



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ANANINDEUA  
FACULDADE DE GEOGRAFIA**



**STHEFANY KAROLINY DE SOUZA**

**IMPACTOS SOCIOAMBIENTAIS RETRATADOS EM MANGÁS E ANIMES:  
UM RECURSO DIDÁTICO APLICADO AO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS  
FINAIS**

**ANANINDEUA  
2025**

STHEFANY KAROLINY DE SOUZA

**IMPACTOS SOCIOAMBIENTAIS RETRATADOS EM MANGÁS E ANIMES:  
UM RECURSO DIDÁTICO APLICADO AO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS  
FINAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Geografia, Curso de Licenciatura em Geografia, da Universidade Federal do Pará, como requisito para obtenção do título de Licenciada na área de Geografia.

Orientador(a): Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Luciana Martins Freire  
Co-Orientador: Prof. Dr Regis José da Cunha Guedes

**ANANINDEUA  
2025**

STHEFANY KAROLINY DE SOUZA

**IMPACTOS SOCIOAMBIENTAIS RETRATADOS EM MANGÁS E ANIMES:  
UM RECURSO DIDÁTICO APLICADO AO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS  
FINAIS**


Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Geografia, Curso de Licenciatura em Geografia, da Universidade Federal do Pará, como requisito para obtenção do título de Licenciada na área de Geografia.

Orientador(a): Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciana Martins Freire  
Co-Orientador: Prof. Dr Regis José da Cunha Guedes

DATA DE APROVAÇÃO: ANANINDEUA, 01 DE ABRIL DE 2025


CONCEITO: EXCELENTE

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente  
 LUCIANA MARTINS FREIRE  
Data: 01/04/2025 20:42:38-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>


---

**Profa. Dra. Luciana Martins Freire (Orientadora)**  
UFPA (Campus Ananindeua)

Documento assinado digitalmente  
 REGIS JOSE DA CUNHA GUEDES  
Data: 02/04/2025 10:15:05-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>


---

**Prof. Dr. Regis José da Cunha Guedes (Coorientador)**  
IFPA (Campus Castanhal)

Documento assinado digitalmente  
 DANIEL ARAUJO SOMBRA SOARES  
Data: 01/04/2025 21:34:41-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

**Prof. Dr. Daniel Araujo Sombra Soares**  
Membro da Banca / UFPA (Campus Ananindeua)

Documento assinado digitalmente  
 JOSELITO SANTIAGO DE LIMA  
Data: 01/04/2025 22:09:25-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

**Prof. Me. Joselito Santiago de Lima**  
Membro da Banca / IFPA (Campus Bragança)

CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ANANINDEUA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
Endereço: Conjunto Cidade Nova IV, WE-26, n° 02 - CEP: 67130-660 Ananindeua/PA  
Contatos: (91) 3274-3069 – e-mail: fageo-canan@ufpa.br - Site: fageo.ufpa.br

*Dedico este trabalho para a Sthefany de 17 anos que se encantou pelo mundo dos animes e curiosidades geográficas. Saiba que valeu a pena todo o esforço e dedicação para poder colher os bons frutos desta jornada acadêmica, deste trabalho e de muitos que estão por vim, e lembre-se sempre:*

*“Só uma coisa que importa se você for um Shinobi, e não é o número de jutsus que você possui. Tudo que você precisa é coragem para nunca desistir!”*

*Jiraya sensei (Anime Naruto)*

## AGRADECIMENTO

Meus sinceros agradecimentos primeiramente a Deus, por permitir que eu estivesse vivendo este momento com saúde e ao lado das pessoas que admiro e amo.

Agradeço imensamente a minha mãe, professora Osmarina de Souza, pois sem ela eu não estaria aqui e não conseguiria concluir a graduação, mesmo com tantas dificuldades que enfrentou na vida para poder me criar, lutou incansavelmente para que eu pudesse permanecer nos estudos, muito obrigada, Mãe.

As minhas tias, Socorro Cunha, Ana Maria (tia Noca), Maria Rocha (tia Graça), Antônia Rocha (*In memoria*) e as minhas avós Maria da Conceição e Maria Joana, mulheres que são exemplos na minha vida, graças a elas, eu não teria o incentivo e forças suficiente para seguir este período de graduação. Assim como, o Regis e o Eder, vocês sempre me auxiliaram para seguir bons caminhos para a minha vida pessoal e acadêmica, vocês são figuras paternas em minha vida, muito obrigada por fazerem parte de toda essa jornada.

Meu agradecimento ao Pedro, Juliana e Wendell (*In memoriam*), amigos que estiveram comigo durante os estudos pré-vestibulares, nós conseguimos com tanto esforço e dedicação. Estamos trilhando caminhos que sonhávamos desde o cursinho. E Wendell mesmo você não estando mais aqui, a sua alegria e as memórias que deixou está presente em nós, queria que estivesse aqui para comemorarmos igual o dia em que passei no vestibular, mas tu deves estar nos acompanhando, e sabe que conseguimos!

À professora Dr<sup>a</sup> Luciana Freire, desde quando a conheci durante a minha formação eu a admiro, tive sorte de ser bolsista do seu projeto e de ser sua orientanda, muito obrigada por tudo e pela paciência comigo, não foi fácil, mas conseguimos concluir.

Aos meus amigos, Alice, Eduardo, Layane, Joelson e Danniela, acho que sem vocês tudo seria complicado demais, vocês me salvaram muitas vezes e nem sabem disso, momentos que estava sem animo e vivendo momentos delicados da vida, mas quando estava com vocês pude sorrir e dividir minha vida com vocês. Amo vocês de verdade. Obrigada por serem vocês.

Ao meu namorado Emerson, que esteve sempre ao meu lado incentivando a não desistir, mesmo quando não tinha mais forças para continuar, me deu suporte e teve paciência, além de me ajudar com ideias para que este trabalho acontecesse. Obrigada por estar comigo nos momentos bons e difíceis.

E a todos os meus familiares e amigos, recebam minha eterna gratidão, vocês fazem parte desta jornada também, muito obrigada.

## RESUMO

Este trabalho analisa a utilização de mangás e animes como recursos didáticos para o ensino de Geografia no Ensino Fundamental - Anos Finais em 2025. O objetivo é desenvolver uma metodologia inovadora que utilize esses recursos para abordar os impactos socioambientais, alinhando-se com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e quantitativa, fundamentada em teorias sobre novos métodos didáticos. Foram aplicados questionários aos professores e profissionais da área pedagógica para avaliar a eficiência desses recursos. Além disso, foi realizada uma análise de conteúdo de um mangá e três animes que abordam temas sociais e ambientais relevantes. Os resultados mostram que a proposta metodológica “Sequência Didática”, elaborada para essa monografia, foi bem recebida pelos professores e equipe pedagógica, indicando sua viabilidade para aplicação em sala de aula. Os mangás e animes selecionados demonstraram ser eficazes em retratar diversos impactos socioambientais, contribuindo para o desenvolvimento crítico e reflexivo dos estudantes. A proposta didática promove a integração de conteúdos de Geografia com outras disciplinas, conforme a BNCC, e incentiva a participação dos alunos nas discussões propostas. Conclui-se que o objetivo da monografia foi alcançado ao demonstrar a viabilidade e eficácia dos mangás e animes como recursos didáticos para o ensino de Geografia no Ensino Fundamental - Anos Finais. A pesquisa contribui para a inovação no ensino, promovendo uma abordagem holística e contextualizada da temática socioambiental, alinhada com as diretrizes da BNCC.

**Palavras-chave:** Recursos didáticos; Geografia Escolar; Mangás; Animes; Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

## ABSTRACT

This paper analyzes the use of manga and anime as teaching resources for Geography in Elementary School - Final Years in 2025. The objective is to develop an innovative methodology that uses these resources to address socio-environmental impacts, in line with the guidelines of the National Common Curricular Base (BNCC). The research adopts a qualitative and qualitative approach, based on theories about new teaching methods. Questionnaires were applied to teachers and professionals in the pedagogical area to evaluate the efficiency of these resources. In addition, a content analysis was carried out of one manga and three animes that address relevant social and environmental themes. The results show that the methodological proposal "Didactic Sequence", developed for this monograph, was well received by teachers and the pedagogical team, indicating its viability for application in the classroom. The selected manga and anime proved to be effective in portraying various socio-environmental impacts, contributing to the critical and reflective development of students. The didactic proposal promotes the integration of Geography content with other subjects, according to the BNCC, and encourages student participation in the proposed discussions. It is concluded that the monograph purpose was achieved by demonstrating the viability and effectiveness of manga and anime as didactic resources for teaching Geography in Elementary School - Final Years. The research contributes to innovation in teaching, promoting a holistic and contextualized approach to socio-environmental themes, aligned with the BNCC guidelines.

**Keywords:** Didactic resources; School geography; Manga; Anime; National Common Curricular Base (BNCC).

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Estrutura da sequência didática .....	14
Figura 2: Capa do mangá vol 1 em 1982.....	16
Figura 3: Cena da protagonista do mangá e como é a estrutura dele. ....	16
Figuras 4 e 5: Imagens que mostram os conflitos durante o anime.....	17
Figura 6: Foco no uso de máscara, pois o oxigênio da floresta era tóxico para os humanos. ..	18
Figuras 7 e 8: Cenas que retratam as modificações paisagísticas da fauna e flora.....	18
Figura 9: Personagem “princesa mononoke” e seu lobo protetor, ambos protegem a floresta dos avanços prejudiciais (fábrica de ferro) e da violência humana.....	21
Figura 10: Industrialização (fábrica de ferro).....	21
Figura 11: Movimentação no comércio próximo a Fábrica de Ferro. ....	22
Figuras 12 e 13: Floresta após os avanços industriais localizado aos arredores da fábrica e demonstração do desmatamento e os impactos ambientais causados. ....	22
Figura 14: Cena com a proposta de evidenciar a poluição no mar.....	24
Figura 15: Cena retratando o <i>tsunami</i> chegando ao litoral.....	24
Figura 16: "Pangeia" sendo retratada como uma sala .....	25
Figura 17: Capa do mangá como pode ser encontrado atualmente. ....	33
Figura 18: Katsushika, Hokusai (葛飾北斎,) mangá denshin kaishu hokusai, v1 .....	34
Figura 19: Demonstração do conteúdo do primeiro mangá no século XIX .....	34
Figura 20: Primeiro mangá moderno em meados do século xx. ....	35

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Faixa Etária .....	45
Gráfico 2: Grau de Instrução .....	46
Gráfico 3: Área de Atuação .....	46
Gráfico 4: Profissionais que sabem o que são animes e mangás.....	47
Gráfico 5: A proposta pode ser útil para o ensino sobre Impactos Socioambientais .....	47
Gráfico 6: A proposta didática é útil para a área de atuação de cada professor .....	48
Gráfico 7: Estratégias de ensino adequadas para integrar animes e mangás.....	49
Gráfico 8: Avaliação para a Sequência Didática .....	50

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Etapa I – Sequência Didática.....	15
Quadro 2: Etapa II – Sequência Didática .....	20
Quadro 3: Etapa III e IV- Sequência Didática.....	26
Quadro 4: Base Nacional Comum Curricular, área de ciências humanas - linguagens e língua portuguesa no ensino fundamental – anos finais: objeto de conhecimento e habilidades.....	31
Quadro 5: Base Nacional Comum Curricular (BNCC), área de ciências humanas - geografia no ensino fundamental – anos finais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades. ....	37

## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO .....	8
2.	METODOLOGIA .....	13
2.1	<b>Proposta de Sequência Didática a partir de animes e mangás .....</b>	<b>14</b>
2.2	<b>Instrumento de coleta de dados .....</b>	<b>27</b>
3.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	29
3.1	<b>Educação pedagógica tradicional brasileira .....</b>	<b>29</b>
3.2	<b>Mangás e Animes como recursos didáticos.....</b>	<b>31</b>
3.3	<b>História dos mangás e animes japoneses.....</b>	<b>32</b>
3.4	<b>Diretrizes socioambientais para o Ensino Fundamental – anos finais.....</b>	<b>37</b>
3.5	<b>Geografia ambiental retratada nos mangás e animes.....</b>	<b>42</b>
4.	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS .....	45
4.1	<b>Análise dos gráficos coletados no questionário .....</b>	<b>45</b>
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	51
6.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	53
7.	APÊNDICE A .....	56
8.	APÊNDICE B .....	59

## 1. INTRODUÇÃO

A utilização de mangás e animes como recursos didáticos para o ensino fundamental - anos finais em 2025 é uma proposta inovadora e relevante, capaz de engajar os estudantes de forma lúdica e acessível. A importância desse tema para o ensino da Geografia escolar reside na necessidade de tornar o aprendizado mais atrativo e significativo para os alunos, incentivando a formação de cidadãos conscientes e responsáveis.

Segundo Callai (2015), o objetivo da Geografia escolar é tentar explicar e compreender o mundo, de situar o educando no contexto socioespacial onde vive. Durante o ensino fundamental devemos considerar como as crianças e adolescentes podem observar os seus lugares de vivência, isso significa que é interessante estudar a realidade com elas, mas sem desconsiderar o que faz parte do universo deles. Esse universo contribui para entender o real e na perspectiva geográfica pode passar pelo estudo do lugar e do espaço vivido. Santos (1996) analisou diferentes teorias sobre a ciência geográfica. O autor citado retratou a geografia como uma ciência que busca compreender a relação entre os seres humanos e o espaço geográfico, abordando temas como a distribuição dos recursos naturais, os processos de urbanização, a organização territorial e os impactos ambientais.

Deste modo, pode-se afirmar que a teoria dos autores citados demonstra que a Geografia tanto como ciência ou como disciplina escolar não se limita apenas ao estudo cartográfico, como leitura de mapas, mas também explora as interações entre os diferentes elementos do ambiente natural e humano, ou seja, obtém como ensinamento a dinâmica do espaço para auxiliar nas possíveis ações da humanidade, promovendo uma visão holística e integrada do mundo.

A proposta de utilizar os mangás e as animações audiovisuais<sup>1</sup> japonesas como recursos didáticos para o ensino de geografia é particularmente interessante porque esses gêneros textuais são capazes de transmitir informações complexas de maneira visualmente atraente e com narrativas envolventes. Além disso, a interdisciplinaridade é uma característica intrínseca dos mangás e animes, que frequentemente abordam temas que transcendem os limites das disciplinas tradicionais.

