

VI Encontro Nacional sobre o Ensino de Sociologia na Educação Básica

06 a 08 de julho de 2019

Grupo de Trabalho: GT01 - Culturas Juvenis na Escola

**Relações entre os saberes formal e informal: a sociologia no despertar das
disposições necessárias ao protagonismo juvenil**

**Romário da Silva Santos (Universidade Federal do Ceará), Antonia Milena
Elmiro Furtado Cid (Universidade Federal do Ceará), Clodomir Ferreira da Silva
Junior (Universidade Federal do Ceará), Newton Malveira Freire (Universidade
Federal do Ceará).**

INTRODUÇÃO

Este trabalho trata-se de uma compreensão das relações entre o processo educativo formal e não formal que perpassa os ambientes de sociabilidades frequentados pelos jovens geek, em especial, relacionando-se com a disciplina de Sociologia no Ensino Médio.

Demos início à pesquisa de fato após o nosso ingresso no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (PROFSOCIO) na Universidade Federal do Ceará (UFC). De abril a dezembro de 2018, temos nos empenhado em realizar a pesquisa necessária a desvelar aquilo que se encontra oculto nas relações, trocas de saberes e conhecimentos e seus desdobramentos para a educação escolar, em específico para a área de Sociologia no Ensino Médio.

Nosso interesse em realizar tal pesquisa surgiu ao decorrer das atividades de um dos membros junto ao Estação Juventude localizado no município de Horizonte/CE, no qual observamos, por diversas vezes, a capacidade de realização de ações voluntárias por jovens. As relações afetivas de amizade e a emoção coletiva despertada pela cultura geek, se mostravam intrigantemente como verdadeiros motores no despertar de interesses em práticas que de outro modo estes atores não se envolveriam.

Este trabalho tem por objetivo inicial compreender como os jovens se agrupam, ressignificam e proliferam seus modos de ser e ver o mundo através de uma cultura juvenil em comum na observação de agrupamentos geek que realizam ações coletivas na elaboração de eventos voltados para o mesmo público.

A vida do jovem e o desenvolvimento da sua identidade são normalmente perpassados pela família, escola, trabalho e espaços de sociabilidades que se interpõem entre suas obrigações e lazer. Mas é válido destacar que a escola tem um papel fundamental para formação e preparação para vida em sociedade, trabalho e prosseguimento nos estudos, assim como é proposto na LDB nº 9394/96. O que se nota, no contexto da escola atual, é que existe um desencontro entre o que propõe a LDB mais recente e o tipo de ensino que a escola se propõe a transmitir para seus alunos.

O nosso ensino médio ainda mantém um caráter de transmissão do conhecimento aquisitivo, extensão enciclopédica e preparatória para o ensino

superior (FERNANDES, 1954), o que pouco interfere nas outras duas propostas, a de preparar para vida em sociedade e para o mundo do trabalho, deixando duas grandes lacunas na formação do jovem recém-saído do ambiente escolar ao final do percurso do ensino básico.

Por fim, a Sociologia surge como ciência na educação básica capaz de despertar as disposições necessárias aos ajustamentos que os jovens necessitam na elaboração de ações conjuntas que impactam outros atores para além da juventude envolvida. O conhecimento científico desta área do conhecimento, quando bem aplicado na formação dos indivíduos, pode ser responsável por gerar adestramentos que talvez sozinhos fossem impossíveis de serem despertados.

METODOLOGIA

A pesquisa teve caráter qualitativo, buscando-se compreender e exemplificar as motivações que movimentam os agrupamentos e os envolvem em uma rede complexa de amigos, colegas e parceiros.

A etnografia como metodologia foi utilizada para a compreensão das características despertadas neste movimento juvenil de cultura geek. Foi necessário observar, ouvir, conviver e, na medida do possível, tentar ser parte do grupo para depois transcrever sobre como os vínculos de parceria e amizade se manifesta nas diferentes esferas de sociabilidades da juventude e influencia seu modo de pensar e ver o mundo.

