

## CULTURA POP EM UMA PERSPECTIVA DE ENSINO-APRENDIZAGEM: PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA A SALA DE AULA

*Alice Vasconcelos Silva*

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

*Ian Lima Santana*

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

*Denise Aparecida Brito Barreto*

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

**Resumo:** Apresentamos neste artigo uma pesquisa de cunho qualitativo que se dedica a abordar os possíveis benefícios e impactos da presença de elementos da cultura pop no processo de ensino-aprendizagem de alunos em nível de escolarização básica. A discussão é realizada em alinhamento com a defesa de que as práticas docentes devem sempre buscar o bom êxito do desenvolvimento da aprendizagem, bem como traçar maior aproximação com os estudantes. Ademais, expomos propostas metodológicas e abordagens de recursos midiáticos da cultura pop a partir da utilização dos gêneros textuais *post*, História em Quadrinho (HQ) e tirinha em conteúdos tratados nas disciplinas de Inglês (área de linguagens), Física e Matemática (área de exatas). Os resultados preveem um potencial interesse e identificação dos discentes com a inserção da cultura pop na sala de aula, pois, dessa forma, ao ter acesso a um material didático diferenciado e mais aplicado ao cotidiano dos alunos, o estudo dos conteúdos programáticos torna-se mais educativo, lúdico e compreensível.

**Palavras-chave:** Cultura pop. Ensino-aprendizagem. Práticas docentes.

### Introdução

Este trabalho aborda uma discussão inicial acerca da importância de adotar práticas lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem na educação básica. Nessa perspectiva, defendemos a utilização de produtos midiáticos da cultura pop como um meio de alcançar maiores aproximações entre docentes e discentes e como possibilidade de atrair a atenção dos alunos com elementos que são familiares e estimados pela maioria deles na vida cotidiana. Desse modo, o termo produtos midiáticos refere-se ao material multimídia que, de acordo com Krening e Silva, “[...] é a utilização de diversos meios (imagem, texto, som, vídeo) para comunicar” (2017, p. 147). Portanto, “Atribuímos cultura pop, [sic] ao conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento [...]” (SOARES, 2013, p. 2). Como exemplos de diversos meios de comunicação midiática,

podemos citar: jornais, revistas, séries, animes, músicas, filmes, Histórias em Quadrinhos (HQs), jogos, narrativas literárias etc.

A necessidade de analisar essa temática ganhou força ao longo da nossa participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Essa ação governamental, de incentivo à prática docente aos alunos de licenciatura, visa o aperfeiçoamento do processo de formação de professores em nível superior para a educação básica desde a primeira metade da graduação, por meio da inserção do licenciando na sala de aula.

Através do PIBID, tivemos um primeiro contato com a realidade da escola pública na posição de educador, atuando na coparticipação do desenvolvimento de atividades nas disciplinas de Inglês e Física e percebendo os inúmeros desafios e dificuldades existentes. Além disso, também foi-nos possível projetar as diversas melhorias a serem conquistadas, como por exemplo, a necessidade de promover aos discentes um ensino mais contextualizado com a realidade cultural e social que eles vivenciam, bem como transpor para as aulas elementos que podem tornar o ensino-aprendizagem mais dinâmico, significativo e mais atrativo a partir da cultura pop.

Ao analisar os impactos da cultura pop desde o século XX até os dias atuais na sociedade globalizada em que estamos inseridos, percebemos o quanto essa promissora prática lúdica pode configurar-se como uma aliada do professor ao trazê-la para a sala de aula, seja em qualquer componente curricular. Por ser amplamente utilizado, adotamos para este trabalho uma compreensão do termo cultura pop conforme explica Soares (2013):

[A cultura pop] se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante (SOARES, 2013, p. 2).

Desse recorte, percebemos que a noção escolhida do termo em questão é bastante extensa e permite uma forte relação com o cotidiano dos indivíduos que a utilizam. Ademais, tratando-se do meio educacional, a cultura pop pode se tornar um recurso com grande potencial pedagógico, cabível dentro do escopo de qualquer disciplina, desde que haja uma relação plausível entre os conteúdos programáticos e os elementos midiáticos a serem utilizados. É

também válido pontuar o importante papel da cultura pop em estabelecer aproximação e interação entre os indivíduos, muitas vezes propiciando a criação até mesmo de espaços virtuais e físicos para promover discussões e momentos de lazer entre fãs e admiradores de determinadas obras midiáticas. É notável que esse sentimento de pertencimento a um grupo ou comunidade pode ser aproveitado pela escola, desde que bem conduzido pelos educadores.

