

O USO DE ANIMES E CULTURA POP JAPONESA NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA: TENDÊNCIAS, LACUNAS E PERSPECTIVAS

*Luana Ester da Silva**, *Jean Mac Cole Tavares Santos***, *Maria Kélia da Silva****

RESUMO

Este artigo apresenta um estado do conhecimento sobre o uso de animes e da cultura pop japonesa no campo educacional, com foco nas produções acadêmicas brasileiras entre 2010 e 2025. A pesquisa analisou 11 trabalhos (10 dissertações e 1 tese) encontrados nas bases CAPES e BDTD, buscando compreender como esse objeto tem sido abordado na pós-graduação. A partir da análise, foram identificados três principais eixos: os animes como recurso didático em disciplinas específicas; como mediadores culturais ligados aos repertórios juvenis; e como linguagem crítica para debate de temas éticos, emocionais e socioambientais. Embora o campo ainda seja pouco explorado e enfrente limitações teóricas e metodológicas, os estudos indicam o potencial dos animes para promover engajamento, interdisciplinaridade e humanização no processo de ensino-aprendizagem. Os resultados apontam para a urgência de mais sistematização, reconhecimento institucional e aprofundamento teórico sobre o tema nas pesquisas educacionais.

Palavras-chave: animes; cultura pop japonesa; educação; juventudes.

* Mestranda em Ensino (POSENSINO/UERN/UFERSA/IFRN). Graduada em Licenciatura História (UERN). Bolsista CAPES. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-1951-5573>. Correio eletrônico: estersilva7830@gmail.com.

** Doutor em Educação (UFPB). Professor no Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO/UERN/UFERSA/IFRN). Editor da Revista RECEI. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7800-8350>. Correio eletrônico: macolle@hotmail.com.

*** Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Educação da UFC. Mestre em Ensino – POSENSINO/ UERN. Graduada em Pedagogia pela UERN. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4935-4075> Correio eletrônico: marykellya@hotmail.com.

**THE USE OF ANIME AND JAPANESE POP CULTURE IN BRAZILIAN EDUCATION:
TRENDS, GAPS AND PERSPECTIVES**

ABSTRACT

This article presents a state-of-the-art review on the use of anime and Japanese pop culture in the educational field, focusing on Brazilian academic productions between 2010 and 2025. The research analyzed 11 works (10 master's theses and 1 doctoral dissertation) found in the CAPES and BDTD databases, aiming to understand how this subject has been addressed in graduate studies. The analysis identified three main thematic axes: anime as a didactic resource in specific subjects; as culturais mediators linked to youth repertoires; and as a critical language for discussing ethical, emotional, and socio-environmental issues. Although this field remains underexplored and faces theoretical and methodological limitations, the studies highlight the potential of anime to foster student engagement, interdisciplinarity, and humanization in the teaching-learning process. The findings point to an urgent need for further systematization, institutional recognition, and theoretical deepening of the topic in educational research.

Keywords: anime; Japanese pop culture; education; youth.

**EL USO DE ANIMES Y LA CULTURA POP JAPONESA EN LA EDUCACIÓN
BRASILEÑA: TENDENCIAS, VACÍOS Y PERSPECTIVAS**

RESUMEN

Este artículo presenta un estado del conocimiento sobre el uso de los animes y la cultura pop japonesa en el campo educativo, con énfasis en las producciones académicas brasileñas entre 2010 y 2025. La investigación analizó 11 trabajos (10 disertaciones y 1 tesis) encontrados en las bases CAPES y BDTD, con el objetivo de comprender cómo se ha abordado este objeto en los estudios de posgrado. A partir del análisis, se identificaron tres ejes principales: los animes como recurso didáctico en asignaturas específicas; como mediadores culturales vinculados a los repertorios juveniles; y como lenguaje crítico para debatir temas éticos, emocionales y

socioambientales. Aunque el campo aún está poco explorado y enfrenta limitaciones teóricas y metodológicas, los estudios indican el potencial de los animes para promover el compromiso, la interdisciplinariedad y la humanización en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados señalan la urgencia de una mayor sistematización, reconocimiento institucional y profundización teórica sobre el tema en las investigaciones educativas.

Palabras clave: animes; cultura pop japonesa; educación; juventudes.

1 INTRODUÇÃO

A cultura pop japonesa, marcada por expressões como os animes, os mangás e os games, ocupa hoje um lugar central no cotidiano das juventudes brasileiras. Nas redes sociais, nos aplicativos de streaming e até no modo como os estudantes se vestem, falam ou se relacionam, é possível perceber o quanto esse universo atravessa experiências e formas de ver o mundo. Entre todas essas expressões, os animes têm se destacado por suas narrativas envolventes, personagens complexos e tramas que abordam questões sociais, históricas e éticas que vão além do entretenimento e de maneira cativante.

Apesar dessa presença marcante, ainda são poucos os estudos acadêmicos no Brasil que se dedicam a investigar o uso dos animes na educação. Mesmo em um cenário onde se discute cada vez mais a importância de aproximar a escola dos repertórios culturais dos estudantes, os animes seguem sendo, em grande parte, ignorados como possibilidade pedagógica. Quando aparecem, muitas vezes estão apenas como exemplo pontual ou curiosidade, e não como recurso didático estruturado ou objeto de análise crítica. Isso revela um distanciamento entre o que circula nas vivências dos jovens e o que se constrói como conhecimento na escola e na universidade.

