

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

ADRIELY DE SANTANA SOUZA BARROS

O DISCURSO SOBRE O ANIME COMO GÊNERO EDUCATIVO

João Pessoa
2021

ADRIELY DE SANTANA SOUZA BARROS

O DISCURSO SOBRE O ANIME COMO GÊNERO EDUCATIVO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para obtenção
do título de licenciada em Pedagogia do
Centro de Educação da Universidade Federal
da Paraíba.

Orientador: Prof. Dr. Erenildo João Carlos

João Pessoa

2021

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

B277d Barros, Adriely de Santana Souza.

O discurso sobre anime como gênero educativo /
Adriely de Santana Souza Barros. - João Pessoa, 2021.
46 f. : il.

Orientação: Erenildo João Carlos.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Educação. 2. visualidade - pedagogia crítica. 3.
Anime - educação. 4. Discurso. I. Carlos, Erenildo
João. II. Título.

UFPB/BS/CE

CDU 37(043.2)

Elaborado por JANETE SILVA DUARTE - CRB-15/104

ADRIELY DE SANTANA SOUZA BARROS

O DISCURSO SOBRE O ANIME COMO GÊNERO EDUCATIVO

Aprovado em: 06 / 12 / 2021

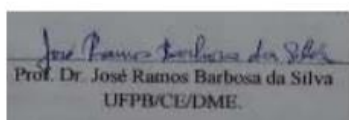
BANCA EXAMINADORA:



Prof. Dr. Erenildo João Carlos - UFPB
Orientador



Prof. Dr. Daniel Figueiredo de Oliveira - UFPB
Examinador



Prof. Dr. José Ramos Barbosa da Silva
UFPB/CE/DME

Prof. Dr. José Ramos Barbosa da Silva - UFPB
Examinador

João Pessoa – PB
2021

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar gostaria de agradecer a minha família, meus avós que sempre me apoiaram nos estudos e em tudo que eu queria fazer, sem eles eu não teria chegado onde estou. Meus pais, que sempre fizeram de tudo para me dar uma educação de qualidade e me mostrar o quanto a educação é importante. Aos meus tio, tia e prima que sempre são uma fonte de risadas aos domingos na casa dos meus avós. À minha irmã que possui o mesmo neurônio que eu e deixa os dias de universidade mais fáceis de aguentar em casa com as risadas. Todos contribuíram um pouquinho para que eu chegasse tão longe quase completamente sã.

Aos meus amigos de faculdade, vocês deixaram os dias dessa graduação muito mais divertidos e até hoje não entendo como podem aguentar meu mau humor e respostas ácidas. Gabriele, minha amiga a mais de 10 anos, você fez parte de mais da metade da minha vida e definitivamente tornou a corrida até aqui mais fácil de respirar. Aos meus amigos do Freedom Dance Team, que compartilham comigo o gosto por kpop e definitivamente dividem o mesmo neurônio que eu, vocês são muito importantes para mim, todos, desde a Lili e a Anye que estão comigo do início e até antes, já se vão mais de 1 ano de grupo e estamos juntas se apoiando a até mais tempo do que isso, Anye ter te conhecido em 2019 foi uma das coisas mais incríveis que me aconteceu. Todos os outros membros, eu gostaria de citar a todos e os agregados mas tenho medo de esquecer algum nome, além das líderes vou citar a Kami, meu bebê que eu adotei como filha e é tão doce que me impressiona, e também a Hellen que compartilha horas de conversas comigo, me ajuda a resolver inúmeras indecisões e sempre está lá para me apoiar nas loucuras e nas figurinhas. A todos vocês, obrigado por existirem e serem um sopro de leveza durante essa minha graduação.

Ao meu professor orientador Erenildo, agradeço por ter ido atrás de mim e ter me dado tantas oportunidades importantes e que contribuíram tanto para quem eu sou agora, continuará a contribuir enquanto eu estiver em sala de aula no futuro, muito obrigado por me dar um voto de confiança.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) trata da relação educação e visualidade, mais precisamente, sobre a possibilidade do uso educativo do *anime*. Nosso pressuposto é o de que vivemos em uma sociedade em que a cultura visual tem fundamental importância, sobretudo com o advento da globalização, que conectou o mundo. Nesse processo, verifica-se, de um lado, o aparecimento da imagem como uma via de articulação, posta em funcionamento pelo mercado, tendo em vista os interesses do capital; de outro, o emprego do *anime* como um gênero visual que ganha dimensão internacional pela força da cultura japonesa na economia global. Tendo em vista o nosso interesse pedagógico com a questão do uso educativo do *anime*, o objetivo deste trabalho é, à luz da Pedagogia Crítica da Visualidade (CARLOS, 2008, 2010, 2011, 2017) e da Análise Arqueológica do Discurso (FOUCAULT, 2008; ALCANTARA E CARLOS, 2013, 2018), problematizar a influência da visualidade na educação, levando em consideração o mundo globalizado em que as crianças e os jovens estão inseridos e como isso pode influenciar no seu processo de aprendizagem, de modo que facilite seu desenvolvimento a partir de algo que está inserido no seu dia a dia, utilizando, especificamente, o recurso do *anime* tendo como objetivo geral verificar se há existência de estudos sobre a relação *anime*-educação. Para tanto, recorreremos aos descritores *anime* e *anime* educativo, como dispositivos de busca, a fim de entender tanto "o que é o *anime*?", quanto seu uso educativo. Nesse sentido, fizemos uma busca e análise de alguns materiais disponíveis no Google Acadêmico e do Repositório da UFPB, o que nos fez concluir sobre a potencialidade pedagógica do uso educativo do *anime* como recurso didático importante no processo ensino-aprendizagem escolar.

Palavras-chave: Visualidade; Discurso; *Anime*; Educação; *Anime*-educação.

ABSTRACT

This Course Conclusion Work (TCC) deals with the relationship between education and visuality, more precisely, with the possibility of educational use of *anime*. Our assumption is that we live in a society in which visual culture is of fundamental importance, especially with the advent of globalization, which connected the world. In this process, one can see, on the one hand, the appearance of the image as a way of articulation, put into operation by the market, bearing in mind the interests of capital; on the other, the use of *anime* as a visual genre that gains international dimension due to the strength of Japanese culture in the global economy. In view of our pedagogical interest with the question of the educational use of *anime*, the objective of this work is, in the light of the Critical Pedagogy of Visuality (CARLOS, 2008, 2010, 2011, 2017) and the Archeological Analysis of Discourse (FOUCAULT, 2008; ALCANTARA E CARLOS, 2013, 2018), problematize the influence of visuality in education, taking into account the globalized world in which children and young people are inserted and how this can influence their learning process, in order to facilitate the development of this starting from something that is inserted in your daily life using, specifically, the *anime* resource. For that, we resorted to the descriptors *anime* and educational *anime*, as search devices, in order to understand both "what is *anime*?" and its educational use. In this sense, we did a search and analysis of some materials available on Academic Google and the UFPB Repository, which made us conclude about the pedagogical potential of the educational use of *anime* as an important didactic resource in the school teaching-learning process.

Keywords: Visuality; Discourse; *Anime*; Education; *Anime*-Education.

SUMÁRIO

RESUMO	5
INTRODUÇÃO	8
1 OBJETIVOS	13
1.1 Objetivo Geral	13
1.2 Objetivos específicos	13
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1 Globalização: uma forma de disseminação cultural	15
2.2 Pedagogia Crítica da Visualidade	16
2.3 Uma breve definição de Anime	18
METODOLOGIA	21
APRESENTAÇÃO DOS DADOS	24
ANÁLISE DE DADOS	29
CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS	40

1. INTRODUÇÃO

Partindo da discussão relacionada à Educação e Visualidade como base, surgiu então o interesse no estudo do *anime* em sala de aula. O *anime* como objeto de investigação acerca da educação, buscando assim pesquisar e analisar a existência ou não de estudos considerando o *anime* como um método educativo, podendo ser levado para sala de aula com caráter auxiliador do processo ensino-aprendizagem ou se os *animes* são apenas considerados midiáticos.

Tendo em vista discutir um pouco mais o objeto de meu interesse, a fim de esclarecer minha questão central, gostaria de retomar alguns aspectos ou constituintes que se fazem presentes na delimitação de meu objeto. Quando expresso meu objeto de investigação mediante a expressão ‘o uso do *anime* na educação’ recorro a três aspectos que se relacionam e que configuram não somente o meu objeto, mas também anunciam o meu problema. São esses os aspectos contidos em meu objeto: o *anime*, a educação e o uso do *anime* com fins educativos.

Considerando esses aspectos, entendo que seja necessário discutir um pouco mais sobre cada um deles, a fim de especificar um pouco mais o objeto e problema sobre os quais me ocuparei.

Em primeiro lugar, o termo *anime* traz em si não somente um significado próprio, quanto uma série de articulações que mereceriam ser destacadas, a exemplo da especificidade de seu modo visual próprio de ser, de seus nexos com a cultura visual contemporânea, sua ligação íntima com a difusão da cultura japonesa no mundo, intrinsecamente ligada ao processo de globalização.

Levando tudo isso em consideração, o uso do *anime*, que está muito difundido nas novas gerações se tornando até mesmo um estilo de vida, pode ser um ótimo meio de se utilizar da realidade do aluno em sala de aula para melhorar o ensino, tornando esse ensino acessível ao aluno se utilizando para isso de meios que ele já está familiarizado. Já que, como traz Silva e Navarro (2012) “O professor deve ter, prioritariamente, o intuito de buscar inovações”, sendo assim, é papel do professor pensar e repensar métodos de deixar os alunos mais interessados em sala, a fim de que o processo de aprendizagem ocorra da melhor forma possível. Nesse sentido, é importante tentar descobrir um pouco do mundo dos alunos e

naquilo que eles estão interessados, Silva e Navarro (2012) também deixam claro que a relação professor-aluno é extremamente importante dentro do processo pedagógico de ensino-aprendizagem, já que é essa relação que cria a conexão entre a realidade escolar e a da vida pessoal dos alunos fora da escola. Esse tipo de relação pautada na confiança e entendimento entre professor e aluno traz inúmeros benefícios para o processo de aprendizagem, tornando os alunos mais motivados a aprender e mais envolvidos naquilo que aprendem.

