



## O Mangá na disciplina de História

*Manga in the History Discipline*

MasaaKi Alvez Funakura<sup>1</sup>  
Universidade La Salle (UNILASALLE)

Gelson Vanderlei Weschenfelder<sup>2</sup>  
Universidade La Salle (UNILASALLE)

### RESUMO

Este presente trabalho tem por objetivo demonstrar a potencialidade do mangá Rurouni Kenshin como um material didático para a disciplina de História. O conteúdo deste mangá desperta a atenção daqueles que têm interesse no ensino de história, principalmente na história dos séculos XVIII e XIX. A pesquisa através de uma revisão bibliográfica e da realização de prática em sala de aula, analisando o mangá e a sua narrativa, busca-se novos olhares sobre as experiências de prática didática em sala de aula. Diante disso, cabe ao professor buscar as dimensões formativas dos ícones da cultura pop (mangá/anime como por exemplos), almejando não apenas a forma educacional tradicional em aula, mas ver esse objeto como uma forma de potencialidade ao conhecimento, e assim esse trabalho busca relatar a prática em sala de aula utilizando o mangá/anime, este objeto de estudo, como outras artes modernas podem se constituir como uma importante fonte de conhecimento e, portanto, de interpretação do mundo, o que possibilita o debate sobre vários assuntos da realidade e de contextos históricos que remete o indivíduo ao seu tempo presente.

**PALAVRAS-CHAVE:** Didática. Educação. História. Mangá. Mediação Cultural.

### ABSTRACT

This paper aims to demonstrate the potential of the manga Rurouni Kenshin as a teaching material for the discipline of History. The content of this manual draws attention to those who are interested in the teaching of history, especially in the history of the 18th and 19th centuries. A research through a bibliographic review and the realization of practices in the classroom, analyzing or managing a narrative, research new perspectives on the experiences of didactic practice in the classroom. Therefore, it is up to the teacher to seek the formative dimensions of pop culture icons (manga / anime as examples), in addition to displaying only a traditional educational form in class, but this object is a form of knowledge potential and thus it is work to relate the practice in the classroom using manga / anime, this object of study, like other modern arts can constitute an important source of knowledge and, therefore, the interpretation of the world, or what makes possible the debate on various subjects of reality and contexts historical references or individual to their present time.

**KEYWORDS:** Didactic. Education. History. Manga. Cultural Mediation.

---

<sup>1</sup> Graduando em Pedagogia. Formado em História Licenciatura na Universidade La Salle (2019). <https://orcid.org/0000-0001-6101-2943>. E-mail: [masaaki.funakura0342@unilasalle.edu.br](mailto:masaaki.funakura0342@unilasalle.edu.br). Endereço: Av. Victor Barreto, 2288, Centro - Canoas RS, 92010-000.

<sup>2</sup> Doutor em Educação na Universidade La Salle. <https://orcid.org/0000-0002-6571-8027>. E-mail: [gelson.weschenfelder@unilasalle.edu.br](mailto:gelson.weschenfelder@unilasalle.edu.br). Endereço: Av. Victor Barreto, 2288, Centro - Canoas RS, 92010-000.

## Introdução

O presente estudo é o resultado de uma prática realizada em sala de aula na disciplina de História, na escola pública de nome Colégio Marechal Rondon, situado na cidade de Canoas/RS, com a turma do sétimo ano do Ensino Fundamental, juntamente com pesquisas realizadas sobre o uso de mangás no contexto escolar. O estudo centraliza-se na investigação das possibilidades da utilização de mangás na disciplina de História no Ensino Médio e Fundamental, seja como meio didático ou aplicação pontual, bem como sua contribuição como metodologia de prática pedagógica e introdutória ao conteúdo de História, com intuito de demonstrar a aplicabilidade e a qualidade das práticas educacionais, tendo como centralidade a temática “mangá”.

Conforme definido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), a Base deve nortear os currículos dos sistemas e redes de ensino das Unidades Federativas, como também as propostas pedagógicas de todas as escolas públicas e privadas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, em todo o Brasil. Em suas competências há um leque de possibilidades para que educadores tenham maior autonomia e que vão ao encontro da articulação na construção de conhecimento, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores com os alunos em sala de aula.

Sendo assim, por sua vez o Japão por ser o país de origem dos mangás, é o país com o maior índice de alfabetização do mundo, devido ao forte hábito de leitura no mesmo pois os mangás - por estarem inseridos na indústria editorial e de entretenimento japonesa, existe um público bem amplo para diversas histórias e idades atualmente. Conforme Luyten (2011) demonstra, um dos motivos que levou a esse “boom” de consumismo de mangás no Japão deve-se ao fato dos pós Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945), onde o país saiu da mesma derrotado. Com um cenário novo para novas ideias de histórias, a criação e venda dos mangás eram de fácil acesso a todos, sendo assim, o surgimento de novos temas criado pelos novos quadrinistas.