O presente artigo parte justamente desse incômodo. Ao observar a força da cultura pop japonesa no dia a dia dos estudantes e a escassez de pesquisas que dialoguem com essa realidade, torna-se necessário olhar com mais atenção para o que já foi produzido sobre o tema. O objetivo deste trabalho é investigar como a produção acadêmica brasileira tem construído o conhecimento sobre o uso de animes e da cultura pop japonesa no campo da educação. A intenção não é apenas identificar quantos trabalhos existem, mas entender como esses estudos têm abordado o tema, com quais objetivos, em quais áreas do conhecimento, e com que relevância.

A pergunta que guia esta pesquisa é: como está sendo construído, na produção acadêmica brasileira, o conhecimento sobre o uso de animes e da cultura pop na educação, e qual a relevância desse tema nos estudos analisados? Ao responder essa pergunta, busca-se contribuir para ampliar a discussão sobre a presença das culturas juvenis nas práticas educativas.

Após a introdução, o artigo apresenta os aspectos metodológicos, detalhando os critérios e procedimentos adotados para a seleção e análise das produções acadêmicas brasileiras sobre o uso dos animes na educação. A pesquisa segue a abordagem de Estado do Conhecimento, que permite uma visão sistematizada e crítica do que tem sido produzido no campo, possibilitando identificar tendências, lacunas e contribuições relevantes.

Na etapa seguinte, os trabalhos selecionados são analisados com base em categorias construídas a partir das leituras, com o objetivo de compreender como essas pesquisas dialogam com a escola e com os repertórios culturais dos estudantes. A análise também busca refletir sobre as perspectivas teórico-metodológicas presentes nas produções, bem como os sentidos atribuídos ao uso dos animes como recurso educacional.

No referencial teórico, o artigo dialoga com autores como Stephen Ball (2016) e Alice Casimiro Lopes (2011), cujas contribuições permitem pensar a produção do conhecimento educacional a partir de uma perspectiva crítica e contextual. Parte-se de uma base teórica descentrada, que não busca fixar definições rígidas ou universais, mas compreende que os conceitos ganham sentido a partir dos contextos sociais, políticos e culturais em que estão inseridos.

Nessa direção, também se recorre a Henry Jenkins (2009), que contribui para a compreensão das culturas midiáticas juvenis e do papel da cultura pop como os animes na formação de identidades, no engajamento crítico e na aprendizagem participativa. Essa combinação teórica permite refletir sobre os animes não apenas como produtos de entretenimento, mas como elementos carregados de significados que atravessam os espaços escolares e dialogam com as experiências dos estudantes.

2 METODOLOGIA

Neste estudo, buscamos compreender como vem sendo construída, na produção acadêmica brasileira, a discussão sobre o uso de animes e da cultura pop japonesa na educação. Para isso, adotamos como abordagem metodológica o Estado do Conhecimento, modalidade de

pesquisa que se propõe a mapear, organizar e analisar criticamente os estudos desenvolvidos em determinada área, permitindo identificar tendências, lacunas e contribuições relevantes para o campo investigado.

Nos últimos anos, esse tipo de estudo tem se consolidado como importante estratégia para sistematizar a produção científica sobre um tema e para compreender como certos conhecimentos são construídos ao longo do tempo, em diferentes contextos e instituições. Segundo Ferreira (2002), os estudos do tipo Estado da Arte ou Estado do Conhecimento se caracterizam por seu enfoque bibliográfico e por sua intenção de mapear e discutir a produção existente, destacando aspectos como os enfoques teóricos, as metodologias utilizadas e os contextos de produção das pesquisas.

Para Romanowski e Ens (2006), esse tipo de levantamento contribui de forma significativa para a consolidação do campo teórico de uma área, ao identificar não apenas os aportes mais recorrentes, mas também as ausências, os limites e as possibilidades de inovação das práticas pedagógicas.

Seguindo essas referências, a pesquisa foi organizada em três etapas principais, com o objetivo de garantir clareza, coerência e sistematização ao processo investigativo: I) Planejamento da Revisão; II) Condução da Revisão; e III) Análise e Sistematização dos Dados.

5

2.1 Caminhos de busca

Para garantir um levantamento sistemático e direcionado das produções acadêmicas relacionadas ao tema desta pesquisa, elaboramos uma estratégia de busca com base na utilização de operadores booleanos, em especial o operador AND. Esse operador permite que todos os termos inseridos sejam considerados de forma combinada, filtrando os resultados para que apresentem estudos que contemplem simultaneamente os elementos centrais do recorte escolhido. Essa escolha teve como objetivo assegurar a relevância dos trabalhos localizados, evitando resultados muito amplos ou que se distanciassem do foco da investigação.

No caso desta pesquisa, selecionamos como palavras-chave os seguintes descritores: “anime”, “cultura pop japonesa” e “educação”. Esses termos foram combinados com o operador AND, resultando na seguinte *string* de busca:

Quadro 1 – *String* de busca automática utilizada nas bases de dados

Operadores	AND
String	“anime” AND “cultura pop japonesa” AND “educação”

Fonte: elaborado pelos autores.

A escolha desses descritores se baseia na centralidade que essas expressões assumem nos estudos que abordam a relação entre cultura midiática, juventudes e práticas pedagógicas. Ao associar os três termos, foi possível localizar produções que tratam especificamente da intersecção entre o universo dos animes e os contextos educacionais, o que está diretamente alinhado ao objetivo desta investigação.

Durante o processo de busca, uma das maiores dificuldades encontradas foi a limitação dos próprios sistemas de pesquisa das bases acadêmicas. A palavra “anime”, por exemplo, apresentou um problema recorrente: muitos dos resultados estavam relacionados a temas completamente alheios ao objeto deste estudo, como biologia animal, genética, produção agropecuária, entre outros usos da palavra “anime” ou variações semelhantes. Esse ruído dificultou a triagem inicial e exigiu a reformulação constante das expressões de busca.

