

Nicho cultural nerd-geek como possibilidade de pesquisa visando o protagonismo juvenil na educação profissional tecnológica

-----  
*Nerd-geek cultural niche as a research possibility aimed at youth protagonism in technological professional education*

-----  
*Nicho cultural nerd-geek como posibilidad de investigación para el protagonismo juvenil en la educación profesional tecnológica*

Anderson Martins Corrêa<sup>1</sup>

Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior<sup>2</sup>

**Resumo:** Esse artigo discute uma perspectiva de possibilitar o protagonismo juvenil na Educação Profissional Tecnológica de nível Médio. Para tanto, propõe-se evidenciar pesquisas conduzidas por estudantes do Ensino Médio Integrado à Educação Profissional como pesquisadores de realidades sociais, políticas e culturais, em especial o “nichos cultural nerd-geek”. Toma-se a pesquisa como princípio pedagógico, alinhado à visão de juventude como constructo de sujeitos repletos de atos e vozes, atores protagonistas de sua própria construção intelectual e cultural. Apresentamos de forma sucinta pesquisas realizadas no âmbito institucional do PIBID-EM, no lócus do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul, campus Campo Grande, no âmbito do Ensino Médio Integrado à Educação Profissional. Essas pesquisas desenvolveram-se na esteira da teoria da Cultura da Convergência (JENKINS, 2009) e investigaram objetos de estudos frutos da relação entre os pontos dessa teoria com as atividades inerentes do nicho cultural nerd-geek. Esse estudo, que faz parte de um projeto de pesquisa de pós-doutorado que aborda a atuação do nicho cultural nerd na Educação Profissional Tecnológica, aponta para a relevância de atividades de pesquisa como uma forma de se promover o protagonismo juvenil na integração curricular apregoada aos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia.

**Palavras-chave:** *Educação profissional e tecnológica. Nicho cultural nerd. Protagonismo juvenil.*

---

**Abstract:** *This article discusses a perspective of enabling youth protagonism in Technological Vocational Education at high level. To this end, it is proposed to highlight research conducted by students from High School Integrated to Professional Education as researchers of social, political and cultural realities, in particular “nerd-geek cultural niches”. Research is taken as a pedagogical principle, aligned with the view of youth as a construct of subjects full of acts and voices, protagonists of their own intellectual and cultural construction. We briefly present research carried out within the institutional scope of PIBID-EM, at the locus of the Federal Institute of Education, Science and Technology of Mato Grosso do Sul, Campo Grande campus, within the scope of High School Integrated to Professional Education. These researches were developed in the wake of the theory of Culture of Convergence (JENKINS, 2009) and investigated objects of studies resulting from the relationship between the points of this theory with the inherent activities of the nerd-geek cultural niche. This study, which is part of a postdoctoral research project that addresses the role of the nerdy cultural niche in Technological Professional Education, points to the relevance of research activities as a way of promoting youth protagonism in the curricular integration taught to students. Federal Institutes of Education, Science and Technology.*

---

1 Doutor em Educação, Professor do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS).

2 Pós-Doutor em Letras, Doutor em Letras, Professor do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT/IFMS).

**Keywords:** *Nerd cultural niche. Professional and technological education. Youth protagonism.*

**Resumen:** *Este artículo discute una perspectiva de habilitar el protagonismo juvenil en la Educación Tecnológica Profesional de la Escuela Secundaria. Con este fin, se propone destacar la investigación realizada por estudiantes de Educación Secundaria Integrada a Educación Profesional como investigadores de realidades sociales, políticas y culturales, especialmente los “nichos culturales nerd-geek”. La investigación se toma como un principio pedagógico, alineado con la visión de la juventud como una construcción de sujetos llenos de actos y voces, protagonistas de su propia construcción intelectual y cultural. Presentamos brevemente la investigación realizada en el ámbito institucional de PIBID-EM, en el lugar del Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología de Mato Grosso do Sul, campus de Campo Grande, dentro del ámbito de la Escuela Secundaria Integrada a la Educación Profesional. Estas investigaciones se desarrollaron a raíz de la teoría de la Cultura de la Convergencia (JENKINS, 2009) e investigaron objetos de estudios resultantes de la relación entre los puntos de esta teoría con las actividades inherentes al nicho cultural nerd-geek. Este estudio, que forma parte de un proyecto de investigación posdoctoral que aborda el papel del nicho cultural nerd en la Educación Tecnológica Profesional, señala la relevancia de las actividades de investigación como una forma de promover el protagonismo juvenil en la integración curricular proclamada a los Institutos Federales de Educación, Ciencia y Tecnología..*

**Palabras clave:** *Educación profesional y tecnológica. Nerd cultural niche. Protagonismo juvenil.*

## INTRODUCTION

Este artigo faz parte de um projeto de pesquisa realizado no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). Tendo como principal foco “A atuação do nicho cultural nerd na Educação Profissional e Tecnológica”, o projeto vem acompanhando o comportamento dos estudantes do campus Campo Grande do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) quanto às práticas reconhecidamente pertencentes ao universo do nicho cultural nerd-geek. Iniciando em 2016 e seguindo até 2019, esse acompanhamento é realizado por três vias, todas direcionadas para a investigação desse nicho cultural: a atuação do estudante quanto pesquisador; a participação do estudante na promoção e organização de eventos; e o crescimento desse universo no cenário cultural brasileiro. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, com locus no IFMS campus Campo Grande, sendo os participantes estudantes do ensino médio integrado à educação profissional e tecnológica, com enfoque teórico na Cultura da Convergência abordada pelo crítico de mídia Henry Jenkins (2009).

Neste artigo, trazemos um recorte do trabalho de pós-doutorado, que parte da compreensão do protagonismo juvenil, proposto pelo livro “Currículo integrado

para o Ensino Médio: das normas à prática transformadora” (2013), publicado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), como forma-possibilidade de práticas didático-pedagógicas que corroborem com a integração curricular no Ensino Médio. Nele, as organizadoras Marilza Regattieri e Jane Margareth Castro tratam do protagonismo juvenil como um importante mecanismo para a integração do ensino médio com a educação profissional. Conforme o documento,

*Se a escola precisa ser transformada para ser valorizada pelo jovem, nada mais próprio do que engajá-lo na tarefa de repensar e transformar a sua organização de trabalho e o seu currículo. Essa participação pode ser preparatória para uma ação protagônica, na comunidade mais imediata, que promova ações de desenvolvimento local. Os dois movimentos podem ser ensaios para o enfrentamento do desafio maior de provocar mudanças nas condições de acesso ao emprego e ao trabalho (REGATTIERI; CASTRO, 2013, p. 67).*

Levando em conta esse repensar e transformar o currículo escolar, atentando para o papel desempenhado pelo nicho cultural nerd-geek, torna-se evidente o encaixe muito bem articulado entre essas duas esferas, ou seja, a cultura nerd-geek pode ser

um mecanismo ideal para engajar os jovens, fazendo emergir seu protagonismo. O nicho cultural nerd é jovem por excelência, tanto por seu público como por seu espírito e, por conseguinte, segue (ou até rege) tendências e inovações tecnológicas, comunicacionais e, portanto, culturais da atualidade. Dessa forma, a preocupação descrita acima no texto da UNESCO quanto à necessidade de se provocar mudanças nas condições de acesso ao emprego e ao trabalho é precisamente atacada, se a esses jovens for dispensado uma educação que integre educação geral de nível médio e formação profissional de forma indissociável e imbricada.