---

<sup>1</sup> Segundo a Academia Internacional de Cinema (2021) “[...] O audiovisual é um meio de comunicação em que há a utilização conjunta de elementos visuais e sonoros, ou seja, que pode ser vista e ouvida ao mesmo tempo. Dentre as mídias audiovisuais destacam-se a televisão, cinema e vídeos para a internet”

Portanto, com essa temática para desenvolver este trabalho buscou-se reunir informações e coletar dados com o propósito de responder ao seguinte problema de pesquisa: Como os mangás e animes podem ser utilizados como recursos didáticos para abordar temáticas como os impactos socioambientais em aulas de Geografia do Ensino Fundamental - Anos Finais em 2025, considerando as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as características específicas desses gêneros textuais?

No decorrer da monografia, percebe-se que a natureza desempenha um papel fundamental na manutenção da vida na Terra, proporcionando uma série de benefícios essenciais para a humanidade e para todos os seres vivos. No entanto, a ação humana, ou seja, a sua interferência com a utilização dos recursos naturais, tem causado impactos socioambientais notáveis, resultando em consequências durante e após o uso excessivo e inadequado desses recursos. A retratação desses temas em mangás e animações japonesas pode ser uma ferramenta desafiadora para a educação tradicional brasileira.

Além disto, a resistência a mudanças metodológicas por parte de professores e o corpo pedagógico pode ser um obstáculo, pois muitos estão acostumados com métodos de ensino tradicionais. A falta de recursos tecnológicos e materiais adequados em algumas escolas também pode limitar a implementação eficaz desses recursos didáticos.

A formação docente é outro desafio crucial, pois muitos professores podem não ter a formação ou o conhecimento suficiente sobre como utilizar mangás e animes como recursos didáticos, exigindo talvez um treinamento ou estudo adicional. A diversidade de conteúdo é outro fator a ser considerado, pois nem todos os mangás e animes são adequados para todas as faixas etárias ou abordam temas relevantes para a Geografia escolar, exigindo uma seleção cuidadosa do material.

No entanto, a utilização dos mangás e animes como recursos didáticos no ensino de Geografia pode apresentar algumas vantagens pedagógicas capazes de transformar a relação dos alunos com o conhecimento geográfico, integrando aspectos culturais, críticos e interdisciplinares. Essas produções, enraizadas na cultura contemporânea, funcionam como pontes entre o universo discente e temas complexos.

Por exemplo, o mangá *Attack on Titan* (2009-2021), que permite discutir conflitos territoriais e dinâmicas urbanas a partir de tramas que contextualizam noções abstratas de espaço e poder, facilitando a compreensão de conceitos como fronteiras, hierarquias urbanas e

mobilidade populacional. Este exemplo permite que os alunos vejam a Geografia em contexto, facilitando a compreensão de conceitos abstratos por meio de narrativas e exemplos concretos, o que promove uma aprendizagem mais contextualizada.

Os mangás e animes abordam questões ambientais e geopolíticas com profundidade analítica, servindo como metáforas para debates urgentes. *Princesa Mononoke* (1998), do Studio Ghibli, por exemplo, ilustra tensões entre exploração florestal e preservação, incentivando reflexões sobre sustentabilidade e justiça socioambiental. Já obras como *Your Name* (2016) exploram contrastes entre metrópoles e áreas rurais, articulando temas como globalização e identidade cultural. Essas narrativas não apenas simplificam conceitos abstratos, mas também estimulam a construção de críticas, ao relacionar ficção com problemas reais, como mudanças climáticas ou desigualdades regionais.

A interdisciplinaridade surge naturalmente nessas produções, conectando a Geografia a campos como História, Sociologia e Biologia. *O Vento Levanta* (2013), também do Studio Ghibli, permite cruzar a industrialização japonesa pós-guerra com impactos ambientais. Essa transversalidade amplia o repertório dos alunos, preparando-os para interpretar fenômenos multicausais, como migrações ou crises de recursos naturais, de forma integrada.

A incorporação desses recursos alinha-se às competências da BNCC, ao promover técnicas, como análise cartográfica de mapas fictícios que podem ser vistos no anime *One Piece* (1999 - atual). Essa metodologia não apenas moderniza o ensino, tornando-o mais relevante para as novas gerações, mas também cultiva cidadãos capazes de ler o mundo através de múltiplas perspectivas, essenciais para os desafios do século XXI. Portanto, os mangás e animes podem tornar o aprendizado mais acessível para alunos com diferentes estilos de aprendizagem, incluindo aqueles que são mais visuais ou auditivos, ao oferecerem uma variedade de formatos e abordagens.

Tratando-se dos assuntos debatidos em salas de aulas, um dos benefícios que a natureza oferece são os serviços ecossistêmicos, que tornam-se essenciais para a vida humana e a biodiversidade. Entre esses benefícios, destacam o fornecimento de recursos naturais como água, oxigênio, alimentos e minerais, que são fundamentais para o desenvolvimento socioeconômico. Segundo Ferraz, *et. al.* (2019),

O conceito de serviços ecossistêmicos (SE) ou serviços ambientais (SA),

ultrapassando os limites dos meios acadêmicos e científicos, vem se tornando, cada vez mais, visível nas agendas de governo e nos debates e iniciativas das organizações civis que atuam na mitigação dos conflitos entre a sociedade humana e o meio ambiente. Além disso, o caráter objetivo e prático do conceito dos serviços ecossistêmicos o coloca em destaque na esfera dos debates sobre o meio ambiente, economia e sustentabilidade, na medida em que evidencia as relações entre o funcionamento dos ecossistemas e as demandas de subsistência e bem-estar da espécie humana. (Ferraz, *et. al.*, 2019)

Ramos (2008) afirma que a regulação do clima, ou seja, os ecossistemas naturais, como florestas e oceanos, desempenham uma funcionalidade indispensável na regulação climática numa escala global, durante o processo de fotossíntese que é a absorção de dióxido de carbono (CO<sub>2</sub>) e liberação de oxigênio (O<sub>2</sub>), além de influenciarem nos padrões de chuva e temperatura, e este processo está sendo afetado por causa dos serviços socioeconômicos que administram o uso excessivo dos recursos naturais e geram produtos não renováveis, “agredindo” mais o meio Ambiente, sendo que, a manutenção da diversidade biológica é importante para a estabilidade e a prestação de serviços ecossistêmicos.

Apesar dos benefícios que a natureza oferece, a ação humana tem causado impactos sociais e ambientais, resultantes do uso inadequado dos recursos naturais. Milano (2012) expõe que,

De tudo que já foi possível entender da evolução da vida na terra através das evidências mais remotas tratadas cientificamente, o homem foi sempre um fator de impacto sobre a natureza, com conseqüências [*sic*] sobre suas próprias populações. Mas foi apenas nos tempos mais recentes que a ação humana passou a ser também uma força ou fator de mudança do planeta como um todo. O impacto humano, originalmente restrito e localizado aumentou em conformidade com a evolução tecnológica e o adensamento demográfico da humanidade. Hoje, a considerar a capacidade de ocupação e alteração do espaço, em particular em termos de mudanças climáticas, a humanidade é um incontestado fator de mudança geofísica e geomorfológica do planeta, algo inimaginável até recentemente. (Milano, p. 8, 2012)

Entre esses impactos, podemos destacar o desmatamento para a expansão agrícola, construção de áreas urbana e instalações de fábricas industriais, fato que resulta na perda de *habitats* naturais, ameaçando a biodiversidade e alterando os ecossistemas. Com a expansão da urbanização industrial para as áreas rurais ela provém com conseqüências como a poluição por causa dos resíduos sendo descartados de maneira inadequada nos rios, os agrotóxicos em plantações ou alagamentos que ocorrem normalmente em cidades com hidroelétricas. Esses acontecidos comprometem a qualidade dos recursos naturais, da saúde humana e dos seres vivos, podendo levar ao que se pode denominar como esgotamento dos recursos naturais e comprometendo a sustentabilidade futura.

Sendo assim, este trabalho de pesquisa aborda a importância que é debater sobre os

impactos socioambientais descritos anteriormente nas escolas e como o uso de recursos didáticos podem auxiliar os professores dentro de sala de aula a retratarem este cenário para os estudantes. A integração desses recursos didáticos no planejamento metodológico pode ajudar a desmistificar as disciplinas da área de Ciências Humanas, tornando-as mais acessíveis e relevantes para os estudantes e promovendo um aprendizado mais significativo e duradouro. Com esta proposta podemos trabalhar com objetivos que podem ser usados para o desenvolvimento desta pesquisa.

O objetivo geral desta monografia é desenvolver uma metodologia com estratégias pedagógicas inovadoras que utilizem mangás e animes como recursos didáticos para auxiliar no ensino de Geografia, abordando os impactos socioambientais em turmas de ensino fundamental – anos finais. Para alcançar esse objetivo, será necessário dividir em etapas, ou seja, para alcançar resultados é preciso dividir objetivo geral e colocá-los em três etapas específicas que será: Investigar os impactos socioambientais retratados nos mangás e animes selecionados. Promover a conscientização e a reflexão crítica sobre questões ambientais alinhando-se com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). E Coletar e analisar as percepções dos professores da área de Ciências Humanas sobre a eficácia desses recursos didáticos.

## 2. METODOLOGIA

A pesquisa em questão foi conduzida através de uma abordagem qualitativa e quantitativa, tendo como característica principal fundamentações teóricas que apresentaram teorias cruzadas para possíveis elaborações metodológicas destinadas ao ensino básico. Nesse sentido, foi realizada a aplicação de um questionário para os professores e profissionais da área pedagógica com o objetivo de obter a avaliação desses profissionais da área educacional sobre os recursos didáticos propostos. Foi feita uma análise do conteúdo de um mangá e três animes que abordam temas socioambientais relevantes, sendo apresentados na proposta didática mostrando possíveis atividades pedagógicas que integrassem esses recursos ao plano pedagógico das aulas de Geografia e outras disciplinas.

A abordagem teórica foi desenvolvida através de leituras de autores que defenderam a utilização de novos métodos didáticos durante o ensino pedagógico tradicional e o que as diretrizes da base nacional comum curricular descreveram sobre o uso de novas propostas didáticas para o ensino fundamental (anos finais) e quais assuntos de geografia poderiam ser trabalhados, fazendo o uso de mangás e animes de acordo com a BNCC, além de desenvolver linhas conceituais para o ensino da Geografia escolar sobre a temática impactos socioambientais. Para relacionar esses levantamentos teóricos da pesquisa, foram abordados exemplos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) e autores como Freire (1968), Paro (2014), Dantas Junior e Góes (2018), Almeida *et al.* (2023), Funakura (2023), Marx (1804 *apud* Andrioli 2008), Silva *et al.* (2021) e Rocha (2009).

Após a coleta de informações teóricas, iniciou-se a parte de selecionar animes e mangás adequados para serem abordados dentro de sala de aulas, pois assim como todo tipo de entretenimento tem suas classificações de faixa etária para o público, destacando que esses tipos de gêneros textuais também possuem suas classificações e diferentes públicos-alvo. Sendo assim, foi analisado o mangá “Nausicaä no Vale do Vento” que tem ilustrações e escrita mais abrangente e de fácil enredo para trabalhar com as crianças tanto das turmas de 6º ano, como os adolescentes do 9º ano do ensino fundamental.

Os animes foram selecionados apenas filmes do Studio Ghibli<sup>2</sup>, pois é um estúdio

---

<sup>2</sup> O Studio Ghibli fundado por Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Toshio Suzuki, é um estúdio japonês de animação reconhecido por sua narrativa poética, estética detalhista e críticas sociais. As obras combinam fantasia e realidade, questionando modelos de desenvolvimento modernos enquanto celebram a conexão humana com o meio ambiente e a tradição. Sua abordagem humanista influenciou globalmente a animação, transcendendo fronteiras culturais.

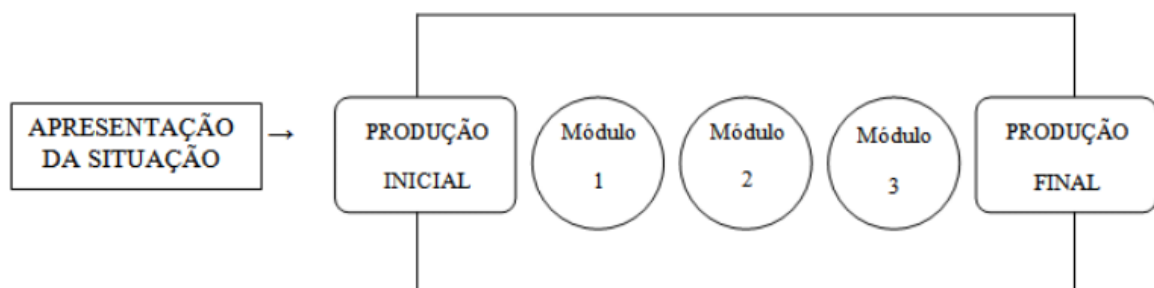
que produz animações com pautas sociais, ambientais, romances, sustentabilidade, respeito e sem a necessidade de expor conteúdos sexuais e dublagens sem palavrões de baixo calão e a produção retrata conflitos como guerras e discussões de maneira educativa. Nos animes selecionados, apresentaram-se exemplos sobre as mudanças climáticas, o desmatamento florestal, os conflitos de espaço entre o *habitat* natural e os impactos das ações humanas, retrataram a expansão da urbanização e industriais, além de ressaltarem a importância da preservação ambiental em todas as obras que são lançadas.

Em seguida à seleção de mídias audiovisuais e propostas de leituras, foi formulada uma proposta didática seguindo o modelo elaborado por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) para apresentar aos professores e profissionais da área pedagógica detalhes da proposta, que foi vinculada a um questionário com perguntas autorais para obter informações do corpo pedagógico sobre o que estava sendo evidenciado na proposta, se estariam dispostos a trabalhar com esses recursos, além de obter avaliações e opiniões pessoais desses profissionais sobre o uso de mangás e animes como recurso didático sobre a temática impactos socioambientais para o ensino fundamental.

## 2.1 Proposta de Sequência Didática a partir de animes e mangás

A Sequência Didática a seguir foi elaborada seguindo o modelo proposto pelos autores Joaquim Dolz, Michèle Noverraz e Bernard Schneuwly (2004), que definiram a Sequência Didática como um “conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito.” (DOLZ, NOVERRAZ E SCHNEUWLY, 2004. Apud. MARCUSCHI, 2008, p. 213).