Para contornar essa limitação, foram testadas diversas combinações entre os termos principais, como “anime AND ensino”, “animação AND educação”, “anime AND cultura pop japonesa AND escola”, entre outras variações. Mesmo assim, o número de trabalhos que realmente abordavam o tema de forma consistente foi bastante reduzido, o que, por si só, já indica uma lacuna importante no campo educacional brasileiro.

2.2 Repositórios digitais

Após a definição dos descritores e da *string* de busca, delimitamos as bases nas quais a revisão seria realizada. Para esta pesquisa, optamos por investigar produções nos seguintes repositórios de acesso público e gratuito: a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES. A escolha por essas bases se justifica pela relevância que elas ocupam no cenário acadêmico brasileiro, tanto pela abrangência quanto pela credibilidade dos trabalhos que reúnem.

Ambas as plataformas concentram dissertações e teses defendidas em programas de pós-graduação reconhecidos pela CAPES, o que assegura a qualidade metodológica das produções e permite um olhar mais qualificado sobre os caminhos que vêm sendo construídos no campo

da educação. Além disso, são repositórios atualizados com representatividade nacional, o que favorece o acesso a pesquisas desenvolvidas em diferentes regiões do país, ampliando a compreensão sobre como a temática aparece em contextos variados.

A escolha por bases nacionais também está alinhada ao objetivo de compreender como a cultura pop japonesa, especialmente os animes, tem sido discutida a partir da realidade brasileira, com suas políticas educacionais, práticas pedagógicas e condições materiais de ensino.

Quadro 2 – Base de dados e endereços eletrônicos

Base de dados	Endereço web
BDTD	https://bdtd.ibict.br/vufind/
CAPES	https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/

Fonte: elaborado pelos autores.

É importante destacar que essa etapa, embora essencial para o andamento da pesquisa, foi também uma das mais trabalhosas e sensíveis de todo o processo. A construção das combinações de palavras-chave aconteceu ao mesmo tempo em que eram testadas diretamente nas bases, ou seja, cada tentativa gerava um resultado que precisava ser avaliado na hora, o que exigiu atenção contínua e muito ajuste.

Pequenos erros ou escolhas menos precisas na formulação da busca geravam resultados irrelevantes e, em muitos casos, faziam com que estudos importantes passassem despercebidos. Por isso, essa fase exigiu um cuidado extremo: qualquer falha nesse momento comprometeria todo o levantamento e, por consequência, a análise posterior. Mais do que uma etapa técnica, foi um processo de tentativa e erro constante, que envolveu esforço, paciência e atenção aos detalhes e que, mesmo diante das dificuldades, permitiu a construção de um recorte fiel e coerente com o objetivo desta pesquisa e a metodologia do estado do conhecimento.

2.3 Critérios de inclusão e exclusão

Nos estudos de revisão do tipo Estado do Conhecimento, a definição clara dos critérios de inclusão e exclusão é fundamental para garantir a seriedade e a transparência do levantamento. Esses critérios funcionam como filtros metodológicos que orientam o processo

de seleção, delimitando quais produções realmente dialogam com o tema da pesquisa e evitando a entrada de trabalhos que não atendem aos objetivos definidos.

No caso deste estudo, essa etapa foi ainda mais essencial por se tratar de uma temática com baixa presença nas bases de dados e com grande número de resultados irrelevantes. Muitos trabalhos encontrados utilizavam a palavra “anime” em contextos completamente diferentes, o que exigiu um olhar atento sobre os títulos, resumos e, em alguns casos, a introdução dos textos. Os critérios aqui definidos ajudaram a manter o foco da investigação, filtrando os estudos que tratam de forma direta o uso de animes ou da cultura pop japonesa em contextos educacionais.

Como apontam Romanowski e Ens (2006), ao aplicar critérios de forma sistemática, o pesquisador reduz o risco de vieses pessoais na escolha dos materiais e fortalece a validade dos achados. Essa definição prévia também possibilita que outros pesquisadores compreendam e, se desejarem, repliquem o caminho metodológico adotado. A seguir, apresento os critérios utilizados neste estudo, organizados em duas categorias distintas:

Quadro 3 – Critérios de inclusão e exclusão

(I) Critérios de Inclusão	I.1 Estarem disponíveis em acesso aberto, na íntegra, em formato de dissertação de mestrado ou tese de doutorado; I.2 Estarem escritos em língua portuguesa, por autores brasileiros; I.3 Terem sido publicados entre os anos de 2010 e 2025, respeitando o recorte temporal definido; I.4 Abordarem de forma explícita o uso de animes, mangás ou cultura pop japonesa em contextos educacionais; I.5 Apresentarem reflexões teóricas, propostas pedagógicas ou experiências práticas que envolvam essa temática.
(E) Critérios de Exclusão	E.1 Estivessem incompletos, indisponíveis ou com acesso restrito E.2 Fossem publicações de eventos, capítulos de livros, artigos ou monografias, não se enquadrando como dissertações ou teses; E.3 Estivessem redigidos em outro idioma que não o português; E.4 Mencionassem a temática apenas de forma tangencial ou superficial, sem desenvolver relação com o campo da educação; E.5 Focalizassem exclusivamente outros níveis de ensino que não dialogassem com a proposta da pesquisa; E.6 Utilizassem os termos “anime” ou “mangá” em contextos totalmente alheios à área educacional.

Fonte: elaborado pelos autores.