Trilhar um caminho no qual a juventude perceba seus universos culturais articulados em objetos de ensino, pesquisa e extensão<sup>3</sup> pode romper com a estrutura escolar tradicional e dar vez e voz aos jovens ali presentes. A própria discussão acadêmica da cultura nerd-geek é incipiente: ao buscar na base científica SciELO o termo “cultura nerd geek”, não se encontra texto sobre essa temática. Em sites especializados sobre cultura nerd-geek, a característica predominante sobre esse nicho cultural diz que são sujeitos-grupos aficionados por computadores, games, RPGs, ficção científica, filmes, livros, cultura pop em geral e novas tecnologias relacionadas às diversas áreas do conhecimento e do entretenimento, sendo, na maioria das vezes, especialistas nesses assuntos pois se dedicam a estudar e aprender muito sobre eles.

Assim, esse artigo vem contribuir na evocação da discussão acadêmica sobre a utilização dessa cultura nerd-geek como tema a ser pesquisado por sujeitos-jovens que a vivenciam em suas experiências dentro e fora do ambiente escolar. Para tanto, trazemos uma discussão sobre concepções de juventude e de currículo, na perspectiva de que o protagonismo juvenil para o ambiente escolar perfaz o repensar a organização curricular tradicional da escola, em que pese a possibilidade de se ponderar práticas escolares, para as quais

os IFs tornam-se lugares privilegiados para ações com esse intuito, haja vista a integração entre formação geral e profissional instituída legalmente para essas instituições, assim como ter como tripé do processo educativo o ensino-pesquisa-extensão, no qual existem possibilidades concretas de que o estudante atue como pesquisador, na perspectiva da pesquisa como princípio pedagógico.

Em seguida apresentamos, de forma sucinta, três pesquisas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio (PIBIC-EM) que utilizaram como base teórica conceitos da Cultura da Convergência (JENKINS, 2009). Nessa obra, Jenkins aponta para o estabelecimento de uma nova ordem no cenário cultural, chegando à conclusão de que a cultura da convergência está edificada em três conceitos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. Na relação entre esses três conceitos, que sustentam um cenário de múltiplas possibilidades, característico da cultura da convergência, desponta a cultura nerd-geek. Dessa forma, fica evidente que o nicho cultural nerd-geek está inserido no contexto da Cultura da Convergência. À vista disso, trilhando os estudos de Jenkins, os estudantes-pesquisadores do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – IFMS aproveitam-se do fato de que esse nicho cultural se insere na Cultura da Convergência e desenvolvem pesquisas científicas que se sustentam nessa relação.

## 2 JUVENTUDE E A PESQUISA COMO POSSIBILIDADE CURRICULAR

Propor práticas escolares que coloquem em voga o protagonismo juvenil perpassa compreender o perfil, os significados, as vivências, experiências e representações que os sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem fazem e têm sobre a juventude inserida nesse processo. Pois, de forma natural, o protagonismo está relacionado a

<sup>3</sup> Caso particular de eventos abertos à comunidade, planejados e desenvolvidos por estudantes do ensino médio integrado, tenho como tema central objetos-conceitos-figuras da cultura nerd-geek.

uma atitude de não passividade frente ao processo de ensino, e de ativa participação com vez e voz a todo o processo de tomada de decisões das práticas escolares. Dessa forma, faz-se necessário questionar a percepção de juventude que se tem constituído por docentes, gestão escolar e sociedade como um todo.

“Vejo na TV o que eles falam sobre o jovem não é sério. O jovem no Brasil nunca é levado a sério [...] Sempre quis falar, nunca tive chance. Tudo que eu queria estava fora do meu alcance” (CHARLIE BROWN JR. – “Não é sério”). Essa música da banda Charlie Brown Jr., lançada no ano 2000, apresenta um paradoxo sobre a juventude brasileira, a qual, enquanto características física-corporal, o vigor da juventude é perseguido por grande parte da população dita adulta, “como queria ser jovem novamente!”, ao mesmo tempo em que essa juventude é discriminada enquanto grupo social, não sendo ouvida e tendo suas problemáticas, muitas vezes menosprezadas pelo construto social e político. Basta perceber que, enquanto símbolo político de ter a sociedade um olhar voltado para a juventude seus anseios e problemas, o Estatuto da Juventude, que dispõe sobre direitos dos jovens e diretrizes das políticas públicas de juventude, descrito na Lei nº 12852 de 05 de agosto de 2013, tem apenas seis anos de implementação, ou seja, muito recente historicamente.

Existe uma visão tradicional de juventude-adolescência, que toma essa fase da vida humana apenas como passagem natural-biológica entre a criança e o adulto, um período no qual o sujeito se prepara para vir a ser o adulto de amanhã. Assim, a juventude é vista como uma fase incompleta, na qual “o jovem é o que ainda não chegou a ser” (DAYRELL E CARRANO, 2014, p. 106). Junto a essa percepção e tendo em vista o desenvolvimento biológico do jovem, suas descobertas, a entrada na sexualidade e percepção de si mesmo como um ser em desenvolvimento que se relaciona, ou deve se relacionar, a um nicho social, tem-se a visão da juventude como problema, ou fase problemática. O pesquisador

Peralva (1997, p. 18) descreve essa visão da juventude como “adolescente delinquente”, como “aquele que se integra mal, que resiste a ações socializadoras, que se desvia em relação a um certo padrão formativo”. Se a percepção escolar sobre o estudante juvenil se aproxima dessas visões de juventude, o trabalho escolar na perspectiva do protagonismo juvenil não se realiza, pois não é creditado aos estudantes as possibilidades que eles próprios se vejam como atores principais de suas ações formativas.