**Figura 1: Estrutura da sequência didática**



**Fonte:** Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004)

A Sequência Didática (APÊNDICE B) intitulada como “Uso de mangás e animes

como recursos didáticos para o ensino de geografia sobre a temática impactos socioambientais” foi elaborada e apresentada aos professores e profissionais da área pedagógica do Colégio Nossa Senhora da Anunciação. A proposta didática foi desenvolvida com base no referencial teórico estudado e dividida em quatro etapas principais que serão apresentadas nos quadros 3, 4 e 5, a seguir, todos contendo os objetivos e a duração de cada etapa.

### Quadro 1: Etapa I – Sequência Didática

<b>Etapa I</b>	
<b>Contextualização e Apresentação</b>	<p><u>Objetivo:</u> Introduzir os estudantes ao tema sobre os impactos socioambientais e como ocorre esse fenômeno a partir da ação do homem, bem como a utilização de mangás e animes como recursos didáticos para abordar essa temática.</p> <p><u>Duração:</u> 45 min. (30 minutos para a explicação e 15 min para esclarecimento de dúvidas)</p>

**,Fonte: Quadro Autoral**

Nesta etapa I serão apresentadas em forma de figuras e textos o conteúdo que o mangá e os animes selecionados contém, tendo em vista demonstrar como essa nova metodologia pode auxiliar na discussão sobre como os diversos impactos socioambientais interferem na sociedade, como as consequências do uso excessivo dos recursos naturais e como isto pode ser prejudicial a nível global. Para esse fim foram selecionados os seguintes mangás e episódios de animes:

#### 1) Mangá “Nausicaã do Vale do Vento” (1982)

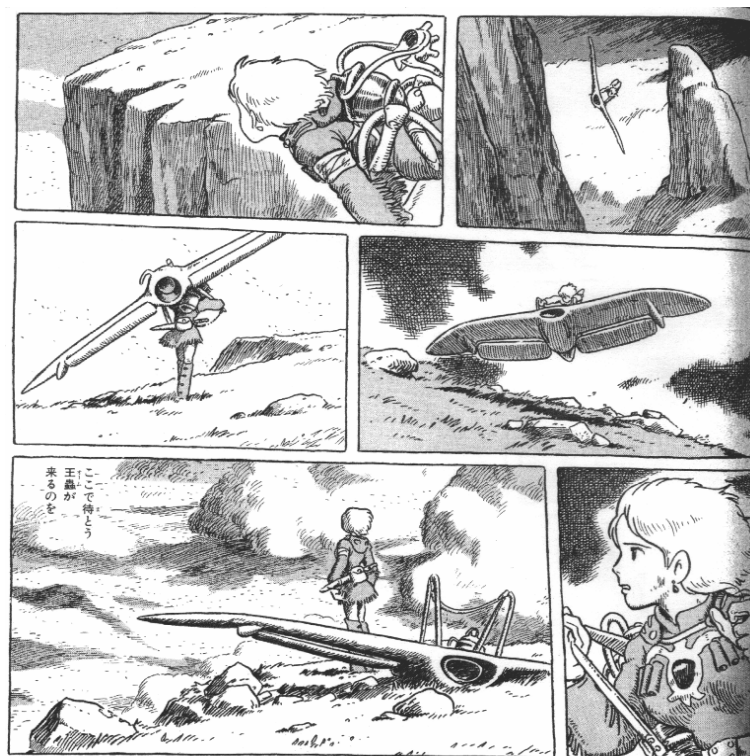
Este mangá de 1982 possui 7 volumes publicados, Hayao Miyazaki, Diretor do Studio Ghibli, publicou o mangá que retrata um mundo pós-apocalíptico onde a humanidade luta para sobreviver em um ambiente hostil. A história explora temas como a relação entre os seres humanos e natureza, a importância da preservação dos ecossistemas e os impactos das guerras e da poluição. Na figura 6 está a ilustração da primeira capa do volume 1 do mangá que está sendo proposto a ser usado como recurso didático em sala aula.

Figura 2: Capa do mangá vol 1 em 1982



Fonte: editora Tokuma Shoten (1982)

Figura 3: Cena da protagonista do mangá e como é a estrutura dele.



Fonte: editora Tokuma Shoten (1982)

No cenário da figura 7, pode-se observar a dinâmica de leitura de um mangá e como pode ser descrito e desenhado. Este mangá é relevante para ser usado como um dos recursos didáticos por causa da facilidade de leitura visual, pois a proposta é para o ensino fundamental do 6º ao 9º ano, tendo em vista que são crianças e adolescentes entre 10 e 15 anos, faixa etária na qual se dá o desenvolvimento da imaginação, o que é muito aprimorado e pode ajudar na interpretação da dinâmica.

## 2) Anime ‘*Nausicaa do Vale do vento*’

As figuras 8, 9, 10, 11 e 12, a seguir, são cenas que retratam a versão animada do mangá anterior (figuras 6 e 7). Este anime contém um desenvolvimento mais resumido do que no mangá, porém a conversação dos personagens e as explicações mais contextualizadas em palavras, pode facilitar a interpretação sobre a temática que estamos tentando abordar nos objetivos propostos nesta pesquisa. Nas figuras abaixo serão mostrados os trechos da animação retratando os impactos sociais e os impactos ambientais.

### **Figuras 4 e 5: Imagens que mostram os conflitos durante o anime.**



Fonte: *Studio Ghibli/Netflix*

**Figura 6: Foco no uso de máscara, pois o oxigênio da floresta era tóxico para os humanos.**



*Fonte: Studio Ghibli*

**Figuras 7 e 8: Cenas que retratam as modificações paisagísticas da fauna e flora.**





**Fonte:** Netflix / editora JBC

No cenário das figuras 10, 11 e 12 é notável a mudança na paisagem da fauna e flora, retratando como as mudanças que ocorreram neste ambiente foi prejudicial para os seres humanos e os animais. Além dos conflitos (figuras 8 e 9) que é destacado e pode-se comparar com os fatos que ocorrem na contemporaneidade, que traz uma observação para as guerras políticas e os conflitos territoriais entre o homem e a natureza, que também acontece no mundo atualmente. Sendo assim, coloca-se em destaque que pode ser possível utilizar animes e mangás dentro de sala de aula, seguindo as diretrizes da base nacional comum curricular de geografia e o conteúdo das mídias propostas. Pois o conteúdo visto neste anime atrai a atenção para conscientização sobre a importância da preservação ambiental e mostrar que o uso exagerado dos recursos naturais pode causar consequências para todos os seres vivos.

A próxima etapa desta Sequência Didática (Quadro 4, Etapa II) converge com um dos objetivos desta monografia, que é promover a conscientização e a reflexão crítica sobre o uso excessivo dos recursos que a natureza produz e possui.

## Quadro 2: Etapa II – Sequência Didática

ETAPA II	
<b>Análise e Discussão</b>	<p><u>Objetivo:</u> Analisar criticamente as narrativas e personagens dos mangás e animes selecionados, identificando os impactos socioambientais retratados.</p> <p><u>Duração:</u> 90 min, dois tempos de 45 minutos (45 minutos para organização dos grupos, concentração de leituras de mangás e/ou assistir e analisar os trechos dos animes que são importantes para o desenvolvimento do conteúdo e 45 minutos para elaborarem mapas conceituais e identificar o que foi repassado no início da aula).</p>

Fonte: Quadro Autoral

Conforme o quadro 4, nesta etapa serão analisados criticamente as narrativas e personagens dos mangás e animes selecionados, identificando os impactos socioambientais retratados. A seguir apresentamos os animes que serão citados na etapa II desta Sequência Didática, pois são animações que podem ser debatidas com a temática proposta, os impactos socioambientais.

### 3) Anime “Princesa Mononoke” (1997)

O diretor do *studio Ghibli*, Hayao Miyazaki, traz para o mundo da animação um anime que aborda o conflito entre a industrialização e a preservação da natureza, destacando a importância dos ecossistemas e a necessidade de encontrar um equilíbrio entre progresso e sustentabilidade. Ou seja, um anime que tem assunto que pode relatar a expansão industrial para as áreas de preservação ambiental e como a ação do homem sem limite é prejudicial para os recursos naturais e animais. Nas figuras abaixo destaca os cenários que são abordados durante a dramatização desde anime e como a temática é abordada em um contexto cinematográfico.

**Figura 9: Personagem “princesa mononoke” e seu lobo protetor, ambos protegem a floresta dos avanços prejudiciais (fábrica de ferro) e da violência humana.**



Fonte: *Studio Ghibli* / Netflix

**Figura 10: Industrialização (fábrica de ferro)**



Fonte: *Studio Ghibli* / Netflix

**Figura 11: Movimentação no comércio próximo a Fábrica de Ferro.**



Fonte: *Studio Ghibli* / Netflix

**Figuras 12 e 13: Floresta após os avanços industriais localizado aos arredores da fábrica e demonstração do desmatamento e os impactos ambientais causados.**





**Fonte:** *Studio Ghibli / Netflix*

Nas figuras 16 e 17 pode-se notar a mudança paisagística e os impactos ambientais da produção de ferro, que é retratada na animação, e ocasiona a poluição dos rios. Neste anime pode-se notar o desequilíbrio entre o progresso industrial e a preservação ambiental, apesar da evolução no mercado local, nota-se a devastação que o processo causa, em virtude do descarte inadequado dos resíduos de ferro, além das mudanças de convivência entre sociedade e natureza.

#### 4) Anime “Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar” (2008)

Um filme de animação do Studio Ghibli dirigido por Hayao Miyazaki, aborda temas ambientais importantes como desastres naturais, poluição e impactos socioambientais. A história retrata tempestades que causa um *tsunami*, simbolizando a vulnerabilidade das comunidades costeiras e a frequência crescente de desastres naturais devido ao aquecimento global. A poluição marinha é evidenciada por cenas de lixo no oceano e Ponyo, que é um peixe, fica presa em um frasco de vidro, destacando o impacto devastador da poluição no ecossistema marinho. O filme também explora a interconexão entre natureza e cultura, mostrando como as ações humanas podem desequilibrar o ecossistema. Este anime incentiva a reflexão sobre a importância de proteger o meio ambiente, e as consequências entre os impactos ambientais causados pelos humanos e os fenômenos naturais, como é visto nas figuras (18 e 19) a seguir.

**Figura 14: Cena com a proposta de evidenciar a poluição no mar.**



**Fonte:** *Studio Ghibli / Netflix*

**Figura 15: Cena retratando o tsunami chegando ao litoral**



**Fonte:** *Studio Ghibli/ Netflix*

**Figura 16: "Pangeia" sendo retratada como uma sala**



**Fonte:** *Studio Ghibli/Netflix*

Nas figuras que demonstram o conteúdo do anime “Ponyo” discute-se a importância da preservação ambiental marítima e como o descarte indevido dos lixos produzidos pelos humanos chega aos mares e prejudica a vida marinha. Sendo um dos animes que traz uma crítica para este lado que, mesmo sendo um assunto visivelmente questionado na realidade, torna-se uma abordagem obsoleta quando é discutida e abordada em sala de aula, pois a poluição na área rural destaca-se por estar mais próximo da realidade da maioria dos alunos. Além dos temas em destaque no anime, o mesmo pode favorecer o estudo geográfico do continente “Pangeia”, que é citado no enredo do anime.

A partir do exposto, pode-se evidenciar que os mangás e animes selecionados contém histórias relevantes, com conteúdo que podem ser usados para auxiliar nas aulas, utilizando o audiovisual e estímulos para a leitura, em específico, nas aulas de Geografia com a temática sobre educação social e ambiental, como descrito na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

No quadro 5, a seguir, apresentam-se as atividades das etapas 3 e 4 desta Sequência Didática, que contemplam a continuidade das atividades práticas e a avaliação.

**Quadro 3: Etapa III e IV- Sequência Didática**

<b>ETAPA III</b>	
<b>Produção Final</b>	<p><u>Objetivo:</u> Aplicar os conhecimentos adquiridos em atividades práticas que promovam a reflexão e a conscientização sobre os impactos socioambientais.</p> <p><u>Duração:</u> 45 minutos</p>
<b>ETAPA IV</b>	
<b>Avaliação e Reflexão</b>	<p><u>Objetivo:</u> Avaliar o aprendizado dos alunos e promover a reflexão sobre os temas abordados. E as avaliações escolares incluirão imagens de mangás e animes para demonstrar a eficiência da sequência didática em fixar o conteúdo, reforçando a aprendizagem de forma visual e contextualizada.</p> <p><u>Duração:</u> 90 min. Dois tempos de 45 minutos.</p>

**Fonte:** Quadro Autoral

Na etapa 3 serão propostas a criação de projetos de conscientização ambiental, como apresentações multimídias e a realização de debates e simulações de situações ambientais.

Na etapa 4, as avaliações se darão da seguinte maneira: as turmas de 6º ano serão avaliadas com atividades em sala de aula e elaborações de cartazes destacando os impactos socioambientais que analisaram durante as leituras e trechos do animes, e explicarão a temática no entendimento de cada aluno, podendo ser uma apresentação em grupos de 3 alunos.

Para as turmas de 7º, 8º e 9º ano vão escrever relatórios ou resumos individuais sobre os impactos socioambientais discutidos em sala de aula e aplicação de seminários em grupo para avaliar a compreensão dos conceitos. Podendo utilizar cartazes, *slides* e quadro se for necessário para auxiliá-los durante as apresentações. Para um trabalho coletivo, é sugerido a formação de 8 grupos com 5 alunos cada, a duração de apresentação para cada grupo será de 10-15 minutos no máximo.

Dessa forma, para os períodos avaliativos das escolas, as avaliações elaboradas pelos professores incluirão imagens de mangás e animes selecionados. Essas imagens servirão para demonstrar que a sequência didática aplicada em sala de aula pode ser um método eficaz para

fixar o conteúdo, proporcionando uma abordagem visual e contextualizada que reforça a aprendizagem dos alunos.

Concluimos que, a partir da elaboração da Sequência Didática, é possível promover a compreensão dos impactos socioambientais causados pelas atividades humanas por meio de atividades baseadas nos gêneros textuais mangá e anime, fazendo uso desses gêneros textuais como ferramentas pedagógicas, para facilitar a integração de conteúdos de Geografia com outras disciplinas, conforme a BNCC, promovendo-se, assim, uma abordagem holística e contextualizada da temática proposta em vista do engajamento e da participação dos alunos nas discussões propostas, como preconizou Freire (1987), em sua proposta de valorização do contexto e dos conhecimentos que os alunos trazem consigo para a sala de aula no processo de ensino-aprendizagem.