O presente artigo tem como objetivo, identificar as potencialidades existentes na obra *Rurouni Kenshin* que promovam formas de compreensão no ensino de História, construindo



ações pedagógicas e mediações culturais com os mangás do referido título, desenvolvendo quatro objetivos específicos: a) Reconhecer nas mídias como animes e mangás, conteúdos com referências históricas e simbólicas que se conectam com as necessidades de ação pedagógica no ensino de História. b) Discutir sobre o ensino com utilização dessas mídias na educação curricular incentivando as crianças e adolescentes através do lúdico a prática e o gosto pela cultura, arte e leitura. c) Analisar as possíveis influências que as os mangás trazem em seu conteúdo, incentivando o aluno a perceber elementos históricos presentes nos mangás e d) Comparar e discutir sobre as diversas manifestações simbólicas e narrativas da obra sobre a qual estamos pesquisando.

## 1. Referencial Teórico

Buscando qualidade e excelência nos objetivos citados acima, este estudo fará uma análise do mangá *Rurouni Kenshin*, do autor Nobuhiro Watsuki, distribuída pela Editora JBC em setembro de 1994 a novembro de 1999.

Esta é uma pesquisa de estudo de experiência, onde foram realizadas atividades em sala de aula utilizando mangás para elaboração de aulas de História, buscando uma maior proximidade com os contextos históricos na referida obra do autor Nobuhiro Watsuki. Para podermos ter uma aproximação dos fatos e um embasamento do contexto observado pelo autor, serão observadas as anotações dos autores e historiadores que já vieram a ter como objeto de estudo, a incorporação de diferentes fontes e linguagens no ensino de história.

Após as diversas discussões e controvérsias sobre as mudanças que a historiografia passou na metade do século XX, com a Escola dos Annales (1929 – 1989) permitindo um maior conhecimento do cotidiano e do passado, através da incorporação de novos tipos de fontes de pesquisa, é que me detenho na utilização de diferente linguagens e fontes na disciplina de História. Visando o processo de crítica ao uso exclusivo do livro didático tradicional, e da difusão de livros paradidáticos, no avanço tecnológico da indústria cultural e do movimento historiográfico é que se caracteriza a ampliação documental e da temática desta pesquisa.

É de forma recorrente na educação escolar a utilização de uso de imagens, obras de ficção, artigos de jornais, filmes e programas de TV no desenvolvimento de vários temas, tornando-se uma opção metodológica que amplia o olhar do historiador, o campo de estudo, tornando o processo de transmissão e produção de conhecimentos interdisciplinar, dinâmico e flexível (FONSECA, 2003). Sendo assim a autora colabora:

O professor, no exercício cotidiano de seu ofício, incorpora noções, representações, linguagens do mundo vivido fora da escola, na família, no trabalho, nos espaços de lazer, na mídia, etc. A formação do aluno/cidadão se inicia e se processa ao longo de sua vida nos diversos aspectos de vivência. Logo, todas as linguagens, todos os veículos e matérias, frutos de múltiplas experiências culturais, contribuem com a produção/difusão de saberes históricos, responsáveis pela formação do pensamento, tais como os meios de comunicação, tradição oral, monumentos, museus etc. Os livros didáticos e paradidáticos como fontes de trabalho devem propiciar a alunos e professores o acesso e a compreensão desse universo de linguagens (FONSECA, 2009, p. 164).

Diante disso, ao incorporar diferentes linguagens no processo de ensino de história reconhecemos não só uma tênue ligação entre os saberes escolares e a vida social, mas também da necessidade de (re)construirmos nosso conceito de ensino e aprendizagem. (FONSECA, 2009). Atualmente o professor não é mais aquele que deposita os conhecimentos aos alunos que, por sua vez “decoram” o conteúdo. Hoje o professor tem o privilégio de mediar as relações, ainda mais o conhecimento, entre o sujeito e o mundo e suas representações, permitindo a pluralidade de linguagens culturais, étnicas, religiosas, universos mentais construtivos a partir de nossa realidade.

Buscando aproximar um pouco a leitura metodológica para o professor de História e como um Historiador, novos temas e abordagens que influenciam o ensino de História a abandonar o tom cristalizado, naturalizado, de determinados objetos, evidenciando que até nossas mais fortes crenças, que pareciam ter nascido conosco, têm uma história, um começo, às vezes perverso, de violência de dizimação e de aculturação. (BARROSO, 2011). Para melhor compreensão dos afazeres intrínsecos do professor de História, a autora exprime:

Os historiadores não podem recuperar o passado tal como ele aconteceu. É impossível reproduzir os acontecimentos, tendo em vista a sua complexidade. Recuperam, sim, fragmentos do passado; captam instantes que correspondem a um insight, e, muitas vezes, é o seu sentido modificado que chega até o historiador. Isso



porque o passado não se oferece ao historiador senão na forma do relato histórico ou de memória. Ou seja, o passado é apreendido apenas na abstração, ele não é a História; este apenas ousa descrever o passado às novas gerações, sempre, inexoravelmente, segundo as disposições políticas e os instrumentos teóricos disponíveis no momento presente (BARROSO, 2011 p. 170).

