



CULTURA POP E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA REFLEXÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

POP CULTURE AND PEDAGOGICAL PRACTICES: A REFLECTION FOR BASIC EDUCATION

CULTURA POP Y PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS: UNA REFLEXIÓN PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA

Gleyton de Moura Ferreira Silva¹
Edilene Batista Gomes²

RESUMO

O uso de equipamentos tecnológicos está cada vez mais presente no cotidiano do ser humano, seja para uso pessoal ou realização de alguma tarefa. Na educação esse uso tem se ampliado rapidamente, diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar novas possibilidades de práticas pedagógicas para a educação básica, ancoradas na Cultura pop. Utilizou-se como aporte metodológico a revisão literária de textos já publicados, buscando refletir sobre a importância do uso de elementos presentes na cultura pop para o desenvolvimento de trabalhos pedagógicos na educação básica. A partir da pesquisa desenvolvida foi possível perceber que os gêneros da cultura pop são ferramentas que têm muito a contribuir com a prática pedagógica, no decorrer do texto destacamos alguns deles: animes, fanfics e mangás que consideramos ferramentas cruciais para a motivação e desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-Chave: cultura pop; tecnologias; educação; práticas pedagógicas.

ABSTRACT

The use of technological equipment is increasingly present in the daily lives of human beings, whether for personal use or performing some tasks. In education, this use has expanded rapidly, in this context, the present work aims to present new possibilities of pedagogical practices for basic education, anchored in Pop Culture. A literary review of previously published texts was used as a methodological contribution, seeking to reflect on the importance of using elements present in pop culture for the development of pedagogical works in basic education. From the research developed, it was possible to see that pop culture genres are tools that have a

Submetido em: 20/12/2021 – **Aceito em:** 11/01/2023 – **Publicado em:** 11/01/2023

¹ Mestre em Educação – PPGE/UFT; Especialista em Saúde Pública - FACETEG/UPE; Especialista em Gestão Ambiental - UGF; Licenciado em Ciências Biológicas - FABEJA; com conhecimento teórico e prático na área de Recurso Educacional Aberto, em suas ações pedagógicas, fomenta o uso de tecnologias digitais como potencializador da aprendizagem nas aulas de ciências nos anos finais do ensino fundamental II. Orcid: 0000-0002-5621-5137. <https://lattes.cnpq.br/4259591257208988>. E-mail: gleyton.ferreira@uft.edu.br. Bolsista Demanda Social/CAPES.

² Mestranda em Educação – PPGE/UFT; Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional (ISESJT), e Gestão e Supervisão Escolar com Habilitação em Docência do Ensino Superior (ISEPRO). Licenciada em Pedagogia (UESPI). Orcid: 0000-0002-6643-128X. <http://lattes.cnpq.br/7780019733809901>. E-mail: gomes.edilene@mail.uft.edu.br Bolsista Demanda Social/CAPES.



lot to contribute to the pedagogical practice, throughout the text we highlight some of them: animes, fanfics and mangas that we consider crucial tools for motivation and development in the process teaching and learning.

Keywords: Pop culture; technologies; education; pedagogical practices.

RESUMEN

El uso de equipos tecnológicos está cada vez más presente en la vida cotidiana de los seres humanos, ya sea para uso personal o para el desempeño de alguna tarea. En educación, este uso se ha expandido rápidamente, en vista de este contexto, el presente trabajo tiene como objetivo presentar nuevas posibilidades de prácticas pedagógicas para la educación básica, ancladas en la Cultura Pop. Se utilizó como aporte metodológico una revisión literaria de textos publicados previamente, buscando reflexionar sobre la importancia de utilizar elementos presentes en la cultura pop para el desarrollo del trabajo pedagógico en la educación básica. A partir de la investigación desarrollada se pudo constatar que los géneros de la cultura pop son herramientas que tienen mucho que aportar a la práctica pedagógica. A lo largo del texto destacamos algunos de ellos: animes, fanfics y mangas que consideramos herramientas cruciales para la motivación y el desarrollo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: cultura pop; tecnologías; educación; prácticas pedagógicas.