### **Justificativa**

A justificativa do presente trabalho reside na importância e na relevância de buscar maneiras diferenciadas de abordar uma perspectiva de ensino-aprendizagem mais dinâmica, lúdica, interativa e significativa. Consideramos que o conceito lúdico trata-se de uma expressão que diz respeito à criatividade, à interação humana, ao que desperta alegria, contentamento, prazer, diversão e a uma formação de conhecimento que carrega uma feliz memória discursiva. Diante desse contexto, afirmam Mineiro e D'Ávila (2019):

No sentido de conceituar a ludicidade, aponta que se trata de um traço do comportamento humano, espontâneo, fruto de um estado de experiência ótima, de inteireza, de satisfação do sujeito, sendo um estado de consciência, vivência e percepção interna que rompe com dicotomias (MINEIRO; D'ÁVILA, 2019, p. 6).

Assim, a utilização da cultura pop, anteriormente definida, é uma forma de motivar os alunos a compreenderem melhor ou a se interessarem, de modo especial, por um determinado conteúdo, através de materiais que eles têm conhecimento e afinidade e que podem ser encontrados e acessados com facilidade. Com tais considerações e tendo em vista a nossa participação no PIBID em meados de 2019, foi possível realizar uma pesquisa com uma turma do ensino médio em uma escola pública situada em Vitória da Conquista-BA.

Tal pesquisa, por meio de três simples questões voltadas à abordagem da cultura pop na escola, possibilitou maior entusiasmo e motivação para a escrita do presente trabalho, tendo em vista as respostas de dois estudantes voluntários (que indicaram a necessidade de inovar o cotidiano das aulas) da escola pública na qual estivemos presentes. Nos referenciamos aos voluntários que responderam às perguntas como “A” e “B”. As questões direcionadas aos discentes foram as seguintes: 1) Vocês consideram que seria pertinente abordarmos conteúdos programáticos diversos a partir de materiais da cultura pop, como séries, animes e Histórias em

Quadrinhos? 2) Para vocês, é importante que os professores pensem em estratégias lúdicas, como a utilização da cultura pop para o ensino das disciplinas? 3) Vocês se sentirão mais motivados a estudar os conteúdos das disciplinas com materiais didáticos embasados em elementos da cultura pop?

As respostas obtidas foram suficientes para analisar a necessidade de abordar materiais da cultura pop em sala de aula, tendo em vista que os dois discentes participantes discutiram os questionamentos impulsionados por cada pergunta. Para a primeira questão, a resposta do discente A foi: “Sim, iria nos incentivar mais, porque estudar às vezes é chato para adolescentes”; o aluno B respondeu à pergunta desta forma: “Seria ótimo, pois filmes, séries, animes etc são muito interessantes e nos faz querer prestar mais atenção nas aulas”. O segundo questionamento teve a seguinte resposta do estudante A: “Sim, com certeza. Às vezes é muito chato usar só o conteúdo do livro didático, pois é muito cansativo”; o discente B teve como resposta: “Faz toda a diferença um professor mais dinâmico e que faça um trabalho cuidadoso na sala de aula”. Por fim, a terceira pergunta foi respondida pelo voluntário A da seguinte maneira: “Sim, com toda certeza. É mais legal o conteúdo com esses materiais que despertam mais a vontade de estudar para as disciplinas”; o estudante B disse: “Conhecendo a minha turma, tenho certeza que todos se animariam com a cultura pop na sala de aula”.

Considerando as respostas dos alunos, foi possível observar que se faz necessário uma abordagem mais diferenciada em relação ao uso dos materiais educativos escolhidos pelos educadores, no que diz respeito aos que são utilizados nas classes além do livro didático. Nesse sentido, utilizar elementos midiáticos da cultura pop, em que os educandos têm mais afinidade e um certo apreço, pode tornar-se uma forma significativa de prática pedagógica a ser adotada por profissionais da educação.