Logo o historiador não despreza a cronologia, apenas opta por outras concepções do tempo e da duração em História e compreende a cronologia como Le Goff, que traz em seus estudos que, a vê como “um conjunto de referências que sem dúvida deve ser enriquecido, flexibilizado, modernizado, mas que permanece fundamental para o próprio historiador”. Corporificando um pouco mais esta afirmativa, agora no meio da educação, mantemos nossos olhos ao que a pedagogia nos diz sobre a didática no desenvolvimento humano diante das tarefas da vida em uma sociedade. Pois quando falamos em educação, o professor tem que ter noção de onde está inserido, e onde a escola está localizada, em razão de quando falamos das finalidades da educação:

os objetivos, conteúdos e métodos da educação se modifica conforme as concepções de homem e da sociedade que, em cada contexto econômico e social de um momento da história humana, caracterizam o modo de pensar, o modo de agir, e os interesses das classes e grupos sociais (LIBÂNEO, 1994, p. 52).

Buscando maior compreensão na Didática em sala de aula, temos aqui a noção de que a educação escolar é uma tarefa proeminente social, “pois a sociedade necessita prover as gerações mais novas daqueles conhecimentos e habilidades que vão sendo acumulados pela experiência social da humanidade” (LIBÂNEO, 1994). Não nos é suficiente dizer que os alunos têm que dominar os conhecimentos, mas sim, “é necessário com fazê-lo, isto é, investigar objetivos e métodos seguros e eficazes para a assimilação dos conhecimentos.” (LIBÂNEO, 1994). O autor diz:

Quando mencionamos que a finalidade do processo de ensino é *proporcionar aos alunos os meios para que assimilem ativamente os conhecimentos* é porque a natureza do trabalho docente é a mediação da relação cognitiva entre o aluno e as matérias de ensino. Isto quer dizer que o ensino não é só transmissão de informações, mas também o meio de organizar a atividade de estudo dos alunos. O ensino somente é bem-sucedido quando os objetivos do professor coincidem com os objetivos de estudos do aluno e é praticado tendo em vista o desenvolvimento das suas forças intelectuais. Ensinar e aprender, pois são duas facetas do mesmo processo, e que se realizam em torno das matérias de ensino, sob a direção do professor (LIBÂNEO, 1994, p 54 - 55).

É nesse contexto que os mangás na disciplina de História devem ser consideradas. Independentemente de que a exploração didática de história em quadrinhos no ensino em geral tenha começado de forma suave, pois as histórias em quadrinhos, HQs, décadas atrás eram vistas como um ar de desconfiança e de forma prejudicial ao ensino, desestimulando imaginação e leitura, e tornando a criança e o jovem delinquentes. Hoje em dia estes pontos de vistas já foram superados com pesquisas sobre o assunto, pois está comprovado que muitos professores estão usando os quadrinhos como um meio eficaz para o ensino e as necessidades de aprendizagem (LUYTEN, 2011).

## 2. Compêndio e caracterização das histórias em quadrinhos japonesas

O Mangá (e quadrinhos japoneses) não é apenas uma forma de entretenimento daquele povo, mas também está intimamente ligado ao seu dia a dia, incluindo áreas como política, economia, família, religião e gênero. Reflete, pois, as realidades daquela sociedade, ao lado dos mitos, crenças e fantasias que os japoneses têm acerca de si mesmos, de sua cultura e do mundo.

A palavra Mangá significa “história em quadrinhos” em japonês, e é resultado de dois ideogramas: *man* (humor, algo que não é sério) e *gá* (imagem, desenho) (SATO, 2007). Para os japoneses toda e qualquer história em quadrinhos, independentemente de ser ou não japonesa, é chamada de mangá, pois é a palavra japonesa que designa “quadrinhos” conforme a autora (SATO, 2007).

A existência do quadrinho japonês é um assunto a ser deliberado, pois alguns autores mencionam o seu surgimento nos anos de 607 d.C. (MACKWILLIAMS, 1952), em rolos de pergaminhos encontrados em antigos templos no Japão, outros partem do princípio que surgiu na era Edo (1603 – 1868), mas que ganham força na era Meiji (1867 - 1912), sofrendo transformações, adaptações e influências de outras culturas, até o formato que conhecemos hoje em dia. Sendo assim, a partir dos anos 1920, com a influência dos quadrinhos (charges) ocidentais, os quadrinhos japoneses se fixaram no gosto do povo japonês, pois os desenhistas japoneses já haviam estabelecido sua independência nas produções de histórias em quadrinhos



(HQ's), e souberam adaptar os desenhos das tirinhas ocidentais para a sua própria tradição de ilustração.