Em contrapartida a essa visão tradicional de juventude, e ao encontro do desejo de colocar os jovens em ação na sua formação, percebemos a juventude como um valor, como uma representação, como uma construção histórica e social. Diversos autores (Áries, 1981; Elias, 1994; Peralva, 1997; Abramo, 1994) evidenciaram a juventude como categoria construída nas sociedades modernas industriais, sendo resultado das novas condições sociais, tecnológicas e culturais, para muito além de uma condição social definida por critérios biológicos e/ou de idade:

*Isso significa entender a juventude não como uma etapa com um fim predeterminado e muito menos como um momento de preparação a ser superado quando entrar na vida adulta. A juventude constitui um momento determinado, mas não se reduz a uma passagem. Ela assume uma importância em si mesma como um momento de exercícios de inserção social. Nele o indivíduo vai se descobrindo, descortinando possibilidades em todas as instâncias da vida social, desde a dimensão afetiva até a profissional (BRASIL, 2013a, p. 13).*

E se a juventude é percebida como construção social e cultural de indivíduos que vão se descobrindo dentro de um constructo social, cultural e tecnológico da atualidade, podemos pensar em variadas experiências, vivências e variadas condições de constituição não de uma categoria de juventude, mas sim de possíveis juventudes:

*Condição sócio-histórica-cultural de uma categoria de sujeitos que necessita ser considerada em suas múltiplas dimensões,*

*com especificidades próprias que não são restritas às dimensões biológicas e etárias, mas que se encontram articuladas com uma multiplicidade de atravessamentos sociais e culturais, produzindo múltiplas culturas juvenis ou múltiplas juventudes (BRASIL, 2013, p. 155).*

Com isso, podemos tomar o nicho cultural nerd como sendo uma das muitas percepções de juventude, e, dessa forma, tomá-la como categoria a ser estudada em suas múltiplas relações de interação com práticas escolares que vivenciam em suas experiências estudantis. A começar por entender que essas “múltiplas juventudes” estão inseridas em um ambiente escolar que muitas vezes ainda os toma como sujeitos problemáticos, para os quais a escola objetiva prepará-los para a vida adulta, ainda numa visão de juventude como passagem para algo que virá a ser.

Na especificidade deste artigo, temos que ter a clareza de que o nicho cultural nerd (a juventude nerd) está inserido numa política pública que toma o ensino médio integrado à educação profissional como sendo uma possibilidade de superação do modelo único de ensino médio nacional de caráter propedêutico, enciclopédico, que primazia a decoreba de conteúdos a fim de ingresso no ensino superior. Dito de outra forma, a juventude aqui tratada com vista ao protagonismo juvenil está imersa no lócus do Ensino Médio Integrado à Educação Profissional ofertado no âmbito dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, em especial o IFMS.

A implementação dos institutos teve como influência, dentre outros, a crise no Ensino Médio brasileiro, sua ainda não universalização, altas taxas de reprovação, modelo único e questionamentos quanto aos seus objetivos (KUENZER, 2000, 2010; LOPES, 2011; UNESCO, 2011); bem como romper com a dualidade estrutural do ensino brasileiro, qual seja, uma educação para o “pensar” e outra para o “fazer”. Tal superação se daria por meio da integração da formação profissional ao Ensino Médio regular, com destaque para a criação-implantação-reformulação da Rede Federal de

Educação Profissional, Científica e Tecnológica, representada pelos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IFs) (FERRETTI, 2011; SILVA 2011; MAGALHÃES; NACARATO; REINATO, 2011; RAMOS, 2011; LOPES, 2011; CORRÊA, 2016).

Visto como proposta de superação da dualidade e da fragmentação entre ensino geral e profissional, o ensino médio integrado à educação profissional se estabelece como política pública via Decreto nº 5154, de 23 de julho de 2005, que regulamenta o Ensino Profissional e, em verdade, revoga o Decreto nº 2208/97. Desse modo, apresenta-se uma alternativa ao modelo único de ensino médio nacional, por meio da qual o processo de ensino e aprendizagem é pensado de forma omnilateral, possibilitando mudanças de ordem curricular que tentam aproximar a formação intelectual e humana da formação profissional para o mundo do trabalho (FRIGOTTO, 2010).

Essa ação é complementada com a Lei nº 11892, de 29 de dezembro de 2008, a qual institui a Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica e cria os IFETs. Em seu Art. 2º, o documento caracteriza os IFETs como instituições de educação superior, básica e profissional, pluricurriculares e multicampi, especializadas na oferta de educação profissional e tecnológica nas diferentes modalidades de ensino. Todas essas características baseiam-se na conjugação de conhecimentos técnicos e tecnológicos, com as suas práticas pedagógicas, denominação singular, haja vista não ser comum, em nosso sistema educacional, uma única instituição atuar em mais de um nível de ensino. Segundo esse marco legal, os IFs devem destinar 50% de suas vagas ao ensino médio integrado, tendo no ensino-pesquisa-extensão o tripé do processo educativo de construção do conhecimento.

Com a criação dos Institutos Federais e as reformulações do Ensino Médio propostas nas últimas décadas, ganha força a proposta de integração curricular, que pode ser entendida, superficialmente, como a integração curricular da tradicional formação geral, composta por



disciplinas como Matemática, Física, Filosofia, História etc. e a formação/preparação para o trabalho, nos mais variados itinerários técnicos de formação. Seja sob uma mesma matrícula - caso mais emblemático dos IFs -, de forma concomitante ou, ainda, na perspectiva da formação profissional de jovens e adultos. Esse modelo de ensino se intensifica na discussão nacional sobre Ensino Médio; prova disso é que o governo federal lançou, em 2014, o Pacto Nacional de Fortalecimento do Ensino Médio, o qual, dentre outras ações, atuou na formação nacional de professores, discutindo a temática da formação integrada-omnilateral, sendo que os aspectos teóricos dessa modalidade de ensino já constavam tanto na Lei de criação dos institutos e suas diretrizes quanto nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica de 2013.

Nessas diretrizes nacionais, ganham destaque, nas diretrizes do Ensino Médio e nas Diretrizes para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio, os seguintes aspectos conceituais ou princípios: o Trabalho como princípio educativo, a Pesquisa como princípio pedagógico e a Interdisciplinaridade como princípio metodológico. Não é nosso objetivo, aqui, debruçarmo-nos sobre esses princípios; contudo, tendo em vista que esse modelo de Ensino Médio se faz presente em todo território nacional e vem sendo apoiado e promovido por ações federais e estaduais, cabe-nos refletir sobre o impacto do “Ensino Médio Integrado à Educação Profissional” na formação da atual juventude brasileira, bem como se pensar em práticas curriculares que possibilitem a integração curricular, haja vista que “Para integrar o currículo é necessário romper com as práticas pedagógicas e tempos escolares atuais” (LOPES, 2011; MAGALHÃES; NACARATO; REINATO, 2011; COSTA, 2012). Quanto as mudanças atuais da legislação sobre o Ensino Médio Nacional<sup>4</sup>, por meio da Lei 13.415 de 2017, complementada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), não consideramos neste estudo porque os IFs, em sua maioria, não aderiram a essa nova política

pública, tendo como suporte legal para tal sua autonomia didático-pedagógica.