Podendo observar a importância dessa relação entre professor-aluno para o ensino-aprendizagem, não há como dizer que o *anime* possui apenas um apelo midiático e que apenas servem para distração, graças ao modo como foi difundido principalmente entre as crianças e jovens e ao próprio fato de suas especificidades o tornarem um estilo único de desenho o *anime* pode ser de grande ajuda, além de poder ser utilizado de diversas formas diferentes a depender do olhar do professor e da sua intencionalidade, visto que, existem inúmeros gêneros de *animes* e também diversos temas sendo trabalhados dentro deles.

Em segundo lugar, o objeto-*anime* é pensado no âmbito da educação. O que exige, precisamente, discorrermos um pouco sobre a educação, quer enquanto fenômeno social e humano que guarda uma particularidade, quer enquanto área de atuação profissional, que exige formação e qualificação também específica.

De modo geral, o que é o fenômeno da Educação? Quanto a essa questão o site Significados traz que:

Educação é o ato de educar, de instruir, é polidez, disciplinamento. No seu sentido mais amplo, educação significa o meio em que os hábitos, costumes e valores de uma comunidade são transferidos de uma geração para a geração seguinte. A educação vai se formando através de situações presenciadas e experiências vividas por cada indivíduo ao longo da sua vida.

Sendo assim, educação não é um fenômeno único ou engessado, é um fenômeno que muda com o tempo e evolui junto com a sociedade que está inserida, justamente por ser um fenômeno social e humano que se caracteriza pela relação entre ensinar e aprender, uma via dupla que precisa de uma relação social para acontecer. É nesse contexto que busco entender a produção acadêmica acerca do *anime* dentro da educação, como um modo de utilizar a evolução da sociedade e das gerações a favor da educação e também a favor da aprendizagem do aluno, é claro. Assim sendo, o uso do *anime*, que está muito difundido nas novas gerações

se tornando até mesmo um estilo de vida, pode ser um ótimo meio de se utilizar da realidade do aluno em sala de aula para um melhor ensino, tornando esse ensino acessível ao aluno se utilizando para isso de meios que ele já está familiarizado.

Em terceiro lugar, dizer que o meu interesse não se caracteriza nem pelo *anime* em si, nem pela educação em si, mas em entender o uso do *anime* na educação, ou mais precisamente, do uso educativo do *anime*. Tendo em vista discutir isso a fim de saber sobre a relevância dessa discussão no âmbito acadêmico faço um exercício de busca na produção acadêmica sobre essa questão.

Não há um modelo único de educação e, sendo assim, utilizar de coisas que são do dia a dia e convívio dos alunos pode se tornar um modo inteligente de lidar com esse processo de educação, assim como traz Freire (2015), a educação é um fenômeno baseado na interação entre dois ou mais sujeitos através das palavras, ações e reflexões compartilhados por eles, é sobre essa questão que busco pesquisar, buscar se há discussões sendo feitas no meio educacional e, se existem, quais discussões vêm sendo feitas através da relação *anime*-educação. Sempre deixando claro esse interesse na relação entre o *anime* e a educação, não apenas educação e nem apenas o *anime* mas no modo como esses dois fenômenos podem ser trabalhados juntos, com o intuito de estudar outro modo de utilização da educação dentro do contexto globalizado que a nova geração está inserida, numa vertente das metodologias ativas, sobre elas Diesel, Baldez e Martins (2017) trazem que no método ativo os alunos:

[...] passam a ser compreendidos como sujeitos históricos e, portanto, a assumir um papel ativo na aprendizagem, posto que têm suas experiências, saberes e opiniões valorizadas como ponto de partida para construção do conhecimento.(DIESEL, BALDEZ e MARTINS, 2017, p. 4)

Os métodos ativos vêm assim para fortalecer a autonomia do aluno no seu processo de ensino-aprendizagem na sua relação com o professor, além de valorizar o lugar do aluno e suas experiências, neste caso sua relação com o *anime*.

Finalizo essa problematização, assinalando que minha questão central de investigação pode ser formulada da seguinte maneira: o que tem sido dito, na literatura acadêmica sobre educação, sobre o uso educativo do *anime* no espaço escolar?

A cultura asiática é muito ampla, repleta de história e significados, as artes, a cultura, a música e a religião são alguns dos aspectos muito conhecidos e admirados dessa cultura, que guarda até hoje sua história através da sua arquitetura e costumes, pontos de muito interesse para todos interessados na cultura asiática. São países muito ligados a sua história e, em sua maioria, a ideia de honra, a família possui grande importância assim como a hierarquia, tanto dentro da própria família como dentro da sociedade, tratando sempre aos mais velhos com respeito e até mesmo com um modo diferente de falar, servindo também para tratar pessoas mais experientes sejam essas pessoas professores, diretores no ambiente escolar ou chefes e aqueles que entraram na empresa primeiro do que você. O *anime* é um aspecto importante e muito conhecido dentro da cultura asiática, especificamente a cultura japonesa, seu local de origem, cultura essa que se encaixa muito bem dentro da descrição feita anteriormente sobre a cultura asiática, é um dos países mais conhecidos e importantes dentro do continente asiático, principalmente no quesito educação, sendo sempre citado quando se fala sobre qualidade da educação, no entanto é também um país conhecido pela pressão em relação aos estudos que leva a muitos dos estudantes a desenvolverem depressão e até mesmo possuírem altas taxas de suicídio no país. Sendo assim, é possível observar que mesmo os pontos aos quais o país é admirado se em excesso pode trazer prejuízos para o próprio país.

O *anime* foi uma parte cultural difundida por todo o mundo graças a globalização, fenômeno que surgiu com força por volta do século XX, junto com o desenvolvimento da tecnologia a velocidade de informação se tornou impressionante, hoje, algo que acontece do outro lado do mundo pode ser transmitido, muitas vezes, ao vivo para todo o mundo. Sempre existiu a curiosidade humana sobre aquilo que ela não conhece, como nas grandes navegações que aconteciam em busca de novas terras e descobertas para explorar, a vantagem trazida com a tecnologia desenvolvida com o passar do século e da globalização é a de que não é preciso passar meses em um navio para se descobrir algo, tudo pode ser visto, pesquisado e encontrado em segundos na palma da mão.

A cultura asiática sempre despertou curiosidade por suas especificidades da cultura e localização tão diferentes do ocidente, essa globalização trouxe também a chance de conhecer e interagir com outras culturas, numa troca de informações

e experiências de forma rápida, através disso o gênero conhecido como *anime* se popularizou ganhando o mundo mostrando mais da cultura japonesa trazendo diversos assuntos em vários tipos de histórias, além de coisas específicas do gênero, atraindo principalmente o interesse e curiosidade de crianças, adolescentes e jovens, isso não quer dizer que adultos também não possam se encantar com esse gênero, muitos dos desenhos que a maioria das pessoas assistiu quando criança ou ainda assistem são *animes*, muitos com origem em *mangás*, esses *mangás* inspiram muitos dos *animes* que hoje em dia existem.

De modo geral, o termo *anime* significa em japonês, sua língua nativa, 'animação'. Sendo assim, *anime* é a palavra derivada do inglês "animation" para determinar animações, no Japão é utilizado para todos os desenhos de um modo geral, independente do seu país de origem, mas no Brasil, especificamente, utiliza-se o termo *anime* para determinar qualquer desenho que tenha origem no Japão, o *anime* possui características tão específicas que por isso utiliza-se o termo para tratar dele, os *animes* são normalmente muito inspirados nos *mangás*, como já citado, para uma explicação simples e rápida *mangás* são uma espécie de história em quadrinhos, conhecidos HQs, com origem no Japão que possui suas próprias particularidades, feitos no estilo japonês utilizando sua cultura e também traços bem característicos em seus desenhos que são muitas vezes utilizados no universo do *anime*.

Como já citado a globalização fez com que essa cultura se espalhasse e está completamente difundida até mesmo no Brasil, o outro lado do mundo, começando essa popularização na década de 90 através dos *animes* passados na Rede Manchete de televisão, assim que durante toda a infância não só eu mas a maioria das crianças assistiu *animes* sem nem mesmo se dar conta, hoje em dia uma boa parte das crianças e adolescentes possuem o conhecimento sobre os *animes* e assistem muitos deles se tornando até mesmo um estilo de vida, possuindo eventos e encontros voltados para a cultura asiática. Mostrando assim a força da cultura visual e como ela pode influenciar, já que, se move pela informação e por tudo aquilo que está em alta dentro da sociedade, estando todos sujeitos 24 horas a influência de uma prática visual, consumindo o tempo inteiro a cultura visual à nossa volta.

Dentro desse contexto, onde a cultura visual influencia tanto, os encontros para compartilhar esses gostos e interesses são vários, sejam eles apenas o seu meio social de amizades ou grandes eventos onde existe muito mais impacto e circulação. Na Paraíba um evento desse tipo bastante conhecido é o HQPB, onde existe o encontro da cultura geek e asiática (*anime* e kpop) com apresentações de dança e desfiles de cosplay, aí mais uma prova de que essa cultura se torna um estilo de vida para muitas pessoas, influenciando o tipo de música que ouve, o tipo de coisas que assistem, o modo como se vestem, entre outros. Inserida dentro desse contexto surgiu assim o interesse de pesquisar e entender como se daria o uso do *anime* na educação, se isso seria possível e como poderia ser feito.