## **Metodologia**

O presente trabalho é de cunho qualitativo pelo fato desse tipo de análise empregar uma percepção mais compreensível e aguçada do objeto de observação/pesquisa (MINAYO, 2012). Optamos pela metodologia qualitativa por ela se preocupar com a aprendizagem e compreensão dos indivíduos envolvidos e não com a representação numérica desse aprendizado. Para tal embasamento, Minayo (2012) afirma que:

O verbo principal da análise qualitativa é compreender. Compreender é exercer a capacidade de colocar-se no lugar do outro, tendo em vista que, como seres humanos, temos condições de exercitar esse entendimento. Para compreender, é preciso levar em conta a singularidade do indivíduo, porque sua subjetividade é uma manifestação do viver total (MINAYO, 2012, p. 623).

Das palavras do autor, pode-se ainda complementar que também é preciso ter conhecimento de que a experiência e a vivência dos alunos em determinadas abordagens metodológicas e didáticas são importantes para promover um ensino-aprendizagem mais contextualizado e de acordo com o cotidiano dos sujeitos abrangidos.

Ademais, buscando contribuir para uma abordagem de conteúdos mais interativa e lúdica dentro e fora da sala de aula, expomos neste trabalho a importância da cultura pop e sua multiplicidade de recursos para didatizar conteúdos programáticos de qualquer componente curricular. Entretanto, atribuímos especial enfoque para disciplinas das áreas de linguagens e exatas. Além disso, realizamos propostas de atividades lúdicas com exemplos e sugestões de como utilizar textos de gêneros textuais<sup>1</sup> diversos extraídos de obras da cultura pop, a fim de demonstrar maneiras de aplicar o que foi exposto e defendido neste artigo.

### **Ensino de Inglês: abordagem de *post* de Instagram**

O ensino de língua inglesa na educação básica é permeado por desafios, dificuldades e pelo pré-construído<sup>2</sup> de que não é possível aprender inglês na escola. De fato, a realidade que inúmeros estudantes vivenciam vai ao encontro desse enunciado<sup>3</sup>, que desanima e preocupa diversos professores em formação e em exercício da área de línguas. Por outro lado, há uma gama de atividades lúdicas sendo produzidas, compartilhadas e adotadas por educadores a fim de transformar, mesmo que parcialmente, a realidade conturbada do ensino-aprendizagem de Inglês.

---

<sup>1</sup> “Usamos a expressão gênero textual como uma noção propositalmente vaga para referir os textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sociocomunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica” (MARCUSCHI, 2010, p. 23).

<sup>2</sup> Refere-se a um julgamento concebido socialmente, “[...] o já-dito que está na base do dizível [...]” (ORLANDI, 2001, p. 31).

<sup>3</sup> De acordo com Foucault (2012), enunciados são “[...] coisas que se transmitem e se conservam, que têm um valor, e das quais procuramos nos apropriar; que repetimos, reproduzimos e transformamos, para as quais preparamos circuitos preestabelecidos [...]” (FOUCAULT, 2012, p. 147).

Nessa perspectiva, a utilização de recursos das mídias digitais<sup>4</sup>, como *posts* e memes<sup>5</sup> que circulam nas redes sociais, pode ser um poderoso mecanismo didático, à medida em que tais ferramentas já integram a vida social e cotidiana de grande parte dos educandos em idade escolar, gerando aproximação, interação e reconhecimento. Ademais, é de extrema importância levar para a sala de aula textos reais que veiculam em diversos meios de comunicação e que apresentam o funcionamento vivo da língua no dia-a-dia. Sendo assim, a junção de mídias digitais com elementos da cultura pop contribuem ainda mais para um bom êxito das atividades didáticas e, principalmente, para potencializar a aprendizagem dos discentes.

O seguinte texto surge como uma possibilidade de atividade didática, utilizando uma captura de tela de um *post* da rede social Instagram, aliado a um elemento da cultura pop:



**Figura 1: Baby Yoda**

O produto midiático da cultura pop referenciado no *post* pertence à série de televisão americana de ficção científica intitulada *O Mandaloriano - Saga Star Wars*, em que é exposto

<sup>4</sup> "Mídias digitais são uma forma de se referir aos meios de comunicação contemporâneos baseados no uso de equipamentos eletrônicos conectados em rede, portanto referem-se – ao mesmo tempo – à conexão e ao seu suporte material" (MISKOLCI, 2013, p. 12).