Esse recorte metodológico foi essencial para construir uma análise focada, consistente e alinhada aos objetivos do estudo, oferecendo um panorama mais claro sobre como esse campo vem sendo construído no Brasil.

3 ANÁLISES TEÓRICAS PARA PENSAR CURRÍCULO, CULTURA POP E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Com base nos critérios metodológicos definidos e após um processo intenso de triagem, foram localizados e selecionados 11 trabalhos acadêmicos que tratam diretamente do uso de animes ou da cultura pop japonesa em contextos educacionais. Desses, 10 são dissertações de mestrado e apenas um é tese de doutorado. A predominância de produções no nível de mestrado pode ser interpretada como um indício de que essa temática ainda está em fase de consolidação dentro da pós-graduação brasileira, concentrando-se, principalmente, em programas voltados à formação de professores ou ao ensino de ciências, história, física, matemática e saúde.

Esses trabalhos foram desenvolvidos entre os anos de 2019 e 2025, período em que se intensificaram os debates sobre cultura digital, juventudes e novas linguagens no ambiente escolar. A maioria das dissertações está vinculada a programas profissionais, o que evidencia o interesse crescente em aproximar práticas pedagógicas e repertórios culturais dos estudantes, movimento que se alinha ao que Ferreira (2002) chama de deslocamento das investigações do campo exclusivamente teórico para preocupações mais aplicadas, voltadas à sala de aula.

9

As temáticas abordadas nas produções são diversas, mas giram, em geral, em torno de três eixos principais: (1) uso de animes e mangás como recurso didático em disciplinas específicas (como Física, Química, História e Ciências); (2) reflexões teóricas sobre cultura pop e educação; (3) propostas de sequências didáticas e atividades pedagógicas baseadas em animações japonesas. A variedade de enfoques reflete a pluralidade de olhares sobre o tema e a tentativa de legitimar, no campo educacional, objetos culturais até então marginalizados pela academia.

Outra característica observada foi a diversidade regional e institucional das produções. Foram encontrados trabalhos em universidades do Sudeste, Nordeste, Norte e Sul do país, com destaque para instituições públicas federais, como a Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Universidade Federal de Roraima (UFRR), Universidade Federal de Alagoas (UFAL), entre outras. Essa distribuição demonstra que o interesse pelo tema não está concentrado em um único polo, mas começa a se espalhar por diferentes regiões, revelando experiências locais distintas com o uso dos animes em práticas educativas.

Apesar da presença crescente dessa temática nas produções mais recentes, o número reduzido de trabalhos localizados, considerando o período de 15 anos filtrado e o potencial do tema evidencia uma lacuna importante na pesquisa educacional brasileira. A escassez de

estudos sistemáticos sobre o uso de animes como recurso pedagógico reforça o que Ferreira (2002) aponta como um dos objetivos dos estudos de estado do conhecimento: evidenciar os silêncios, os caminhos ainda pouco trilhados e os espaços possíveis de investigação.

Ao observar os trabalhos selecionados, chama atenção o fato de que grande parte deles surge da iniciativa de professores-pesquisadores que desejam aproximar a escola da realidade dos estudantes. Os animes aparecem, na maioria das vezes, como tentativa de tornar o ensino mais significativo, acessível e próximo das vivências juvenis. Esses movimentos, mesmo que isolados, revelam uma inquietação que vai além do uso pontual de uma mídia: dizem respeito ao desejo de repensar o próprio currículo, de resgatar o interesse dos alunos e de tornar a escola um espaço mais vivo e conectado com a cultura contemporânea.

Essa aproximação entre cultura pop e ensino pode ser interpretada à luz do que Stephen Ball (2016) chama de “contexto de prática” dentro do ciclo de políticas educacionais. Segundo ele, as políticas não são aplicadas de forma direta, como se o professor apenas reproduzisse normas definidas de cima para baixo. Na prática, os professores interpretam, adaptam e transformam o que está posto nos documentos oficiais. O uso de animes em sala de aula, nesse sentido, pode ser entendido como um exemplo claro dessa reinterpretação local, em que o professor toma decisões com base na realidade da sua turma, no seu território e nos recursos simbólicos que fazem sentido naquele contexto.

Mainardes (2006), ao adaptar esse modelo de Ball para a realidade brasileira, reforça que o ciclo das políticas inclui múltiplos momentos, e que entre a formulação e a prática há muitos atravessamentos: os discursos institucionais, as condições de trabalho, as formações, mas também as experiências pessoais de cada educador. É nesse espaço que os animes entram, não como uma imposição do currículo, mas como uma escolha, que por muitas vezes solitária de professores que enxergam neles uma possibilidade de diálogo real com os estudantes.

Alice Casimiro Lopes (2011) também nos ajuda a pensar o currículo para além da ideia de um documento fixo. Para ela, o currículo é um texto em disputa, que se escreve e reescreve continuamente dentro da escola. Quando um professor decide utilizar um anime como base para uma aula de História, por exemplo, ele não está apenas usando uma “mídia diferente”. Ele está atualizando aquele conteúdo a partir de outra linguagem, permitindo que novos sentidos surjam e que os estudantes possam se ver refletidos no processo de aprendizagem. Isso mostra que ensinar não é apenas transmitir, mas criar condições de escuta, diálogo e construção coletiva de conhecimento.

Já Henry Jenkins (2009) traz a noção de cultura da convergência e cultura participativa, que é essencial para pensar a escola de hoje. Ele mostra como as mídias populares, como os animes, fazem parte do cotidiano dos jovens e têm grande potencial para o aprendizado e não apenas por entreter, mas por envolver emocionalmente, estimular a imaginação, provocar debates e conectar temas complexos com narrativas acessíveis. Quando a escola ignora esses repertórios, ela corre o risco de se afastar dos estudantes. Quando os reconhece, mesmo que em pequenas experiências, ela abre espaço para que os alunos se sintam sujeitos ativos no processo educativo.

