



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

Os modelos de ensino em Animes Shounen: Uma análise de métodos pedagógicos em *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *Jujutsu Kaisen*

Yuri Viana de Castro

Orientador: Prof. Dr. William Soares dos Santos

Rio de Janeiro

2025

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha família por terem me apoiado e ajudado durante todos esses anos de graduação. Em especial: minha mãe, minha irmã, minha madrinha, meu tio Bira, minha tia Rose e a incrível dona Rosinéia, que foi a primeira a torcer por mim antes mesmo de eu pensar em estudar na UFRJ e a primeira a acreditar que eu seria capaz. Ao meu namorado, Ruan, que sempre me incentivou e me apoiou em todos os momentos e nunca me deixou desanimar! Muito obrigado, meu amor.

Também gostaria de agradecer aos meus amigos da faculdade por terem me ajudado tanto durante esses anos. Ana Carolina, Laura, Gabrielly, Mavi, Marlon, Nathália, Beatriz, Lorena e Bruna, muito obrigado por tudo! Só queria dizer que amo vocês e agradeço muito por todos os dias que vivemos juntos, a graduação só foi legal porque eu tive vocês ao meu lado.

E um agradecimento especial para a Márcia, por ter sido a minha duplinha inseparável durante seis anos e que esteve comigo em todos os momentos, não é à toa que nos chamam de Fátima e Sueli. E por fim, gostaria de agradecer ao meu professor William, por ter aceitado ser o meu orientador e agradecer aos meus outros professores por terem me ajudado e ensinado durante essa jornada. Em especial a professora Priscila, por ter me apoiado em tantos momentos.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar como práticas de ensino e aprendizagem são representadas em alguns *animes*, que são animações japonesas criadas a partir de uma obra literária de mesmo nome, que são os *mangás*. As obras escolhidas foram: *Naruto* (2002), *Boku no Hero Academia* (2014) e *jujutsu kaisen* (2020). A escolha do tema justifica-se pela crescente popularização dos *animes* no Brasil, sobretudo entre adolescentes, público diretamente ligado ao ambiente escolar e afetado constantemente por diferentes processos de ensino e aprendizagem em diferentes contextos. Além de serem como produtos culturais e de entretenimento, essas obras revelam concepções de aprendizagem, disciplina, trabalho em equipe e ética que podem ser interpretadas criticamente à luz de teorias educacionais. Assim, ao examinar esses modelos ficcionais, é possível identificar aproximações e distanciamentos em relação às práticas pedagógicas brasileiras.

Além disso, visando criar um paralelismo entre o ato de ensinar dentro do universo dos *animes*, analiso alguns trechos de cada obra a fim de verificar como cada uma trata o ato de ensino e aprendizagem dentro de seus respectivos universos. Mesmo em se tratando de obras com um grande teor de fantasia. Tal tipo de tema pode ser apresentado e trabalhado de forma eficiente em sala de aula. Portanto, a proposta deste trabalho é uma pesquisa comparativa entre as formas de ensinar dentro das obras mencionadas.

ABSTRACT

This study aims to investigate how teaching and learning practices are represented in certain *anime* series, which are Japanese animated productions created from literary works of the same name, known as manga. The works selected for analysis are *Naruto* (2002), *Boku no Hero Academia* (2014), and *Jujutsu Kaisen* (2020). The choice of this topic is justified by the growing popularity of anime in Brazil, especially among adolescents, a group directly connected to the school environment and constantly affected by different teaching and learning processes in various contexts. In addition to being cultural and entertainment products, these works reveal conceptions

of learning, discipline, teamwork, and ethics, which can be critically interpreted in light of educational theories. Thus, by examining these fictional models.

Furthermore, with the aim of establishing a parallel between the act of teaching within the *anime* universe and within Brazilian classrooms, this study analyzes selected excerpts from each work in order to examine how each one addresses teaching and learning within its respective universe. Even though these are works with a strong element of fantasy, such themes can be presented and explored effectively in the classroom. Therefore, the proposal of this study is a comparative analysis of the teaching approaches found in the aforementioned works.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO:	4
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:	6
2.1 A pedagogia no campo cultural: ensino, mídia e ficção	7
2.2 O anime como ferramenta de análise pedagógica	7
3. O GÊNERO SHOUNEN E SUAS REPRESENTAÇÕES EDUCATIVAS:	8
3.1 Características do gênero Shounen	8

3.2 A relação mestre e discípulo.....	9
3.3 A função pedagógica do herói	10
4. REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
4.1 Educação como prática social.....	11
4.2 Modelos pedagógicos e a formação integral	11
4.5 Educação, cultura pop e formação crítica do estudante	12
4.6 Considerações parciais	14
5. METODOLOGIA	14
5.1 Tipo de pesquisa.....	14
5.2 Procedimentos metodológicos	14
5.3 Critérios de seleção das obras.....	15
5.4 Limitações metodológicas	15
5.5 Considerações sobre a metodologia	16
6. ESTUDO DE CASO I: Naruto.....	16
6.1 Estrutura educacional da Vila da Folha.....	16
6.2 Os mestres e seus métodos: Iruka, Kakashi e Jiraiya.....	18
6.3 Lições de perseverança, disciplina e coletividade	18
6.4 Concepções pedagógicas em Naruto.....	19
7. ESTUDO DE CASO II: Boku no Hero Academia	20
7.1 A U.A. High School como espaço pedagógico	20
7.2 O papel de All Might e Eraserhead como modelos docentes	21
7.3 O protagonismo estudantil e o ensino por desafios	21
7.4 Concepções pedagógicas em Boku no Hero Academia	22
8. ESTUDO DE CASO III: Jujutsu Kaisen	23
8.1 A Tokyo Jujutsu High School como espaço educativo	23
8.2 Gojo Satoru e os limites da pedagogia libertadora	24
8.3 O ensino em situações de risco: adaptação e estratégia.....	25
8.4 Concepções pedagógicas em Jujutsu Kaisen	25
9. MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:.....	26
9.1 Naruto - prova chūnin	26
9.2 Boku no Hero Academia - avaliação de estágio	27
9.3 Jujutsu Kaisen - missões avaliativas	28

9.4 Comparação entre métodos avaliativos nos animes.....	28
10. ANÁLISE COMPARATIVA:	29
10.1 Convergências pedagógicas nos animes Shounen	29
10.2 Divergências entre os métodos pedagógicos	30
10.3 O papel do professor nos três universos	30
11. CONSIDERAÇÕES FINAIS:	31
11.1 Síntese dos resultados	31
11.2 Contribuições para a reflexão educacional	32
11.3 Limitações da pesquisa.....	33
11.4 Possíveis desdobramentos.....	33
11.5 Reflexões conclusivas.....	33
12. Referências Bibliográficas:	34

1. INTRODUÇÃO:

Neste capítulo de introdução, falarei um pouco sobre o universo de cada um dos *animes*, cujos trechos foram elegidos para a análise, e como funciona a relação entre professor e aluno dentro dessas obras, levando em consideração que em todas as obras os alunos são treinados ou preparados para realizarem funções de um adulto. Segundo Sodré (2012, p. 117), “É que, como bem se sabe, até o século XVII a criança era tratada como adulto, isto é, ingressava cedo no universo social das pessoas mais velhas por conta do aprendizado de um ofício,”

Em 1999, Masashi Kishimoto lançava sua obra mais aclamada, o mangá *Naruto*. O universo de *Naruto* aborda civilizações que viviam em guerra e foram criadas com base dos moldes militares. Dessa forma, os ninjas podem ser considerados soldados dentro de uma cadeia hierárquica. Na história, os ninjas mais experientes se tornam professores dos ninjas mais jovens, que antes de ganharem esse título, passam por uma academia de treinamento (que pode ser comparada com uma escola). Na academia, as turmas de alunos possuem um professor responsável, que tem como função ensinar as habilidades básicas necessárias para os alunos. Assim, só serão aprovados para a próxima etapa aqueles que conseguirem completar as tarefas básicas e demonstrarem domínio sobre elas. A próxima etapa desse processo consiste em formarem trios que tenham como professor responsável um ninja de elite, que assumirá a função de continuar o ciclo de aprendizagem e especializar os seus alunos para lidarem com os eventuais perigos da profissão.