É na década de 1900, Rakuten Kitazawa (1876 – 1955) foi o primeiro desenhista a surgir como *mangá-ka*, criando sua própria revista colorida de quadrinhos e charges. Neste período a maioria dos quadrinhos tinha como público alvo adultos, e só na década de 1930 é que as revistas infantis ganham destaques, como a *Shonen club* publicada pela Editora Kodansha, onde as melhores histórias eram publicadas em forma de livro (LUYTEN, 2011). É neste ano também que há uma divisão nas HQ's no Japão, separando histórias para adultos e crianças, e dividindo também entre gêneros, mangás voltados para meninos e para meninas, existindo até os dias atuais, sendo assim classificados como *shôjo* (dirigida a meninas) e *shonen* (dirigidos a meninos).

Durante a Segunda Guerra Mundial, não houve muitas publicações, pois alguns quadrinistas foram se alistar no exército, mudaram de atividades ou mantiveram seus trabalhos na publicidade da guerra, porém, com o fim da guerra a retomada da produção dos quadrinhos vieram à tona. Uma curiosidade a ser tomada no texto utilizado é a importância que teve a renovada atividade dos mangás:

Uma das principais razões para esse renascimento foi o fato de que o povo japonês, uma vez derrotado, queria o mais rápido possível apagar os traços da vigência de outros ideais. Os mangás do pós-guerra não exploraram o tema bélico, como foi feito em outros países, por uma única razão: o Japão hoje é a única grande nação do mundo a ter uma cláusula em sua constituição renunciando à guerra para sempre e proibindo a manutenção de forças de combate aéreas, navais ou terrestres. (LUYTEN, 2011, p. 18).

Com um cenário novo para novas ideias de histórias, a criação e venda dos mangás eram de fácil acesso a todos, sendo assim, o surgimento de novos temas criado pelos novos quadrinistas, e é nesse período onde destacamos que Tezuka Osamu, estudante de Medicina na época, começou a editar e produzir seus primeiros trabalhos, tornando-se o quadrinista mais famoso do Japão, canalizou todo o tipo de agressividade causada pela guerra, direcionando para as histórias que focam em esportes, como luta livre e o boxe.

Ao falar sobre histórias em quadrinhos devemos lembrar que elas sempre estiveram presentes na humanidade, inclusive desde a pré-história, ainda que fosse muito diferente do que conhecemos hoje em dia como produção cultural desse tipo. O que caracteriza hoje em

dia é a arte sequencial utilizada pelas HQ's, e as pinturas rupestres relatam o dia-a-dia das civilizações. A arte sequencial é um processo de encadeamento sequência de imagens que transmitem uma ação, movimento e informações em uma determinada história em quadrinho, considerada hoje em dia como nona arte por conter como elementos principais em sua estruturação a cor, palavra e imagem. O autor Will Eisner (1989) tem como conceito sobre arte sequencial “‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo.” (EISNER, 1989).

Para os japoneses, de certo modo, a arte sequencial já estava presente em seu cotidiano, pois desenvolveram uma predisposição para a forma visual de comunicação em decorrência do contato com os chineses no século IX, visto que não possuíam uma linguagem escrita.

Até entrarem em contato com os chineses, os japoneses não tinham uma linguagem escrita. No século IX utilizaram os ideogramas existentes na China para representar sua linguagem oral. Desse empréstimo criaram um silabário nipônico simplificado de 50 caracteres para representar a fala, denominado hiragana. Assim, ao lado da escrita chinesa, desenvolveu-se uma escrita japonesa bastante simplificada, que deu enorme impulso ao desenvolvimento da literatura japonesa. (LUYTEN, 2011, p. 20)

Com isso podemos perceber que a história da escrita japonesa está presente a absorção de traços de figuras reais, “signos que representam e expressam visualmente a ideia de palavras, diferente da escrita alfabética, que não transmite sensorialmente nenhum sentido” (LUYTEN, 2011, p. 20). Logo, é preciso que a pessoa decodifique as palavras em conceitos para ter o sentido desejado.

Outra realidade dos japoneses é que para ler um jornal no Japão é preciso que a pessoa tenha no mínimo um conhecimento de 2 mil ideogramas (*kanji*), conhecimento atingido ao fim da escolaridade média, porém nem todos conseguem ler um texto qualquer devido à grande gama de ideogramas. Logo, a dificuldade para escrever o nome de alguém ou algum lugar é consultado um dicionário próprio, pois muitos *kanjis* tem o mesmo som, porém com escritas diferentes.





Há diversos fatores que buscam explicar a grande ascensão dos mangá e o consumo astronômico de quadrinhos no país, tornando o Japão um grande consumidor dessa arte. Alguns estão ligados ao crescimento econômico após a Segunda Guerra Mundial, à reforma da estrutura dos mangás a partir dessa ou até mesmo a origem pictográfica da língua. O mesmo ocorre nos quadrinhos do ocidente, o surgimento de novos heróis além de Superman, Mulher Maravilha, Batman, todos pertencentes à DC Comics, trazem uma nova leitura das “necessidades” que naquele momento estavam surgindo, mesmo após as fortes críticas e ameaças artísticas no início dos anos 50.

