

CULTURA POP E EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA DE ENSINO A PARTIR DA PERSPECTIVA DE PAULO FREIRE

Victor Hugo da Silva Santos ¹

RESUMO

Com a popularização das tecnologias digitais, a cultura pop ganhou ainda mais destaque no cotidiano dos adolescentes e jovens. As produções ligadas à indústria do entretenimento como os memes, os grupos musicais, os passos de dança, os jogos digitais, os seriados e filmes, são assuntos que estão presentes em discussões dos estudantes das escolas. No entanto, muitas vezes essas produções, além de não serem aproveitadas pelo ambiente escolar como uma forma de realizar discussões críticas acerca dos temas abordados, promovem a alienação de adolescentes e jovens dentro de uma lógica capitalista. A partir deste contexto, este artigo vem propor reflexões sobre a utilização das produções ligadas a cultura pop a partir da perspectiva da pedagogia de Paulo Freire. Compreende-se que ao trazer o estudante para um local de protagonista no processo de ensino-aprendizagem e promover a horizontalidade do diálogo entre educador e educando por meio de estratégias como metodologias ativas, é possível formar pessoas conscientes e mais críticas para lerem o mundo de maneira libertadora.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais; Ensino-aprendizagem; Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

O uso de tecnologias digitais está presente no cotidiano da população brasileira. O uso de computadores, *notebooks*, *smartphones*, *tablets* e outros dispositivos com acesso à internet tem possibilitado uma outra forma de experienciar o mundo. Nos últimos anos essas tecnologias, denominadas também como Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) passaram a ser integradas dentro do ambiente escolar como recursos que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem (MOREIRA; KRAMER, 2007).

Embora o número de equipamentos com essas tecnologias tenha aumentado no Brasil, ainda existe uma desigualdade no acesso, principalmente por pessoas de baixa

¹ Doutorando do Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, victorhugo514@hotmail.com;

Este trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

renda. No contexto educacional, essa realidade que ficou ainda mais evidenciada devido à dificuldade que os estudantes de instituições públicas tiveram para acessar aos equipamentos tecnológicos e à internet durante a pandemia de COVID-19 (CARDOSO; FERREIRA; BARBOSA, 2020).

Devido a impossibilidade momentânea de realizar as aulas no modelo de educação presencial por conta da pandemia, a utilização das TICs para intermediar a relação entre professores e alunos foi fortemente impulsionada (GOEDERT, ARNDT; 2020). Essa relação não se restringiu apenas pela mediação das telas, mas também pelos diversos programas e aplicativos que possibilitam utilizar diversos recursos interativos. Pode-se citar a utilização de plataformas digitais que permitem o compartilhamento de informações, diálogos e mídias com as pessoas que fazer parte de um determinado grupo.

As mídias digitais, sobretudo as imagens, músicas e vídeos, passaram a ganhar um maior destaque com as TICs, sendo incorporadas ao cotidiano escolar. Essas mídias estão presentes na sala de aula trazidas pelos professores e também nas áreas de convivência da escola, por meio dos smartphones dos estudantes.

A escola é um dos ambientes que mais sofre interferências ligadas às mudanças geracionais, visto que a cada geração o espaço escolar é influenciado por novas construções culturais mediadas por seus discentes e docentes. Entretanto, esses movimentos de mudanças estão sempre relacionados com tensionamentos geracionais entre discentes e docentes que são permeadas pela forma de utilização das TICs e a cibercultura. Dentro da cibercultura, a cultura pop ganha bastante evidência entre os adolescentes e os jovens. Os memes, os grupos musicais, os passos de dança, os jogos digitais, os seriados e outras produções ligadas à indústria do entretenimento são potencializados por meio das TICs e viralizam em uma velocidade exponencial, sendo consumidas por muitos estudantes e tornando-se assunto de conversas nos grupos da escola.

A cultura pop, por estar intrinsecamente ligada às ideias de lazer e de diversão (SOARES, 2014), atrai os jovens a serem consumidores das mais variadas formas de mídia e seus conteúdos funcionam como artefatos de aprendizado, compartilhando informações que não são abordadas dentro da lógica da educação formal. Enquanto que os assuntos apresentados em sala de aula não despertam o interesse do aprendizado dos

alunos, uma vez que aqueles conteúdos, para além dos exames e avaliações, não fazem sentido para o cotidiano dos adolescentes e jovens.

A partir de uma perspectiva freiriana de que o aprendizado sobre o mundo deve estar presente no processo de ensino-aprendizagem, este artigo tem como objetivo construir uma reflexão acerca de um ensino que aproxime os conteúdos abordados em sala de aula das experiências cotidianas de adolescentes e jovens com a cultura pop.