Em 2014, Kohei Horikoshi lançava o mangá *Boku no Hero Academia*. No universo desse *anime*, uma enorme porcentagem da raça humana desenvolve superpoderes – chamados de habilidades – culminando na criação da profissão de super-herói. No entanto, uma pequena parcela da população continua sem qualquer tipo de habilidade. Assim, foram criadas escolas especializadas na formação super-heróis, que utilizam de vestibulares para o ingresso dos alunos, que estudam em turmas especiais voltadas para esse curso, além das turmas regulares.

No universo do mangá, a profissão de super-herói é valorizada e cobiçada pelos mais jovens, entretanto, a oficialização dessa profissão ocasionou o surgimento dos vilões, criminosos com superpoderes e dispostos a eliminar os heróis existentes.

Em 2018, Gege Akutami lançava o mangá do *anime Jujutsu Kaisen*. No universo dessa obra existem espíritos malignos, conhecidos como maldições, que são exterminados por feiticeiros e que possuem níveis entre si, como uma espécie de hierarquia. Dessa forma, com o passar do tempo, foram criadas escolas especializadas em formar novos feiticeiros, visando aumentar o número de combatentes contra essas maldições. Além disso, a maior parte das aulas e atividades são realizadas em missões, com ou sem a presença do professor. A proposta é identificar como esses *animes* constroem relações entre professores e alunos, quais valores educacionais surgem das narrativas e de que maneira esses modelos podem ser comparados à realidade das escolas brasileiras.

A relevância deste estudo justifica-se pela crescente presença da cultura pop japonesa no Brasil, especialmente entre jovens e adolescentes. Desde os anos 1990, com a popularização de séries como *Dragon Ball* e Cavaleiros do Zodíaco, as animações japonesas se consolidaram como parte integrante do consumo cultural, moldando imaginários e influenciando visões de mundo. No caso específico do gênero *Shounen*, observa-se a predominância de temáticas como amizade, esforço, disciplina e superação, que se aproximam de alguns discursos pedagógicos, mas também apresentam rupturas e inovações que podem ser usados e exemplificados no ambiente escolar.

Assim, do ponto de vista acadêmico, a escolha dos *animes* citados permite compreender diferentes perspectivas de ensino dentro de universos ficcionais que, embora fantásticos, refletem dilemas educacionais concretos. Visto que, em *Naruto*, a figura do mestre aparece de maneira tradicional, pautada pela transmissão de conhecimento, disciplina e vínculo afetivo. Já em *Boku no Hero Academia*, o cenário escolar é explicitamente tematizado, com a *U.A. High School* funcionando como uma instituição formal que busca equilibrar ensino técnico e desenvolvimento ético. Por sua vez, *Jujutsu Kaisen* apresenta uma abordagem híbrida, na qual o ensino se dá em meio a situações de risco, privilegiando a autonomia dos estudantes e a experimentação prática.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:

2.1 A pedagogia no campo cultural: ensino, mídia e ficção

A educação, ao longo da história, nunca esteve restrita apenas ao espaço escolar. O processo de formação do indivíduo envolve múltiplos ambientes de aprendizagem, que vão desde a família até os meios de comunicação de massa. Freire (1987, p. 39) afirmava que “Já agora ninguém educa ninguém, como tampouco ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo.”, destacando que a prática pedagógica se manifesta nas interações sociais, culturais e comunicacionais.

Dessa forma, as mídias populares funcionam como ambientes de aprendizagem colaborativa, nos quais espectadores não apenas consomem narrativas, mas também as interpretam, ressignificam e incorporam a seus cotidianos, assim como Jenkins (2022) aborda em seu livro “Cultura da convergência”. A representação de professores, alunos e métodos de ensino em *animes* do gênero *Shounen* deve, portanto, ser compreendida como parte de um processo mais amplo de educação cultural, em que a ficção molda percepções sociais sobre autoridade, disciplina e coletividade.

No Brasil, a disseminação da cultura pop japonesa desde os anos 1990 impactou significativamente gerações de estudantes. Assim, séries como *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *Jujutsu Kaisen* apresentam não apenas narrativas de aventura, mas também práticas pedagógicas que, de forma indireta, incentivam reflexões sobre o papel da escola, do professor e do aluno no desenvolvimento humano.

2.2 O anime como ferramenta de análise pedagógica

A análise pedagógica dos *animes* pode ser compreendida de duas maneiras: a da representação e a da recepção. Do ponto de vista da representação, interessa observar como professores, escolas e métodos de ensino são figurados nessas narrativas ficcionais, revelando valores culturais e modelos de autoridade. Já sob o prisma da recepção, interessa investigar como os espectadores interpretam e internalizam tais representações, aproximando-as ou contrastando-as com suas experiências escolares reais.

Logo, os *animes* não apenas refletem a cultura japonesa, mas também funcionam como espelhos para questões universais, incluindo o crescimento, a aprendizagem e a construção da identidade. Essa dimensão educativa se torna central: o herói, geralmente jovem e inexperiente, aprende com seus mestres, erra, fracassa e cresce até se tornar capaz de proteger sua comunidade. Essa trajetória transmite práticas pedagógicas que combinam instrução, disciplina, afetividade e autonomia. *Naruto* representa a tradição do mestre disciplinador e afetivo; *Boku no Hero Academia* foca em uma escola estruturada como instituição formal e *Jujutsu Kaisen* propõe uma pedagogia experimental em situações de limite. Essa diversidade pedagógica permite comparações com o sistema educacional brasileiro, marcado por tensões entre métodos tradicionais e propostas inovadoras.

3. O GÊNERO SHOUNEN E SUAS REPRESENTAÇÕES EDUCATIVAS:

3.1 Características do gênero Shounen

O termo *Shounen* significa “rapaz” ou “jovem” em japonês, sendo um gênero de *mangás* e *animes* voltado, principalmente, para o público masculino adolescente, embora, atualmente, possua ampla aceitação entre diversos públicos. Esse gênero se consolidou no Japão a partir da segunda metade do século XX, com publicações em revistas como a *Weekly Shounen Jump*, que lançou títulos icônicos e conhecidos como *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *Jujutsu Kaisen*.

As narrativas *Shounen* compartilham algumas características centrais como, por exemplo, a trajetória de amadurecimento do protagonista, a ênfase na amizade, o esforço contínuo, a superação de limites e o enfrentamento de desafios cada vez mais complexos. Em geral, o herói começa como alguém inexperiente, limitado ou até marginalizado, mas com grande potencial oculto. Vygotsky (1991) destaca a dimensão social do aprendizado, introduzindo o conceito de zona de desenvolvimento proximal, segundo o qual o estudante aprende melhor quando mediado por alguém mais experiente. Essa ideia conecta-se fortemente às relações de mestre e aprendiz que aparecem nos *animes* analisados, em que os protagonistas evoluem por meio da orientação de seus mentores. Portanto, segundo Vygotsky (1991, p. 58) “A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário.”

Ao longo da jornada, o herói é instruído por mestres, treina arduamente, fracassa, levanta-se e conquista reconhecimento em um ciclo de aprendizado contínuo. Esses elementos narrativos, embora direcionados ao entretenimento, carregam um potencial pedagógico evidente: ensinam a perseverar diante das dificuldades, a valorizar o trabalho em equipe e a respeitar o processo de crescimento gradual. Dessa forma, o gênero configura-se como um difusor cultural que reproduz, de forma metafórica, experiências educativas que podem ser interpretadas como universais.

3.2 A relação mestre e discípulo

Na tradição cultural japonesa, a relação entre mestre e discípulo é um elemento estruturante na sociedade. O conceito de *sensei*, que significa literalmente “aquele que nasceu antes”, simboliza não apenas autoridade intelectual, mas também exemplo de vida. O mestre, nesse contexto, não se limita à transmissão de conteúdos técnicos; é guia espiritual, modelo moral e referência de caráter.

Nos *animes*, essa tradição se manifesta na presença de mentores como *Kakashi* em *Naruto*, *All Might* em *Boku no Hero Academia* e *Gojo Satoru* em *Jujutsu Kaisen*, que assumem papéis complexos, ora como instrutores técnicos, ora como figuras paternas, ora como protetores de seus pupilos.