### 3. Metodologia

O presente estudo tem como base, a prática desenvolvida em sala de aula, partindo do método experimental utilizo o Gill (2008), realizando um levantamento de uma pesquisa bibliográfica, já existente sobre mangás e leituras de pesquisas experimentais, que já foram aplicadas em sala de aula. Então para a aplicabilidade do projeto em sala de aula “consiste essencialmente em submeter os objetos de estudo à influência de certas variáveis, em condições controladas e conhecidas pelos investigados, para observar os resultados [...]” (GILL, 2008, p.16).

A partir desta perspectiva a pesquisa experimental foi desenvolvido um planejamento teórico, onde foram utilizadas leituras sobre a utilização de quadrinhos japoneses em sala de aula, se estruturando um estudo de caso, partindo do documento normativo Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que é o fundamento mais importante para os professores e instituições escolares de todo o país.

Em específico é o olhar da História que estamos nos atendo nessa prática e a nossa BNCC (escrever por extenso) embasa dizendo que o papel do historiador é o que “indaga com vistas a identificar, analisar e compreender os significados de diferentes objetos, lugares, circunstâncias, temporalidades, movimentos de pessoas, coisas e saberes.” (BNCC, 2019, p. 397). Foram realizadas práticas em relação a utilização de mangás em sala de aula e observações da turma perante a utilização do mangá em sala de aula. Os estudos que embasam esse trabalho consideram que o professor de História deve-se ter os seguintes cuidados:

Trata-se de uma opção metodológica que amplia o olhar do historiador, o campo de estudo, tornando o processo de transmissão e produção de conhecimentos interdisciplinar, dinâmico e flexível. As fronteiras disciplinares são questionadas, os saberes são religados e rearticulados em busca da inteligibilidade do real histórico. Esse processo requer de nós professores e pesquisadores, um aprofundamento de nossos conhecimentos acerca da constituição das diferentes linguagens, seus limites e suas possibilidades. (FONSECA, 2009, p. 163).

Entende-se, assim, que, o papel do professor historiador é o que busca no exercício de sua profissão, incorporar noções, representações e diversas linguagens do mundo externo para dentro da sala de aula, o educador deve ter um papel mediador destes conhecimentos, pois o mesmo não é aquele que apresenta um monólogo para alunos ordeiros e passivos (FONSECA, 2009) e sim aquele que apresenta novas formas e possibilidades de construção de uma realidade sócio-histórica.

É objetivo desta proposta, desenvolver a consciência de que conhecer um mangá é passível de aprender e a perceber as diversas narrativas históricas presentes aliando ao prazer da leitura de quadrinhos japoneses. Para isso, fez-se necessário questionar os alunos sobre o que conheciam sobre o Japão e a sua cultura presente no dia-a-dia, uma vez que a cultura japonesa está presente em suas vidas, mas de forma sutil.

Para não cair no conceito de “construir por construir” (BARDIN, 2011) é importante o pesquisador questionar o objeto de pesquisa, ter o olhar crítico e “ainda dizer não «à leitura simples do real», sempre sedutora, forjar conceitos operatórios, aceitar o carácter provisório de hipóteses definir planos experimentais ou de investigação (BARDIN, 2011, p. 28). Portanto, houve o compromisso de levar os mangás em sala de aula para que aqueles que nunca viram a obra, pudessem conhecer, ler e se aproximar mais do objeto de pesquisa sendo explicado o contexto histórico em que ocorre a narrativa do mangá e também do personagem principal da história para melhor compreensão e absorção do conteúdo.

A aspiração desta pesquisa é ir ao encontro de que a mediação cultural em sala de aula é possível apropriar-se de histórias em quadrinhos japoneses para desenvolver uma narrativa histórica que têm em sua construção uma representação artística da narrativa, trazendo uma leitura prazerosa para o aluno, sem desalinhar com o conteúdo aplicado em sala de aula.

Para fortalecer este parágrafo sobre a mediação cultural na disciplina de história:



Nos diversos níveis e graus de ensino é possível desenvolver trabalhos interdisciplinares de história e literatura adequados ao universo da criança e do adolescente sobre diversos temas e problemas. Experiências de pesquisa e didáticas têm demonstrados como obras clássicas e contemporâneas da literatura brasileira e internacional possibilitam o desenvolvimento do gosto pela história e pela leitura, da criatividade e da criticidade, contribuindo para a ampliação do universo cultural e a compreensão do mundo (FONSECA, 2009, p. 166).

Aqui, nesta perspectiva de trabalhar com histórias em quadrinhos, cabe a nós professoras muita sensibilidade no contexto em que se encontra o quadrinho, procurando sempre respeitar os limites da narrativa, não confundir história e ficção ao tentar buscar uma aula e ensino mais prazeroso.

