

ENSINAR CULTURA POPULAR EM TEMPOS DIGITAIS: ENTRE A TRADIÇÃO E A INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

TEACHING POPULAR CULTURE IN THE DIGITAL AGE: BETWEEN TRADITION AND PEDAGOGICAL INNOVATION

Belchior Ribeiro Leite¹

Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP

Uguiarlem Ribeiro Durães²

Universidade de Brasília - UnB

Jacks Richard de Paulo³

Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP

RESUMO

O ensino da cultura popular enfrenta desafios, entretanto, pode trazer novas possibilidades para a era digital. Este artigo objetiva discutir como os saberes da cultura popular podem dialogar com tecnologias contemporâneas, promovendo um ensino inovador e a valorização das identidades culturais. A metodologia adotada é bibliográfica, de abordagem qualitativa. Os dados foram levantados em artigos científicos e livros de alguns autores clássicos e atuais acerca do assunto, os quais foram analisados de maneira crítica e interpretativa. Percebeu-se que a cultura popular, marcada pela oralidade, pela convivência e pela memória coletiva, associada ao uso das tecnologias digitais, se eleger como uma temática importante a ser abordada pelos professores em suas aulas, como possibilidade para formação da identidade cultural dos estudantes. Logo, a pesquisa permitiu compreender que ensinar cultura popular em tempos digitais é um ato de resistência e de reinvenção. Conclui-se que tradição não é sinônimo de imobilidade, mas de continuidade transformadora, na busca por um processo de ensino e de aprendizagem que valoriza as raízes culturais na perspectiva da formação da identidade cultural, individual e coletiva do sujeito.

Palavras-chave: Cultura Popular. Metodologias Inovadoras. Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

Teaching popular culture faces challenges, but it can bring new possibilities to the digital age. This article aims to discuss how the knowledge of popular culture can dialogue with contemporary technologies, promoting innovative teaching and the appreciation of cultural identities. The methodology adopted is

¹ Doutorando em Educação pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). É Professor e Supervisor Escolar efetivo na Rede Municipal de Ensino de Riachinho, Minas Gerais, Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-8999-2442> Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3208015211040432>. E-mail: belchior.ribeiro@gmail.com.

² Mestre em Saúde Coletiva pela Universidade de Brasília (UnB). É Terapeuta Ocupacional na Secretaria Municipal de Saúde de Unai, Minas Gerais, Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-4950-7705>. Lattes <http://lattes.cnpq.br/4518496037087671>. E-mail: uguiarlem@gmail.com.

³ Doutor em Educação pela Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP). É docente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Ouro Preto (PPGE/UFOP), Mariana, Minas Gerais, Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-1200-5346>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6910995649425560>. E-mail: jacks@ufop.edu.br.

bibliographic, with a qualitative approach. Data were collected from scientific articles and books by some classic and current authors on the subject, which were analyzed critically and interpretively. It was observed that popular culture, marked by orality, coexistence, and collective memory, associated with the use of digital technologies, is chosen as an important theme to be addressed by teachers in their classes, as a possibility for the formation of students' cultural identity. Therefore, the research allowed us to understand that teaching popular culture in digital times is an act of resistance and reinvention. It is concluded that tradition is not synonymous with immobility, but with transformative continuity, in the search for a teaching and learning process that values cultural roots from the perspective of the formation of the individual and collective cultural identity of the subject.

Keywords: Popular Culture. Innovative Methodologies. Digital Technologies.

RESUMEN

La enseñanza de la cultura popular enfrenta desafíos; sin embargo, puede brindar nuevas posibilidades en la era digital. Este artículo busca discutir cómo el conocimiento de la cultura popular puede interactuar con las tecnologías contemporáneas, promoviendo la enseñanza innovadora y la valoración de las identidades culturales. La metodología adoptada es bibliográfica, con un enfoque cualitativo. Se recopilaron datos de artículos científicos y libros de autores clásicos y actuales sobre el tema, los cuales se analizaron de forma crítica e interpretativa. Se observó que la cultura popular, marcada por la oralidad, la convivencia y la memoria colectiva, asociada al uso de las tecnologías digitales, se elige como un tema importante para que el profesorado aborde en sus clases, como una posibilidad para la formación de la identidad cultural del alumnado. Por lo tanto, la investigación nos permitió comprender que la enseñanza de la cultura popular en la era digital es un acto de resistencia y reinención. Se concluye que la tradición no es sinónimo de inmovilidad, sino de continuidad transformadora, en la búsqueda de un proceso de enseñanza y aprendizaje que valore las raíces culturales desde la perspectiva de la formación de la identidad cultural individual y colectiva del sujeto.

