



O USO DE ANIMES PARA ENSINAR CONCEITOS SIMPLES DE GEOMETRIA E DIVERSIDADE CULTURAL JAPONESA, SIMULTANEAMENTE

• Lucas Rafael Vítor da Silva¹ •

Eixo 3 – Educação Matemática e educação sociocultural

Resumo: Este artigo busca desenvolver o conceito do ensino de outras culturas e perspectivas diferentes em relação a temas semelhantes, por meio de animações japonesas e seus materiais de base. Ao utilizar criações, tais como: Fate/Zero e Zero no Tsukaima; onde em ambas ocorrem paródias de narrativas conhecidas contadas de maneiras diferentes, é possível usar este meio para romper com paradigmas estabelecidos no meio social e adaptar os alunos ao conhecimento da diversidade cultural, ao mesmo tempo que podem ser ensinados conceitos básicos da geometria, criando parcerias entre professores de áreas distintas. A metodologia usada foi a pesquisa bibliográfica, utilizando artigos que comprovam esta percepção visualizadas nas animações e pesquisando sobre a efetividade do uso de *animes* na sala de aula; dessa forma, é visto como aplicar este objeto com qualquer tema de estudo no ambiente escolar e o que pode ser aproveitado disso. Os resultados da pesquisa foram positivos, demonstrando a eficiência, na maioria dos casos, do uso de *animes* na sala de aula, ao ser um material lúdico e bastante conhecido entre estudantes e também comprovada o panorama diferente visto nas obras, sendo um auxílio não só em ciências humanas, mas também nas exatas. Portanto, a implementação de animações japonesas se mostra como um grande auxílio para a aprimoração do ensino básico.

Palavras-chave: Fate/Zero, Zero no Tsukaima, Cultura, *Anime*, Geometria.

1 Animes e Educação Básica

A educação básica brasileira e os docentes em que nela participam, sempre vêm buscando achar formas divertidas e de bom proveito para ensinar matérias para os alunos, em todas as partes, sejam elas exatas, humanas ou linguagens. A educação de forma tradicional pode funcionar, mas é interessante demonstrar outras formas de ensino na sala de aula, podendo aumentar o gosto dos estudantes por tais matérias, como dito na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017, p.16), "[...] contextualizar os conteúdos dos componentes curriculares, identificando estratégias para apresentá-los, representá-los, exemplificá-los, conectá-los e torná-los significativos, com base na realidade do lugar e do tempo nos quais as aprendizagens estão situadas [...]". Por ele destacar principalmente o tempo, mostra que devemos pensar em formas contemporâneas para administrar os assuntos que serão vivenciados pelos alunos.

¹ Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) • Graduando • Bonito, Pernambuco (PE), Brasil • lucas.lrvs@ufpe.br • ORCID 0009-0005-9329-745X





Os animes são animações japonesas publicados em formato de programa de televisão, que estão cada vez mais ao alcance de crianças e adolescentes, tendo o Brasil como uma grande concentração de fãs (Abbade, 2017 *apud* Carvalho; Souza, 2023). A partir disso, também vale ressaltar que as animações de origem nipônica vêm subindo em popularidade em escala global, essa afirmação é comprovada com dados divulgados pela plataforma de streaming Crunchyroll ao conquistar 17 milhões de assinaturas em serviço (Fiore, 2025). Geralmente as animações são vistas como forma de entretenimento, mas elas podem ser usadas para diversos outros casos, pois diversos animes, como quaisquer outra obra, são vinculados de experiências vivenciadas pelo autor (Ma, 2023). Dessa forma, é possível visualizar como transformar esse material como uma forma de ensino na educação. Simultaneamente no momento da pesquisa foram encontrados diversos Trabalhos de Conclusão de Cursos (TCCs) que buscavam relacionar a matemática com os animes, o número considerável desses TCCs demonstra o uso de animes como material de ensino, no caso deste artigo, será procurado entender o uso deles no âmbito da geometria. Sob essa ótica, é possível ver a grande oportunidade de ensino a partir dos animes, e assim é necessário explorá-la.

Essa pesquisa busca relacionar se os animes podem ser usados como forma de ensino e principalmente se esses que serão escolhidos serão bons exemplos para fins didáticos. Ademais, como já foi dito anteriormente é de extrema necessidade explorar diversas estratégias para ensino (Brasil, 2017, p.16), com essa possibilidade sendo considerável para qualquer campo da educação.

