

CULTURA POP E EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE CRÍTICA DE PRODUÇÕES CIENTÍFICAS NO BRASIL (2022–2025)

POP CULTURE AND EDUCATION: A CRITICAL ANALYSIS OF SCIENTIFIC PRODUCTIONS IN BRAZIL (2022–2025)

Recebido em: 17/10/2025

Aceito em: 30/11/2025

Publicado em: 07/12/2025

Jairon da Conceição Lima¹ 
Rosinete Amorim Carvalho² 

Resumo: Este estudo tem como objetivo mapear e analisar teses e dissertações produzidas entre 2022 e 2025 nos programas de pós-graduação brasileiros que tiveram a cultura pop como objeto de investigação. A partir da exploração sistemática do Banco de Teses e Dissertações da CAPES, foram identificados temas recorrentes, referenciais teóricos e caminhos metodológicos utilizados nas pesquisas selecionadas. A cultura pop é compreendida como um campo simbólico relevante, atravessado por questões de identidade, mercado e subjetivação no contexto do capitalismo contemporâneo. A análise incluiu oito trabalhos que abordam a cultura pop em diferentes contextos educacionais, com destaque para mangás, animes, redes sociais, literatura juvenil e práticas criativas em fandoms digitais. As metodologias predominantes são qualitativas, aliadas ao uso de ferramentas digitais. Os resultados apontam para o potencial pedagógico da cultura pop na mediação de saberes e na construção de identidades, mas também revelam lacunas quanto à diversidade cultural, formação docente e avaliação dos impactos educacionais.

Palavras-chave: Cultura Pop; Banco de Teses e Dissertações; CAPES.

Abstract: This study aims to map and analyze theses and dissertations produced between 2022 and 2025 in Brazilian graduate programs that used pop culture as an object of investigation. Based on a systematic exploration of the CAPES Thesis and Dissertation Database, recurring themes, theoretical frameworks, and methodological approaches employed in the selected research were identified. Pop culture is understood as a relevant symbolic field shaped by issues of identity, market forces, and subjectivation within the context of contemporary capitalism. The analysis included eight works addressing pop culture in different educational contexts, with emphasis on manga, anime, social networks, young adult literature, and creative practices in digital fandoms. The predominant methodologies are qualitative, often combined with digital tools. The results indicate the pedagogical potential of pop culture in mediating knowledge and constructing identities, while also revealing gaps related to cultural diversity, teacher education, and the assessment of educational impacts.

Keyword: Pop Culture; Thesis and Dissertation Database; CAPES.

INTRODUÇÃO

A própria noção de “pop” é instável e atravessada por disputas epistemológicas, muitas vezes sendo marginalizada em ambientes acadêmicos por ser associada ao que não é autêntico, puro ou original. No entanto, as fronteiras entre o popular e o pop são constantemente redesenhadas por meio de processos de hibridização, apropriação e circulação de sentidos, evidenciando a complexidade e a relevância desse campo para a compreensão da cultura contemporânea.

¹ Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB/UFMA). E-mail: lijairon00@gmail.com

² Coordenadora Pedagógica SEMED de São Mateus do Maranhão. E-mail: rosinetecarv@hotmail.com

Essa cultura pop tem se consolidado, nas últimas décadas, como um campo relevante de produção simbólica e de disputa por sentidos no espaço público. Sua presença na vida cotidiana das sociedades ocidentais capitalistas se intensificou a partir da ascensão dos meios de comunicação de massa e das transformações tecnológicas, econômicas e culturais do pós-Segunda Guerra Mundial, constituindo-se como fenômeno central na mediação da experiência social e na construção de subjetividades. Mais do que mero entretenimento, a cultura pop passou a ser compreendida como um sistema produtivo de signos, narrativas e práticas que atravessam os modos de ser e estar no mundo, e que, por isso, vem ganhando cada vez mais atenção das pesquisas acadêmicas no Brasil (Rocha; Vargas, 2021).