## **2.2 Instrumento de coleta de dados**

Neste tópico será exposto o objetivo do formulário (APÊNDICE A), direcionado ao corpo pedagógico da instituição de ensino privado "Colégio Nossa Senhora da Anunciação", localizado no município de Ananindeua, Estado do Pará. Fundado pela "Congregação das Irmãs Servas da Anunciação", em 1948 como "Escola Doméstica Nossa Senhora da Anunciação", a instituição passou por adaptações estruturais e pedagógicas ao longo de suas sete décadas de atuação, consolidando-se atualmente como centro educacional que abrange a Educação Infantil e o Ensino Fundamental (anos iniciais e finais).

A opção metodológica por restringir a coleta de dados exclusivamente aos docentes e gestores – excluindo os discentes do processo investigativo – fundamenta-se no caráter teórico-analítico da pesquisa, que prioriza a avaliação de pressupostos curriculares e formação docente. Caso houvesse participação discente, seria necessária a implementação empírica de intervenções pedagógicas em ambiente escolar, o que extrapolaria os limites dos objetivos deste estudo de natureza exploratória.

O formulário foi postado através do *Google forms*, respondidos entre os dias 10 e 15 de março de 2025, tendo como principal objetivo obter informações sobre o conhecimento dos profissionais diante do recurso didático proposto e se haveria opiniões contrárias, pois esta pesquisa pode encontrar desafios para a implementação de mangás e animes como recursos didáticos no ensino de Geografia e em outras disciplinas também, enfrentando diversos desafios que impactariam sua possível eficácia e aceitação.

Além disso, os professores e o corpo pedagógico poderiam ser resistentes a mudanças metodológicas, especialmente se estavam acostumados com métodos de ensino tradicionais. Essa resistência pode ser um obstáculo, uma vez que requer uma disposição para experimentar novas abordagens pedagógicas. Neste caso, o questionário foi compartilhado para obter conhecimento sobre esses desafios e encontrar positivamente de quem está na ativa com os alunos de 6º ao 9º do ensino fundamental.

### **3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Neste capítulo abordaremos alguns teóricos brasileiros que refletem sobre o uso de recursos didáticos para auxiliar no ensino tradicional, utilizando-se de mangás e as animações japonesas, amparando-se nas bases educacionais brasileiras dispostas na base nacional comum curricular (BNCC). A seção está dividida em cinco partes: na primeira, abordam-se os métodos de ensino tradicionais da educação básica no Brasil; na segunda, explora-se a história dos mangás e animes e seus impactos na cultura ocidental; na terceira, debate-se sobre os mangás e animes como recursos didáticos durante as aulas de geografia; na quarta, discute-se a importância do desenvolvimento socioambiental de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), bem como, as formas como os recursos didáticos podem auxiliar no desenvolvimento educacional para o ensino de geografia no ensino fundamental - anos finais; e, na quinta, discute-se a importância da geografia ambiental a partir de situações retratadas em mangás e animes.

A pesquisa será pautada na Base Nacional Comum Curricular (2017) e nos estudos dos autores como Freire (1987), Paro (2014), Dantas Junior e Góes (2018), Almeida, Marafon e Gherardi (2023), Funakura (2023) e entre outros.

#### **3.1 Educação pedagógica tradicional brasileira**

Durante a leitura do livro “Pedagogia do Oprimido” de Paulo Freire (1987), é descrito a educação tradicional que teve início no território brasileiro em meados do século XIX, reproduzia a desigualdade social e mantendo os alunos em uma posição de submissão ao professor, sem um diálogo entre ambas as partes dentro das salas de aula, e isto é uma realidade vista nos tempos do século XXI também.

Para Freire (1987), a educação é uma prática de liberdade que deve capacitar os indivíduos a transformarem sua realidade. O citado autor defende também uma educação que promova a autonomia e a capacidade de ação dos alunos, preparando-os para serem agentes de mudança em suas comunidades. Ou seja, é defendida uma educação participativa de ambos os sujeitos que estão presentes dentro de uma sala de aula.

A educação tradicional é uma aprendizagem denominada como passiva, pois o método tem foco nas repetições e memorização, com conteúdo apenas teórico. Freire (1987) construiu uma crítica para a educação tradicional brasileira, que ele denominou de "concepção bancária". Nesse modelo, os estudantes são colocados como se fossem "contas bancárias", ou

seja, os professores são os indivíduos que "depositam" conhecimentos e o alunos apenas recebem o conteúdo teórico, sem poder expor a sua opinião.

Freire argumenta que essa abordagem desumaniza os estudantes que estão aprendendo a ter suas próprias opiniões. De acordo com o educador, aprender e dialogar é complemento da formação do sujeito como humano. Com esse pensamento, ele destaca que a educação tradicional estaria negando ao alunado a capacidade de pensar criticamente e de serem sujeitos ativos no processo de aprendizagem. E este argumento é defendido por autores da atualidade também, por exemplo, Paro (2014)

Para a imensa maioria das pessoas a aparência da relação entre dois indivíduos que se comunicam é que acaba por prevalecer, e se acredita que educação (ou ensino) é a simples "passagem" de conhecimentos e informações de quem sabe pra quem não sabe. Mesmo quando se trata de desenvolvimento de condutas e de aquisição de valores, a forma de educar consiste predominantemente na "passagem" verbalizada (oral ou escrita) de conhecimento e de informações de quem educa para quem é educado. (Paro, 2014)

Neste tópico, é importante destacar que a educação (escola) tradicional ainda é presente mesmo estando no século XXI, porém, há educadores e profissionais que buscam atualizar seus métodos de ensino e, com isto, o âmbito escolar foi modificando-se também e as instituições de ensino, na sua grande maioria, aceitaram novos recursos didáticos como complemento para o tradicional. A geração atual que ingressar no sistema de ensino, seja 'ensino básico' ou ensino superior, é diferente da geração dos séculos XIX e XX, períodos em que iniciou a educação tradicional no Brasil. Esses séculos que se passaram foram períodos de grandes transformações na sociedade, assim como está acontecendo hodiernamente. Freire (1987) também enfatiza a importância do diálogo na relação entre docente-discente. Ele argumenta que o diálogo é essencial para uma educação mais didática, conteudista, dialogada, democrática e libertadora. Na educação tradicional, essa relação é hierárquica e autoritária, restringindo a participação ativa dos alunos, ou seja, é um ensino limitado.

Paro (2014, p.23) destaca "[...] se observamos uma aula típica de um curso de doutorado e compararmos com uma aula típica do primeiro ano do ensino fundamental, percebemos a vigência da mesma forma de relação entre educador e educandos [...]". Ou seja, a estrutura é a mesma, o professor como principal que possui o conhecimento, e o grupo de alunos, ambos dentro de uma sala com quadro branco na parede, todos juntos durante um período de horas, isto contado em períodos de apenas um turno, já que temos escolas e instituições de ensino superior que tem períodos integral também.

Freire (1987) propõe uma relação mais horizontal, onde professores e alunos

aprendem juntos, trocando conhecimentos e experiências, e que torna o tempo que estão confinados na sala, possa ser um momento dinâmico e não uma rotina repetitiva, como por exemplo incluir novos recursos didáticos para ingressar durante a educação tradicional que é aplicada dentro de sala de aula.

### 3.2 Mangás e Animes como recursos didáticos

Na educação básica novos recursos didáticos são um método de ensino mais dinâmico e com participação ativa dos alunos. Sendo assim, trata-se de uma maneira de compartilhamento entre o educador e o educando, ensinar com novos modelos de leitura e conhecimento, como o uso do audiovisual, que é inovador para a geração que está sempre envolvida com o uso de novas tecnologias.

De acordo com Nazareno e Reisdörfer (2022), é possível utilizar os mangás como instrumentos de auxílio nos estudos e na formação social. Eles podem ser utilizados para introduzir práticas de leitura, interpretação e conteúdos relacionados à sociedade. Neste sentido, pode-se acrescentar também a importância de retratar os impactos ambientais e sociais abordados em mangás e animes, e como esse feito pode fazer parte da formação educacional básica dos estudantes.

No quadro 1 destaca-se o objeto de conhecimento e habilidades da área de ciências humanas, que descrevem possíveis alinhamentos de estudos na sala de aula utilizando os mangás e animes.

**Quadro 4:** Base Nacional Comum Curricular, área de ciências humanas - linguagens e língua portuguesa no ensino fundamental – anos finais: objeto de conhecimento e habilidades.

6º E 7º ANO	
OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Relação entre textos	(EF67LP27) <b>Analisar, entre os textos literários</b> e entre estes e outras <b>manifestações artísticas</b> (como <b>cinema</b> , teatro, música, <b>artes visuais</b> e midiáticas), referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários e semióticos

Estratégias de leitura Apreciação e réplica	(EF67LP28) <b>Ler, de forma autônoma, e compreender</b> – <b>selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes</b> –, romances infantojuvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, <b>narrativas de aventuras, narrativas de enigma</b> , mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, <b>mangás</b> , poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.
Reconstrução da textualidade Efeitos de sentidos provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos	(EF67LP29) <b>Identificar</b> , em texto dramático, personagem, <b>ato, cena</b> , fala e indicações cênicas e a <b>organização do texto: enredo, conflitos, ideias principais, pontos de vista, universos de referência</b> .

**Fonte:** Brasil (2017). Grifos autorais.

No quadro 1 pode-se notar que de acordo com as diretrizes da BNCC, é válido a utilização de novos gêneros textuais durante o ensino básico. E com isso destaca-se a teoria de Almeida, *et. al.*, (2023) que salientam “[...]os mangás apresentam relevância social, uma vez que propiciam ao aluno desenvolver seu senso crítico, imaginação, noção de preservação ecológica, entre outras habilidades que vão além do ambiente escolar [...]”. Mostrando que essa ‘nova’ metodologia auxiliar pode desenvolver uma ampla evolução durante a fase de conhecimento dos alunos dentro e fora da instituição de ensino, ou seja, é um recurso didático que vai alavancar conhecimentos dos alunos dentro das salas de aulas e no cotidiano.

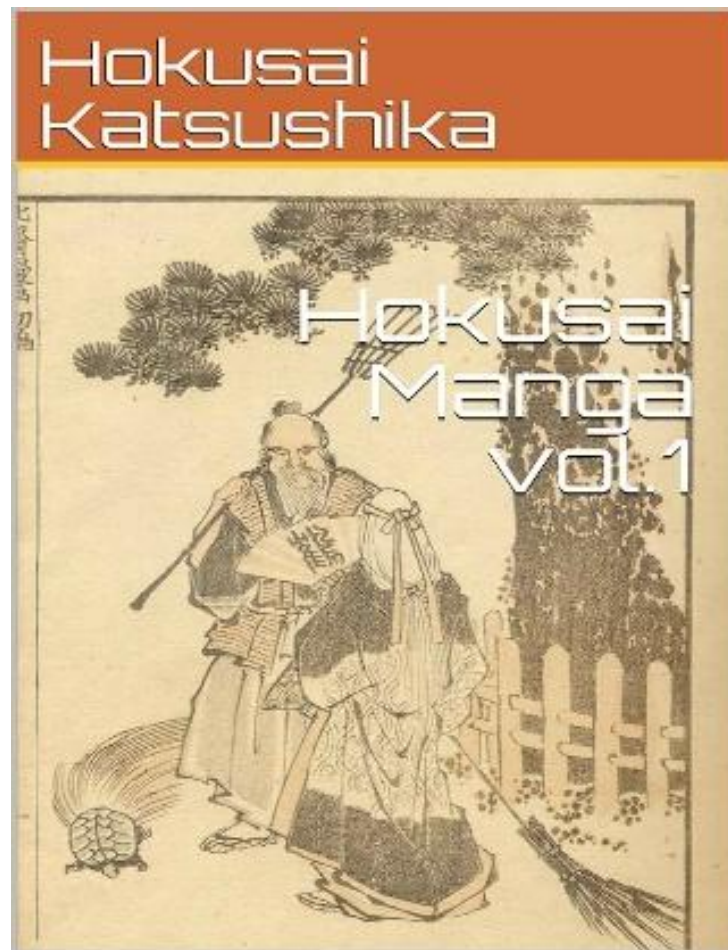
Utilizar mangás e animes em sala de aula requer metodologias que possam auxiliar os alunos no processo de ensino-aprendizagem. É importante que os professores utilizem as práticas metodológicas que integrem essas mídias ao currículo escolar de forma significativa. Apresentar os conteúdos de forma lúdica e interativa podendo facilitar a assimilação dos conhecimentos e tornar o aprendizado mais prazeroso e eficaz.

### 3.3 História dos mangás e animes japoneses

O desenvolvimento das histórias em quadrinhos (mangás) e animações japonesas sempre esteve contextualizado nos diversos momentos históricos pelas quais passava a

sociedade japonesa. Segundo Carvalho (2007), o mangá (assim chamadas as histórias em quadrinhos japonesas) teve suas origens no período Edo<sup>3</sup> (1603-1868), com a obra "Hokusai Manga" em 1814 do autor Katsushika Hokusai (1760-1849). Nas figuras 1, 2 e 3 podemos observar como era o primeiro mangá japonês e como é ilustrado na versão digital e encontrado em sites de pesquisas, plataformas digitais e sites de venda de livros online.

**Figura 17: Capa do mangá como pode ser encontrado atualmente.**



**Fonte:** Hokusai Manga vol.1 (English Edition) – *eBook Kindle*

---

<sup>3</sup> Período de isolamento político e econômico, governado pelos 'Xoguns' (chefes militares).

Figura 18: Katsushika, Hokusai (葛飾北斎,) mangá denshin kaishu hokusai, v1



Figura 19: Demonstração do conteúdo do primeiro mangá no século XIX



Fonte: *Smithsonian Libraries*

Esta obra, denominada como o primeiro mangá (figuras 1,2 e 3), continha vários esboços que ilustravam cenas do cotidiano e da natureza local, mas também caricaturas

humorísticas e traços exagerados. De acordo com Mianutti (2019), hodiernamente, o mangá moderno, que conhecemos atualmente, desenvolveu-se no início do século XX, e teve influência dos formatos ocidentais de quadrinhos, as famosas HQs (Histórias em quadrinhos).

Foi ilustrado nos mangás, uma formação mais original, contendo a cultura japonesa e um diferente estilo cinematográfico com características mais orientais. Osamu Tezuka (1928-1989), conhecido como "pai do mangá moderno", foi um grande influenciador no mundo dos mangás e animes que conhecemos na atualidade e criador do primeiro mangá moderno, *Astro boy* (鉄腕アトム)<sup>4</sup>, que fez sucesso no ocidente.