EDUCAÇÃO POPULAR DE PAULO FREIRE E CULTURA POP

A partir da compreensão freiriana de que a “educação é todo o resultado da atividade humana, do esforço criador e recriador do homem, de seu trabalho por transformar e estabelecer relações de diálogo com os outros homens” (FREIRE, 1980, p.38) e que a “cultura é também aquisição crítica e criadora e não uma justaposição de informações armazenadas na inteligência e ou na memória e não ‘incorporadas’ no ser total e na vida plena do homem” (FREIRE, 1980, p. 38), infere-se a indissociabilidade da educação para a construção da cultura e da cultura para a construção do que será educado para as outras pessoas.

A perspectiva de Paulo Freire é baseada no interacionismo social. A aprendizagem ocorre por meio da interação com os pares e com a cultura. Vygotsky (1988) ressalta a importância dos artefatos culturais como facilitadores do processo de aprendizado. Compreende-se que esses artefatos culturais são produzidos pelos humanos e servem como mediadores do processo de humanização. Todos os recursos produzidos pelos seres humanos, seja livros ou computadores, por exemplo, possibilitam que as pessoas possam se desenvolver de forma coletiva na sociedade.

A pedagogia de Paulo Freire possui como pressupostos o estabelecimento de uma relação dialética da educação com a cultura e a busca de um método ativo capaz de incentivar o pensamento crítico das pessoas por meio do debate de situações desafiadoras postas diante do grupo, que deveriam ser existenciais para o grupo (FREIRE, 1983). Seria por meio deste processo que o movimento de construção de uma nova perspectiva de educação com destaque a métodos dialogal, ativo, participante, crítico e criticizador sobre a vida e as relações das pessoas com seu entorno e a

promoção da percepção como sujeito ativo, tendo a cultura como resultado de seu trabalho.

Esta perspectiva de educação enfatiza processos de reflexão coletiva contínua, a partir da questão teórica da cultura e dos elementos da cultura local de cada grupo de educandos. O foco estava em aprender a "[...] ler o seu próprio mundo através de sua própria cultura [...], a cultura como acrescentamento que o homem faz ao mundo que ele não fez. A cultura como resultado de seu trabalho. Do seu esforço criador e recriador". (FREIRE, 2003, p. 116). Portanto, a importância de comunicação com as outras pessoas como sujeitos conscientes no mundo e com o mundo.

Para Paulo Freire (1983), a educação tem como função muito além do que ensinar pessoas a apenas lerem e repetirem palavras. A educação precisa ter comprometimento em ensinar as pessoas a lerem criticamente o seu mundo, formando os educandos sujeitos críticos e criativos, por meio de uma prática de crescente reflexão conscientizada e conscientizadora. Desta forma, o Movimento de Cultura Popular (MCP) foi criado por Paulo Freire com o objetivo de alfabetizar adultos e formar uma consciência política e social nas massas trabalhadoras no intuito de prepará-las para uma efetiva participação na vida social do país.

Apenas por meio da educação é possível modificar as pessoas, o pensamento social e, conseqüentemente, a sociedade. Assim, construir possibilidades de rompimento com o predomínio elitista da cultura e fomentar as expressões cultura popular, educação popular como bem cultural de acesso a todo povo.

Por meio da relação entre a teoria e a prática que ocorre a construção do conhecimento que parte da experiência, do senso comum, para superá-lo e se tornar conhecimento consciente e crítico. Por isso, Paulo Freire (2003) compreende a importância de que os educadores tenham consciência e compreensão do mundo em que o povo está inserido, pois as pessoas estão inseridas dentro de um contexto sócio-histórico-cultural, sendo produtos deste e produtores de conhecimentos próprios e da própria história. A educação tem o papel de despertar e promover nas pessoas a consciência que são sujeitos ativos, fazedores de sua história.

Por outro lado, a cultura pop não tem origem na cultura popular, como o nome pode parecer, mas trata-se de um conjunto de produções destinadas a um público variado. É fruto de produtos industriais que possuem "óbvias e múltiplas implicações estéticas, sublinhadas por questões de gosto e valor; ao mesmo tempo em que ela

também afeta e é afetada por relações de trabalho, capital e poder” (SÁ, CARREIRO; FERRARAZ, 2015, p. 9).