Palabras clave: Cultura popular. Metodologías innovadoras. Tecnologías digitales.

INTRODUÇÃO

Em linhas gerais, o ambiente escolar vem passando por transformações profundas no modo de aprender, de ensinar e de se relacionar com o conhecimento. As tecnologias digitais reconfiguram o espaço educativo e os modos de interação cultural. Nesse cenário, a cultura popular, marcada pela oralidade, pela convivência e pela memória coletiva, se elege como uma temática importante a ser abordada pelos professores em suas aulas, como possibilidade para formação da identidade cultural dos estudantes.

Preservar as raízes culturais do sujeito se inscreve numa ação de valorização de todos os saberes, sejam eles locais, regionais e mundiais. Os saberes da tradição, muitas vezes silenciados pelas instituições escolares e pelos professores, não devem ser considerados inferiores aos demais. O resgate e a valorização das manifestações da cultura popular podem contribuir com uma educação que respeite a diversidade de saberes, por meio da democratização do conhecimento e de uma educação mais inclusiva.

Ensinar a cultura popular na era digital exige o equilíbrio entre a tradição e a inovação, garantindo que as práticas culturais locais e as tecnologias digitais dialoguem de forma crítica e

criativa. A tradição na educação permite compreender os valores e as bases do conhecimento, enquanto a inovação visa inserir as tecnologias digitais e as metodologias ativas para melhorar o processo de ensino e de aprendizagem.

Um ensino inovador refere-se à maneira de abordar qualquer saber – tradicional/popular ou científico – sem hierarquização, priorização ou marginalização. Utilizar as tecnologias digitais significa tornar as aulas mais dinâmicas, personalizadas e atrativas. Utilizar metodologias ativas de ensino significa colocar o aluno no centro do processo de ensino e de aprendizagem, transformando-o em protagonista e incentivando a sua participação ativa e a reflexão, em vez de receber o conteúdo passivamente.

Para tanto, esta investigação objetiva discutir como os saberes da cultura popular podem dialogar com tecnologias contemporâneas, promovendo o ensino inovador e a valorização das identidades culturais. Além disso, visa refletir sobre a cultura popular como um patrimônio vivo, perceber as tecnologias digitais como estratégia de ensino e a partir de reflexões teóricas e experiências pedagógicas, busca-se compreender de que modo o ensino da cultura popular pode reinventar-se sem perder sua essência.

A metodologia utilizada neste estudo é de abordagem qualitativa. Esse tipo de abordagem, conforme adverte Minayo (2013), busca entender fenômenos sociais a partir da interpretação de significados, valores e crenças. Para buscar compreender o fenômeno em estudo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica. Esse tipo de pesquisa refere-se ao “levantamento ou revisão de obras publicadas sobre a teoria que irá direcionar o trabalho científico, o que necessita de uma dedicação, estudo e análise pelo pesquisador que irá executar o trabalho científico e tem como objetivo reunir e analisar textos publicados” (Sousa; Oliveira; Alves, 2021, p. 65). Os dados foram levantados em artigos científicos e livros de alguns autores clássicos e atuais acerca do assunto, os quais foram analisados de maneira crítica e interpretativa.

Isto posto, o texto está organizado da seguinte forma: além desta introdução, está dividido em três partes principais. A primeira parte traz reflexões sobre a cultura popular como patrimônio vivo. A segunda, apresenta as tecnologias digitais como estratégia de ensino. Por fim, a última parte discute as metodologias de ensino inovadoras e o papel do professor.

A CULTURA POPULAR COMO PATRIMÔNIO VIVO

A cultura, em sentido amplo, apresenta-se como um termo complexo e de difícil definição, pois se trata de muitas coisas ao mesmo tempo e envolve muitas interpretações. Diante disso, a depender do contexto, pode referir-se aos conhecimentos, aos saberes, às tradições, às

regras, aos valores, aos modos de vestir, de se comportar e de se viver de um povo, numa determinada sociedade.

Na visão de Burke (2010), tanto antropólogos e historiadores quanto outros profissionais, usam o conceito de cultura para referir-se a quase tudo que pode ser aprendido numa determinada sociedade. Como comer, beber, andar, falar, silenciar e assim por diante. Para o autor, a definição original de cultura leva em conta o cotidiano, incluindo nessa dimensão as construções culturais como as festas, as atitudes, os significados, o gênero, a política, a violência, a participação em rituais, ou seja, tanto os aspectos positivos quanto os negativos vivenciados e partilhados pelas pessoas.

