

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
ILEEL

THOOR BRAYAN BORGES DA SIVA

MANGÁ E O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA: APRENDIZAGEM COM  
LUDICIDADE

Uberlandia  
2024

THOOR BRAYAN BORGES DA SIVA

MANGÁ E O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA: APRENDIZAGEM COM  
LUDICIDADE

Projeto de Pesquisa apresentado ao componente curricular de TCC I do curso de Língua Portuguesa com domínio de Libras do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial aprovação no referido componente curricular

Área de concentração: Linguística Aplicada

Orientadora: Profa. Dra. Eliamar Godoi

Uberlândia

2024



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Curso de Graduação em Letras, habilitação em  
Língua Portuguesa com domínio de Libras  
Av. João Naves de Ávila, nº 2121, Bloco 1G - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP  
38400-902  
Telefone: (34) 3291-8329 - www.ileel.ufu.br - colpdi@ufu.br e atendpdi@ufu.br



### ATA DE DEFESA - GRADUAÇÃO

Curso de Graduação em:	Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa com Domínio de Libras				
Defesa de:	TCC II				
Data:	07/05/2024	Hora de início:	14h	Hora de encerramento:	[15h30min]
Matrícula do Discente:	12011LPL028				
Nome do Discente:	Thoor Bryan Borges da Silva				
Título do Trabalho:	Mangá e o ensino da Língua Portuguesa: aprendizagem com ludicidade				
A carga horária curricular foi cumprida integralmente?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não				

Reuniu-se, na sala 1U209, a Banca Examinadora, designada *ad referendum* pelo Coordenador do Curso de Graduação em Letras: Língua Portuguesa com Domínio de Libras, assim composta: Professores: Profa. Dranda. Andreina Heloisa Ribeiro Rabelo - UFU; Profa. Ms. Suely André de Araújo Drigo - UFU; Profa. Dra. Eliamar Godoi - UFU, orientador(a) do(a) candidato(a).

Iniciando os trabalhos, o(a) presidente da mesa, Profa. Dra. Eliamar Godoi, apresentou a Comissão Examinadora e o(a) candidato(a), agradeceu a presença do público, e concedeu ao discente a palavra, para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do curso.

A seguir o(a) senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovado      Nota [90] (Somente números inteiros)

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Eliamar Godoi, Presidente**, em 10/05/2024, às 14:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Suely André de Araújo Drigo, Usuário Externo**, em 13/05/2024, às 21:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

---



Documento assinado eletronicamente por **Andrelina Heloisa Ribeiro Rabelo, Usuário Externo**, em 15/05/2024, às 15:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5387449** e o código CRC **2B786844**.

---

## RESUMO

O presente trabalho busca contribuir com os estudos das potencialidades do mangá para o desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa. Em específico, propõe-se caracterizar o mangá enquanto um gênero discursivo no processo de ensino e aprendizagem de línguas, além de descrever seu processo histórico de chegada no Brasil. Utilizando-se como método de pesquisa a revisão de literatura, a busca pautou-se por pesquisas em livros, artigos e bancos de teses e dissertações. Os textos escolhidos tomaram como base o mangá enquanto estratégia didática potencializadora de ensino de Língua Portuguesa. O estudo demonstrou que o mangá possui características próprias que, de fato, favorecem ao ensino e potencializam a aprendizagem de Língua Portuguesa. O mangá propicia ensino de conteúdos envolvendo desde o ensino básico de gramática até a própria leitura da quadrinização, passando por suas características multissemióticas de gênero literário. Além disso, ao utilizar o mangá na sala de aula de Língua Portuguesa, o professor ensina a língua, priorizando a ludicidade no processo, uma vez que cria um ambiente propício à aprendizagem. Os resultados das leituras apontaram a eficácia de uso do mangá em sala de aula de Língua Portuguesa. Por ser considerado como diversão, o uso do mangá torna a aula mais significativa e, conseqüentemente mais atrativa, divertida e participativa, por um lado. Por outro, os resultados apontaram uma tímida aplicação atualmente. Há certo desconhecimento do mangá como recurso de ensino de línguas. Além disso, resta ainda uma percepção receosa e ortodoxa de muitos professores quanto à eficácia do seu uso. Tais aspectos contribuem para essa pouca utilização em salas de aula e abandono desse campo fértil que são as histórias em quadrinhos e sua potencialidade como material de ensino de línguas nas escolas brasileiras.

**Palavras-chave:** mangá. ensino de língua portuguesa. gênero discursivo.

## ABSTRACT

The current work aims to contribute with the studies about the Manga potentiality to didactic and pedagogical activities development in the context of Portuguese teaching. Particularly, it is proposed characterizing the Manga as a discursive genre at the language teaching and learning process, aside from the description of their historical process and arrival at Brazil. As research methodology it was used the literature review, the search was grounded in survey in books, articles and thesis and dissertation basis. The chosen texts were based on the Manga as didactic strategies and driven force for Portuguese teaching. The study demonstrated that Manga has particular characteristics that, indeed, strengthen the education and boosting the Portuguese learning. Manga propitiates content leaning since the basic grammatical teaching until the comic reading itself, passing by their multi semiotic features of literature genre. Besides, by using the Manga at the Portuguese classroom, the professor teaches the language, prioritizing the process of playfulness, as it creates an atmosphere that is propitious to learning. Reading results indicate the efficiency of using Manga in Portuguese classroom. As it is considered funny, the Manga turns the lecture more significant and, consequently, more attractive, entertaining and participative. In the other hand, the results point to a shiny application. The manga as language teaching resource is mostly unknown. Furthermore, there's still some fearfully and orthodoxy perception from most teachers about the efficacy of their use. These aspects contribute to lack of the methodology in classrooms and the neglect of the field that are comic books and their potentialities as language teaching materials at Brazilian schools.