A relação mestre e discípulo, nesses casos, ultrapassa o aspecto pedagógico e atinge a formação ética. Os discípulos retratados nos *animes* não apenas aprendem técnicas de luta, mas também internalizam valores como coragem, justiça, altruísmo e responsabilidade coletiva. Essa função pedagógica simbólica reflete a importância do professor não apenas como transmissor de conhecimento, mas como formador de cidadãos.

3.3 A função pedagógica do herói

Embora a figura do mestre seja central, o herói também desempenha papel pedagógico para o público espectador. O protagonista, geralmente um jovem em processo de descoberta, atua como espelho para o público adolescente, enfrentando dilemas existenciais que remetem a questões comuns da vida escolar: insegurança, desejo de reconhecimento, conflitos de amizade e necessidade de superação pessoal.

Assim, jornada do herói tem como narrativa de formação uma estrutura recorrente, na qual o protagonista passa por provas que o levam ao amadurecimento. Esse percurso é constantemente representado por treinamentos, batalhas e derrotas que funcionam como metáforas de aprendizagem. Assim, cada vitória do herói é resultado de um processo educativo, no qual o esforço, a disciplina e a ajuda dos colegas são determinantes.

Para os espectadores, esse processo pode se converter em lição de vida ao se identificarem com os personagens, aprendem indiretamente que o crescimento exige persistência, solidariedade e capacidade de enfrentar adversidades. Desse modo, o herói não é apenas um modelo ficcional de poder, mas também um agente pedagógico que influencia valores sociais e culturais.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 Educação como prática social

Educação, em diferentes tradições teóricas, é compreendida como prática social que ultrapassa a simples transmissão de conhecimento. Freire (1996) enfatiza que ensinar não é transferir conteúdo, mas criar possibilidades para a produção e construção do saber. Nessa perspectiva, o processo educativo é dialógico, valorizando a troca entre professor e aluno como sujeitos ativos.

Piaget (2010) contribui com a noção de estágios do desenvolvimento cognitivo, mostrando que o aprendizado ocorre em diferentes fases e de forma progressiva. Tal perspectiva dialoga com a trajetória de crescimento dos personagens de *animes*, que passam por fases de aprendizagem que os preparam para desafios cada vez mais complexos.

4.2 Modelos pedagógicos e a formação integral

A literatura educacional contemporânea valoriza a ideia de formação integral, que busca desenvolver não apenas aspectos cognitivos, mas também socioemocionais, éticos e físicos do estudante, de acordo com Morin (2000). Esse princípio encontra paralelo direto nas narrativas dos *animes* analisados, apresentando a escola como espaço de desenvolvimento múltiplo, em que os jovens aprendem tanto técnicas quanto valores de solidariedade, coragem e resiliência.

Assim, Libâneo (2017) aponta que a prática docente envolve múltiplas funções: ensinar conhecimentos, mediar processos, orientar e gerir conflitos. Essa multiplicidade é representada de forma dramatizada nos *animes*, em que a figura do professor assume não só funções técnicas, mas também a de guia moral, às vezes até com características heroicas. Além disso, Saviani (1999) defende a pedagogia

histórico-crítica, segundo a qual a escola deve preparar o aluno para compreender a realidade e transformá-la. Nos *animés* analisados, essa preparação aparece simbolicamente na forma como os jovens são formados para enfrentar forças que ameaçam a coletividade, em uma metáfora para os desafios da vida social.

4.3 A cultura pop como espaço pedagógico

Nos últimos anos, pesquisadores têm reconhecido a relevância da cultura pop como espaço de formação. Jenkins (2022) destaca o conceito de cultura da convergência, no qual produtos midiáticos, como *animés*, não apenas entretêm, mas também educam e influenciam modos de pensar.

Assim, no Brasil, manifestações culturais, da música à televisão, podem ser entendidas como práticas pedagógicas informais, que moldam valores, comportamentos e identidades. Portanto, os *animés*, enquanto narrativas midiáticas, cumprem esse papel ao propor modelos de disciplina, esforço e ética. Para os jovens brasileiros, esses conteúdos podem funcionar como referências simbólicas, complementando, ou até tensionando, o que aprendem na escola formal.

4.4 O papel do professor: teoria e representação

Na literatura pedagógica, o papel do professor é compreendido a partir de diferentes perspectivas teóricas. Em modelos tradicionais, o docente é visto como um modelo a ser seguido, uma figura de conhecimento. Em abordagens progressistas, assume a função de mediador do processo de aprendizagem. Já nas concepções crítico-libertadoras, o professor atua como facilitador da autonomia do aluno, portanto, essa última visão destaca o professor como um ser que ensina e aprende simultaneamente, em uma relação dialógica com o estudante.

Essa, pluralidade de concepções pedagógicas também se manifesta nas representações ficcionais presentes nas obras analisadas nesta monografia. Dessa forma, as representações docentes presentes nos *animés* reforçam como a cultura pop não apenas reproduz modelos educacionais existentes, mas também dramatiza e tensiona debates centrais do campo educacional, contribuindo para reflexões sobre o papel do professor na formação humana e social.

4.5 Educação, cultura pop e formação crítica do estudante

A cultura pop, tradicionalmente vista como entretenimento, tem se consolidado como um campo relevante de produção simbólica e formativa, especialmente entre jovens e adolescentes. Produtos culturais como *animes*, séries, filmes e jogos influenciam valores, comportamentos e modos de compreender o mundo, atuando como espaços informais de aprendizagem. Neste sentido não se pode ignorar a presença e o impacto desses conteúdos na formação dos jovens.

Assim, ao consumir narrativas ficcionais, o jovem não apenas absorve informações, mas interpreta, questiona e ressignifica mensagens de acordo com suas experiências pessoais e sociais. Esse processo dialoga com concepções pedagógicas que defendem o indivíduo como sujeito ativo da aprendizagem.

No contexto dos *animes Shounen*, observa-se a recorrência de narrativas centradas em processos de formação, superação e amadurecimento. Os protagonistas iniciam suas jornadas em posições de fragilidade ou desconhecimento e, por meio do aprendizado, da convivência e do enfrentamento de desafios, constroem sua identidade. Essa estrutura narrativa aproxima-se da própria trajetória educacional de muitos estudantes, marcada por erros, tentativas e crescimento progressivo.

A formação crítica de um adolescente ocorre quando ele é capaz de refletir sobre os valores apresentados nas narrativas que consome. Em *Naruto*, por exemplo, temas como pertencimento, empatia e responsabilidade coletiva são constantemente problematizados. Em *Boku no Hero Academia*, a noção de heroísmo é associada à ética, ao sacrifício e ao compromisso social. Já em *Jujutsu Kaisen*, o questionamento sobre poder, moralidade e escolhas individuais contribui para reflexões mais complexas sobre a realidade.

A cultura pop, quando mediada pedagogicamente, torna-se um recurso capaz de aproximar a escola do universo do aluno, fortalecendo o vínculo entre ensino e realidade social. Dessa forma, a articulação entre educação e cultura pop contribui para uma formação mais significativa e contextualizada. Ao reconhecer os *animes* como produções culturais carregadas de sentidos educativos, amplia-se suas

possibilidades pedagógicas e reafirmam seu papel como espaço de diálogo, reflexão e construção de conhecimento crítico.

4.6 Considerações parciais

Assim, o referencial teórico apresentado permite sustentar a análise posterior, articulando pedagogia e cultura pop. Os *animes* funcionam como narrativas que, ao mesmo tempo, refletem e reinterpretam teorias educacionais, oferecendo metáforas ricas para pensar o contexto acadêmico, os métodos de ensino e os desafios da formação integral.

5. METODOLOGIA

5.1 Tipo de pesquisa

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa e exploratória, por buscar compreender as representações pedagógicas presentes em *animes* e analisar suas relações com práticas educacionais. O enfoque qualitativo foi escolhido por permitir interpretação detalhada das narrativas, personagens e relações de ensino e aprendizagem, considerando contextos culturais e simbólicos.

Já o enfoque explorativo busca investigar um fenômeno pouco analisado na literatura acadêmica: a relação entre cultura pop japonesa e conceitos pedagógicos. Analisar como o ensino é representado nas obras analisadas possibilita identificar padrões, convergências e divergências, bem como refletir sobre sua relevância.