Esta pesquisa surge, então, através desse meu crescente interesse na cultura asiática num geral e na curiosidade em saber se existem estudos ou trabalhos com intuito de trazer essa cultura para a sala de aula para ajudar na aprendizagem, de um modo interessante para os alunos. Sendo assim, a pesquisa busca levantar contribuições no campo da Educação e Visualidade, com o auxílio do grupo de pesquisa organizado pelo professor Erenildo GEPDIVE, que se encarrega de pesquisar na área da Educação e Visualidade utilizando do método da Análise Arqueológica do Discurso (AAD), para utilizar o *anime* como método educativo e entender se e como isto pode ser feito.

1 OBJETIVOS

1.1 Objetivo Geral

- Verificar a existência de estudos sobre a relação *anime*-educação.

1.2 Objetivos específicos

- Analisar os estudos sobre a relação dos fenômenos *anime* e educação.
- Identificar quais os discursos acerca da relação entre *anime* - educação.
- Compreender os benefícios do uso do *anime* dentro da educação.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Globalização: uma forma de disseminação cultural

Para começar, antes de entender o que é o *anime* e ver se existem estudos sobre o *anime* dentro da sala de aula, existe um conceito muito importante para ajudar a entender como o *anime* chegou ao Brasil, esse conceito é o fenômeno conhecido como “Globalização”, é responsável por grande parte da disseminação da cultura asiática ao redor do mundo, sobre o fenômeno Bentes(1997) diz:

Os fluxos desterritorializados de informação, bens, pessoas, imagens, idéias confundem-se com os fluxos financeiros que flutuam nos mercados transnacionais. Fluxos de informações que são apropriados, produzidos e consumidos na esfera das mídias e da cultura globalizada. Nesse contexto, globalização não significa mais intercâmbio e troca entre estados-nação, mas a produção em escala global de uma cultura mundial integrada que aponta tanto para uma hibridização como para uma homogeneização entre o nacional e o global. (BENTES,1997, p.1)

A autora traz a visão da globalização como um modo de homogeneização entre o nacional e o internacional, através da velocidade de informação, o fluxo de informações consumido nas mídias torna a escala de alcance das informações algo global, torna fácil essa interação entre culturas do mundo inteiro em segundos, a globalização é um fenômeno que surgiu com força por volta do século XX e apenas ganha mais força conforme a sociedade evolui e com ela a tecnologia também, tornando as informações e as interações cada vez mais globais e mais rápidas, chegando a ser difícil enxergar um limite para o que a tecnologia pode fazer, visto que ela evolui a cada segundo um pouco mais, junto com a tecnologia segue evoluindo e aumentando o grande fenômeno da globalização. A cultura asiática despertou desde sempre uma grande curiosidade graças às suas especificidades, tanto da cultura quanto da localização tão diferentes do ocidente, o fenômeno da globalização, tão citado aqui, trouxe também a oportunidade de conhecer e interagir com outras culturas das mais próximas da nossa realidade até a mais distante, através desse processo muito da cultura asiática se tornou difundida pelo

mundo, um desses pedaços da cultura é o *anime*, que se popularizou ganhando o mundo mostrando mais da cultura asiática, especificamente a japonesa, trazendo diversos assuntos em vários tipos de histórias, com o poder de agradar diversos gostos, além de coisas específicas do *anime* como o estilo de desenho e até mesmo o estilo de roupas usados pelos personagens, atraindo, principalmente, o interesse e curiosidade de crianças, adolescentes e jovens, mas, é claro, isso não quer dizer que adultos também não possam se encantar com o *anime*, como traz Silva (2016):

A identidade de um indivíduo, seja ela a pessoal ou a social, é uma construção que está atrelada e remodelada através da lógica de consumo, ou seja, os produtos culturais consumidos pelo sujeito passam a caracterizar e a refletir quem ele é. (SILVA, 2016, p.8)

Com isso vemos que o *anime* é um gênero cultural consumido por aqueles que se identificam com ele através das suas próprias experiências, sejam essas pessoas crianças, jovens, adultos ou idosos, independente de classe social ou raça, leva em consideração apenas gosto pessoal de consumo que influencia naquilo que assiste, lê ou usa, mas, afinal, passando por isso surge o maior questionamento, enfim o que é *anime*?

2.2 Pedagogia Crítica da Visualidade

Pelo exposto, nota-se que vivemos em uma sociedade com uma cultura profundamente visual. São tantas as imagens que invadem nosso cotidiano, nos perseguem e nos afetam de um modo ou de outro. Ao problematizar esse acontecimento, Carlos (2011), ressalta que não devemos deixar de reconhecer, pelo menos, três dimensões relativas à imagem visual, qual seja, a *sensação*, o olho e a visão. Concluindo que *é uma condição necessária do saber se encontra, precisamente, em ver. O que exige que o olhar seja educado*. Sobre isso, lembramos Santaella (2012) que:

[...] nos comunicamos e nos orientamos através de imagens, gráficos, sinais, setas, números, luzes... Através de objetos, sons musicais, gestos, expressões, cheiro e tato, através do olhar, do sentir, do apalpar. (SANTAELLA, 2012, p.7).

Provavelmente, por conta dessas razões, a imagem ganha um valor pedagógico no contexto da sociedade de consumo globalizado, impulsionada pelo mercado. Ela educa as pessoas a verem e desejarem consumir. Essa perspectiva, de um certo modo, é compartilhada por Aumont (1993), quando afirma que a imagem registra

[...] informações (visuais) sobre o mundo, [...] a natureza dessa informação varia (um mapa rodoviário, um cartão-postal ilustrado, uma carta de baralho, um cartão de banco são imagens cujo valor informativo não é o mesmo), mas essa visão geral de conhecimento foi muito cedo atribuída às imagens. (AUMONT, 1993, p.80).

Esse fato requer tanto de consumidores e dos profissionais da educação, o reconhecimento do poder da imagem no convencimento e na formação da consciência de quem a vê e se deixa levar por ela. Daí a necessidade de se ter, seja em relação à sociedade em geral, seja no que tange ao espaço escolar, uma pedagogia crítica da visualidade (PCV), conforme propõe Carlos (2010), implicada com compromisso de

[...] analisar e investigar a prática educativa; de se configurar e ressignificar o currículo escolar; de se conceber, produzir e circular o saber socialmente aceito; de se organizarem os lugares sociais de aprendizagem; de se ler e se olhar criticamente o mundo; de se potencializar a ação comunicativa e de se empoderar os sujeitos sociais para o exercício concreto de suas lutas específicas; de se veicularem valores, ideologias e mercadorias no mundo globalizado". (CARLOS, 2010, p.22).

Tal como se apresenta, a PCV (2015) seria uma abordagem crítica que visa tanto analisar o artefato cultural imagético, que circula na sociedade, quanto estudar e pesquisar sobre ele e sobre a particularidade dos vínculos entre educação e visualidade. Em face disso, Carlos e Alcantara (2017), assinalam três usos educativos relevantes da imagem: a *associação mnemônica* (relativo à memória de algo); a *ilustrativa* (que exemplifica, mostra algo); e a *mediação do conhecimento* (que elucida, problematiza e esclarece algo). Em face disso, diz Carlos (2017) que a

Cultura visual, cognição e conhecimento passam a compor uma série epistêmica tricotômica que exige um tratamento pedagógico singular, no âmbito da prática educativa escolar, assim como a relação entre cultura e escrita, cognição e conhecimento exige e marca, ainda hoje, a configuração da educação escolar e de seu currículo. (CARLOS, 2017, p. 564).

Em outras palavras, se há o emprego intencional da imagem em contextos sociais diversos, há também a necessidade de conhecer esse processo, ou seja, como a imagem pode ser usada educativamente. Carlos (2010, p. 18), ao propor a PVC, ressalta que “[...] é preciso preparar sujeitos que assumam a posição de leitores críticos de imagem”, pois, como foi dito anteriormente, a imagem é um artefato cultural implicado, cumprindo funções diversas no jogo das relações sociais, a exemplo das que defendem os interesses de mercado.

2.3 Uma breve definição de *Anime*

Segundo Sales(2019) “de uma forma geral, o termo *anime* significa em japonês que é a sua língua nativa, ‘animação’.”, sendo assim, *anime* é a palavra derivada do inglês “animation” para determinar animações, no Japão é utilizado para todos os desenhos de um modo geral independente do seu país de origem mas no Brasil, especificamente, utiliza-se o termo *anime* para determinar qualquer desenho que tenha origem no Japão, o *anime* possui características tão específicas que por isso utiliza-se o termo para tratar dele, os *animes* são normalmente muito inspirados nos mangás, estes nada mais são do que quadrinhos, conhecidos HQs, feitos no estilo japonês utilizando sua cultura e também traços bem característicos em seus desenhos que são muitas vezes utilizados, também, no universo do *anime*.

De acordo com o site Significados (2015) as características comuns nos *animes* são:

Os desenhos dos *animes* são caracterizados pela intensa demonstração dos sentimentos e emoções dos personagens através das suas expressões faciais.

Os olhos grandes, cheios de brilho e cor, as onomatopeias e expressões exageradas são algumas das características mais comuns nos *animes*.(SIGNIFICADOS,2015)

Sendo assim, *anime* apesar de possuir características próprias não pode ser dito como sendo apenas um gênero de animação pois essa definição não abrange toda a sua totalidade, visto que, os *animes* podem trazer diferentes temáticas sendo classificado de acordo com o público alvo desta, além de trazer diferentes gêneros dentro dele como comédia, romance, aventura, dentre outros.

Os *animes* possuem temáticas próprias com diferentes nomes, as mais conhecidas são: shonen, shoujo, seinen e hentai, embora existam vários outros além destes. Agora, uma breve definição sobre essas categorias a partir do site Significados (2015):

Shonen: os animes shonen são destinados para adolescentes do sexo masculino, que gostam principalmente de ação e aventura. Exemplo: Dragon Ball, Naruto, Cavaleiro dos Zodíacos, entre outros.

Shoujo: estes animes são direcionados principalmente para adolescentes do sexo feminino. Normalmente, tratam dos chamados “ritos de passagem” de uma mulher, os dramas e preocupações típicas das meninas durante a adolescência, como o primeiro amor, o primeiro beijo e etc.