Nesse entendimento, parece que tudo que acontece no meio social - onde as pessoas vivem e estabelecem suas relações - está relacionado de alguma forma à cultura. Contudo, é preciso saber filtrar o que de fato pode ser considerado fundamental para a formação da identidade cultural do sujeito, haja vista que nem tudo pode agregar positivamente no desenvolvimento do senso crítico e de pertencimento do sujeito.

A filósofa Marilena Chauí também contribui com essa discussão, ao afirmar que:

em sentido amplo, cultura é o campo simbólico e material das atividades humanas, estudadas pela etnografia, pela etnologia e pela antropologia, além da filosofia. Em sentido restrito, isto é, articulada à divisão social do trabalho, tende a identificar-se com a posse de conhecimentos, habilidades e gestos específicos, com privilégios de classe, e leva à distinção entre cultos e incultos, de onde partirá a diferença entre cultura letrada – erudita e cultura popular (Chauí, 2018, p. 19).

A distinção apresentada pela autora, entre cultos e incultos, cultura letrada – erudita e cultura popular, tende a dar prioridade à cultura erudita como a melhor, a das pessoas cultas, e a popular, a das incultas, a inferior. Contudo, essa confusão não pode permanecer na contemporaneidade, haja vista que todos os saberes têm a sua importância e nenhum deve ser considerado melhor que o outro, já que todos, a depender da maneira em que são trabalhados pedagogicamente, contribuem com a formação crítica e cidadã do indivíduo.

Em se tratando da cultura popular, parece que se torna mais difícil ainda a definição, uma vez que se junta o popular à cultura. Popular deriva de povo e o que seria povo? Povo, na concepção de Burke (2010), são os camponeses, os artesãos, os carpinteiros, os pequenos burgueses, ou seja, a classe trabalhadora de uma maneira geral. Na opinião desse historiador, talvez seja melhor de início definir a cultura popular como uma cultura não oficial, a cultura da não elite, das classes subalternas.

Destaca-se que compreender a cultura popular nessa perspectiva não prescinde de colocá-la hierarquicamente em patamar de igualdade com qualquer outra. Acredita-se, portanto, que

todos os tipos de culturas e de saberes, mesmo sendo das classes subalternas, são importantes assim como a cultura erudita – os saberes sistematizados.

Dessa forma, entende-se que a cultura popular se configura num mosaico diversificado, compreendendo uma gama de manifestações e elementos, como músicas, danças, festas, superstições, literatura, artes visuais, brincadeiras, mitos, tradições orais e plataformas digitais. Estas expressões, além de refletirem a identidade de uma sociedade, funcionam como lentes em que as pessoas apreendem e interpretam o mundo ao seu redor (Melo; Cerqueira e Silva, 2024).

Nessa perspectiva, a cultura popular constitui-se como expressão da identidade de um povo, transmitida entre gerações. Manifestações como festas, danças, músicas, narrativas orais e saberes artesanais são formas de resistência e pertencimento de um grupo numa determinada sociedade. Esses elementos culturais desempenham funções sociais, históricas e políticas importantes para a identidade e a memória coletiva de uma comunidade.

No entanto, corre o risco de que, diante da globalização e da cultura de massa digital, esses saberes sejam marginalizados, rechaçados ou até mesmo transformados em mero espetáculo, como as festas Juninas do Nordeste do Brasil, também chamadas de São João do Nordeste; além da festa dos bois Caprichoso e Garantido, em Parintins, interior do Amazonas, e da Festa do Peão de Boiadeiro de Barretos. Por isso, o papel da escola e dos professores é fundamental na preservação, valorização e reinvenção dessas expressões culturais, inclusive utilizando as tecnologias digitais para essa finalidade.

Diante disso, é necessário distinguir a cultura popular da cultura de massa. A distinção, embora pouco conhecida, diga-se de passagem, refere-se à cultura feita pelo povo – cultura popular – e à cultura feita para o povo – cultura de massa. Essa última, baseada nas exigências do mercado do capital, visando à obtenção do lucro. A cultura popular como uma totalidade orgânica autônoma, visando à resistência e à formação da identidade cultural do sujeito (Chauí, 2018).

A cultura popular precisa ser compreendida, principalmente pela escola e por seus educadores, como um patrimônio vivo. Nesse sentido, as manifestações, como danças, práticas, saberes, festas, músicas, brincadeiras, devem ser transmitidas e recriadas por professores e estudantes, mantendo-se atualmente em atividade e garantindo a continuidade da identidade cultural de uma comunidade. Para isso ocorrer, é preciso que a instituição escolar atue como espaço de mediação e de valorização da diversidade.