5.2 Procedimentos metodológicos

A monografia foi desenvolvida em três etapas, organizadas de modo a garantir fundamentação teórica, análise sistemática das obras selecionadas e estabelecimento de relações com o contexto educacional. Essas etapas permitiram uma abordagem qualitativa e exploratória do objeto de estudo.

A primeira etapa consistiu no levantamento bibliográfico e teórico. Foram consultadas obras de referência nas áreas de pedagogia, educação e cultura pop, incluindo autores como Freire (1987) (1996), Vygotsky (1991), Piaget (2010), Libâneo (2017), Morin (2000), Saviani (1999) e Jenkins (2022). Esse levantamento foi

fundamental para a construção do referencial teórico que sustenta as análises realizadas ao longo da monografia.

A segunda etapa concentrou-se na análise das obras selecionadas. Os *animes* foram assistidos na íntegra, com atenção especial às cenas que abordam processos de aprendizagem, treinamento, relações entre professores e alunos, bem como o desenvolvimento ético e emocional dos protagonistas. Essa análise foi conduzida por meio da técnica de análise de conteúdo temática, possibilitando a identificação de elementos recorrentes e específicos em cada narrativa.

Por fim, a terceira etapa consistiu no estabelecimento de paralelos entre os dados coletados e os métodos de ensino. A partir das análises das narrativas, foram realizadas comparações com o contexto educacional, considerando aspectos como metodologias de ensino, papel do professor, desafios estruturais e dimensões afetivas e éticas da educação. Essa etapa buscou evidenciar tanto as aproximações quanto as limitações e divergências entre os modelos ficcionais.

5.3 Critérios de seleção das obras

As obras analisadas nesta pesquisa foram selecionadas a partir de critérios previamente estabelecidos, com o objetivo de garantir relevância acadêmica e coerência metodológica. Assim, um dos principais critérios foi a relevância midiática dos *animes* escolhidos, uma vez que *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *Jujutsu Kaisen* são produções amplamente reconhecidas, com grande audiência e significativo impacto nos jovens, tanto no Japão quanto em âmbito internacional. Outro critério fundamental foi a presença explícita de representações educacionais nas narrativas. Todas as obras apresentam instituições de ensino, figuras docentes e métodos de treinamento claramente definidos, o que possibilita a análise dos processos de ensino e aprendizagem retratados. Além disso, considerou-se a diversidade de ensino e formação, permitindo comparações significativas entre diferentes concepções pedagógicas. Por fim, a disponibilidade do conteúdo também foi levada em consideração. As obras estão acessíveis em plataformas de *streaming* e em mídias físicas, o que garantiu uma análise completa e sistemática de suas temporadas, sem prejuízo metodológico.

5.4 Limitações metodológicas

Apesar do rigor adotado na seleção e na análise das obras, esta pesquisa reconhece a existência de algumas limitações metodológicas. A primeira delas refere-se ao caráter interpretativo da análise, uma vez que a investigação se baseia na interpretação das narrativas, o que pode envolver certo grau de subjetividade na identificação dos elementos pedagógicos presentes nos *animes*.

Outra limitação diz respeito à restrição ao universo *Shounen*. Embora esse gênero seja particularmente rico em representações de formação, disciplina e aprendizagem, a inclusão de outras obras ou gêneros poderia ampliar a compreensão sobre as representações educativas na cultura pop de maneira abrangente.

Ademais, o foco no contexto educacional constitui uma limitação adicional. Os paralelos estabelecidos consideram as particularidades do sistema educacional de cada *anime*, o que pode restringir a aplicação das conclusões a outros contextos educacionais e culturais.

5.5 Considerações sobre a metodologia

A metodologia adotada permitiu compreender as obras analisadas em suas dimensões pedagógicas e simbólicas, articulando de forma consistente o referencial teórico com a análise de conteúdo das narrativas. Ao integrar teoria educacional, observação sistemática dos *animes* e reflexão crítica sobre o contexto educacional, a pesquisa estabelece uma ponte entre a cultura pop japonesa e o campo da educação.

Dessa forma, o estudo oferece subsídios relevantes para a discussão acadêmica sobre práticas pedagógicas, metodologias de ensino e processos avaliativos, além de indicar possíveis aplicações práticas do uso de narrativas ficcionais como recursos didáticos no ambiente escolar.

6. ESTUDO DE CASO I: Naruto

6.1 Estrutura educacional da Vila da Folha

No universo de *Naruto*, criado por *Masashi Kishimoto* e exibido entre 2002 e 2017, apresenta um cenário no qual a formação dos jovens guerreiros, chamados de

ninjas, passa por uma estrutura educacional bem definida. A Vila da Folha possui uma academia ninja, onde crianças ingressam desde cedo para receber instruções teóricas e práticas. Essa instituição funciona como equivalente de uma escola de ensino fundamental, preparando os estudantes para a vida adulta e para a inserção social. Todos os alunos estudam em um único espaço, geralmente iniciando os seis anos e se formando aos doze anos.

A academia ninja possui um currículo que inclui disciplinas técnicas, como táticas de combate, uso de armas e estratégias militares, que são trabalhadas com um único professor, além de conteúdos relacionados à convivência social e ao trabalho em equipe. Após passarem pelos testes e serem aprovados, os alunos são divididos em trios e designados para um *sensei* (professor) exclusivo, para que se aprofundassem em habilidades mais específicas que não foram ensinadas na academia ninja. Assim, juntos do *sensei*, responsável por orientar os novatos em missões reais, os alunos partiam em missões compatíveis com o nível de habilidade do trio, designadas por superiores.

Esse sistema remete, em certa medida, ao modelo de ensino e aprendizagem por projetos, no qual a prática é parte constitutiva da formação. Dentro desse complexo universo, além da patente dos ninjas, as missões também possuíam níveis, sendo o nível D no qual se encontram as mais fáceis e o nível S onde se encontram as mais difíceis. Sobre a patente de cada ninja, elas são divididas em: *genin* (ninja iniciante), *chūnin* (ninja médio) e *jōnin* (ninja de elite). Os alunos recém-formados começam como *genins* e seus mentores são de nível *jōnin*.

Naruto apresenta uma metáfora sobre o processo educacional, a escola prepara para a vida, mas a aprendizagem só se completa por meio da experiência prática. Podemos traçar um paralelo entre esse modelo de ensino aprendizagem com a tese de Vygotsky (1991, p. 58) da zona de desenvolvimento proximal: “aquilo que é a zona de desenvolvimento proximal hoje, será o nível de desenvolvimento real amanhã - ou seja, aquilo que uma criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã”. Todo esse modelo de ensino foi criado em prol da preparação de ninjas exemplares, que defendam e lutem por sua vila, uma vez que formados na

academia, os alunos se tornam parte da força militar e podem até mesmo serem convocados para uma eventual guerra, caso ocorra.

6.2 Os mestres e seus métodos: Iruka, Kakashi e Jiraiya

Dentro da narrativa de *Naruto*, alguns professores se destacam por seus métodos pedagógicos e por sua relação com o protagonista.

Iruka Umino é o primeiro mestre significativo de *Naruto*. Seu método é marcado pela afetividade, pois, tendo também perdido os pais, compreende a solidão do aluno e procura acolhê-lo. Representa o professor que, antes de transmitir conteúdos, busca estabelecer vínculo emocional, oferecendo ao estudante a sensação de pertencimento. Essa sua prática pedagógica está diretamente ligada ao reconhecimento da individualidade do aluno e à importância da empatia com o mestre e com a metodologia que orienta o seu processo de aprendizado.

Kakashi Hatake, líder do Time 7, simboliza o mestre estrategista. Seus métodos incluem tanto o treinamento rigoroso quanto a valorização da cooperação entre os alunos. A sua filosofia educativa é pautada pelo trabalho em equipe e pela responsabilidade coletiva. Adota uma pedagogia que mistura disciplina e autonomia, incentivando os estudantes a refletirem sobre as consequências de suas escolhas.