Seinen: são animes para o público adulto, normalmente destinado aos homens. Tratam de assuntos mais complexos, profundos e realistas.

Hentai: são os chamados animes eróticos ou pornográficos, com cenas de sexo explícito.(SIGNIFICADOS,2015)

Além destas categorias existem diversas outras específicas, além disso, ainda existem subcategorias que não serão abordadas neste momento. Pode-se ver o quão vasta é a definição de *Anime* e que este não pode ser considerado um simples gênero de animação já que ele próprio possui gêneros específicos.

Visualidade: o *anime* e o seu uso educativo

A visualidade é algo que sempre esteve presente na história da humanidade, ajudando a construir diversas civilizações, como traz Oliveira (2005):

Sozinhas ou em relação com as demais linguagens (verbal, sonora, corporal, por exemplo), as construções visuais têm sido muito significativas no fazer humano. Na continuidade das culturas diversas, essa linguagem caracteriza-se por ser uma das mais antigas formas de criação. Ela iniciou-se com os desenhos, pinturas, gravações e esculturas, cravados nas superfícies das rochas e dos vários utensílios que as civilizações do paleolítico e do neolítico deixaram como manifestação de sua forma de sentir, conceber, projetar e construir o mundo. Como formas de escritas, apresentam estágios da cultura material, o que faz com que um de seus artefatos, com as suas técnicas de manufatura, possibilite o traslado à sua temporalidade e a reconstituição dos conhecimentos, valores, costumes, assim como dos modos próprios de organização da vida desse agrupamento social. Essas são algumas das razões para que a visualidade tenha atingido um papel fundamental na compreensão da humanidade, na medida em que ela assegura um entendimento do mundo, do ser, das esferas do conhecimento e, também, do desconhecido.(OLIVEIRA, 2005, p. 108)

Sobre o assunto Esquiçati (2014), se foca mais na visualidade atualmente, com o advento da globalização e a velocidade das informações que tornam tudo ao alcance de todos, o autor então diz:

Filmes, séries, desenhos, quadrinhos, fazem parte do cotidiano de uma grande parcela da população que está inserida na globalização e, portanto, pode usufruir de suas invenções. Interagir com tais mídias não significa que o telespectador possui criticidade sobre o que absorve. O leitor pode ser estimulado culturalmente pelos saberes propostos, pelos recursos áudio visuais, sejam eles positivos ou negativos.(ESQUIÇATI,2014,p. 12)

Assim podemos ver a importância da visualidade ao longo da construção da identidade de diversas civilizações e também do desenvolvimento da humanidade, além do papel atual da visualidade trazendo as mídias, as séries e desenhos que são conhecidos mundialmente independente do seu local de origem. Sendo assim, surge a pergunta em torno do fato de que se a visualidade ajuda tanto em relação ao desenvolvimento da humanidade porque não utilizar a visualidade como um método de ensino, especificamente utilizando o *anime*, algo que hoje em dia se espalhou rapidamente junto aos jovens, como já foi citado, e poderia auxiliar na aprendizagem.

3. METODOLOGIA

Não obstante, reconhecemos que a imagem tenha um papel relevante no seio da economia global do capitalismo, cujo exemplo se encontra na disseminação da cultura visual japonesa, expressa no *anime*, o interesse em conhece-la transpõe o lugar da economia, assentando-se em várias áreas de conhecimento, tal como a educação. O mesmo se pode dizer na maneira de fazê-la objeto de reflexão, estudo e pesquisa (FISCHMAN, 2004).

Aqui, pretendemos abordar metodologicamente o objeto de nosso interesse, a saber, o uso educativo do *anime*, inspirando-nos em dois procedimentos teórico-metodológicos: o da pedagogia crítica da visualidade (PCV), conforme tratamos anteriormente; e o da arqueologia da análise do discurso (AAD).

À luz da PCV, buscamos entender o anime como um gênero da imagem visual, bem como o artefato cultural imagético, com características próprias, cujo uso educativo cumpriria uma série de fins sociais, dentre os quais o educativo.

Sobre a noção de imagem visual, esclarece Carlos (2017) que ela diz respeito a tudo que se captura pelo olho, pela relação proporcionada na relação entre a sensação e o órgão da visão. Entretanto, em se tratando de seu caráter imagético, não nos referimos nem às coisas em si, nem à imagem do pensamento, ou a imagem metafórica da linguagem poética, por exemplo, com suas metáforas e figuras de linguagem. Nesse sentido, a imagem visual, enquanto artefato cultural, não é o que ela representa, nem uma representação imaginária que aparece seja na mente, seja na língua. Nas palavras de Carlos (2017)

Na expressão 'cultura visual', o termo 'visual' se refere à imagem vista, cuja sensação e percepção só são possíveis com a apreensão e a captura operada por meio do olho e da visão. O visual, nesse sentido, não está associado à imagem-mental, como as que criamos durante um sonho ou imaginamos acordados; nem à imagem-pensamento, como as analogias e as metáforas que construímos, cognitiva e argumentativamente, para dizer ou escrever algo. (CARLOS, 2017, P. 554)

O caráter crítico do tratamento da imagem visual nos remete ao entendimento de que, enquanto imersa no seio da cultura e do mercado, a imagem visual cumpre e atende fins sociais diversos, tais como ideológicos, políticos e econômicos. Nesse processo, ela pode ser usada pedagogicamente, enquanto um

recurso didático com fins educativos, seja no que tange a formação de determinados tipos de subjetividades, seja, especificamente, a interesses afeitos à prática de ensinar e de aprender algo. Essa é uma das dimensões assumidas pela PCV, conforme esclarece Carlos (2015) na passagem abaixo:

Pode-se dizer, portanto, que o conjunto de reflexões, de saberes, e de práticas produzidos e acumulados no âmbito do pensar-dizer-fazer educativo que emprega, crítica e pedagogicamente, a imagem visual como mediação de aprendizagens desejadas, seja no espaço escolar da educação infantil, da educação básica, do ensino superior, da educação de jovens e adultos, profissional e especial, seja nos espaços sociais não escolares existentes no terreno da sociedade civil organizada, pode ser aglutinado em torno da expressão 'pedagogia crítica da visualidade'. (CARLOS, 2015, p. 21)

No que tange à abordagem da AAD, uma de nossas fontes inspiradoras se encontra no livro *A Arqueologia do Saber* (2008), publicado no fim dos anos 60. Nele Foucault batizou seu procedimento de análise do discurso como arqueológico. Assim, escreve:

[...] uma vez percorrido o domínio das formações discursivas e dos enunciados, **uma vez esboçada sua teoria geral**, correr para os domínios possíveis de aplicação. Refletir sobre a utilidade dessa **análise que, por um ato talvez muito solene, batizei de "arqueologia"**. (FOUCAULT, 2008, p. 153. O grifo é meu.)

Considerando que o objeto da AAD é o discurso e que ela não se ocupa em quantificar informações e dados, verificar e contabilizar frequência, pode-se dizer que ela é uma abordagem teórico-metodológica situada no âmbito do universo das pesquisas qualitativas, mesmo que não tenha a preocupação de investigar e interpretar significados e sentidos de falas, de textos e imagens, uma vez que se ocupa com o saber e o enunciado, a AAD representa um gênero de pesquisa qualitativa.

Quando adentrarmos no estudo de diferentes abordagens da análise do discurso (AD), observamos que diversas abordagens de AD reconhecem a importância da linguagem, seja a partir dos seus significados, seus significantes, seus referentes ou alguma correlação específica entre cada um desses elementos.

Tendo em vista a temática geral de nosso interesse, ou seja, o *anime* e a educação; e mais especificamente, o objeto de nossa investigação o uso educativo do *anime*, recorreremos a AAD como a abordagem teórico-metodológica a fim de realizarmos o exercício metódico de nossa reflexão e problematização.

A arqueologia de Foucault (2008) desloca o interesse pelos significantes, que conectam o signo aos acontecimentos sociais, ocupando-se do discurso em sua própria instância. Nesse sentido, Foucault (2008) não se preocupa com a unidade da palavra ou do texto. Foucault concebe o discurso como enunciado (CARLOS, 2017). Embora necessite do signo, não se confunde com ele. A análise dos enunciados é feita com base na exterioridade, como algo posto objetivamente, independente da subjetividade dos falantes ou dos autores e de seus textos.

Nesse sentido, o tratamento de nossos achados, que tomou o google acadêmico e a produção acadêmica da UFPB como fontes de busca, inspira-se nos procedimentos arqueológicos desenvolvidos por Alcantara e Carlos (2013): mapeamento das fontes, mediante consulta feita no google acadêmico e no Repositório Institucional da UFPB; escavação da zona do discurso, onde buscamos entender o saber posto sobre usos educativos do termo *anime*; e análise e descrição do discurso do *anime* educativo.

4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS

A pesquisa foi feita dentro do Repositório Acadêmico da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e através do Google Acadêmico, sendo esta busca classificada a partir da procura das palavras chave “*anime*” e “educação”.

Dentro do Repositório da UFPB o estudo do *anime* enquanto método educativo é quase nulo, a grande maioria dos resultados mostram o uso do lúdico na educação e a sua importância, para este fim levando para estudo o uso de filmes, jogos e séries, como trazem MOITA (2006) em sua tese intitulada “Games: contexto cultural e curricular juvenil.” e LIMA (2017) em seu TCC “Visualidades em jogo: uma experiência pedagógica no ensino fundamental.”. Alguns estudos se utilizam de desenho animado como é o caso da tese de SILVA (2010), que traz como título “Desenho animado e educação: calça quadrada, cabeça redonda?”, utilizando-se do desenho Bob Esponja Calça quadrada com foco na educação, assim como traz também SILVA (2016) em seu TCC intitulado “Gênero de discurso desenho animado: do cotidiano infantil às práticas pedagógicas.”. Já alguns outros estudos trazem o *anime* em suas formulações mas não se encaixam no segundo principal foco deste presente estudo que é a educação, sendo assim, apesar de possuir o *anime* não se encaixa neste estudo por não mostrar sua relação com a educação, trazendo o *anime* como um produto cultural dentro do Brasil, como o TCC de SOUZA (2017) que traz o tema “Cosplayers: uma identidade cultural permeada pela indústria cultural.”.