A cultura pop, nesse contexto, não é pensada como uma categoria isolada ou inferior, mas como parte de um campo de disputas simbólicas e sociais em que valores, afetos e identidades são construídos, apropriados e negociados (Soares, 2014). Ela articula elementos da cultura midiática com dinâmicas de mercado, performance e engajamento estético, atravessando as formas de consumo e de fruição nos meios digitais e tradicionais. Em vez de uma leitura apocalíptica ou puramente crítica, como outrora presente em certas abordagens da indústria cultural, as pesquisas mais recentes tendem a reconhecer nesse universo expressivo uma potência de análise sobre os modos de subjetivação e pertencimento.

Entendida como o conjunto de manifestações culturais produzidas e consumidas em larga escala, geralmente ligadas à mídia e ao entretenimento, como música, cinema, quadrinhos, moda e redes sociais, a cultura pop reflete e influencia valores, comportamentos e identidades sociais (Lobo, 2019). Sendo assim, torna-se pertinente uma análise da cultura pop como objeto de pesquisa acadêmica de suas formas de utilização e dos sentidos que lhe são atribuídos.

Com tal temática, este estudo tem como objetivo mapear e analisar as dissertações e teses produzidas entre 2022 e 2025 nos programas de pós-graduação stricto sensu que tiveram a cultura pop como objeto de investigação. Para tanto, adota-se uma metodologia baseada na exploração sistemática do Banco de Teses e Dissertações da CAPES, plataforma que concentra a produção científica desses programas em âmbito nacional. A proposta é identificar os temas recorrentes, os referenciais teóricos utilizados e os caminhos metodológicos escolhidos, contribuindo para a compreensão do lugar ocupado pela cultura pop na produção do conhecimento contemporâneo.

Assim, ao tomar a cultura pop como objeto central de investigação, esta pesquisa propõe-se a mapear e compreender o que tem sido produzido academicamente sobre o tema, inserindo-se em um campo teórico e metodológico que entende a cultura como prática social, performance e espaço de

disputas simbólicas. Mais do que analisar a cultura pop em si, o objetivo é identificar como ela tem sido abordada em diferentes estudos, quais são os principais enfoques, tensões e contribuições. O que está em jogo, portanto, é a ampliação da visibilidade acadêmica de temas e objetos frequentemente marginalizados, mas que, ao fazerem parte das rotinas sociais e das experiências midiáticas cotidianas, revelam-se centrais para a compreensão das dinâmicas culturais contemporâneas.

METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa adotada neste estudo fundamenta-se na exploração sistemática, entendida como um método de investigação científica que visa reunir, avaliar criticamente e sintetizar os resultados disponíveis sobre o tema, conforme definição de Leitão *et al.* (2010), no Banco de Teses e Dissertações da CAPES em maio de 2025, uma plataforma consolidada que reúne produções científicas provenientes de programas de pós-graduação stricto sensu em todo o Brasil. O termo de busca utilizado foi “cultura pop”, escolhido por sua relevância no contexto contemporâneo e sua crescente inserção nos debates sobre práticas pedagógicas inovadoras. A busca inicial resultou em um total de 414 trabalhos acadêmicos, sendo 278 dissertações e 92 teses, abrangendo as áreas de conhecimento cadastradas na plataforma.

Para delimitar os resultados, foram aplicados filtros cronológicos e temáticos. No que diz respeito ao período temporal, considerou-se a produção acadêmica publicada entre os anos de 2022, 2023, 2024 e 2025, garantindo assim a análise de materiais atualizados e alinhados às tendências emergentes no campo da educação. Adicionalmente, foram aplicados filtros específicos relacionados às grandes áreas do conhecimento, com foco nas categorias Educação, Ensino e Ensino de Ciências e Matemática, visando identificar pesquisas que dialoguem diretamente com processos formativos e práticas pedagógicas.

Após a aplicação dos filtros, obteve-se um conjunto preliminar de 16 trabalhos que atendiam aos critérios estabelecidos. Contudo, durante a etapa de triagem, observou-se que alguns desses trabalhos não possuíam autorização para divulgação, impossibilitando o acesso integral ao conteúdo. Essa limitação reduziu o universo final de análise para 8 trabalhos, que foram submetidos a uma leitura crítica e interpretativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os 8 trabalhos selecionados foram analisados à luz de critérios qualitativos, considerando aspectos como objetivos, enfoques teóricos, metodologias adotadas e principais conclusões. Essa

seleção permitiu identificar padrões recorrentes e lacunas no campo de estudo, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada do potencial pedagógico da cultura pop nos contextos educacionais.