O que se vê nos estudos analisados é um movimento que desestabiliza qualquer ideia de centro fixo, seja o currículo oficial, o conteúdo disciplinar ou a lógica tradicional de ensino. O uso de animes na educação revela, na prática, como professores e estudantes podem ocupar esse espaço curricular com outras vozes, outras linguagens e outras formas de aprender. É nesse descentramento que a escola encontra possibilidades de se reinventar.

Dessa forma, os estudos mostram que o uso de animes na educação vai muito além de uma tentativa de “chamar a atenção” dos alunos. O que aparece nesses trabalhos é o esforço real de professores e professoras em romper com modelos engessados de ensino, trazendo para a sala de aula aquilo que já faz parte da vida dos estudantes. Usar animes é também uma forma de tensionar o currículo, de abrir espaço para novas linguagens e de construir uma escola mais conectada com o tempo em que vivemos.

Ao mesmo tempo, é preciso reconhecer que esse movimento ainda é frágil. São poucas as experiências sistematizadas, muitos professores caminham sozinhos, sem apoio institucional, e quase não há políticas públicas que incentivem esse tipo de prática. Faltam espaços de formação que incluam a cultura digital, faltam condições para que o professor experimente, teste e crie. E, acima de tudo, ainda falta o reconhecimento de que a cultura pop, aquilo que os jovens consomem, sentem, discutem e vivem, também é cultura. E ela pode, sim, ensinar. Basta que a escola esteja disposta a ouvir. O Quadro 4 a seguir, apresenta a relação dos trabalhos selecionadas para esta pesquisa, organizados com base nas informações coletadas durante o processo de análise.

Quadro 4 - Lista de trabalhos selecionados para o estudo

BASE DE DADOS	TÍTULO	AUTOR	INTITUIÇÃO TIPO DE TRABALHO
CAPES	Estudo das Percepções de Professores do Ensino Básico na Proposta de Utilização de Animês do Studio Ghibli para o Ensino de Biociências e Saúde: Perspectivas e Enfrentamentos	BAPTISTA, Ana Isabele Santana (2023)	Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ) RJ DISSERTAÇÃO
CAPES	Animes e Mangás Mobilizando Afetos e Imaginação na Escola	CARVALHO, Rebecca Moura de Almeida Ferreira (2023)	Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC) SP DISSERTAÇÃO
CAPES	Os Animes Dr. Stone e Aniquilera na Aprendizagem Significativa de Transformações na Educação em Química	SANTOS, Alef Bruno dos (2022)	Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) RN DISSERTAÇÃO
CAPES	Estudos Acerca de Mangás e Animês na Educação: Tendências e Desafios Contemporâneos	FUNAKURA, Masaaki Alves (2023)	Universidade La Salle RS DISSERTAÇÃO
CAPES	Ciência por Meio da Cultura Otaku: Uma Análise da Circulação do Conhecimento em Animes	RODRIGUES, Aleilson da Silva (2022)	Universidade Federal de Alagoas (UFAL) AL TESE
BDTD	A Cultura Pop como Facilitadora da Aprendizagem Significativa de Ciências	FREITAS, Bianca Fonsêca de (2025)	Universidade Estadual de Goiás (UEG) GO DISSERTAÇÃO
BDTD	Cultura Pop Japonesa: Uma Análise de Aspectos Socioambientais da Obra Hunter x Hunter	PEREIRA, Tayna de Souza (2024)	Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) RJ DISSERTAÇÃO

Quadro 4 - Lista de trabalhos selecionados para o estudo

conclusão

BASE DE DADOS	TÍTULO	AUTOR	INTITUIÇÃO TIPO DE TRABALHO
BDTD	Sequência Didática: a Utilização de Animes como Estímulos para o Ensino de Interações Elétricas	SILVA, Ivan Fernando Cabral da (2024)	Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) MS DISSERTAÇÃO
BDTD	ANIM(E)SCOLA: "O Castelo Animado", de Hayao Miyazaki (2004), como Estratégia Didática Para o (Re)conhecimento da Consciência Socioambiental no Espaço-Escola	CALIXTO, Kezia da Silva (2024)	Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL) MA DISSERTAÇÃO
CAPES	TATAKAE! Um Diálogo Possível entre os Animes e o Ensino de História	SOUZA, Rosana Silva de (2024)	Universidade Federal de Roraima (UFRR) RR DISSERTAÇÃO
CAPES	Desenhos de Mangá e Paper Toys: a Cultura Otaku e a Linguagem Audiovisual Articulando Matemática e Arte na Educação Escolar	PEREIRA, Gabriela Pereira de (2019)	Universidade Federal de Pelotas (UFPel) RS DISSERTAÇÃO

Fonte: elaborado pelos autores.

A análise dos trabalhos foi organizada em três eixos principais, definidos a partir das recorrências temáticas e dos sentidos atribuídos ao uso dos animes na educação. O primeiro eixo trata das finalidades pedagógicas atribuídas aos animes; o segundo aborda os referenciais teóricos, metodológicos e áreas do conhecimento envolvidas; e o terceiro analisa a relação dos estudos com os repertórios culturais e afetivos das juventudes. Esses eixos revelam como o tema tem ganhado espaço, ainda que timidamente, na produção acadêmica brasileira.