Antes da pesquisa, ao analisar os *animes* Zero no Tsukaima e Fate/Zero, foi pensado no tema do ensino de outras culturas, o ensino de percepções diferentes do mundo é uma matéria bastante importante e uma das mais cobrada em avaliações externas do ensino básico como apresentado na Matriz de Referência do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) (Brasil, 2009), mas que pode não haver muito foco na escola, pela falta de tempo ou outros fatores externos.

Esses dois *animes* foram escolhidos por conveniência, ao serem materiais de conhecimento prévio, e por ter sido possível achar artigos de forma online sobre eles.

Para o uso dos *animes* na educação de outras perspectivas, serão utilizados os animes já citados, pelo motivo de ambos serem versão paródicas de formas literárias bastante conhecidas, ao alterarem estas estórias para um ponto de vista nipônico, elas mostram bastante da cultura contemporânea japonesa. Ao fazer o aluno desenvolver seu pensamento através de exercícios





didáticos envolvendo o uso dos animes, é esperado um aumento da capacidade dos alunos resolverem questões do tema.

Já para a geometria, os mesmos animes podem ser utilizados, ao contar com diversas figuras geométricas, que a partir delas, podem ser criados exercícios e até exames para os alunos, transformando o ensino desta matéria, em algo mais divertido.

Além do mais, nas salas de aula, geralmente o aluno geralmente estuda a matemática pura, sem ter possibilidade de ver de forma aplicada, a partir disso, essa pesquisa também procura trazer uma perspectiva prazerosa para estudantes e docentes.

Para saber se estas são afirmativas verdadeiras, foi criada uma pesquisa de origem bibliográfica por meio do uso do site na web Google Acadêmico, procurando artigos que buscavam um tema semelhante ao que é desenvolvido no artigo.

Destarte, esta pesquisa busca desenvolver o pensamento do uso de animes para o uso na sala de aula para remover paradigmas da sociedade, ao trazer pensamentos diversos na educação na sala de aula de forma lúdica, concomitantemente, esses podem também auxiliar professores no ensino da geometria básica aos alunos.

2 Desenvolvimento

2.1 Dos animes

Os animes que foram selecionados nesta pesquisa foram escolhidos pelo motivo de serem adaptações de histórias já conhecidas, Fate/Zero sendo uma releitura da lenda do Rei Arthur e Zero no Tsukaima sendo uma jornada do herói clássica por uma Europa medieval. Para sabermos qual a sua relação com o tema proposto, é necessário analisá-los.

2.1.1. Fate/Zero

2.1.1.1 Um rei Arthur que virou Arthoria

Fate/Zero é uma obra do escritor Gen Urobuchi, nela seguimos a história de Kiritsugu Emiya que está se preparando para conseguir conquistar o Santo Graal, um objeto místico capaz de realizar desejos, mas também haverá outros candidatos ao prêmio, sendo assim, é organizada “A Guerra do Santo Graal”, uma guerra que está tendo situação no Japão para o cálice. Mas o que se destaca não é quem ganha, ou quem perde, exceto para Kiritsugu e o antagonista Kirei Kotomine, o destaque é para os “soldados” dos candidatos. Esses “soldados” são representações





de figuras históricas e cada candidato deve haver apenas um deles, eles são chamados de servos ou Espíritos Heróicos e serão citados nas próximas vezes aqui por esses nomes para melhorar a objetividade no texto. Mas dentre desses Espíritos Heróicos, existe um que é bastante diferente do que ela deveria representar, essa sendo Arthoria Pendragon, o Rei dos Cavaleiros, intimamente chamada de Saber, representação do Rei Arthur (Urobuchi ,2011), e sua história entra em um grande paralelo entre a história original. Já ao ser uma garota Saber é subestimada por alguns dos seus adversários, tendo respeito apenas de alguns, mesmo assim pela maioria ela é vista como um espírito fraco e fácil de persuadir, o mais interessante de sua história é que enquanto a lenda do Rei Arthur por características de sua história, possuía caráter sexista, em contraste a isso Fate/Zero, busca demonstrar um código de honra diferente e mais maduro (Thomas, 2022), demonstrando até a traição que o Rei Arthur sofre em sua obra original de maneira mais madura.