#### 4. O Mangá em sala de aula: relato de experiência

O levantamento dos dados da presente experiência, ocorreu durante o ano de 2019/2 no contexto de estágio supervisionado II, que ocorreu em uma escola da rede pública, no município de Canoas, o Colégio Marechal Rondon, situada na região metropolitana de Porto Alegre - RS. As turmas escolhidas foram duas turmas de sétimo ano do Ensino Fundamental, totalizando aproximadamente 70 alunos. Ao todo foram implementadas seis aulas na sala multimídia da escola, sobre o contexto histórico do Japão utilizando quadrinhos para discutir o conteúdo, por cerca de um mês.

Tendo como base o livro didático de Rodrigues (2001) foram elaboradas as aulas em apresentação em *powerpoint*, que continha nos slides com a história do Japão e algumas figuras que representassem o período histórico trabalhado.

Nas primeiras semanas, foram iniciadas as aulas referentes ao Império Mogol e o Chinês, deixando a aula sobre o Japão para os últimos dias para ser aplicada. Após o término dos conteúdos citados a cima, antes de iniciar a aula do conteúdo programado, foi escrito no quadro o nome “Japão” e lhes foi perguntado o que sabiam sobre este país e o que eles conheciam sobre o mesmo e conforme foram falando ia anexando no quadro tornando-se um grande mapa mental sobre o Japão. Os alunos responderam diversos itens, desde a culinária composta por sushis e yakisobas até marcas de carros e telefones.

Após essa breve reflexão foi iniciado um breve compêndio sobre a história do Japão, já previamente apresentado na aula. Foi apresentado o período entre o século XVII (1601 – 1700) até o Japão da Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945). Logo em seguida da apresentação em sala de aula, alguns questionamentos foram levantados pelos alunos sobre a influência de europeus no continente, e do porque só os holandeses até um primeiro momento eram os que mantinham contato comercial. Lhes foi elucidado de que os holandeses buscavam apenas uma aliança de comércio, diferente dos espanhóis, que buscavam contato comercial com o Japão, também buscavam influenciar com seus ideais religiosos, desrespeitando a crença presente no Japão (o Budismo), que foi adotada pelo imperador, no século VIII após o afastamento com a China e a se consolidar com uma cultura nacional.

Na segunda aula, especificadamente sobre o Japão e findando o conteúdo, foi mostrado aos alunos o primeiro episódio do anime *Rurouni Kenshin* (1996 – 1998) para melhor familiarização dos alunos que não conheciam a obra e com os personagens e período em que se retratava o conteúdo trabalhado. O enredo dessa obra, retrata o período do início da Era Meiji (1868 - 1912) e do final da Era Edo ou Tokugawa (1603 – 1868), teve início quando o Imperador do Japão nomeou Ieyasu Tokugawa (1543 - 1616) o título de Xogum, legitimando sua vasta influência sobre as terras do império e dando início a um período de 250 anos de domínio desta família. O modelo de sociedade construído a partir daí, concorre ligeiramente ao título de feudal. O Japão dividiu-se em centenas de domínios, cada um deles governado por um poderoso senhor. Assim, como o Xogum dispunha de um exército de soldados, chamados de samurais para fazer cumprir a lei e a ordem.

Após a exibição do anime, foi apresentado o mangá (na qual o anime foi baseado). Tendo como objetivo analisar as influências de elementos históricos presentes dentro de suas páginas. Assim, foi exigido uma análise sobre essa obra. As observações realizadas foram diversas: desde as roupas, as katanas utilizadas, a arquitetura representada, conforme a Figura 1.



**Figura 1 - Aplicação da lei e subordinação**

Fonte: Watsuki, Nobuhiro. Samurai X. Editora JBC, 1999. Edição 1. p. 19

Segundo Fonseca (2009, p. 164):

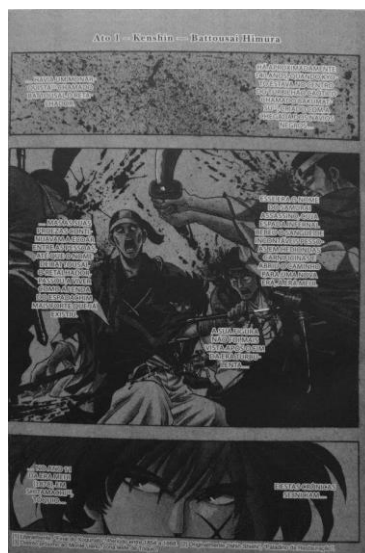
O professor, no exercício cotidiano de seu ofício, incorpora noções, representações, linguagens do mundo vivido fora da escola, na família, no trabalho, nos espaços de lazer, na mídia etc. A formação do aluno/cidadão, se inicia e se processa ao longo de sua vida nos diversos espaços de vivência. Logo, todas as linguagens, todos os veículos e materiais, frutos de múltiplas experiências culturais, contribuem com a produção/difusão de saberes históricos, responsáveis pela formação do pensamento, tais como os meios de comunicação de massa - rádio, TV, imprensa em geral, literatura, cinema, tradição oral, monumentos, museus stc. Os livros didáticos e paradidáticos como fontes de trabalho devem propiciar a alunos e professores o acesso e a compreensão desse universo de linguagens.