<sup>5</sup> Expressão utilizada para descrever uma ideia em imagem, vídeo ou gif que possa espalhar humor na internet.

o personagem referido na série como “*The child*” e chamado pelo público como “*Baby Yoda*”<sup>6</sup>. O personagem em questão ganhou grande estima pelo público e sua imagem foi tema de milhares de memes e *posts* de humor nas redes sociais. O “*Baby Yoda*” ganhou o coração de uma notável quantidade de internautas pela sua aparência, bom desempenho na série e pela similaridade física com o amado e icônico personagem Yoda, também da saga *Star Wars*.

O *post* apresentado mescla uma situação da vida cotidiana com um personagem fictício e essa junção de um elemento da cultura pop com uma situação rotineira provoca maior identificação do leitor com o texto, bem como maior interesse por ele. Nesse contexto, ao analisar a parte escrita do texto, que em tradução livre seria, “Amigo: Você sabe quantas calorias têm aí? Eu: (imagem do Baby Yoda com uma expressão séria e uma bandeja cheia de comida)”, percebemos que esse *post* oferece possíveis objetos de ensino:

- Análise dos elementos gramaticais: **o uso do *how many*** como expressão que indica quantidade e sua diferença para outros quantificadores, como o “*how much*”; **o uso do pronome *that*** como referenciador de um elemento que não está na frase, mas que é possível compreendê-lo a partir da análise de todo o contexto presente na imagem. Ademais, verificar o desempenho do pronome não só tendo a função de demonstrar algo (já que é classificado como um *demonstrative pronoun*), mas também como uma palavra capaz de resumir toda uma situação;
- Análise dos elementos imagéticos e contextuais: é possível comparar todo o conteúdo do texto (o que está escrito, a expressão do personagem, a bandeja de comida na mesa e a forma como o imagético responde à pergunta presente no *post*) com a vida cotidiana: muitas vezes as pessoas com quem convivemos proferem perguntas e comentários do tipo: “Cadê a dieta?” “Você não está fazendo dieta?”, “Você não devia comer tanta porcaria”, “Você vai engordar desse jeito”, “Você sabe quantas calorias têm aí?” (como está no próprio texto em análise) etc. Podemos nos questionar a respeito do que essas questões significam para a pessoa que as ouve, o que a expressão do personagem sugere como resposta a esses comentários e até que ponto é necessário/importante se intrometer no que as pessoas próximas a nós estão comendo. Ainda, um simples *post*, como o

---

<sup>6</sup> Nome não oficial.

exemplar em questão, pode suscitar sérios questionamentos da vida em sociedade, tais como: É preciso se preocupar com a quantidade de calorias nos alimentos? Quais, geralmente, são os tipos de comida mais calóricos? Qual é o impacto desses alimentos para a nossa saúde? etc.

Em linhas gerais, o *post* em questão pode se tornar um rico material educativo e proporcionar uma imersão textual necessária aos alunos, contribuindo para a ampliação de seus conhecimentos gerais e linguísticos. Além disso, mesmo que o texto conte com pouco recurso escrito para a prática de leitura, a partir dele é possível expandir, por exemplo, a temática “Alimentação”, através de mais pesquisas e com a inserção de mais textos para discussão. Em relação à cultura pop, o professor pode agregar à temática e acrescentar à discussão outros personagens de produtos midiáticos variados que são bastante conhecidos pelo grande público, como por exemplo, Scooby Doo, Salsicha, Chaves, Garfield, Homer Simpson, Magali e muitos outros. Esses personagens são facilmente identificados e podem enriquecer o conteúdo, além de despertar maior interesse e engajamento dos educandos.

### **Ensino de Física: abordagem de trechos de História em Quadrinho (HQ)**

Sabe-se que a Física é considerada no ensino médio como uma disciplina difícil e/ou incompreensível por parte de muitos estudantes. Nesse sentido, é notório que formas diferenciadas de abordagens dos conteúdos da Física devem ser adotadas por escolas e docentes da área para tornar o ensino mais dinâmico, lúdico e, sobretudo, interativo e motivador.