Jiraiya, por sua vez, atua como mentor no sentido mais amplo. Sua pedagogia é menos convencional: além de transmitir técnicas avançadas, busca despertar em *Naruto* a autoconfiança e o senso de responsabilidade perante o destino da vila. Representa o professor que educa pelo exemplo, mas também pelo afeto e pela transmissão de valores éticos. Cada um desses mestres pode ser compreendido com representantes de diferentes correntes pedagógicas: *Iruka* aproxima-se da pedagogia humanista, *Kakashi* da pedagogia cooperativa e *Jiraiya* da pedagogia experiencial e formadora de caráter.

6.3 Lições de perseverança, disciplina e coletividade

Ao longo do *anime*, o protagonismo de *Naruto* como aluno que supera suas limitações reforça valores pedagógicos como perseverança, disciplina e coletividade.

Inicialmente, o personagem é marginalizado pela sociedade, visto como incapaz e descontrolado. Entretanto, com esforço contínuo, ele prova que a aprendizagem não é apenas uma questão de talento inato, mas de dedicação e persistência.

Essa narrativa dialoga com a pedagogia do esforço, muito presente na cultura japonesa, que enfatiza a superação individual através da resiliência. Além disso, o valor da coletividade é constantemente reforçado, Naurto cresce não apenas por sua força pessoal, mas também pelo apoio de amigos e professores. A mensagem pedagógica implícita é clara. Educação é um processo social, no qual a cooperação é tão importante quanto o mérito individual.

6.4 Concepções pedagógicas em *Naruto*

Ao analisar a pedagogia presente em *Naruto*, observa-se a construção de um modelo de ensino que articula disciplina, acolhimento e formação ética dos estudantes. A narrativa apresenta diferentes figuras docentes que desempenham papéis complementares no processo formativo dos personagens, evidenciando uma concepção de ensino que vai além da mera transmissão de técnicas. Assim, a figura de Iruka Umino representa o professor que atua a partir do acolhimento e do vínculo afetivo. Sua relação com os alunos, especialmente com *Naruto*, destaca a importância do reconhecimento, da empatia e do incentivo emocional como elementos centrais do processo de aprendizagem. Nesse modelo pedagógico, o afeto não é um aspecto secundário, mas uma condição fundamental para o desenvolvimento e a motivação do estudante.

Enquanto Kakashi Hatake, por sua vez, encarna o papel do professor mediador, que valoriza o trabalho em equipe e a aprendizagem colaborativa. Suas práticas pedagógicas enfatizam a cooperação entre os alunos, a resolução conjunta de problemas e a construção coletiva do conhecimento. Ao estimular seus discípulos a atuarem como grupo, *Kakashi* reforça a ideia de que o aprendizado ocorre de forma mais significativa quando mediado pela interação social, em consonância com concepções pedagógicas que valorizam a aprendizagem dialógica.

Já Jiraiya representa um modelo de ensino baseado na experiência e na formação integral do indivíduo. Sua atuação como mentor ultrapassa o ensino técnico, envolvendo orientações relacionadas à identidade, às escolhas morais e ao amadurecimento pessoal do aprendiz. Nesse sentido, o professor assume o papel de guia formativo, contribuindo para o desenvolvimento do estudante enquanto sujeito ético e social.

Em síntese, *Naruto* apresenta um modelo pedagógico plural, no qual diferentes estratégias de ensino coexistem e se complementam. A narrativa evidencia que o processo educativo é construído a partir da combinação entre disciplina, cooperação e afetividade, reforçando a importância de professores que não apenas ensinam técnicas, mas também inspiram seus alunos a enfrentar desafios e a reconhecer seu próprio potencial.

7. ESTUDO DE CASO II: Boku no Hero Academia

7.1 A U.A. High School como espaço pedagógico

A obra *Boku no Hero Academia* foi criada por Kōhei Horikoshi, e apresenta uma sociedade em que boa parte da população possui algum tipo de habilidade especial. Nesse universo, existem muitas escolas que ofertam o curso especial de super-heróis, cada uma com o seu próprio processo seletivo, como é o caso do *U.A. High School*, que dentro do universo fictício é considerada a escola número um do Japão, funcionando como ambiente escolar formal, com currículos, exames, disciplinas e hierarquias de ensino semelhantes às de uma escola tradicional.

A escola não se limita somente ao treinamento físico e técnico; os alunos também são preparados em diversas áreas, como ética profissional. Além disso, os estudantes acompanham aulas teóricas sobre a profissão de super-herói e simulações práticas controladas para treinamento. O equilíbrio entre teoria e prática apresenta um modelo pedagógico complexo, que busca formar profissionais e cidadãos completos do ponto de vista social, sendo esses responsáveis e conscientes de seus devidos papéis na comunidade.

Portanto, a escola pode ser interpretada como uma espécie de metáfora para instituições educacionais que procuram preparar seus alunos não somente para o mercado de trabalho, mas também para o pleno exercício da cidadania.

7.2 O papel de All Might e Eraserhead como modelos docentes

As personagens All Might (Toshinori Yagi) e Eraserhead (Shōta Aizawa) são dois professores que merecem destaque na obra, que possuem estilos pedagógicos distintos.

All Might, é considerado o símbolo da paz e maior herói de sua época. Assume o papel de mentor do personagem principal, *Izuku Midoriya*. Seu método pedagógico é centrado na inspiração, não transmite conhecimento técnico, mas também motiva seus alunos a acreditarem mais em si mesmos. Reforça a ideia de que ensinar é confiar no potencial do aluno, oferecendo ao mesmo as ferramentas necessárias para o desenvolvimento da autonomia. Sua pedagogia envolve o afeto, a motivação e a confiança.

Eraserhead (Shota Aizawa), já representa uma abordagem mais rígida e pragmática dentro da obra. Como professor responsável pela Classe 1-A, utiliza métodos rigorosos, impondo limites bem definidos e exigindo disciplina de seus alunos. Em sua aula inaugural, ameaça os alunos de expulsão caso não cumprissem suas expectativas, gerando tensão em seus estudantes. A atitude, na realidade, demonstra comprometimento com a formação dos alunos. Sua pedagogia é pautada pela disciplina, rigor e pela avaliação contínua.

A coexistência dessas duas abordagens didáticas, a inspiradora e a disciplinadora, criam um ambiente pedagógico diverso, em que os alunos têm contato com diferentes estilos de ensino. Assim, aprendem a lidar com múltiplas formas de autoridade no mundo acadêmico.

7.3 O protagonismo estudantil e o ensino por desafios

Um aspecto observado no *anime* é o papel desenvolvido pelos alunos, que são constantemente colocados em um lugar de protagonismo. Essa narrativa demonstra como o processo de aprendizagem não é passivo: os estudantes aprendem de forma ativa por meio de treinamentos, testes práticos e simulações. Assim, utilizam o conhecimento teórico de forma prática, enfrentando situações que exigem cooperação e dedicação. Esse modelo pedagógico se assemelha ao modelo de metodologias ativas de ensino, em que os estudantes aplicam seus conhecimentos em contextos de incerteza e provável perigo, desenvolvendo autonomia e senso crítico. Bruner (1985, p. 24-25, *apud* Moita Lopes, 1996, p. 97): “de modo que o aprendiz converta o conhecimento externo em seu próprio, desenvolvendo controle consciente sobre o mesmo”.

A amizade entre colegas funciona como uma espécie de estímulo pedagógico, em que diferentes indivíduos aprendem a conviver e cooperar com diferentes formas de pensamento. Essa ideia revela que a escola é também um espaço para conflitos, no qual o crescimento pessoal emerge do enfrentamento dessas diferenças.

7.4 Concepções pedagógicas em Boku no Hero Academia

Ao analisar o modelo pedagógico presente em *Boku no Hero Academia*, observa-se uma proposta educacional fortemente centrada no protagonismo estudantil e na aprendizagem por meio da experiência. A narrativa constrói uma escola na qual o aluno ocupa posição central no processo formativo, sendo constantemente desafiado a desenvolver suas habilidades, refletir sobre suas escolhas e assumir responsabilidades compatíveis com sua formação.