QUADRO 01 - DETALHAMENTO DOS TRABALHOS SELECIONADOS.

Nº	TÍTULO DA PESQUISA	AUTOR/A	ANO	INSTITUIÇÃO	PALAVRAS-CHAVE
1	O potencial formativo da cultura pop: expressões da condição humana na contemporaneidade (DISSERTAÇÃO)	William De Souza Dittrich	2022	Universidade de Passo Fundo	Condição humana; cultura pop; educação; processos formativos; psicanálise.
2	Otakus e Kpoppers: cartografando jovens escritores em fandoms (TESE)	Ericka Fernandes Vieira Barbosa	2023	Universidade de Brasília	cartografia; juventude; educação não formal; cultura digital; multimeios.
3	ESTUDOS ACERCA DE MANGÁS E ANIMÊS NA EDUCAÇÃO: tendências e desafios contemporâneos (DISSERTAÇÃO)	Masaaki Alves Funakura	2023	Universidade La Salle	Animês; Educação; Cultura Japonesa; Mangá; Socioemocional.
4	As Novas Produções da Língua Inglesa no TikTok? (DISSERTAÇÃO)	Mariana Da Silva Castro	2022	Universidade Luterana do Brasil	Estudos Culturais; Pedagogias Culturais; Pedagogias do Presente; TikTok; Língua Inglesa.
5	Cinderelas modernas: o que os best-sellers juvenis ensinam sobre ser mulher? (DISSERTAÇÃO)	Thamires Andrade Reiss	2023	Universidade Federal de São Carlos	Literatura juvenil; Paula Pimenta; Thalita Rebouças; Relações de gênero; Descinderelizar.
6	O ENSINO DE LEONOR DE AQUITÂNIA (1124-1204) RELACIONADO COM OS PODERES POLÍTICOS, RELIGIOSOS E CULTURAIS NO FINAL DO SÉCULO XII (DISSERTAÇÃO)	Crislene Costa Santos Razente	2023	Universidade Estadual do Paraná	Leonor de Aquitânia; Ensino medieval; Política; Religião.
7	CIÊNCIA POR MEIO DA CULTURA OTAKU: UMA ANÁLISE DA CIRCULAÇÃO DO CONHECIMENTO EM ANIMES (TESE)	Aleilson Da Silva Rodrigues	2022	Universidade Federal de Alagoas	Otaku.; Circulation of scientific knowledge; Scientific Enculturation.
8	O ENSINO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO: AUTORIA, TECNOLOGIAS DIGITAIS E PUBLICAÇÃO (DISSERTAÇÃO)	Bruno Pinto Da Silva Pessanha	2022	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense	História em Quadrinhos; Autoria; Sequência Didática; Tecnologias Digitais; Instagram.

Fonte: Pesquisa autoral no Banco de Teses e Dissertações da CAPES (2025)

O trabalho "O Potencial Formativo da Cultura Pop: Expressões da Condição Humana na Contemporaneidade" é uma dissertação de mestrado apresentada por William de Souza Dittrich ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade de Passo

Fundo, sob orientação do Prof. Dr. Edison Alencar Casagrande. O objetivo principal da pesquisa foi investigar o potencial formativo da cultura pop e sua relação com a expressão da condição humana na contemporaneidade, buscando compreender como essa cultura pode ser utilizada como instrumento nos processos formativos de ensino e aprendizagem. A pesquisa adotou uma abordagem predominantemente qualitativa, utilizando como método central a pesquisa bibliográfica, fundamentada principalmente na teoria psicanalítica de Sigmund Freud e autores contemporâneos que dialogam com os estudos culturais e a educação, como Adorno, Horkheimer e Bachelard.