A cultura pop está diretamente relacionada ao conceito de cultura de massa, sendo constituída por um conjunto produtos culturais destinados a um grande público, veiculados por meio de várias formas de mídias de amplo alcance. Estes produtos são produzidos a partir de uma lógica capitalista das indústrias da cultura e entretenimento (SOARES, 2014). Estes produtos culturais possuem uma lógica de efemeridade de consumo massivo e espetacularizado no mercado, ao mesmo tempo que também trazem consigo a ideia de modernidade, exercendo grande influência na forma como as pessoas experimentam e compreendem o mundo (SÁ, CARREIRO; FERRARAZ, 2015).

No entanto, não se pode banalizar as produções da cultura pop por estarem atreladas à alienação produzida pelo capitalismo. Ainda que estejam dentro da lógica mercadológica e materialista de produção de conteúdos que visam satisfazer a necessidade de entretenimento – muitas vezes – de maneira ingênua, é possível por meio de uma postura crítica e consciente refletir sobre algumas temáticas apresentadas nestas produções.

As produções da cultura pop também são produções artísticas, e, portanto, a arte é um artefato cultural auxilia o ser humano a compreender o momento histórico-cultural de uma sociedade, ela é transformadora do ser humano e do meio em que ele vive, incluindo a cultura (VYGOSTKY, 1999). As obras de arte têm como função restituir a relação do sujeito sensível com o real, reestruturando a experiência do sujeito, como uma forma de socializar a emoção. É por meio da arte que é possível externalizar para a vida social os aspectos mais íntimos da experiência humana (VYGOTSKY, 1999).

O LOCAL DO ESTUDANTE E DO EDUCADOR NESTA PROPOSTA

Quando se pensa em cultura pop, os estudantes ganham um papel central, pois os adolescentes e jovens estão muito mais familiarizados e imersos dentro dos assuntos que permeiam esta cultura. Os educadores, na maioria das vezes, têm dificuldades de acessar as experiências da cultura pop devido a questões geracionais. A cultura pop é pensada a partir de uma reificação de valores da juventude, com discussões de temas e representação de experiências que dialogam mais com os interesses de pessoas mais

juvenes. Também é importante pensar que a cultura pop possui características como volatilidade e transitoriedade; sendo assim, os produtos estão sempre sendo atualizados e modificados em um curto espaço de tempo (SÁ, CARREIRO; FERRARAZ, 2015), sobretudo com o avanço das TICs.

As TICs possibilitaram a quebra do conceito de tempo e espaço, permitindo que as pessoas possam se comunicar e trocar informações pelo ciberespaço (LÉVY, 1999). Essa cultura que se constitui dentro dos espaços como plataformas e redes sociais facilita com que sejam formadas comunidades de pessoas que possuem interesse em comum, promovendo o que Henry Jenkins (2009) vai denominar de cultura participativa. Nesta perspectiva, as pessoas assumem o papel ativo na construção, reprodução e compartilhamento de conteúdos.

O modelo de educação formal coloca o professor como detentor do conhecimento, enquanto que o estudante é aquele que apenas vai a escolar absorver de forma passiva os conteúdos ensinados. Paulo Freire já apontava que “o educador já não é aquele que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando, que ao ser educado, também educa” (1968/2002, p. 64).

Na educação popular, proposta por Paulo Freire (1983), a linguagem é um dos elementos centrais. A linguagem é compreendida por meio do diálogo entre educador e educando, a partir de uma prática horizontal e democrática. Desta forma, é possível promover uma educação que seja impulsionadora para o ato da reflexão.

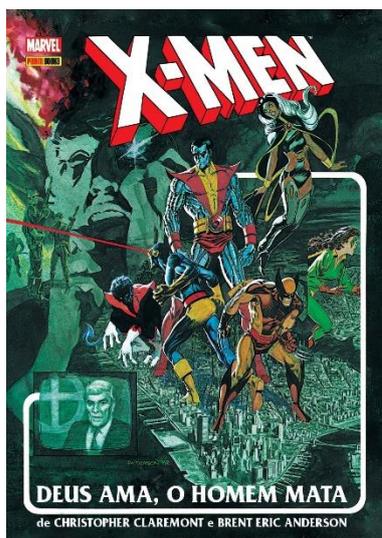
A horizontalidade do processo de ensino-aprendizagem compreende que tanto o educador quanto o estudante possuem capacidade de ensinar algo e ao mesmo tempo estão em constante movimento de aprendizagem. Indo ao encontro desta perspectiva, as metodologias ativas enfatizam uma educação como um processo protagonizado pelo próprio sujeito, o qual assume um papel ativo na aprendizagem. A proposta de aulas dinâmicas por meio de apresentação de situações práticas e lúdicas convocam o aluno a ser protagonista do processo de ensino-aprendizagem, estimulando sua compreensão em relação às ideias compartilhadas pelo professor.