**Keywords:** Manga. portuguese teaching. discursive genre.

## SUMARIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2. DESENVOLVIMENTO - FUNDAMENTAÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1. O processo histórico da vinda do mangá para o Brasil .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2. O mangá e o desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa .....</b>	<b>11</b>
<b>2.3. O mangá enquanto gênero discursivo e o ensino de Língua Portuguesa .....</b>	<b>13</b>
<b>2.4. Mangá como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna por Marisete Augusta da Cruz.....</b>	<b>14</b>
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>17</b>
<b>4. REFLETINDO – RESULTADOS E DISCUSSÕES .....</b>	<b>17</b>
<b>5. CONCLUSÃO.....</b>	<b>21</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>23</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Atualmente, observa-se um crescimento contínuo na popularidade dos mangás na indústria cultural mundial, juntamente com suas adaptações em animações, conhecidas como "animes", que preenchem as salas de cinema. Isso indica que o mangá é um gênero amplamente apreciado, estabelecendo recordes tanto em vendas totais quanto em vendas de volumes individuais.

Diante desses dados, podemos considerar que o mangá é amplamente consumido, especialmente pelo público mais jovem, que está em processo de formação educacional.

Para adentrarmos na temática envolvendo o gênero literário mangá e sua relação com o ensino da LP, vê-se necessário aclarar alguns conceitos que permeiam e fundamentam toda essa discussão, tais como: histórias em quadrinhos, mangá e anime.

Narrativas gráficas, as histórias em quadrinhos são histórias narradas compostas por imagem e texto, cujas denominações variam entre a chamada arte sequencial, narrativa figurada e/ou literatura ilustrada. Enquanto, gênero literário, entende-se por mangá, como sendo as histórias em quadrinhos de países asiáticos.

A maioria dos mangás segue um estilo desenvolvido no final do século XIX no Japão, cujo termo mangá é utilizado para referir tanto às histórias em quadrinhos, quanto aos cartunistas. A palavra mangá surgiu da junção de outros dois vocábulos: **man**, que significa involuntário, e **gá**, imagem. Os mangás se diferenciam dos quadrinhos ocidentais não só pela sua origem, mas principalmente por se utilizar de uma representação gráfica completamente própria<sup>1</sup>.

Ainda no âmbito dos quadrinhos, temos os animes, os quais fazem menção às animações de origem japonesa, sendo bastante comum que um anime adapte uma história de um mangá e vice-versa.

Levando em conta esses conceitos apresentados, devemos ressaltar que a utilização desse gênero em sala de aula é por muitas vezes tímida. Tem-se notícias de poucos relatos da utilização do mangá em sala de aula, até mesmo em livros didáticos. Quando aparecem alguma menção sobre mangá no material didático é, por vezes, de forma simplória, despertando a atenção do aluno por um lado, para ver-se ausente logo em seguida criando uma espécie de apagamento desse gênero nos processos de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa.

Dessa forma, questiona-se: como tem sido utilizado o mangá no ensino da Língua

---

<sup>1</sup> Para maiores informações consulte o texto: "**O que é mangá?**" - Escola de Mangá Japan Sunset - disponível em: <https://www.fabioshin.com/o-que-e-manga> Acesso em 17 abr. 2024.



Portuguesa? Como poderia ser aplicado o mangá e até mesmo as histórias em quadrinhos em geral, pensando nelas como ferramentas potencializadoras de aprendizagem? O presente trabalho busca clarear essas perguntas, por meio de uma revisão bibliográfica, descrevendo o processo histórico do mangá até sua chegada ao Brasil e caracterizando o mangá, enquanto gênero discursivo no processo de ensino de Língua Portuguesa.

Sendo assim, essa pesquisa se justifica na medida em que os resultados desse estudo podem contribuir com o professor em sua prática de ensino de Língua Portuguesa. O trato didático e pedagógico dado ao mangá na sala de aula pode possibilitar e estimular a reflexão crítica dos alunos, além de possibilitar desenvolver habilidades de leitura, oralidade e escrita.

Justifica-se ainda, uma vez que com base no ensino-aprendizagem de línguas, na sala de aula, o professor pode adotar o trabalho com mangá como estratégia didática realizando análise dos recursos gráficos, trabalhando a interação dos elementos verbais e não verbais, produção de textos, elaboração de resenha crítica, assim como atuar na perspectiva interdisciplinar, associando Língua Portuguesa com artes, Inglês, geografia e até história, tudo de modo lúdico.

O presente artigo terá como objetivo geral o de buscar saber como tem sido utilizado o mangá no processo de ensino de Língua Portuguesa. Nos quais os objetivos específicos são: contribuir para o estudo das potencialidades do mangá para o desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa; caracterizar o mangá enquanto gênero discursivo, no processo de ensino de Língua Portuguesa; descrever o processo histórico da vinda do mangá para o Brasil e traçar sua linha do tempo.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, tipo esse que visa responder a um problema com a utilização de material bibliográfico, estudos e análises científicas publicadas. Nesse sentido, para esse tipo de pesquisa a ser realizado, serão pesquisados livros, artigos publicados em periódicos, sites, além do banco de teses e dissertações da Capes, em que, para fazer as buscas, foram utilizados os seguintes descritores/palavras-chave: “mangá na sala de aula”, “mangá e educação” e “mangá e o ensino de Língua Portuguesa”.