Os principais enfoques teóricos incluem a psicanálise freudiana para interpretar os elementos simbólicos presentes na cultura pop, além de referenciais da filosofia, sociologia e teoria crítica para analisar as narrativas culturais populares e seus impactos na constituição psíquica dos sujeitos. Metodologicamente, a autora explora diferentes manifestações da cultura pop (quadrinhos, filmes, séries, animações e jogos eletrônicos) para identificar como elas expressam aspectos da condição humana e promovem identificações entre os consumidores dessas obras. Como conclusão, o trabalho destaca que a cultura pop possui um potencial significativo para mobilizar dimensões sensíveis dos sujeitos, podendo ser utilizada como recurso pedagógico para além das metodologias tradicionais conteudistas. A autora enfatiza a necessidade de reconhecer esse valor formativo crítico, propondo uma abordagem educacional que integre essas expressões culturais como meio de comunicação e troca significativa com os estudantes, ressignificando práticas educativas e possibilitando uma maior conexão com suas vivências subjetivas.

A tese intitulada "Cartografias de Ficções Juvenis em Fandoms Digitais: Agenciamentos, Fabulações e Processos de Subjetivação" é um trabalho de doutorado apresentado por Ericka Barbosa à Universidade de Brasília (UnB), sob orientação da Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti. O objetivo principal da pesquisa foi cartografar os processos de ficcionalização de jovens que se tornam escritores durante a convivência em fandoms digitais, investigando como essas práticas criativas podem contribuir para novas formas de aprendizagem e subjetivação que escapam dos moldes tradicionais de ensino. A pesquisa adotou uma abordagem metodológica inspirada na cartografia de Deleuze e Guattari, utilizando como técnica analítica a atenção suspensiva proposta por Kastrup, que envolve procedimentos de rastreio, toque, pouso e reconhecimento atento das produções culturais juvenis.

Os principais enfoques teóricos incluem principalmente os conceitos de Deleuze e Guattari sobre diferença e repetição, raiz, radícula e rizoma, além de dialogar com autores como Foucault, Jenkins e Lévy para analisar as dinâmicas de criação coletiva e resistência cultural nos fandoms

digitais. Metodologicamente, o trabalho combina análise qualitativa de dados com observação participante e revisão bibliográfica de pesquisas relacionadas ao tema. Como conclusões, a autora destaca que as práticas de escrita colaborativa em fandoms possibilitam formas inovadoras de aprendizagem e produção de conhecimento que desafiam as estruturas hierárquicas tradicionais da educação, propondo alternativas pedagógicas baseadas em redes de cooperação e multiletramentos. A tese enfatiza a importância de reconhecer e valorizar essas práticas juvenis como modos legítimos de produção cultural e cognitiva, defendendo a necessidade de repensar os currículos escolares para incorporar essas novas formas de expressão e aprendizado.

A dissertação "Mangá e Animê como Recursos Paradidáticos: Mapeamento das Pesquisas Brasileiras em Educação (2013-2022)" é um trabalho de mestrado apresentado por Masaaki Alves Funakura ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade La Salle, sob orientação da Profa. Dra. Elaine Conte. O objetivo principal da pesquisa foi mapear as produções científicas dos últimos dez anos sobre o uso de mangás e animês no contexto educacional brasileiro, analisando como esses recursos têm sido investigados nas áreas de Ensino, Educação e Artes. A metodologia adotada foi predominantemente qualitativa, com base em um levantamento realizado no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O autor utilizou uma abordagem exploratória e descritiva, selecionando 14 trabalhos acadêmicos (02 teses e 12 dissertações) que tratam especificamente desses artefatos culturais como objetos de pesquisa.

Os principais enfoques teóricos incluem referências à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que destaca a importância do contato dos estudantes com diferentes gêneros artísticos e literários, bem como estudos sobre cultura visual, educação estética e identidade cultural. Metodologicamente, o trabalho se apoia em critérios de inclusão e exclusão para refinar os resultados, considerando temas específicos como intervenção pedagógica, desenvolvimento socioemocional e práticas educativas interdisciplinares. Como conclusões, o autor aponta que há poucas pesquisas envolvendo mangás e animês no Brasil, concentradas principalmente nas regiões Sul e Sudeste, destacando-se obras como *Naruto* como objeto de estudo mais frequente. Além disso, ressalta que esses recursos são promissores como ferramentas paradidáticas, mas ainda carecem de maior exploração crítica e sistemática no campo educacional, especialmente na formação de professores e no diálogo com contextos escolares brasileiros.