Por ser uma ação não tão simples de colocar em prática, sendo necessária muita reflexão e apoio de toda a comunidade escolar. Moreira e Candau (2003, p. 161) ressaltam que:

a escola sempre teve dificuldade em lidar com as diferenças. Tende a silenciá-las e neutralizá-las. Sente-se mais confortável com a homogeneização e a padronização. No entanto, abrir espaços para a diversidade, a diferença, e para o cruzamento de culturas constitui o grande desafio que está chamada a enfrentar.

No tocante a esse entrave, na valorização de todos os saberes, a escola precisa enfrentar e acolher a pluralidade, para ser realmente uma instituição de cunho democrático. À vista disso, deve promover um ambiente de respeito mútuo, empatia e cidadania crítica, mesmo diante das transformações ocorridas nos últimos tempos, em virtude de aspectos como a globalização e a evolução das tecnologias digitais.

Vale destacar, conforme Canclini (2015) que as transformações econômicas e o avanço das comunicações massivas, com o aparecimento das tecnologias digitais, não suprimiram as culturas populares. O autor cita o exemplo do artesanato que continua a existir e a resistir mesmo em tempos de globalização. Novas reconfigurações podem ocorrer, mas suprimir os saberes tradicionais, o ciberespaço, também chamado de rede mundial de computadores por Lévy (2010), não conseguiu e parece que nem conseguirá.

Com o avanço tecnológico, a cultura popular vem sofrendo alterações, mas não o seu desaparecimento. A forma como as pessoas interagem, criam e consomem as manifestações culturais estão sendo alteradas. As novas configurações surgem, principalmente, com a internet, as redes sociais e as tecnologias digitais de modo geral. Como exemplo dessa transformação, pode-se mencionar que com o uso da internet, manifestações culturais de diversas regiões do Brasil e do mundo são conhecidas e compartilhadas de maneira instantânea, preservando e difundindo a cultura popular.

A escola, por meio do corpo docente, deve adaptar-se a essa nova realidade de conhecer, difundir e valorizar a cultura popular. Ao utilizar as tecnologias digitais, podem contextualizar os saberes da escola com os da realidade dos estudantes. Isto é, partindo do local – a cultura popular – para conhecer o global – a cultura erudita.

Melo, Cerqueira e Silva (2024) garantem que a cultura popular, por sua natureza envolvente e familiar, permite capturar o interesse e a motivação dos alunos de maneira única. Ao incorporar os elementos da cultura popular no currículo, os docentes podem despertar os estudantes, criando um ambiente de aprendizagem mais estimulante e participativo.

Para as autoras, a cultura popular, por ser uma experiência de vida das pessoas, fornece uma plataforma natural para conectar os conhecimentos escolares às situações de vida real dos estudantes. Além disso, reflete a identidade coletiva e as diversidades culturais de uma sociedade,

na qual os discentes “podem se conectar com suas próprias identidades, bem como apreciar e respeitar a diversidade cultural que enriquece a sociedade” (Melo, Cerqueira e Silva, 2025, p. 365).

Assim, alinhar as atividades pedagógicas às manifestações culturais é imprescindível para dar vida à cultura popular. O trabalho pedagógico com as danças, músicas, brincadeiras, lendas, mitos, entre outros, resgata os saberes locais, que muitas vezes são transmitidos de geração em geração, podendo ser mantidos e preservados. Desse modo, as tecnologias digitais, se utilizadas como recursos mediadores e de maneira adequada, podem contribuir com esse conhecimento, e sua preservação e difusão.

TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

Na atualidade, as tecnologias digitais estão em toda parte, isto é, são ubíquas, permitindo que as pessoas acessem informações e serviços em qualquer lugar e a qualquer momento por meio de dispositivos conectados em rede. Nesse sentido, elas vêm modificando a forma como as pessoas vivem, se relacionam, se comunicam e acessam as informações.

Na educação, sobretudo a formal, não é diferente. A escola, enquanto uma extensão da realidade social, não pode ficar fora dessa evolução. As tecnologias digitais, se utilizadas adequadamente e com finalidade educativa, poderão ser úteis no processo de ensino e de aprendizagem de qualquer saber, seja ele da cultura erudita – o saber sistematizado – ou da cultura popular – o saber espontâneo.

As tecnologias digitais, conforme adverte Lévy (2010), são a base para o ciberespaço, que é o ambiente virtual formado pela interconexão de computadores por meio da internet. A cibercultura “é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 2010, p. 17).

Com o advento do ciberespaço e da cibercultura começa a ocorrer uma explosão de informações, a qual Lévy (2010) compara com o segundo dilúvio. Na opinião do autor, o dilúvio informacional jamais cessará e não terá fim. À vista desse fenômeno, é preciso aprender a conviver com ele, de modo a ensinar as crianças, jovens e estudantes a nadar, a flutuar e talvez a navegar.

