

YOUTHS AND CULTURAL PEDAGOGIES: LESSONS BEYOND SCHOOL

Manuel Benjamin Monteiro Liberal Sousa¹
Juliana Ribeiro de Vargas²

Abstract: This article discusses concepts that expand the notions of Education beyond school spaces, through the prism of Cultural Pedagogies. For this reason, we have visited texts that problematize the relationship Cultural Pedagogies-youths-school. We also mapped 23 researches defended in the Postgraduate Program in Education at Ulbra, between the years 2017-2022, which guided their analyzes through studies of Cultural Pedagogies and youths. It was possible to categorize these 23 works into two axes: 1) Cultural Pedagogies in Digital Media and 2) Cultural Pedagogies in Printed Textual Productions. The study concluded that the discussion that demonstrates that young people are educated in different places besides school is fruitful.

Keywords: Youths; Cultural Studies; Experience; School; Cultural Pedagogies.

Juventudes e pedagogias culturais: lições muito além da escola

Resumo: Este artigo discute conceitos que ampliam as noções de Educação para além dos espaços escolares, pelo prisma das Pedagogias Culturais. Para tanto, foram visitados textos que problematizam a relação Pedagogias Culturais-juventudes-escola. Também foram mapeadas 23 pesquisas defendidas no Programa de Pós-Graduação em Educação da Ulbra, entre os anos de 2017-2022, que orientaram suas análises por meio dos estudos das Pedagogias Culturais e das juventudes. Foi possível categorizar esses 23 trabalhos em dois eixos: 1) Pedagogias Culturais nas Mídias Digitais e 2) Pedagogias Culturais nas Produções Textuais Impressas. O estudo concluiu ser fecunda a discussão que aborda que os jovens são educados em diversos lugares além da escola.

Palavras-chave: Juventudes; Estudos Culturais; Experiência; Escola; Pedagogias Culturais.

¹ Universidade Luterana do Brasil; SEDUC/Pará. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9435-6494>, E-mail: benjamin_liberal@yahoo.com.br.

² Universidade Federal do Rio Grande do Sul. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2959-7889>; E-mail: julivargas10@hotmail.com.

INTRODUÇÃO

Dentro da sala de aula (independente de se tratar de uma escola da rede pública ou privada de ensino), não é difícil perceber que os alunos, ao serem expostos a determinados assuntos “escolarizados”, operam sobre esses assuntos com conhecimentos que não se limitam apenas aos conteúdos abordados pelos professores. Essa compreensão, à primeira vista, por ser tomada como óbvia, parece não receber muita atenção dos profissionais envolvidos no dia a dia escolar; por outro lado, ela não escapa da lupa investigativa pela qual os Estudos Culturais em Educação observam os processos pedagógicos.

Nesse campo de estudo, entre a vasta possibilidade de pesquisas, destacamos a oportunidade de observar os atravessamentos culturais percebidos na vida escolar (Costa, 2006), bem como a ampliação dos lugares de aprendizagem³, identificando não apenas a escola como fonte única de ensino, mas também os mais diversos ambientes culturais (Costa, 2005). Essa compreensão de educação como algo que acontece para além dos espaços escolares, estudada, no campo dos Estudos Culturais por meio do conceito Pedagogias Culturais, começou a ser difundida no Brasil por volta dos anos 1990, não sendo poucos ou autores que se dedicaram à sua compreensão, dos quais podemos citar Kellner (2001), Steinberg e Kincheloe (2004), Costa (2005, 2006, 2009, 2010), Schmidt (2006), Gwartz e Larrondo (2006), Momo (2012), Ignácio (2015), Camozzato (2012, 2014), Camozzato e Costa (2013), Schmidt e Petersen (2015), Andrade e Costa (2015, 2017), Andrade (2017), Meyer, Dal’igna e Schwengber (2019).

Este modo de entender o ensino como algo que “ocorre numa variedade de locais que não somente a escola” (Andrade; Costa, 2015, p. 51), destaca as “qualidades pedagógicas da vida contemporânea produzidas na e pela cultura” (Andrade, 2017, p. 2). Isso altera completamente o olhar do professor para si, para os alunos, para a escola e para os demais ambientes e artefatos culturais, uma vez que essa perspectiva reposiciona os agentes (sujeitos, artefatos, ambientes) no campo pedagógico. Nesse sentido, este artigo busca discutir sobre conceitos que ampliam as noções de educação para além dos espaços escolares, focalizando os

³ De acordo com Andrade e Costa (2017, p. 5), o referido termo foi utilizado por Elizabeth Ellsworth (2005), para destacar “o caráter pedagógico da vida social contemporânea”. Segundo as autoras (2017, p. 5), Ellsworth “produz uma análise interessante e consistente sobre variados espaços culturais como lugares de aprendizagem”.

jovens (que frequentam a escola) como os sujeitos envolvidos nessas práticas pedagógicas não institucionalizadas.

PEDAGOGIAS CULTURAIS E A ESCOLA

Longe de concorrer com a escola pelo direito de ensinar, as Pedagogias Culturais nos lembram que a escola não corresponde ao lugar único e privilegiado em que ocorre a educação, mas que essa instituição representa apenas um desses diversos espaços (Meyer; Dal'igna; Schwengber, 2019). De acordo com Steinberg e Kincheloe (2004, p. 14), “áreas pedagógicas são aqueles lugares onde o poder é organizado e difundido, incluindo-se bibliotecas, TV, cinemas, jornais, revistas, propagandas, *videogames*, livros, esportes”, entre tantos outros ambientes, inclusive os digitais.

Ao considerarmos que a maioria dos sujeitos que ocupam os ambientes escolarizados são crianças e jovens, podemos inferir que os outros espaços (além da escola) frequentados por esses jovens, geralmente ligados à cultura juvenil, também estejam funcionando como ambientes de aprendizagem e de formação de suas identidades e subjetividades.

De acordo com Gwirtz e Larrondo,

A existência de culturas juvenis nos mostra que, sem dúvida, a escola não é mais um monopólio da formação da identidade dos jovens, ela compartilha (ou disputa) esse lugar junto ao mercado, os meios de comunicação (mídia) e aos territórios locais, como o bairro⁴ (2006, p. 156).