Por meio disso, o escritor Urobuchi, busca demonstrar um novo conceito contemporâneo e japonês de uma lenda bastante antiga, tentando mostrar outros conceitos que se encaixam melhor nos dias atuais. Apenas esse trecho da história demonstrado, é o suficiente para perceber que podemos usar o anime ou a séries de livros Fate/Zero para ensinar formas diferentes que podemos enxergar obras clássicas como esta alteração drástica da lenda do Rei Arthur.

2.1.1.2 Uma área devastada e seus sobreviventes

Mais tarde, existe uma batalha gigantesca na cidade de Fuyuki, onde, a maioria dos servos lutam contra apenas um único servo, para ele não chegar ao seu poder máximo, entre os servos que estão lutando, está Saber, que para finalizar o seu inimigo usa o seu ataque especial, a Excalibur, que ao ela cravar a espada no chão, é criada uma grande área de impacto (Urobuchi, 2011) como visto na figura 1.





Figura 1 – Momento em que Saber ativa o golpe Excalibur

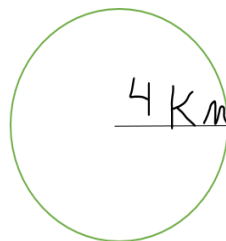


Fonte: Fate/Zero, 2011, Studio Ufotable.

Logo depois disso, a cidade de Fuyuki fica bastante destruída em sua parte litorânea, logo a partir disto podemos criar um exemplo de exercício a partir deste evento, tentando calcular o raio ou a área do impacto feito por Saber, como demonstrado a seguir, na figura 2:

Figura 2 – Exemplo de questão envolvendo Fate/Zero

Após uma noite misteriosa na cidade de Fuyuki, foi encontrada uma área destruída, as autoridades ao chegarem se depararam, com uma área enorme, logo para realizar as suas ações com mais eficiência, foi medido o raio da circunferência da área devastada, e foi criada uma figura demonstrativa. A partir dela e dos dados informados descubra a área e o perímetro que foi destruído na situação.



Fonte: Elaboração própria

Este tipo de questão ajuda a estabelecer uma versão mais contextualizada que normalmente é exigida em exames de avaliação como o Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco (SAEPE), principalmente na área de geometria (Pernambuco, 2025, p. 5-7).

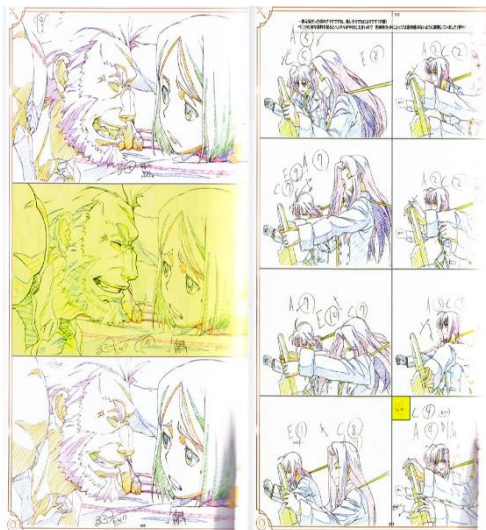
Outrossim, falando dos personagens, é importante visualizar as próprias formas geométricas no próprio anime, como pode ser visualizado na Figura 3 todos os personagens e cenários, são compostos de figuras geométricas, tanto no rascunho de uma cena-chave quanto





no produto final, com essa representação da geometria, é possível desenvolver uma criatividade no prisma da matemática na mente do educando.

Figura 3 – Partes chaves da animação de Fate/Zero



Fonte: Fate/Zero, 2011, Studio Ufotable.

Isso segue em consoante com Soares et al (2019 *apud* Luz, 2025) que demonstra como as figuras geométricas nas animações podem ser usadas no ensino, criando uma aula mais interessante na visão dos alunos; ao falar de geometria nos desenhos, é possível falar das circunferências, triângulos, cubos, paralelepípedos, entre outras figuras para compor um cenário e personagens.