Tanto o ciberespaço quanto a cibercultura trouxeram contribuições para a educação. Entre elas, a democratização do conhecimento, a promoção da interação, a colaboração no ensino e na aprendizagem e o desenvolvimento de competências digitais nos estudantes. Todavia, é imprescindível ensinar os discentes a filtrar as informações e transformá-las em conhecimento.

Na sociedade conectada, os estudantes já nascem imersos em tecnologias, ou seja, são os chamados nativos digitais. Mas há uma diferença entre simplesmente consumir cultura digital e produzir conhecimento cultural com as mídias. Ao incorporar a cultura popular em práticas digitais — por meio de vídeos, *podcasts*, *blogs*, redes sociais ou jogos — o professor pode estimular o aluno a ser autor e mediador cultural, e não apenas espectador. A título de exemplo da autoria do discente, ele pode transformar uma pesquisa sobre a Folia de Reis regional em um documentário colaborativo ou em um mapa digital interativo das festas regionais.

Por outro lado, de acordo com Junior e Manjinski (2025), a simples inserção de equipamentos tecnológicos no ambiente escolar não é suficiente para promover as transformações necessárias. É a ação docente articulada criticamente no uso das tecnologias digitais que facilita a construção do conhecimento pelos estudantes, através do elo entre o estudante, a tecnologia e os objetivos de aprendizagem.

Para os autores, o verdadeiro valor das tecnologias na educação está na maneira em que elas são utilizadas, de forma intencional e planejada. Se não houver uma mediação pedagógica consciente, a tecnologia pode se tornar subutilizada, servindo somente para reproduzir velhas práticas de ensino tradicionais, sem, contudo, aproveitar o seu potencial transformador.

O uso de ferramentas tecnológicas pode não ser inovador se o educador não utilizar metodologias de ensino que permitam a construção do conhecimento. Diante disso, a transmissão verticalizada de conhecimentos criticada por Freire (2011) por meio da educação bancária pode ocorrer mesmo utilizando as modernas tecnologias. O que se defende, portanto, é o uso de recursos tecnológicos associados a estratégias pedagógicas em que docente e discente construam juntos o conhecimento.

Ademais, é preciso que o professor saiba distinguir o ensino de informática do ensino pela informática. Valente (2005) afirma que o primeiro se refere ao ensino sobre computadores e demais tecnologias, sua história, seu funcionamento, os softwares, aplicativos e plataformas que podem ser usados. O segundo refere-se ao ensino de qualquer assunto, de qualquer área do conhecimento, por intermédio do computador e demais tecnologias digitais.

Tal distinção é importante para que o professor saiba a finalidade com que está utilizando as tecnologias digitais. O que se defende nesta investigação é que o educador pratique o ensino pela informática. Dessa forma, ele pode utilizar o computador e as tecnologias digitais de diferentes maneiras. Pode planejar e realizar atividades interativas, *gamificadas*, simulações, produções de vídeos, projetos colaborativos *online* e muitas outras. Essas sugestões podem envolver qualquer saber, inclusive a cultura popular.

Outrossim, o professor precisa fazer uso das tecnologias digitais, sabendo claramente a distinção entre máquina, técnica e tecnologia, além de considerá-las como uma estratégia para um processo de ensino e de aprendizagem mais eficaz. Acerca desse ponto de vista, o professor português Bento Duarte da Silva (2002) afirma que a máquina se apresenta como um objeto concreto, um instrumento produto da técnica e que necessita dela para a sua concepção, produção, utilização.

A técnica, por sua vez, é a forma humana de fazer, implica uma metodologia controlada, o saber fazer com conhecimento de causa. Por fim, a tecnologia surge quando se adquire, sob o modo do logos, a compreensão de tal saber fazer, quando se acrescenta reflexão à técnica, podendo ser considerada a teoria da técnica.

Sendo assim, o computador, o *smartphone*, a *smart tv*, o *tablet*, entre outros, são exemplos de máquinas e/ou equipamentos tecnológicos. Já a personalização do aprendizado, as simulações, as metodologias ativas, o construtivismo etc. são exemplos de técnica. Tecnologia é o conhecimento científico aplicado para criar ferramentas, sistemas e inovações que aprimoram a técnica, ou seja, é a epistemologia da técnica.

Na opinião de Silva (2002), a essência da integração das tecnologias digitais, em qualquer setor da sociedade, principalmente na educação, é constituída pela estratégia e pelo seu pensamento estratégico, de modo a saber o porquê dessa integração e como deve ser feita. “Por estratégia educativa, entende-se a concepção de um conjunto de decisões e ações – inteligentes e criativas – para promover a realização dos objetivos propostos e proporcionar os melhores resultados” (Silva, 2002, p. 33).