Nesse sentido, os alunos (entendidos aqui também como sujeitos jovens), não dispõem apenas da escola como ambiente de aprendizagem, pelo contrário, grande parte desses jovens estão envolvidos em diversas práticas e espaços de interações presenciais ou virtuais, que muitas vezes sobrepõem ou superam o tempo dispensado à escola. Como apontam Gwirtz e Larrondo (2006), isso pode proporcionar aos alunos saberes e experiências que, em determinados casos, ultrapassam os conhecimentos de seus professores, uma vez que atualmente, já existem

⁴ La existencia de las culturas juveniles nos muestra que, sin duda, la escuela ya no es monopólica de la formación de la identidad de las jóvenes, comparte (o disputa) ese lugar junto con el mercado, los medios de comunicación y los locales, como el barrio.

[...] processos educativos e não poucos, nos quais as crianças são as detentoras do saber e os adultos os que devem ser ensinados. É o caso das novas tecnologias, desde as mais simples, relacionadas com o dia a dia, às mais complexas, como o uso de programas de computador ou da Internet (Gwartz; Larrondo, 2006, p. 161)⁵.

Mesmo assim, ao pensarmos sobre a complexa relação que há entre a escola contemporânea e as culturas juvenis, ainda é possível identificarmos que, “para grande parte dos jovens, a instituição parece se mostrar distante dos seus interesses e necessidades” (Dayrell; Carrano, 2014, p. 102). Ao invés disso, a escola parece priorizar a identidade que caracteriza esse sujeito jovem apenas como um ser padronizado e homogeneizado: “o aluno” (Ramos do Ó; Costa, 2007; Martins; Carrano, 2011; Sousa; Vargas, 2022). Suprimindo a condição juvenil desse aluno, torna-se mais fácil avaliá-lo e conceituá-lo, restando aos que não se ajustam a modelos padronizados a exclusão e rotulações (Sousa; Vargas, 2022), o que vai ao encontro do que relata Gwartz e Larrondo (2006, p. 157): “essa ficção pedagógica supunha que na escola um aluno era um mero possuidor de conhecimento e razão e não uma ‘criança’ ou ‘adolescente’, como sujeitos portadores de interesses, emoções e particularismos sociais”⁶.

Por outro lado, quando as culturas das juventudes encontram visibilidade e centralidade no contexto escolar, artefatos e práticas cotidianas dos alunos que geralmente não estão associadas ao ensino formal passam a ser percebidos como elementos que também mobilizam ensinamentos e, em muitos casos, podem contribuir e cooperar com a aprendizagem oferecida na escola ou, como abordam Vargas e Saraiva (2019), podem até superar as instruções escolares. Isso nos direciona ao entendimento de que já não é mais possível ao professor ignorar que a escola está “povoada por pedagogias aprendidas [...] além dos seus muros” (Schmidt; Petersen, 2012, p. 116). A televisão, as mídias, a internet, os mangás ou animes⁷, o parque, a igreja, o cinema, o celular, o *shopping*, os jogos virtuais têm operado pedagogias que dividem espaço com a escola. Essas pedagogias do presente (Camozzato, 2014) ensinam condutas, hábitos de vida,

⁵ Procesos educativos y no pocos, en los que los niños son los poseedores del saber y los adultos los que deben ser enseñados. Es el caso de las nuevas tecnologías, desde las más sencillas que se relacionan con la vida cotidiana, hasta las más complejas, como el uso de los programas informáticos o internet.

⁶ Esa ficción pedagógica suponía que en la escuela un alumno era un mero poseedor de conocimiento y razón y no un ‘niño’ o un ‘adolescente’, en tanto sujetos portadores de intereses propios, emociones y particularismos sociales.

⁷ A palavra “anime” corresponde a animações (desenhos animados) japoneses.

comportamentos, modelos de sujeitos, padrões e normalizações, conhecimentos e informações das mais diversas ordens, inclusive como se relacionar romanticamente (Ramos, 2021).

Apesar de alguns desses ambientes não se apresentarem intencionalmente como pedagógicos, eles acabam ensinando, como foi o caso da recente publicação (10/11/2021) do jornal *online* português “Diário de Notícias” com o título: “Há crianças portuguesas que só falam brasileiro.”⁸ De acordo com o texto, crianças portuguesas passaram a adotar algumas palavras com pronúncia brasileira devido à sua exposição a canais de comunicadores brasileiros, sendo apontado, como exemplo de acesso, o canal do *youtuber* Luccas Neto. O canal do referido *youtuber* apresenta diversas propostas de pedagogias culturais, muitas delas atreladas ao consumo, mas o que pretendemos destacar é o fato de que o comunicador, mesmo não tendo como objetivo principal o ensino de fonética ou vocabulário, acabou popularizando entre os consumidores de seu *site* em Portugal o uso de termos com pronúncia “brasileira”.

Nesse sentido, quando tratamos com mais atenção o potencial das Pedagogias Culturais em meio às juventudes, podemos inferir que, quando os jovens entram em contato, por exemplo, com um anime ou mangá, esses sujeitos acabam sendo expostos a informações que ultrapassam o conhecimento do enredo da história desse material. Por se tratar de um material japonês, podemos prever que vários aspectos da cultura oriental estarão acessíveis ali: as formas de se vestir, as paisagens urbanas, as paisagens escolares, as músicas que ouvem, as tecnologias de que dispõem, a(s) língua(a) que fala(m), as festividades, as organizações sociais, os hábitos alimentares. Além disso, outras representações também estarão em funcionamento, como: padrões de beleza, de corpo, de justiça, estratificação de classes, estratificação geracional, perfil de inimigos e aliados, condutas sociais, sexualidade, como ocorrem os relacionamentos amorosos, como ocorrem os relacionamentos entre amigos, entre familiares, entre colegas de classe na escola, modelos de masculinidades e feminilidades, conceitos sobre etnia, raça, hierarquia, espiritualidade, morte, vida após a morte, sobre o que significa ser criança, jovem, adulto, idoso, enfim, são diversos os ensinamentos provenientes destes artefatos culturais.