Desta feita, devemos refletir sobre o currículo que se pretende construir com vistas a abrigar a construção social-cultural das juventudes ali existentes, em especial o nicho cultural nerd-geek, em meio a uma política pública historicamente recente, a qual surge imersa em meio a problemáticas históricas, políticas, sociais e econômicas. Assim, o pensar em práticas escolares nesse contexto também se exalta como superações de práticas tradicionais de ensino, e para tanto devemos tomar a própria significação de currículo escolar como sendo algo a ser construído para além das “grades disciplinares” tão presentes quando se trata sobre currículo.

Currículo aqui, para se aproximar do protagonismo juvenil pretendido, deve ser tratado na perspectiva das Teorias Pós-Críticas do currículo, que evidenciaram a questão do sujeito em meio à discussão curricular, ou seja, “identidade, subjetividade e significado são três palavras-chaves” (SILVA, 2011) dessa perceptiva. A diluição da noção de controle e poder (vistos como processos multifacetados), a queda de fronteiras fortemente demarcadas entre as classes e o esfacelamento das grandes narrativas trouxeram a percepção de que o currículo forma pessoas assim como é formado por elas, suas práticas, suas experiências, suas formas de vida, seus grupos sociais, enfim, o currículo pode construir identidades ao mesmo tempo em que sua própria identidade é construída. O nicho cultural nerd-geek, presente em práticas discursivas dos estudantes do IF, está presente no ambiente escolar e os caracteriza enquanto grupo social para o qual se desenvolvem processos de ensino-aprendizagem que propõem integração curricular das ciências da Educação Básica e Profissional, processos esses que podem ser melhor conduzidos quanto integrados também ao nicho cultural discutido nesse trabalho, haja vista que:

*torna-se impossível pensar o currículo simplesmente através de conceitos técnicos*

4 Ver sobre mudanças em Ferretti (2018).

*[...] estáticos como as de grade curricular e lista de conteúdos. Num cenário pós-crítico, o currículo pode ser todas essas coisas, pois ele é também aquilo que dele se faz, mas nossa imaginação está agora livre para pensá-lo através de outras metáforas, para concebê-lo de outras formas, para vê-lo de perspectivas que não se restringem àquelas que nos foram legadas pelas estreitas categorias da tradição (SILVA, 2011, p. 147).*

A compreensão do nicho cultural nerd ou da “cultura pop” faz-se necessária por todos os participantes do ambiente escolar, para dar vez e voz aos interesses atuais dos estudantes, não como mero discurso pedagógico, mais sim como prática curricular a ser construída, entendendo que o público predominante do ensino médio integrado são jovens e adolescentes em condição:

*sócio-histórico-cultural de uma categoria de sujeitos que necessita ser considerada em suas múltiplas dimensões, com especificidades próprias [...] articuladas com uma multiplicidade de atravessamentos sociais e culturais, produzindo múltiplas culturas juvenis ou muitas juventudes (BRASIL, 2013, p.155).*

Sendo uma dessas juventudes os jovens nerds/geeks, para os quais a “cultura pop” pode se constituir como estratégia em práticas curriculares na escola, valorizando o mundo cultural do estudante, para que o mesmo se sinta inserido, pertencente e protagonista no próprio processo de ensino aprendizagem. Uma maneira de envolver de forma mais efetiva os jovens nas práticas curriculares no ensino médio integrado é fomentar a pesquisa como princípio pedagógico, ou seja, propor que a pesquisa, ou o ato de pesquisar, parta dos próprios estudantes a partir de seus interesses, seus problemas, suas relações com a realidade que o cerca, instigando a curiosidade, gerando inquietudes, busca de informações e construção de conhecimento.

Temos assim a efetivação da “Pesquisa como Princípio Pedagógico”, percebendo a juventude-estudantes atores que estão

atuando no próprio processo de ensino-aprendizagem, desempenhando papéis dentro desse ensino médio integrado, dentro da significação que cada um deles atribuem a essa modalidade de ensino, por meio de suas vivências e experiências no/e para o ensino, para muito além das ideias propostas legalmente para o ensino integrado.

À escola e ao docente cabe perceber essas problemáticas e, enquanto mediadores do processo de ensino-aprendizagem, propor ações que possibilitem o protagonismo juvenil. Acreditamos que uma ação nesse sentido seja colocar os jovens em situações de pesquisadores, ativos e pensantes na formulação, proposição e realização de pesquisas, tanto pesquisas advindas de sua própria imaginação, da sua própria criatividade, de seu próprio pensamento, vivências, experiências, sobre problemas que percebem e queiram estudar, quanto pesquisas já engajadas por docentes, nas quais os jovens começam a fazer parte e tomam a mesma como sendo também deles, colocando-os em ação na construção da pesquisa. Assim, teríamos a pesquisa como princípio educativo e, por conseguinte, poderíamos pensar na curricularização desse processo formativo juvenil via pesquisa como uma constante na vida estudantil desses jovens, para que eles se vejam ali representados na instituição e como responsáveis também por sua formação. O ato do ensinar e do aprender é um ato de pesquisa. Segundo Paulo Freire:

*Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que-fazer-se encontram um no outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade (FREIRE, 1996, p. 13).*

Pois a prática da pesquisa é de forma natural interdisciplinar e integradora de conhecimentos, o que pode libertar os estudantes das “grades curriculares”,

percebendo as interações para além das disciplinas escolares. É sobre algumas dessas pesquisas, dessa postura didático-pedagógica de aferir protagonismo ao estudante como pesquisador ou participante de uma pesquisa que nos debruçamos no andamento desse artigo.

### **3 PESQUISAS SOBRE CULTURA DA CONVERGÊNCIA E NICHOS CULTURAIS NERD-GEEK: ESTUDANTES COMO PESQUISADORES PROTAGONISTAS**

Além de atividades de ensino e extensão, a pesquisa científica é uma prática inerente da Educação Profissional Tecnológica no IFMS, permitindo aos estudantes do ensino médio integrado protagonizar estudos orientados por seus professores. Uma investigação em torno da prática de pesquisa realizada no âmbito da Educação Profissional Tecnológica fez parte de um projeto de Pós-Doutorado realizado no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS, cujo foco de estudo foi a “A atuação do nicho cultural nerd na Educação Profissional e Tecnológica”. Assim, a seguir serão apresentadas três pesquisas de PIBIC-EM, realizadas no âmbito do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul, que foram orientadas com o propósito de se investigar o desempenho desse nicho cultural no desenvolvimento do protagonismo juvenil e sua relação entre os preceitos teóricos da Cultura da Convergência (2009).