A dissertação intitulada "As Novas Produções da Língua Inglesa no TikTok?" foi apresentada por Mariana da Silva Castro ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Luterana

do Brasil (ULBRA), como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Educação, sob orientação da Profa. Dra. Darlize Teixeira de Mello. O objetivo principal da pesquisa foi analisar as práticas de ensino da Língua Inglesa na rede social TikTok, com foco nas estratégias pedagógicas e culturais utilizadas pela TikToker @minhaprofessoragringa para atrair e engajar usuários. A metodologia adotada foi inspirada na etnografia virtual, utilizando como material analítico os vídeos da "Lista de reprodução" criada pela TikToker, que continha dicas de inglês. A análise buscou compreender como o ensino da língua inglesa é abordado nos vídeos mais assistidos e quais estratégias são empregadas para captar a atenção dos usuários.

Os principais enfoques teóricos incluem os Estudos Culturais e as Pedagogias Culturais, além de reflexões sobre identidade, subjetividade e o impacto das tecnologias digitais na educação. Metodologicamente, a pesquisa organizou as observações em três eixos analíticos: (a) Ironias e Cultura Pop – Humor (Língua Portuguesa) e Memes; (b) Gírias contemporâneas sobre relacionamentos amorosos – sentidos figurados; e (c) Positividade (você consegue) – performances de humor. Como conclusões, o trabalho destaca que o TikTok ressignifica o ensino da Língua Inglesa ao integrá-lo a elementos culturais e performáticos, ampliando seu alcance e tornando-o mais acessível para jovens. No entanto, observou-se que a Língua Inglesa frequentemente fica em segundo plano, sendo superada pelas performances e tendências virais. A pesquisa sugere que o TikTok pode ser uma ferramenta relevante para o ensino de línguas, mas alerta para a necessidade de equilibrar entretenimento e conteúdo educacional.

A dissertação "Cinderelas modernas: o que os best-sellers juvenis ensinam sobre ser mulher?" foi apresentada por Thamires Andrade Reiss ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), campus Sorocaba, como requisito para obtenção do título de Mestra em Educação, sob orientação da Profa. Dra. Daniela Auad. O objetivo principal da pesquisa foi analisar como as narrativas de best-sellers juvenis brasileiros, especificamente *Cinderela Pop* (de Paula Pimenta) e *Confissões de uma garota excluída, mal-amada e (um pouco) dramática* (de Thalita Rebouças), perpetuam ou desafiam os ideais cinderelizados que moldam a educação sentimental e cultural de meninas e mulheres. A metodologia adotada foi qualitativa, com base em análise do discurso feminista, explorando elementos textuais e extratextuais das obras, como personagens, enredos e representações culturais. Os principais enfoques teóricos incluem Estudos Culturais, teorias de gênero e crítica literária, dialogando com autores como Simone de Beauvoir, Judith Butler e Teresa de Lauretis.

Os resultados apontam que ambas as obras reproduzem elementos do conto clássico de Cinderela, como a busca incessante pelos padrões de beleza, rivalidade feminina, realização pessoal condicionada ao amor romântico heterossexual e a negação da sexualidade. Esses elementos perpetuam uma "educação cinderelizada", que limita as possibilidades de subjetivação feminina ao reforçar estereótipos patriarcais. Metodologicamente, a pesquisa também considerou aspectos visuais, como capas e adaptações cinematográficas, que amplificam essas representações. Como conclusão, a autora propõe a ideia de "descinderelização" como uma alternativa educacional para promover autonomia, equidade e pluralidade nas narrativas dirigidas a meninas e mulheres, destacando a necessidade de desconstruir ideais ultrapassados e ampliar o debate sobre diversidade e resistência no campo da literatura juvenil.

O trabalho intitulado "Ciência por meio da cultura otaku: uma análise da circulação do conhecimento em animes" foi apresentado por Aleilson da Silva Rodrigues, sob orientação do Prof. Dr. Wilmo Ernesto Francisco Junior, como tese de doutorado junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), como requisito para a obtenção do título de Doutor em Educação. Trata-se de uma pesquisa que se enquadra em uma perspectiva qualitativa e tem como objetivo investigar como o conhecimento científico é representado e circula por meio de animes, produtos culturais amplamente consumidos pela cultura otaku. A pesquisa busca compreender como essas produções audiovisuais abordam aspectos relacionados à ciência, como métodos científicos, figuras de cientistas e influências externas (políticas, sociais, históricas), além de explorar como esses elementos podem influenciar a percepção do público sobre a prática científica. Metodologicamente, o autor adotou uma abordagem analítica baseada em unidades de análise previamente definidas, como "Imagem de cientista", "Investigação científica" e "Conceitos científicos", utilizando recortes textuais e quadros organizacionais para categorizar os dados coletados.