As metodologias ativas oferecem uma diversidade de métodos que têm o potencial de despertar a curiosidade, podendo promover uma motivação autônoma quando incluir o fortalecimento da percepção do estudante de ser origem da própria ação (BEBEL, 2011). A autora ainda complementa que:

“[...] as Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos” (BEBEL, 2011, p. 29).

Desta forma, a sala de aula se torna um espaço onde as atividades de ensino-aprendizagem ganham uma dimensão dialogal inovadora. O papel do professor deixa de ser o do detentor do conhecimento e passa a ser o coordenador e mediador dos debates. O papel do estudante passa a ser de participante ativo no grupo, trazendo para a aula a exposição de conteúdos por meio de provocações e do diálogo entre os demais presentes. Assim, a experiência do ensino-aprendizagem passa a ser mediada por meio de “[...] programas por situações existenciais, capazes de, desafiando os grupos, levá-los, pelos debates das mesmas, a posições mais críticas” (FREIRE, 1983, p. 115).

Para embasar na prática como estes debates podem ser profícuos a partir da utilização de elementos da cultura pop sob a perspectiva freiriana, aponto alguns exemplos de produções da indústria do entretenimento que estão presentes no cotidiano dos adolescentes e dos jovens e que ganham destaque na mídia, porém não são aproveitadas pela escola para promover discussões temáticas sobre os assuntos que elas abordam.



Fonte: Marvel Comics (2014)

Muitas vezes as produções da cultura pop não são lidas de forma crítica e a mensagem por trás de um enredo fantasioso não é compreendido pelos seus leitores. Pode-se as histórias em quadrinhos dos *X-Men*, criadas em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby, que contam narrativas sobre uma equipe de super-heróis que nasceram com habilidades sobre-humanas. Consequentemente, várias pessoas comuns demonstram um intenso medo e desconfiança contra os mutantes, como passam a serem chamados. Posteriormente, os mutantes acabam sendo considerados uma ameaça a sociedade e passam a ser perseguidos e mortos por serem diferentes.

Este conjunto de histórias são uma analogia ao preconceito e à intolerância presentes na sociedade, cujo autores quiseram trazer esse debate através da metáfora de

seus personagens. A discussão sobre preconceito e diversidade traz um importante paralelo às questões sociopolíticas mundiais relacionadas às diferenças étnico-raciais, a diversidade sexual, a questões de gênero, a crise dos refugiados e outros assuntos que continuam sendo bastante atuais.

Em casos mais recentes e de maior destaque, inclusive em discussões escolares, o seriado coreano disponível na Netflix, *Round 6 (Squid Game)* tornou-se assunto entre estudantes de várias idades. Ao trazer um enredo que mescla violência, mortes e brincadeiras infantis, o seriado ganhou conhecimento social devido a discussões sobre crianças e adolescentes estarem assistindo à produção. A reprodução das brincadeiras em vídeos compartilhados em várias redes sociais promoveu uma discussão sobre as cenas violentas e o controle do conteúdo da programação por parte dos responsáveis por crianças.



Fonte: Netflix (2021)

Entretanto, para além dos jogos mortíferos apresentados ao longo do seriado, alguns elementos como a miséria e o crescente endividamento de pessoas coreanas tem aumentado na Coreia do Sul devido às práticas neoliberalistas, preconceito e discriminação de gênero, de idade e nacionalidade, dentre outros temas não ganham discussões entre as pessoas. A produção consegue transformar em espetáculo situações que levam pessoas a entrarem em um jogo para ganharem dinheiro, cujo o preço é a própria vida, sem que haja uma reflexão do modelo de sociedade que incentiva que essas pessoas apostem a própria vida em troca de riqueza (ou diminuição das dívidas).



Fonte: DC Comics (2021)

O último exemplo que é apresentado neste trabalho remete a uma outra polêmica da cultura pop. A apresentação de um *Superman* bissexual gerou comoção na internet, especialmente em grupos conservadores e comunidades de fãs. Discursos preconceituosos e LGBTfóbicos foram acionados como opiniões,

ressaltando argumentos voltados para a proteção das famílias e das crianças.

A falta de reflexão sobre a história do *Superman* e o discernimento de que não se tratava de uma mudança da sexualidade do Clark Kent e sim um desdobramento da história do seu filho, Jon Kent, reforçam a compreensão que a representação de uma sexualidade dentro das produções culturais é tida como inaceitável apenas por preconceito. Foi possível ver produções nas redes sociais de imagens do *Superman* beijando a Mulher-Maravilha, sendo que este é casado com a jornalista Lois Lane – mãe do Jon Kent.