O destaque dado à autonomia dos estudantes evidencia uma concepção pedagógica em que aprender significa enfrentar desafios progressivos, colocar o conhecimento em prática e construir sentido a partir da ação. Os treinamentos, avaliações e estágios supervisionados apresentados na obra reforçam a ideia de que o desenvolvimento ocorre de forma ativa, exigindo engajamento, esforço e reflexão constante por parte dos alunos.

Outro aspecto relevante do modelo apresentado é a estrutura institucional da escola de heróis, *U.A. High School* que se mostra amplamente equipada e organizada para favorecer o processo de ensino-aprendizagem. Os professores dispõem de tempo e condições para acompanhar de perto o desenvolvimento dos estudantes, atuando como mediadores, orientadores e referências éticas. Essa configuração contribui para a construção de um ambiente pedagógico no qual o acompanhamento contínuo e o feedback constante são elementos centrais da formação.

Além disso, a obra enfatiza a formação integral do estudante, não apenas no domínio técnico de suas habilidades, mas também no desenvolvimento moral, emocional e social. A escola fictícia apresentada em *Boku no Hero Academia* propõe um modelo educativo que busca formar indivíduos conscientes de seu papel coletivo, reforçando valores como responsabilidade, empatia e compromisso com o outro.

Em síntese, *Boku no Hero Academia* apresenta um modelo pedagógico que combina rigor formativo, protagonismo discente e acompanhamento docente constante. A narrativa constrói uma concepção de ensino voltada para o desenvolvimento pleno do estudante, evidenciando a educação como processo contínuo de construção da identidade, da ética e da responsabilidade social.

8. ESTUDO DE CASO III: Jujutsu Kaisen

8.1 A Tokyo Jujutsu High School como espaço educativo

Em *Jujutsu Kaisen*, é apresentado um universo em que maldições, entidades formadas através de emoções negativas, ameaçam a existência humana. Para que essas maldições sejam vencidas, criou-se a escola *Tokyo Jujutsu High School*, uma escola responsável por treinar e educar feiticeiros com habilidades suficientes para enfrentar as maldições. Assim, mesmo em um ambiente ficcional, a escola tem semelhança com uma escola formal, contando com professores, currículo acadêmico e métodos de treinamento.

Dessa forma, o espaço em que a escola está localizada lembra os templos religiosos do país. Os alunos são ensinados sobre as maldições e como combatê-las, utilizando técnicas amaldiçoadas e exorcismos. Esses ensinamentos são praticados

em missões de campo. Os feiticeiros possuem níveis: grau quatro (o mais baixo), grau três, grau dois, grau um e grau especial (o mais alto). Assim, para que subam de nível, os alunos precisam ser indicados por feiticeiros de nível superior.

O objetivo da escola não está limitado somente à formação acadêmica de seus estudantes, mas também, moldar a mentalidade e ética, preparando-os para lidarem com situações de risco extremo. Ao contrário de *Naruto* e *Boku no Hero Academia*, o universo de *Jujutsu Kaisen* expõe seus estudantes ao perigo real desde cedo, criando uma experiência pedagógica voltada para o enfrentamento de situações reais.

Essa abordagem acadêmica revela uma ideia de educação que ultrapassa a transmissão de conhecimento; trata-se da formação de estudantes com autonomia e capazes de tomarem decisões rápidas diante de situações inesperadas. Assim, os alunos dos graus três e quatro só podem participar de missões acompanhados de feiticeiros a partir do grau dois. Portanto, os alunos desse universo devem aprender a lutar e eliminar as maldições existentes, assegurando a proteção de pessoas comuns.

8.2 Gojo Satoru e os limites da pedagogia libertadora

Nessa obra, o professor que mais se destaca é certamente, Gojo Satoru, que é considerado o feiticeiro mais forte. Seu estilo pedagógico pode ser descrito como libertador e inovador, possuindo um contraste dos professores rígidos e tradicionalistas. Ele valoriza que seus alunos tenham liberdade, estimulando-os a pensarem por conta própria e explorarem suas habilidades únicas.

A relação do professor com o protagonista é marcada por confiança e incentivo para a sua autônoma. Ao invés de seguir as regras rígidas da escola, Gojo prefere desafiar as ordens superiores e criar condições para que seus alunos se desenvolvam em situações práticas. Assim, segundo Sodré (2012, p. 141) “A forma disciplinar se dá numa assimetria de base entre professor e aluno, em que a relação pedagógica varia de um modelo de dominação pura e simples a estratégias de negociação comunicativa”. A abordagem pedagógica do professor defende o aprendizado como processo dialógico, no qual atua como mediador e não como detentor exclusivo do conhecimento.

Entretanto, há alguns limites nesse tipo de abordagem. Ao permitir uma grande autonomia para seus alunos, Gojo os expõe a riscos elevados de perigo, colocando os mesmos em situações de vida ou morte. Esse método pedagógico evidencia um dilema, até que ponto a liberdade concedida a um aluno pode ser prejudicial? A obra, ao apresentar esse dilema, abre um espaço de reflexão sobre a responsabilidade docente e os limites da pedagogia libertadora.

8.3 O ensino em situações de risco: adaptação e estratégia

Uma característica marcante no processo de ensino em *Jujutsu Kaisen* é o ato de aprender em situações de risco eminente: os estudantes são expostos a missões perigosas contra maldições. Assim, sendo obrigados a se adaptarem e desenvolverem estratégias criativas. Além disso, também aprendem a tomar decisões de forma mais rápida. Esse tipo de abordagem pedagógica pautada na experiência, aproxima-se da ideia de “aprender fazendo”, em que o conhecimento é construído por meio da prática e da experimentação de eventos.

Logo, esse tipo de abordagem pedagógica remete a conceitos da educação experiencial (Kolb, 1984), que defende que o aprendizado acontece por meio de um ciclo de ações, reflexões e transformações. Na obra, os alunos não aprendem somente técnicas de combate, mas também a lidarem com perdas, adversidades e dilemas éticos, ampliando a formação dos estudantes para além da sala de aula.

Portanto, o ensino em situações de risco também promove a resiliência, habilidade cada vez mais valorizada nos espaços acadêmicos. A capacidade de manter o equilíbrio diante de situações perigosas e de reconstruir-se após experiências traumáticas se torna necessária para a formação integral do indivíduo, e essa lição é constantemente reforçada na obra.

8.4 Concepções pedagógicas em Jujutsu Kaisen

Ao analisar o modelo pedagógico apresentado em *Jujutsu Kaisen*, observa-se uma concepção de ensino marcada pela aprendizagem por meio da experiência direta e pela exposição dos estudantes a situações extremas. No universo da obra, o processo formativo ocorre em contextos de alto risco, nos quais os alunos enfrentam

“maldições” que funcionam como desafios constantes à sua capacidade técnica, emocional e ética. Essas experiências configuram um modelo de aprendizagem centrado na vivência concreta e na superação de limites.

As missões atribuídas aos estudantes cumprem função pedagógica central, uma vez que colocam os aprendizes diante de situações imprevisíveis que exigem tomada de decisão rápida, autonomia e responsabilidade. Nesse contexto, o erro é compreendido como parte do processo formativo, e o aprendizado ocorre a partir da reflexão sobre a própria experiência, em consonância com concepções pedagógicas que valorizam a aprendizagem experiencial.

A atuação de Gojo Satoru como professor reforça essa perspectiva ao privilegiar a autonomia discente e o diálogo no processo de ensino-aprendizagem. Sua postura como mediador e incentivador da liberdade dos estudantes evidencia uma concepção pedagógica que busca formar sujeitos críticos, capazes de compreender suas próprias potencialidades e limites. Essa abordagem dialoga com pressupostos teóricos que defendem a formação da consciência autônoma e crítica, conforme aponta Sodré (2012, p. 140), ao destacar a importância da experiência formativa integrada à construção da autonomia do sujeito: “a experiência formativa baseada na integração do indivíduo com sua realidade histórica, com vistas ao desenvolvimento da consciência autônoma e crítica.”

Embora dramatizada em situações extremas, a pedagogia apresentada em *Jujutsu Kaisen* evidencia uma concepção de ensino que valoriza a experiência, a autonomia e a reflexão ética como elementos centrais da formação. A narrativa constrói um modelo educativo no qual o aprendizado ocorre a partir do enfrentamento consciente dos desafios, reforçando a ideia de que ensinar envolve preparar o estudante para lidar com contextos complexos e imprevisíveis.

9. MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

9.1 Naruto - prova chūnin

A prova chūnin constitui um dos processos avaliativos mais complexos e simbólicos da narrativa. Seu objetivo central é identificar quais genin estão aptos a

assumir novas responsabilidades como chūnin, função que exige liderança, estratégia e capacidade de tomada de decisão em situações de risco. A estrutura da prova é dividida em três etapas: uma prova teórica, um teste prático de sobrevivência e confrontos individuais, configurando um modelo avaliativo diversificado e multifacetado.

A primeira etapa, de caráter teórico, consiste em questões de alto nível de dificuldade que demandam raciocínio lógico, concentração e estratégias colaborativas. Embora se apresente inicialmente como uma avaliação individual, sua organização revela um teste de inteligência coletiva, no qual a cooperação e a resolução conjunta de problemas tornam-se essenciais. Essa etapa avalia não apenas o domínio de conhecimentos técnicos, mas também a capacidade de atuação em grupo.

A segunda etapa, conhecida como "prova de sobrevivência", introduz uma avaliação prática em condições extremas. Nessa etapa, os participantes são avaliados quanto à capacidade de trabalhar em equipe, gerenciar emoções, enfrentar situações imprevisíveis e lidar com diferentes ameaças presentes ao longo do percurso. Já a terceira etapa consiste em batalhas individuais, nas quais são observadas a técnica, o raciocínio tático e a capacidade de adaptação dos candidatos. Dessa forma, prova chūnin a consolida-se como um sistema avaliativo que considera competências cognitivas, práticas e socioemocionais.

9.2 Boku no Hero Academia - avaliação de estágio

Em *Boku no Hero Academia*, a Avaliação de Estágio ocupa lugar central no processo formativo dos estudantes. Antes de ingressarem nos estágios, os alunos passam por um teste classificatório, no qual enfrentam outros estudantes em combates controlados, avaliando suas habilidades iniciais. Apenas após essa etapa os alunos tornam-se aptos a atuar ao lado de heróis profissionais licenciados.

Durante o estágio, a avaliação assume caráter contínuo, prático e formativo. Os estudantes são avaliados não apenas por suas habilidades técnicas, mas também por aspectos como ética, comportamento, comunicação e capacidade de atuar sob

pressão. A prática supervisionada permite que os alunos desenvolvam autonomia e compreendam as responsabilidades inerentes à atuação como super-herói.

Do ponto de vista pedagógico, o estágio como método avaliativo favorece o desenvolvimento integral do estudante, possibilitando a aplicação de conhecimentos teóricos em situações reais. Os alunos precisam demonstrar seu potencial diante de super-heróis experientes, enfrentando desafios que extrapolam o ambiente escolar e exigem maturidade emocional e senso de responsabilidade.

9.3 Jujutsu Kaisen - missões avaliativas

Em *Jujutsu Kaisen*, as missões avaliativas configuram o principal instrumento de avaliação utilizado pelos professores da Escola Técnica de *Jujutsu*. Nessas missões, os estudantes enfrentam maldições reais, interagem com cenários imprevisíveis e são constantemente desafiados a tomar decisões rápidas. Diferentemente de avaliações tradicionais, esse modelo prioriza a aprendizagem ativa e a experiência prática.

Durante as missões, os estudantes precisam mobilizar conhecimentos adquiridos em sala de aula e aplicá-los em contextos de alto risco. A avaliação não se restringe ao resultado final da missão, mas considera o processo de tomada de decisão, a postura ética e a capacidade de lidar com situações adversas. Além disso, esse modelo permite observar competências socioemocionais, como coragem, empatia, resiliência e controle emocional. A presença constante de professores acompanhando as missões reforça o caráter formativo desse tipo de avaliação. As missões funcionam como instrumentos que visam medir a prontidão dos estudantes para atuarem de forma autônoma, desenvolvendo habilidades complexas e contextualizadas ao longo do processo formativo.

9.4 Comparação entre métodos avaliativos nos *animes*

Os métodos avaliativos apresentados em *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *Jujutsu Kaisen* revelam modelos distintos, complexos e multidimensionais, coerentes com as concepções pedagógicas construídas em cada narrativa. Em todas as obras analisadas, a avaliação ultrapassa a simples mensuração de conteúdos, assumindo um caráter formativo voltado ao desenvolvimento integral dos estudantes.

A prova chūnin, em *Naruto*, destaca-se por sua estrutura multifásica, que avalia competências cognitivas, práticas e socioemocionais. Já em *Boku no Hero Academia*, o estágio supervisionado evidencia um modelo avaliativo contínuo, baseado na experiência e no acompanhamento próximo por professores mais experientes. Em *Jujutsu Kaisen*, as missões avaliativas colocam os estudantes diante de situações extremas, priorizando a autonomia, a adaptação e a responsabilidade ética.

De modo geral, os três modelos evidenciam a predominância de avaliações de caráter formativo em detrimento de avaliações meramente classificatórias. Nas narrativas analisadas, a avaliação acompanha o desenvolvimento contínuo dos estudantes, observando avanços, limitações e processos de amadurecimento pessoal e coletivo. O erro, nesses contextos, é compreendido como parte constitutiva do processo de aprendizagem e não como fracasso definitivo.

Sob uma perspectiva teórica, a avaliação formativa é compreendida como aquela que acompanha o percurso do aluno, oferecendo feedbacks constantes e possibilitando ajustes pedagógicos. Essa concepção encontra correspondência direta nas obras analisadas, nas quais os estudantes são avaliados continuamente durante treinamentos, estágios e missões práticas. Conforme aponta Moita Lopes (1996, p. 85), “submetem-se os alunos, então, a testes para aferir o produto final da aprendizagem, cujos resultados são, então, tratados estatisticamente”, o que reforça a necessidade de compreender a avaliação para além de práticas meramente quantitativas. Dessa forma, os *animes* analisados demonstram que narrativas ficcionais podem oferecer representações ricas e complexas sobre os processos avaliativos, contribuindo para a compreensão de diferentes concepções de ensino e aprendizagem. Ao dramatizar modelos avaliativos mais humanos, processuais e integrados, essas obras evidenciam o potencial pedagógico das narrativas Shounen como objeto de reflexão acadêmica.

10. ANÁLISE COMPARATIVA:

10.1 Convergências pedagógicas nos *animes* Shounen

A análise das três obras evidencia que, apesar de universos distintos, existe um núcleo pedagógico comum. Em *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *Jujutsu Kaisen*, o

ensino é estruturado com base em três pontos principais: formação técnica, desenvolvimento ético e resiliência diante de adversidades. Esses elementos correspondem, em grande medida, aos objetivos da educação formal contemporânea, que busca não apenas ensinar conteúdos, mas também preparar o aluno para lidar com desafios sociais, emocionais e éticos. Assim, a noção de que a escola é um espaço de formação integral do sujeito é um ponto de convergência importante entre os *animes* e as teorias pedagógicas atuais. Além disso, todos os três universos apresentam professores que transcendem o papel de transmissores de conhecimento, assumindo funções de guias, mentores e modelos de conduta. Dessa forma, Kakashi Hatake, All Might e Gojo Satoru são símbolos de figura docentes que marcam seus estudantes não apenas pelo conteúdo ensinado, mas pela forma como ensinam.

10.2 Divergências entre os métodos pedagógicos

Apesar dessas semelhanças, cada obra desenvolve modelos pedagógicos específicos. *Naruto* enfatiza o ensino coletivo e comunitário, no qual o trabalho em equipe e o senso de pertencimento são valores centrais. Em *Boku no Hero Academia*, é adotada uma perspectiva mais próxima da meritocracia, em que a competição e a individualidade desempenham papel importante no processo formativo. Já em *Jujutsu Kaisen*, é privilegiada a aprendizagem experimental em situações de risco, em que a prática precede a teoria e a autonomia é enfatizada desde cedo nos alunos. Essas diferenças revelam como os *animes* podem ser consumidos como metáforas de diferentes paradigmas pedagógicos: do comunitarismo solidário ao individualismo competitivo, mas todos passando pela pedagogia da experiência.