A utilização dos objetos da cultura pop, possa auxiliar o docente e fazer o aluno se aproximar de temas, nas quais são apresentados nas disciplinas em sala de aula.

O aluno é apresentado, já nas primeiras páginas do mangá (conforme Figura 2, abaixo), a um contexto histórico, onde a cidade de Kyoto (até então capital do Império Japonês até o Período Edo), estava no centro do turbilhão chamado *Bakumatsu*<sup>3</sup>. A história

<sup>3</sup> Foi o período que abrange os últimos anos do período Edo, que corresponde ao final do Xogunato Tokugawa. Esta fase é caracterizada por grandes eventos ocorridos entre 1853 e 1867, quando o Japão terminou a sua

apresenta o personagem Kenshin Himura, que vaga pelo Japão até encontrar abrigo no Dojo Kamiya. A errante caminhada do jovem ronin tinha um propósito: A expiação pelas inúmeras mortes que causara durante o Bakumatsu quando era um hitokiri (assassino retalhador) a serviço da Ishin Shishi (monarquistas que desejavam a restauração do governo para as mãos do imperador). Nessa época, Kenshin ficou conhecido como "Hitokiri Battousai" (Battousai, o retalhador) por sua grande habilidade com o Battoujutsu. Mesmo com a vitória dos monarchistas que culminou na derrubada do Xogunato Tokugawa, dando origem a Era Meiji, Kenshin, arrependido pelas inúmeras vidas que tirou, decide nunca mais matar. Mesmo terminando sua longa jornada, o ex-hitokiri terá de brandir novamente sua Sakabatō (espada de gume invertido) para enfrentar novos e velhos inimigos.



**Figura 2 – Introdução ao personagem como retalhador**

Fonte: Watsuki, Nobuhiro. Samurai X. Editora JBC, 1999. Edição 1. p.5.

Na Figura 3 abaixo, nos é apresentado o personagem sendo atacado por uma moça que exclama que ninguém mais anda com uma espada “hoje em dia”, atacando um homem atirando e jogando-o para longe questionando-se, se aquele homem era mesmo o famoso

política de isolamento, e houve a transição do feudalismo sob o comando da figura do xogum iniciando o período Meiji. A principal divisão política e ideológica durante este período foi entre os pró-imperialista e as forças do xogunato.

battousai, o retalhador. Ao mencionar “hoje em dia” a personagem remete ao ano de 1876 quando foi baixado um decreto proibindo o porte de espadas no Japão.

Ainda nos estágios obrigatórios e entre as observações realizadas, tanto no ensino médio quanto no fundamental, detectou-se uma forma de dar aula bem particular de cada professor de dar aula. Porém alguns não correspondem a proposta reflexiva, na busca de formar cidadãos conscientes, críticos e reflexivos.



**Figura 3 – O ataque contra o possível Battousai - O retalhador**  
 Fonte: Watsuki, Nobuhiro. Samurai X. Editora JBC, 1999. Edição 1. p. 8.

Como docentes da graduação de licenciatura, professor e mediador dentro da sala de aula, não buscamos apenas que eles saibam os conteúdos, mas que eles questionem o que lhes foi passado, como indivíduos do seu tempo presente, passado para olhar para o futuro e ver o melhor caminho a ser tomado. Esses questionamentos se deu através dos debates decorrentes as apresentações dos mangás e aqui venho somar o anime *Rurouni Kenshin* (ano) na formação de seres críticos, percebendo um elo produtivo do mangá assim pude ouvir um pouco mais meus “alunos” me aproximar, ver o que eles entendem, e não apenas tocar conteúdo. O conteúdo é importante, mas as vezes ser um pouco mais humano na didática, e no tom de voz, os aproximam de nós.

## Considerações finais

Presentes na sala de aula os mangás tornam-se um material que aproxima os alunos não só do conteúdo, mas de uma gama de conhecimentos e aprendizagem não só específicas das matérias, tornando interdisciplinar também, tornando as aulas prazerosas e lúdicas. Usando este tipo de mídia, como material didático e paradidático, concebeu aos alunos, chamando-os a atenção sobre o tema abordado e desenvolvendo questionamentos sobre conteúdo exposto em sala de aula. Para Weschenfelder (2017) ler uma HQ além de ser um hábito saudável, estimula o prazer pelo hábito da leitura e faz o leitor entender melhor o mundo que o rodeia. Pois esse formato de leitura já faz parte da vida do aluno, pois basta a escola notar o poder que as histórias em quadrinhos têm como auxílio em sala de aula, independentemente de sua origem ou formato, cabendo ao professor aprender a utilização delas em sua disciplina.