A observação participante se deu ao todo em onze reuniões de ambos os agrupamentos e durante dois eventos, Hora-Con Games Day e Horizon Geek, realizados entre abril e dezembro de 2018.

Para além da etnografia no sentido termo mais tradicional, com a ida a campo e as anotações em caderno, foi necessária a prática da “etnografia ubíqua” (CANEVACCI, 2016). Ubiquidade significa uma mistura de espaços-tempos, a capacidade de fazer presente em mais de um lugar no mesmo instante. Tal prática aplicada a pesquisa se relaciona a uma manobra do pesquisador em se fazer presentes em outros espaços para além do presencial, no caso os ambientes virtuais através das redes sociais onde os mesmos jovens compartilham boa parte de suas experiências.

A SOCIOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA E SUA INFLUÊNCIA NO COTIDIANO DA JUVENTUDE GEEK DE HORIZONTE

A juventude se agrupa, principalmente entre aqueles que possuem interesses semelhantes, para consumo cultural, mas também podem se tornar produtores desta mesma cultura. Neste sentido, os agrupamentos geek de Horizonte são formados por jovens com idades variadas e trajetórias de vidas bastante singulares, mas que normalmente de origem humilde, e que possuem um grande interesse por essa cultura juvenil em específico.

Nas periferias dos grandes centros urbanos, mas não só, podemos constatar essa efervescência, com jovens pobres vivenciando formas próprias de lazer, muitos deles se colocando como trabalhadores da cultura, inserindo-se em um circuito cultural alternativo que envolve produtores culturais, produtores musicais e seus pequenos estúdios, inúmeras rádios comunitárias, shows e eventos, dentre outros. (DAYRELL; CARRANO; e MAIA, 2014, p. 115).

Antes mesmo de fazerem parte dos grupos geek, esses jovens já eram consumidores de produtos culturais como, livros, séries de TV, histórias em quadrinhos, mangás, animes, filmes, músicas (mais especificamente rock e pop internacionais) e filmes. Tanto que para fazer parte de um desses grupos, o Arcadia, não que isso fosse decisivo ou fator excludente, eles passavam por uma espécie de entrevista e respondiam aos questionários elaborados pelo líder do grupo com intuito de conhecer o capital cultural já acumulado pelos aspirantes a membro.

Na sociedade de produtores, se observava a elevação do produto a uma criação sobre-humana enquanto o produtor se desumanizava ao decorrer do processo. Porém, na sociedade de consumidores, as mercadorias vêm preenchidas de uma aura de subjetividade capaz de prover ao indivíduo a construção de sua própria identidade através do consumo (BAUMAN, 2008, p. 23-24). O “fetichismo da subjetividade”, neste sentido, diz respeito a elaborações de si que o sujeito faz a partir do que consome como potencial comprador, perpassando por escolhas do que

interessa fazer parte de sua “lista de compras”, ou seja, traços pessoais são idealizados em objetos.

Durante as reuniões do grupo, que o conhecimento deles sobre a cultura geek é que irá diferenciá-los dos chamados *poser*¹ e que mesmo ao entrar no grupo com pouco conhecimento sobre esta cultura juvenil é esperado que ao decorrer das reuniões e interação com outros membros, seja pessoalmente ou via internet, eles irão absorver novas vivências e aprender mais sobre o mundo geek em geral.

A contribuição de Pierre Bourdieu (2005) é fundamental para a compreensão dos espaços de convivência criados pelos agrupamentos geek como detentores de uma lógica própria. O “campo” foi uma analogia usada pelo autor em referência aos campos onde são realizadas partidas de futebol, o que significa dizer que o campo na conjuntura social se constitui como um espaço de disputas entre os atores envolvidos. A cada um desses atores é dado um papel a ser desempenhado que deve ser condizente com o que se espera dele. Atores diferentes, papéis distintos. Mas como os atores sabem quais papéis devem desempenhar? Para isso eles devem incorporar o “habitus” do campo que funciona como um princípio unificador de práticas dando um número determinado de ações possíveis para cada indivíduo. Vale salientar que dentro dessas opções de prática, o indivíduo possui liberdade de escolha. Uma liberdade relativa, por assim dizer, pois se localiza dentro das opções de ação que lhe foram dadas pelo campo de ação, porém ainda assim se realizam em escolhas particulares de cada indivíduo. Sendo assim, indivíduos que pertencem ao mesmo agrupamento juvenil em condições materiais semelhantes terão uma tendência a realizar práticas semelhantes dentro do campo, mas suas escolhas particulares, dentro das opções que lhe foram dadas, podem causar divergência nas ações, o que de fato ocorre.

