

SABERES DOCENTES E PEDAGOGIAS DA CULTURA POP: PROPOSTAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TECNOLÓGICA

FERNANDA CASTILHO

Fatec de Barueri “Padre Danilo José de Oliveira Ohl” - Gestão de Eventos e Design de Mídias Digitais
fernanda.santana@fatec.sp.gov.br

Teaching Knowledge, Pop Culture Pedagogies, and the Use of ICTs: Proposals for Vocational Education

Eixo Tecnológico: *Informação e Comunicação*

Resumo

O presente projeto tem como objetivo o estudo dos saberes e práticas docentes no âmbito da educação superior tecnológica. A partir de pesquisas que vêm sendo desenvolvidas a respeito das práticas docentes com uso de TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação), incluindo conteúdos de Cultura Popular Contemporânea e Inteligência Artificial, propomos o desenvolvimento de soluções para auxiliar docentes em suas práticas de ensino com uso de conteúdos midiáticos. Assim, após uma primeira fase de análises, pretende-se elaborar um conjunto de capacitações voltadas à educação continuada dos docentes a partir do conceito de educomunicação. Mais adiante, a terceira fase do projeto propõe a criação de um observatório da comunicação docente (ObEducom), com objetivo de acompanhar de forma sistemática como os docentes do ensino superior do Ceeteps utilizam conteúdos midiáticos em sala de aula. Assim, teoricamente, a proposta fundamenta-se nos estudos e conceitos de educação profissional, saberes e formação docente, educomunicação e pedagogias da cultura pop. Algumas dessas teorias apontam a importância de possibilidades didáticas que envolvam conteúdos de cultura pop (como filmes, séries, jogos, quadrinhos, etc.), de forma a colaborar para o processo de ensino-aprendizagem por meio da aproximação ao universo cultural dos/as estudantes. O método de pesquisa é de natureza aplicada, de abordagem qualitativa, com descrições e análises de ações educativas e, posteriormente, proposta formativa para docentes. Como resultados iniciais, o projeto visa desenvolver o sentido crítico do uso de conteúdos midiáticos em sala de aula, junto aos docentes que atuam na educação superior tecnológica, em especial nos cursos da Faculdade de Tecnologia de Barueri (Fatec Barueri).

Palavras-chave: *Educação Profissional; Saberes Docentes; TICs; Cultura Pop; IA.*

Abstract

The present project aims to study the knowledge and teaching practices in the field of vocational higher education. Based on research that has been developed regarding teaching practices using ICTs (Information and Communication Technologies), including Contemporary Popular Culture content and Artificial Intelligence, we propose the development of solutions to assist teachers in their teaching practices using media content. Thus, after an initial phase of analysis, the project intends to design a set of training programs focused on the continuing education of teachers, based on the concept of educommunication. Later, the third phase of the project proposes the creation of an observatory of teacher communication (ObEducom), aiming to systematically monitor how higher education teachers at Ceeteps use media content in the classroom. Theoretically, the proposal is grounded in studies and concepts of professional education, teaching knowledge, and teacher training, educommunication, and pop culture pedagogies. Some of these theories highlight the importance of didactic possibilities involving pop culture content (such as movies, series, games, comics, etc.), contributing to the teaching-learning process by bringing it closer to students' cultural universe. The research method is applied in nature, with a qualitative approach, including descriptions and analyses of educational actions and, subsequently, a training proposal for teachers. As initial results, the project aims to develop a critical understanding of the use of media content in the classroom among teachers working in Vocational Education (higher education), particularly in the courses at the Faculty of Technology of Barueri (Fatec Barueri).