INTRODUÇÃO

O presente artigo parte do pressuposto epistêmico de uma revisão literária e bibliográfica, as leituras de estudos nos fizeram refletir sobre a importância do uso de elementos presentes na cultura pop tais como: filmes, series, mangás, histórias em quadrinhos, fanfics³, animes, para desenvolver trabalhos pedagógicos escolares na educação básica, visando contribuir com o ensino e aprendizagem e proporcionar engajamento dos alunos frente às novas possibilidades de ensino. Sabe-se que o uso de equipamentos tecnológicos está cada vez mais presente no cotidiano do ser humano, seja para uso pessoal ou realização de alguma tarefa. Na educação o uso de tecnologias se intensificou ainda mais em decorrência do afastamento físico por conta de um evento sanitário causado pelo vírus Sars-CoV-2 que afetou o mundo no ano de 2020.

³ “Fanfiction ou fanfic, é um texto produzido por um autointitulado fã, marcado de forma explícita como uma revisão, continuação ou inserção”. (PIVA, AFFINI, 2015, p. 3).

É com o uso de equipamentos tecnológicos conectados à rede de internet que o ensino está sendo promovido nas escolas, e que teve seu uso intensificado no contexto pandêmico. Entretanto, não é de hoje que esses recursos tecnológicos são utilizados, os mesmos já se faziam presentes em uma sociedade globalizada e marcada pelo uso de tecnologias.

O contexto de 2020 se destacou pelos momentos de uso constante das ferramentas digitais tanto pelos alunos quanto pelos professores. O processo de usabilidade das tecnologias, no ensino básico de modo não presencial, torna-se presente no momento em que a educação, por motivos de saúde pública em 2020, não pôde acontecer de forma presencial nas escolas. (SIMÃO e ROCHA, 2021).

Na mesma perspectiva Costa e Pessoa (2014, p. 2), já deixavam em evidência que mudanças estavam ocorrendo “As mudanças tecnológicas pelas quais estamos passando, tem provocado alterações em diversos contextos da área social. A sociedade se organiza de uma maneira diferente”. Percebemos que mudanças no contexto educacional já estavam acontecendo em outrora, e que é preciso fazer uso de tais ferramentas tecnológicas buscando-se assim extrair delas toda sua potencialidade para se obter um maior aproveitamento, contribuindo assim para uma melhor comunicação e facilidade de interação frente aos conteúdos disponíveis no ciberespaço. Ainda de acordo com Costa e Pessoa (2014), é necessário apropriar-se destas ferramentas tecnológicas para se extrair o melhor das informações e conteúdos oriundos desses recursos.

Nesta sociedade é preciso que os indivíduos sejam capazes de utilizar adequadamente os recursos tecnológicos disponíveis, ou seja, não apenas como simples ferramentas de trabalho, mas como algo capaz de modificar a vida das pessoas. E neste sentido que se insere o ambiente escolar. (COSTA e PESSOA, 2014, p. 3)

Nesse sentido, percebemos que o papel da escola mediante a tais mudanças que transcorrem em relação aos avanços tecnológicos, é facilitar o acesso a esses recursos, contribuindo para que o educador esteja atento a essas mudanças e a atualização de sua prática pedagógica por intermédio de formação continuada, conforme expresse abaixo:



O uso da internet na formação escolar e universitária é exigência da cibercultura, isto é, do novo ambiente comunicacional-cultural que surge com a interconexão mundial de computadores em forte expansão no início do século XXI, do novo espaço de sociabilidade, de organização, de informação, de conhecimento e de educação (SILVA, 2010, p.2).

A partir do exposto, é evidente que uma eminente mudança nos meios informacionais disponibilizados por recursos tecnológicos tem demonstrado que a prática de ensino baseada apenas na comunicação oral do professor não faz mais sentido. Como aponta Hino (2019, p.2), “o mundo atual, onde a tecnologia disponibiliza informação a qualquer hora e em qualquer lugar, [...] faz-se necessário a reforma de ensino e aprendizagem em uma sociedade altamente conectada.” Sendo assim é imprescindível que na era digital não se faça uso das tecnologias considerando que as mesmas já fazem parte do cotidiano da maioria das pessoas. Nesse sentido as escolas devem adaptar-se a esses novos tempos, deixando de lado o foco exclusivo no acúmulo de conteúdo para auxiliar o aluno em seu protagonismo, promovendo assim um ambiente mais favorável ao desenvolvimento de potencialidades do estudante (PIFFERO 2020). Deste modo o uso de tecnologias deve ser explorado nas aulas como suporte para produção de conhecimento nas diversas linguagens.