Como exemplo de adoção de práticas lúdicas, as Histórias em Quadrinhos (HQs)<sup>7</sup> possuem um potencial pedagógico significativo. Além de apresentar ilustrações que permitem um alto nível de informação, em que o discente discute e interage com o conteúdo apresentado, as HQs tratam-se de um gênero textual muito conhecido e bem aceito por jovens e adolescentes. Assim, é notório que o potencial pedagógico das HQs permite um aprendizado mais elucidativo. De acordo com Francisco (2017, p. 178), isso se torna ainda mais evidente quando o autor

---

<sup>7</sup> Considerada como uma obra de gênero narrativo, é contada através de desenhos e textos sequenciais atrelados que situam o leitor no decorrer da leitura.

afirma que: "As HQs são um recurso que ajuda [sic] a explorar a criatividade e a imaginação dos alunos, despertando cada vez mais o interesse em estudar”.

Na educação básica, além dos livros didáticos usados de acordo com as matérias de cada série, existem, também, outros materiais como *graphic novels*<sup>8</sup> destinadas especialmente ao ensino de Física e demais ciências. Um exemplo disso é a coleção *Guia Mangá*<sup>9</sup> que conta com títulos como *Guia Mangá Universo* (ISHIWATA, 2012), *Guia Mangá de Física: Mecânica Clássica* (NITTA; TAKATSU, 2010), *Guia Mangá de Eletricidade* (FUJITAKI, 2010), entre outros. Nessa coleção os conteúdos são apresentados retratando o cotidiano, aproximando, assim, o leitor do assunto abordado. Nesse contexto, consideramos o gênero textual do material supracitado, os mangás, como um tipo específico de HQs e como material integrante da cultura pop, levando em conta, também, a definição do termo “multimídia” anteriormente tratado, conforme afirmam Krening e Silva que dizem: “As HQs são um meio que naturalmente se aproxima da multimídia, por buscarem representações de som e movimento através de um suporte bidimensional” (2017, p. 153).

Tratando-se da coleção *Guia Mangá*, há um fator interessante a se observar em relação à forma como os conteúdos são apresentados, eles aparecem à medida que os protagonistas buscam aprender mais sobre o tema abordado. Isso se torna um diferencial, pois o leitor deste material poderá se sentir motivado a ler e descobrir informações sobre um determinado assunto presente no recurso, juntamente com o personagem da narrativa. Dessa forma, percebe-se que tanto o protagonista quanto o leitor da história estão aprendendo ao mesmo tempo.

Conforme pode-se perceber na Figura 2:

---

<sup>8</sup> Trata-se de um tipo de História em Quadrinho (HQ) mais longa e elaborada do que as HQs mais usuais e é destinada a um público mais jovem.

<sup>9</sup> Mangá é um tipo de *graphic novel* japonesa, ou uma HQ japonesa, sempre feito em coloração preta e branca e, para a leitura, deve-se seguir o estilo oriental, isto é, de trás pra frente.