Alguns pesquisadores que já abordaram o tema do mangá e quadrinhos na sala de aula foram relevantes para a elaboração desse trabalho de pesquisa, sendo eles: Cruz (2022), Lima e Nunes (2023), mostrando um quadro inteiramente prático sobre os benefícios e como se dá o uso dos quadrinhos em sala de aula. Também se apoiando em uma abordagem mais vasta, temos um dos livros da coleção “Como usar na sala de aula”, sendo essa edição o livro Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula de Rama et al. (2004), além de Vieira Braga e Spadetti (2011) no mesmo seguimento, demonstrando como apresentar o mangá como estratégia válida.

Foi realizado um levantamento do estado da arte sobre a presença e utilização de mangás no contexto educacional brasileiro, com um enfoque particular na maneira como o ensino da Língua Portuguesa é abordado com o suporte dos mangás. Este levantamento incluiu uma pesquisa bibliográfica abrangendo as produções acadêmicas relacionadas ao histórico do mangá no Brasil e o uso de mangás no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa.

## **2. DESENVOLVIMENTO - FUNDAMENTAÇÃO**

### **2.1. O processo histórico da vinda do mangá para o Brasil**

A produção em escalas industriais das HQs orientais, ou mangás, atingem anualmente a casa dos milhões de tiragem e vendas por volume de obra. Essa larga produção vem atender o mercado, estimulando o consumo desse gênero literário por parte dos jovens. Os mangás por meio de uma linguagem mais simplificada e informal contendo, inclusive muitas gírias, caíram no gosto dos jovens leitores.

Outro fator que impulsionou o consumo do gênero mangá, é o fato da ampla disponibilidade de títulos e distribuição de algumas tiragens de modo gratuito com frequência semanal. Em um primeiro momento, faz-se relevante compreender qual era o cenário da chegada dos mangás no Brasil e como foi o seu processo para ser um produto com tantos adeptos entre as camadas mais jovens da sociedade brasileira.

Como esclarecido por Miotello e Mussareli (2016), na década de 80, o ocidente foi invadido por todo tipo de produto cultural oriundo do leste da Ásia, principalmente pelo sucesso avassalador dos animes e o declínio do mercado de quadrinhos norte-americanos, resultando nas revistas apostarem nesse novo mercado.

De acordo com Winterstein (2011, p. 144, *apud* Mussarelli; Miotello, 2016) o Brasil de 1908 a 1970 recebeu mais de 250 mil imigrantes japoneses, um número bastante alto para um período historicamente breve. Por conta dos mangás circularem majoritariamente entre os imigrantes, demorou-se para que no Brasil, sua leitura fosse tão abrangente quanto é atualmente. A leitura dos mangás era majoritariamente feita em comunidades japonesas com o intuito de manutenção de seu próprio idioma, tendo acesso as gírias e novos termos da língua em sua terra natal.

Na década de 60 surgiria no Brasil alguns quadrinistas brasileiros descendentes de japoneses que começaram a criar os primeiros mangas em território nacional. Nesse movimento, as editoras levariam mais 20 anos para começar a traduzirem as primeiras coleções no Brasil e publicarem em forma adaptada para a leitura ocidental, como bem conta Moliné (2004, p.62, *apud* Mussarelli; Miotello, 2016)

Na década de 80, mangás como Lobo Solitário, de Kazuo Koike e Gozeki Kojima e Akira de Katsuhiro Otomo, foram lançados e impactaram a indústria de mangás no Brasil. O mangá Akira surgiu como um recente longa metragem aclamado pela indústria. No entanto, mesmo com essa aclamação toda da crítica, o mangá só foi fielmente impresso no Brasil anos depois. Em 2017, a editora JBC se destacou, numa era em que os mangás no Brasil já estariam consolidados e com mercado bem definido e lucrativo.

Já na chamada era de ouro da Shonen Jump nos anos 90 e o início dos anos 2000, mudaram completamente esse cenário. O destaque foi para obras como Slam Dunk, Dragon Ball, One Piece e vários outros, já famosos por suas séries em animação. Mangás que possuíam baixas vendas também não eram cancelados, como dito por Gusman (2005, p.82, *apud* Mussarelli; Miotello, 2016), as editoras passaram a ter menores tiragens e se tornar uma mídia de nicho, mantendo viva a circulação dessas obras no Brasil.

Atualmente, após a compra da Conrad em 2009 pelo grupo IBEP, os grandes títulos foram divididos pelas duas maiores editoras do setor, a Italiana Panini e a nipo-brasileira JBC. Essas editoras retomaram impressões de séries consagradas e atualmente trazendo quase todos os grandes sucessos dos mangás para versões 100% localizadas.

## **2.2. O mangá e o desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa**

Observando o quantitativo de impressões e vendas de mangás, a adesão dessa mídia entre o público adolescente e jovem-adulto, surge então a indagação de como utilizar o mangá como um material didático-pedagógico. Com essa indagação em mente Vergueiro (2004) busca explicar e apresentar os resultados de como usar e por que usar as histórias em quadrinhos no ensino de Língua Portuguesa.

A princípio, Vergueiro (2004) se preocupa em nos mostrar por quais motivos o uso dos quadrinhos foi por tanto tempo um assunto delicado. O autor aponta como um dos principais responsáveis o psicólogo alemão Fredic Wertham com a sua publicação "*A sedução dos Inocentes*" que continha em toda sua completude uma série de pesquisas de caráter duvidoso quanto a relação entre problemas na psique de jovens e o uso de quadrinhos, gerando assim uma forte propaganda pejorativa.

