



Eixo temático: Educação em Ciências

**MAPEAMENTO DOS USOS DO MANGÁ E ANIME NAS PÓS GRADUAÇÕES
STRICTO SENSU BRASILEIRAS DE ENSINO E EDUCAÇÃO – APONTAMENTOS
E PERSPECTIVAS.**

BAPTISTA, Ana Isabelle Santana*; PEREIRA-SILVA, Fernanda Sant'ana; SANTOS, Bruna Navarone; SAWADA, Anunciata Cristina Marins Braz; ASSIS, Sheila Soares.

RESUMO

Introdução: As decorrentes mudanças no cenário social e tecnológico obrigam os educadores a constantemente atualizarem o modo de ensinar. Assim, o uso de mídias alternativas no contexto escolar emerge como recurso auxiliar, capaz de complementar o processo de ensino-aprendizagem. Por conseguinte, o uso das imagens e mídias surge como desafio para os educadores e instituições de ensino. A BNCC de 2018 reforça a necessidade de que o estudante brasileiro entre em contato com diferentes gêneros artísticos e literários. Portanto, o mangá e o anime se caracterizam como importantes objetos nesse sentido. **Objetivo:** Mapear o estado da arte sobre o emprego do Mangá e Anime como objeto de pesquisa nas pós graduações *Stricto sensu* brasileiras de Ensino e Educação. **Material e métodos:** A pesquisa se caracteriza como qualitativa do tipo “estado da arte”. Para tal, realizamos um levantamento no Catálogo de Teses e Dissertações CAPES, buscando os termos “Mangá”, “Anime” e “Animangá” e refinando a busca para as áreas de avaliação de Ensino e Educação. A fim de tornar o recorte ainda mais preciso, buscamos os mesmos termos dentro de cada trabalho. O levantamento foi realizado entre maio/julho de 2020, não havendo critério temporal de exclusão ou inclusão de trabalhos na revisão. **Resultados:** Foram selecionados 12 trabalhos, sendo duas teses e dez dissertações. Três trabalhos apareceram simultaneamente na busca dos termos “anime” e “mangá”, mas nenhum resultado foi encontrado pelo termo “animangá”. As pesquisas se concentram no sul e sudeste do país, e a obra que mais aparece sendo utilizada nos estudos é Naruto (*Masashi Kishimoto*). Os resultados foram encontrados entre 2007 e 2019. **Conclusão:** Apesar da utilização de mangás e animes como recurso de ensino ter seus benefícios apontados por diversos trabalhos, constatamos que ainda é escassa a exploração deles em pesquisas de pós graduação no Brasil. A importância do aumento dessas é nítida, uma vez que as mídias são capazes de trazer melhores resultados na aprendizagem dos alunos do ensino básico. A forma lúdica contemplada nesses materiais pode ser considerada uma importante estratégia para a abordagem de conteúdos complexos no ensino, além de ser um estímulo para conteúdos e disciplinas que crianças e jovens não possuem um interesse aguçado. Sendo assim, o emprego de mangás e animes na sala de aula e, conseqüentemente, o desenvolvimento de pesquisas no campo da Ensino e Educação permitiria uma melhor elucidação sobre o potencial destes materiais.

Palavras-chave: Arte sequencial, estado da arte, interdisciplinaridade.

*Fundação Oswaldo Cruz - Instituto Oswaldo Cruz, Laboratório de Inovações em Terapias, Ensino e Bioprodutos (LITEB). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, RJ. anaisabellebap@gmail.com.