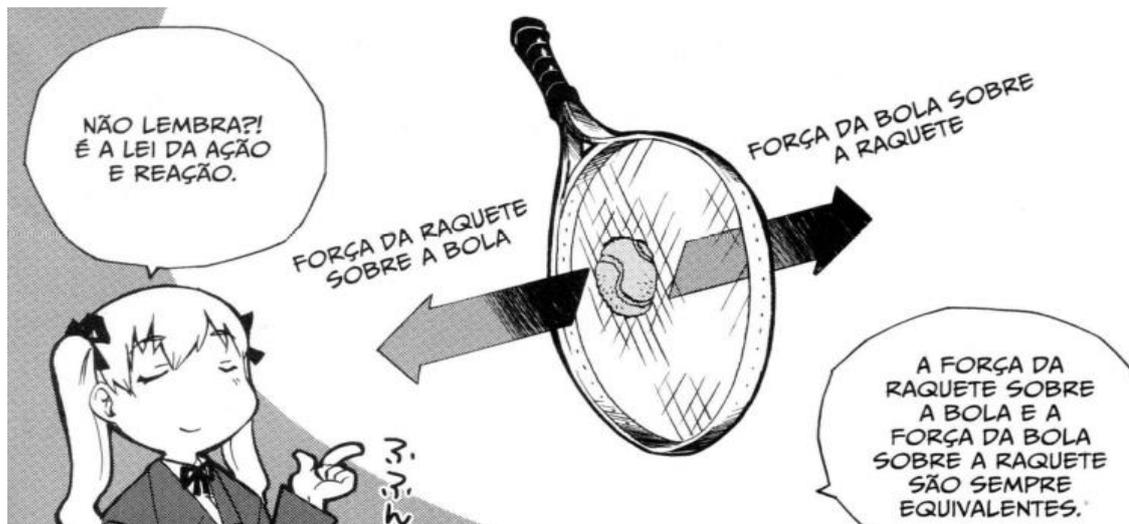


Figura 2: Imagem da página 4 do *Guia Mangá de Física: Mecânica Clássica*

A abordagem do conteúdo é, inicialmente, relacionada a uma partida de tênis, no qual a personagem não entende o porquê da força que a raquete exerce sobre a bola ser igual a força que a bola exerce na raquete. Essa associação realizada no texto pode despertar a curiosidade do leitor/aluno, motivando-o a querer compreender a explicação para a dúvida da personagem.

Um outro recorte da HQ *Guia Mangá* que apresenta conceitos da Física é o seguinte:

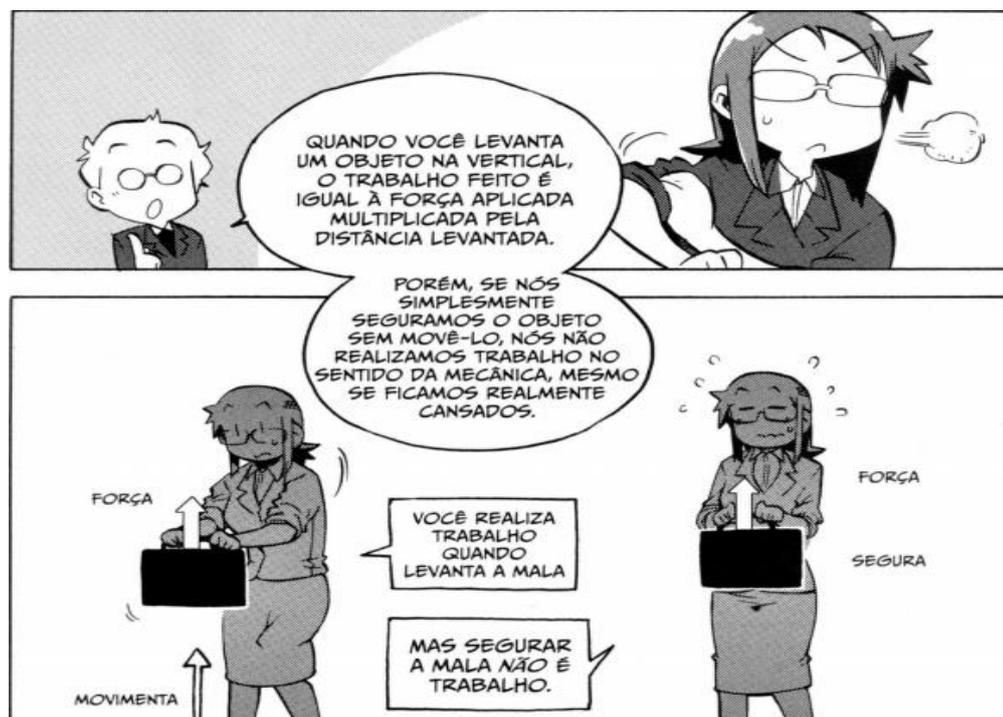


Figura 3: Imagem da página 167 do *Guia Mangá de Física: Mecânica Clássica*

Desse recorte, pode-se perceber que há uma explanação do conceito de força e trabalho, bem como uma ilustração que reforça a explicação realizada, possibilitando uma relação interacionista entre o leitor e os personagens, pois ambos estão em processo de aprendizagem do conteúdo.

Desses exemplos por nós apresentados do *Guia Mangá*, compreendido como uma HQ em estilo japonês, é possível afirmar que “as HQs podem enriquecer muito o desenvolvimento dos educandos em diversas áreas do conhecimento, principalmente na questão da leitura” (FRANCISCO, 2017, p. 173), sendo possível contribuir significativamente para a interpretação e visualização dos conceitos por parte do corpo discente. Além disso, “pode-se analisar a utilização e a importância das HQs a partir do ponto de vista pedagógico, com a hipótese de que podem tornar-se ferramenta pedagógica eficaz em vários campos da educação” (FRANCISCO, 2017, p. 173).