Além disso, os jovens podem ser orientados ao consumo de artefatos que envolvem os animes que eles assistem, como revistas, roupas e materiais escolares

⁸ Disponível em: <https://www.dn.pt/sociedade/ha-criancas-portuguesas-que-so-falam-brasileiro-14292845.html>.

do “Naruto”⁹ e do “Dragon Ball”¹⁰, por exemplo, ambos com mais de 20 anos de exibição e fortemente presentes nos cadernos, nas garrafas de água, nas mochilas, nos protetores de tela de celular, entre outros itens utilizados pelos jovens na escola.

Os personagens dessas animações (entre muitos outros personagens) parecem fazer parte do campo de interesse de grande parte dos alunos do ensino médio, ainda mais quando pensamos que o acesso às mídias que fornecem esses conteúdos está gradualmente mais disponível, como apontam Vargas e Saraiva (2019). De acordo com as autoras, “nos últimos anos, as tecnologias digitais tornaram-se mais acessíveis mesmo para as camadas mais pobres da população, principalmente pela popularização dos smartphones” (Vargas; Saraiva, 2019, p. 1196), artefato mais frequente de acesso dos alunos a essas séries. Como destaca Momo (2012), a falta de recursos financeiros não impede os alunos de portarem, na escola, bolsas, camisetas, mídias, chaveiros, cadernos, bonecos e diversos artefatos sobre seus personagens preferidos.

Além disso, a presença desses artefatos nas escolas dá visibilidade a existências de culturas diferentes transitando nessas instituições, que de certa maneira se impõem nesses ambientes (Gvirtz; Larrondo, 2006), as culturas juvenis, que de acordo com esses autores podem ser definidas como “o conjunto heterogêneo de expressões e práticas socioculturais juvenis”¹¹ (Gvirtz; Larrondo, 2006, p. 156). Gvirtz e Larrondo (2006) destacam que não faz sentido falar em cultura no singular, mas sim caracterizá-la de acordo com sua complexa multiplicidade, no plural. Nesse sentido, seria mais apropriado utilizarmos o termo “culturas juvenis” para tratarmos sobre a diversidade de identidades que são produzidas por esses sujeitos no meio cultural. Por meio dos Estudos Culturais, tem sido recorrente o entendimento de que as juventudes são múltiplas, sendo várias as situações que atravessam os jovens (Spósito; Carrano, 2007), são socialmente construídas, havendo diversas formas de ser jovem (Pais, 2003) e de “se viver as juventudes” (Grosso, 2017, p. 17), bem como

[...] compreendem uma série de rupturas e percursos que não são construídos de igual maneira; ao contrário, perpassam diferentes condições de ser/estar jovem, segundo

⁹ Naruto - anime de ação, artes marciais e aventura, lançado em 2002, de autoria de Masashi Kishimoto, (SILVA, 2012).

¹⁰ Dragon Ball - anime de ação e luta, lançado em 1989, de autoria de Akira Toriyama, (SILVA, 2012).

¹¹ al conjunto heterogêneo de expresiones y prácticas socioculturales juveniles.

marcas das condições sociais, de gênero, etnia, religião, etc. (Prates, 2021, p. 263).

Por isso, se faz importante ouvir o aluno, para se ter acesso às suas experiências e refletir sobre como suas práticas e interesses podem se articular com o que é ensinado na sala de aula, ou seja, perceber esse aluno como alguém que também faz parte do processo de planejamento e elaboração da aula. Significa entender que os demais lugares, artefatos, mídias, jogos, músicas, meios virtuais, tv, entre outros, podem ser tão “professores” quanto o docente (formado para ofício do ensino), o que não implica diminuir o *status* desse profissional da educação, mas sim desnaturalizar a ideia de que há apenas um lugar onde a educação acontece e que o professor é seu sacerdote.

PRODUTIVIDADE DO CONCEITO DE PEDAGOGIAS CULTURAIS

Ainda que, na escola, as abordagens que articulam a cultura e as pedagogias parecem se mostrar pouco frequentes, não são poucos os trabalhos que, por meio dos Estudos Culturais, discorrem sobre os ensinamentos extraescolares com olhares mais detidos, dos quais podemos mencionar Schmidt (2006), que, em seu texto, apresenta um estudo de representações de professoras e professores construídas pela mídia, por meio de fotografias, manchetes e legendas. Vargas (2015), em sua tese, tomando como material de análise as mídias musicais armazenadas por alunas (de uma escola pública) em seus aparelhos celulares, problematizou os discursos que operam sobre a constituição dos modos de viver a feminilidade na atualidade. A dissertação de Silva (2021) buscou problematizar de que modo os conteúdos dos vídeos do *youtuber* Luccas Neto contribuem na propagação de representações de infâncias consumidoras. A autora levanta debates sobre propostas de ensinamentos sobre gênero, práticas de consumo ligadas a marcas, entre outros.

Ignácio (2015) abordou a influência pedagógica de uma animação. Ao analisar dezesseis episódios do desenho animado “Três Espiãs Demais”, a autora teve como objetivo refletir sobre quais representações de jovens meninas eram fabricadas durante os episódios, sendo destacada a ideia de que o corpo perfeito, o consumo, a moda e romances de pouca durabilidade estão presentes na rotina das protagonistas do desenho, convocando seus telespectadores a consumir essas propostas.

Outro interessante trabalho que detalhou o modo como as Pedagogias Culturais operavam por meio de desenhos animados foi a pesquisa de Dobrow e Gidney (1998). Após analisar 323 personagens de 12 desenhos exibidos na televisão (endereço a crianças), os autores identificaram que, em diversos casos, os vilões dessas animações falavam com sotaque estrangeiro (britânico, alemão, eslavo). Suas análises também revelaram que os personagens masculinos eram representados como mais fortes e inteligentes em relação às personagens femininas; heróis e vilões cômicos eram retratados como menos inteligentes; heróis e heroínas geralmente eram magros(as) e mais bonitos(as) do que os vilões e as vilãs; a maioria dos(as) personagens heroicos(as) possuía sotaque americano padrão. Ao final de seu texto, os autores concluem com a seguinte discussão:

No mundo da programação animada infantil, o que não está lá pode ser tão significativo quanto o que está presente. O fato de que este mundo está superpovoado por homens e que alguns grupos étnicos não são representados de forma alguma, somado à ausência de vilões que falam o inglês americano padrão, pode dar às crianças perspectivas distorcidas sobre quem povoam o mundo e o que personifica o bem e o mal (Dobrow; Gidney, 1998, p. 117-118).¹²