A tecnologia por si só não é mediadora do ensino nem da aprendizagem. Os discentes não aprendem mais pelo simples fato de estar frente a um computador, a um livro, a um *tablet*. O que faz a diferença é a forma com que esses equipamentos são utilizados, se ativam os processos mentais, bem como a forma como o aluno interage com a informação, transformando-a em conhecimento, por meio de situações-problema, pesquisas, discussões, interações, simulações, entre outras.

Nesse sentido, conforme salientado por Junior e Manjinski (2025), a eficácia do uso das tecnologias digitais depende mais da capacidade do professor em contextualizá-las didaticamente, com base nos princípios da equidade, da criticidade e da significância do que com a utilização das ferramentas tecnológicas em si. A docência na era digital demanda novos conhecimentos pedagógicos e uma postura diferenciada de reflexão frente às inovações tecnológicas.

ENTRE A TRADIÇÃO E A INOVAÇÃO: METODOLOGIAS DE ENSINO INOVADORAS E O PAPEL DO PROFESSOR

Em tempos de evolução tecnológica, não faz sentido continuar com as velhas práticas pedagógicas, somente com aula expositiva e transmissão de saberes de maneira vertical, na qual o professor tudo sabe e o aluno é considerado uma folha de papel em branco. Para construir coletivamente o conhecimento, o professor precisa utilizar metodologias de ensino inovadoras em parceria com as modernas tecnologias digitais, tendo em vista a formação da identidade cultural do estudante de maneira crítica.

Metodologias de ensino inovadoras são a combinação de metodologias ativas com tecnologias digitais (Moran, 2018, p. 12). Elas utilizam estratégias que colocam o aluno no centro do processo educativo, de modo a superar o modelo tradicional de ensino. Docentes e discentes com o apoio das tecnologias digitais constroem juntos o conhecimento através da resolução de problemas, na execução de projetos pedagógicos interdisciplinares, na sala de aula invertida, na gamificação e no ensino híbrido. Estes são considerados exemplos de metodologias ativas.

De maneira concisa e clara, Valente (2018, p. 27) afirma que as metodologias ativas

constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco no processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas. Essas metodologias contrastam com a abordagem pedagógica de ensino tradicional centrado no professor, que é quem transmite a informação aos alunos.

De todo o modo, acredita-se que colocar o foco do processo de ensino e de aprendizagem no estudante é considerá-lo como um indivíduo que também possui conhecimentos. Contextualizar os saberes que o aprendiz traz de sua realidade é imprescindível para uma construção coletiva de conhecimentos mais rica e aprofundada. À vista disso, professor e aluno sob a mediação das tecnologias digitais poderão ensinar e aprender mutuamente, pois ambos são detentores de saberes distintos, mas todos num mesmo patamar de importância.

As metodologias de ensino inovadoras devem ser utilizadas para ensinar quaisquer saberes, sejam eles os sistematizados ou os espontâneos. Estes últimos são considerados sinônimos dos saberes da tradição ou mesmo cultura popular. Não faz sentido inovação deixando de lado os saberes da tradição, haja vista que eles são essenciais para compreender o presente e almejar o futuro, além da sua importância para a construção da identidade cultural do indivíduo.

O uso de ferramentas digitais para registrar e divulgar as manifestações culturais locais, como *smartphones* e *tablets* utilizando redes sociais e o *Youtube*, por exemplo, pode ser uma estratégia pedagógica de articulação entre a tradição e a inovação. Essas manifestações da cultura

popular, trabalhadas na escola, como danças de catira, de quadrilha e de Bumba meu boi; as cantigas de roda; as brincadeiras folclóricas; as adivinhas e as parlendas podem ser filmadas e divulgadas em mídias digitais.

A construção e a execução de projetos interdisciplinares podem culminar em documentários, *podcasts* e exposições virtuais no *Padlet* (uma espécie de mural virtual). De acordo com Moran (2018, p. 19), os projetos interdisciplinares “são caminhos para iniciar um processo de mudança, desenvolvendo as atividades possíveis para sensibilizar os estudantes e engajá-los mais profundamente”. E ao abordar a temática da cultura popular com a metodologia de projetos, os estudantes se sentem mais motivados a participar das aulas, por se tratar de um assunto que eles vivenciam na sua realidade.

A *gamificação* e as atividades interativas inspiradas em mitos, lendas, brincadeiras populares e diversas outras manifestações da tradição, praticadas na plataforma *Wordwall*, por exemplo, são fundamentais para abordar a temática de maneira inovadora. O *Wordwall* é uma plataforma projetada para criar atividades personalizadas e interativas, como jogos, questionários, competições, jogos de palavras, caça-palavras e uma infinidade de outras atividades (Velasco; Nakamoto, 2023).