Mas porque utilizar as histórias em quadrinhos como suporte no ensino, quais são os benefícios de utilizá-los no meio de tantos outros materiais? Vergueiro (2004, p. 21) esclarece que

As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. A forte identificação dos estudantes com ícones da cultura de massa entre os quais

se destacam vários personagens dos quadrinhos, é também um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático (Vergueiro, 2004, p. 21).

A Professora Marizete Augusta da Cruz, aponta em sua dissertação de mestrado intitulada "*O animê e o mangá 'naruto' como dispositivo potencializadora aprendizagem de língua materna*" os benefícios e resultados obtidos com seus alunos quando começou a relacionar as aulas com os quadrinhos de gosto comum de sua turma.

Nessa direção, Coelho (2012) aponta que a leitura desses textos permite o indivíduo se libertar de várias normas sociais. A grande adesão dos jovens a esse formato, mesmo que por um período da história os quadrinhos têm desconsiderada. De todo modo, atualmente, no apogeu da virtualidade, os professores precisam ressignificar seus conceitos quanto aos usos de HQs no processo de ensino e aprendizagem, justificando a adesão dos jovens noocidente a tal mídia.

De acordo com Coelho (2012),

Devido a sua identificação com os arquétipos do herói das personagens dos mangás que, diferentemente, das HQ ocidentais, são pessoas comuns, ou seja, possuem características nitidamente humanas, tais como: 1) dualismo existencial (não são boas ou más); 2) têm uma vida verossímil com a realidade, já que sua existência possui um ciclo temporal definido (nascem, crescem e morrem); 3) transmitem valores morais e éticos de uma sociedade, na qual questões como a honra, a persistência e o autoconhecimento são considerado formas de garantir o equilíbrio entre as relações sociais (Coelho, 2012, p. 19).

Essa identificação com os arquétipos do herói tende a evidenciar uma das características mais cruciais dessa mídia, a fácil relação de empatia entre os personagens e o leitor e como isso facilita no processo de engajamento e interesse de leitura dele. Outro motivo pelo qual a adesão dos mangás deveriam ocorrer na sala de aula é explicada por:

[...] ter um vocabulário simples e leve, abordando uma linguagem informal, a leitura é rápida e prazerosa, assim o professor pode tirar proveito e dar uma aula da tão temida gramática de forma bastante agradável, sem a intenção de bombardear o aluno com regras (Vieira Braga; Dias; Spadetti, 2011, p. 2).

Paulo Ramos (2004) acreditando no valor educacional dos mangás e das histórias em quadrinhos em geral, em seu capítulo da coleção "*Como usar as Histórias em quadrinhos na sala de aula*", elabora 10 propostas de uso de quadrinhos para o uso de ensino de Língua Portuguesa. Nesse caso, ele abrange os campos da adequação/inadequação até trabalhos com oralidade e expressões visuais. Após evidenciar as inúmeras aplicações que os quadrinhos têm em sala de aula, Ramos (2004) completa:

[...] a reação do público após ao final da exposição é curiosamente a mesma: espanto. A plateia fica impressionada com as inúmeras possibilidades de abordagem que a linguagem dos quadrinhos permite. A impressão de que se

trata de “leitura para criança” ou de que seja algo de menor importância é substituída por um profundo respeito e pela vontade de se aprofundar no tema (Ramos, 2004, p. 84).

No exemplo trazido pelo autor, percebe-se a presença de duas personagens dialogando. Durante esse diálogo se nota várias características da língua oral, denotando clara diferença entre o diálogo dessa personagem com ade um texto “padrão”.

Após esse breve resumo de uma das propostas do uso dos quadrinhos como um material para auxiliar no entendimento de fala e escrita, Ramos (2004) completa, considerando que:

Nesse exemplo fica claro que há presença da fala na escrita. Em quais outros casos, os alunos diriam que ocorre processo semelhante? E da escrita na fala? Os exemplos que forem surgindo podem ser tema de novas dinâmicas.” Abrindo a possibilidade do uso do quadrinho para atizar a curiosidade e elaborar outras dinâmicas em cima do que for trazido pelos alunos, enriquecendo o espaço de ensino (Ramos, 2004, p. 74).

Ainda em seus encaminhamentos, um exemplo pertinente é sua quarta proposta, onde o intuito é trabalhar fala e escrita, um tema corriqueiro nas aulas de Língua Portuguesa. De todo modo, o intuito dessa proposta em questão é a de mostrar ao aluno que a fala e a escrita não são duas linguagens diferentes, mas sim duas modalidades complementares.

### **2.3. O mangá enquanto gênero discursivo e o ensino de Língua Portuguesa**

O grande nível de informações das histórias em quadrinhos/mangás é descrito por Vergueiro (2004) como um dos principais pontos validação para a utilização dos mangás e histórias em quadrinhos no geral como uma ferramentapotencializadora de ensino. Sua vasta gama de gêneros e temas permitem que discussões ocorram nas mais diversas esferas, podendo ser utilizada como material de suporte para o plano de ensino, por meio de atividades de reforço ou até mesmo atividades padrões de sala de aula.

Contudo, o principal ponto aqui destacado é a do desenvolvimento do hábito de leitura e o enriquecimento de vocabulário, como é exposto por Vergueiro (2004, p.23)

As histórias em quadrinhos são escritas em linguagem de fácil entendimento, com muitas expressões que fazem parte do cotidiano dos leitores; ao mesmo tempo, na medida em que tratam de assuntos variados, introduzem sempre palavras novas aos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase que de forma despercebida para eles (Vergueiro, 2004, p. 23).