Key-words: *Vocational Education; Teaching Knowledge; ICTs; Pop Culture; AI.*

1. Introdução

A pesquisa descrita neste resumo visa aprofundar teoricamente e sistematizar empiricamente a discussão em andamento, com resultados parciais recentemente publicados [1], [2], a respeito dos saberes e práticas docentes de professores da educação superior tecnológica do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (Ceeteps). A partir de pesquisas que vêm sendo desenvolvidas a respeito das práticas docentes com uso de TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação), incluindo conteúdos de Inteligência Artificial e Cultura Popular Contemporânea, propõe-se o desenvolvimento de soluções para auxiliar docentes em suas práticas pedagógicas em uma unidade escolar de ensino superior, a Faculdade de Tecnologia de Barueri. Pretende-se, assim, elaborar um conjunto de capacitações voltadas ao uso produtivo e crítico de conteúdos midiáticos na educação, com base no conceito de educomunicação [3]. Mais adiante, espera-se, também, a criação de um observatório da comunicação docente (ObEducom), com objetivo de acompanhar de forma sistemática como os docentes do ensino superior do Ceeteps utilizam conteúdos midiáticos em sala de aula.

A problemática da pesquisa proposta se concentra nos saberes docentes [4] da educação superior tecnológica, a respeito dos quais questiona-se como professores do ensino superior do Ceeteps mobilizam seus saberes a respeito das TICs em suas práticas pedagógicas, especialmente em relação à utilização de conteúdos midiáticos de cultura popular contemporânea. Partimos do pressuposto que docentes planejam suas aulas com uso de diferentes tipos de mídias, de forma a dinamizar os conteúdos e facilitar o processo de ensino-aprendizagem. No entanto, a partir dos novos ecossistemas educativos e também novos ecossistemas informativos/comunicativos, temos um número elevado de desafios que se impõem aos docentes, seja a nível formativo, a nível técnico, a nível ético e etc.

A pesquisa visa englobar, a partir das lentes teóricas citadas a seguir, as discussões contemporâneas presentes na literatura da área da educação a respeito de temas como formação de professores na cultura digital, metodologias ativas e aprendizagem, uso de tecnologias para educação e cultura pop como pedagogia. Assim, o contexto em que estamos trabalhando envolve professores que atuam no ensino superior tecnológico, ou seja, profissionais do mercado com ampla experiência para compartilhar, mas que podem enfrentar desafios constantes no universo pedagógico e nos conhecimentos da docência. Portanto, a pesquisa se justifica pela sua relevância no cenário contemporâneo da educação, que busca responder às demandas culturais e tecnológicas atuais, especialmente no uso eficaz das tecnologias digitais na prática docente. Nesse sentido, considera-se relevante a perspectiva interdisciplinar da educomunicação [3] para discutir a formação de docentes em educação profissional.

No Brasil, o conceito de educomunicação surge como abordagem que 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 [3]. 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 estudantil na produção e no consumo de informações e conhecimentos. Portanto, trata-se de uma prática, de alguma forma, difundida nos contextos educacionais brasileiros. Partindo deste pressuposto, entendemos que parte dos docentes do ensino profissional utiliza mídias na sua prática educativa, incluindo conteúdos de cultura pop [1], [2].

Anais da VIII Mostra de Docentes em RJ

Já a ideia de cultura pop refere-se à cultura contemporânea que abraça os gostos, preferências, entretenimento massivo e tendências da sociedade atual, especialmente nas grandes cidades, sendo fortemente influenciada pela mídia, pela indústria do entretenimento e pelas tendências globais. Inclui elementos como música pop, filmes de grande bilheteria (ou muito assistidos nas plataformas de *streaming*), programas de TV, celebridades, jogos eletrônicos, moda atual, *memes* da internet e outros fenômenos culturais que ganham popularidade em um determinado momento. A cultura pop é frequentemente comercializada e distribuída de forma repetitiva, atingindo audiências de diferentes origens sociais e culturais. Em geral, portanto, a cultura pop é propagada pela cultura midiática [15], tem como gênese o entretenimento e “estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante” [6]. Neste sentido, esta pesquisa acredita na importância de práticas e possibilidades didáticas que envolvam conteúdos de cultura pop (como filmes, séries de TV, jogos, quadrinhos, animes, etc.) em sala de aula. Este campo de pesquisa surge a partir da literatura internacional [7], [8], [9], [10], [11] e nacional, mais recente [12], acerca das possibilidades da utilização da cultura pop na educação, o que alguns autores denominam como pedagogias da cultura pop.