Mas o que se encontra em disputa no campo cultural geek? O campo é perpassado por “capitais simbólicos” (BOURDIEU, 2007) que podem ser conquistados e incorporados pelos indivíduos, visando obter uma melhor atuação, uma melhor estruturação estruturante das ações. Dentre tais capitais, se destaca o “capital cultural” que ao ser incorporação se constitui em elementos distintivos que

¹ Termo de origem inglesa, mas que apropriado pela linguagem popular entre alguns agrupamentos juvenis, é designado para os jovens que não possuem muito aprofundamento no conteúdo relacionado à determinada cultura juvenil.

são capazes de fazer a identificação de quem em sua trajetória o vem acumulando mais devotadamente. O campo exige que seus jogadores possuam conhecimentos bastante específicos que em outros espaços talvez não tenham valor, mas que ali são valorizados ao extremo.

Quanto mais capital cultural se acumula nas mãos de um dentro do campo de influência, mais “poder simbólico” (BOURDIEU, 2001) o indivíduo possui sobre os demais, demonstrando o caráter ambíguo dos capitais, tanto como algo desejado como também o meio pelo qual se é reconhecido no campo. A luta pelo acúmulo de capital simbólico em um campo específico se constitui como uma das maneiras mais claras de se observar a distinção entre os que possuem e os que não possuem condições de vencer a disputa. Está inscrito no corpo dos participantes em jogo.

Sendo assim, entre os agrupamentos geek, se elaboram capitais culturais desejados tanto nos signos como também nos tipos de conhecimentos elaborados, que vão agir na distinção entre os membros e na valorização de seus discursos sobre os de outros atores sociais em seu campo de influência.

Segundo a Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB):

Art. 1º. A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais (BRASIL, 2017).

No contexto do que se compreende por educação no Brasil, pode-se dizer que ela se dá nos mais diversos espaços e com a participação de muitos atores, para além do que normalmente é atribuído ao conhecimento estabelecido e difundido em ambiente escola.

O que está em jogo compreender não é a formação profissional ou acadêmica dos membros dos agrupamentos geek, o que inclusive é bastante comum que seus participantes ocupem seu tempo com outras atividades ao decorrer da semana, como trabalho, ensino médio, curso técnico ou ensino superior. Porém nos espaços intermitentes de lazer, redes sociais e finais de semana, o conhecimento relacionado

ao mundo geek prevalece em interesse e em peso junto aos que compartilham desta mesma rede de sociabilidades.

É incentivado pelos membros mais antigos e que estão à frente dos grupos, que os outros jovens participantes estejam trabalhando ou estudando e que não se dediquem apenas a organização de eventos geek, visto que a tendência ao excesso é constante e busca-se evitá-la para além dos momentos de lazer.

Por se tratar de um trabalho voluntário e não remunerado, entende-se que é importante que os membros busquem algo que irá trazer-lhes retorno financeiro no presente ou num futuro próximo, considerando que os membros que encabeçam as ações destes coletivos também trabalham ou estudam.

O que se tenta fazer é com que os jovens que fazem parte dos agrupamentos geek, sejam capazes de conciliar a diversão e as obrigações, que de algum modo se atentem em dividir o seu tempo para outras atividades em outros ambientes que possam enriquecer seu conhecimento através do processo de aprendizagem formal ou prática laboral.

Normalmente, fazer o ensino médio se dá como uma imposição, seja da família ou da própria conjuntura social que exige mais qualificação do jovem. Porém, quando se trata de determinação, estar em uma escola regular é o suficiente. Já para os que fazem a opção por uma escola profissionalizante, buscam na maioria das vezes estabelecer uma carreira, que pode vir a se desdobrar em um curso superior na mesma área ou em outra ciência.