Na figura 4 está a capa do primeiro mangá publicado por Osamu Tezuka em 1952, história em quadrinho da qual foi a primeira oportunidade oriental que fez sucesso no continente americano, especificamente nos Estados Unidos da América (EUA).

**Figura 20: Primeiro mangá moderno em meados do século xx.**



Primeiro volume de 'Astro Boy' (鉄腕アトム) na capa da revista *Weekly Shonen* em abril de 1952.

<sup>4</sup> Nome do mangá em japonês, na tradução romanizada ficaria 'Tetsuwan Atomu'.

Diferente das histórias em quadrinhos (HQs) do ocidente, o mangá (figura 4) possui uma leitura diferente, iniciada folheando-se o livro da esquerda para a direita, ou seja, de trás para a frente. Outras características presentes nesse gênero textual são: predominam desenhos em preto e branco; as obras são lançadas por capítulos, conhecidos também por volumes; apresentam uma única história, composta, normalmente, por diversas aventuras, curiosidades e histórias secundárias com o protagonista, contudo, sem abandonar do enredo principal.

Dantas Junior e Góes (2018, p. 4) ressaltam que “[...] Desde o surgimento do mangá até a atualidade, esse bem cultural passou por diversas transformações para ter a forma que possui, seja por influência orientais, ocidentais ou por “exigência” do contexto. [...]”. Neste caso, podemos afirmar que, o gênero mangá evoluiu, passando por várias modificações e adaptações até se chegar ao formato conhecido na atualidade.

Esta afirmação nos assegura que, conforme o enredo das histórias, o mangá é recheado de informações, podendo ser visuais como os desenhos que são a base de qualquer história em quadrinhos, mas também, textuais, pois os personagens têm diálogos e pensamentos. Os animes, versões televisivas dos mangás, são histórias resumidas das histórias em quadrinhos japonesas, mas mantêm sua essência. Eles possuem suas próprias narrativas e desenvolvimentos, mesmo que de maneira mais descontraída e são igualmente importantes. Além disso, animes têm um público-alvo mais amplo.

As animações japonesas, conhecidas como animes, surgiram no início do século XX, com o primeiro filme lançado em 1917, segundo Nagado (2021). Mas a indústria de animes começou a se consolidar nas décadas de 1960-70, diferente dos mangás que se consolidou no final da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Foram épocas marcantes para a construção do reconhecimento dessas mídias que hoje são mundialmente conhecidas. Como citado no decorrer da leitura, havia diversos acontecimentos durante o desenvolvimento dos mangás e as animações.

De acordo com Funakura (2023) “[...]os mangás modernos começaram a ser publicados em revistas periódicas, abrangendo uma variedade de gêneros, desde histórias infantis até mangás mais adultos e temáticos. [...]”, ou seja, os mangás e animes podem estar nas mãos de várias pessoas de diferentes idades e gêneros.

### 3.4 Diretrizes socioambientais para o Ensino Fundamental – anos finais

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o ensino fundamental foi homologada em dezembro de 2017 e para o ensino médio em 2018, essas diretrizes têm a importância de uma educação padronizada e de qualidade para todos os estudantes brasileiros, os professores são fundamentais para o desempenho da BNCC com os alunos na sala de aula. Neste trabalho destacaremos especificamente a funcionalidade para o Ensino Fundamental - anos finais, que é entre o 6º e 9º ano. Conforme estabelecido pelo Ministério da Educação (MEC), é definido os conhecimentos essenciais que todos os alunos devem adquirir ao longo de sua formação básica.

No contexto de Ciências Humanas - Geografia, a BNCC busca desenvolver com os estudantes uma compreensão crítica e contextualizada do espaço geográfico, da relação socioambiental, e dos processos de transformações que o mundo contemporâneo está passando, sem esquecer de contextualizar o que já passou também.

O quadro 2 destaca os tópicos que são de acordo com a temática que podem interligar conteúdos com o desenvolvimento socioambiental para o ensino fundamental – anos finais, que os professores devem abordar dentro de sala de aula, de acordo com o Ministério da Educação (MEC).

**Quadro 5:** Base Nacional Comum Curricular (BNCC), área de ciências humanas - geografia no ensino fundamental – anos finais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades.

6º ANO			
ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS	UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Propõe-se a retomada da identidade sociocultural, do reconhecimento dos lugares de vivência e da necessidade do estudo sobre os diferentes e desiguais usos do espaço, para uma tomada de consciência sobre a escala da interferência humana no planeta. Aborda-se também o desenvolvimento de conceitos estruturantes do meio físico natural, destacadamente, as relações entre os fenômenos no decorrer dos tempos da natureza e as profundas alterações ocorridas	O sujeito e seu lugar no mundo	Identidade sociocultural	(EF06GE01) <b>Comparar modificações das paisagens</b> nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos.
	Conexões e escalas	Relações entre os componentes físico-naturais	(EF06GE04) <b>Descrever o ciclo da água, comparando o escoamento superficial no ambiente urbano e rural</b> , reconhecendo os principais componentes da morfologia das bacias e das

<p>no tempo social. Ambas são responsáveis pelas significativas transformações do meio e pela produção do espaço geográfico, fruto da ação humana sobre o planeta e sobre seus elementos reguladores. Trata-se, portanto, de compreender o conceito de natureza; as disputas por recursos e territórios que expressam conflitos entre os modos de vida das sociedades originárias e/ou tradicionais; e o avanço do capital, todos retratados na paisagem local e representados em diferentes linguagens, entre elas o mapa temático. O entendimento dos conceitos de paisagem e transformação é necessário para que os alunos compreendam o processo de evolução dos seres humanos e das diversas formas de ocupação espacial em diferentes épocas. Nesse sentido, espera-se que eles compreendam o papel de diferentes povos e civilizações na produção do espaço e na transformação da interação sociedade/natureza.</p>			<p>redes hidrográficas e a sua localização no modelado da superfície terrestre e da cobertura vegetal.</p>
	Mundo do trabalho	Transformação das paisagens naturais e antrópicas	<p>(EF06GE06) <b>Identificar as características das paisagens transformadas pelo trabalho humano</b> a partir do desenvolvimento da agropecuária e do <b>processo de industrialização.</b></p> <p>(EF06GE07) <b>Explicar as mudanças na interação humana com a natureza</b> a partir do surgimento das cidades.</p>
	Natureza, ambientes e qualidade de vida	Biodiversidade e ciclo hidrológico	(EF06GE11) <b>Analisar distintas interações das sociedades com a natureza</b> , com base na distribuição dos componentes físico-naturais, incluindo as <b>transformações da biodiversidade local e do mundo.</b>
Atividades humanas e dinâmica climática		(EF06GE13) <b>Analisar consequências, vantagens e desvantagens das práticas humanas na dinâmica climática</b> (ilha de calor etc.).	

## 7º ANO

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS	UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Os objetos de conhecimento abordados partem da <b>formação territorial do Brasil, sua dinâmica sociocultural, econômica e política.</b> Objetiva-se o aprofundamento e a compreensão dos conceitos de Estado-nação e <b>formação</b>	Conexões e escalas	Características da população brasileira	(EF07GE04) <b>Analisar a distribuição territorial da população brasileira</b> , considerando a diversidade étnico-cultural (indígena, africana, europeia e <b>asiática</b> ), assim como aspectos de renda, sexo e idade nas regiões

<p><b>territorial, e também dos que envolvem a dinâmica físico-natural, sempre articulados às ações humanas no uso do território.</b> Espera-se que os alunos <b>compreendam e relacionem as possíveis conexões existentes entre os componentes físico-naturais</b> e as múltiplas escalas de análise, como também entendam o processo socioespacial da formação territorial do Brasil e analisem as transformações no federalismo brasileiro e os usos desiguais do território.</p>			brasileiras.
	Mundo do trabalho	População, circulação e consumo de mercadorias	(EF07GE06) <b>Discutir em que medida a produção, a circulação e o consumo de mercadorias provocam impactos ambientais,</b> assim como influem na distribuição de riquezas, em diferentes lugares.
<b>8º ANO</b>			
<b>ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS</b>	<b>UNIDADE TEMÁTICA</b>	<b>OBJETO DE CONHECIMENTO</b>	<b>HABILIDADES</b>
<p>Nessa direção, explora-se, uma análise mais profunda dos conceitos de território e região, por meio dos estudos da América e da África. Pretende-se, com as possíveis análises, que os estudantes possam compreender a formação dos Estados Nacionais e as implicações na ocupação e nos usos do território americano e africano. As relações entre como ocorreram as ocupações e as formações territoriais dos países podem ser analisadas por meio de comparações, por exemplo, de países africanos com países latino-americanos, inserindo, nesse contexto, o processo socioeconômico brasileiro. Destaca-se também a relevância do estudo da América do Norte, com ênfase no papel dos Estados Unidos da América na economia do pós-guerra e em sua participação na geopolítica mundial na contemporaneidade. Nos estudos regionais, sejam da América, sejam da África, <b>as informações geográficas são</b></p>	O sujeito e seu lugar no mundo	Distribuição da população mundial e deslocamento populacional	(EF08GE01) <b>Descrever as rotas de dispersão da população humana pelo planeta e os principais fluxos migratórios em diferentes períodos da história,</b> discutindo os fatores históricos e condicionantes físico-naturais associados à distribuição da população humana pelos continentes.
		Diversidade e dinâmica da população mundial e local	(EF08GE04) <b>Compreender os fluxos de migração na América Latina</b> (movimentos voluntários e forçados, assim como fatores e áreas de expulsão e atração) e as principais políticas migratórias da região.
	Natureza, ambientes e qualidade de	Identidades e interculturalidades regionais: Estados	(EF08GE21) <b>Analisar o papel ambiental e territorial da Antártica</b>

<p><b>fundamentais para analisar geoespacialmente os dados econômicos, culturais e socioambientais</b> – tais como GINI, IDH, saneamento ciências humanas – geografia ensino fundamental básicos, moradia, entre outros –, <b>comparando-os com eventos de pequenas e grandes magnitudes, como terremotos, tsunamis e desmoronamentos devidos a chuvas intensas e falta da cobertura vegetal.</b> Considera-se que os <b>estudantes precisam conhecer as diferentes concepções dos usos dos territórios, tendo como referência diferentes contextos sociais, geopolíticos e ambientais, por meio de conceitos como classe social, modo de vida, paisagem e elementos físicos naturais,</b> que contribuem para uma aprendizagem mais significativa, estimulando o entendimento das abordagens complexas da realidade, incluindo a leitura de representações cartográficas e a elaboração de mapas e croquis.</p>	<p>vida</p>	<p>Unidos da América, América espanhola e portuguesa e África</p>	<p><b>no contexto geopolítico,</b> sua relevância para os países da América do Sul e seu valor como <b>área destinada à pesquisa e à compreensão do ambiente global.</b></p>
<b>9º ANO</b>			
<b>ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS</b>	<b>UNIDADE TEMÁTICA</b>	<b>OBJETO DE CONHECIMENTO</b>	<b>HABILIDADES</b>
<p>É dada atenção para a constituição da nova (des)ordem mundial e a emergência da globalização/mundialização, assim como suas consequências. Por conta do estudo do papel da Europa na dinâmica econômica e política, é necessário abordar a visão de mundo do ponto de vista do Ocidente, especialmente dos países europeus, desde a expansão marítima e comercial, consolidando o Sistema Colonial em diferentes regiões do mundo. <b>É igualmente importante abordar</b></p>	<p>O sujeito e seu lugar no mundo</p>	<p>As manifestações culturais na formação populacional</p>	<p><b>(EF09GE03) Identificar diferentes manifestações culturais de minorias étnicas</b> como forma de compreender a multiplicidade cultural na escala mundial, defendendo o princípio do respeito às diferenças.</p> <p><b>(EF09GE04) Relacionar diferenças de paisagens aos modos de viver de diferentes povos</b> na Europa, Ásia e Oceania, valorizando identidades e interculturalidades</p>

<p><b>outros pontos de vista, seja o dos países asiáticos na sua relação com o Ocidente, seja o dos colonizados, com destaque para o papel econômico e cultural da China, do Japão, da Índia e do Oriente Médio. Entender a dimensão sociocultural e geopolítica da Eurásia na formação e constituição do Estado Moderno e nas disputas territoriais possibilita uma aprendizagem com ênfase no processo geo-histórico, ampliando e aprofundando as análises geopolíticas, por meio das situações geográficas que contextualizam os temas da geografia regional.</b> Espera-se, assim, que o estudo da Geografia no Ensino Fundamental – Anos Finais possa contribuir para o delineamento do projeto de vida dos jovens alunos, de modo que eles compreendam a produção social do espaço e a transformação do espaço em território usado. Anseia-se, também, que entendam o papel do Estado-nação em um período histórico cuja inovação tecnológica é responsável por grandes transformações socioespaciais, acentuando ainda mais a necessidade de que possam conjecturar as alternativas de uso do território e as possibilidades de seus próprios projetos para o futuro. Espera-se, também, que, nesses estudos, sejam utilizadas diferentes representações cartográficas e linguagens para que os estudantes possam, por meio delas, entender o território, as territorialidades e o ordenamento territorial em diferentes escalas de análise.</p>			regionais.
	Conexões e escalas	Intercâmbios históricos e culturais entre Europa, Ásia e Oceania	<p>(EF09GE08) <b>Analisar transformações territoriais, considerando o movimento de fronteiras, tensões, conflitos e múltiplas regionalidades na Europa, na Ásia e na Oceania.</b></p> <p>(EF09GE09) <b>Analisar características de países e grupos de países europeus, asiáticos e da Oceania em seus aspectos populacionais, urbanos, políticos e econômicos, e discutir suas desigualdades sociais e econômicas e pressões sobre seus ambientes físico-naturais</b></p>
	Natureza, ambientes e qualidade de vida	Diversidade ambiental e as transformações nas paisagens na Europa, na Ásia e na Oceania	<p>(EF09GE16) <b>Identificar e comparar diferentes domínios morfoclimáticos da Europa, da Ásia e da Oceania.</b></p> <p>(EF09GE17) <b>Explicar as características físico-naturais e a forma de ocupação e usos da terra em diferentes regiões da Europa, da Ásia e da Oceania.</b></p>

**Fonte:** Adaptado de Silva e Moura-Fé (2020). *Apud* Furtado, Valdati e Gomes (2023)

**Fonte:** Brasil (2017). Grifo autoral.

No quadro 2, pode-se observar as temáticas que falam sobre os impactos sociais e

ambientais, mas tendo em vista que a proposta de pesquisa envolve a dinâmica metodológica do uso de mangás e animes como recursos para auxiliar no conteúdo programático da educação básica, a BNCC possibilita a busca de informações que envolva o contexto geopolítico, identidade regional e conhecimento entre as diversidades mundial e global. Sendo assim, observa-se que a BNCC propõe que é válido buscar diversas maneiras de abordar estes assuntos, como é citado no quadro 1, no tópico anterior.