A primeira pesquisa PIBIC-EM desenvolvida dentro desse projeto maior aborda “As técnicas/recursos linguísticos de persuasão utilizados nas campanhas dos candidatos à prefeitura de Campo Grande no horário de propaganda eleitoral gratuita televisiva”. O objetivo foi investigar, de forma imparcial, os vídeos promocionais que foram veiculados na televisão durante o horário de propaganda eleitoral gratuita do então candidato a prefeito de Campo Grande no ano de 2016, Marquinhos Trad – vencedor do pleito.

O embasamento dessa pesquisa foi o conceito de marketing denominado “economia

afetiva”, o qual é discutido pelo crítico de mídia comparada Henry Jenkins em seu livro “Cultura da Convergência” (2009). Jenkins discorre a respeito da estratégia adotada pelas empresas para reforçar um sentimento que os consumidores fomentam pelos seus produtos, tornando-se fãs de suas marcas:

*A economia afetiva refere-se a uma nova configuração da teoria de marketing, ainda incipiente, mas que vem ganhando terreno dentro da indústria das mídias, que procura entender os fundamentos emocionais da tomada de decisão do consumidor como uma força motriz por trás das decisões de audiência e de compra (JENKINS, 2009, p. 96).*

Além da teoria da “economia afetiva”, outros estudos de teóricos que investigam a indústria midiática também serviram de base para a pesquisa, como os do antropólogo cultural Grant McCracken. Em “Chief Culture Officer: como a cultura pode determinar o sucesso ou o fracasso de uma organização” (2011), McCracken aponta que:

*Já houve um tempo em que a cultura era feita por um punhado de produtores nas posições mais altas e distribuída para milhões de consumidores aqui em baixo. Esses produtores nos ofereciam principalmente aquilo que achavam que queríamos. E, algumas vezes, nós, consumidores, não gostávamos do resultado, mas não havia muito que pudesse ser feito. Ou assistíamos às grandes redes de TV ou simplesmente não assistíamos a TV nenhuma. Esse tipo de mídia foi chamado mídia de massa porque essa programação era feita para a plateia mais ampla possível. (MCCRACKEN, 2011, p. 109).*

A indústria midiática precisou se reinventar nos últimos anos. As novas tecnologias indicam como é o comportamento do público consumidor de mídia da atualidade, que não é mais dependente de poucas corporações midiáticas, ou seja, não tem disponível somente a programação de poucos canais de televisão, mas assiste aos seus programas,



filmes e séries favoritos em qualquer lugar e em qualquer hora, acessando conteúdos que estão disponíveis em diversas plataformas midiáticas, como YouTube, Vimeo, Netflix, além daqueles disseminados em redes sociais e outros canais de comunicação, como Whatsapp. Sobre esse fenômeno, Henry Jenkins explica:

*Os mercados midiáticos estão passando por mais uma mudança de paradigma. Acontece de tempos em tempos. Nos anos de 1990, a retórica da revolução digital continha uma suposição implícita, e às vezes explícita, de que os novos meios de comunicação eliminariam os antigos, que a Internet substituiria a radiodifusão e que tudo isso permitiria aos consumidores acessar mais facilmente o conteúdo que lhes interessasse (JENKINS, 2009, p. 31).*

Dessa forma, surge a necessidade de se buscar e fortalecer cada vez mais um laço afetivo entre o público consumidor e as marcas, um sentimento de amor e carinho que ultrapassa barreiras, algo bem próximo daquilo que motiva os fãs. Logo, as propagandas precisam ser mais atraentes, convidativas, interessantes, sentimentais, de modo que o público se sinta não apenas atraído pelo conteúdo, mas que tome a decisão de disseminá-lo pelas redes sociais e demais canais de comunicação. Caso contrário, ou seja, se as estratégias de marketing não alcançar tal nível de comprometimento do público, elas serão sumariamente ignoradas. Ou até, situação ainda mais grave, se causar uma imagem negativa e, por conseguinte, despertar o sentimento de ódio ou rancor, resultarão prejuízos difíceis de serem revertidos.

Seguindo essa linha de raciocínio, uma das conclusões da pesquisa é que essa busca pelo sentimento afetivo do público atinge também a publicidade de candidatos à política brasileira. Com tantos recursos midiáticos dispostos às mãos das pessoas, atrair expectadores para as propagandas eleitorais passa a ser uma missão mais complexa. Assim, cada vez mais, essas propagandas vêm, ao longo das últimas campanhas políticas, apresentando produções

cinematográficas, lançando mão de recursos linguísticos não só para persuadir o eleitor, mas para engajá-lo na causa, tentando fazer com que os eleitores queiram assistir a essas propagandas e também transmiti-las para seus grupos, tornando-se, portanto, agentes influenciadores nas decisões de voto de outros eleitores.

A análise realizada também conclui que o passar das décadas regeu mudanças significativas no horário de propaganda eleitoral gratuita televisiva: em 2016, houve a redução de 45 dias de circulação para apenas 35 dias, com o tempo de exposição de 20 minutos – antes era 1 hora. Isso porque, conforme já apontado, com o advento da internet e demais tecnologias, diversas plataformas de mídia fornecem infinitas opções de conteúdos disponíveis a qualquer momento e em qualquer lugar – basta ter acesso à internet. Portanto, a televisão talvez seja a mais fraca dessas plataformas quando pensamos nesse intuito político-publicitário. Essas mudanças nas regras das propagandas eleitorais acentuaram a necessidade de se construir narrativas emotivas capazes de envolver o público, transformando as propagandas em histórias emocionantes, sentimentais e inspiradoras, o mesmo perfil das propagandas dos candidatos à prefeitura de Campo Grande durante a campanha eleitoral de 2016, principalmente as que elegeram o candidato Marquinhos Trad.

A segunda pesquisa de iniciação científica PIBIC-EM que integra esse projeto maior de se investigar o papel do nicho cultural nerd na Educação Profissional e Tecnológica é intitulada “A literatura nerd como instrumento de promoção da prática da leitura literária entre os estudantes do primeiro ano dos cursos técnicos integrados do Campus Campo Grande do IFMS”. São três planos de trabalho, investigando se o Role-Playing Game, uma atividade inerente ao nicho literário nerd-geek, pode ser um recurso para se obter bons resultados quanto ao incentivo ao hábito da leitura literária entre os estudantes do IFMS.