Compreendendo-se que o conhecimento pode se dar em diversos espaços além das instituições formais e somando-se a isso a um pouco da trajetória escolar dos jovens geek de Horizonte, resta apreender como a cultura escolar e a cultura geek podem vir a se relacionar na construção das identidades juvenis.

O que se observa hoje nos tipos de aulas ministradas em escolas médias é um teor voltado para a aquisição conteudista de saberes que visão principalmente atender aos interesses de mão de obra especializada e manter a ordem já estabelecida (FERNANDES, 1954). O conservadorismo das instituições escolares se reflete em uma fraca capacidade de gerar “adestramentos” necessários a uma compreensão racional da realidade social em seus alunos, se constituindo em um desencontro entre o conteúdo proposto e a necessidade real de se estabelecer uma conexão entre a teoria escolar e prática exigida nas vivências sociais dos alunos.

Não se pode ignorar, porém, o esforço feito por alguns professores e gestores em elaborar conexões práticas entre a realidade do aluno e do conteúdo escolar, mesmo que ainda incipientes. Realizar tal conexão, muitas vezes não se estabelece como prioridade nas escolas, sendo relegado a segundo ou terceiro plano. A cobrança maior em torno dos núcleos gestores e professores gira em torno de resultados em avaliações externas e fluxo de alunos, ou seja, em números que são incapazes de abranger toda a complexidade das relações existentes dentro do ambiente escolar.

Em instituições onde se é difícil dissolver com o conservadorismo inerente aos espaços, assim como é com a escola, a “tradição da eminência do detalhe” (FOUCAULT, 1999), proveniente de uma tradição cristã laicizada, se confirma na disciplina, na busca pela docilidade e dominação dos corpos que conseqüentemente implicam na anulação de tudo aquilo que não for necessário ao tipo de teoria ministrada em salas de aula. Por não se constituir como uma prática usual no sistema escolar se apoderar e utilizar os conhecimentos práticos das vivências juvenis de encontro com as teorias científicas, que tais conhecimentos são expulsos ao se considerá-los desnecessárias aos procedimentos internos de reprodução do conhecimento institucional delimitado.

Tal oposição se constitui uma face dos conflitos geracionais que perpassam o ser jovem. A exemplo, a proibição do uso de aparelhos eletrônicos, mas especificamente as smartphones, e o acesso à internet, a exclusão da literatura jovem em livros contemporâneos comercializado pela indústria editorial por serem considerados de qualidade literária inferior. Até mesmo o linguajar praticado no dia a dia do jovem em seus ciclos de sociabilidades pode se constituir como objeto de conflito e disputa na reprodução de uma linguagem formal (BOURDIEU, 2007).

A Sociologia presente no Ensino Médio é uma das poucas disciplinas que tem a possibilidade de dialogar com todas as outras áreas do conhecimento, o que a relegou durante muitas décadas a ser vista apenas como conteúdo a ser abordado de forma transdisciplinar² em história ou geografia, por exemplo. Hoje busca-se consolidar a Sociologia como disciplina no ensino médio e o diálogo com outras

² Estratégia que busca explorar o conhecimento e suas abordagens de forma holística, elegendo “temas geradores” que serão responsáveis por guiar a construção do conhecimento em sala de aula.

disciplinas se faz fundamental tanto no enriquecimento dos profissionais envolvidos como também dos conteúdos ministrados, refletindo assim no processo de aprendizagem do aluno não como algo segmentado e hierarquizado, mas sim como uma confluência de saber na sua preparação para a vida em sociedade, prosseguimento nos estudos e mundo do trabalho.

Talvez a Sociologia seja a disciplina que permite ao professor realizar mais facilmente as conexões entre o seu arcabouço teórico e a vida prática do aluno na inserção da transversalidade de temas. Suas possibilidades podem servir não apenas aos estudos sociológicos como também a outras áreas do conhecimento e elaboração de métodos mais preciso de abordagem prática da teoria na vida dos alunos.