10.3 O papel do professor nos três universos

Outro ponto de comparação importante é a figura do professor. Embora alguns personagens compartilhem o mesmo papel de mentores, cada um deles encarna um modelo docente distinto. Kakashi Hatake representa o professor guia, que valoriza a disciplina, mas também reconhece a importância dos vínculos afetivos entre os alunos. All Might simboliza o professor idealizador, cuja função principal é inspirar e servir como modelo aspiracional. Já Gojo Satoru encarna o professor libertador, que aposta na autonomia dos alunos e desafia as estruturas institucionais rígidas. Essa

diversidade de representações ilustra diferentes concepções de autoridade docente e permite relacioná-las a debates contemporâneos sobre o papel do professor na educação brasileira.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

11.1 Síntese dos resultados

A análise desenvolvida ao longo desta monografia permitiu identificar como os *anime* *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *Jujutsu Kaisen* constroem modelos pedagógicos que, embora inseridos em universos ficcionais, apresentam paralelos significativos com debates reais sobre a educação.

Verificou-se que todos os *animes* compartilham a preocupação em formar sujeitos completos, preparados não apenas em termos técnicos, mas também éticos e emocionais. Essa concepção de ensino integral encontra eco em teorias pedagógicas contemporâneas, que defendem a formação do estudante como cidadão crítico, autônomo e resiliente.

Ao mesmo tempo, as diferenças entre os modelos pedagógicos de cada obra, como o comunitarismo solidário em *Naruto*, a meritocracia competitiva em *Boku no Hero Academia* e a experiência em situações de risco em *Jujutsu Kaisen*, revelam distintas visões sobre o papel da escola, do professor e do estudante.

Os modelos pedagógicos representados nos *animes* analisados oferecem contribuições relevantes para a reflexão sobre os processos de ensino e aprendizagem de forma ampla. As narrativas apresentam metáforas ricas e simbólicas que permitem problematizar questões centrais da educação, como a valorização da solidariedade, o incentivo à autonomia dos estudantes e a importância da inspiração, do compromisso ético e da mediação consciente do professor no desenvolvimento formativo dos alunos. Esses elementos dialogam com concepções pedagógicas que defendem uma educação mais humana, participativa e orientada para a formação integral do sujeito. As três obras evidenciam a complexidade do trabalho docente e dos processos educativos, ainda que frequentemente representem contextos idealizados. As figuras dos professores nas obras analisadas costumam apresentar elevado grau de

autonomia pedagógica, reconhecimento social e condições favoráveis para acompanhar de forma individualizada o desenvolvimento dos estudantes. Essa representação, embora ficcional, contribui para refletir criticamente sobre os limites, desafios e possibilidades da prática educativa em diferentes contextos formativos. Nesse sentido, as narrativas analisadas podem ser compreendidas como instrumentos potentes de reflexão pedagógica. Ao dialogar com o universo cultural dos estudantes, os *animes* possibilitam a abordagem de debates educacionais complexos por meio de uma linguagem acessível, envolvente e significativa. Dessa forma, estimulam o interesse, a participação ativa e a construção de uma consciência crítica acerca do papel da educação, dos processos avaliativos e das relações pedagógicas na formação dos sujeitos contemporâneos.

11.2 Contribuições para a reflexão educacional

Os modelos pedagógicos representados nos *animes* analisados oferecem contribuições relevantes para a reflexão sobre os processos de ensino e aprendizagem de forma ampla. As narrativas apresentam metáforas ricas e simbólicas que permitem problematizar questões centrais da educação, como a valorização da solidariedade, o incentivo à autonomia dos estudantes e a importância da inspiração, do compromisso ético e da mediação consciente do professor no desenvolvimento formativo dos alunos. Esses elementos dialogam com concepções pedagógicas que defendem uma educação mais humana, participativa e orientada para a formação integral do sujeito. Evidenciam a complexidade do trabalho docente e dos processos educativos, ainda que frequentemente representem contextos idealizados. As figuras dos professores nas obras analisadas costumam apresentar elevado grau de autonomia pedagógica, reconhecimento social e condições favoráveis para acompanhar de forma individualizada o desenvolvimento dos estudantes. Essa representação, embora ficcional, contribui para refletir criticamente sobre os limites, desafios e possibilidades da prática educativa em diferentes contextos formativos.

Nesse sentido, os *anime* podem ser compreendidos como instrumentos potentes de reflexão pedagógica. Ao dialogar com o universo cultural dos estudantes, as narrativas possibilitam a abordagem de debates educacionais complexos por meio

de uma linguagem acessível, envolvente e significativa. Dessa forma, estimulam o interesse, a participação ativa e a construção de uma consciência crítica acerca do papel da educação, dos processos avaliativos e das relações pedagógicas na formação dos sujeitos contemporâneos.

11.3 Limitações da pesquisa

É importante reconhecer algumas limitações do presente estudo. A análise restringiu-se a três *animes* específicos, escolhidos por sua relevância cultural e pedagógica.

Outra limitação diz respeito ao caráter ficcional das obras. Embora ofereçam metáforas ricas, é necessário cautela para não naturalizar modelos pedagógicos que, na prática, seriam inviáveis ou até mesmo prejudiciais, como a exposição de estudantes a situações de risco extremo.

11.4 Possíveis desdobramentos

Futuras pesquisas podem ampliar a investigação, aprofundando as reflexões iniciais neste estudo. Uma dessas possibilidades consiste na realização de estudos comparativos entre *animes* de outros gêneros, como o seinen, josei e shōjo, e seus possíveis modelos educativos, permitindo uma análise mais abrangente das representações pedagógicas na cultura pop japonesa.

Outra perspectiva de desdobramento refere-se às aplicações práticas do tema, explorando o uso de *animes* como recurso pedagógico. Essa abordagem pode contribuir para a aproximação entre o universo escolar e as referências culturais dos estudantes.

11.5 Reflexões conclusivas

Conclui-se que os *animes* analisados nesta monografia não se configuram apenas como produtos culturais de entretenimento, mas como narrativas complexas que articulam concepções próprias de ensino, aprendizagem e avaliação. Ao longo do estudo, foi possível identificar modelos pedagógicos distintos em *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *Jujutsu Kaisen*, cada qual refletindo valores específicos relacionados à

formação humana, ética e social de seus personagens, com base na realidade de seus universos.

A comparação entre os métodos de ensino presentes nas obras evidenciou que o processo educativo, nas narrativas *Shounen*, é marcado pela mediação docente, pela valorização da experiência prática e pelo acompanhamento contínuo do desenvolvimento dos estudantes. Os professores são representados como figuras centrais no processo formativo, assumindo papéis que variam entre guia, inspiração e provocador da autonomia discente.

Ao mobilizar referenciais teóricos da educação para interpretar essas representações ficcionais, a pesquisa demonstrou que a cultura pop japonesa pode ser analisada como espaço simbólico de reflexão pedagógica. Assim, este estudo contribui para o campo acadêmico ao evidenciar que os *animes Shounen* oferecem narrativas ricas para a compreensão de diferentes modelos de ensino, reforçando o potencial dessas obras como objetos legítimos de investigação educacional

12. Referências Bibliográficas:

AKUTAMI, Gege. *Jujutsu Kaisen*. Tóquio: Shueisha, 2018–presente. Anime.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GUAPYASSU, Zilda; GUAPYASSU, Dione de Macedo; SILVA, Denise Guapyassu da. *Fundamentos da Educação e Didática*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Degrau Cultural, 2014.

HORIKOSHI, Kōhei. *Boku no Hero Academia*. Tóquio: Shueisha, 2016–2025. Anime.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2022.

KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Tóquio: Shueisha, 2002–2017. Anime.

KOLB, David A. *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice-Hall, 1984.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. *Oficina de linguística aplicada*. Capítulo 5. Campinas: Mercado de Letras, 1996.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

PIAGET, Jean. *Psicologia e pedagogia*. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

SAVIANI, Dermeval. *Escola e democracia*. 32. ed. Campinas: Autores Associados, 1999.

SOARES, Magda. *Linguagem e escola: uma perspectiva social*. São Paulo: Ática, 2002.

SODRÉ, Muniz. *Reinventando a educação*. Petrópolis: Vozes, 2002.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.