Além desses trabalhos, exploramos de forma específica o banco de dissertações e teses do Programa de Pós-Graduação em Educação da Ulbra, por considerarmos significativa a produção de pesquisas desenvolvidas nesse programa na disseminação de estudos que envolvam as Pedagogias Culturais. Mapeamos 69 pesquisas (59 dissertações e 10 teses) entre 139 trabalhos (115 dissertações e 24 teses) do programa, defendidas entre os anos de 2017 e 2022,¹³ que orientaram seus escritos em torno do tema Pedagogias Culturais. Foram selecionadas dissertações e teses que apresentaram o descritor “Pedagogia(s) Cultural(ais) como palavras-chave de sua pesquisa ou que expressamente identificaram, no trabalho, que suas análises estavam fundamentadas nos conceitos teóricos das Pedagogias Culturais. Ao final do mapeamento, identificamos 23 trabalhos (20 dissertações e 3 teses) que estudaram as Pedagogias Culturais em artefatos e práticas que têm as juventudes como principais sujeitos

¹² In the world children's animated programming, what is not there may be just as significant as what is. The fact that this world is overpopulated by male, that some ethnic groups are not represented at all, no villains speak SAE may give children warped perspectives on who populates the world and what personifies good and evil.

¹³ Considerando que o curso de Doutorado em Educação da Ulbra teve início em 2016, as primeiras teses passaram a ser defendidas a partir de 2019.

envolvidos, sendo possível categorizar esses 23 trabalhos em dois eixos: 1) Pedagogias Culturais nas Mídias Digitais (20 pesquisas) e 2) Pedagogias Culturais nas Produções Textuais Impressas (3 pesquisas), representados nos quadros a seguir.

Quadro 1 – Categoria Pedagogias Culturais nas Mídias Digitais

ARTEFATOS/ MÍDIAS QUE ENSINAM	AUTOR	NOME DO TRABALHO	O QUE AS PEDAGOGIAS CULTURAIS ENSINAM ÀS JUVENTUDES?
Aplicativos para telefones celulares	Russo (2017)	Dissertação: O que ensina a arte em rede? NetArt, smartphones e pedagogias culturais	Ensinam que os momentos de deslocamento são também adequados para o estado de mediação tecnológica; Ensinam condutas apropriadas, o que deve ser desejado e o que se deve saber no campo digital, no ambiente social e no consumo.
	Vieira (2018)	Dissertação: O ensino de línguas estrangeiras em aplicativos para telefones celulares: a aprendizagem como um game	Ensinam a língua estrangeira por meio de aplicativos, ou seja, por um artefato não escolarizado, o celular; Ensinam que há outras instâncias, além da escola, que educam os alunos, como os <i>games</i> ; Ensinam a gamificação, a competição, a flexibilização do tempo e espaço, e a plataformização da aprendizagem.
Redes sociais e demais plataformas virtuais	Guimarães (2017)	Dissertação: Pedagogias do corpo hipertrofiado feminino: hardcore ladies no Facebook	Ensinam formas de vivenciar as feminilidades com um corpo feminino e musculoso; Ensinam formas de se alimentar; Ensinam sobre a transformação do corpo em um tipo de marca ou mercadoria; Ensinam como deve ser o corpo exemplar.
	Fink (2020)	Dissertação: Vídeos da <i>playlist</i> “Ciência do Humor” do canal Ciência em <i>Show</i> como pedagogias culturais	Ensinam modos divertidos de ensino da ciência, semelhantes a programas televisivos; Ensinam representações de cientistas, de ciência e do saber científico.
	Prates (2020)	Dissertação: “Eu escolhi esperar”: análise dos modos de educar jovens sobre gênero e sexualidade através de uma campanha cristã	Ensinam noções de feminino e masculino; Ensinam como as juventudes cristãs evangélicas devem viver sua sexualidade.
	Ramos (2021)	Dissertação: Amor Romântico para consumo: pedagogias do relacionamento na rede social adote um cara	Ensinam um determinado estilo de vida orientada para consumo; Ensinam padrões de sucesso em uma relação amorosa, cenários românticos; Ensinam padrões de parceiros “perfeitos”; Ensinam que a solteira sempre deve estar atenta à busca de parceiros amorosos; Ensinam as pessoas a investirem em si mesmas para estarem aptas para compor o mercado dos relacionamentos.

	Dias (2021)	Dissertação: Juventudes, leitura e Pedagogias Culturais: uma análise do canal Kabook TV	Ensinam os jovens a aproveitarem o tempo de distanciamento social para se envolverem na prática leitora; Operam estratégias para atrair mais participantes à leitura de livros; Operam na formação do sujeito leitor; Ensinam práticas de consumo voltadas às práticas de leitura.
	Moreto (2021)	Dissertação: No silêncio do meu quarto: a pedagogia <i>Sad</i> em vídeos no canal do Youtube <i>Sadstation</i>	Ensinam sobre temas: hibridismo cultural e consumismo, exaustão mental e emocional, sociedade conectada e acelerada, alta performance e tristeza; Ensinam a produção de sujeitos jovens: <i>Sad boys</i> e <i>Sad girls</i> (e suas implicações na escola).
	Peixoto (2021)	Dissertação: Youtubers Trans: o que eles/as falam sobre suas infâncias e juventudes	Ensinam sobre temas voltados ao gênero e à sexualidade; Ensinam modos de resistência para jovens que se identificam com as temáticas de gênero (como o uso de redes sociais).
	Magnus (2022)	Dissertação: Influenciadores da Prevenção: representações de masculinidades de pessoas vivendo com HIV/aids no Instagram	Ensinam sobre representações de masculinidades e sobre a inclusão de outras parcelas da população LGBTQIAP+; Ensinam pedagogias de prevenção; como lidar com o diagnóstico.
	Castro (2022)	Dissertação: As Novas Produções da Língua Inglesa no TikTok? A TikToker @minhaprofessoragranga	Ensinam outros modos de aprender a Língua Inglesa na contemporaneidade; Ensinam alguns elementos para atrair o público e dar dicas de inglês (filmes, desenhos, músicas, performance corporal, humor, dicas amorosas, ironias com a língua portuguesa); Ensinam que fluência não implica no conhecimento de “todas” as palavras, nem na pronúncia idêntica ao do nativo; Ensinam a perceber a diferença entre brasileiros e estadunidenses (linguística e culturalmente), apresentando representações para esses sujeitos; Ensinam que a aprendizagem de uma língua pode iniciar a partir do interesse e das práticas dos jovens. Ensinam representações do professor de inglês dos jovens (jovem, nativo, ter experiência na língua alvo, ter formação elevada, utilizar tecnologias, utilizar performances e práticas associadas ao público-alvo, entre outras).
	Russini (2022)	Tese: Pedagogias Culturais e jogos eletrônicos: os discursos dos games nos portais Porvir Inovações em Educação e Nova Escola	Ensinam que a escola está em crise e os <i>games</i> são a solução; Ensinam que os jogos digitais promovem um aprendizado prazeroso, eficiente e contextualizado; Ensinam vínculos com a racionalidade neoliberal, na medida em que enfatizam o solucionismo tecnológico, princípios de inovação, eficiência e consumismo.