METODOLOGIA

A presente pesquisa foi realizada utilizando-se como aporte metodológico a revisão de textos já publicados, com a finalidade de refletir sobre a importância do uso de elementos presentes na cultura pop para o desenvolvimento de trabalhos pedagógicos na educação básica. A revisão bibliográfica, conforme Marconi e Lakatos (2003, p. 158), “é um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados ao tema” e tem como propósito “colocar o pesquisador em contato direto com tudo que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 183). O percurso metodológico ocorreu em duas partes, a primeira consistiu no levantamento bibliográfico com a finalidade de buscar estudos para dar suporte conceitual à pesquisa, essa busca se deu a partir de artigos publicados em periódicos, dissertações, teses e livros. E a segunda, em organizar e aprofundar os conhecimentos, inter-relacionando a educação com as novas possibilidades de ensino a partir dos componentes presentes na cultura pop.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Desde os primórdios as forças, os fenômenos naturais e as manifestações que decorrem destes eventos (terremotos, furacões, tsunamis, tempestade de raios) sempre atraíram a atenção do ser humano e instigou seu imaginário ao entendimento dos mesmos. O ser humano representava suas observações fenomenológicas através da linguagem visual. As pinturas rupestres, que significam grafado na rocha, eram gravadas em grutas, cavernas e ambientes ao ar livre. Mas, era por meio dos contos orais que seus feitos, sua medicina, as virtualidades e sua mitologia eram perpassados aos indivíduos que pertenciam ao grupo. Os

mitos traziam consigo, os mistérios da criação do universo, a criação dos deuses, o surgimento do ser humano, as guerras entre deuses, o medo da morte, entre tantos outros aspectos.

No oriente médio, região da Mesopotâmia, um dos povos de grande imponência foram os Sumérios que possivelmente iniciaram a tradição oral de contar histórias. Seus mitos, contos e poemas eram uma forma de conhecimento que estava intimamente ligado a religião da época, três desses poemas mitológicos são muito conhecidos segundo o historiador KRIWACZEK (2018); *Enuma Elish*⁴, *Épico de Gilgamés*⁵ e *a Epopeia de Atrahasis*⁶. Tais narrativas foram sendo modificadas ao longo das gerações, mesmo com as alterações decorrentes do tempo, esses mitos permanecem vivos em diversos contextos sejam eles: textos religiosos, no folclore, tradições culturais e tantos outros eventos que estão presentes nos mais diversos povos da contemporaneidade, são lembrados na arte, ficção, entretenimento, no cinema e cultura popular, apresentando apenas uma nova narrativa, mas na sua essência continua a mesma.

Todo esse conhecimento cultural acumulado por gerações, passa então a ser considerado como aquilo que pode ser encontrado de maneira fácil e com maior acessibilidade no consumo. A cultura pop passa a ter uma maior disseminação com o que ficou conhecido como “indústria cultural” termo esse cunhado pelos sociólogos e pensadores Max Horkheimer e Theodor Adorno e difundida pela Escola de Frankfurt, os meios de comunicação passam então a produzir a cultura de modo semelhante com os meios de produção industrial, significando algo acessível a grandes massas, algo que o povo usufrui em grande quantidade. Para Morin (1977, p. 35) “todo sistema industrial tende ao crescimento, e toda a produção de massa destinada ao consumo tem sua própria lógica, que é de máximo consumo. A indústria cultural não escapa essa lei”.

O conceito de cultura foi discutido sob diversas perspectivas até ser analisado de maneira sistemática. Algumas definições foram surgindo a partir de novas reflexões que foram sendo produzidas. A esse respeito vale ressaltar as percepções de Santos.

Cultura está muito associada a estudo, educação, formação escolar. Por vezes se fala de cultura para se referir unicamente às manifestações artísticas, como o teatro, a música, a pintura, a escultura. Outras vezes, ao se falar na cultura da nossa época ela é quase identificada com os meios de comunicação de massa, tais como o rádio, o cinema a televisão. (SANTOS, 1996, p. 21-22).