Dentro da busca no Repositório apenas um estudo se encaixa nos dois focos deste trabalho, é o TCC de DIAS (2019), “O uso do recurso audiovisual para o ensino de matemática: uma experiência com probabilidade no segundo ano de ensino médio.”, que traz o *anime* Kakegurui dentro do ensino da matemática, este trabalho será analisado mais à frente, ele também pode ser encontrado através do Google Acadêmico.

Ao todo, dentro do levantamento feito através do Google Acadêmico, 16 trabalhos estavam de acordo com os termos desta pesquisa, se encaixando no uso do *anime* dentro da vertente educativa, mas excluindo o TCC citado anteriormente que também aparece na busca dentro do Google Acadêmico são, então, 15 os trabalhos encontrados que se encaixam na presente pesquisa.

Neste levantamento feito no Google Acadêmico vale citar um estudo feito com a mesma vertente desta pesquisa, buscando levantar dados sobre os estudos feitos acerca do uso educativo do mangá e do *anime*, é uma publicação de revista de Baptista *et al* (2020), cujo título é “Mapeamento dos usos do mangá e *anime* nas pós graduações stricto sensu brasileiras de ensino e educação–apontamentos e perspectivas.”, as autoras trazem como motivo precursor da vontade de pesquisar sobre este uso que:

A BNCC de 2018 reforça a necessidade de que o estudante brasileiro entre em contato com diferentes gêneros artísticos e literários. Portanto, o mangá e o anime se caracterizam como importantes objetos nesse sentido. (BAPTISTA *et al*, 2020, p. 54)

As autoras se diferenciam da vertente desta pesquisa por terem buscado também a palavra chave mangá e *animangá*, termo utilizado para representar a relação *anime* e mangá juntos, as autoras trazem apontamentos muito interessantes, como conclusão trazem que:

A forma lúdica contemplada nesses materiais pode ser considerada uma importante estratégia para a abordagem de conteúdos complexos no ensino, além de ser um estímulo para conteúdos e disciplinas que crianças e jovens não possuem um interesse aguçado. (BAPTISTA *et al*, 2020,p. 54)

Ao observar parte do que as autoras trazem como sua conclusão, é possível ter uma ideia do que esperar como conclusão para esta pesquisa, em específico, pelas suas similaridades. Ainda assim, serão analisados todos os estudos encontrados no levantamento desta pesquisa, com a informação de quantos são esses estudos, buscar então entender o que os estudos dizem sobre esse uso do *anime* para a educação e como vêm se dando.

Juntando os trabalhos levantados na busca ao todo são 16, não foi utilizado nenhuma margem específica de tempo para este levantamento, na tabela a seguir é possível observar que os estudos encontrados começam a partir do ano 2013, sendo o ano de 2019 o ano com maior número de uso do *anime* com a vertente educativa, enquanto 2016 e 2017 não foram encontrados estudos se utilizando do *anime* como método educativo.

ANO	QUANTIDADE
2013	1
2014	1
2015	1
2016	-
2017	-
2018	2
2019	7
2020	2
2021	2

Fonte: produção pessoal

ANO	AUTOR	ANIME	DISCIPLINA	TÍTULO
2013	Silva et al	Fullmetal alchemist	Química	Contextualizando a alquimia através de animes.
2014	Esquiçati	kingdom, <i>Uchuu Kyoudai</i> , <i>Toriko</i>	Geografia	Mídias na educação - uma proposta pedagógica pautada no uso de animações japonesas para o ensino de geografia.
2015	Araújo et al	desenhos base para <i>anime</i> e mangás	Matemática(Geometria)	O ensino da geometria plana: uma ação pedagógica por meio do lúdico (animes).
2018	Barbosa	Cavaleiros do Zodíaco	História	Os Cavaleiros do Zodíaco : o animê como material didático para o ensino de história.
2018	Silva	Cell's at work	Ciências(Fisiologia)	CELLS AT WORK: USO DE ANIMES NO ENSINO DE FISIOLOGIA.
2019	Santos e Menezes	Pokémon	Ciências(Física e química)	O anime Pokémon como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem em ciências

				(Física e Química).
2019	Dias	<i>Kakegurui</i>	Matemática	O uso do recurso audiovisual para o ensino de matemática: uma experiência com probabilidade no segundo ano de ensino médio.
2019	Henrique	Pokémon	Biologia	O uso de animes na educação básica: uma experiência com a franquia pokémon e o ensino de biologia.
2019	Santos, Lima e Henrique	Cell's at work	Biologia	Anime como proposta para o ensino de biologia: uma análise do anime hataraku saibou
2019	Vasconcelos, Santos e Dantas	Cell's at work	Biologia	Utilização do anime Hataraku saibou "Cells at work!" como ferramenta de análise no ensino sobre câncer
2019	Lopes e Oliveira	Pokémon	Ciência	Utilização do anime pokémon para o ensino-aprendizagem de ciências naturais.
2019	Vasconcelos, Santos e Dantas	Cell's at work	Biologia	Potenciais pedagógicos do anime "HAtaraku saibo (CELLS AT WORK!)" para o ensino de imunologia.
2020	Assis et al	Parasyte	Parasitologia	Temas emergentes a partir do anime Parasyte: possibilidades para uma abordagem integrada da parasitologia.
2020	Santanna et al	Dragon Ball e Super shock	Química	Aprendizagem significativa na eja a partir de animes como tema geradores.
2021	Melo	Dr. Stone	Ciência	O anime Dr. Stone e as TIC's como aliados no ensino de ciências nos anos finais do Ensino Fundamental.
2021	Morais e Silva	Mangá e <i>anime</i>	Artes visuais	Mangá e Anime no ensino das Artes Visuais: o desenho nipônico como ferramenta

				didática de formação pessoal e social.
--	--	--	--	--

Fonte: produção pessoal

5. ANÁLISE DE DADOS

A partir da análise desta tabela é possível observar de modo quantitativo e objetivo o número de estudos que existem atualmente sobre o uso do *anime* como método educativo, pode-se notar que ao todo os estudos somam 16 trabalhos, de modo geral, esta soma nos mostra que esse tipo de pesquisa é um estudo escasso se comparado com alguns outros objetos de estudo mais comuns, embora de 2013 para 2021 seja possível notar que foi um objeto de estudo utilizado em todos os anos com exceção aos anos de 2016 e 2017, além de poder observar que o pico de estudos nessa área e nessa vertente se deu no ano de 2019, tendo 7 pesquisas que se encaixam nos moldes deste estudo. De agora em diante será mostrado o que e como o *anime* foi trabalhado dentro desses 16 estudos citados, a partir de uma análise do discurso trazido pelos autores acerca dos seus trabalhos e de como realizaram seus estudos, além de tentar concluir se há benefícios do uso do *anime* como método educativo e, se há, quais são esses benefícios que esse uso traz segundo o discurso desses autores.

Silva *et al* (2013) traz como título do seu estudo “Contextualizando a alquimia através de animes”, seu estudo trata, como é possível ver no título, sobre o ensino da alquimia dentro da Química, focando em alunos do ensino médio, ao todo 44 alunos, neste estudo foi utilizado o *anime* Fullmetal Alchemist, a autora menciona que os alunos ficaram muito interessados na química a partir do uso do *anime* para a aula, foi feito um pré-questionário e um pós-questionário para analisar o entendimento dos alunos em química antes e após a utilização do *anime*, a partir deste segundo questionário em comparação com o primeiro os professores analisaram que:

Observou-se que após a oficina os alunos demonstraram um interesse pelo conteúdo e os mesmos absorveram a ideia sobre a alquimia. Assim, observou-se com base nas respostas dos questionários, que a utilização do vídeo é uma ferramenta útil para o professor contextualizar a química. (SILVA *et al*, 2013,p. 2)

Sendo assim, traz uma visão aprovadora quanto ao uso do *anime* de modo educativo, sendo observado um melhor entendimento do assunto após a utilização do *anime*.

Esquiçati (2014) diferente dos autores anteriores traz o uso da visualidade para o ensino da matéria Geografia onde

[...] foram escolhidas três animações, no qual se apresentou suas temáticas e discutiu-se sua aplicação como recurso em sala de aula, promovendo o desenvolvimento de atividades utilizando as animações. (ESQUIÇATI,2014,p.7)

As três animações escolhidas foram Kingdom, do gênero *shonen* que traz em seu enredo discussões sobre poder, território, política, táticas de guerra entre outros assuntos, *Uchuu Kyoudai*, do gênero *seinen* que traz a história de dois irmãos, cujo um deles é astronauta e o outro quer se tornar um, seu enredo gira em torno das atividades do irmão que está na NASA e as do irmão que tenta entrar, e por último *Toriko*, do gênero *shonen*, neste *anime* os personagens se deslocam para diversos lugares em busca dos alimentos específicos destes.

O autor explica sua ideia sobre como abordar a geografia a partir dos *animes*, ele traz que isso ocorre no momento:

[...] em que exploramos as temáticas geográficas ocorrentes nas animações. Indiretamente os animês educam cartograficamente os telespectadores, pois constantemente ocorre a apresentação de mapas nos animês, normalmente com intuito explicativo sobre determinada situação, seja ela, uma situação de guerra, um planejamento do território, um planejamento de fuga ou invasão de alguma localidade. [...](ESQUIÇATI,2014,p.37)

Por fim o autor torna a trazer sua opinião sobre a importância de utilizar novos meios para a educação, evitando que os alunos fiquem presos ao modelo tradicional e despertando seu interesse ao utilizar algo que está inserido no seu dia a dia.