Assim como foi elencado por Florestan Fernandes (1954, p. 92-93), a Sociologia no Ensino Médio deve arcar com responsabilidades no processo formativo do aluno: ela deve ser capaz munir o jovem de instrumentos que o permitam ser capaz de realizar uma reflexão objetiva da realidade; desenvolver os adestramentos para que o aluno não veja a realidade social de forma estática ou dramática, visando a sua adaptação ao sistema capitalista que se modifica de forma constante e rápida na resolução de suas crises; fazer com o jovem entre em contato e seja capaz de lidar com as diferenças, suavizando os conflitos e contribuindo para uma “racionalização do comportamento humano”; por fim, a compreensão desenvolvida no aluno sobre sua realidade social, deve servir em seu ajustamento a ponto de obter relativo grau de controle sobre ele.

O que está em jogo compreender é que o jovem necessita em seu desenvolvido cognitivo ser capaz de compreender a sociedade que o cerca e agir de forma ativa nos processos de constante transformação da contemporaneidade, obtendo assim certo grau de controle sobre sua função em jogo. Além disso, desenvolver o senso de respeito a diversidade humana se constitui como elementar no convívio harmônico com outros indivíduos.

Serem capazes de compreender o contexto social em que estão inseridos e assumirem uma posição ativa no desenvolvimento de ações coletivas visando impactar a vida de outros jovens na cidade de Horizonte através da reprodução e divulgação de sua cultural juvenil geek, pode-se compreender como uma

correspondência, mesmo que tímida, com as disposições que a Sociologia busca desenvolver na formação de indivíduo no Ensino Médio.

Uma vez consumidores da cultura geek, muitos destes jovens, ao decorrer de suas trajetórias, vão despertando o interesse em transformar suas paixões em profissão rentável, estabelecendo metas e caminhos a serem percorridos para galgar os degraus até sua realização profissional. Para isso é necessário mais do que paixão, é necessário um ajustamento racional fruto de uma reflexão objetiva da realidade.

O *consumo afetivo* pode até ocorrer no mesmo campo do consumo mercadológico – compra dos discos, por exemplo – entretanto, tem outra significação para o indivíduo. Aquele não é pautado somente pelas regras-padrão do mercado, quer seja oferta e demanda, *marketing* etc. Há, decerto, um elemento fetichista, mas num sentido afetivo, de identificação do jovem com o “produto”, que não se traduz apenas em *valor de uso* e *valor de troca* (LIMA FILHO, 2013, p. 45).

Estabelece-se aí um processo dialético. Ao mesmo que tempo que os jovens são expostos a cultura geek e a emoção que o consumo lhes desperta, eles também, quando adequadamente treinados no uso de sua capacidade de reflexão objetiva, buscam entender o que se encontra por trás daquilo que os afeta, mesmo que seja com um objetivo utilitarista.

A luta, porém, é dialética. À medida que o cristianismo vai combatendo o paganismo, ele próprio vai absorvendo imagens e se paganizando; à medida que a ciência vai combatendo ideologias, vai ela própria absorvendo imagens e se ideologizando. Por que isso ocorre? Embora textos expliquem imagens a fim de rasgá-las, imagens são capazes de ilustrar textos, a fim de remagicizá-los. Graças a tal dialética, imaginação e conceituação que mutuamente se negam, vão mutuamente se reforçando. As imagens se tornam cada vez mais conceituais e os textos, cada vez mais imaginativos. Atualmente o maior poder conceitual reside em certas imagens, e o maior poder imaginativo, em determinados textos da ciência exata (FLUSSER, 1985, p. 8).

A dialética do saber na cultura geek se estabelece em três estágios nas observações feitas durante os eventos e demais ciclos de sociabilidades dos agrupamentos em Horizonte. Observar os três estágios não significa dizer que todos os jovens expostos ao consumo da cultura geek percorrerão todo o processo, pois em algum momento de suas trajetórias os interesses, oportunidades e necessidades conduzem a caminhos divergentes.