As reflexões sempre remetiam ao objetivo de compreender o modo de vida dos povos e nações, ao contexto social. Entretanto, há de convir que a cultura refere-se à humanidade

⁴ Mito de criação babilônico. (KRIWACZEK, 2018, p.117-297)

⁵ É um antigo poema mesopotâmico, escrito pelos sumérios. Essa história narra os feitos de Gilgamesh, rei de Uruk, em sua procura pela imortalidade. (Ibid.p.147)

⁶ Poema épico da mitologia suméria, a respeito da criação e do dilúvio universal. (Ibid.p.100)

como um todo, cada nação, sociedade e grupos humanos. Na modernidade, os contos e mitos estão bem representados através de filmes, séries, animes, mangás entre outros, nos quais trazem batalhas entre deuses, invasões de seres extraterrenos, animais fantásticos, heróis, entre tantos outros temas que afloram no fabuloso universo cinematográfico. Essas histórias fazem parte da cultura popular e que por vezes são sempre retomadas com os aspectos culturais vigentes. Para Edgar Morin:

[...] cultura constitui um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções. Esta penetração se efetua segundo as trocas mentais de projeção e de identificação polarizadas nos símbolos, mitos, imagens da cultura como personalidades míticas ou reais que encarnam os valores (os ancestrais, os heróis, os deuses). Uma cultura fornece pontos de apoio imaginários à vida prática, pontos de apoio à vida imaginária, ela alimenta o ser semi-real, semi-imaginário, que cada um secreta no interior de si (MORIN, 1977, p. 15).

Percebemos que a cultura é algo vivo e que vai sendo moldada ao longo do tempo. No mesmo sentido, o sociólogo Richard T. Schaefer (2006, p. 54) aponta que “cultura é a totalidade dos costumes, conhecimentos, comportamentos aprendidos e transmitidos socialmente”, entendemos que a cultura é a manifestação de costumes que são aprendidos, reaprendidos e transmitidos, podendo ou não ocorrer mudanças em suas narrativas, mas não em essência. Nesse sentido podemos perceber que os costumes culturais fazem parte da coletividade e que não pode ser desprezado em ambientes escolares, sendo assim é necessário que tais aspectos sejam levados em consideração nas práticas educativas.

CULTURA POP E EDUCAÇÃO

Na educação formal, a cultura pop permite uma aproximação maior com os alunos a partir da inserção de elementos que dinamizarão as práticas pedagógicas, seja através de mangás, fanfics, animes ou outros elementos. E, diante do contexto atual, com o advento da tecnologia, é evidente a falta de motivação de alunos para a monotonia das aulas ministradas sem acesso a esses recursos. Segundo Oliveira, Imig e Gavinho (2021) uma alternativa eficaz para amenizar esse problema, seria a inserção de elementos da cultura pop como recurso nas práticas pedagógicas. Desta maneira, trazer elementos do cotidiano dos alunos é um mecanismo para despertar a atenção deles e oportunizar que criem significados, fazendo com que compreendam as teorias por meio do que eles têm curiosidade.

Assim, é necessário desvincular-se do juízo de valor que há com as coisas pop, e olhá-las como ferramentas de diálogo com os interesses dos alunos. Nessa perspectiva é imprescindível desenvolver estratégias inteligentes para a inserção destes conceitos de maneira que estimule e motive os alunos. Aguilar apud Tavares e Tiraboschi (2021, p. 134) evidencia que a função do professor corresponde em “desenvolver nos aprendizes a



competência que os farão relativizar seus próprios valores, crenças e comportamentos culturais e investigar por eles mesmo a alteridade”.

As produções de cultura pop são instrumentos de transferências de conceito e possibilidade de desenvolvimento do pensamento crítico. Construir narrativas de culturas de identidades, é uma maneira de lidar com o desconhecido, algo que não aprendemos ainda a criar significados automaticamente, e é possível estimular o pensamento crítico de como estamos reproduzindo essas narrativas espontaneamente.

É importante sensibilizar-se com a pluralidade cultural e as relações interculturais que se dão no contexto de ensino e de aprendizagem, de maneira a trazer a realidade dos alunos para a sala de aula. Nessa perspectiva, é indispensável a compreensão dos inúmeros caminhos para se apresentar o conceito de cultura e de como os aspectos culturais podem incidir na aprendizagem, para que possamos englobar todos esses construtos em nossas práticas pedagógicas.