	Ferreira (2022)	Tese: Pedagogias do humor na internet: reflexões sobre o programa Choque de Cultura	Tensionam os discursos celebratórios em torno da cultura digital, produzidos e propagados a partir de campos como a Cibernética, a Contracultura e o Liberalismo Informacional.
Séries	Silva (2017)	Dissertação: Zumbis, medos e dilemas sociais – as lições das Pedagogias do Apocalipse em The Walking Dead	Ensinam modos de proteger, educar e controlar os jovens; Ensinam a desconfiar dos adultos; Ensinam a cultivo da democracia.
	Robaski (2019)	Dissertação: Representações de juventudes sul-coreanas: uma análise cultural do k-drama Hello, my twenties	Ensinam representações de corpos femininos relacionadas à sedução e à condição profissional; Ensinam uma masculinidade “suave” (atrelada a sentidos considerados como “próprios” do feminino); Ensinam que a escola se trata de um espaço central para a juventude.
	Ferreira (2017)	Dissertação: Eurocentrismo, humor e Pedagogias Culturais na série televisiva “Deu a louca na história”	Disseminam uma noção eurocêntrica de cultura; demonstra o discurso eurocêntrico sobre povos e eventos históricos; Apresentam hábitos e práticas culturais de povos antigos como “menores”/primitivas; Apresentam a construção do passado como um tempo marcado pela irracionalidade e violência; Ensinam que vivemos em uma época mais evoluída e menos exótica; Apresentam práticas religiosas de grandes civilizações não-europeias do passado como bizarras.
	Vargas (2021)	Dissertação: Atypical: uma representação de jovem autista a partir dos Estudos Culturais	Ensinam modos de ser e de viver às juventudes autistas
Videogame	Barbosa (2020)	Dissertação: Deus Ex Ludo: cyberpunk, games e Pedagogias Culturais	Ensinam sobre a relação do ser humano com a tecnologia digital, principalmente na figura do ciborgue, que as tecnologias digitais transformam as pessoas em sujeitos pós-orgânicos; Ensinam que as grandes corporações se apropriam e monopolizam as tecnologias que visam aperfeiçoar a condição humana; Mobilizam estratégias de consumo em diversos tipos de produtos associados ao jogo Deus Ex Ludo, como histórias em quadrinhos, romances, novelas e jogos menores para smartphones.
	Luz Filho (2021)	Dissertação: As pedagogias em ação no jogo League of Legends	Ensinam a competitividade e o consumo, bem como estratégias de fidelização ao jogo.
Música	Ruschel Júnior (2020)	Dissertação: A música mais triste do mundo: a Pedagogia Emo nas bandas Fresno e Nx Zero	Ensinam construções de identidades sobre a cultura EMO, sobre a associação das pessoas envolvidas nessa cultura a determinados sentimentos, emoções e condutas; Ensinam que as letras das músicas assim como os acordes e harmonias musicais são didáticos; ambos despertam tensão, tristeza, solidão, sofrimento, angústia, dor, medo, esperança;

			Ensinam que a música está envolvida na construção de identidades.
--	--	--	---

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quadro 2 - Categoria Pedagogias Culturais nas Produções Textuais Impressas

ARTEFATOS/ MÍDIAS QUE ENSINAM	AUTOR	NOME DO TRABALHO	O QUE AS PEDAGOGIAS CULTURAIS ENSINAM ÀS JUVENTUDES?
Quadrinhos; Revista; Livro	Borba (2017)	Dissertação: Educação para a sexualidade: um estudo a partir das histórias em quadrinhos do projeto “Galera Curtição”	Ensinam sobre o lugar a ser ocupado por homens e mulheres em decorrência da maternidade ou da paternidade; Ensinam como comportar-se em um relacionamento, como lidar com o amor, com o sexo, com o uso de preservativo, com o casamento, com o vírus HIV, com a sexualidade, com padrões heteronormativos; Ensinam sobre características e identidades que costumam ser atribuídas aos meninos e às meninas.
	Büker (2018)	Dissertação: Pedagogias Midiáticas da medicalização do corpo na Revista Veja	Ensinam os corpos a serem magros, belos, saudáveis e com aparência jovial.
	Filho (2020)	Tese: Representações Culturais e Pedagogia dos Monstros no universo de H. P. Lovecraft	Permitem inferir que os monstros podem ensinar, sobre o que é aceito ou não em uma determinada cultura; Ensinam que os medos são produzidos e circulam socialmente; Ensinam sobre lógicas eurocêntricas de ver o outro; Ensinam sobre o consumo em torno da monstruosidade; Ensinam que a cultura, os corpos e os saberes do outro são monstruosos.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Após agrupar esses 23 trabalhos nos respectivos quadros acima, podemos mencionar rápida relação entre as pesquisas. Um fio condutor relevante que pode ser destacado nos ensinamentos propostos no “Quadro 1” é a influência das mídias digitais na formação das identidades, dos comportamentos e dos valores das juventudes contemporâneas, uma vez que, ao entrarem em contato com determinados aparelhos tecnológicos, acabam sendo expostos às mais variadas “visões de mundo sobre o que significa ser jovem”, que em muitos casos tendem a promover a competição, a procura pelo sucesso individual, o investimento pessoal, a exclusão e a disseminação e padronização de comportamentos e de estereótipos.