3.1 Objetivos e finalidades pedagógicas: análise da finalidade do anime nas pesquisas

Em Baptista (2023), os animes são usados em oficinas de formação de professores de Ciências para abordar Temas Contemporâneos Transversais da BNCC, como Saúde e Meio Ambiente, valorizando a linguagem estética e cultural das obras. Em Carvalho (2023), a proposta foca na mobilização de afetos e imaginação de adolescentes, utilizando animes e mangás como ferramentas para experiências educativas sensíveis.

Santos (2022) emprega os animes para promover aprendizagem significativa em Química, com foco na transformação da matéria, usando a cultura pop como estratégia humanizada e colaborativa na criação de um webtoon educativo. Já Funakura (2023) mapeia práticas pedagógicas com ênfase na dimensão socioemocional, visando desenvolver criatividade, criticidade e autonomia.

Em Rodrigues (2022), os animes são analisados como meios de enculturação científica, destacando seu potencial formativo na educação formal e informal. Freitas (2025) usa Dr. Stone e The Last of Us em UEPS para promover uma aprendizagem crítica sobre ciência e sociedade, aproximando os conteúdos escolares da realidade dos estudantes.

Pereira (2024) utiliza episódios de Hunter x Hunter para discutir temas socioambientais e Natureza da Ciência, promovendo reflexões críticas. Silva (2024) aplica animes em uma sequência didática sobre eletricidade, aliada à criação de podcasts, com base na teoria de Ausubel, conectando conceitos científicos ao universo dos alunos.

Calixto (2024) trabalha com O Castelo Animado para refletir sobre questões socioambientais e desigualdades, via pedagogia dos multiletramentos, visando leitura crítica multissemiótica. Souza (2024) usa Hadashi no Gen para ensinar História, humanizando a Segunda Guerra Mundial por meio da empatia e pensamento crítico.

Por fim, Pereira (2019) propõe o uso de mangás e elementos da cultura otaku no ensino de Matemática, ressignificando o ensino da geometria ao articular práticas culturais dos alunos com os conteúdos escolares.

3.2 Caminhos teóricos, metodológicos e interdisciplinares nas pesquisas com *animes* na educação

A dissertação de Baptista (2023), na área de Ensino em Biociências e Saúde, propõe uma oficina com professores da educação básica, utilizando animes do Studio Ghibli para tratar de temas da BNCC, com base em Paulo Freire e Bakhtin. Carvalho (2023), na Psicologia, segue abordagem qualitativa aplicada com adolescentes, apoiando-se em Vigotski para explorar afetos, imaginação e expressão criativa por meio de animes e mangás.

Santos (2022), no Ensino de Química, utiliza Dr. Stone e AniQuimera em atividades práticas com base na aprendizagem significativa, incluindo criação de webtoon e mapas mentais. Já Funakura (2023), na área da Educação, adota abordagem teórica e hermenêutica,

mapeando estudos e discutindo os animes como promotores de relações socioemocionais e formação crítica.

Rodrigues (2022) e Freitas (2025), ambos no Ensino de Ciências, apresentam abordagens distintas: Rodrigues realiza uma análise teórica com metodologia mista sobre animes e enculturação científica, com base em Ludwik Fleck; Freitas desenvolve uma pesquisa aplicada com sequências didáticas ancoradas em Ausubel e Moreira, utilizando *Dr. Stone* e *The Last of Us*.

Pereira (2024) e Silva (2024), no Ensino de Ciências da Natureza, seguem caminhos diferentes: Pereira realiza análise teórica do anime *Hunter x Hunter* com foco socioambiental e na Natureza da Ciência; Silva propõe sequência didática aplicada sobre eletricidade, com podcasts baseados em animes e fundamentação em Ausubel.

Calixto (2024), nas Letras, desenvolve uma proposta teórico-aplicada baseada nos multiletramentos e leitura crítica de *O Castelo Animado*, enquanto Souza (2024), no Ensino de História, aplica sequência didática prática com *Hadashi no Gen* para tratar da Segunda Guerra Mundial, valorizando empatia e conexões com a vivência dos alunos.

Por fim, Pereira (2019), no Ensino de Ciências e Matemática, propõe uma abordagem interdisciplinar e cultural, utilizando mangás e práticas visuais da cultura *otaku* no ensino da geometria. A metodologia é qualitativa e baseada em oficinas e diários de bordo, explorando linguagens não convencionais no ensino de Matemática. A seguir, Quadro 5 aponta uma breve síntese dos dados levantados para melhor compreensão.

15

Quadro 5 – Síntese do levantamento de dados

Autor(a)	Objeto Analisado	Abordagem/ Referencial	Metodologia	Forma de Utilização dos Animes
Baptista (2023)	Animes do Studio Ghibli (trechos disponíveis na Netflix)	Paulo Freire e Mikhail Bakhtin; BNCC (Temas Contemporâneos Transversais)	Pesquisa qualitativa com oficina de formação continuada para professores	Uso de trechos de animes em oficinas formativas para discutir saúde e meio ambiente
Carvalho (2023)	Animes e mangás diversos (não especificados)	Psicologia histórico-cultural (Vigotski); afetos, imaginação, arte	Encontros semanais com adolescentes do EF II; análise de produções, diário de campo e transcrições	Uso de animes e mangás como mediadores para mobilizar afetos e imaginação; produção de desenhos e textos com base nos debates