Araújo et al. (2015) utiliza para o ensino da Matemática, especificamente para o ensino da Geometria plana com alunos do 6º ano de uma escola estadual, os autores utilizam da visualidade como:

[...] estudo da geometria plana, diante das dificuldades de entender os conceitos e aplicações que envolvem áreas das figuras planas como: o quadrado, círculo, triângulo, retângulo, losango, trapézio, de forma que possam descobrir as formas e as representações a partir do processo de construção geométrica, utilizando o desenho geométrico dos animes,

como recurso didático, tornando mais significativa e presente a matemática no cotidiano. [...] (ARAÚJO *et al*, 2015, p.1)

Os autores utilizaram dos desenhos base para os personagens de *animes*, para o qual são utilizados formas geométricas, e então introduziram os dois assuntos, pedindo que os alunos utilizassem as formas para desenhar um personagem de *anime* da sua escolha para em seguida dar uma explicação mais a fundo sobre a geometria plana. Os autores notaram certa dificuldade por parte dos alunos em relação aos desenhos e o uso dos instrumentos para eles mas apesar disso os autores encerram dizendo que:

[...] conseguimos avaliar que todos os alunos que participaram do decorrer do projeto, houve uma aprendizagem motivadora e significativa, capaz de proporcionar uma nova visão da matemática ao relacionar o componente curricular com o seu cotidiano, utilizando os conceitos de geometria em situações do dia a dia. (ARAÚJO *et al*, 2015, p.9)

Sendo assim, pode-se notar uma experiência que pode ser considerada um sucesso, trazendo apesar das dificuldades uma aprendizagem significativa para os alunos e de um modo diferente de uma aula expositiva comum.

Barbosa (2018) traz um trabalho experimental sobre o estudo da história e dentro desta o estudo da mitologia, especificamente a grega, através do *anime* Cavaleiros do Zodíaco, com o título de "Os cavaleiros do zodíaco - o animê como material didático para o ensino de história", utilizando-se de três das sagas principais do *anime*, sendo elas A saga do santuário, A saga de Poseidon e a saga de Hades, utiliza essas 3 sagas para ambientar um pouco da mitologia utilizando de momentos do *anime* para mostrar determinados mitos, como conta ela em parte do estudo:

Conta-se que para regressar ao mundo dos mortos, era necessário atravessar o rio Aqueronte afluente do rio Estige, mas para isso era necessário fazer um pagamento ao barqueiro Caronte que era o responsável pelo transporte das almas (foto 23). Além do barqueiro, no mundo das trevas havia várias regiões e o conhecido cão de três cabeças Cérbero (foto 24). Todas essas referências podem ser vistas no animê, o espectador do desenho pode ter uma percepção de toda geografia do local e constatar que apesar do caos do local existe uma ordem e uma hierarquia que rege o mundo dos mortos. (BARBOSA, 2018, p. 35)

Ela também utiliza o *anime* para tratar, além dos mitos, os deuses que são mostrados e mencionados dentro do *anime*, com foco em três principais trazidos no *anime*, sendo eles Atena, deusa da sabedoria e da guerra, Poseidon, deus dos

mares e terremotos, e Hades, deus e senhor do mundo inferior. Sobre a utilização do *anime* e seus benefícios a autora traz que:

A capacidade de atração, característica típica dos animês, é um fator fundamental para estimular o foco e a concentração dos alunos, no processo de educação o aluno está enfadado a ser um receptor, contudo a evolução do entendimento acontece quando o mesmo processa a informação recebida e a exprimi com pensamentos ou interação. (BARBOSA,2018,p. 51)

A autora ainda exprime a ideia de que o professor precisa se reinventar com metodologias novas e diferenciadas na hora de ensinar, buscando o que ela chama de "manutenção e progresso do sistema educacional.". Este estudo experimental foi implementado numa turma de 6º ano, não sendo por acaso a escolha desta turma pela professora e sim por se encaixar no currículo com tema Grécia Antiga a ser trabalhado nesta série, a autora ainda deixa claro considerar a implementação bem sucedida tendo atraído a atenção dos alunos e feito com que participassem ativamente, num primeiro momento muito movidos pela curiosidade do modo inovador com o qual a professora buscou relatar a mitologia em aula.

Silva (2018) traz como título do seu estudo “Cells at work: uso de animes no ensino de fisiologia”, propondo o *anime* Cell’s at work como um método para facilitar a aprendizagem e torná-la mais significativa, sendo de fácil apreensão pela especificidade do uso do *anime*. É um trabalho de levantamento de dados buscando descobrir trabalhos que se utilizaram de *anime* como metodologia de ensino, relacionando este levantamento ao *anime* já citado após analisar os seus episódios 1 e 2, assim o autor traz que:

[...] a plasticidade presente nos animes os tornam muito versáteis para utilização em diversas áreas do conhecimento como um importante elemento motivador, normalmente apresentam cores vibrantes e enredos dinâmicos o que prendem a atenção do expectador, em específico o anime “Cells At Work!” contém em seu enredo e representações analogias pertinentes e concordantes com os conteúdos propostos na área do conhecimento, Ciências da Natureza, para o ensino fundamental e médio[...](SILVA,2018,p.7)

Ainda assim, o autor deixa claro que é preciso ter o cuidado e o olhar pedagógico para o uso do *anime* como método educativo, e que o *anime* em si não se constitui por si só em fonte científica, assim o professor precisa mediar o seu uso e fomentar a participação e o pensamento crítico dos seus alunos para relacionar o *anime* com os conhecimentos científicos.

Santos e Menezes (2019) trazem como título de seu trabalho "O anime pokémon como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem em ciências (física e química)", como é dito no título as autoras se utilizam do *anime Pokémon* para o ensino de ciências, este estudo foi aplicado com 15 alunos de uma turma de 9º ano, as autoras trazem o *anime* para trabalharem os assuntos de "[...] corrente elétrica, condutores, semicondutores e não condutores elétricos, ondas mecânicas e eletromagnéticas, soluções eletrolíticas, ligações químicas, íons e dissociação iônica.", as autoras aplicaram um sistema de mapa conceitual para analisar o aprendizado e a associação dos alunos e apontaram que:

[...] foi possível observar que todos os alunos conseguiram externar em seus mapas os conceitos básicos discutidos e 9 alunos (60%) apresentaram alguns outros conceitos. Tais conceitos se relacionam aos conteúdos já estudados em unidades anteriores, os quais não tinham sido revisados, mas pela utilização do trecho do anime assistido, foram lembrados pelos discentes. (SANTOS e MENEZES, 2019, p. 82)

Concluíram então, que, o uso do *anime* não só ajudou os alunos a internalizar os assuntos trabalhados em conjunto com o uso do *anime* como, também, em lembrar e reafirmar saberes já passados pelas professoras anteriormente e que os alunos puseram em prática novamente em relação com os assuntos atuais.

Dias (2019) utiliza a visualidade para o ensino de Matemática em uma turma de 2º ano do ensino médio em uma escola estadual, utilizando-se do primeiro episódio do *anime Kakegurui* do gênero *shonen*, é originalmente um mangá, um caso comum como acontece com grande parte dos mangás que são adaptados para *anime*. A autora traz um breve resumo sobre a sua experiência:

Após a exposição e a recriação de uma das cenas, o lúdico se mostrou importante e enriquecedor para o desenvolvimento da aula, evidenciando o caráter social e mediador do conhecimento, próprio das imagens visuais. Em todo o momento da aula experimental foi tomado como prioridade o diálogo com os alunos e a relação entre o vídeo, o jogo e o conteúdo. Em meio a essa tríade foi possível provocar uma reflexão entre os alunos, no sentido de criar as condições para uma construção gradativa de algumas noções da probabilidade como evento, espaço e o cálculo de probabilidades. A experiência com o uso do audiovisual sugere que os estudantes possam transitar do saber intuitivo à construção formal do conhecimento matemático. (DIAS, 2019, p.6)

A autora utilizou um dos jogos mostrados durante o primeiro episódio do *anime* para trabalhar a temática da probabilidade através do jogo nomeado pelos

alunos da história como “pedra, papel e tesoura por eleição”, ela apresentou o jogo e o episódio para em seguida abordar sobre probabilidade levando em conta o jogo usado. Segundo Dias, sua experiência foi bem sucedida, prendendo a atenção dos alunos pelo uso de um recurso inusitado para eles, segundo ela os alunos conheciam por alto o termo *anime* e alguns conheciam os *animes* mais a fundo sendo algo que assistiam em seu dia a dia, sendo assim, ela pôde utilizar esse interesse para conseguir explicar o assunto em questão de um novo modo e sob uma perspectiva inovadora para os alunos.

Henrique (2019) traz em seu estudo o título “O uso de animes na educação básica: uma experiência com a franquia pokémon e o ensino de biologia”, essa experiência foi feita com alunos do 3º do ensino médio a fim de mostrar e estudar a diversidade da fauna dos continentes do planeta que foram a inspiração na criação dos Pokémons, os Pokémons possuem tipos como terra, água, além de muitos dos Pokémons terem sido inspirados em espécies reais. Os alunos foram divididos em grupos e organizaram seminários para relacionar a fauna do planeta e os Pokémons, o autor menciona que os alunos ficaram muito animados com a ideia, ele supõe que seja pelo lançamento na época do jogo Pokémon Go, a partir desse processo de atividade o autor conclui que:

Como instrumento didático, a proposta do uso da franquia Pokémon como facilitadora no processo de construção do conhecimento biológico, além de fomentar uma aprendizagem significativa, transformou o conteúdo mais atrativo e divertido.(HENRIQUE,2019,p. 19)

Trazendo mais um estudo onde o uso do *anime* trouxe uma melhor aprendizagem e o engajamento dos alunos junto ao assunto trabalhado, criado pela curiosidade do modo novo com o qual foi trabalhado.

