

# Animês e Mangás e sua potencialidade no Ensino

Francisco Sol (Colégio Pedro II) e Heitor Dantas (Colégio São Vicente de Paulo)  
Orientadoras : Anunciata Sawada e Bruna Navarone

**INTRODUÇÃO E OBJETIVOS:** Nosso projeto aborda contextos da construção e divulgação dos mangás e animês japoneses. Principalmente, como a linguagem utilizada por eles pode comunicar e sensibilizar o leitor sobre os impactos do desenvolvimento científico e tecnológico, no ambiente, de um modo geral. Analisamos alguns exemplos de animês e mangás, tais como *Nausicaa do Vale do Vento*, *Erased*, *Full Metal Alchemist* e *Cells at Work*.



Animê "Erased"

<https://virtual-illusion.blogspot.com/2017/02/anime-erased-2016.html>



Animê "Fullmetal Alchemist Brotherhood"

<https://br.pinterest.com/pin/781022760365363116/>

**METODOLOGIA:** A partir de análise qualitativa fundamentada na Sociologia da Imagem, compreende-se que as formas de comunicação típicas dos mangás e animês, inspiradas nas produções culturais anteriores, como os E-makimono e os Mangás de Hokusai, possuem fortes expressões verbais e corporais como as emoções, e profundas marcas históricas, contendo ainda influencia estadunidense. Isso atrai uma riqueza de formas em se conectar aos estudantes de diferentes maneiras de aprendizado, trazendo algo inovador para todas as frentes no processo de ensino/aprendizagem.



Animê "Cells at Work"

<https://www.crunchyroll.com/pt-br/cells-at-work>



Anime "Nausicaa do Vale do Vento"

<https://br.pinterest.com/pin/353462270736084644/>



Anime "Nausicaa do Vale do Vento"

<https://br.pinterest.com/pin/599963981619732290/>

**RESULTADOS E CONCLUSÃO:** Entendemos que mangás com uma correlação direta, mesmo que ficcional, com algum tema da ciência como *Fullmetal Alchemist* e química, por exemplo, possibilitam que trechos e capítulos sejam utilizados para mobilizar atenção e curiosidade no tema proposto para o ensino. Já outras obras sem uma conexão ou apelo científico direto também podem ser utilizadas, como exemplo, a obra *Erased* no ensino de conceitos filosóficos como ética, culpa e efeitos de modificação no espaço/tempo, como a teoria do efeito borboleta. Conclui-se com base em nossa experiência em ensino com animê e mangá para jovens de iniciação científica que eles podem ser usados para incentivar a analisar criticamente uma cena ficcional com apelo científico, descobrindo por raciocínio próprio as partes da obra que são realistas e críveis e as que não são.