Para tanto, partiu-se da premissa de que o hábito da leitura literária é de fundamental importância para o desenvolvimento cognitivo

de pessoas que estão nessa fase de formação acadêmica, mas que, dentre os mais diversos motivos que podem ser levantados como empecilho para a construção desse hábito, como o volume extraordinário de conteúdos disponíveis nas mais diversas plataformas de mídia provenientes do ciberespaço, o exercício da leitura literária acaba se tornando uma das últimas opções dos estudantes. Por meio de seus estudos e pesquisas, os alunos pesquisadores concluíram que destacam-se as seguintes dificuldades enfrentadas pelos seus colegas para desempenhar a prática de leitura: é um ato solitário, exige um exercício de concentração mais apurado, demanda dedicação de um período maior de tempo, exige certa disciplina e empenho e, por isso, tende a tornar-se, para esse público específico, uma atividade de cansativa.

Porém, essa pesquisa levantou a seguinte hipótese: os mesmos fatores que causam o afastamento entre os adolescentes e a leitura podem se tornar um bom pretexto para a busca pelo hábito de leitura. Isso porque o conteúdo disseminado nas plataformas e consumido pelos jovens é boa parte proveniente de produções cinematográficas (filmes e séries) ou de fóruns de discussão sobre essas produções (canais do YouTube, podcasts, blogs etc.). Tais produções têm envolvimento direto com a produção literária, seja por meio de versões de obras literárias adaptadas para outras mídias, seja por meio do que Henry Jenkins (2009) chama de narrativas transmídia: histórias que se iniciam em um determinado suporte, continuam em outro e assim vão passando por diferentes mídias (literatura, quadrinhos, cinema, anime, séries, jogos etc.), construindo um todo narrativo. Revelar para os estudantes que o filme do qual ele é fã é fruto de uma obra literária pode ser um atrativo e despertar o interesse pela obra de origem.

Portanto, durante o processo de construção de seu projeto de pesquisa, os estudantes descobriram a importância de se verificar se narrativas de RPG (Role-Playing Game) poderiam se tornar um instrumento favorável no trabalho de construção e desenvolvimento do hábito de leitura literária de seus colegas

estudantes. Atentando para uma estratégia de se promover atividades colaborativas de ensino, os estudantes-pesquisadores adotaram como metodologia para realizar sua investigação e análise algumas práticas intrínsecas ao nicho cultural nerd-geek: o sistema de jogo de Role-Playing Game.

A metodologia pensada e aplicada pelos estudantes foi a mesma para cada plano de trabalho: selecionaram três obras literárias consideradas pertencentes ao nicho cultural nerd-geek e que são de gêneros literários próprios desse universo cultural. Somados a isso, outra característica singular dessas obras é que são narrativas construídas durante sessões de RPG, que foram ampliadas, reelaboradas e publicadas.

Após um levantamento entre as turmas dos 1º e 2º semestres para identificar os alunos que assumiram desgosto pela leitura, os estudantes-pesquisadores separaram esses alunos em três grupos, que compunham os planos de trabalho, conforme a preferência pelo gênero: “RPG – Cyberpunk – Ozob: Protocolo Molotov” foi o plano de trabalho 1; “RPG – Fantasia – A Batalha do Apocalipse” foi o plano de trabalho 2; “RPG – Medieval – A Lenda de Ruff Ghanor” foi o plano de trabalho 3. Os grupos, então, agendaram suas sessões de RPG e desenvolveram suas narrativas em conjunto, ou seja, exercendo uma prática colaborativa de estudo. Após o término das campanhas, que se desenrolaram semanalmente por meio de diversas sessões, os alunos leram as obras em conjunto, como em um clube do livro, no qual os participantes se reúnem periodicamente para discutir os trechos lidos até finalizar a leitura de toda a obra.

O desempenho de cada grupo trouxe um resultado diferente: o percentual daqueles que completaram todas as atividades, ou seja, participaram do RPG e depois leram e discutiram a obra literária na íntegra foi: 50% do plano de trabalho 1 e 70% do plano de trabalho 2. O grupo do plano de trabalho 3, após terminar a campanha de RPG, não conseguiu se organizar para a leitura e discussão do livro, seja por não obedecer ao

cronograma de leitura, seja por dificuldade de se agendar os encontros. Assim, concluiu-se que o exercício de colaboração intrínseco do RPG e estendido para a organização do clube do livro favoreceu o processo de incentivo de leitura de uma obra literária.

O terceiro projeto de pesquisa abordado neste estudo preocupou-se em usar o podcast, uma plataforma de mídia consolidada na cultura nerd-geek, para divulgar as produções científicas do IFMS: “Construção de um podcast para divulgação científica interna do IFMS”. O objetivo desse projeto foi a construção de uma página na internet para hospedar um podcast para a divulgação científica interna do IFMS: o Science Talk. A proposta era a criação de um espaço para que os professores/pesquisadores do IFMS fossem entrevistados a respeito de suas pesquisas.

Ao todo foram quatro programas gravados: “Vida de pesquisador”, “Fake News e a pesquisa científica”, “NUAR” (Núcleo de Animação e Roteiro do IFMS) e “IF Maker”. Os arquivos de áudio das entrevistas gravadas passaram por tratamento e edição e foram disponibilizados para download. Ocorre que, durante o desenvolvimento da pesquisa, levantou-se a preocupação com a propagação desse trabalho, visto o potencial que o projeto apresentava para se tornar um observatório para divulgação das pesquisas desenvolvidas dentro do IFMS. Em seu livro *Cultura da Conexão* (2014), Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green mostram que as novas tecnologias não têm o simples papel de justificar o instinto humano de compartilhar informações, mas são de fundamental importância, pois amplificaram esse processo:

*recomendações boca a boca e compartilhamento de conteúdos de mídia são impulsos que há muito tempo mobilizam as interações entre as pessoas. Talvez nada seja mais humano do que dividir histórias, seja ao pé do fogo ou em “nuvem”, por assim dizer. Todos devemos*

*tomar cuidado para não supor que meios mais participativos de circulação possam ser explicados exclusivamente (ou mesmo basicamente) por esse surgimento da infraestrutura tecnológica, ainda que essas novas tecnologias desempenhem um papel crucial na viabilização das mudanças descritas neste livro. [...] as facilidades da mídia digital funcionam como catalisadoras para a reconceituação de outros aspectos da cultura, exigindo que sejam repensadas as relações sociais, que imaginemos de outro modo a participação cultural e política, que as expectativas econômicas sejam revistas e que se reconfigurem as estruturas legais (JENKINS; FORD; GREEN, p. 25).*

Durante o desenvolvimento da página (construção do site), os estudantes-pesquisadores consideraram que um canal no YouTube era a melhor opção para divulgar essas entrevistas, devido a facilidade de operação (abertura do canal e disponibilização dos arquivos para acesso) e de divulgação (uma plataforma já consolidada). Ocorreu, porém, diversas situações que fizeram com que a etapa de divulgação ficasse comprometida, dentre os quais destacam-se a carga de trabalho dos alunos (que iniciaram a pesquisa no 5º semestre e terminaram no 6º semestre do curso de informática), a dedicação de tempo e esforço para a construção de um site (que acabou não sendo utilizado). Dessa forma, o ciclo de 12 meses do projeto não foi bem gerido, tornando o observatório<sup>5</sup> mal-sucedido ao observar o número de acessos dos programas.