### **Ensino de Matemática: abordagem de tirinhas**

Na Matemática, por haver, em muitos casos, cálculos extensos a serem realizados em algumas atividades e por muitos alunos não terem um pleno conhecimento básico do componente curricular, também ocorre um distanciamento entre a disciplina e os discentes. Considerando esse fato e o modelo de aula mais convencional, marcado pelo uso muitas vezes mecanizado do livro didático e pela memorização de fórmulas e conceitos, é de se esperar que não haja uma aprendizagem significativa dessa área do conhecimento. Dessa forma, faz-se necessário implementar novos métodos de ensino, novos materiais educativos e novas abordagens metodológicas.

Para explorar o ensino lúdico de Matemática, utilizaremos as tiras de banda desenhada, popularmente conhecidas por tirinha, um gênero textual que se originou a partir das HQs e que possui extensão e narrativa menores. Compreendemos as tirinhas como integrantes da cultura pop e como um material didático promissor que pode ser encarado e usufruído de forma leve e interativa.

Como exemplo de abordagem da Matemática por meio do gênero textual em questão, apresentamos uma tirinha da série de tiras *Calvin e Haroldo*, de autoria de Bill Watterson:



**Figura 4: Calvin e Haroldo em uma conversa sobre “Matemática e seu aspecto literário”**

Em um tom cômico e filosófico, a tirinha de *Calvin e Haroldo* sobre “Matemática e seu aspecto literário” pode ser empregada em sala de aula para instigar a curiosidade e atenção dos alunos. Na maioria dos casos, os estudantes, com o material didático em mãos, leem um determinado problema de Matemática e não conseguem construir uma interpretação coerente do que está exposto no recurso. Sem a orientação do professor, isso pode ser ainda mais evidente, uma vez que o educador atua como um meio de aproximação entre o discente e os mais diversos caminhos de conhecimentos.

Uma possível abordagem prática da tirinha anteriormente apresentada diz respeito ao docente auxiliar os aprendizes a construírem uma compreensão do que ocorre no texto e a formularem um exemplo matemático que possa especificar o tipo de suspense tratado pelos protagonistas do texto com a operação de subtração e, posteriormente, com adição, multiplicação e divisão. Assim, eles utilizarão o contexto da tirinha vinculado com o uso das operações matemáticas para atribuir uma maior significação ao aprendizado construído.

Do exposto nesta seção, pode-se reafirmar que o uso da cultura pop pode ser considerado como um meio didático em potencial e sobretudo lúdico e interativo, no que diz

respeito ao uso de HQs para uma abordagem mais diferenciada do ensino. Ainda de acordo com Francisco (2017):

As HQs proporcionam ao seu leitor uma leitura concomitante, permitindo-lhe utilizar a sua imaginação em todo o desenrolar da história, fazendo, assim, com que interprete o personagem como se fosse ele mesmo. Isso possibilita que ele crie e imagine coisas que não estão contidas ali na história (FRANCISCO, 2017, p. 174).

Portanto, é notório que a tirinha e o recorte de HQ apresentados neste artigo permitem que o estudante, seja ele leitor assíduo ou não desses gêneros textuais, conecte-se com as narrativas, alimente a imaginação e passe a questionar mais o que o circunda. Além disso, materiais didáticos como os que foram discutidos também possibilitam o incentivo de um exercício interpretativo cada vez mais significativo.

### **Considerações Finais**

Considerando o caráter qualitativo desta pesquisa, tendo em vista a importância de adotar práticas lúdicas diferenciadas no contexto escolar e a justificativa de pesquisa exposta neste trabalho, foi possível abordar discussões relevantes sobre a cultura pop. Sob esse viés, apontamos possíveis abordagens do ensino de Inglês, Física e Matemática a partir da utilização da cultura pop em sala de aula, tendo em vista os gêneros textuais *post*, História em Quadrinho e tirinha que foram por nós eleitos para ilustrar as possibilidades de utilização dos produtos midiáticos.