Mais um estudo buscando o uso do *anime* para o ensino de biologia é o trabalho de Santos, Lima e Henrique(2019) com título “Anime como proposta para o ensino de biologia: uma análise do anime hataraku saibou”, o *anime Hararaku Saibou* pode ser traduzido como células no trabalho e apresenta células antropomorfizadas de um corpo humano, onde as principais são um glóbulo vermelho e um neutrófilo. Os autores ainda observam que:

Hataraku saibou apresenta os termos e conceitos científicos de forma simples, tornando-se uma ferramenta educativa de forma divertida e com estrutura de anime, servindo de estímulo para o interesse e curiosidade

dos alunos no conteúdo de imunologia. (SANTOS, LIMA e HENRIQUE,2019,p. 94)

Assim é possível observar que o *anime* pode ser muito útil para o ensino das células e como elas funcionam dentro do corpo humano, atraindo ainda a atenção dos alunos, como completa os próprios autores que “Nesse sentido podemos entender os animes como um potencial a ser utilizado no processo educativo.”(p. 95).

No trabalho de Vasconcelos, Santos e Dantas (2019) com título “Utilização do anime Hataraku saibou “Cells at work!” como ferramenta de análise no ensino sobre câncer”, se utiliza do mesmo *anime* utilizado do estudo anterior, mas trazendo na maior parte do trabalho o título em inglês do *anime*, se utilizando para embasar o estudo o episódio 7 “Célula Cancerígena” do *anime*, é um estudo que busca levantar o uso deste *anime* como ferramenta educativa quanto ao câncer. Dentro deste contexto os autores trazem que:

[...] podemos perceber que o anime “Cells At Work!” é uma ótima forma de uso da tecnologia nos dias de hoje, pois segundo Lima & Vasconcelos (2006), ao longo do tempo, o professor de Ciências tem sido exposto a vários desafios, exigindo do profissional constante atualização em relação aos avanços tecnológicos e científicos inseridos na sociedade, bem como profundo conhecimento da área, para aprimoramento e enriquecimento de suas aulas.(VASCONCELOS, SANTOS e DANTAS ,2019,p.5-6)

O levantamento traz então uma esperança do aumento do uso educativo do *anime*, trazendo bastante foco nesse *anime* em específico para o ensino da biologia.

Santos, Vasconcelos e Dantas (2019) trazem um estudo sobre os “Potenciais pedagógicos do anime “HAtaraku saibo (CELLS AT WORK!)” para o ensino de imunologia.”, sendo este o título do seu trabalho, o *anime* já foi citado anteriormente e é o *anime* mais mencionado dentro do levantamento dos trabalhos, desta vez o *anime* foi buscado para o ensino da imunologia, parte também da Biologia. As autoras após analisar os episódios do *anime* concluem por fim que:

Quando analisamos os episódios de forma crítica, embora a linguagem utilizada seja simples, podemos destacar uma grande predominância de assuntos que envolvem as células imunes ou que desencadeiem uma reação do sistema imunológico. (SANTOS, VASCONCELOS e DANTAS,2019,p. 5)

Sendo assim, é um *anime* que pode ser utilizado para o ensino e, justamente, pela linguagem simples pode ter um apelo maior e proporcionar um melhor entendimento aos alunos em comparação com uma leitura de um material didático sobre o assunto.

O trabalho de Lopes e Oliveira (2019) tem por título “Utilização do anime Pokémon para o ensino aprendizagem de ciências naturais”, os autores trazem a problemática de que o ensino de ciências não atinge os resultados esperados dentro da educação básica, principalmente aqueles que são alunos de escolas públicas, afirmando que o ensino de ciência, hoje em dia, se dá muito por meio da memorização e não no desenvolvimento do pensamento científico e crítico dos alunos. Para essa modificação da memorização para uma aprendizagem significativa, os autores trazem como uma solução possível o uso de mídias digitais, em específico o *anime* se utilizando o *anime* Pokémon para trabalhar conteúdos de botânica e ecologia no nível fundamental II, sobre esse trabalho e seus resultados os autores trazem que:

Quando estimulados a identificarem estruturas nos “Pokémons plantas”, os estudantes foram capazes de realizar analogias às plantas reais, além de fornecerem explicações e defenderem suas ideias sobre quais plantas os Pokémons foram inspirados. (LOPES e OLIVEIRA, 2019, p. 5)

Podendo ser observado através dessa citação que o uso do *anime* para as aulas foi significativo quanto ao aprendizado tido por esses alunos, dentro dessa relação *anime*-educação.

Assis *et al* (2020) traz como título do seu estudo “Temas emergentes a partir do animê Parasyte: possibilidades para uma abordagem integrada da parasitologia.”, como pode-se observar que as autoras buscam o *anime* como método de ensino da parasitologia, é um *anime* que está disponível dentro da plataforma da Netflix, abordando diversos temas diferentes como fisiologia humana e o papel do ser humano no ambiente, entre outros, neste sentido as autoras afirmam que:

Os temas abordados possibilitam, acima de tudo, a discussão da parasitologia de forma ecossistêmica e interdisciplinar. Frente a diversidade de questões presentes no animê Parasyte o material possui potencial de emprego no ensino formal, sobretudo, em um momento que se cobra do docente atividades criativas e que sejam

capazes de envolver e mobilizar os estudantes para temas emergentes.(ASSIS et al,2020,p.1)

Mais um caso que cita e deixa claro o uso do *anime* para engajar os alunos e puxar sua atenção para os assuntos a serem abordados por meio dele.

Os autores Santanna *et al* (2020) trazem o *anime* dentro da Educação de Jovens e Adultos (EJA), com o título "Aprendizagem significativa na eja a partir de animes como tema geradores", se utilizando da teoria de Paulo Freire sobre os temas geradores buscando, então, trazer os *animes* como temas geradores para o ensino desses jovens e adultos, sempre focando em construir uma aprendizagem significativa, neste caso da química. Os autores descrevem a atividade proposta dizendo que:

[...] após assistirem há alguns episódios dos Animes Dragon Ball e Super Chock, os alunos participaram de um debate mediado pela professora, no qual foram levantadas questões sobre a presença de química nos Animes. A partir das colocações dos discentes os temas matéria e energia e eletroquímica foram iniciados. (Santanna *et al*, 2020,p. 2)

Mais uma vez deixam claro a curiosidade dos alunos acerca do método utilizado, além de, mencionar a participação e a animação dos alunos para compartilharem suas experiências e suas opiniões a partir do que estava sendo discutido, ainda completam que, o uso do *anime* trouxe uma aprendizagem significativa para eles, visto que “[...] mostrou-se uma ferramenta útil no que se refere a despertar a curiosidade dos alunos e a fazê-los enxergar a presença da química em diversas mídias as quais antes passava despercebida” (p.3)”

Sendo mais um estudo que evidencia e mostra o *anime* sendo utilizado como ferramenta da educação de modo bem sucedido e satisfatório, não só para os professores como para os alunos.

Melo (2021) traz um estudo onde foram feitas 12 atividades se utilizando de diferentes Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's), atividades feitas focando o ensino de Ciência nos últimos anos da educação básica em uma realidade de ensino remoto, a autora trás o uso de um simulador PHET, utilizando-se dele para comparar conceitos vistos no *anime* Dr. Stone com os simuladores, Dr. Stone é um *anime* muito interessante e que traz dentro dele diversos pedaços que podem ser utilizado para aulas de Ciência e neste caso também a Química, sendo um *anime* que se passa em 5 de outubro de 5738, segundo os cálculos do

personagem do *anime*, e onde todos os seres na terra viraram pedra, *Aiju* e *Senku* passam a reconstruir sua civilização utilizando o conhecimento científico de *Senku*, que sempre gostou de Ciência. Dentro do *anime*, a história também poderia ser utilizada para mencionar a evolução histórica de muitas coisas, já que, os personagens precisam remontar a civilização. A autora traz como explicação do uso das TICs e do *anime* em seu estudo que:

[...] a linguagem e as tecnologias são ferramentas e envolvem competências, mas também servem como meio de aproximação do cotidiano e de como os alunos se percebem dentro das atividades, que continuam, mas desta vez fora da sala de aula. (MELO,2021,p. 458)

A autora menciona a possibilidade do uso deste *anime* para o ensino das diversas ciências existentes, e como justificativa traz que “A ideia de reconstrução da humanidade une todas as ciências que nos formam como humanos.”. Considerando a história e ambiente do *anime*, esta justificativa realmente aborda a complexidade do uso educativo deste *anime*.

Morais e Silva (2021) trazem um estudo com título “Mangá e Anime no ensino das Artes Visuais: o desenho nipônico como ferramenta didática de formação pessoal e social”, se utilizando não somente do *anime* como do mangá como método de ensino, vêm levantar os estudos acerca do tema para comprovar os benefícios de inovações metodológicas no ensino das Artes Visuais. Os autores trazem também a problemática da evasão escolar e da busca por tornar a aula algo mais interessante para os alunos, de modo que eles possam se envolver, desse modo eles afirmam que:

É essencial que todo profissional de artes amplie seus conhecimentos e explore alguns aspectos de artes populares, não só para apenas “falar a língua dos jovens”, como também enriquecer sua prática em sala de aula. (MORAIS e SILVA,2021,p. 2)

Desse modo, deixam claro que sua busca pelo uso do mangá e *anime* em sala de aula se dá com o intuito de deixar os alunos mais interessados nos assuntos tratados em sala, enxergando o *anime* e o mangá como um método válido de ensino, com esse uso do *anime* e mangá os autores buscariam combater o medo e insegurança, desenvolver a percepção visual, despertar interesse em ampliar o conhecimento e incentivar a criatividade e autenticidade dos alunos.

6. CONCLUSÃO

Ao longo da pesquisa foi pensado entender brevemente o que é o *anime* e como ele chegou a se disseminar no Brasil, através do fenômeno da globalização, para, então, analisar experiências envolvendo os *animes* em sala de aula, através desta viagem ao longo do assunto foi possível observar o quão importante é o uso da visualidade e que esta deve ser valorizada como ferramenta dentro do processo de ensino e aprendizagem.