2.1.2. Zero no Tsukaima

2.1.2.1. Um garoto contemporâneo em terras medievais

Zero no Tsukaima é uma obra do escritor Noboru Yamaguchi, geralmente, ela é dita como pioneira do gênero de animes hoje conhecido como “*Isekai*”, esse gênero se caracteriza normalmente com o protagonista sendo mandado a outro mundo. Nesta obra, seguimos Saito um adolescente que ao entrar em um portal, é mandado para outro mundo, semelhante à Europa Medieval, ele foi teletransportado por Louise, uma garota aprendiz em uma escola de magos, após várias narrativas que acontecem com Saito e Louise, é percebida uma relação, que foi estudada principalmente por Ma (2023), ao estabelecer Zero no Tsukaima com uma narrativa que estabelece um garoto de origem nipônica que aplica seus conceitos de direitos humanos em uma Europa medieval barbárica e violenta (Ma, 2023).





A partir disso, o personagem não apenas utiliza poderes, mas também seu carisma ao trazer diversos conceitos em um lugar caótico, neste caso, o que Saito utilizou foi trazer suas perspectivas que ele tem em sua cultura moderna para um lugar de característica medieval.

Outra característica da obra também dissertada por Ma (2023), é que a Louise que está presente é baseada em uma mulher que existiu na vida real, sendo essa, Louise de La Vallière, uma mulher que se suicidou por se sentir que não estava nos padrões estéticos da época, mesmo sendo considerada uma dama bela, a Louise de Zero no Tsukaima também é considerada uma dama bela, e também é um pouco depreciada, mas graças a Saito ela consegue achar felicidade que a Louise da vida real não achou (Ma, 2023). Ademais, isso demonstra de forma forte a paródia no anime, criando um contexto mais pacífico para Louise, demonstrando uma ideologia da cultura contemporânea e sua interseção de forma certa em um contexto consideravelmente complexo, esse é um exemplo drástico da intervenção dos pensamentos atuais no mundo medieval do anime.

Portanto, a obra realiza assim como Fate/Zero uma mudança de uma estória já existente e trazendo perspectivas novas e artísticas. Ma (2023) em seu artigo, destaca principalmente a ideia de que Zero no Tsukaima é uma obra que visa mostrar os conceitos dos direitos humanos muito visualizados na sociedade japonesa, principalmente quando Saito intervêm em decisões que mudam a vida dos moradores (Ma, 2023), uma visão verídica, pois as ações de Saito terminam na maioria das vezes em sucesso para o bem dos outros personagens e do reino. Demonstrando que Fate/Zero e Zero no Tsukaima possuem grande valor cultural, e que podem ser utilizadas em sala de aula para mostrar suas características nipônicas e de conceitos atuais atualizando os alunos.

2.1.2.2. Feitiços geométricos

Como é possível entender, ao ser uma estória de fantasia Zero no Tsukaima, terá também feitiços e como foi defendido com Fate/Zero várias coisas demonstradas neste mundo novo, são feitas a partir de figuras geométricas. Na figura 4, é possível visualizar um dos feitiços usados.





Figura 4 – Saito se defendendo da magia de explosão da Louise

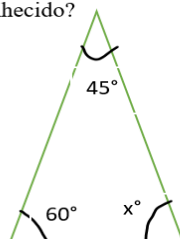


Fonte: Zero no Tsukaima, 2008, J.C.Staff.

O feitiço de explosão da Louise é em formato de uma circunferência, podendo ser aproveitado para fazer diversas atividades, não só esse feitiço mas também diversos outros feitiços que existem no anime, pelo o seu foco ser em fantasia, o anime demonstra uma grande quantidade de magias, todas elas de formatos geométricos básicos diferentes, podendo ser utilizados para fins pedagógicos também, em conjunto com o que já foi dissertado no tópico 2.1.1.2, foi criada uma questão envolvendo conceitos da base do SAEPE (2025), como visto na figura 5.

Figura 5 – Exercício envolvendo a soma dos ângulos de um triângulo com Zero no Tsukaima

O feitiço Elf Rider do anime “Zero no Tsukaima” é um feitiço que gera uma explosão que se converge em uma pirâmide de base quadrado, suponha, que após esse feitiço, era necessário calcular um ângulo restante de um dos triângulos da pirâmide, a partir da figura (meramente ilustrativa), qual é o valor do ângulo desconhecido?



Fonte: Elaboração Própria

Com efeito, questões de nível de dificuldade maior e mais criativas poderiam ser criadas, não limitando o uso do material para questões simples.