O jovem, a princípio, se introduz na cultura geek através do consumo, que pode ser exemplificado pelos indivíduos que vão para os eventos com o único intuito de consumir. A partir daí, há um afunilamento dos que deixam de ser apenas consumidores para se tornarem reprodutores. Estes estão presentes tanto no público como também na organização do evento. Por fim, poucos dos que são capazes de reproduzir se tornam criadores de conteúdos para o consumo de massa, renovando assim o ciclo dialético que se estabelece no mundo geek.

A exemplo dos reprodutores, podemos citar os jovens que ampliam imagens de personagens fictícios para decoração dos eventos, aqueles que vão para participar do workshop de desenho, os cosplayers, entre outros atores, que absorvem elementos da cultura massificada e a usam em suas reelaborações artísticas. “Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como o são as cifras: não são “denotativas”. Imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo: símbolos “conotativos”” (FLUSSER, 1985, p. 7).

Para além dos reprodutores, os criadores de conteúdo, embora sejam poucos, estão presentes principalmente entre as atrações e os responsáveis por organizar os eventos. É o caso de um designer de histórias em quadrinhos que foi convidado para ministrar uma palestra durante um dos eventos e também dos organizadores em processo de formação em artes gráficas e que já trabalham com este tipo de produção como freelancer³.

Os jovens que conseguem estabelecerem-se como criadores de conteúdos, não contam com nenhuma habilidade inata, um “talento” ou “dom” a qual normalmente são atribuídos trabalhos de algum teor artísticos, muito pelo contrário. Apesar da criatividade ser um elemento indissociável do processo artístico, é

³ Profissional autônomo que realiza trabalhos para diversas empresas sem estabelecer um vínculo empregatício ou que guia seu trabalho através de projetos, atendendo a seus clientes de forma independente.

necessária prática, o que significa dizer um longo e árduo processo de tentativas e erros, e a aquisição de novos conhecimentos que poderão guiar a técnica criativa em direção ao que se é desejado.

A mágica só é eficaz enquanto a plateia não conhece o truque por trás da encenação (GOFFMAN, 2002), da mesma forma essa ideia mistificada de que existem pessoas que nascem com uma espécie de dom ou habilidade inata para desempenhar determinada tarefa também pode ser desnaturalizada a partir do momento que os jovens são capazes de estabelecer conexões racionais objetivas na construção um trajeto a ser percorrido na realização de objetivos, mesmo que não o façam de forma consciente. Talvez seja essa a maior diferença entre os que permanecem como reprodutores e os que se estabelecem como criadores de conteúdo.

A racionalização da paixão despertada pela cultura geek, se exemplifica nas escolhas de cursos profissionalizantes, técnicos e graduações que os jovens estabelecem como sendo o melhor caminho na realização de seu objetivo, o que vai variar de um indivíduo para outro. Eles adquirem softwares⁴ específicos no uso de produções gráficas profissionais, mesmo que crackeados⁵. O desenho, antes feito à mão com o uso de lápis e papel, logo necessita de um lápis específico para desenho, para, assim que as condições materiais permitirem, serem substituídos por uma mesa digitalizadora⁶. O hobby⁷ torna-se profissão e o desenho se reveste de técnicas especializadas que não se constituem como algo imediato, é necessário tempo de amadurecimento e aquisição de conhecimento para este fim.

Imaginação, prática e conhecimento acumulado se complementam nas elaborações artísticas dos que se propõem a seguir por esse caminho. Tal processo cognitivo pode ser melhor compreendido: “Em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e

⁴ O termo refere a programas de computador que são responsáveis por executar uma linguagem lógica no desempenho de alguma atividade.

⁵ Refere-se à ação realizada com o auxílio de um software chamado de crack na quebra do código de segurança de outro programa, normalmente utilizado para permitir ao usuário ter acesso as funções ou programas proprietários de forma gratuita.

⁶ Também conhecido como Tablet Gráfico, é um periférico de computador que permite ao usuário desenhar diretamente na máquina com o auxílio de um software de tratamento de imagens.