Contudo, vale destacar a completude de um projeto como este, proporcionando aos estudantes o protagonismo juvenil ao se trabalhar com plataformas intrínsecas ao nicho cultural nerd-geek ao qual estão inseridos. Isso porque são várias etapas que os estudantes precisaram cumprir: entrar em contato com os entrevistados e agendar a entrevista; estudar o perfil dos entrevistados e elaborar um

5 O canal do projeto no YouTube (Science Talk IF) está disponível em: [https://www.youtube.com/channel/UCtsJKw\\_4Hhn3S9j\\_6p5\\_mLw](https://www.youtube.com/channel/UCtsJKw_4Hhn3S9j_6p5_mLw)

roteiro; gravar entrevista exercitando o diálogo livre (bate-papo), dando uma atmosfera que é característica própria do podcast; editar os áudios das entrevistas; construir uma página web para disponibilizar o conteúdo; divulgar o podcast; levantar os dados de acesso à página; analisar os dados e tecer conclusões; apresentar a pesquisa em feiras científicas. Assim, com todo esse processo vivenciado na prática de pesquisas sobre fenômenos mais próximos as suas experiências culturais, esses estudantes assumiram o papel de protagonistas por meio da pesquisa científica inserida no contexto cultural nerd-geek.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um ponto interessante para a reflexão feita neste artigo é o alerta que o crítico Henry Jenkins (2009) faz quando aponta para a importância de se promover o letramento midiático:

*Neste momento, as pessoas estão aprendendo a participar de tais culturas do conhecimento fora de qualquer ambiente educacional. Boa parte dessa aprendizagem ocorre em espaços de afinidades que estão surgindo em torno da cultura popular. O surgimento das culturas de conhecimento reflete parcialmente as exigências que esses textos impõem sobre os consumidores (a complexidade do entretenimento transmídia, por exemplo), mas reflete também as exigências que os consumidores impõem às mídias (o apetite por complexidade, a necessidade de comunidade, o desejo de reescrever histórias essenciais). Muitas escolas permanecem abertamente hostis a essas experiências e continuam a promover solucionadores de problemas autônomos e aprendizes independentes. Na escola, colaboração não autorizada é cola. À medida que termino este livro, meu próprio foco vai progressivamente se deslocando para a importância da educação para o letramento midiático. Muitos ativistas do letramento midiático ainda agem como se o papel dos meios de comunicação de massa tivesse permanecido inalterado com a introdução de novas tecnologias.*

*As mídias são interpretadas basicamente como ameaças, em vez de recursos (JENKINS, 2009, p. 342-343).*

Vários canais no YouTube vão cumprindo esse papel. O Nerdologia, por exemplo, faz uma análise científica dos elementos presentes na formação do universo nerd-geek, explicando os conceitos científicos de forma contextualizada, marcada por uma linguagem repleta de termos que remetem ao nicho cultural nerd-geek, em vídeos com cerca de 6 minutos em média. No vídeo de divulgação do programa, o apresentador Átila Iamarino usa a seu favor exatamente a discussão do universo nerd embasada cientificamente:

*Vamos entender a fundo como a biologia, a matemática, a física, a química e a ciência como um todo se misturam ao mundo do cinema, dos quadrinhos, dos games e da cultura nerd. Saber como uma infestação zumbi pode, e na verdade vai, se espalhar, e aprender como poderíamos matar o Wolverine são apenas alguns dos exemplos do que você vai ver por aqui (IAMARINO, 2013).*

Essa postura demonstra possibilidade de integração curricular em nível escolar, para a qual o uso-evidência da cultura nerd-geek pode ser empregado em pesquisas e em ações dentro e fora da sala de aula, rompendo práticas escolares tradicionais, o que se faz mais possível no ambiente dos IFs. Sobre tais práticas, Jenkins afirma que:

*Estas questões não podiam ser mais urgentes. Temos de investigar para além das comunidades de aprendizagem informal que mais se assemelham com as formas de conhecimento que os adultos já valorizam. Estas redes são também propícias a ser as comunidades que atraem os jovens que já beneficiam dos recursos da educação convencional. Se não formos cuidadosos, o apoio a este tipo de oportunidades de aprendizagem informal pode simplesmente ser uma outra forma de privilégio já usufruído pelas classes média e alta. Também devemos ter cuidado com a imposição de estruturas que transformam os mecanismos de recompensa e*

*progressão nessas comunidades naqueles que são já controlados e policiados por adultos. Esta é a razão pela qual me tenho historicamente oposto à tendência de as legitimar com um emblema ou credencial, que foi uma moda no mundo dos media digitais e aprendizagem há alguns anos (Jenkins, 2012b). Mais uma vez, tais mecanismos podiam ser um desincentivo para aqueles que se sentem muitas vezes marginalizados ou desencorajados na cultura escolar e que precisam de espaços alternativos onde possam desenvolver-se e aprender. Idealmente, podemos ter a abertura para questionar porque é que as atividades ou os materiais que podem não ser significativos para nós o são tanto para os jovens, em especial para aqueles nas margens ou em risco. Esta abordagem, tal como sugere, requer que aprendamos a ler códigos culturais que podem ser não só simplesmente estranhos para nós, mas que foram desenhados para ser crípticos aos nossos olhos como forma de proteger um espaço autónomo para os jovens. Precisamos de compreender antes de tentarmos avaliar as maneiras como a aprendizagem acontece aqui. O derradeiro avaliador do seu significado serão os jovens envolvidos e o desafio último para os educadores é ouvir o que eles têm a dizer sobre os seus valores, mesmo quando os jovens não falam fluentemente a língua da cultura escolar (JENKINS, 2020).*

Essa fala de Jenkins nos mostra que o contexto cultural nerd construído no Brasil favorece as condições da cultura do conhecimento, sendo os diversos canais de propagação do nicho cultural nerd-geek disponibilizados no ciberespaço, local de letramento midiático. Ocorre que o ciberespaço é constante, fluido, flexível e em constante atualização, regido por regras que borram suas próprias fronteiras, tornando suas linhas tênues e móveis. Esta percepção traz à tona a relevância de projetos como este, que direcionam o foco para a abertura de oportunidades de estudantes da Educação Profissional Tecnológica atuarem como pesquisadores de sua própria área de atuação, refletindo e buscando conhecer as nuances

de um nicho cultural tão volátil e inconstante quanto o mesmo ciberespaço onde atua, mas firme em seus propósitos.