Vale salientar, que essas representações chegam no conceito de representações semióticas, que é uma ciência que estuda signos e a partir disso é possível melhorar a comunicação e que pode ser aplicada em qualquer lugar, conceito de Charles Peirce apresentado





por Nöth (*apud* Brandt; Novack, 2018), considerando esse pensamento, é comprovado que esse modo de apresentar um exercício de matemática, ao ver a utilização de um conceito semelhante não só no SAEPE (2025), mas também apresentado na Matriz de Referência do ENEM (Brasil, 2009, p. 5), “Utilizar o conhecimento geométrico para realizar a leitura e a representação da realidade e agir sobre ela.”

2.2 Metodologia

A base da metodologia desta pesquisa é de origem bibliográfica, com a finalidade de ser criada uma revisão literária e para chegar nos artigos que foram utilizados, como já dito anteriormente, foi utilizado o Google Acadêmico, dentro desse foram utilizadas as seguintes palavras-chave: *Anime*, *Fate/Zero*, *Cultura*, *Educação*, *Matemática*, *geometria*; e para abranger ainda mais a pesquisa foram utilizadas palavras-chave em inglês, tais como: *education* e *culture*. Partes dos artigos foram achados em inglês foram lidos em sua língua original sem utilização de nenhuma ferramenta ou software, suas citações estarão em português, com tradução do próprio autor deste artigo.

A forma de revisão de literatura, em semelhança com a escolha dos seriados, foi feita por motivos de conveniência, ao fazer parte de uma pesquisa prévia para um trabalho em um componente curricular.

A pesquisa foi feita durante 20 dias, onde foram encontrados diversos artigos, sendo esses os já citados anteriormente, e Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs), em especial o trabalho de Luz (2025), a partir deles houve uma filtragem para determinar os melhores para o tema do texto, para a filtragem foi considerado materiais que falavam principalmente sobre as animações citadas, já para a área pedagógica foram usados principalmente artigos que usavam formas da cultura popular contemporânea para o ensino, portanto, seria possível criar um artigo delimitado ao tema que está sendo apresentado.

A revisão de literatura foi feita por modo da leitura, ao mesmo tempo que era buscado entender as perspectivas de todos os autores.

Cinco documentos foram selecionados, desses, dois eram relacionando os animes como forma de expressão cultural, destacando o significado das respectivas histórias. Já os outros três mostravam a possibilidade desse recente elemento da cultura pop como material para a educação.





A partir disso, é explícita a relação desses documentos com o tema proposto deste artigo, ao serem pesquisas que não apenas tem um assunto próximo ao do texto, mas quando entrelaçadas, conseguem desenvolver a comunicação que foi apresentada durante este texto.

3. Resultados

Os resultados das pesquisas foram positivos, ao serem certificados que os anime trazem um desenvolvimento do pensamento contemporâneo em algo de uma cultura mais antiga, a partir das leituras dos artigos de Ma (2023) e de Thomas (2022), onde foram feitas análises complexas de ambas as histórias dos animes. Já para o elemento pedagógico foram utilizados os artigos que envolviam educação, psicologia, junto com animes e outras ferramentas que podem ser usadas no ensino contemporâneo, onde na maioria dos artigos pesquisados houve sucesso, com destaque para uma pesquisa da Universidade de Nebraska, onde foi utilizado animes não apenas para os temas selecionados, mas também para a aerodinâmica na física (Ryu *et al.*, 2020).

Com as perspectivas diferentes que foram vistas e comprovadas nos animes, é possível ver que eles podem ser objetos de ensino do campo das ciências humanas, ao demonstrarem perspectivas completamente distintas de suas histórias originais e apresentar uma visão completamente nova e que isso seria possível, como o que foi relacionado na pesquisa de Souza e Carvalho (2023), que possibilita ver o anime como um material de entretenimento muito conhecido e apreciado para uma boa parte da faixa de idade infantojuvenil, utilizando o item como forma de ensino lúdica para quaisquer matérias.

Concomitantemente, ambos podem ser utilizados no ensino da matéria de matemática, na área de geometria básica, ao serem comprovados pelos estudos utilizados de Ryu *et al.* (2020) e das pesquisas de Luz (2025). Comprovados pois, em suas pesquisas houve experimentos na sala de aula utilizando essa metodologia para ensino dos alunos e por fim, havendo em ambos os casos boas avaliações dos métodos por parte dos discentes, mesmo com as situações ocorrendo em contextos completamente diferentes.