Os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), que são documentos que antecedem a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), já ressaltavam que uma das funções da educação, seria fazer com que o aluno evoluísse de um mero leitor passivo para um leitor crítico. Porém, isso não significa que ele não possa fazer uso de diversos gêneros para entretenimento, mas que ele possa ter uma avaliação crítica a partir dos recursos que são disponibilizados e refletir a respeito dos mesmos. Nessa perspectiva, Paulo Freire (1989, p. 9) já defendia que: “a compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto”.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular), documento principal que orienta os currículos da educação básica no Brasil, menciona os produtos da indústria cultural, a cultura pop, e muitos gêneros textuais, inclusive do mundo digital:

Analisar as diferentes formas de manifestação da compreensão ativa (réplica ativa) dos textos que circulam nas redes sociais, blogs/microblog, sites e afins e os gêneros que conformam essas práticas de linguagem, como: comentário, carta de leitor, post em rede social, gif, meme, fanfic, vlogs variados, political remix, charge digital, paródias de diferentes tipos, vídeos-minuto, e-zine, fanzine, fanvídeo, vidding, gameplay, walkthrough, detonado, machinima, trailer honesto, playlists comentadas de diferentes tipos etc., de forma a ampliar a compreensão de textos que pertencem a esses gêneros e a possibilitar uma participação mais qualificada do ponto de vista ético, estético e político nas práticas de linguagem da cultura digital (BRASIL, 2018, p. 73).

Percebe-se que há uma tendência em equilibrar o cânone literário e modal textual para o trabalho com as produções pop em todos os espaços de aprendizagem. Trabalhar com a multimodalidade, é uma ideia bastante pertinente, visto que é uma linguagem que os alunos



já estão familiarizados, portanto é um trabalho promissor se adequarmos ao objetivo da aula. Pode-se por exemplo, selecionar algum aspecto presente nos gêneros culturais que a BNCC propõe e diversificar a proposta pedagógica tendo em vista a multiplicidade de questões que podem ser tratadas, sendo necessário definir o que se pretende abordar com os alunos, para que haja um melhor engajamento e que tais práticas pedagógicas sejam mais significativas e inovadoras em relação ao modelo de ensino tradicional.

OS ELEMENTOS DA CULTURA POP NA EDUCAÇÃO

Ao refletirmos sobre as ferramentas que auxiliam o desenvolvimento da educação, e as orientações da BNCC a respeito da cultura digital, faz-se necessário ressaltar a relevância do uso dos elementos presentes na cultura pop, como mecanismos inovadores no processo de ensino e aprendizagem. Posto isso, abordaremos as características de alguns deles, como: mangás, fanfics, animes, no decorrer do texto.

O termo *Mangá*, significa desenho, e se inseriu na cultura japonesa logo após o fim da Segunda Guerra Mundial. Constituído por uma indústria de entretenimentos, o Mangá assume características de histórias em quadrinhos americanas.

A respeito do conceito, Batista Neto (2017, p. 22) afirma que “[...] mangá é o nome que se dá a qualquer história em quadrinhos produzida no Japão.” Por mais que esta cultura tenha se disseminado em outros países que também a produzem, o Japão é a referência principal de onde se originou as produções de mangá, e foi o ponto inicial de influência para outros países.

Para Carvalho (2007, p. 19) “O animê é o principal veículo de divulgação da cultura pop Japonesa no mundo. Assim, o Japão se torna uma referência como o maior realizador de animações do mundo, conhecido internacionalmente.” Portanto, os desenhos animados, são considerados mecanismo principal de influência no processo de consolidação global da cultura pop japonesa.

Embora possuam formato e produção diversificados, mangás e animes são semelhantes em conteúdo, posto que geralmente são os mangás que sustentam a fábrica de animes ao serem utilizados no processo de elaboração do referido gênero cultural.

Segundo Batista Neto (2017, p. 31), “Para a população brasileira em geral, a difusão da cultura pop japonesa começou através das mídias audiovisuais. A televisão foi a grande força motriz para a divulgação do pop japonês no Brasil.” Animações e quadrinhos japoneses surgiram na cultura brasileira em 1960, porém somente a partir da década de 1990 que essa cultura se consolidou no Brasil, ganhando inúmeros adeptos, principalmente em decorrência dos títulos de *Dragon Ball* e *Pokémon*, que tornaram-se essenciais na expansão da força e representatividade, influenciando bastante na produção desses gêneros culturais como forma de investimento rentável aos meios editoriais e audiovisuais.

No Brasil, o termo *otaku* é utilizado para designar os fãs de mangás, animes e outros produtos da cultura pop japonesa, que de acordo com Carlos (2009, p. 2) “Não se trata de alguém que apenas assiste desenho animado na TV ou lê um quadrinho ou outro japonês. Trata-se de um indivíduo que tem consciência da origem do que consome e que geralmente entende aspectos culturais nipônicos específicos”. Portanto, percebe-se que os adeptos desse gênero cultural não se interessam apenas pelo conteúdo em si, mas buscam compreender os aspectos da origem desses conteúdos pois, a partir dessa consciência adquirirão maior propriedade sobre eles.