continua

Quadro 5 – Síntese do levantamento de dados

conclusão

Autor(a)	Objeto Analisado	Abordagem/ Referencial	Metodologia	Forma de Utilização dos Animes
Santos (2022)	Animes Dr. Stone e AniQuimera	Aprendizagem significativa (Ausubel); cultura pop	Sequência com Webtoon; mapas mentais	Discussão de episódios e produção colaborativa de histórias
Funakura (2023)	Mangás e animes (geral)	Hermenêutica; teoria do imaginário	Revisão bibliográfica e análise de tendências	Mapeamento da produção acadêmica e potencial socioemocional
Rodrigues (2022)	Seis animes (diversos)	Enculturação científica; Ludwik Fleck	Análise de conteúdo com abordagem mista	Estudo da circulação de conhecimento científico entre públicos otaku
Freitas (2025)	Anime Dr. Stone e série The Last of Us	Aprendizagem significativa (Ausubel); UEPS	Aplicação de UEPS com estudantes	Integração entre cultura pop e conceitos científicos
Pereira (2024)	Anime Hunter x Hunter	Natureza da Ciência; socioambiental	Análise filmica	Discussão de questões socioambientais e divulgação científica
Silva (2024)	Animes diversos (tema: eletricidade)	Aprendizagem significativa (Ausubel)	Sequência didática com podcast	Criação de podcasts baseados em animes
Calixto (2024)	Filme O Castelo Animado	Multiletramentos; crítica social (Freire, Fisher, Marx)	Análise multissemiótica; sequência didática	Leitura crítica do filme com foco socioambiental no Ensino Médio
Souza (2024)	Anime Hadashi no Gen	Ensino de História e sensibilidades	Sequência didática com exibição e discussão	Conexão entre conteúdos históricos e emoções dos alunos
Pereira (2024)	Mangás diversos	Estudos Culturais (Hall); juventudes	Oficinas; análise cultural de produções estudantis	Dobraduras e desenhos em oficinas de matemática

Fonte: elaborado pelos autores.

3.3 Relevância dos *animes* na educação: resultados e conexões com as juventudes

Neste eixo, analisam-se os resultados das pesquisas e os efeitos da presença dos animes na educação, considerando evidências como engajamento dos estudantes, aprendizagem, mudanças nas práticas pedagógicas e valorização dos repertórios juvenis. Também são observadas resistências institucionais, desafios práticos e contribuições ao campo educacional, buscando compreender os impactos reais do uso dos animes nas escolas e na formação docente.

Em Baptista (2023), os professores participantes relataram maior preparo e confiança para integrar materiais midiáticos às suas aulas, destacando-se o fortalecimento da autonomia docente e a utilidade da ficha coletiva de análise como ferramenta pedagógica.

Carvalho (2023) evidenciou que os encontros com adolescentes promoveram abertura para a reflexão sobre conflitos internos e sociais, com os animes e mangás funcionando como catalisadores de emoções, imaginação e expressão criativa, fortalecendo o vínculo entre o conteúdo escolar e as experiências dos estudantes.

Santos (2022) demonstrou que o uso de animes nas aulas de Química favoreceu a aprendizagem significativa, tornando os conteúdos mais acessíveis e próximos do cotidiano juvenil. A criação do webtoon AniQuimera evidenciou a eficácia da articulação entre ciência e linguagem visual como estratégia de engajamento. Já Funakura (2023), ao mapear produções acadêmicas, apontou que os animes contribuem para o desenvolvimento de vínculos afetivos e habilidades socioemocionais, ainda que encontrem resistência no meio escolar.

Rodrigues (2022) indicou que os animes apresentam representações relevantes da ciência, capazes de colaborar com a enculturação científica. No entanto, também destacou a necessidade de abordagens pedagógicas mais sistematizadas para que esses conteúdos sejam utilizados de maneira eficaz. Freitas (2025) mostrou que os animes Dr. Stone e a série The Last of Us, quando integrados às UEPS, promoveram aprendizagens críticas sobre ciência e ética. Apesar de algumas limitações nas respostas dos alunos, a pesquisa resultou na elaboração de cadernos didáticos que articulam cultura pop e educação científica.

A dissertação de Pereira (2024) revelou o potencial do anime Hunter x Hunter para discussões sobre justiça ambiental e prática científica, embora a autora alerte para o risco de interpretações equivocadas devido ao caráter ficcional da obra, reforçando a importância da mediação docente. Silva (2024) mostrou que a criação de podcasts baseados em animes ampliou

o envolvimento dos alunos com o ensino de eletricidade, apesar das restrições de tempo da intervenção.

Calixto (2024) apontou que o trabalho com O Castelo Animado possibilitou a leitura crítica de questões socioambientais e desigualdades, reforçando a potência dos animes como mediadores em propostas pedagógicas emancipatórias. Já Souza (2024) evidenciou que o uso de *Hadashi no Gen* despertou empatia e aprofundou a compreensão histórica dos alunos sobre a Segunda Guerra Mundial, permitindo conexões com o presente.

Por fim, Pereira (2019) destacou como os mangás e práticas visuais da cultura otaku contribuíram para ressignificar o ensino da geometria. As oficinas com dobraduras e desenhos ampliaram as formas de expressão matemática, promovendo o reconhecimento das identidades juvenis e integrando a cultura pop japonesa ao contexto escolar de forma significativa.

4 CONCLUSÃO

Esta pesquisa buscou compreender como o conhecimento sobre o uso de animes e da cultura pop japonesa na educação vem sendo construído na produção acadêmica brasileira, analisando sua relevância nos estudos identificados. A investigação, que seguiu a abordagem do Estado do Conhecimento, revelou um campo de pesquisa ainda em consolidação, marcado tanto por contribuições significativas quanto por lacunas importantes.