Porém ao buscar na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como se dá o uso específico do mangá notamos que não existe um resultado expressivo. Na verdade, observa-se que o termo mangá é utilizado apenas uma vez no documento. No entanto, verifica-se cerca de cinco citações para as histórias em quadrinhos em geral, o que uma

amostra tímida e insuficiente para se planejar uma atividade para desenvolver habilidades e competências. Considerando a vastidão do documento e do gênero em si. O mangá, propriamente dito, na BNCC se resume a prática da leitura, mais precisamente a ler e compreender textos de forma autônoma, que pode ser visualizado no código alfanumérico EF67LP27. Apenas isso, o mangá é apresentado na BNCC como um material para leitura e mais nada para ser trabalhado em termos de ensino de Língua Portuguesa.

De todo modo, tem havido crescente avanço, atualmente, pode-se olhar para esse gênero literário como uma eficiente ferramenta de auxílio nos processos de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa em sala de aula. Contudo, mesmo considerando a essência multissemiótica dessas histórias enquadrinhadas, ainda há certa relutância para o uso de mangás em sala de aula.

Por outro lado, o gênero das histórias em quadrinhos aparece algumas vezes mais na BNCC. Nesse caso, esse gênero literário aparece com dominância no desenvolvimento da mesma competência de leitura e compreensão de textos. As demais competências se resumem nas práticas textuais, propostas de elaboração de textos em dado formato, com atividades realizadas em grupo ou individual para a leitura de um terceiro, contudo, sem devido aprofundamento em outros campos do processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa.

Há apontamentos para usos específicos do mangá na BNCC, cujas diretrizes promovem a inserção dos multiletramentos como algo fundamental para o ensino de Língua Portuguesa. Enfim, a linguagem dos quadrinhos permite inúmeras possibilidades de abordagem de ensino de línguas. O vocabulário simples, leve e a linguagem informal do mangá propicia uma leitura rápida e prazerosa. Esses aspectos desse gênero literário permitem ao professor criar um ambiente de aprendizagem lúdico, por meio de aulas mais divertidas e atrativas. A ludicidade propiciada pelo uso do mangá no ensino de línguas tende a aumentar a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas de Língua Portuguesa, aguçando a curiosidade e desafiando o senso crítico desses alunos.

#### **2.4. Mangá como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna por Marisete Augusta da Cruz**

De acordo com Cruz (2022), há falta de conexão da língua utilizada pelos estudantes e a variante ensinada nas escolas. Isso dificulta o entendimento por não levar em consideração o que o aprendiz já conhece. Essa falta de conexão, de alguma forma, anula uma parte fundamental para a aprendizagem do sujeito que é a ignorância quanto a seus conhecimentos e sua forma de uso da língua.

Com isso em mente, a autora traz um panorama sobre como a BNCC promove as

multimodalidades e como os animes/mangás se casam perfeitamente com essa abordagem, ressaltando também como essa mídia em específico vem cada vez mais caindo no gosto dos jovens:

A cada dia, tal cultura, conquista e direciona jovens do nosso país a se vestirem, falarem, pensarem, agirem e a acreditarem em filosofias e crenças diversas. Por falar a sua “língua”, por representar sua realidade (mesmo sendo culturalmente oposta); por ser algo significativo aos jovens e a seus questionamentos internos, muitas vezes, não entendidos e encontrados na cultura nacional e local. É justamente essa inclinação e influência dos animês/mangás que abre espaços significativos para o trabalho voltado a potencialização da aprendizagem da língua. (Cruz, 2022, p. 18-19)

Dito isso a autora resolve colocar em prática o uso do mangá em sala no contexto de aprendizagem em espaços físicos e digitais, oferecidos pelo Instituto Luciano Barreto Júnior (ILBJ), tendo como enfoque o anime/mangá Naruto de Masashi Kishimoto. Um dos pontos trabalhados pela professora foi as percepções das mudanças dos usos formais e informais no enredo, a autora completa dizendo:

[...] fazer relações da importância de estudar a língua (representação da nossa identidade) com a força de vontade e necessidade do protagonista de treinar; refletir sobre a importância e os motivos de estudar; aprender os possíveis usos da nossa língua; como também, da possibilidade de adequar sua linguagem conforme seus interesses e públicos (Cruz, 2022, p. 42)

A autora durante a execução de suas aulas teve um leve obstáculo que foram os alunos que não tinham conhecimento sobre a obra que estava sendo trabalhada, o que já era algo de se esperar, então foi feito um trabalho para adaptar isso a todos:

como um animê, ora que é necessário acioná-lo como subsunçor assim este “[...] ficará mais rico, mais elaborado, terá novos significados [...]” que fará do animê/mangá “Naruto” ser compreendido não somente como arte anímica, enredo fílmico; mas também a área linguística (Cruz, 2022, p. 146).

Para que o processo de "aceitação" dessa mídia como um objeto para o ensino de português com significado para os alunos ocorresse, a professora promovia interações entre os alunos e ela para fazer o tema ser algo relacionável: através da interação com o subsunçor (“Naruto”) passará a ter significado e, este mesmo português representado pelos conceitos, conteúdos estudados tornar-se-á mais compreensível. (Cruz, 2022, P. 146)

A autora ressalta que as aulas buscavam oportunizar as condições de participação em sociedade conforme estipulado pelo BNCC, trazendo o mangá e o animê em contextos que conversam com a realidade desses alunos: "além de poderem ser usado para desenvolverem habilidades linguísticas, necessária ao convívio social, no âmbito profissional, almeçadas pelas escolas e ansiadas pelos jovens." (Cruz 2022, p. 163).