2. Metodologia

O método de pesquisa é de natureza aplicada, de abordagem qualitativa, com descrições e análises de ações educativas e, complementarmente, proposta formativa para docentes. Para isso, inicia-se com a realização de revisão da literatura existente sobre o uso de conteúdos midiáticos na educação superior. Na primeira etapa da pesquisa, propôs-se investigar o uso de conteúdos midiáticos, incluindo cultura pop, pelos professores da Fatec Barueri. A pesquisa buscava responder às seguintes questões: Conteúdos midiáticos são utilizados em sala de aula? Se sim, como e quais são utilizados? Com que frequência são utilizados? Quais são as principais dificuldades dos docentes na utilização desses conteúdos em sala de aula?

O questionário online (plataforma Google Forms) contou com 15 questões, fechadas e abertas, distribuídas ao corpo docente da instituição por meio de grupos online no aplicativo WhatsApp. O objetivo era realizar uma análise geral do perfil dos respondentes (idade, sexo, tempo de experiência docente, área de formação) e explorar questões a respeito de seus consumos midiáticos e da utilização da cultura pop em sala de aula. O questionário foi distribuído no dia 03/10/2023, para os membros da instituição de ensino presentes no grupo de mensagens. Assim, de um universo de 100 docentes atuantes na unidade escolar no momento da pesquisa, 15 docentes responderam o primeiro questionário. Esta etapa também teve como objetivo delimitar a amostra qualitativa para realização posterior de grupo focal. Mesmo sendo um questionário anônimo, os respondentes poderiam indicar ao final um contato de e-mail.

O grupo focal presencial foi realizado com docentes de diferentes cursos da faculdade, utilizando um roteiro semiestruturado de perguntas. O objetivo era entender se e como conteúdos de cultura pop são utilizados em sala de aula. Do mesmo modo, o convite foi distribuído para a unidade acadêmica e seis docentes se disponibilizaram a participar do grupo focal. O encontro foi realizado no dia 30/11/2023, nas dependências da unidade de ensino, com duração de 1h23, gravado em áudio, com autorização dos participantes. Todas as pessoas participantes tinham ciência da natureza da discussão e foram informadas de que seus dados seriam anonimizados e, no momento do questionário, assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido. Os principais tópicos de discussão foram: a) Percepções

Anais da VIII Mostra de Docentes em RJ

gerais sobre o uso de conteúdos midiáticos na sala de aula; b) Comparação de experiências e práticas; c) Identificação de desafios comuns e estratégias colaborativas para superá-los; d) Discussão sobre o impacto do uso de mídias no processo de ensino-aprendizagem.

Os procedimentos de análise envolveram uma fase descritiva do questionário com sistematização e a visualização dos dados de perfil e agrupamento das respostas de acordo com os temas de interesse da pesquisa, como músicas e séries utilizadas em sala de aula. Já a análise do grupo focal envolveu a transcrição da gravação e posteriormente uma análise temática, para identificação de padrões, interações, temas recorrentes e ideias emergentes a partir das respostas dos participantes.

3. Resultados e Discussão

Desde 2023, a fase embrionária/exploratória da pesquisa vem sendo desenvolvida junto a docentes do ensino superior tecnológico da Fatec Barueri. Os objetivos gerais se concentram em analisar como são utilizados os conteúdos midiáticos na educação tecnológica em nível superior, em especial entender se e/ou como conteúdos de cultura pop são empregados em sala de aula pelos professores, de forma exploratória e com abordagem qualitativa.

Os primeiros resultados de pesquisa surgiram a partir da análise das respostas ao questionário, onde pudemos observar três grupos etários: de 35 a 44 anos, 45 a 54 anos e 55 a 64 anos, divididos entre mulheres (53,3%) e homens (46,7%). Em relação ao tempo de docência, a maioria possui mais de 10 anos de experiência, sendo oito pessoas com mais de 20 anos, uma com 16 a 20 anos, cinco com 11 a 15 anos e uma com 1 a 5 anos. Em relação à titulação, 46,7% são doutores e nenhum dos respondentes têm licenciatura. Dos participantes, 11 pessoas indicaram como área de formação principal as Ciências Humanas/ Sociais e quatro têm formação na área de Ciências Exatas. A maioria leciona em mais de um curso na unidade e, em geral, não possui formação específica voltada para educação, como, por exemplo, um curso de licenciatura.