O processo de busca e seleção dos trabalhos já demonstrou alguns dos desafios enfrentados por pesquisadores nessa área. O termo "anime" gerou dificuldades metodológicas significativas, com os sistemas de busca frequentemente retornando resultados relacionados a áreas completamente distintas, como biologia animal e genética. Esse ruído nas buscas, que exigiu sucessivas reformulações nas estratégias de pesquisa, parece ser sintoma da ainda frágil legitimidade acadêmica desse objeto de estudo no contexto brasileiro.

A análise dos 11 trabalhos identificados (10 dissertações e 1 tese) permitiu identificar três principais eixos de abordagem do tema. O primeiro trata os animes como recursos didáticos para o ensino de disciplinas específicas, como Química, História e Física. O segundo enfoque explora seu potencial como mediadores culturais, capazes de conectar os repertórios juvenis ao currículo escolar. Já o terceiro eixo aborda as narrativas animadas sob uma perspectiva crítica, discutindo suas representações éticas e socioambientais e emocionais.

Do ponto de vista teórico-metodológico, observou-se que a maioria dos estudos se apoia em referenciais como a teoria da aprendizagem significativa de Ausubel e nas contribuições de

autores como Paulo Freire. No entanto, são raros os trabalhos que avançam para abordagens mais complexas, como análises decoloniais ou estudos de recepção. Essa relativa pobreza teórica, somada à predominância de relatos de experiência sobre pesquisas mais robustas, sugere que o campo ainda carece de maior aprofundamento conceitual. Além disso, o fato de encontrarmos apenas uma tese de doutorado sobre o tema no período analisado (2010-2025) indica que se trata de uma área ainda marginal no cenário acadêmico brasileiro.

Apesar dessas limitações, os estudos analisados demonstram o potencial pedagógico dos animes para humanizar conteúdos escolares, promover o engajamento discente e fomentar práticas interdisciplinares. Experiências como o uso de *Hadashi no Gen* no ensino sobre a Segunda Guerra Mundial ou de *Dr. Stone* nas aulas de Ciências mostram como essas narrativas podem servir como poderosas ferramentas educacionais quando utilizadas de forma crítica e intencional.

Os resultados desta pesquisa sugerem a necessidade de ampliar e qualificar a produção acadêmica sobre o tema, com estudos que superem a abordagem meramente instrumental dos animes. Também apontam para a importância de desenvolver estratégias de busca mais refinadas e de fortalecer políticas públicas que reconheçam as culturas juvenis como legítimas no espaço educacional. O tema carece de maior sistematização teórica e de mais espaços de discussão acadêmica.

Espera-se que este trabalho possa contribuir tanto para dar maior visibilidade ao campo quanto para inspirar novas pesquisas que aprofundem o diálogo entre educação e culturas juvenis.

19

REFERÊNCIAS

BALL, Stephen John; MAGUIRE, Meg; BRAUN, Annette. **Como as escolas fazem as políticas.** 23. ed. Ponta Grossa: UEPG, 2016.

BAPTISTA, Ana Isabelle Santana. **Estudo das percepções de professores do ensino básico na proposta de utilização de animes do Studio Ghibli para o ensino de Biociências e Saúde: perspectivas e enfrentamentos.** 2023. Dissertação (Mestrado em Ensino em Biociências e Saúde) – Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2023.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 1977.

CALIXTO, Kézia da Silva. **Anim(e)escola**: “O Castelo Animado”, de Hayao Miyazaki (2004), como estratégia didática para o (re)conhecimento da consciência socioambiental no espaçoescola. 2024. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão, 2024.

CARVALHO, Rebecca Moura de Almeida Ferreira. **Animes e mangás mobilizando afetos e imaginação na escola**. 2023. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2023.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas “estado da arte”. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, p. 257, 2002.

FREITAS, Bianca Fonsêca de. **A cultura pop como facilitadora da aprendizagem significativa de ciências**. 2025. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências) – Universidade Estadual de Goiás, Anápolis, 2025.

FUNAKURA, Masaaki Alves. **Estudos acerca de mangás e animês na educação: tendências e desafios contemporâneos**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade La Salle, Canoas, 2023.

LOPES, Alice Ribeiro Casimiro; MACEDO, Elizabeth. **Teorias de currículo**. São Paulo: Cortez, 2011.

MAINARDES, Jefferson. Abordagem do ciclo de políticas: uma contribuição para a análise de políticas educacionais. **Educação & Sociedade, Campinas**, v. 27, n. 94, p. 47-69, jan./abr. 2006.

20

PEREIRA, Gabriela Pereira de. **Desenhos de mangá e paper toys**: a cultura otaku e a linguagem audiovisual articulando matemática e arte na educação escolar. 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

PEREIRA, Tayna de Souza. **Cultura pop japonesa**: uma análise de aspectos socioambientais da obra Hunter x Hunter. 2024. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Saúde) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

RODRIGUES, Aleilson da Silva. **Ciência por meio da cultura otaku**: uma análise da circulação do conhecimento em animes. 2022. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2022.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. As pesquisas denominadas do tipo “Estado da Arte” em educação. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 6, n. 19, p. 37-50, 2006.

SANTOS, Alef Bruno dos. **Os animes Dr. Stone e AniQuimera na aprendizagem significativa de transformações na educação em química**. 2022. Dissertação (Mestrado Profissional em Química em Rede Nacional) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022.

SILVA, Ivan Fernando Cabral da. **Sequência didática**: a utilização de animes como estímulos para o ensino de interações elétricas. 2024. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal da Grande Dourados, Dourados, 2024.

SOUZA, Rosana Silva de. **Tatake! Um diálogo possível entre os animes e o ensino de História**. 2024. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) – Universidade Federal de Roraima, Boa Vista, 2024.

Recebido em: 20 jun. 2025.

Aceito em: 21 set. 2025.