Nesse sentido o estudo que a autora promoveu, contribui de forma significativa para a aprendizagem dos alunos, como dito por Cruz (2022):

[...] por representar uma conexão existente entre o subunçor animê/mangá “Naruto” e o conhecimento da língua materna; já que o que não é possuidor de sentido, não tem lógica e é carente de conexão neural. Sendo assim, “Naruto” tornou-se uma possível ligação entre o sentido dos jovens, presente em cada um, e o conhecimento pretendido do português (Cruz, 2022, p. 190).

Nessa perspectiva, justifica-se a escolha dessa mídia em específico pelo motivo de ser algo palpável aos jovens. Há uma porcentagem expressiva de jovens que reconhecem em até certo ponto a obra utilizada. Mesmo com as dificuldades tecnológicas enfrentadas pela professora e alunos durante o período da pandemia, chega-se à conclusão de que o uso do anime/mangá Naruto é de fato um potencializador de ensino de língua materna. Nesse caso, confirma-se essa informação pelos dados que ela traz a seguir:

o ensino do português com a utilização do animê/mangá “Naruto” conseguiu transformar a percepção de 76,4% dos jovens em relação à disciplina positivamente, obteve uma aprovação de 96,6% dos jovens que classificaram o ensino como ótimo ou bom e apenas 3,4% como regular (Cruz, 2022, p. 191).

A autora considera como um dos motivos para a melhor adesão desse método com os alunos o fato de a narrativa ser considerada como diversão e sob uma ótica emocional. A característica lúdica do mangá ajudou em sua aprovação de uso no contexto da sala de aula, uma vez que tornou a disciplina de Português mais significativa, conseqüentemente mais atrativa, divertida e participativa.

De acordo com Cruz (2022), a pesquisa demonstrou as contribuições do Mangá nos processos de ensino de línguas, uma vez que o estudo e o domínio da Língua Portuguesa são considerados importantes pelos estudantes e sua amplitude os assusta, mas não a ponto de negarem-se a estudá-la, a sofisticá-la. O trabalho com o Mangá, por meio da ludicidade e de uma linguagem simples e informal, potencializa a aprendizagem e torna o ambiente da sala de aula mais produtivo e menos ortodoxo.

O uso do mangá nas aulas de Língua Portuguesa foi considerado bastante positivo, podendo ser alçado ao status de potencializador do ensino de línguas. Esse aspecto vem sendo ressaltado ao longo de todo o trabalho dessa estudiosa, a qual defende o uso do mangá para estimular aproximação dos jovens ao conteúdo de modo lúdico, tornando as aulas de Língua Portuguesa mais leves, mais atrativas e com mais aprendizado.



### 3. METODOLOGIA

O tipo de pesquisa que foi realizada é uma Revisão de Literatura/Pesquisa bibliográfica. A pesquisa bibliográfica é um tipo de pesquisa que visa responder a um problema com a utilização de material bibliográfico, estudos e análises científicas publicadas.

Nesse sentido, considerando o tipo de pesquisa a ser realizada foram pesquisados livros, artigos publicados em periódicos, sites, além do banco de teses e dissertações da Capes, em que, para fazer as buscas, foram utilizados os seguintes descritores/palavras-chave: “mangá na sala de aula”, “mangá e educação” e “mangá e o ensino de Língua Portuguesa”.

Inicialmente, foi realizado um levantamento do estado da arte sobre a presença e utilização de mangás no contexto educacional brasileiro, com um enfoque particular na maneira como o ensino da Língua Portuguesa é abordado com o suporte dos mangás. Este levantamento incluirá uma pesquisa bibliográfica abrangendo as produções acadêmicas relacionadas ao uso de mangás no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa.

Vale ressaltar que todos os textos selecionados, tomaram como base o ensino de Língua Portuguesa, considerando o mangá como dispositivo potencializador da aprendizagem. Além disso, coloca-se o mangá como uma estratégia didática no ensino de Língua Portuguesa. Essa prática tende a potencializar a aprendizagem e capturar o interesse do aluno, desenvolvendo habilidades de leitura, oralidade e escrita.

### 4. REFLETINDO – RESULTADOS E DISCUSSÕES

Por quais motivos devemos utilizar as histórias em quadrinhos para desenvolver atividades e quais os benefícios que isso traria para um ensino efetivo de Língua Portuguesa? Vergueiro (2004) nos esclarece que as histórias em quadrinhos na sala de aula, quando bem utilizadas aguçam a curiosidade do aluno para com o tema. O fato da proximidade entre esse gênero e os jovens é um elemento que reforça essa ideia de uso dos mangás em HQs em geral. Tornando então um elemento de aproximação entre aluno e disciplina e professor, fazendo o papel do "quebra-gelo" muitas vezes.

Seguindo nesse raciocínio de "Quebra-gelo" Cruz (2022) explica como a utilização dos mangás e seus subprodutos como os animes ajudaram ela a se aproximar de seus alunos e relacionar o tema das aulas com os quadrinhos de comum gosto da turma. Outro fator de comprovação das potencialidades dos HQs no ensino de Língua Portuguesa é a

crescente virtualidade de nossa sociedade. Cada vez mais consumimos conteúdos por meios digitais e fazer uso desse fato social é de importância para um ensino que conversa com a realidade.