O conceito de desenvolvimento socioambiental refere-se à integração de práticas e políticas que promovem a sustentabilidade ambiental e a convivência social do ser humano. Este conceito é fundamental para a formação de cidadãos conscientes e responsáveis, capazes de compreender e atuar frente aos desafios ambientais e sociais do século XXI.

Jacobi (2003) diz que a dimensão ambiental se configura crescentemente como uma questão que envolve um conjunto de atores do universo educativo, potencializando o engajamento dos diversos sistemas de conhecimento. Com isso a BNCC de Geografia para o Ensino Fundamental enfatiza a importância de abordar temas como a relação entre sociedade e natureza, a gestão dos recursos naturais, e a promoção de práticas sustentáveis.

### **3.5 Geografia ambiental retratada nos mangás e animes**

Neste tópico abordaremos a importância da educação ambiental que está presente na área de estudos do componente curricular de Geografia, da qual estuda as interações entre a sociedade e o meio ambiente, os impactos sobre os ecossistemas, a ação do homem e as consequências nas mudanças climáticas atualmente e nas práticas de sustentabilidade. Buscando compreender como os processos naturais e os processos humanos que pode influenciar no espaço geográfico. E abordar sobre a exploração dos recursos naturais, que ocorre no Brasil, mesmo essencial para atender às necessidades humanas e fornecer serviços e bens à sociedade, a superexploração da natureza tornou-se um grave problema ambiental que ameaça a manutenção das reservas de recursos não renováveis. De acordo com as teorias de Marx (1844 *apud* Andrioli, 2008).

O ser humano vive da natureza significa que a natureza é seu corpo, com o qual ele precisa estar em processo contínuo para não morrer. Que a vida física e espiritual do ser humano está associada à natureza não tem outro sentido do que afirmar que a natureza está associada a si mesma, pois o ser humano é parte da natureza (Marx, 1844 p. 516).

Para debater um assunto ambiental, pode-se destacar que a natureza não faz parte

de uma fonte ilimitada para a exploração e vendas comerciais, mas que tem seus limites e as ações humanas usufruindo dos recursos naturais está trazendo diversas consequências, assim como é debatido na citação anterior e colocamos em palavras mais resumida, a natureza é o corpo para a vivência humana, e com o uso excessivo em algum momento pode-se alcançar o limite deste “corpo” e este fato dever ser trazido para as salas de aula e trabalhar a conscientização ambiental.

No tópico anterior sobre as diretrizes socioambientais para o ensino fundamental, destacamos a base nacional comum curricular (BNCC) e as suas habilidades que destaca o âmbito do qual os estudantes vivem, como esses processos podem ser gerenciados para promover a sustentabilidade e a qualidade de vida de acordo com os objetos de conhecimento descritos.

Silva *et. al.*, (2021) afirmam que a temática da educação socioambiental tem sido amplamente debatida no campo da educação, devido à sua relevância na formação dos estudantes em relação aos desafios ambientais. Por tanto, os recursos didáticos que é proposto neste trabalho de pesquisa envolve essa temática, ou seja, uma metodologia mais acessível e que possa acrescentar informações além da tradicional.

Os mangás e animes são formas de expressão cultural japonesas que desde a década de 1950 e 1960, têm ganhado popularidade mundial. Eles abrangem uma ampla diversidade de gêneros e temáticas, incluindo ficção científica, vivência escolar, *bullying*, fantasia, aventura, romance, esportes e questões sociais e ambientais.

Através de narrativas audiovisuais (vídeos como filmes e animações) e textuais, os mangás e animes têm a capacidade de abordar temas complexos de forma acessível e envolvente, tornando-se uma ferramenta importante para a educação e a conscientização para todos. Além de ser um recurso didático interdisciplinar para a educação. De acordo com Rocha (2009), a autora ressalta que

O olhar para essas práticas nos ajudaria a compreender de que modos os(as) jovens têm aprendido a construir significados fora da sala de aula, o que iluminaria uma reflexão sobre as práticas consideradas legítimas na escola. No que tange à questão das identidades, as práticas de letramento oriundas da cultura pop japonesa revelam grande potencial para discutir questões de gênero/sexualidade, um debate que a escola tem se esforçado para manter ausente das salas de aula. (Rocha, 2009, p. 6).

Os mangás e animes frequentemente exploram temas ambientais, mesmo quando o foco da história não seja literalmente sobre meio ambiente. Aos mangás e animes que falam sobre a

temática ambiental, os autores sempre buscam retratar e refletir sobre as preocupações contemporâneas sobre a sustentabilidade, a preservação dos ecossistemas e os impactos das mudanças climáticas. Essas obras podem ser utilizadas como recursos didáticos para ilustrar conceitos sobre a educação ambiental que são ensinadas durante o ensino básico e promover a conscientização sobre os impactos ambientais que estão sendo debatidos há muito tempo.

## 4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

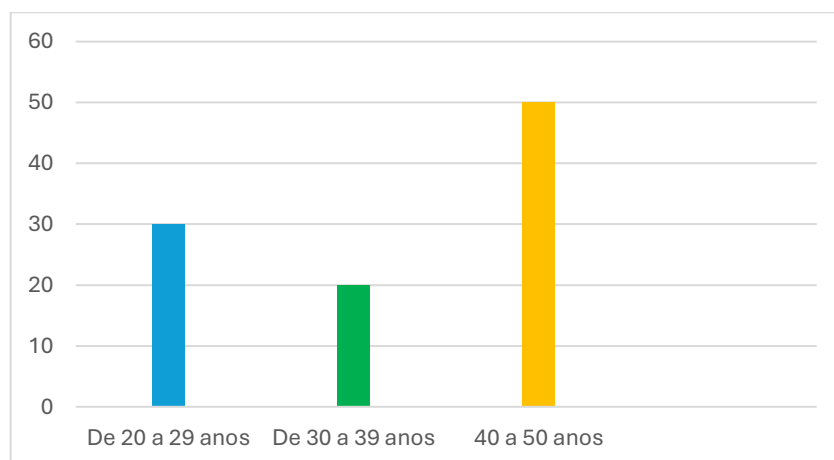
Essa seção apresenta a análise dos dados coletados na pesquisa através do questionário (APÊNDICE A) aplicado aos educadores e gestão pedagógica do ensino fundamental do Colégio Nossa Senhora da Anunciação da cidade de Ananindeua, instituição que trabalha com ensino infantil e com ensino fundamental (anos iniciais e anos finais). As questões serão analisadas tendo como base principal a fundamentação teórica que se encontra na terceira seção dessa monografia. E a proposta didática (APÊNDICE B) que foi vinculada, em forma resumida, ao questionário com objetivo de mostrar como seria a aplicação desta metodologia em sala de aula de acordo com o planejamento pedagógico e a BNCC. No tópico a seguir, apresentamos detalhadamente a Sequência Didática elaborada neste estudo.

### 4.1 Análise dos gráficos coletados no questionário

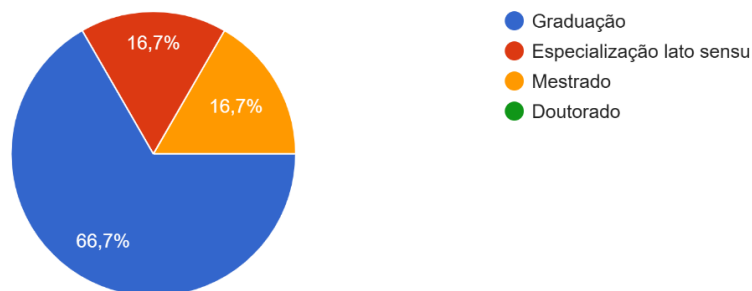
A seguir serão apresentados 8 gráficos resultantes das respostas às questões do questionário aplicado, aos professores de Geografia, História, Filosofia, Artes e os profissionais do corpo pedagógico (bibliotecária e coordenação pedagógica), que deixaram suas percepções sobre a temática proposta.

Nos gráficos 1, 2 e 3, é analisada a faixa etária, o perfil de estudos dos profissionais, e a área de atuação de cada um deles. Os gráficos a seguir têm como objetivo apresentar para análise os resultados coletados acerca do grau de estudo, a área de cada profissional entrevistado na instituição de ensino, levando-se em conta as faixas etárias dos colaboradores.

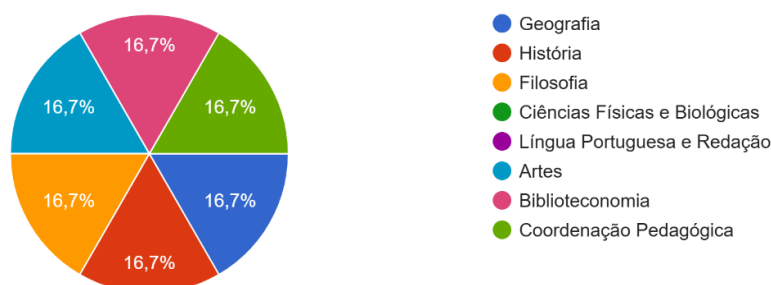
**Gráfico 1: Faixa Etária**



**Fonte:** Dados da Pesquisa (2025)

**Gráfico 2: Grau de Instrução**

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2025)

**Gráfico 3: Área de Atuação**

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2025)

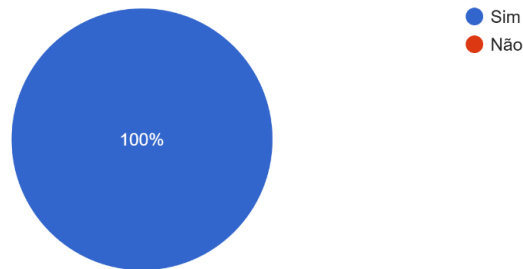
De acordo com os gráficos apresentados, foi constatado que a maioria dos profissionais possui nível de estudos em graduação. Além disso, observou-se que 50% deles enquadra-se na faixa etária de 40 a 50 anos. Verificou-se que 100% dos profissionais que responderam ao questionário são da área de ciências humanas e que têm mais de 40 anos, como se pode observar nos gráficos 1 e 2.

No gráfico 3, que evidencia a coleta de dados da questão 5, referente a área de atuação de cada professor e membro da equipe pedagógica que respondeu ao questionário, que inclui quatro professores e duas pessoas da equipe pedagógica, totalizando seis pessoas que participaram da entrevista. Os professores que responderam são das áreas de História, Geografia, Filosofia e Educação Artística e da equipe pedagógica que responderam, foi à bibliotecária e um membro da coordenação pedagógica. No entanto, não obtivemos respostas dos professores de Língua Portuguesa e Ciências, Física e Biológicas, que eram esperados para contribuir com suas perspectivas.

O gráfico 4, a seguir, demonstra que 100% dos profissionais entrevistados

conhecem os recursos didáticos propostos (mangás e animes).

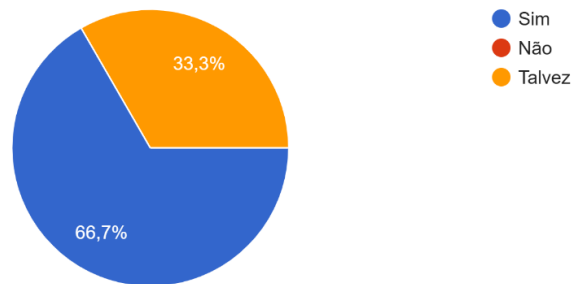
**Gráfico 4: Profissionais que sabem o que são animes e mangás**



**Fonte:** Dados da Pesquisa (2025)

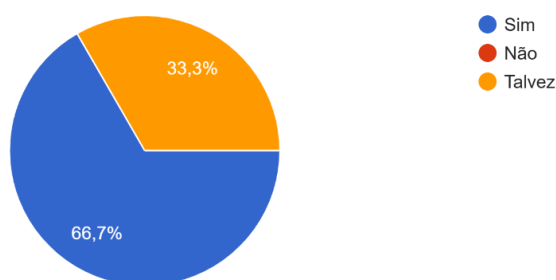
Ao se analisar os dados do gráfico 4, acima, supúnhamos que um percentual considerável dos profissionais entrevistados desconheceria os gêneros textuais propostos como recursos didáticos (animes e mangás), porém o resultado foi o contrário, já que 100% deles responderam afirmativamente à questão. O que favoreceu a coleta dos dados das questões 7 e 8, sobre a possível aplicação desses gêneros textuais como recurso didático sobre a temática dos impactos socioambientais, bem como sobre a utilização desses recursos em suas áreas de atuação. O que se pode observar nos gráficos 5 e 6, a seguir.