Os principais enfoques teóricos incluem a Natureza da Ciência (NDC), que explora as complexidades humanas envolvidas na construção do conhecimento científico, bem como questões ligadas à representação social dos cientistas e ao impacto cultural das narrativas científicas nos animes. A metodologia contempla ainda a análise de elementos visuais e discursivos presentes nos episódios selecionados, buscando evidenciar como temas científicos são traduzidos para o público leigo por meio de metáforas, explicações simplificadas e associações entre imagens e conceitos. Como conclusões, o estudo destaca que os animes analisados apresentam peculiaridades na forma de retratar a ciência, muitas vezes mesclando rigor científico com elementos fictícios ou

pseudocientíficos, o que pode tanto educar quanto distorcer a compreensão do público sobre processos científicos reais. A pesquisa enfatiza o potencial dessas produções como ferramentas de divulgação científica, mas alerta para a necessidade de um olhar crítico sobre como essas narrativas são construídas e recebidas.

A dissertação intitulada "O Ensino de História em Quadrinhos no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico: Autoria, Tecnologias Digitais e Publicação" foi apresentada por Bruno Pinto da Silva Pessanha ao Programa de Pós-Graduação em Ensino e suas Tecnologias do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFF), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre. O objetivo principal da pesquisa foi investigar como os alunos do curso de Design Gráfico podem criar e publicar na internet histórias em quadrinhos de caráter autoral, utilizando as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). A metodologia adotada foi qualitativa, com a aplicação de uma sequência didática que combinou teoria e prática, utilizando ferramentas digitais como o software Photoshop e plataformas como o Instagram para a criação e disseminação das produções autorais dos alunos.

Os principais enfoques teóricos incluem o conceito de autoria no contexto das histórias em quadrinhos, fundamentado em autores como Catherine Tauveron, além de reflexões sobre semiótica, narrativa visual e o impacto das TDIC na criação artística. Metodologicamente, a pesquisa foi dividida em etapas, como a aplicação de um questionário inicial para avaliar o conhecimento prévio dos alunos sobre quadrinhos, seguido de encontros síncronos via Google Meet e atividades práticas mediadas pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem (Google Classroom). Como conclusão, o trabalho destaca que o uso das TDIC foi essencial para o desenvolvimento da criatividade e autonomia dos alunos no processo de criação de quadrinhos, permitindo-lhes explorar diferentes recursos tecnológicos e alcançar um público mais amplo por meio das redes sociais. A pesquisa também ressalta a importância de práticas pedagógicas inovadoras que integrem tecnologia e arte, promovendo a formação de profissionais capazes de atuar no mercado de forma independente e criativa.

A análise comparativa dos trabalhos selecionados permite identificar padrões recorrentes nas temáticas abordadas, nas metodologias utilizadas e nos referenciais teóricos adotados, revelando tendências e lacunas no campo da educação mediada por elementos culturais contemporâneos e tecnologias digitais.

Entre as temáticas predominantes, destaca-se a relação entre cultura pop e educação, explorada em três estudos (Dittrich, Funakura e Barbosa), que investigam como animes, jogos e

produções midiáticas podem ser integrados de forma crítica ao processo pedagógico. Outro ponto relevante é o uso de plataformas digitais, especialmente redes sociais como o TikTok (Castro) e o Instagram (Pessanha e Barbosa), evidenciando o papel central dessas ferramentas na vida dos jovens e seu potencial para ampliar os espaços e modos de aprendizagem.

Questões de identidade e representação cultural também são amplamente discutidas, como nos estudos de Sousa, Razente e Rodrigues, que refletem sobre como fatores como alteridade, pertencimento e diversidade influenciam a construção do conhecimento e o ambiente educacional.