Nesse seguimento, Coelho (2012) esclarece que essa aproximação entre os jovens e os quadrinhos são fortalecidas pelo fato dele ter a sensação de libertação das normas que o circundam, foge do habitual da sala de aula e consegue ter personagens que é de fácil assimilação. Assim, fica manifestada o quanto valoroso pode ser trabalhar as HQs com os alunos, por conta da fácil adesão ao gênero, ocorrendo a quebra das barreiras que normalmente tem como materiais já conhecidos.

De todo modo, essa potencialidade do mangá e das histórias em quadrinhos fica comprovada como um todo ao se considerar os processos de ensino e aprendizagem de línguas. No contexto da ludicidade e da potencialidade do mangá, Paulo Ramos (2004) publiciza várias propostas de aplicabilidade do gênero na sala de aula, evidenciando a amplitude desse gênero. Considerando as situações didáticas e pedagógicas e em termos de conteúdo, a partir do mangá se pode trabalhar desde variação linguística entre duas personagens distintas, gramática e um outro grande ponto, aproveitar-se do recurso multisemiótico das histórias em quadrinhos para trabalhar relação entre as informações, além de coesão e coerência.

Destaca-se como um desses grandes pontos o próprio formato, a quadrinização, o ato de contar uma história apenas com o alocar e mudar a disposição dos quadros, redimensionando-os ou até mesmo violando seus limites, fazendo o leitor ter um entendimento completamente diferente do texto sozinho. O professor também pode trabalhar os elementos da narrativa a partir da rede de relação que se estabelece nas histórias.

As informações trazidas pelas histórias em quadrinhos são relevantes para o processo de ensino e aprendizagem. Nesse caso, mesmo que haja pouca menção sobre mangás na BNCC, incluir esse gênero nos processos de ensino de Língua Portuguesa tende a contribuir para a qualidade do ensino, uma vez que potencializa a aprendizagem. Na BNCC, as histórias em quadrinhos, incluindo os mangás, são gêneros apontados para se trabalhar as práticas de linguagem no campo da vida cotidiana. Esse é considerado como campo de atuação relativo à participação em situações de leitura, próprias de atividades vivenciadas cotidianamente por crianças, adolescentes, jovens e adultos, no espaço doméstico e familiar, escolar, cultural e profissional.

Nesse caso, alguns gêneros textuais deste campo, nesse caso, as histórias em quadrinhos ou os mangás, são utilizadas para desenvolver nos alunos habilidades como as de construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e

palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias), conforme o código EF15LP14. Com o mangá, é possível ainda desenvolver a habilidade de planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto EF12LP05.

No campo artístico-literário, que é campo de atuação relativo à participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas (BNCC, p. 132), os quadrinhos, incluindo os mangás, surgem como gênero de suporte para desenvolver várias habilidades nos alunos de Língua Portuguesa. Com o mangá, no campo artístico-literário é possível desenvolver no aluno a habilidade de ler, de forma autônoma, e compreender –selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes, nesse caso, histórias em quadrinhos, mangás, dentre vários outros gêneros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores. (EF67LP28).

As indicações do gênero quadrinho, incluindo o mangá nesse campo artístico-literário, a BNCC afirma a posição e relevância dos quadrinhos como um gênero discursivo de valor para o processo ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. Nesse sentido, Vergueiro (2004) discorre sobre a questão da quantidade vasta de subgêneros que possuem as histórias em quadrinhos, podendo ser trabalhada de todas as formas possíveis com todos os gostos possíveis em uma sala de aula.

Destaca-se também o enriquecimento vocabular, em todos os aspectos, tanto na linguagem usada em convenções mais formais quanto para a informalidade. Por conta da vasta gama de personagens, de gêneros, dos diferentes modos de falas, há a troca de experiência entre as personagens e o leitor, possibilitando uma assimilação mais orgânica e dinâmica no processo de ensino e aprendizagem.

Entretanto, precisa ser destacado aqui em forma de uma linha do tempo, todo o processo de criação e chegada dos mangás ao ocidente e como ele se tornou um gênero tão presente entre os jovens a ponto de ser aqui discutido e por vários outros autores como um gênero de importância no processo de ensino e aprendizagem.

Importante ressaltar que o mangá como conhecemos hoje é criado no século XX, porém a sua história pode ser remontada desde o período Nara no século VIII. Com a ocupação americana e a forte influência de Walt Disney em Osamu Tezuka, o mangá ganha o modelo que conhecemos hoje e que se espalhou pelo mundo todo ao longo do século XX. Nesse caso, o uso do mangá como material de estudo surge com muita força nas

grandes imigrações japonesas do século passado.

Entre os a primeira década do século XX até a década de 70, como dito por Winterstein (2011, p. 144, *apud* Mussarelli; Miotello, 2016), mais de 270 mil japoneses cruzaram o oceano em direção a uma nova vida no Brasil. Esse país tornou um dos primeiros países do mundo a lerem mangás, mesmo que restrito as comunidades nipônicas. De todo modo, os mangás já eram usados de certa forma como material de ensino de língua materna, no caso o japonês para os imigrantes que não mais possuíam o contato com a língua de sua terra natal. Nesse contexto, a utilização do mangá para se ensinar o japonês funcionou como uma espécie de manutenção de sua língua e da cultura japonesa no Brasil.

Em meados da década de 60, os descendentes dessa grande imigração vindo da terra do sol nascente, começaram a produzir os primeiros mangás brasileiros, sendo destaques os autores Paulo Fukue e Claudio Seto. Iniciou-se então uma tímida disseminação do mangá no Brasil. Já na década de 80, algumas editoras começam a traduzir os mangás para a Língua Portuguesa, utilizando-se de traduções americanas e invertendo a ordem de leitura.