**Gráfico 5: A proposta pode ser útil para o ensino sobre Impactos Socioambientais**



**Fonte:** Dados da Pesquisa (2025)

**Gráfico 6: A proposta didática é útil para a área de atuação de cada professor**



**Fonte:** Dados da Pesquisa (2025)

Observando-se o gráfico 6, verifica-se que 66,7% dos profissionais entrevistados afirmam que a proposta didática pode ser útil na sua área de atuação. No campo de sugestões da questão 10, os professores de História, Filosofia, Educação Artística e a Bibliotecária fizeram os seguintes comentários:

“Acredito que seja totalmente válido o uso destes recursos para o ensino-aprendizagem de História e de outras disciplinas.” - Professor de História

“Primeiramente, incluir o ensino religioso na área de atuação da pesquisa, o qual participo. Segundo, sendo um trabalho da área da geografia creio que outros temas como cosmovisão e pontos como geopolítica podem também ser elementos a serem trabalhados junto à animes e mangás.” – Professor de Filosofia

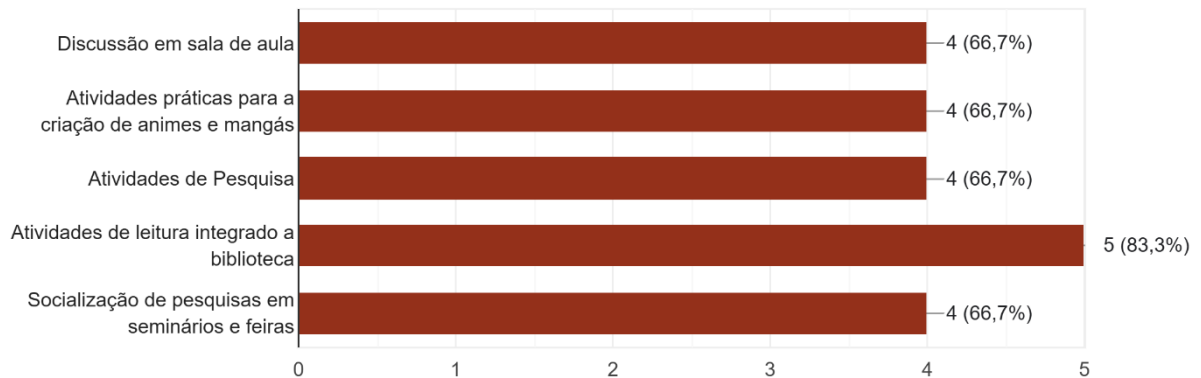
“Por experiência sei que o uso das HQ's (Histórias em Quadrinhos), Mangás e até os Animes, atrai muito a atenção dos estudantes, dos jovens, o que é bem positivo para abordar qualquer tema e envolver os estudantes” – Bibliotecária

“Com o 8º ano por exemplo, usar como recurso para ensinar o teatro Nô da cultura japonesa, e como suas máscaras influenciam nos animes e mangás.” – Professora de Educação Artística

A partir dessas sugestões depreende-se que os entrevistados em questão concordam que a proposta didática pode ser desenvolvida, inclusive em outras disciplinas, obviamente com uma seleção de animes e mangás apropriados às temáticas propostas, o que deve ser feito à luz do conteúdo programático disposto nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular, como discutimos na seção 3.

No gráfico 7, a seguir, elaborado sobre a questão 9 do questionário aplicado, observam-se os percentuais das respostas sobre as estratégias de ensino mais adequadas para integrar animes e mangás como recursos didáticos.

**Gráfico 7: Estratégias de ensino adequadas para integrar animes e mangás**

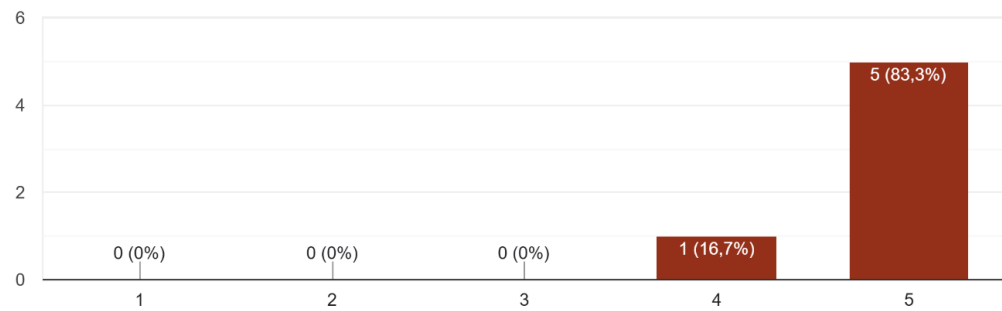


**Fonte:** Dados da Pesquisa (2025)

Analisando-se os resultados obtidos no gráfico 7, verifica-se todas as estratégias foram consideradas adequadas, porém a que mais se destacou, com percentual de 83,3%, foi a estratégia de “Atividades de leitura integrado a biblioteca”, o que se justifica pelo fato de que o mangá é um tipo de história em quadrinhos japonesa, e os gêneros de histórias em quadrinhos são conhecidas por ajudar no desenvolvimento da leitura, especialmente entre as crianças e os adolescentes. Além disso, o gênero anime também pode ser considerado como texto audiovisual<sup>5</sup>, portando, passível de leitura.

No gráfico 8, a seguir, verificam-se os resultados acerca das avaliações dos profissionais entrevistados sobre a Sequência Didática proposta (APÊNDICE B).

<sup>5</sup> De acordo com a Secretaria de educação do Paraná (2021), “A linguagem audiovisual é composta por outras três linguagens - verbal, sonora e visual - que, conjugadas, transmitem uma mensagem específica. A leitura dessa linguagem pressupõe o conhecimento dos seus elementos, seus códigos e processo de construção. Dessa maneira, este espaço tem como principal objetivo sistematizar e oferecer maiores informações ao professor que deseja introduzir essa linguagem em sua sala de aula, trabalhando com a leitura de imagens e sons a partir do Cinema, do Vídeo, da TV ou da Web. [...]”

**Gráfico 8: Avaliação para a Sequência Didática**

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2025)

Como se pode observar no gráfico 8, a Sequência Didática elaborada para este estudo foi bem avaliada, sendo 1 a 5 as notas atribuídas pelos profissionais entrevistados, verifica-se que a maioria (83,3%) atribuíram nota máxima (5), e 16,7% atribuíram a nota 4 ao instrumento didático construído sobre a temática proposta, a utilização de mangás e animes para tratar o tema dos “impactos socioambientais”.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo geral desenvolver uma metodologia com estratégias pedagógicas inovadoras que utilizem mangás e animes como recursos didáticos para auxiliar no ensino de Geografia, abordando os impactos socioambientais em turmas de ensino fundamental – anos finais em uma escola privada. Com base nos resultados encontrados a partir das entrevistas com docentes e equipe pedagógica da escola Nossa Senhora da Anunciação, por meio do *google forms*, pode-se indicar que o objetivo proposto foi alcançado, uma vez que se contemplaram os três objetivos específicos propostos, quais sejam: Investigar os impactos socioambientais retratados nos mangás e animes selecionados; promover a conscientização e a reflexão crítica sobre as questões ambientais e alinhando-se com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC); coletar e analisar percepções dos professores da área de ciências humanas sobre a eficácia desses recursos didáticos.

Para alcançar o primeiro objetivo específico, buscou-se selecionar os animes e mangás que tem abordagem de acordo com a temática da pesquisa e ter cuidado com as classificações de idade e conteúdo para serem sugeridos como recursos didáticos. Para o segundo objetivo, foram abordadas as diretrizes da base nacional comum curricular que abordam a conscientização e reflexão sobre o meio ambiente, e em terceiro foi coletado dados em uma instituição de ensino privado, buscou-se saber opiniões dos profissionais do corpo docente e pedagógicos, para obter resultados sobre uma possível eficácia da proposta de pesquisa.

Dentre os principais resultados obtidos, destaca-se a avaliação dos professores e da equipe pedagógica que analisaram a Sequência Didática elaborada neste estudo, que avaliaram positivamente, indicando a possibilidade de aplicação da mesma em suas respectivas áreas, e em atividades interdisciplinares. Os resultados aqui apresentados oferecem evidências de que os mangás e animes selecionados podem ser usados como uma proposta didática, pois retratam bem diversos impactos socioambientais. Assim, este estudo contribui para o desenvolvimento crítico e reflexivo dos estudantes do ensino fundamental-anos finais sobre a preservação ambiental e ações prejudiciais ao meio ambiente promovidas pela humanidade.

Salientamos que esta pesquisa coletou dados em apenas uma instituição de ensino privado. Contudo, o estudo incita a continuidade da pesquisa incluindo um número maior de profissionais, incluindo-se os atuantes na rede pública de ensino, o que possibilitará

intercomparação de dados, podendo revelar outras dificuldades e possibilidades em ambas as instituições.

Por fim, ressaltamos que as atividades propostas neste estudo coadunam a prática e as reflexões que Freire (1987) defendeu em seu livro “Pedagogia do Oprimido”, que preconiza a elaboração de aulas que priorizem o lúdico e o prático, o contexto e a história de vida dos alunos, em uma relação de trocas de conhecimento entre educando e educador, contribuindo-se assim para uma aprendizagem mais eficiente e para o desenvolvimento de um senso crítico nos alunos.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACADEMIA INTERNACIONAL DE CINEMA. **O que é audiovisual?**. 2021. Disponível em: < <https://www.aicinema.com.br/o-que-e-audiovisual> >. Acesso em janeiro de 2025.

ALMEIDA, Jhenyfer Caroliny de. MARAFON, Alan de Almeida. GHERARDI, Sandra Regina Marcolino. **A utilização de mangá como ferramenta pedagógica para a contextualização de diversas disciplinas: uma breve revisão de literatura de 2001 a 2021**. Revista Biodiversidade - v.22, n.1, 2023 - pág. 121;

BRASIL, Ministério da Educação (MEC). 2017. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC;

BRASIL, Ministério da Educação (MEC).2024. **Guia de Recomendações Curriculares e Pedagógicas para o Ensino Fundamental - Anos Finais**. Brasília: MEC.

BRASIL. Lei nº 14.119, de 13 de janeiro de 2021. Ministério do Meio Ambiente (MMA) e Mudança do Clima.

CALLAI, H. C.; CAVALCANTI, L. de S.; VANZELLA CASTELLAR, S. M. **O estudo do lugar nos anos iniciais do ensino fundamental**. Terra Livre, [S. l.], v. 1, n. 38, p. 79–98, 2015. DOI: 10.62516/terra\_livre.2012.461. Disponível em: <https://publicacoes.agb.org.br/terralivre/article/view/461> . Acesso em: 11 jan. 2025.

CARVALHO, Dolean Dias. **Mangás e Animês: Entretenimento e influências culturais**. Brasília: UNICEUB – Centro Universitário de Brasília, outubro de 2007.

DANTAS JUNIOR, Reinaldo Oliveira; GÓES, Liliane Matos. **O mangá como recurso didático para o ensino de Geografia**. Apud: Anais do XIX Encontro Nacional de Geógrafos. Pensar e fazer a Geografia brasileira no século XXI: escalas, conflitos socioespaciais e crise estrutural na nova geopolítica mundial. João Pessoa. 2018. p. 4.

FERRAZ, R. P. D.; ... [et al.], editores técnicos. **Marco referencial em serviços ecossistêmicos**. – Brasília, DF: Embrapa, 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**, 17<sup>a</sup>. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987;

FUNAKURA, Masaaki Alves. **Estudos Acerca de Mangás e Animês na Educação [manuscrito]: tendências e desafios contemporâneos**. 2023.

FURTADO, Thales Vargas. VALDATI, Jairo. GOMES, Maria Carolina Villaça. **Possibilidades de abordagem da geodiversidade no ensino de geografia a partir da proposta da BNCC**. Dossiê margens da educação em geografia - Geo UERJ, Rio de Janeiro, n.43, e76406, 2023;

GUITARRARA, Paloma. **Recursos naturais; Brasil Escola**. Disponível em < <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/os-recursos-naturais.htm> > Acesso em 08 de fevereiro de 2025.

JACOBI, Pedro. **Educação ambiental, cidadania e sustentabilidade**. Caderno de Pesquisa, n. 118, p. 189-205, março/ 2003. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/cp/a/kJbkFbyJtmCrFTmfHxktgnt/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em

03 de janeiro de 2025.

MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos**. 1844. Berlin: Dietz Verlag, 1968 (MEW 40), p. 516. In: ANDRIOLI, Antônio Inácio. **A atualidade de Marx para o debate sobre tecnologia e meio ambiente**. Revista Crítica Marxista, Campinas, SP, v. 15, n. 27, p. 11–25, 2008. DOI: 10.53000/cma.v15i27.19441. Disponível em < <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/cma/article/view/19441> >. Acesso em: 10 mar. 2025.

MIANUTTI, José. **Mangá: uma breve história**. 2019. Disponível em < <https://euquedesenhei.com/manga-uma-breve-historia> > Acesso em 27 de dezembro de 2024.

MILANO, Miguel Serediuk. **Meio ambiente, desenvolvimento e conservação da natureza**. Conservação da Natureza: e eu com isso? ,1ª ed. Pág. 08-24. Fortaleza. Rede Marinho-Costeira e Hídrica do Brasil. 2012.

NAGADO, Alexandre. **Mangá - História, evolução e influência: Uma breve trajetória dos quadrinhos japoneses que conquistaram o mundo**. 2021. Acesso em 28 de dezembro de 2024.

NAZARENO, Glênio Gomes. REISDÖRFER, Grasielle. **O uso do mangá como ferramenta de apoio à formação social e intelectual**. Revista Científica Congnitionis. V. 5 n.2 (2022) p. 183 – 193;

PARO, Vitor Henrique. **Educação como Exercício do poder: crítica ao senso comum em educação**, 3. ed. São Paulo, editora Cortez, 2014;

RAMOS, Mariana. **Florestas ajudam a equilibrar o clima**. 2008. Disponível em < <https://www.wwf.org.br/?10542/Florestas-ajudam-a-equilibrar-o-clima> >. Acesso em 21 de fevereiro de 2025.

ROCHA, Luciana Lins. **Hibridização entre Práticas de Letramento Não-Oficiais e Oficiais na Escola: mangás, animês, educação 2.0 e questões de gênero**. In: SINAIIS - Revista Eletrônica – Ciências Sociais. Vitória: CCHN, UFES, Edição n.06, v.1, dezembro. 2009. pp. 06-25

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. 4. ed. 2. reimpr. - São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006. - (Coleção Milton Santos; 1)

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ. **Linguagem Audiovisual**. 2021. Disponível em: < <http://www.filmes.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1066#> >. Acesso em: 10 fev. 2025.

SILVA, Fredson Pereira da. SILVA, Iolanda Cajuhy da. COSTA, Hilton Nobre da. FILHO, João César Abreu de Oliveira. **Educação ambiental e ensino de geografia: uma abordagem teórica**. XIV ENANPEGE. Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2021;

SILVA, J. V. M. da; MOURA-FÉ, M. M. de. **A geodiversidade na geografia escolar: reflexões teóricas e a importância da geodiversidade**. Geomae, Campo Mourão, v.11, n.1, p.143-157, 2020;

SILVA, Victor Ernesto Silveira; SOARES, Carlos Alberto Mendes. **ANIMES: um ponto de**

**encontro entre o letramento visual e o científico.** In: OLIVEIRA, Marcelo Souza; CARVALHO, Alexandra Souza de; ALMEIDA, Maria Matilde Nascimento de (orgs.). Educação científica e popularização das ciências: práticas multirreferenciais. V. II. 1. ed. Curitiba: Appris, 2021. p. 111-126.

