude da cultura pop contemporânea, propondo uma estrutura de autoestudo para tomada de decisões instrucionais e abordagens críticas de ensino e aprendizagem, a partir das “pedagogias da cultura pop” (2015, p. 368). Assim, as autoras exploram estratégias pedagógicas específicas que incorporam a cultura pop no currículo, como a utilização de letras de músicas para discutir temas relevantes, análise de filmes ou programas de TV para explorar conceitos complexos, uso de jogos para aprimorar habilidades, entre outras abordagens criativas e inovadoras (Maudlin e Sandlin, 2015).

O termo *pop pedagogy* intitula o capítulo de Jesse Stallings (2014) no livro organizado por Emily Dial-Driver et al. (2014) sobre o uso de fantasia (títulos com bruxas, vampiros e/ou heróis como Harry Potter, Crepúsculo e Buffy, a Caça-Vampiros são os mais citados) na educação. As três sessões da obra vão destacar o estudo dos títulos clássicos, utilizando as lentes da fantasia de forma a enriquecer as aulas

tradicionais, bem como o uso de temas leves para ensinar assuntos complexos como ciência política. Essas pesquisas foram publicadas sob a forma de artigo em revistas e livros no contexto anglo-saxônico e apontam tendências a partir da primeira década do século XXI.

A intersecção que fazemos entre esta literatura e os estudos latino-americanos é justamente a discussão a respeito do uso das mídias na educação, em especial dos estudos de educomunicação (Citelli, 2017; Soares 2011). Em primeiro lugar, ao pensar na articulação entre mídias e educação, é importante entender que se trata de um campo de estudo que analisa a relação entre os meios de comunicação e a educação, destacando a influência das mídias na formação cultural, social e cognitiva dos indivíduos. Esse tema reconhece a importância das tecnologias de comunicação, como televisão, internet (especialmente as redes sociais) e outras formas de mídia, de forma a compreender seu impacto no processo educacional. A abordagem crítica procura examinar não apenas o papel positivo das mídias na disseminação de conhecimento, mas também seus efeitos negativos, como a propagação de informações errôneas, conteúdos enviesados, manipulação de opiniões e impacto na atenção e no comportamento das pessoas, especialmente nas gerações mais jovens (Wolton, 1999).

Além disso, essa leitura crítica das mídias na educação enfatiza a importância de desenvolver a alfabetização midiática, capacitando as pessoas a compreender, analisar criticamente e criar conteúdo, o que no contexto internacional é denominado *media literacy* (Livingstone, 2004). Isso inclui o ensino de habilidades para avaliar fontes de informação, reconhecer discursos persuasivos e interpretar criticamente mensagens veiculadas pelos diferentes meios de comunicação. Dessa forma, a interação entre mídia e educação é vista como um campo complexo e dinâmico, que exige uma abordagem crítica para promover a formação de indivíduos conscientes e críticos em relação ao uso e à influência dos meios de comunicação na sociedade contemporânea (Orozco-Gómez, 1997).

Sabemos que o conceito de educomunicação propõe uma formação focada na relação entre as mídias e a educação, para que os estudantes se tornem não apenas consumidores críticos de informações, mas também produtores de conteúdo, utilizando as ferramentas midiáticas de maneira ética e responsável (Citelli, 2010). Assim, a educomunicação propõe uma integração entre educação e comunicação, visando potencializar o processo educativo por meio da utilização consciente e reflexiva dos

meios de comunicação, incentivando a participação ativa dos estudantes na produção e no consumo de informações e conhecimentos. Portanto, trata-se de uma prática, de alguma forma, difundida nos contextos educacionais brasileiros. Partindo desse pressuposto, entendemos que parte dos docentes do ensino superior no Brasil utiliza mídias em sua prática educativa, como recurso comunicativo, mas pretendemos observar a partir da lente da cultura pop.

METODOLOGIA

O processo metodológico desta pesquisa envolveu, inicialmente, revisão bibliográfica para o mapeamento teórico do conceito de *pedagogias da cultura pop*, considerando, também, as práticas docentes educacionais. Também houve continuidade da teorização realizada anteriormente, onde se propõe o conceito de *professor-fã*, pensando na identidade do professor como consumidor de cultura pop (Castilho et al, 2024). Assim, a partir dessas teorias, realizamos uma pesquisa exploratória qualitativa com aplicação inicial de questionário e grupo focal a docentes de uma faculdade pública de ensino tecnológico, localizada na região metropolitana de São Paulo, fundada em 2009, com 10 cursos superiores (graduações) em funcionamento em 2023. Assim, de um universo de 100 docentes atuantes, tivemos respostas de 15 sujeitos de pesquisa e seis participantes no grupo focal.

RESULTADOS PRELIMINARES

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. Quanto aos hábitos de consumo de cultura pop, observou-se que cinco indivíduos se identificaram como fãs, enquanto outros cinco afirmaram ser possivelmente fãs. Oito participantes disseram que assistiam, liam ou ouviam conteúdos de cultura pop com regularidade, e sete compartilhavam e discutiam sobre esses assuntos com seus pares. Além disso, duas pessoas afirmaram serem produtoras de conteúdo relacionado à cultura pop.

A análise das respostas delineou três perfis de sujeitos de pesquisa: *fãs*, *consumidores* e *distráidos*. 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 usar conteúdos midiáticos na sala de aula são diversas. Alguns docentes utilizam jogos para fortalecer o entendimento de conceitos e promover raciocínio rápido, enquanto outros os usam para contextualizar, ilustrar diferenças e similaridades culturais.

João⁵, 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 RPG⁶ 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 tom de seu depoimento sugere grande apreço pelo magistério, sobretudo quando falamos de metodologias de ensino menos tradicionais.

A incorporação de vídeos e trechos de filmes é considerada uma ferramenta eficaz para despertar o interesse dos alunos 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. 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

⁵ 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.

⁶ RPG significa “Role-Playing Game”: trata-se um jogo no qual as pessoas interpretam personagens e criam narrativas em torno de um enredo imaginado.

projetos envolvendo ficção televisiva. Uma das professoras que respondeu o questionário, mas não conseguiu participar, 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 sociais as turmas publicaram os resultados das gravações.

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.

REFERÊNCIAS

- CITELLI, Adilson Odair Citelli. **Comunicação e educação**. Os desafios da aceleração social do tempo. São Paulo: Paulinas, 2017.
- LIVINGSTONE, Sonia. What is media literacy?. **Intermedia**, 2004, v.32,n.3, p. 18-20.
- JANAK, Edward; BLUM, Denise. (Orgs.). **The pedagogy of pop**: Theoretical and practical strategies for success. Lanham: Lexington Books, 2023.
- MAHIRI, Jabari. Pop culture pedagogy and the end(s) of school. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, v. 44, n. 4, p. 382, 2000.
- MAUDLIN, Jennifer; SANDLIN, Jullie. Pop culture pedagogies: Process and praxis. **Educational Studies**, v. 51, n. 5, p. 368-384, 2015.
- 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.
- OROZCO-GÓMEZ, Guillermo. Entre telas: novos papéis comunicativos dos cidadãos. In: APARICI, R. (Org.). **Educomunicação**: para além do 2.0. São Paulo: Paulinas editora, 2014.