Dessa forma, pelo motivo de os animes possuírem compreensão dentro de ambas as áreas, é possível estabelecer uma parceria entre professores do conjunto de exatas e de humanas, exponenciando ainda mais a qualidade do ensino. Assim, o objetivo desta pesquisa é concluído com uma conclusão positiva ao ser comprovado o tema deste documento, a partir de toda esta análise feita até o momento.





Portanto, como visto com esses exemplos, a educação da diversidade cultural japonesa e a educação da geometria básica, podem ambas serem feitas por meio de animes, e se assim fossem aplicados, auxiliariam bastante na educação básica, ao ensinar o princípio de uma cultura contemporânea ao mesmo tempo que deixaria as aulas das áreas de exatas mais dinâmicas.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. *Matriz de Referência para o ENEM 2009*. Brasília: INEP/MEC, 2009.

CARVALHO, R.; SOUZA, V. Animes, mangás, psicologia e educação: uma revisão integrativa. *Revista Psicopedagogia*, [S. l.], v.40, n. 123, p. 394-402, 2023. Disponível em: <<https://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/793/animes--mangas--psicologia-e-educacao---uma-revisao-integrativa>>. Acesso em: 07 jul. 2025.

FATE/ZERO. Direção: Ei Aoki. Produção: Aniplex, Ufotable. Tóquio: 2011-2012. Série de TV (25 episódios). Disponível em: Crunchyroll. Acesso em: 15 jul. 2025.

FIGLIARO, M. Crunchyroll chega a 17 milhões de assinantes e vira prioridade na Sony. *Omelete*, [S. l.], 14 de maio de 2025. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/streaming/crunchyroll-chega-a-17-milhoes-de-assinantes-e-vira-prioridade-na-sony>>. Acesso em: 02 ago. 2025.

LUZ, Rafael Figura Novato da. *Animes e mangás como possibilidade pedagógica para o ensino de matemática*. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Toledo, 2025. Disponível em: <<https://riut.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/37194>>. Acesso em: 22 jul. 2025.

MA, S. Fantasies of Europe, Fantasies of Japan: Isekai and the narrative logic of Japanese Occidentalism. *East Asian Journal of Popular Culture*, Special Issue: “Chinese Popular Culture in Translation and Transmission”, Zurich, v.9, p. 281-297, set. 2023. Disponível em: <https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/eapc_00111_1>. Acesso em: 02 jul. 2025.

MINISTÉRIO da Educação e Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. *Matriz de Referência para o ENEM 2009*. Brasília, DF: INEP, 2009. 26 p.

NOVAK, F. I. L.; BRANDT, C. F. A semiótica de Peirce e Saussure, contributos e limites para a teoria das representações semióticas de Raymond Duval e a análise da forma e conteúdo em matemática. *Revemat: Revista Eletrônica de Educação Matemática*, v. 12, n. 2, p. 1–15, 18 abr. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2017v12n2p1>>. Acesso em: 27 set. 25.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. Avaliação Diagnóstica 2025 – Matemática. *Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco*, Recife, Pernambuco, [2025?]. Disponível em: <<https://avaliacaoemontoramentopernambuco.caeddigital.net/#!/sistema>>. Acesso em: 02 ago. 2025.





RYU, S. et al. "Fluid Mechanics Education Using Japanese Anime: Examples from "Castle in the Sky" by Hayao Miyazaki" (2020). *Mechanical & Materials Engineering Faculty Publications*, v.58, sem número p. 229-233, 2020. Disponível em:

<<https://digitalcommons.unl.edu/mechengfacpub/505>>. Acesso em: 22 jul. 2025.

THOMAS, T. The fate of Artoria: Contextually exploring gender, character, and conflict in Fate/Zero. In: *Arthurian Legend in the Twentieth and Twenty-first Centuries*. Malaga: Vernon Press, 2022, p. 35-52.

UROBUCHI, G. *Fate/Zero*, Tóquio: TYPE-MOON, 2006-2007.

YAMAGUCHI, Y. *Zero no Tsukaima*, Tóquio: Media Factory, 2004-2017.

ZERO no Tsukaima. Direção: Yoshiaki Iwasaki. Produção: Genco; J.C. Staff. Tóquio: 2006. Série de TV (13 episódios). Disponível em: Crunchyroll. Acesso em: 15 jul. 2025.