É possível notar que a ênfase no consumo e a busca por uma imagem idealizada parecem ser ensinamentos de grande recorrência entre os artefatos estudados nos trabalhos desse quadro, o que nos leva a pensar no modo como as mídias apresentam certos tipos de orientações que conduzem os jovens a estarem constantemente investindo em si mesmos, na sua aparência, no seu comportamento e na sua formação, para atender padrões prestigiados socialmente.

Além disso, podemos perceber que a tecnologia tem forte influência na disseminação dos ensinamentos apontados nos trabalhos do referido quadro, recebendo aqui importante destaque o celular, já que se trata de um “artefato bem presente entre as juventudes”, (Sousa; Vargas, 2023, p. 253), e, em certa medida, relacionado a diversas práticas juvenis (Sousa, 2023). Em um mundo cada vez mais digitalizado, as tecnologias tendem a atuar de forma significativa na construção das identidades dos jovens. Como identificado nos trabalhos acima, por meio de aplicativos, redes sociais, jogos digitais e outras plataformas, são apresentadas às juventudes, várias mensagens que valorizam determinados tipos de condutas e tipos de sujeitos, das quais aqui resumimos: satisfação individual, padrões de beleza, relacionamentos perfeitos, sexualidade, eficiência tecnológica, noções de “superioridade” cultural, promoção de ideais de sucesso e felicidade (frequentemente alinhada ao consumo e ao estilo de vida orientado para o mercado - comodificação, gamificação e competição).

É válido mencionar que formas de perceber o corpo são ensinamentos facilmente encontrados tanto nas pesquisas do “Quadro 1”, quanto nas pesquisas do “Quadro 2”. No “Quadro 1”, destacamos os ensinamentos voltados para a padronização do corpo perfeito, saudável e atrativo. Lições sobre relacionamentos românticos, gênero e sexualidade também parecerem ser temas bastante “ensinados” entre os jovens. Já no “Quadro 2”, onde a percepção do corpo parece central, vemos lições sobre como os corpos “devem se comportar” em meio aos relacionamentos amorosos. De um lado, a ênfase recai na busca de padrões de beleza que valorizam corpos magros, belos e saudáveis. Por outro lado, são apontadas representações monstruosas do corpo, para identificar e conceituar o outro.

Por mais que os temas dos trabalhos do “Quadro 2” apresentem certo distanciamento entre si, percebemos “orientações em comum” ensinadas em meio aos artefatos analisados, dos quais podemos citar: “como se comportar na

sociedade” e “textos e materiais impressos próprios a determinados tipos de sujeitos”.

Em relação à primeira orientação, no que diz respeito aos papéis de gênero (tema também presente no “Quadro 1”), esse ensinamento busca tratar a forma como homens e mulheres devem agir em suas vidas amorosas, bem como em suas identidades de gênero e orientações sexuais. Por outro lado, ao se tratar o monstruoso e o medo como base para condutas, nota-se o ensino de como se comportar em meio ao diferente e à diversidade cultural. Em oposição ao grotesco, a busca do belo e do corpo perfeito é incentivado como ideal e modelo desejável a ser seguido.

Em relação à segunda orientação identificada, “textos e materiais impressos próprios a determinados tipos de sujeitos”, destacamos como a formatação, o conteúdo, os personagens, a linguagem (utilizados nesses materiais), tendem a delimitar, regular e normatizar certas literaturas a específicos tipos de sujeitos, nos direcionando a entender como naturais a divisão e hierarquização das literaturas, sendo muito recorrente categorizar determinados textos em literatura infantil, literatura juvenil, literatura para mulher, para homem, entre tantas outras, que mais parecem estar assim arranjadas para servir a fins mercadológicos.

Obviamente, não se esgotam nesses dois quadros as respostas à questão “O que as Pedagogias Culturais ensinam às juventudes?”. Nosso objetivo foi tentar exemplificar alguns dos ensinamentos a que os jovens são expostos no meio cultural, bem como refletir junto com os autores acima mencionados sobre como as juventudes estão sujeitas a diversas pedagogias para além do ambiente escolar.

CONCLUSÃO

Os trabalhos aqui apresentados, ao reconhecerem a potência do conceito de Pedagogias Culturais, nos permitem perceber

[...] quais e como outros espaços, para além da escola, produzem ações do sujeito, o subjetiva e o conduzem; um processo também entendido como educativo, mas cujos objetivos são distintos daqueles da educação promovida mediante o desenvolvimento de experiências curriculares na escola (Costa, 2015, p. 55).

As experiências dos alunos/das juventudes têm muito a contribuir com a produção de conhecimento e constituição de subjetividades, por isso o professor e a escola precisam estar atentos ao que os jovens têm a dizer sobre seu cotidiano, bem como repensar o aluno como um “coautor” das práticas educativas. Os professores também precisam estar atentos aos “outros” lugares onde os alunos aprendem, assim como estarem sensíveis para reconhecer os locais da cultura como aliados na contínua construção do saber.

Como demonstrado pelas pesquisas apresentadas, muitas são as lições que os jovens estão expostos fora da escola, o que nos permite inferir que as juventudes não dispõem apenas da sala de aula como ambiente de aprendizagem e de formação de suas identidades e subjetividades, pelo contrário, muitos desses jovens também são educados nos demais espaços sociais que frequentam e por meio de práticas diretamente ligadas à sua condição juvenil.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, P. D. A produtividade do conceito de pedagogias culturais para analisar as qualidades pedagógicas da vida contemporânea: uma análise a partir de pesquisas realizadas. In: **Anais do 7º Seminário Brasileiro de Estudos Culturais e Educação / 4º Seminário Internacional de Estudos Culturais e Educação**. Canoas: PPGEDU, 2017. Disponível em http://www.2017.sbece.com.br/resources/anais/7/1495058942_ARQUIVO_sbece2017textoversao2.pdf. Acesso em 05 dez. 2021.