O grupo focal realizado teve participação de seis docentes, com perfis relativamente distintos. Houve uma presença mais efetiva de mulheres (4) do que de homens (2), pois dois dos participantes confirmados não puderam estar presentes no dia agendado. Embora tenha sido relativamente difícil conseguir reunir participantes suficientes no mesmo dia e horário para um debate que durou mais de uma hora, o ambiente estava tranquilo, uma vez que uma das mediadoras também é docente na instituição há quase oito anos e conhecia três dos participantes do convívio na sala de professores.

Após uma breve apresentação dos objetivos da pesquisa e da definição de cultura pop, perguntamos ao grupo a respeito da utilização desse tipo de conteúdo em suas aulas. As reações à pergunta foram bastante distintas. Algumas pessoas começaram a responder prontamente, indicando ter experiência com a temática, o que veio a ser explorado ao longo da conversa. Inclusive, foram esses docentes que mais pediram a palavra ao longo do debate. Por outro lado, percebemos que uma ou duas pessoas ficaram surpresas, tentando entender se suas práticas poderiam se enquadrar no que estávamos questionando. Já nessa primeira abordagem, as reações foram achados de pesquisa interessantes, pois, no âmbito do conjunto de saberes e competências docentes, espera-se que os professores consigam refletir e pesquisar sobre o ensino, de modo a analisar o processo de ensino-aprendizagem desenvolvido.

Neste sentido, em determinado momento da conversa, quase todos os participantes (exceto as pedagogas) indicaram lacunas do ponto de vista formativo/pedagógico,

Anais da VIII Mostra de Docentes em RJ

pois poucas vezes tiveram momentos de reflexão acerca de práticas docentes, corroborando a teoria [9]. Por outro lado, a riqueza de estratégias pedagógicas apontadas ao longo da conversa foi surpreendente, sobretudo vindo de docentes que não possuem licenciaturas. O docente “João”, por exemplo, iniciou dizendo ser muito fã de filmes e séries e, ao longo de sua trajetória docente, construiu uma lista de filmes e séries para cada disciplina lecionada, a qual é atualizada ao longo do tempo conforme aceitação dos estudantes. Para ele, o desenvolvimento de metodologias de ensino não-tradicionais auxilia no processo de ensino-aprendizagem, principalmente para docentes que vieram do mundo profissional e estão acostumados, por exemplo, a atingir metas de vendas: “preciso vender meu conteúdo para os alunos”. João comentou que a sala de convívio da unidade escolar também pode auxiliar no desenvolvimento profissional, pois ele já compartilhou muitas experiências com os pares, inclusive a lista de filmes e séries mencionada. Percebemos, assim, que competências exigidas para exercício da docência como planejar o processo de ensino-aprendizagem, selecionar e preparar os conteúdos disciplinares, oferecer informações e explicações compreensíveis e bem organizadas (comunicação), manejar as novas tecnologias, conceber a metodologia e organiza as atividades [13] são saberes docentes advindos da experiência, reflexão e interação com os alunos e contextos educativos [14].

4. Considerações finais

Na área da educação profissional e tecnológica, é notável que muitos professores enfrentam desafios relacionados à sua formação, especialmente no que diz respeito à didática. A realidade das salas de aula revela infelizmente uma lacuna considerável na preparação desses docentes nesse aspecto formativo, o que pode ser atribuído a razões diversas como, por exemplo, formação inicial focada em conhecimentos técnicos e especializados em suas respectivas áreas (engenharia, informática, saúde, entre outras). Formação essa que frequentemente não inclui pedagogia, nem metodologias de ensino, sobretudo as mais contemporâneas, o que resulta em um déficit nas práticas didáticas diárias.