De acordo com Moran (2018), a linguagem de jogos estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima do real. As atividades *gamificadas* ajudam os estudantes a enfrentar, desafios, fases, dificuldades e lidar com fracassos e correr riscos com segurança. Portanto, os jogos desde que executados com finalidade educativa e abordando os conteúdos do cotidiano do estudante são fundamentais para prepará-lo para os desafios do dia a dia.

No entanto, essas atividades para contribuírem com o desenvolvimento do aprendiz, precisam ser planejadas cautelosamente e apresentar-se com finalidade educativa. Nesse sentido, as tecnologias devem ser utilizadas como estratégia e como meio e não como fim do processo de ensino e de aprendizagem.

A integração das tecnologias digitais às aulas visando ensinar algum conteúdo, sobretudo as manifestações da cultura popular, não ocorre de modo aleatório e sem o devido preparo do professor. Muitas vezes, a ausência de uma sólida formação continuada tem dificultado esse processo.

No ponto de vista de Silva (2002), as tecnologias, só por si, não fazem a mudança de que a educação precisa. A prática e as recentes pesquisas evidenciam que as tecnologias são apenas uma parte do processo de transformação. Se a escola não se reestruturar face às implicações das

tecnologias e os professores não se capacitarem, não existe tecnologia alguma que resolva os problemas. As tecnologias podem modificar a maneira em que as competências são exercidas, contudo, não podem transformar um mau professor num bom professor.

Kenski (2012) acrescenta que um dos principais desafios enfrentados por professores brasileiros é saber lidar pedagogicamente com alunos em situações extremas. Uns já possuem conhecimentos avançados em relação ao acesso pleno às últimas inovações tecnológicas e outros vivem em situação de plena exclusão. Também existem instituições equipadas com as mais modernas tecnologias digitais e outras com infraestrutura inadequada. O desafio maior do educador se encontra na própria formação profissional para enfrentar esses e inúmeros outros problemas.

A solução a esse problema não é tarefa fácil. Requer do professor o interesse e a motivação para buscar a formação continuada, se capacitando para lidar com essas situações. Ainda, é necessário que o poder público ofereça a seus docentes uma formação em serviço que lance mão da racionalidade prática e prescindida da racionalidade técnica. Isto é, que os cursos de formação continuada não fiquem somente em propostas teóricas, mas que partam das situações-problema da prática docente. Além disso, a criação de políticas públicas para melhorar a infraestrutura tecnológica das instituições escolares, com equipamentos e internet de boa qualidade, é imprescindível para resolver, pelo menos em parte, esses problemas.

Professores bem preparados conseguem ter segurança para administrar a diversidade de situações que o uso das tecnologias proporciona. Ademais

o uso criativo das tecnologias pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumemente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio dos quais eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem pessoas melhores e cidadãos participativos (Kenski, 2012, p. 103).

Para a autora, o professor e os alunos podem se constituir numa equipe de trabalho, sendo parceiros de um processo de construção do conhecimento. Ao eleger os saberes da realidade dos estudantes para ensinar e aprender com a utilização das tecnologias digitais, o professor tende a transformar a sala de aula em um espaço de aprendizagem ativa e reflexão coletiva. Dessa forma, os aprendizes são capacitados para produzir e manipular as informações transformando-as em conhecimento, tendo em vista o posicionamento crítico frente à realidade social a qual eles vivem e estabelecem as suas relações.

A postura do professor passa da de transmissor de conhecimentos para a de mediador. Ele “atua menos como um detentor de informações e mais como um curador de experiências e

um facilitador de diálogos. Com o universo de dados à disposição dos alunos, a tarefa do professor passa a ser de orientar, questionar e incentivar a colaboração” (Junior; Manjinski, 2025, p. 420).

Nessa perspectiva, o trabalho pedagógico inovador permite que as experiências educativas unam emoção, identidade e tecnologia. A função do educador, na contemporaneidade, deve ser a de mediador entre o passado e o futuro, entre o saber tradicional e o digital. Desse modo, mais do que ensinar conteúdos, ele precisa cultivar pertencimento e sensibilidade cultural, incentivando os estudantes a reconhecerem-se como herdeiros e criadores de cultura. Formar sujeitos críticos, conscientes de sua herança e capazes de inovar a partir dela é o grande desafio da educação cultural no século XXI.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta investigação visou discutir como os saberes da cultura popular podem dialogar com tecnologias contemporâneas, promovendo o ensino inovador e a valorização das identidades culturais. Logo, a pesquisa permitiu compreender que ensinar cultura popular em tempos digitais é um ato de resistência e de reinvenção. Nesse sentido, percebeu-se que tradição não é sinônimo de imobilidade, mas de continuidade transformadora, na busca por um processo de ensino e de aprendizagem que valoriza as raízes culturais na perspectiva da formação da identidade cultural individual e coletiva.