ANDRADE, P. D.; COSTA, M. V. Nos rastros do conceito de Pedagogias Culturais: invenção, disseminação e usos. **Educação em Revista**. Belo Horizonte: n. 33, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/FTppyqQTJpM7YVWxWvmTj8S/?lang=pt>. Acesso em 25 nov. 2021.

ANDRADE, P. D.; COSTA, M. V. Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação. **Textura**. Canoas: PPG/Educação. V. 17. n. 34, mai/ago 2015. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1501>. Acesso em 25 mai. 2021.

BARBOSA, G. A. **DEUS EX LUDO: cyberpunk, games e Pedagogias Culturais**. 2020. 164 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2020.

BORBA, R. M. Z. **As representações da figura feminina em livros didáticos de inglês dos anos sessenta**. Canoas: ULBRA, 2008. 100 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2008.

BORBA, T. N. de. **Educação para a Sexualidade: Um Estudo a partir das Histórias em Quadrinhos Do Projeto "Galera Curtição**. 2017. 93 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2017.

BÜKER, M. P. **Pedagogias Midiáticas da Medicalização do Corpo na Revista Veja**. 2018. 108 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2018.

CAMOZZATO, V. C. **Da pedagogia às pedagogias - Formas, ênfases e transformações**. 2012. 203 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

CAMOZZATO, V. C. Pedagogias do presente. **Educação & Realidade**. v. 39, n. 2, 2014. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/34268/28870>. Acesso em 25 out. 2021.

CAMOZZATO, V. C.; COSTA, M. V. Vontade de Pedagogia - pluralização das pedagogias e condução de sujeitos. **Cadernos de Educação**, n. 44, p. 22-44, 2013. Disponível em <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/caduc/article/view/2737>. Acesso em: 09 jan. 2021.

COSTA, M. V. Estudos Culturais e Educação: um panorama. In: SILVEIRA, R. M. H. (Org.). **Cultura, Poder e Educação: um debate sobre Estudos Culturais em Educação**. Canoas: Ed. ULBRA, 2005, p. 107-120.

COSTA, M. V. Quem são? Que querem? Que fazer com eles? Eis que chegam às nossas escolas as crianças e jovens do século XXI. In: MOREIRA, A. F. B.; ALVES, M. P. C.; GARCIA, R. L. (Orgs.). **Currículo, cotidiano e tecnologias**. São Paulo: junqueira&marin editores, 2006, p. 93-111.

COSTA, M. V. (Org.). **A educação na cultura da mídia e do consumo**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

COSTA, M. V. Sobre a Contribuição das Análises Culturais para a Formação de Professores no Início do Século XXI. **Educar em Revista** (Impresso), v. 37, n. 37, p. 129-152, ago./maio 2010. Disponível em <https://www.scielo.br/j/er/a/d89SjCZ3VGHZchmNppvntQN/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 10 jan. 2022.

CASTRO, M. **As Novas Produções da Língua Inglesa no TikTok? A TikToker @minhaproffessoragringa**. 2022. 160 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, Canoas, 2022.

DAYRELL, J.; CARRANO, P. Juventude e ensino médio: quem é este aluno que chega à escola. In DAYRELL, J.; CARRANO, P.; MAIA, C. L. (Orgs.). **Juventude e Ensino Médio: Sujeitos e currículos em diálogo**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014, p. 101-134.

DIAS, A. G. de A. **Juventudes, leitura e Pedagogias Culturais: uma análise do Canal Kabook TV**. 2021. 157 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, Canoas, 2021.

DOBROW, J. R.; GIDNEY, C. L. The Good, the Bad, and the Foreign: The uses of the dialect in children's animated television. **Sage Publications, Inc. American Academy of Political and Social Science**, v. 557, p. 105-119, 1998. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/1049446?seq=1&cid=pdf-reference#references_tab_contents. Acesso em 06 mai. 2023.

FERREIRA, L. G. de P. **O que ensina a série televisiva "Deu a louca na História"? televisão, humor e Pedagogias Culturais**. 2017. 159 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, Canoas, 2017.

FERREIRA, L. G. de P. **Pedagogias do humor na internet**: reflexões sobre o programa Choque de Cultura. 2022. 193 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2022.

FILHO, C. A. F. **Representações Culturais e Pedagogia dos monstros no universo de H. P. Lovecraft**. 2020. 211 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2020.

FINK, T. dos S. **Vídeos da playlist “Ciência do Humor” do canal Ciência em Show como pedagogias culturais**. 2020. 211 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2020.

GROPPO, L. A. **Introdução à sociologia da juventude**. Jundiaí: Paco Editorial, 2017.

GUIMARÃES, L. das N. **Pedagogias do corpo hipertrofiado feminino: hardcore ladies no facebook**. 2017. 103 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2017.

GWIRTZ, S.; LARRONDO, M. Repensando la relación entre educación, escuela y culturas contemporáneas. In: SOMMER, L. H.; BUJES, M. I. E. (Org.). **Educación e cultura contemporânea**: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens. Canoas: ULBRA, 2006. p.153-162.

IGNÁCIO, P. As pedagogias do consumo no desenho animado Três espãs demais – narrativas sobre como ser jovem menina na sociedade do consumo. **Revista Textura**. v.17, n.34, mai./ago. 2015, p.158-181. Disponível em <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1469>. Acesso em 09 jan. 2023.

KELLNER, D. **A cultura da mídia**. Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LUZ FILHO, R. **As pedagogias em ação no jogo League of Legends**. 2021. 78 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2021.

MAGNUS, D. K. **Influenciadores da prevenção:** representações de masculinidades de pessoas vivendo com HIV/aids no Instagram. 2022. 178 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2022.

MARTINS, C. H. dos S.; CARRANO, P. C. R. A escola diante das culturas juvenis: reconhecer para dialogar. **Educação**, [S. l.], v. 36, n. 1, p. 43-56, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/2910>. Acesso em: 12 mar. 2023.

MENDES, M. **O mundo representado e a produção de identidades culturais em imagens de livros didáticos de Inglês:** uma análise. 2007. 122 f. Dissertação (Mestrado em Educação). - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2007.