As *fanfics*, classificadas como narrativas criadas por pessoas comuns, surgem a partir de produções culturais existentes, geralmente por fãs que desejam criar uma história diferente ou dar continuidade, podendo ser desenvolvida por meio de um vídeo, uma imagem, texto, ou outros mecanismos. Mais especificamente como ressalta Alves (2015):

Fanfiction é uma prática de letramento on-line. A *fanfic*, abreviação do termo em inglês *fanfiction*, ou seja, “ficção criada por fãs”, que também pode ser chamada de *fic*, ocupa-se de contos ou romances escritos por terceiros. Os autores dessas *fics* são chamados de *fictores*. Esse tipo de gênero não apresenta caráter comercial nem lucrativo, pois é escrito por fãs que se utilizam de personagens ficcionais já existentes. (ALVES, 2015, p. 27).

Essas narrativas escritas por fãs, são desprovidas da intencionalidade de lucratividade e transgressão dos direitos autorais, ocorrem a partir da necessidade de interagir com esse meio fictício, conforme afirma Vargas (2005):

[...]. Os autores de *fanfictions* dedicam-se a escrevê-las em virtude de terem desenvolvidos laços afetivos tão fortes com o original, que não lhes basta consumir o material que lhes é disponibilizado, passando a haver a necessidade de interagir, interferir naquele universo ficcional, de deixar sua marca de autoria. [...] (VARGAS, 2005, p. 21).

Em relação aos benefícios do uso das *fanfics* no processo de ensino e aprendizagem, Porto e Benia (2016) mencionam que as *fanfics*, consolidam-se como forma de experimentação e aperfeiçoamento da escrita e leitura, permitindo a partir dessa vivência, o estímulo à novos estilos de produção. Ou seja, permite recriar exemplos, situações, histórias, mostrando que novas ferramentas podem ser utilizadas como forma de incitar a criatividade. É importante considerar que é papel da escola trazer alguns aspectos diferentes do cotidiano dos alunos, mas também é papel da escola dialogar com eles, trazer a experiência deles para dentro da escola, aproximar as práticas pedagógicas do contexto social dos alunos.

CULTURA POP COMO POSSIBILIDADE DE PRÁTICA PEDAGÓGICA

Diante do contexto pandêmico causado pelo vírus *Sars-CoV-2* a educação está sendo realizada por intermédio de equipamentos tecnológicos e em diferentes formatos, dentre eles a forma remota. Percebe-se que o interesse pelas aulas por parte dos alunos diminuiu

bastante. Essa desmotivação dos alunos pode ser reflexo da falta de formação continuada do professor que contribua com o uso das tecnologias, falta de reconhecimento ou excesso de trabalho (MARCOS, 2021). Não é foco do estudo as questões relacionadas a falta de interesse, mas é uma questão de grande relevância que pode ser levada em questão em outros trabalhos. Em relação a esses percalços, há de convir que as inovações nas práticas pedagógicas são essenciais para um melhor aproveitamento e envolvimento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

A esse respeito, Oliveira, Imig e Gavinho (2021) ressaltam que o fator principal para o desenvolvimento dos alunos, é a vontade de aprender, pois, ensino e aprendizagem só acontecem quando o aluno se dispõe e encontra sentido para estudar. Daí então a necessidade de o professor estar sempre buscando novas maneiras de fazer com que esse aluno esteja motivado a aprender, e fazê-lo sentir-se sujeito ativo no processo de aprendizagem é uma possibilidade que pode proporcionar resultados significativos.

Tomando por base os gêneros da cultura pop, que consideramos de grande relevância para o professor que deseja inovar sua prática, pode-se destacar alguns elementos importantes para alcançar uma melhor qualidade no desempenho dos alunos. Dentre os gêneros da cultura pop, destacamos as *fanfics*, os mangás e animes. Há muitos outros gêneros, porém, vamos nos ater a apenas estes elementos.