## 7. APÊNDICE A

Questionário destinado aos profissionais da área pedagógica através do Google Forms

### PESQUISA SOBRE O USO DE ANIMES E MANGÁS COMO RECURSO DIDÁTICO

O objetivo deste questionário é obter opiniões dos profissionais pedagógicos sobre o uso de animes e mangás como recursos didáticos para tratar a temática sobre os impactos socioambientais no ensino fundamental - anos finais (6º ao 9º ano).

\* Indica uma pergunta obrigatória

The image shows a screenshot of a Google Forms questionnaire. It consists of four distinct sections, each with a title and a text input field. The first section is titled 'Nome completo \*' and has a text input field labeled 'Texto de resposta curta'. The second section is titled 'Idade \*' and also has a text input field labeled 'Texto de resposta curta'. The third section is titled 'e-mail \*' and has a text input field labeled 'Texto de resposta curta'. The fourth section is titled 'Qual seu grau de instrução? \*' and contains four radio button options: 'Graduação', 'Especialização lato sensu', 'Mestrado', and 'Doutorado'. The entire form is enclosed in a light brown border.

Nome completo \*

Texto de resposta curta

Idade \*

Texto de resposta curta

e-mail \*

Texto de resposta curta

Qual seu grau de instrução? \*

Graduação

Especialização lato sensu

Mestrado

Doutorado

Qual sua área de atuação? \*

- Geografia
- História
- Filosofia
- Ciências Físicas e Biológicas
- Língua Portuguesa e Redação
- Artes
- Biblioteconomia
- Coordenação Pedagógica

Você sabe o que são animes e mangás? \*

- Sim
- Não

Tendo em vista os seguintes conceitos: \*

**Anime** é um termo que se refere a animações japonesas, que podem ser desenhadas à mão ou por computador.

**Mangás** são histórias em quadrinhos japonesas.

Você acredita que animes e mangás podem ser úteis como recurso didático para o ensino da temática sobre os impactos socioambientais no ensino fundamental - anos finais?

- Sim
- Não
- Talvez

Você acredita que animes e mangás podem ser úteis como recurso didático para o ensino na sua área de atuação no ensino fundamental - anos finais? \*

- Sim
- Não
- Talvez

Na sua opinião, quais das estratégias de ensino são mais adequadas para integrar os animes e mangás ao ensino da temática sobre os impactos socioambientais no ensino fundamental - anos finais? \*

- Discussão em sala de aula
- Atividades práticas para a criação de animes e mangás
- Atividades de Pesquisa
- Atividades de leitura integrado a biblioteca
- Socialização de pesquisas em seminários e feiras

Na sua opinião, quais os pontos negativos que pode surgir durante o ensino por causa do uso de animes e mangás no ensino fundamental - anos finais? \*

Texto de resposta longa

---

Após responder as perguntas e tendo em vista que você já saiba o que são mangás e animes. \*

Leia a Sequência Didática ([click aqui](#)) que foi elaborada para desenvolver este recurso didático e deixe sua avaliação de 1 a 5 para esta proposta.

1



2



3



4



5



Deixe no espaço abaixo sugestões ou comentários sobre o uso de animes e mangás como recurso didático no ensino fundamental - anos finais. \*

Texto de resposta longa

---

## 8. APÊNDICE B

### SEQUÊNCIA DIDÁTICA

#### USO DE MANGÁS E ANIMES COMO RECURSOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA SOBRE A TEMÁTICA IMPACTOS SOCIOAMBIENTAIS.

##### 1. APRESENTAÇÃO:

A presente sequência didática apresenta um recurso didático a ser integrado à disciplina de Geografia para os anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano). A temática central abordada é a dos impactos socioambientais, um conteúdo já contemplado no planejamento programático anual das instituições de educação básica. Este documento está vinculado ao trabalho de conclusão de curso intitulado “Impactos Socioambientais Retratados em Mangás e Animes: Um Recurso Didático para o Ensino Fundamental – Anos Finais”, desenvolvido na Universidade Federal do Pará, Faculdade de Geografia, campus Ananindeua, no ano de 2025.

##### 2. OBJETIVOS:

- I. Compreensão dos Impactos Socioambientais:** Promover a compreensão dos impactos socioambientais causados pelas atividades humanas, utilizando mangás e animes como ferramentas pedagógicas.
- II. Desenvolvimento de Competências Críticas:** Incentivar o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas sobre questões ambientais e sociais contemporâneas.
- III. Integração Interdisciplinar:** Facilitar a integração de conteúdos de Geografia com outras disciplinas, promovendo uma abordagem holística e contextualizada.
- IV. Engajamento dos Estudantes:** Utilizar a narrativa visual e envolvente dos mangás e animes para aumentar o engajamento e a participação dos alunos nas discussões sobre temas ambientais.

##### 3. ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO

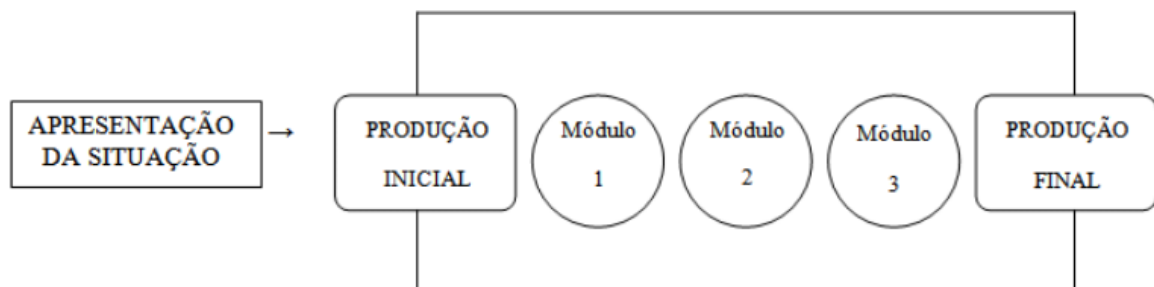
A proposta de utilização de mangás e animes como recursos didáticos para o ensino de Geografia sobre a temática impactos socioambientais deve ocorrer de maneira presencial, durante as aulas semanais, ao longo do período semestral. Essa metodologia pode ser adaptada

não apenas para a temática proposta, mas também para outros temas que o professor da instituição possa escolher abordar durante suas aulas. A implementação pode acontecer tanto dentro da sala de aula quanto na biblioteca da escola, onde serão exibidos animes e realizadas leituras de mangás selecionados, alinhados aos conteúdos programáticos descritos e planejados no início do ano letivo com o plano de aula da disciplina de Geografia, organizado pela coordenação pedagógica e os docentes.

Nas reuniões de planejamento, será discutida a produção dos materiais a serem repassados para os alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, selecionando quais animes e mangás são mais adequados para cada turma. Essas reuniões também serão um momento para os professores explorarem a interdisciplinaridade, buscando temas que possam ser trabalhados em conjunto com outras disciplinas, como proposto nesta sequência didática. Dessa forma, a metodologia não apenas enriquece o ensino de Geografia, mas também promove uma abordagem holística e integrada do currículo escolar, contribuindo para o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas nos alunos. Ao adotar essa abordagem, as escolas podem oferecer uma educação mais dinâmica e envolvente, preparando os alunos para enfrentar os desafios socioambientais contemporâneos com consciência e responsabilidade.

Esta sequência didática foi elaborada seguindo o modelo proposto pelos autores Joaquim Dolz, Michèle Noverraz e Bernard Schneuwly (2004), que definiram a sequência didática como um “conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito.” (DOLZ, NOVERRAZ E SCHNEUWLY, 2004. In MARCUSCHI, 2008, p. 213).

A figura a seguir mostrar a estrutura desta sequência didática



**Fonte:** Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004)

A seguinte sequência didática será estruturada em quatro etapas principais:

### **Etapa I - Contextualização e Apresentação**

Objetivo: Introduzir os estudantes ao tema sobre os impactos socioambientais e como ocorrem esse fenômeno com a ação do homem e à utilização de mangás e animes como recursos didáticos abordando essa temática.

Atividades: Apresentação de slides com exemplos de impactos socioambientais globais e locais, explicando as diferenças de ambos e exibir trechos de animes e mangás que abordam questões de preservação ambiental e as consequências que a ação humana causa a natureza.

Duração: 45 min. (30 minutos para a explicação e 15 min para esclarecimento de dúvidas)

### **Etapa II - Análise e Discussão**

Objetivo: Analisar criticamente as narrativas e personagens dos mangás e animes selecionados, identificando os impactos socioambientais retratados.

Atividades: Leitura e discussão em grupo de capítulos de mangás e episódios de animes. Elaboração de mapas conceituais para identificar e categorizar os impactos socioambientais apresentados nos slides e nos trechos de animes.

Duração: 90 min, dois tempos de 45 minutos (45 minutos para organização dos grupos, concentração de leituras de mangás e/ou assistir e analisar os trechos dos animes que são importantes para o desenvolvimento do conteúdo e 45 minutos para elaborarem mapas conceituais e identificar o que foi repassado no início da aula).

### **Etapa III – Produção Final**

Objetivo: Aplicar os conhecimentos adquiridos em atividades práticas que promovam a reflexão e a conscientização sobre os impactos socioambientais.

Atividades: Criação de projetos de conscientização ambiental, como apresentações multimídias. Realização de debates e simulações de situações ambientais.

Duração: 45 minutos

### **Etapa IV - Avaliação e Reflexão**

Objetivo: Avaliar o aprendizado dos alunos e promover a reflexão sobre os temas abordados.

Atividades: As turmas de 6º ano serão avaliadas com atividades em sala de aula e elaborações de cartazes destacando os impactos socioambientais que analisaram durante as leituras e trechos do animes, e explicarão a temática no entendimento de cada aluno, podendo ser uma apresentação em grupos de 3 alunos.

Para as turmas de 7º, 8º e 9º ano vão escrever relatórios ou resumos individuais sobre os

impactos socioambientais discutidos em sala de aula e aplicação de seminários em grupo para avaliar a compreensão dos conceitos. Podendo utilizar cartazes, slides e quadro se for necessário para auxiliá-los durante as apresentações. Para um trabalho coletivo, é sugerido a formação de 8 grupos com 5 alunos cada, a duração de apresentação para cada grupo será de 10-15 minutos no máximo.

Duração: 90 min. Dois tempos de 45 minutos.

#### 4. RECURSOS NECESSÁRIOS

##### Mangás e Animes Sugeridos:

Exemplos de obras que abordam questões ambientais, mangá "Nausicaã do Vale do Vento" e o anime "Princesa Mononoke". Ambos são do *Studio Ghibli* e abordam temas socioambientais.

Materiais Didáticos: Slides, vídeos (animes), mapas conceituais, papel, canetas, quadro branco, pincel para quadro, notebook, projetor, computadores para pesquisas e uso do espaço de leituras (sala de informática e biblioteca)

#### 5. DIFICULDADES E POSITIVIDADES QUE PODEM SER ENCONTRADAS

##### DIFICULDADES:

- I. **Resistência à Mudança:** Professores e administradores escolares podem ser resistentes a mudanças metodológicas, especialmente se estão acostumados com métodos de ensino tradicionais.
- II. **Falta de Recursos:** Nem todas as escolas têm acesso a tecnologia ou materiais necessários para implementar o uso de mangás e animes de maneira eficaz.
- III. **Formação Docente:** Professores podem não ter formação ou conhecimento suficiente sobre como utilizar mangás e animes como recursos didáticos, o que pode exigir treinamento adicional.
- IV. **Diversidade de Conteúdo:** Nem todos os mangás e animes são adequados para todas as faixas etárias ou abordam temas relevantes para a Geografia escolar, exigindo uma seleção cuidadosa do material.
- V. **Avaliação de Aprendizagem:** Pode ser difícil desenvolver métodos de avaliação que mensurem efetivamente o aprendizado quando se utiliza esse tipo de recurso didático.

POSITIVIDADES:

- I. **Engajamento dos Alunos:** Mangás e animes são formas de mídia visualmente atraentes e narrativamente envolventes, o que pode aumentar o interesse e a participação dos alunos.
- II. **Aprendizagem Contextualizada:** Esses recursos permitem que os alunos vejam a Geografia em contexto, facilitando a compreensão de conceitos abstratos por meio de narrativas e exemplos concretos.
- III. **Relevância Curricular:** De acordo com a base nacional comum curricular é possível alinhar o conteúdo dos mangás e animes com as diretrizes curriculares estabelecidos. A seguir verificamos um quadro com os objetos de conhecimento e habilidades da área de ciências humanas (linguagens – língua portuguesa), que descrevem este possível alinhamento com os mangás e animes.

Objeto de Conhecimento	Habilidade
Relação entre textos	(EF67LP27) <b>Analisar, entre os textos literários</b> e entre estes e outras <b>manifestações artísticas</b> (como <b>cinema</b> , teatro, música, <b>artes visuais</b> e midiáticas), referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários e semióticos
Estratégias de leitura Apreciação e réplica	(EF67LP28) <b>Ler, de forma autônoma, e compreender</b> – <b>selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes</b> –, romances infantojuvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, <b>narrativas de aventuras</b> , narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, <b>mangás</b> , poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.
Reconstrução da textualidade Efeitos de sentidos provocados pelos usos de recursos linguísticos e	(EF67LP29) Identificar, em texto dramático, personagem, ato, cena, fala e indicações cênicas e a organização do

multissemióticos	texto: enredo, conflitos, ideias principais, pontos de vista, universos de referência.
------------------	--

**Fonte:** Brasil (2017). Grifos autorais.

- IV. **Desenvolvimento de Competências Socioemocionais:** Através de histórias que abordam questões sociais e ambientais, os alunos podem desenvolver empatia e cooperação com os próprios hábitos.
- V. **Interdisciplinaridade:** Mangás e animes frequentemente abordam temas que transcendem os limites das disciplinas tradicionais, promovendo uma abordagem interdisciplinar que pode ser enriquecedora para o ensino de Geografia e outras disciplinas da área de Ciências Humanas.
- VI. **Acessibilidade:** Esses recursos podem tornar o aprendizado mais acessível para alunos com diferentes estilos de aprendizagem, incluindo aqueles que são mais visuais ou auditivos.
- VII. **Conscientização Ambiental:** A utilização de mangás e animes pode ajudar a conscientizar os alunos sobre a importância da preservação ambiental e os perigos dos impactos ambientais causados pela humanidade.

Implementar um projeto como "Uso de mangás e animes como recursos didáticos para o ensino de geografia sobre a temática impactos socioambientais" nas escolas requer planejamento cuidadoso e consideração de ambos os desafios e benefícios. No entanto, quando bem executado, pode proporcionar uma experiência de aprendizado enriquecedora e significativa para os alunos.