Ao analisar as histórias do pai e do filho com poderes sobre-humanos, é possível perceber uma mudança dos autores em adequar as narrativas mais recentes às questões sociais que estão mais em foco. O conjunto de histórias do novo *Superman* traz discussões como questões ambientais, como incêndios florestais e o aquecimento global; tiroteios nas escolas, fazendo alusão a atentados contra estudantes que ocorrem nos EUA; e deportação de refugiados, outro assunto polêmico no país norte-americano.

A inclusão de personagens com características diferentes é essencial para promover a diversidade na sociedade. Ao estar introduzindo mais representatividade nas produções da cultura pop, a indústria do entretenimento possibilita que pessoas se sintam representadas, além de trazer visibilidade a temas por muito tempo renegados pela cultura pop. Compreende-se que esse movimento, no entanto, não é ingênuo, trata-se de uma estratégia mercadológica para alcançar novos mercados de consumidores e gerar lucro.

A escola precisa ser um espaço que convide o estudante a se apropriar do mundo e dos contextos sociais em que ele está inserido. É preciso pensar em uma educação que seja além dos assuntos delimitados por disciplinas, voltados para o ensino formal. A sala de aula tem que ser um espaço de reflexão sobre assuntos que são discutidos na atualidade, discutir os problemas sociais é necessário para que sejam pensadas formas de agir e mudar o mundo.

É preciso que a educação incentive processos de reflexão e conscientização e que a escola seja um ambiente de formação de pessoas críticas, capazes de compreender o protagonismo da sua história no mundo. Para além dos processos de alienação da lógica capitalista, refletir sobre as produções culturais a partir de um olhar crítico pode contribuir para a formação de sujeitos que não consomem essas produções voltadas para

um grande público de forma ingênua e que conseguem enxergar os temas abordados que auxiliam a ler o mundo a nossa volta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, há um esforço de construir uma reflexão acerca das possíveis contribuições da incorporação de discussões presentes nas produções da cultura pop de forma crítica com o objetivo formar sujeitos conscientes sobre o mundo. A partir da perspectiva pedagógica de Paulo Freire, são apresentados elementos teóricos e práticos que embasam a construção dessa reflexão.

Entender que as produções da cultura pop estão presentes dentro do cotidiano dos adolescentes e jovens e que são assuntos discutidos nas escolas pelos estudantes é importante para compreender que há uma oportunidade de trazer estas produções para serem discutidas dentro do ambiente escolar. A sala de aula não pode se restringir a um ambiente de memorização de conteúdos, mas deve ter o compromisso de formar pessoas críticas para serem conscientes da própria história dentro da sociedade.

Para isso, se faz necessário incorporar a horizontalidade do ensino, possibilitando uma relação dialógica entre educador e educando e permitindo um diálogo entre todos os presentes em sala de aula com o objetivo de discutir sobre temas abordados nas produções culturais. Repensar o papel do educador como um coordenador do processo de ensino-aprendizagem e incentivar que os estudantes assumam o local de protagonismo na construção do conhecimento é essencial. Desta forma, as metodologias ativas oferecem um conjunto de possibilidades para que esta prática seja executada de forma profícua.

REFERÊNCIAS

- BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências sociais e humanas**, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.
- CARDOSO, C. A.; FERREIRA, V. A.; BARBOSA, F. C. G. (Des) igualdade de acesso à educação em tempos de pandemia: uma análise do acesso às tecnologias e das

alternativas de ensino remoto. **Revista Com Censo: Estudos Educacionais do Distrito Federal**, v. 7, n. 3, p. 38-46, 2020.

FREIRE, Paulo. **Conscientização**. 3.ed. São Paulo: Moraes, 1980

FREIRE, Paulo. Conscientização e alfabetização: uma nova visão do processo. In: FÁVERO, O. (Org.). **Cultura popular, educação popular: memória dos anos 60**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

FREIRE, Paulo. **A Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra; (1968) 2002.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

GOEDERT, Lidiane; ARNDT, Klalter Bez Fontana. Mediação pedagógica e educação mediada por tecnologias digitais em tempos de pandemia. **Criar Educação**, v. 9, n. 2, p. 104-121, 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. De Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2009.

MOREIRA, Antonio Flavio Barbosa; KRAMER, Sonia. Contemporaneidade, educação e tecnologia. **Educação & Sociedade**, v. 28, n. 100, p. 1037-1057, 2007.

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogerio. **Cultura pop**. Salvador : EDUFBA, 2015 296 p.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. **Logos**, v. 2, n. 24, 2014.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L.S. **Psicologia da Arte**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.