As comunidades de *fanfics*, por exemplo, segundo Jenkins (2009, p. 251) “fornecem muitos estímulos para que os leitores atravessassem o último limiar para a redação e apresentação de suas próprias histórias. E [...], o *feedback* que recebe o inspira a escrever mais e melhor.” Portanto, o gênero *fanfic* é muito maleável e pode ser trabalhado de diversas maneiras na educação. É possível promover uma conexão entre o contexto social e escolar do aluno, buscando exercer práticas pedagógicas que os motivem, independente do formato de produção desse gênero cultural, a leitura sempre será o insumo para esta construção. E isso transcorre pelos demais gêneros citados anteriormente.

Os mangás, embora possuam uma linguagem mais coloquial, são considerados também como ferramentas essenciais para despertar o interesse pela leitura e escrita. De acordo Vargas (2005) a realização de práticas pedagógicas pautadas nos interesses de entretenimentos dos alunos, é um meio para a construção de vínculos e diminuição do distanciamento entre o ambiente escolar e o contexto social dos alunos.

A inserção desses elementos da cultura pop na educação, proporciona a ampliação da capacidade de reflexão crítica dos alunos influenciando na sua formação intelectual. Vale ressaltar que esses elementos possuem adeptos de todas as idades, portanto pode-se considerá-los como mecanismos que possibilitarão uma maior compreensão dos conhecimentos teóricos e práticos, ampliando conceitos de vários conteúdos trabalhados em sala de aula.



CONSIDERAÇÕES

Esta pesquisa possibilitou uma breve revisão sobre bibliografias que tratam das temáticas aqui discutidas, bem como foram reforçados alguns pontos discursivos referentes ao uso de gêneros culturais como aporte metodológico em práticas pedagógicas neste período de Ensino Remoto Emergencial e períodos de ensino presencial.

Ressalta-se a importância de estar atento a respeito da relevância da inclusão das questões presentes na cultura pop como subsídio para tornar as práticas educativas mais significativas no âmbito escolar, no sentido de aproximar conteúdos com a realidade do estudante fazendo com que ele se sinta envolvido com seu processo de aprendizado e esteja mais engajado frente aos conteúdos abordados em aulas. Além do mais, alguns elementos da cultura pop como a produção de fanfics e mangás, por exemplo, possuem grande relevância no sentido de estimular o prazer pela leitura e o desenvolvimento da escrita.

É importante destacar que os processos educativos estão em constante mudança e que a prática educativa está em uma contínua construção do conhecimento. E a presente pesquisa nos deixa evidente a importância de focarmos nas mudanças que ocorrem no âmbito social e aproximar essa realidade aos conteúdos que são ministrados em aulas afim de não ficarem distantes da realidade do aluno, e ao fazer uso dos elementos presentes na cultura pop, acreditamos que essa relação entre conteúdos e realidade fica mais estreita, proporcionando assim uma prática pedagógica mais atrativa e significativa para com o aprendizado.

Diante do exposto, acreditamos que esse artigo contribua em certa medida com a construção do conhecimento, o qual visa estimular o professor a refletir sobre sua prática pedagógica, e sempre que possível promover uma aula na qual o aluno sinta-se protagonista no processo da construção social, garantindo-lhe assim seu direito de agente ativo e transformador do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALVES, E. **Fanfiction: escrita, colaboração e reescrita no ambiente digital**. International Congress of Critical Applied Linguistics, Brasília, 2015. Disponível em: <http://www.uel.br/projetos/iccald/pages/arquivos/anais/agencia/fanfiction>. Acesso em: 29 jul. / 2021.

BATISTA NETO, Ary. **Mangás e Animês: A cultura pop japonesa no Brasil**. 2017. 57f. Monografia (Licenciatura em História) – Centro de Ciências Humanas, Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, São Francisco, MG. 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/35051435/Mang%C3%A1s_e_anim%C3%AAs_a_cultura_pop_japonesa_no_Brasil. Acesso em 30 jul. 2021.



BRASIL. **Ministério da Educação**. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum. Brasília: MEC, SEB, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> . Acesso em: jul. /2021.

CARLOS, Giovana S. **A cultura pop japonesa no contexto da cibercultura**. In: Simpósio Nacional ABCiber, 3, 2009, São Paulo. Eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber. São Paulo, 2009. Disponível em: https://www.academia.edu/991013/A_cultura_pop_japonesa_no_contexto_da_cibercultura a acesso em: 02 ago. 2021.

CARVALHO, Dolean Dias. **“Mangás e Animês”** Entretenimento e influências culturais. 2007. 50f. Monografia (Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Brasília, DF. 2007. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1506/2/20266905.pdf>. Acesso em 31 jul. 2021.