⁷ Termo em inglês que se refere a passatempo, distração e diversão.

decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (FLUSSER, 1985, p. 7).

Esse codificar e decodificar fenômenos se conecta ao desenvolvimento científico. A ciência também se faz com o uso da imaginação na elaboração de pressupostos que guiam a investigação e os procedimentos científicos. O acúmulo de experiências e a aquisição do arcabouço teórico necessário, solidificam o caminho percorrido na construção sólida do conhecimento.

Pode-se considerar assim que as ciências, em específico os métodos científicos da Sociologia, quando aplicados de forma eficaz na construção do conhecimento em escolas de Ensino Médio, são capazes de despertar nos jovens as disposições necessárias para torná-los membros conscientes do seu papel social e das possibilidades da influência de suas ações na transformação da mesma.

A “imaginação sociológica” (MILLS, 1982) não é um benefício do sociólogo. Qualquer indivíduo ao tomar consciência de que sua biografia se constrói através da interação com o cenário histórico mais amplo é capaz de praticá-la em seu dia a dia. Gerar no jovem essa imaginação sociologia contribui tanto para o seu prosseguimento nos estudos como também para seu ajustamento a realidade social.

O pensamento científico de modo algum deve permanecer confinado em ambientes acadêmicos e institutos de pesquisa. Busca-se cada vez mais transpor as barreiras existentes entre o conhecimento institucionalizado e o saber informal. As disposições relacionadas à imaginação sociológica, investigação e demais métodos científicos contribuem, considerando tudo que já foi discutido até então, de forma significativa para a eleição da ciência em todo seu rigor na formação da juventude em saberes escolares na contemporaneidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Sociologia como ciência tem por principal função no Ensino Médio formar indivíduos capazes de se adaptar com a mesma maleabilidade necessária as constantes transformações sociais provocadas pelas rápidas mudanças no sistema capitalista e ao mesmo tempo contribuir para a manutenção da ordem social. Para além disso, a Sociologia corrobora na formação de indivíduos que, através do desenvolvimento de suas capacidades de reflexão racional sobre o cotidiano, atuam

de forma ativa nos acontecimentos políticos e sociais de sua comunidade, ocasionando ações capazes de criar pontos de adensamento juvenil na realização de eventos geek singulares a realidade de Horizonte e demais cidades da região circunvizinha.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para Consumo**. Rio de Janeiro, RJ: Editora Jorge Zahar, 2008.
- BOURDIEU, Pierre. **Meditações Pascalianas**. Rio de Janeiro, RJ: Bertrand Brasil, 1ª edição, 2001.
- _____. **Razões Práticas: Sobre a Teoria da Ação**. Campinas, SP: Papirus, 7ª edição, 2005.
- _____. **Escritos de Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 9ª edição, 2007.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dez. de 1996. **LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.
- CANEVACCI, Massimo. Metrôpole comunicacional: arte pública, auto representação, sujeito transurbano. In: **Revista de Ciências Sociais**. Fortaleza, CE: v. 47, n. 1, jan/jun, 2016, p. 173-191.
- DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla L. (orgs.). Juventude e Ensino Médio: Quem é este aluno que chega à escola. In: **Juventude e Ensino Médio: sujeitos e currículos em diálogo**. Belo Horizonte, MG: UFMG, 2014.
- FERNANDES, Florestan. O ensino de Sociologia na Escola Secundária Brasileira. In: **I Congresso Brasileiro de Sociologia**. São Paulo, SP: Anais, 1954. Disponível em:
<http://www.sbsociologia.com.br/portal/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=1693&Itemid=170> Acesso em: 17 jan. 2019.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo, SP: Editora Hucitec, 1985.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 20ª edição, 1999.
- GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis, RJ: Vozes, 10ª edição, 2002.
- LIMA FILHO, Irapuan P. **Em tudo o que eu faço, eu procuro ser muito rock and roll: rock, estilo de vida e rebeldia**. Fortaleza, CE: Imprensa Universitária, 2013.
- MILLS, C. Wright. **A Imaginação Sociológica**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 6ª edição, 1982.