Dessa forma, o presente estudo excede as reflexões brilhantemente discutidas pelos teóricos apresentados neste artigo, pois supera a análise do movimento ditado pelo mercado e aponta como os agentes atuantes da Educação Profissional Tecnológica rastreiam, identificam e até atualizam as tendências que constroem o nicho cultural no qual atuam. Identificando as habilidades que os estudantes precisam ter para se tornar participantes da cultura da convergência, Jenkins descreve as mesmas práticas dos nerds:

*a capacidade de unir seu conhecimento ao de outros numa empreitada coletiva (como o spoiling de Survivor), a capacidade de compartilhar e comparar sistemas de valores por meio da avaliação de dramas éticos (como ocorre na fofoca em torno dos reality shows), a capacidade de formar conexões entre pedaços espalhados de informação (como ocorre quando consumimos Matrix, 1999, ou Pokémon, 1998), a capacidade de expressar suas interpretações e seus sentimentos em relação a ficções populares por meio de sua própria cultura tradicional (como ocorre no cinema de fã de Guerra nas Estrelas) e a capacidade de circular as criações através da Internet, para que possam ser compartilhadas com outros (de novo, como no cinema de fã). O exemplo do Daily Prophet sugere ainda outra competência cultural importante: a brincadeira de interpretar papéis como meio de explorar um mundo ficcional e como meio de desenvolver uma compreensão mais rica de si mesmo e da cultura à sua volta (JENKINS, 2009, p. 248-249).*

Essa reflexão vem corroborar a inferência de como o nicho cultural nerd-geek se insere no contexto da cultura da convergência, marcada pela convergência das mídias, pela cultura participativa e pela inteligência coletiva. É importante notar que a ideia de que a cultura nerd-geek está inserida no contexto da cultura da convergência é também fortalecida aqui,



pois a fala de Jenkins no final da citação mostra como esse nicho cultural, por meio de sua atividade constante de desenvolvimento de narrativas com Role-Playing Game, demonstra domínio da competência cultural de interpretar papéis.

E assim interpretar também o mundo, a escola, a cultura e o conhecimento, que ainda é tratado de forma disciplinar nas “caixas” de conhecimento escolar, mas que, por meio de pesquisas como as descritas nesse texto podem colaborar para a formação integral da juventude, no sentido de dar contexto aos conhecimentos escolares, integrando-as com aspectos intrinsecamente ligados às experiências, vivências e culturas desses estudantes, trazendo-os à percepção de que estão imersos na produção-construção do conhecimento, ou seja, libertando-os para que possam se reconhecer como protagonistas.

## 6 REFERÊNCIAS

ABRAMO, H. **Cenas juvenis: punks e darks no espetáculo urbano**. São Paulo: Página Aberta, 1994.

ÁRIES, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara. 1981.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília, MEC, SEB, DICEI, 2013.

Brasil. Secretaria de Educação Básica. Formação de professores do ensino médio, etapa I - **Caderno II : o jovem como sujeito do ensino médio / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica**. Organizadores: Paulo Carrano, Juarez Dayrell]. Curitiba: UFPR/Setor de Educação, 2013.

CORRÊA, A. M. **A Política do Ensino Médio Integrado à Educação Profissional e o Currículo de Matemática no IFMS Campus Aquidauana: Significados Recontextualizados**. 2016. 228f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande.

COSTA, J. C. O.; SANTOS, V. M. **O Currículo de Matemática para o Ensino Médio Frente à Diversidade de Caminhos Formativos**. Anais do V Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática. Petrópolis, Rio de Janeiro. 2012.

DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo. Juventude e Ensino Médio: quem é este aluno que chega à escola. In: DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla Linhares (Orgs.). **Juventude e Ensino Médio**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

ELIAS, N. **O processo civilizador: uma história dos costumes**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

FERRETTI, C. J. **Problemas Institucionais e Pedagógicos na Implantação da Reforma Curricular da Educação Profissional Técnica de Nível Médio no IFSP**. Educação & Sociedade, v. 32, n. 116, 789-806, 2011.

FERRETTI, C. J. **A reforma do Ensino Médio e sua questionável concepção de qualidade da educação**. Revista Estudos Avançados, v. 32, n. 93, São Paulo, ma./ago. 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. **Ensino médio integrado: concepção e contradições**. São Paulo: Cortez, 2010.

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

\_\_\_\_\_. Entrevista Henry Jenkins. Entrevista concedida a Pedro Moura. In: **As culturas das crianças e dos jovens encontram os desafios da participação – entrevista com Henry Jenkins**. Comunicação e Sociedade, v. 37. Braga, 2020.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua.

**Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável.** Tradução Patricia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014.

KUENZER, A. Z. **O ensino médio agora é para a vida: entre o pretendido, o dito e o feito.** Educação & Sociedade, ano XXI, n. 70, abr, 2000.

KUENZER, A. Z. **O ensino médio no plano nacional de educação 2011-2020: superando a década perdida?** Educ. Soc., Campinas, v. 31, n. 112, p. 851-873, jul-set. 2010.

LOPES, C. E. **A Educação Matemática no Ensino Médio.** Sessão de Trabalho Encomendado. Anped, 34, 2011.

MAGALHÃES, R.; NACARATO, A. M.; REINATO, R. A. de O. **Educação Matemática e o ensino técnico profissionalizante em nível médio: notas para o debate.** Texto produzido atendendo à solicitação do Grupo de Trabalho de Educação Matemática da ANPED, 2011

MCCRACKEN, Grant. **Chief culture officer: como a cultura pode determinar o sucesso ou o fracasso de uma organização.** Trad. Ricardo Giassetti e Roberta Bronzatto. São Paulo: Aleph, 2011.

PERALVA, Angelina. **O Jovem como Modelo Cultural.** Revista Brasileira de Educação. n. 5-6, p. 37-52, 1997

RAMOS, M. N. **O Currículo para o Ensino Médio em suas Diferentes Modalidades: concepções, propostas e problemas.** Educação & Sociedade, v. 32, n. 116, 771-788, 2011.

REGATTIERI, Marilza; CASTRO, Jane Margareth (orgs.). **Currículo integrado para o Ensino Médio: das normas à prática transformadora.** Brasília: UNESCO, 2013.

SILVA, M. R. **A política de integração curricular no âmbito do PROEJA: entre discursos,**

**sujeitos e práticas.** Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, v. 19, n. 71, 307-326, 2011.

SILVA, T. T. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo.** 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

UNESCO. **Protótipos Curriculares do Ensino Médio e Ensino Médio Integrado: Resumo Executivo.** Série Debates. Ed. n. 1, mai, 2011.

Recebido em 29 de junho de 2020  
Aceito em 23 de novembro de 2020