Quando o educador insere os recursos tecnológicos na valorização da cultura local, ele amplia o repertório cultural dos estudantes e fortalece o vínculo entre escola, comunidade e identidade. Assim, tradição e inovação deixam de ser opostas e tornam-se aliadas na construção de uma educação mais humana, criativa e plural.

O uso de tecnologias digitais por si só, já é desafiador, quando as utiliza para trabalhar os saberes da tradição, os desafios são ainda maiores. Professores despreparados, a infraestrutura inadequada e o currículo escolar que normalmente prioriza os saberes científicos em detrimento dos demais. Diante disso, é necessário que o professor se aperfeiçoe constantemente, passando por potentes programas de formação continuada.

As tecnologias digitais inseridas nas aulas, devem ser pensadas como estratégia e não como ferramentas simplesmente. Nesse entendimento, é essencial que o professor saiba a distinção entre a máquina, a técnica e a tecnologia. Ademais, perceber a diferença entre o ensino de informática e o ensino pela informática é fundamental para verificar se o aluno está aprendendo com as tecnologias digitais ou sobre as tecnologias digitais.

Outro aspecto observado é que o uso de tecnologias digitais para abordar qualquer saber, inclusive as manifestações da cultura popular, precisa estar associado à utilização de metodologias de ensino ativas. Tal aspecto coloca o aprendiz no centro do processo de ensino e de aprendizagem e o professor como mediador, ambos construindo juntos o conhecimento.

A escassez de pesquisas relacionadas ao ensino da cultura popular na era digital, assegura a este artigo ser um ponto de partida para pensar novas formas de abordar as manifestações da cultura popular usando as tecnologias digitais. Além disso, espera-se que outras pesquisas possam permitir novas reflexões que despertem o interesse de professores e pesquisadores em proteger, resgatar e valorizar os saberes da tradição em âmbito educacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BURKE, Peter. **Cultura popular na Idade Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4 ed. São Paulo: Edusp, 2015.

CHAUÍ, Marilena. **Conformismo e resistência**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 50. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

JUNIOR, Geraldo Manjinski; MANJINSKI, Everson. Ensinar na Era Digital: o professor, a IA Generativa e o planejamento pedagógico consciente. **Revista Teias do conhecimento**, Ponta Grossa, v. 5, 2025. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/teias/article/view/25090>. Acesso em: 31 out. 2025.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MELO, Rosândrea Maria Lopes; CERQUEIRA, Lindalva do Remedio Oliveira; SILVA; Jarlisse Nina Beserra da. A cultura popular como estratégia pedagógica na educação básica. **Revista Íbero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE**. São Paulo: v. 10, n 01, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12902>. Acesso em: 30 out. 2025.

MOREIRA, Antônio; CANDAU, Vera. Educação escolar e cultura(s): construindo caminhos. **Revista Brasileira de Educação**, n. 23, p. 156-168, 2003.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento:** Pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec, 2013.

SILVA, Bento Duarte da. A tecnologia é uma estratégia para a renovação da escola. **Movimento – Revista da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense**, nº 5. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/277068321_A_Tecnologia_e_uma_estrategia_para_a_renovacao_da_escola. Acesso em: 31 out. 2025.

SOUSA, Angélica Silva de; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; ALVES, Laís Hilário. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**, v. 20, n. 43, 2021. Disponível em: <file:///C:/Users/Microsoft/Downloads/2336-Texto%20do%20Artigo-8432-1-10-20210308.pdf>. Acesso: 01 nov. 2025.

VALENTE, José Armando. A Espiral da Espiral de Aprendizagem: o processo de compreensão do papel das tecnologias de informação e comunicação na educação. 2005. **Tese (Livre Docência) Departamento de Multimeios, Mídia e Comunicação, Instituto de Artes (IA), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)**. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/857072>. Acesso em: 31 out. 2025.

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

VELASCO, Eduardo Oliveira; NAKAMOTO, Paula Teixeira. Plataforma Wordwall: relato de experiência de um projeto de ensino para a criação de conteúdos digitais para apoio das práticas educativas. **Revista Kiri-kerê: pesquisa em Ensino**, 2023. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9121280>. Acesso em: 31 out. 2025.

Submetido em: 12 de fev de 2026.

Aprovado em: 28 de abr de 2026.

Publicado em: 30 de abr de 2026.