MEYER, D. E.; DAL'IGNA, M. C.; SCHWENGBER, M. S. Educação. In: COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). **Dicionário crítico de gênero**. 2.ed. - Dourados, MS: Ed. Universidade Federal da Grande Dourados, 2019. p. 192-195.

MOMO, M. Infância e escola no espaço-tempo do consumo. In: KIRCHOF, E. R.; WORTMANN, M. L.; COSTA, M. V. **Estudos Culturais & Educação:** contingências, articulações, aventuras, dispersões. Canoas: Ed. Ulbra, 2012, p. 93-113.

MORETO, M. F. **No silêncio do meu quarto:** a pedagogia *Sad* em videoclipes no canal do YouTube *Sadstation*. 2021. 97 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2021.

PAIS, J. M. **Culturas Juvenis**. 2ª ed. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2003.

PEIXOTO, F. G. **Youtubers Trans:** o que eles/as falam sobre suas infâncias e juventudes. 2021. 118 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2021.

PRATES, D. A. de M. **Peregrinações Etnográficas: Notas sobre o fazer pesquisa com juventudes no campo dos estudos culturais em educação.** In: GARBIN, E. M.; PRATES, D. A. de M. (Org.). **Juventudes contemporâneas: emergências, convergências e dispersões.** Porto Alegre, CirKula, 2021.

PRATES, G. D. **“Eu escolhi esperar”:** análise dos modos de educar jovens sobre gênero e sexualidade através de uma campanha cristã. 2020. 160 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2020.

RAMOS do Ó, J.; COSTA, M. V. Desafios à escola contemporânea: um diálogo. **Educação & Realidade.** Porto Alegre, v. 32, n. 2, 2007, p. 109-116. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/6653>. Acesso em 09 jan. 2022.

RAMOS, N. P. **Amor romântico para consumo: Pedagogias do relacionamento na rede social *Adote um Cara*.** 2021. 131 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2021.

ROBASKI, J. B. **Representações de juventudes sul-coreanas: uma análise cultural do k-drama *Hello, my twenties*.** 2019. 143 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2019.

RUSCHEL JUNIOR, A. **A música mais triste do mundo: a pedagogia Emo nas bandas Fresno e NX Zero.** 2020. 105 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2020.

RUSSINI, A. **Pedagogias culturais e jogos eletrônicos: os discursos dos games nos portais Porvir Inovações em Educação e Nova Escola.** 2022. 221 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2022.

RUSSO, A. da C. **O que ensina a Arte em Rede? Netart, Smartphones e Pedagogias Culturais.** 2017. 113 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2017.

SCHMIDT, S. P. Professores e professoras nas lentes do jornal. In: COSTA, M. V. (Org.). **O magistério na política cultural**. Canoas: Ed. Ulbra, 2006.

SCHMIDT, S.; PETERSEN, M. Mídia, escola e cultura infantil - a pedagogia do consumo em operação. In: KIRCHOF, E. R.; WORTMANN, M. L.; COSTA, M. V. (Orgs.). **Estudos Culturais & Educação**: contingências, articulações, aventuras, dispersões. Canoas: Ed. Ulbra, 2012, p. 115-129.

SILVA, L. F. da. **Zumbis, medos e dilemas sociais**: as lições das Pedagogias do apocalipse em *The Walking Dead*. 2017. 196 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2017.

SILVA, P. K. da. **Educação, Cultura Escolar e Mediação**: em estudo o animê *Naruto*. 2012. 208 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2012.

SILVA, T. C. da. **Representações de infâncias consumidoras no canal Luccas Neto - Luccas Toon**. 2021. 179 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Canoas, 2021.

SOUSA, M. B. M. L. Juventudes Ciborgue do Ensino Médio. **Sisyphus - Journal of Education**. v. 11, n. 3. p. 11-30, 2023. Disponível em <https://revistas.rcaap.pt/sisyphus/article/view/29302>. Acesso em 01 nov. 2023.

SOUSA, M. B. M. L.; VARGAS, J. R. de. Cultura juvenil no ensino médio, Presente! Articulações entre as experiências dos alunos com o ensino de língua inglesa. In: NEDEL OLIVEIRA, V. H.; CASTILHO, R. M. de; VIEIRA, C. P.; HENRIQUES, S. **Juventudes Ibero-Americanas**: dilemas contemporâneos. Santa Maria, RS: Arco Editores, 2022, p. 59-73.

SOUSA, M. B. M. L.; VARGAS, J. R. de. Histórico da língua inglesa no contexto brasileiro: um olhar cultural. **Fênix - Revista de História e Estudos Culturais**, v. 20, n. 1, p. 230-258, 2023. Disponível em <https://www.revistafenix.pro.br/revistafenix/article/view/1132>. Acesso em 12 jun. 2023.

SPÓSITO, M.; CARRANO, P. Juventude e Políticas Públicas no Brasil. In: FAVERO, O.; SPÓSITO, M. P.; CARRANO, P.; NOVAES, R. R. **Juventude e Contemporaneidade**. – Brasília: UNESCO, MEC, ANPEd, 2007. p. 179-215. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000154569>. Acesso em: 11. mai 2020.

STEINBERG, S.; KINCHELOE, J. L. Sem segredos: cultura infantil, saturação de informação e infância pós-moderna. In: STEINBERG, S.; KINCHELOE, J. L. **Cultura Infantil: A construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004. p. 9-52.

VARGAS, J. R. de; SARAIVA, K. Feminismos e redes sociais: (in)ações e (im)possibilidades de jovens de periferia urbana. **Práxis Educativa (impresso)**, v. 14, p. 1188-1209, 2019. Disponível em: <https://revistas2.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/13533/20920921> 1558. Acesso em 09 set 2020.

VARGAS, J. **O que ouço me conduz e me reproduz?: a constituição de feminilidade de jovens contemporâneas no espaço escolar da periferia**. 2015. 194 f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre, 2015.

VARGAS, V. dos S. **Atypical: uma representação de jovem autista a partir dos estudos culturais**. 2021. 130 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, Canoas, 2021.

VIERA, F. K. **O ensino de Línguas Estrangeiras em aplicativos para telefones celulares: a aprendizagem como um game**. 2018. 100 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, Canoas, 2018.

Recebido em 27 de maio de 2023.

Aprovado em 31 de outubro de 2023.