A visualidade foi observada como um novo método voltado para a aprendizagem, neste caso utilizando especificamente o *anime* como método de trabalhar a visualidade, e durante a análise das experiências levantadas através da visita ao Repositório da UFPB e o Google Acadêmico foi possível notar que o uso desse recurso auxiliou no desenvolvimento do conteúdo que os professores buscavam passar, envolveu os alunos e, principalmente, instigou sua curiosidade, estas podendo ser consideradas experiências bem sucedidas utilizando o recurso do *anime* na vertente educativa, como algo do dia a dia dos alunos e que pode vir a contribuir com o seu desenvolvimento e a sua aprendizagem ao relacionar o *anime* e os conteúdos.

Ainda assim, é preciso mencionar que o estudo ainda é escasso em comparação com a variedade e complexidade de assuntos e modos que o *anime* pode ser utilizado, como foi possível notar que através dos diversos gêneros e histórias que os *animes* trazem são inúmeros os assuntos e matérias que podem ser abordados pelos professores, tudo depende apenas da sua imaginação e da sua disposição em organizar a aula com base em *animes*.

REFERÊNCIAS

ALCANTARA, Marcos Angelus Miranda de; ERENILDO, João Carlos. Algumas assinalações sobre a educação popular. Universidade Federal da Paraíba. **Revista Temas em Educação**, v. 27, n. 1, p. 128, 2018.

ALCANTARA, M. A. M.; CARLOS, E. J. Análise arqueológica do discurso: uma alternativa de investigação na Educação de Jovens e Adultos (EJA). **Intersecções: Revista de Estudos sobre Práticas Discursivas e Textuais**. Jundiaí/SP, v.3, n.5, p.59-73, nov. 2013. Disponível em: 26 <https://revistas.anchieta.br/index.php/RevistaInterseccoes/article/view/1152/1035>. Acesso em: 23 mar. 2021.

ARAÚJO, Anna Karollyna Lima; BARBOSA, Camila Rochana de Aguiar; RODRIGUES, Pedro Victor. **O ensino da geometria plana: uma ação pedagógica por meio do lúdico (animes)**. Campina Grande: Editora Realize, 2015.

ASSIS, Sheila Soares et al. Temas emergentes a partir do anime Parasyte: possibilidades para uma abordagem integrada da parasitologia. **Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente**, v. 1, n. 2, p. 103-103, 2020.

Barbosa, Maquerle dos Santos. **Os Cavaleiros do Zodíaco** : o animê como material didático para o ensino de história. São Cristóvão, SE, 2018. Monografia (Graduação em História) – Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018

BAPTISTA, Ana Isabelle Santana et al. Mapeamento dos usos do mangá e anime nas pós graduações stricto sensu brasileiras de ensino e educação—apontamentos e perspectivas. **Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente**, v. 1, n. 2, p. 58-58, 2020

BENTES, Ivana. Globalização eletrônica e América Latina. Menezes, P. **Signos Plurais**. São Paulo: Experimento, 1997.

CARLOS, Erenildo João. Achados sobre a noção arqueológica do discurso em Foucault. **Revista Dialectus**, v. 11, p. 176-191, 2017. Disponível em:

<http://www.revistadialectus.ufc.br/index.php/ForaDoAr/article/view/371>. Acesso em: 23 mar. 2021.

CARLOS, Erenildo João. Pedagogia Crítica da visualidade: assinalações e perspectivas. In: CARLOS, Erenildo João. (Org.). **Educação e cultura visual: aprendizagens, discursos e memórias**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2015. p. 19-44.

CARLOS, Erenildo João. **Por uma pedagogia crítica da visualidade**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2010.

CARLOS, Erenildo João; VICENTE, Dafiana do Socorro Soares. **A importância do ato de ver**. João Pessoa, PB: UFPB, 2011.

DIAS, Blucilhã do Nascimento. **O uso do recurso audiovisual para o ensino de matemática: uma experiência com probabilidade no segundo ano de ensino médio**. João Pessoa, PB: UFPB, 2019.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. **Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica**. Revista Thema, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.

ESQUIÇATI, Yuri Aleixo Barone. **Mídias na educação - uma proposta pedagógica pautada no uso de animações japonesas para o ensino de geografia**. 2014. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

FISCHMAN, Gustavo E. Reflexões sobre imagens, cultura visual e pesquisa educacional. In: CIAVATTA, Maria. ALVES, Nilda (Orgs.). **A leitura de imagens na pesquisa social: História, Comunicação e Educação**. São Paulo: Cortez, 2004. P. 109-123.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**, 7. Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. 51ªed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2015.

HENRIQUE, Victor Hugo de Oliveira. O uso de animes na educação básica: uma experiência com a franquia pokémon e o ensino de biologia. In: PORTELA, Keyla Christina Almeida; SCHUMACHER, Alexandre José. **Produção Científica e Experiências Exitosas na Educação Brasileira 4**. 2019. Ponta Grossa: Editora Atena. p. 1-388–416. Disponível em:<<https://www.atenaeditora.com.br/post-artigo/18525>>. Acesso em: 18 de novembro de 2021.

LIMA, Alessandra Oliveira de. **Visualidades em jogo**: uma experiência pedagógica no ensino fundamental. TCC. 2017. Acesso em: 18 de novembro de 2021. Disponível em:< <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/3418>>

LOPES, Arian Júnior dos Santos; OLIVEIRA, Carlos Allan de Souza. **Utilização do anime pokémon para o ensino-aprendizagem de ciências naturais**. Campina Grande: Editora Realize. 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2019/TRABALHO_EV126_MD1_SA7_ID509_29072019172003.pdf>. Acesso em: 18 de novembro de 2021.

MELO, Isabel Vitória da Silva de. 17. O anime Dr. Stone e as TIC's como aliados no ensino de ciências nos anos finais do Ensino Fundamental. In: FRANCO, Luiz Gustavo (org). **Ciência em contexto**: propostas para construir espaços-tempos de ciência na escola [livro eletrônico].São Paulo: Na raiz, 2021, p. 453. 2021. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Luiz-Gustavo-Franco-2/publication/354162939_Ciencia_em_contexto_propostas_para_construir_espacos-tempos_de_ciencia_na_escola/links/6128bbcf2b40ec7d8bc8c008/Ciencia-em-contexto-propostas-para-construir-espacos-tempos-de-ciencia-na-escola.pdf#page=453>. Acesso em: 18 de novembro de 2021.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Games**: contexto cultural e curricular juvenil. Tese. 2006. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/4957>>Acesso em: 18 de nov. 2021.

MORAIS, Flavia de; SILVA, Maikon André Lima da. Mangá e Anime no ensino das Artes Visuais: o desenho nipônico como ferramenta didática de formação pessoal e social. **Caderno Intersaberes**, v. 10, n. 24, p. 123-132, 2021.

OLIVEIRA, Ana Claudia Mei Alves de. Visualidade, entre significação sensível e inteligível. **Educação & Realidade**, v. 30, n. 2, p. 107-122, 2005.

SALES, Beatriz. **O que é um anime? E o que significa Otaku?** 2017. Disponível em: <<https://segredosdomundo.r7.com/o-que-e-um-anime-e-o-que-significa-otaku/>>. Acesso em: 25 abr. 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012

SANTANNA, Jhuliana da Silva et al. **Aprendizagem significativa na eja a partir de animes como tema geradores**. In: Congresso Online Nacional de Ensino de Química, Física, Matemática e Biologia. Online. 2020.

SANTOS, A. B.; MENESES, F. M. G. O anime Pokémon como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem em ciências (Física e Química). **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 03, n. 01, p. 69-86, jan./jul. 2019.

SANTOS, Sandra Leticia Silva dos; VASCONCELOS, Raphaela dos Reis Maia; DANTAS, Jedna Kato. **Potenciais pedagógicos do anime “hataraku saibo (cells at work!)” Para o ensino de imunologia**. VI Congresso Nacional de Educação, 2019, Fortaleza.

Significados. **Significado de Anime**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/anime/>> Acesso em: 12 de agosto de 2019.

Significados. **Significado de Educação**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/educacao/>>. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.

SILVA, Ivo Diego de Lima et al. **Contextualizando a alquimia através de animes**. In: XIII JORNADA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO – JEPEX 2013 – UFRPE: Recife, 09 a 13 de dezembro. Anais eletrônicos. Recife: UFRPE, 2013. Disponível em: <<http://www.eventosufrpe.com.br/2013/cd/resumos/R0672-1.pdf>>. Acesso em: 18 de novembro de 2021.

SILVA, Hiago Machado. **CELLS AT WORK: USO DE ANIMES NO ENSINO DE FISIOLOGIA**. V Congresso Nacional de Educação, 2018, Olinda.

SILVA, Janaina Dantas da Costa. **Gênero de discurso desenho animado: do cotidiano infantil às práticas pedagógicas**. TCC. 2016. Disponível em:

<<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/3392>> Acesso em 18 de novembro de 2021.

SILVA, João Djane Assunção da; NUNES, Maíra Fernandes Martins. Universo cosplay: consumo cultural, identidade e a prática como expressão comunicativa através das artes sob o olhar da educomunicação. **Temática**, v. 12, n. 10, 2016.

SILVA, Margarida Sônia Marinho do Monte. **Desenho animado e educação**: calça quadrada, cabeça redonda? tese. 2010. Disponível em:

<<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/4921>> Acesso em 18 de novembro de 2021.

SILVA, O. Garcia; NAVARRO, E. Cristina. A relação professor-aluno no processo ensino -aprendizagem. **Revista Eletrônica da UNIVAR**. n.8, p. 95-100. 2012. ISSN 1984-431X.

SOUZA, Raissa Taimilles Valério Paiva. **Cosplayers**: uma identidade cultural permeada pela indústria cultural. TCC. 2017. Disponível em:<<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/3050>> Acesso em: 18 nov. 2021.