Ademais, conforme foi realizada a abordagem de elementos da cultura pop atrelado ao ensino-aprendizagem de conteúdos programáticos de disciplinas das áreas de linguagens e de exatas, concluímos que a aplicação dessa prática lúdica pode suscitar um maior engajamento discente nas atividades didáticas. Ao promover interações (inter)culturalmente sensíveis, a cultura pop é capaz de reforçar a conexão entre a vida cotidiana, aspectos culturais e o estudo, demonstrando que o conhecimento pode ser desenvolvido de forma prazerosa e integrada às diversas esferas da vida humana.

Assim, defendemos que o ingresso da cultura pop na sala de aula possibilita uma experiência positiva, desde que seja feito com a devida adaptação à realidade e à identidade de cada turma. Afinal, é essencial que os exemplares escolhidos pelos professores despertem o

interesse e a curiosidade da maioria dos discentes e que sejam estimados por eles. Por fim, ressaltamos a necessidade do incentivo às práticas educacionais lúdicas que se propõem a combater os desafios da educação.

## Referências

- FRANCISCO, S. H. HQs na sala de aula: uma ferramenta a ser utilizada. In: Iuri Andréas Reblin, Ruben Marcelino Bento da Silva, Paulo Felipe Teixeira Almeida (orgs). **Vamos falar sobre cultura pop? Retratos teóricos a partir do Sul**. Leopoldina: ASPAS, 2017, v. 1, p. 173-196.
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.
- FUJITAKI, K. **GUIA MANGÁ DE ELETRICIDADE**. Ed., São Paulo: Novatec Editora, 2010.
- ISHIWATA, K. **GUIA MANGÁ UNIVERSO**. 1. Ed., São Paulo: Novatec Editora, 2010.
- KRENING, T. S.; SILVA, T. L. K. Histórias em Quadrinhos Digitais: Classificações e Recursos. In: Iuri Andréas Reblin, Ruben Marcelino Bento da Silva, Paulo Felipe Teixeira Almeida (orgs). **Vamos falar sobre cultura pop? Retratos teóricos a partir do Sul**. Leopoldina: ASPAS, 2017, v. 1, p. 143-171.
- MARCUSCHI, L. A.. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Orgs.). **Gêneros textuais e ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.
- MINAYO, M. C. S. Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade. **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 3, pág. 621-626, março de 2012. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-81232012000300007&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232012000300007&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 30 mar. 2021. DOI: 10.1590/S1413-81232012000300007.
- MINEIRO, M.; D'AVILA, C. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 45, e208494, 2019. Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-97022019000100587&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022019000100587&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 01 abr. 2021. Epub Oct 14, 2019.

MISKOLCI, R. Novas conexões: notas teórico-metodológicas para pesquisas sobre o uso de mídias digitais. **Revista Cronos**, v. 12, n. 2, p. 09-22, jul./dez, 2013.

NITTA, H.; TAKATSU, K. **GUIA MANGÁ FÍSICA: Mecânica Clássica**. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

ORLANDI, E. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. 3. ed. Campinas: Pontes, 2001.

SOARES, T. Cultura Pop: Interfaces Teóricas, Abordagens Possíveis. In: XXXVI *CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM*, 36, 2013, Manaus. Anais. Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2013, p.1-15. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0108-1.pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2021.

#### SOBRE O(A/S) AUTOR(ES/A/AS)

##### **Alice Vasconcelos Silva**

Graduanda em Licenciatura em Letras Modernas, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB); Integrante do grupo de estudos de Literatura e Filosofia (GELIF); Bolsista de Residência Pedagógica (CAPES).

E-mail: [alice18vasconcelos@gmail.com](mailto:alice18vasconcelos@gmail.com)

##### **Ian Lima Santana**

Graduando em Licenciatura em Física, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB); Integrante do grupo Ensino de Física; Bolsista de Iniciação Científica (FAPESB).

E-mail: [ianlimasantana@gmail.com](mailto:ianlimasantana@gmail.com)

##### **Denise Aparecida Brito Barreto**

Pós-doutora em Educação, Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação em Coimbra; Professora Pleno do DELL/PPGE/UESB – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Linguagem e Educação – GPLeD/CNPQ/UESB.

E-mail: [deniseabrito@gmail.com](mailto:deniseabrito@gmail.com)