COSTA, D. J.; PESSOA,. **A inserção de um indivíduo na cultura digital: o papel da escola neste**. Revista Tecnologias na Educação, Minas Gerais ,v.06, n. 10, p. 11, julho 2014. Disponível em: <<http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/>>. Acesso em: 24 julho 2020.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.

HINO, M. C. **Desafios da educação na era da tecnologia**. Trabalho & Educação, [S. l.], v. 28, n. 1, p. 127–139, 2019. DOI: 10.35699/2238-037X.2019.9868. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/9868>> Acesso em: 4 ago. 2021.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KRIWACZEK, Paul. **A Mesopotâmia e o nascimento da civilização**. Rio de Janeiro: Zahar, 2018. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/c0x10>>. Acesso dia: 15/07/2021.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da metodologia científica**. 5. ed. – São Paulo: Atlas, 2003.

MARCOS, A. R. **A desmotivação do professor em sala de aula**. Revista Científica FESA, [S. l.], v. 1, n. 3, p. 03–15, 2021. DOI: 10.29327/232022.1.3-1. Disponível em: <https://revistafesa.com/index.php/fesa/article/view/18> . Acesso em: 11 ago. 2021.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo – 1** Neurose. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1977.



OLIVEIRA, L. L. ; IMIG, Daniela C. ; GAVINHO, B. . **Cultura pop: quadrinhos, cinema e super-heróis na construção do ensino de ciências e biologia**. Revista UNIANDRADE - v22 1p-22-37 2021. Disponível em:

<https://revista.uniandrade.br/index.php/revistauniandrade/article/view/1873/0> acesso em: 03 ago. 2021.

PIFFERO, Eliane de Lourdes Fontana et al. **Metodologias Ativas e o ensino de Biologia: desafios e possibilidades no novo Ensino Médio**. Ensino & Pesquisa, [S.l.], jul. 2020. ISSN 2359-4381. Disponível em:

<<http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/ensinoepesquisa/article/view/3568/2471>>.

Acesso em: 05 ago. 2021.

PIVA, H. C.; AFFINI, L. P. **Apontamentos Sobre o Conceito de FanFiction**. X Conferência Brasileira de Mídia Cidadã e V Conferência Sul-Americana de Mídia Cidadã. UNESP FAAC, Bauru, SP. 2015. Disponível em:

https://www.academia.edu/15507761/Apontamentos_Sobre_o_Conceito_de_FanFiction

Acesso em: 10 ago. 2021.

PORTO, Cristiane de Magalhães. BENIA, Renata Tavares. **Fanics como ferramentas colaboradoras na educação pelo conhecimento informal**. IN: NAGAMINI, Eliana (Org.). Práticas Educativas e interatividade em Comunicação e Educação. Ilhéus, BA: Editus, 2016. p. 141-155. Disponível em:

http://www.uesc.br/editora/livrosdigitais_20170620/com_e_edu3.pdf . Acesso em 30 jul. 2021.

SANTOS, José Luiz. **O que é cultura**. 16 Ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996 (Coleção Primeiros Passos).

SCHAEFER, Richard. T. **SOCIOLOGIA**. Tradução de Eliane Kanner; Maria Helenena e Ramos Banoni. 6ª. ed. São Paulo: McGraw-Hill, v. Unico, 2006. 513 p.53.

SILVA, Marco. **Educar na ciberultura: desafios à formação de professores para docência em cursos online**. Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, n. 3, 2010. Disponível em: < https://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2010/edicao_3/3educar_na_cibercultura desafios_formacao_de_professores_para_docencia_em_cursos_online-marco_silva.pdf >. Acesso em: 24 jul. 2021.

TAVARES, F. G.; TIRABOSCHI, F. F. . **A cultura Pop na perspectiva dos Letramentos Queer no ensino de Língua Inglesa**. Revista Educação e Cultura em Debate, v. 7, p. 132-147, 2021. Disponível em: <<http://revistas.unifan.edu.br/index.php/RevistaSE/article/view/682>> acesso em: 25 jul. 2021.

VARGAS, M.L.B. **O fenômeno Fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico**. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2005. Disponível em:



Revista Docência e Ciberultura

https://dtllc.fflch.usp.br/sites/dtllc.fflch.usp.br/files/VARGAS_O%20fenômeno%20fanfiction.pdf acesso em: 28 jul. 2021.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC-4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.