Segundo Luyten (2011) não podemos imaginar os quadrinhos apenas como estímulo de leitura, mas sim como estímulo para qualquer outra área cultural. Afinal no Japão os mangás estão intrinsecamente no dia-a-dia da sociedade. Não é apenas uma leitura de entretenimento, assim como Weschenfelder (2013) já mencionado acima afirma, mas de estudo e aplicações de conteúdos didáticos, mesmo que praticamente eles não estejam ligados a algum órgão educacional para promoverem mangás desse conteúdo. Já no âmbito escolar a autora reforça que: o trabalho em sala de aula com os quadrinhos cria uma nova etapa no relacionamento entre professor e aluno. Aproxima os dois de uma forma colaboracionista. Facilita o ensino sem qualquer investimento a não ser lápis, papel, borracha e o próprio professor (LUYTEN 2011).

Outro ponto positivo a ser considerado sobre os quadrinhos é sua utilização em conjunto com imagens reforçando uma maior compreensão da mensagem a ser transmitida, onde o poder de compreensão da palavra pode ter seu sentido ampliado. Delineando contexto e valores culturais, segundo Alves (2001), as HQs oferecem oportunidades para as crianças ampliarem seus conhecimentos sobre o mundo social. Conforme Weschenfelder (2011), o uso





das HQs como uma forma de expressão dos estudantes, desafiados a exercitar sua capacidade criativa, acabam por si mesmos a criarem seu próprio conhecimento.

Entendemos assim que os jovens têm necessidades diferentes das nossas e quase sempre, nunca são tomadas a sério, e o quadrinho por mais que tenha seus processos, que envolvam assuntos pela necessidade do mercado, não devemos julgá-lo ou condená-lo, quando é remetido a processos, é apenas o que classifica esse tipo de leitura como um gênero diferente de leitura. Estes processos não criam qualquer efeito negativo no desenvolvimento normal das mentes infantis, muito pelo contrário, é uma ferramenta muito útil e promissora no trabalho do educador abrindo oportunidades para maiores aplicações de didáticas e produção de conhecimento com este objeto de pesquisa.

## Referências

- ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 21, n. 3, p.2-9, set. 2001.
- BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand, 1989.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011, 229 p.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- ESPÍRITO SANTO, Janaina de Paula do. Ensino de História e Mangás: reflexões sobre quadrinhos e educação. In: CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE HISTORIETA Y HUMOR GRÁFICO, 2., 2012, Buenos Aires. **Anais eletrônicos ...** Buenos Aires, Biblioteca Nacional, 2012.
- FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de história: experiências, reflexões e aprendizados**. 8. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2009. (Magistério: formação e trabalho pedagógico).
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- LE GOFF, Jacques. **A história nova**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. HQ como prática pedagógica. In: LUYTEN, S. M. B. (Org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 1984.
- MACHADO, Tacio Vieira. **Paisagens em quadrinhos: uma análise arqueológica da representação de Hiroshima a partir do mangá Gen Pés Descalços**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arqueologia e Preservação Patrimonial) – Universidade Federal do Vale do São Francisco, Campus Serrada Capivara, São Raimundo Nonato, PI, 2019.

MACKWILLIAMS, Mark Wheeler. **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime.** Nova York, U.S.: Sharpe, 2008.

MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luiz Gonzaga. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador.** Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

ROCHA, Luciana Lins. Hibridização entre práticas de letramento não-oficiais e oficiais na escola: mangás, animês, educação 2.0 e questões de gênero. **SINAIS: Revista Eletrônica - Ciências Sociais**, Vitória, CCHN, UFES, v. 1, n. 6, p. 06-25, dez. 2009.

RODRIGUES, Joelza Ester. **História em documento: imagem e texto.** São Paulo: FTD, 2000-2001.

SATO, Cristiane A. **JAPOPOP: o poder da cultura pop japonesa.** São Paulo: NSP, 2007.

SILVA, Samantha de Assis e. Os animes e o ensino de ciências, 2011. **Dissertação** (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências) – Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2011.

VIANA, Lázaro Rennan de Sousa. O uso do mangá como material de ensino de História do Japão: uma análise da veracidade na obra Rurouni Kenshin, 2013. **Monografia** (graduação) – Universidade de Brasília, Instituto de Letras, Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Brasília, 2013.

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin: crônicas da Era Meiji.** v. 01 a 28. São Paulo: JBC, 2012-2015.

WESCHENFELDER, Gelson. **Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes.** 2011. **Dissertação** (Mestrado em Educação) – Centro Universitário La Salle, Canoas, 2011.

WESCHENFELDER, Gelson. **Filosofando com os super-heróis.** 2. ed. Porto Alegre, Mediação, 2013.

WESCHENFELDER, Gelson. Os super-heróis das histórias em quadrinhos como recursos para a promoção de resiliência para crianças e adolescentes em situação de risco. 2017. **Tese** (Doutorado em Educação) – Universidade La Salle, Canoas, 2017.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

**Artigo recebido para publicação em:** 21 de maio de 2020.

**Artigo aprovado para publicação em:** 12 de junho de 2020.