Nesse momento, o mangá diferente desse sucesso que possui atualmente, ainda era um gênero de nichos muitos específicos, sem muita expressão ou espaço se comparado com os quadrinhos norte-americanos.

Destaca-se, a seguir, os principais momentos históricos do mangá no Brasil, baseando-se na pesquisa de Miotello e Mussareli (2016):

- Década de 80; editoras Cedibra, Nova Sampa, Abril e Globo começam a traduzir mangás, porém espelhando as páginas para a leitura ocidental.
- 1988; o mangá Lobo Solitário de Kazuo Koile e Goseki Kojima, se torna o primeiro mangá japonês editado no Brasil, baseando-se na edição americana.
- 2000; devido ao sucesso das animações de Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball a editora Conrad passou a publicar e replicar o sucesso dessas animações nas bancas. Posteriormente a JBC entra no mercado.
- 2000; Atualmente; ocorre o que é chamado de terceira onda dos mangás no Brasil, com títulos como One Piece, Vagabond, Inu-Yasha, Love Hina, Dark Angel e demais inundarem o mercado. Criando assim uma característica de nichos muito similares ao Japão, com vários tipos de histórias com seu próprio nicho em sua própria revista.

Hoje existe uma abundância de títulos em circulação no Brasil em praticamente toda banca de jornal e sites das próprias revistas, ou disponíveis gratuitamente em apps licenciados como o “mangá+”. Tornando-se com o impulso das animações um gênero que conversa tanto com o jovem quanto com o adulto, sendo atualmente um gênero de fácil

acesso a qualquer um, ressaltando a sua importância de uso e seu local como ferramenta metodológica de ensino.

## 5. CONCLUSÃO

Vemos que dia após dia, o mangá e as histórias em quadrinhos enquanto gênero literário vem ganhando cada vez mais espaço nas recreações literárias dos jovens, mas também nos processos de ensino e aprendizagem nas salas de aula. Mesmo sendo de uma cultura oriunda do extremo leste do oriente, ainda sim caiu no gosto dos jovens e tem avançado no contexto de ensino de línguas que encontra no mangá uma perspectiva mais lúdica, tornando as aulas mais divertidas e atrativas. Muito embora, sua aplicação na sala de aula é ainda muito tímida, os apontamentos de uso pela BNCC para desenvolver diversas habilidades e competências tem dinamizado a chegada do mangá na sala de aula. Resta para o momento, que os professores adotem mais o mangá como gênero não só para permitir a fruição estética do aluno, mas também como gênero que potencializa o processo de ensino e aprendizagem de línguas.

Mesmo na BNCC, vemos que seu uso específico é pouco mencionado, podendo ser usado mais por sua característica multisemiótica e pouco como um objeto de estudo de peso igual aos demais gêneros textuais e/ou literários. O olhar ainda receoso e ortodoxo de muitos professores contribuem para essa pouca utilização em salas de aula e abandono desse campo fértil que são as histórias em quadrinhos e sua potencialidade como material de ensino.

Os resultados das leituras mostraram que o gênero mangá possui um potencial pouco explorado pela grande massa dos professores para o desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa. Contudo, o campo é vasto, possuindo por conta de suas características uma infinidade de métodos para a elaboração de atividades. Como levantado pelos autores citados ao longo do trabalho, são muitas as possibilidades de se trabalhar aspectos do ensino de línguas, podendo ir desde o ensino básico de gramática até a própria leitura da quadrinização e se aproveitando de suas características multisemióticas.

Observa-se atualmente que os mangás, quadrinhos e animes se tornaram uma subcultura, afastando de certa forma os professores mais ortodoxos de tentar seu uso em sala de aula, mesmo sabendo do fato de ser uma subcultura e dos potenciais de trabalho didático e pedagógico que isso possui. Mesmo com uma história tão rica de chegada e disseminação, com grande peso cultural ainda é bem crescente no mundo todo, sendo uma ferramenta discursiva e didática, que pode ser mais bem aproveitado no contexto de

ensino de línguas e de linguagens.

Felizmente, o cenário de seu uso pode estar mudando, tendo em vista que, a cada ano, novos professores vão chegando as salas de aula, cheio de ideias e novidades para com os processos de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. É possível, no entanto, que os novos professores invistam mais em trabalhos utilizando os mangás, tornando suas aulas mais atrativas e divertidas. Atividades didáticas e pedagógicas aplicadas com ludicidade, por meio do mangá, tendem a provocar mais proximidade com as subculturas de seus alunos estimulando o prazer pela leitura, o desejo de aprendizagem da Língua Portuguesa, além de estimular participação do aluno na construção do próprio conhecimento.

## REFERÊNCIAS

- COÊLHO, C. T. **Mangá**: aspectos sócio-históricos, discursivos e multimodais. Tese (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Centro de Letras e Ciências Huamans, Universidade Estadual de Londrina, p. 148. 2012.
- CRUZ, M. A. da. **O animê e o mangá “Naruto” como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna**. Seminário de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Educação - SEPED, [S. l.], n. 1,2022. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/sepед/article/view/15325>. Acesso em: 4 nov. 2023.
- LIMA, E. DE O.; NUNES, M. A. DA C. A utilização de mangás para o ensinode leitura: Uma investigação sobre a inserção da literatura japonesa com alunos do ensino básico. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 12, n. 3, p. e13712340437, 2023. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v12i3.40437>
- MUSSARELLI, F.; VALDEMIR MIOTELLO. O contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no brasil. **9ª Arte (São Paulo)**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 45-47, 2016.
- RAMA, A. *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2004.