Além disso, a ausência de programas de capacitação continuada ou de atualização pedagógica específica para o contexto da educação profissional e tecnológica contribui para a manutenção desse despreparo. A maioria dos cursos de formação de professores não aborda de maneira aprofundada as estratégias de ensino voltadas para esse tipo de educação, que demanda habilidades didáticas adaptadas às necessidades e características dos estudantes nesse ambiente. Como resultado, essa falta de preparo pedagógico pode impactar diretamente a qualidade do ensino oferecido. Professores que não possuem habilidades pedagógicas adequadas podem enfrentar dificuldades para engajar os alunos, tornar as aulas mais dinâmicas e contextualizadas, além de aplicar metodologias que promovam a integração entre teoria e prática, um elemento essencial na educação profissional e tecnológica.

Essas foram as principais queixas entre os participantes da fase inicial da pesquisa, professores do ensino superior tecnológico que tiveram que, por conta própria, a partir de seus saberes ou em diálogo com colegas, implementar metodologias de ensino e conteúdos que tornassem suas aulas mais atrativas para jovens e adultos. Daí emerge a importância do uso de recursos que possam estimular o aprendizado dos alunos como os conteúdos de cultura, em especial os de cultura pop e sobretudo a partir do repertório juvenil.

Os resultados evidenciam, também, a diversidade de possibilidades didáticas que podem ser utilizadas no ambiente educacional. Elas incluem o uso de jogos de RPG, filmes, séries e músicas como ferramentas pedagógicas. No entanto, também foram identificadas dificuldades,

Anais da VIII Mostra de Docentes em RJ

tanto no planejamento, quanto na aceitação desses conteúdos pelos estudantes. Docentes necessitam de tempo de preparo de aulas mais alargado quando propõem metodologias de ensino interativas e que empregam multilinguagens. Além disso, a questão do letramento digital e midiático também aparece, pois alguns docentes sentem-se mais capacitados do que outros para planejar aulas com diversos tipos de mídias, sobretudo pensando no universo das redes sociais que possuem aceleradas mudanças, tanto em termos de interface, como de linguagens.

Referências

- [1] CASTILHO, F.; GRECO, C. Práticas inovadoras em educação: cultura pop e possibilidades didáticas. Práticas **Educativas, Memórias e Oralidades** - **Rev. Pemo**, v. 6, p. e12554, 2024. 2.
- [2] CASTILHO, F.; et al.. Pedagogias da Cultura Pop: O Professor-Fã. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, v. 11, p. 36-52, 2024. 3.
- [3] CITELLI, A. 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.
- [4] TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Vozes, 2014.
- [5] JANOTTI, J. 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.
- [6] SOARES, I. Educomunicação: um campo de mediações. **Comunicação & Educação**, n. 19, p. 12-24, 2000.
- [7] MAUDLIN, J.; SANDLIN, J. **Pop culture pedagogies**: Process and praxis. *Educational Studies*, v. 51, n. 5, p. 368-384, 2015.
- [8] DIAL-DRIVER, E.; EMMONS, S.; FORD, Jim. (Orgs.). **Fantasy media in the classroom**: Essays on teaching with film, television, literature, graphic novels, and video games. McFarland, 2014.
- [9] JANAK, E.; BLUM, D. (Orgs.). **The pedagogy of pop**: Theoretical and practical strategies for success. Lanham: Lexington Books, 2013.
- [10] SMITH, A; SMITH, T; BOBBITT, R. **Teaching in the pop culture zone**: Using popular culture in the composition classroom. Cengage Learning, 2008.
- [11] MAHIRI, J. 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: [data de acesso].
- [12] SILVA, H. A. (Ed.). **Cultura pop e filosofia**: Quadrinhos, cinema, seriados, animações, internet e afins. Marcade Fantasia, 2021.
- [13] ZABALZA, M. **Competencias docentes del profesorado universitario**: Calidad y desarrollo profesional. Madri: Narcea Ediciones, 2017
- [14] PIMENTA, S. Saberes pedagógicos e atividade docente. In: CAMPOS, E. N. (Ed.). **Saberes da docência**. São Paulo, SP: Cortez, 2008.