Quanto às metodologias, há um predomínio da abordagem qualitativa, com diferentes estratégias como análise documental, etnografia virtual e aplicação de sequências didáticas, todas voltadas para compreender fenômenos educacionais em contextos reais e sob a perspectiva dos sujeitos envolvidos. O uso de ferramentas digitais, como Google Acadêmico (Funakura), redes sociais (Castro) e análise de produções artísticas (Pessanha), demonstra uma adaptação das práticas de pesquisa às novas realidades socioculturais e linguísticas.

Nos referenciais teóricos, os Estudos Culturais aparecem como a base mais frequente, presente em cinco dos oito trabalhos (Dittrich, Sousa, Castro, Barbosa e o estudo sobre cultura otaku de Rodrigues), contribuindo para análises críticas sobre poder, identidade e produção de sentidos. Outro enfoque importante é o da educação e multiletramentos, presente nas pesquisas de Castro e Pessanha, que valoriza a diversidade de linguagens, verbais, visuais, digitais e híbridas, propondo uma educação alinhada às dinâmicas contemporâneas.

Apesar do reconhecimento do potencial pedagógico dos recursos culturais e tecnológicos explorados, os autores também apontam desafios teóricos e metodológicos que precisam ser superados para garantir a efetividade e criticidade dessas práticas no contexto escolar. Além disso, surge como ponto convergente a necessidade de sistematização dessas experiências, com maior articulação entre teoria e prática, e a realização de estudos mais estruturados para avaliar o impacto real dessas abordagens no aprendizado e desenvolvimento dos estudantes.

Ao sistematizar os dados de forma quantitativa, é possível observar os seguintes padrões:

QUADRO 2 - SÍNTESE DOS PADRÕES OBSERVADOS.

Temas mais recorrentes
Educação e Tecnologia: 5 trabalhos
Identidade Cultural: 4 trabalhos
Cultura Pop: 3 trabalhos

Plataformas Digitais: 3 trabalhos
Metodologias mais frequentes
Pesquisa Qualitativa: presente em todos os 8 trabalhos
Uso de Ferramentas Digitais: identificado em 6 trabalhos
Enfoques teóricos mais utilizados
Estudos Culturais: 5 trabalhos
Educação e Multiletramentos: 3 trabalhos

Fonte: Pesquisa autoral (2025).

Essa análise evidencia uma tendência clara da produção acadêmica em explorar as intersecções entre cultura, tecnologia e educação, destacando a relevância de abordagens interdisciplinares e metodologias inovadoras para lidar com os desafios contemporâneos da prática educativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos trabalhos selecionados revela um crescente reconhecimento da cultura pop como ferramenta pedagógica e objeto legítimo de investigação acadêmica. Embora os estudos destaquem avanços no uso de mídias populares, plataformas digitais e práticas culturais contemporâneas na educação, ainda persistem lacunas significativas que abrem espaço para novas pesquisas e inovações no campo. Apesar do destaque dado à cultura pop japonesa, como mangás e animes, há escassa atenção a manifestações culturais midiáticas de outras regiões, como as africanas, indígenas ou latino-americanas. Essa ausência limita uma compreensão mais ampla e inclusiva do potencial pedagógico da cultura pop, reforçando a necessidade de abordagens que valorizem a diversidade e promovam uma educação mais equitativa e representativa.

Outro ponto crítico é a formação docente diante das transformações tecnológicas e culturais atuais. Embora alguns estudos mencionem a resistência de professores ao uso da cultura pop, poucos aprofundam discussões sobre estratégias de formação inicial e continuada que incentivem o uso crítico e reflexivo desses recursos. É preciso investir em práticas que integrem saberes escolares e juvenis por meio da mediação cultural.

Também se observa um distanciamento em relação à dimensão emocional da cultura pop no ensino. Enquanto os aspectos cognitivos e sociais são privilegiados, pouco se explora o papel dessa cultura na promoção do desenvolvimento socioemocional. Narrativas com personagens complexos podem ser aliadas valiosas para discutir temas como empatia, resiliência e dilemas éticos, contribuindo para uma formação integral.

A inclusão de estudantes com deficiência também permanece subexplorada. Ainda são escassas as propostas concretas para adaptar conteúdos e linguagens da cultura pop de forma acessível, considerando princípios do design universal para a aprendizagem. Há muito a ser feito para que essa cultura efetivamente democratize o acesso ao conhecimento. A alfabetização midiática surge como outro campo promissor. Com o intenso consumo de produtos culturais entre jovens, a escola pode assumir um papel fundamental na leitura crítica e na produção criativa de conteúdo, fomentando autoria, pensamento crítico e cidadania digital.

No campo das ciências, apenas uma pesquisa explora diretamente a intersecção entre cultura pop e divulgação científica, carecendo maior sistematização e diálogo com áreas STEM. Investigar como a ciência é representada nesses produtos culturais pode favorecer uma aproximação mais criativa e acessível entre público e conhecimento científico. Além disso, a cultura pop tem potencial para estimular debates globais sobre direitos humanos, justiça social e mudanças climáticas. No entanto, poucas pesquisas exploram essa possibilidade, assim como a comparação entre produções locais e globais, algo que poderia valorizar identidades regionais frente às narrativas hegemônicas.

O uso de tecnologias emergentes, como realidade virtual, aumentada e inteligência artificial, também é incipiente. Projetos imersivos e gamificação inspirados na cultura pop podem tornar o aprendizado mais envolvente e desenvolver competências como resolução de problemas e pensamento crítico. A história oral e comunitária é outro campo negligenciado. Integrar experiências locais à criação de narrativas culturais pode fortalecer laços entre escola e comunidade, promovendo identidade e pertencimento.

Por fim, uma das maiores lacunas é a falta de avaliação sistemática do impacto da cultura pop na aprendizagem. São raros os estudos com indicadores claros ou análises longitudinais capazes de mensurar seus efeitos reais. Pesquisas nessa linha são fundamentais para validar e aprimorar práticas educacionais baseadas nesse tipo de mediação. Assim, embora a cultura pop já ocupe um espaço significativo na educação contemporânea, há um vasto campo a ser explorado. Investir nessas lacunas não só amplia o horizonte teórico-metodológico da área, mas também oferece bases para uma escola mais conectada, criativa, inclusiva e crítica.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ericka Fernandes Vieira. **Otakus e Kpoppers: cartografando jovens escritores em fandoms**. 2023. 171 f., il. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2023.

CASTRO, Mariana da Silva. **As novas produções da língua inglesa no TikTok?**. 2022. 160 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Instituição não informada, 2023.

DITTRICH, William de Souza. **O potencial formativo da cultura pop: expressões da condição humana na contemporaneidade**. 2022. 99 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Passo Fundo, 2022.

FUNAKURA, Masaaki Alves. **Estudos acerca de mangás e animês na educação: tendências e desafios contemporâneos**. 2023. 181 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade La Salle, Canoas, 2023.

LEITÃO, José Carlos. *et al.* **Metodologia de investigação em Educação Física e Desporto**. Vila Real: UTAD, 2010

LOBO, Renato Fernandes. O uso da Cultura Pop nas aulas de História. **Revista Discente Offícios de Clio**, Pelotas, v. 4, n. 6, jan.–jun. 2019.

PESSANHA, Bruno Pinto da Silva. **O ensino de história em quadrinhos no curso superior de tecnologia em design gráfico: autoria, tecnologias digitais e publicação**. 2022. 235 f. Dissertação (Mestrado em Ensino e suas Tecnologias) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, 2022.

RAZENTE, Crislene Costa Santos. **O ensino de Leonor de Aquitânia (1124-1204) relacionado com os poderes políticos, religiosos e culturais no final do século XII**. 2023. 181 f. Dissertação (Mestrado em Formação Docente Interdisciplinar) – Universidade Estadual do Paraná, Paranavaí, 2023.

REISS, Thamires Andrade. **Cinderelas modernas: o que os best-sellers juvenis ensinam sobre ser mulher?**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, Câmpus Sorocaba, 2023.

ROCHA, Anderson Alves da; VARGAS, Herom. Da Cultura de Massa ao Pop: definições e histórico da cultura pop. **Revista Comunicação Midiática**, Bauru, SP, v. 16, n. 1, p. 35–45, 2021.

RODRIGUES, Aleilson da Silva. **Ciência por meio da cultura otaku: uma análise da circulação do conhecimento em animes**. 2022. 220 f. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal de Alagoas, Alagoas, 2022.

SOARES, Thiago. Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 24, 2014.