



UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE LETRAS, LINGUÍSTICA E ARTES
PROFLETRAS - MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: LINGUAGENS E LETRAMENTOS

WALLACE DOS SANTOS ARRUDA

**ANIMÊ *ONE-PUNCH MAN*: UMA PROPOSTA PARA A SALA DE
AULA DO 9º ANO DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Marabá/PA
2023

WALLACE DOS SANTOS ARRUDA

**ANIMÊ *ONE-PUNCH MAN*: UMA PROPOSTA PARA A SALA DE
AULA DO 9º ANO DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS na UNIFESSPA, Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras. Área de concentração: Linguagens e Letramentos.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Edimara Ferreira Santos.

Marabá/PA
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Centro de Biblioteca Universitária

A773a Arruda, Wallace dos Santos
ANIMÊ ONE-PUNCH MAN: UMA PROPOSTA PARA A SALA DE
AULA DO 9º ANO DA EDUCAÇÃO BÁSICA / Wallace dos Santos
Arruda. – 2025.

Orientador(a): Edimara Ferreira Santos.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Sul
e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá,
Instituto de Linguística, Letras e Artes, Programa de
Mestrado Profissional em Letras, Marabá, 2025.

1. Leitura. 2. Leitura crítica. 3. Leitores. 4. Animê
One-Punch Man. 5. Animação. I. Santos, Edimara
Ferreira, orient. II. Título.

CDD: 22. ed.: 469.07

WALLACE DOS SANTOS ARRUDA

**ANIMÊ *ONE-PUNCH MAN*: UMA PROPOSTA PARA A SALA DE
AULA DO 9º ANO DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Data de aprovação: Marabá (PA), 11 de outubro de 2023.

Profª. Drª. Edimara Ferreira Santos
Orientadora – Presidente (UNIFESSPA)

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Francisco Ewerton Almeida dos Santos
Banca externa (EAUFPA)

Profª. Drª. Maysa de Pádua Teixeira Paulinelli
Banca interna (UNIFESSPA)

Para minha família cósmica, que está espalhada pelos infinitos mundos.

AGRADECIMENTOS

Meu agradecimento especial ao Grande Pai, quem sempre esteve comigo em todos os momentos. Àquele que nunca nos abandona e nos ensina a todo momento, conduzindo, amparando e exortando.

À Dona Olívia Arruda, minha nobilíssima progenitora e amiga que sempre me apoiou em toda caminhada desta vida.

À minha irmã e amiga Clara Arruda, pois sempre me encorajou e apoiou.

A todos os meus amigos que, de uma forma ou de outra, contribuíram para o meu sucesso nesta caminhada.

À Professora Dra. Edimara Ferreira Santos, minha orientadora, pela paciência, sugestões, críticas, e pela liberdade e confiança que me dispensou na execução deste trabalho.

Às professoras do ProfLetras por compartilhar seus conhecimentos e sabedoria.

Aos meus colegas de turma, pois decidiram dar as mãos e compartilhar os bons e não tão bons momentos desta caminhada no Profletras, porém sabiam que no final dessa haveria alegria.

À coordenação do ProfLetras por não desistir da Educação Pública Livre e de Qualidade.

À minha mais que namorada, minha companheira Quezia, pela torcida, sugestões e conselhos para a execução deste trabalho.

Porque lhe foi dado palco e vez, palanque educacional e espírito criativo aguçado pelas sóbrias invenções, debates cívicos, críticas dialogadas, esparramos de ideia, mas, antes e acima de tudo e sobre todas as coisas, o aluno tendo vez e voz-identidade num livreto que, sim, pode ser a página de rosto de sua existência, colorir o livro de sua vida, fazendo dele um cidadão que quer soltar a voz (precisa e deve soltar); botar a boca no trombone, dizer a que veio, e, sim, se a escola ainda é de certa forma uma escada, quando a sua criação impressa é um documento de identidade de cidadão enquanto ser e enquanto humano. Já pensou que demais? (Silas Correa Leite).

RESUMO

Esta dissertação apresenta a pesquisa-ação sobre leitura crítica do *animê One-Punch Man* em sala de aula. Tal projeto de intervenção foi executado em uma turma de 9º ano A, do ensino fundamental da escola municipal Francisco Guedes de Queiroz, escola pública municipal situada na zona leste da cidade de Manaus (bairro Tancredo Neves), no Estado do Amazonas. O objetivo geral deste foi colaborar para a construção da identidade dos alunos do Ensino Fundamental, mais especificamente os do 9º ano, que está intimamente ligada ao movimento sociocultural e ao impacto que ela causa em cada indivíduo. A execução desta pesquisa em sala de aula obedeceu à seguinte sequência metodológica: a) aulas expositivas que introduziram os conceitos de leitura; b) leitura crítica; c) leitura de imagem; d) leitura de animação; e) exposição de 12 (doze) episódios da animação japonesa *One-Punch Man*; f) aulas expositivas e dialogadas após cada episódio; g) produção textual dos alunos em forma de resenha crítica. O produto teve como foco a elaboração de uma cartilha digital que apresenta os principais gêneros de animação exemplificados com textos dos próprios alunos. Durante este estudo, foram observadas as habilidades de interpretação e leitura crítica que os alunos demonstraram nas atividades, ocasião em que expuseram suas análises e opiniões oralmente e, depois, através dos textos criados. A pesquisa foi qualitativa, pois buscamos observar e analisar nos alunos suas habilidades de leitores críticos de imagem. Para o levantamento bibliográfico, consultamos os seguintes autores: Luyten (2012); Santaella (2012); Street (2014); Petit (2009;2013); Martins (2006); Rojo (2012); Santoni (2017), entre outros. Além disso, este estudo pretende provocar a reflexão acadêmica para a importância de transcender os velhos paradigmas que ainda fazem parte das práticas de alguns professores de Língua Portuguesa, os quais ainda insistem em ensinar somente gramática normativa e a leitura restrita aos clássicos da literatura e ao livro didático, e, assim, desperdiçam todo um mundo de possibilidades linguísticas e pedagógicas que podem ser utilizadas para ensinar o valor da leitura e do pensamento crítico, ético e livre.

Palavras-chave: Leitura; Leitura crítica; Leitores; *Animês One-Punch Man*; Animação.

ABSTRACT

This dissertation presents action research on critical reading of the anime One-Punch Man in the classroom. The intervention project was carried out in a municipal public school located in the east zone of the city of Manaus, in the State of Amazonas. In this case, the research took place in a 9th grade class in elementary school at the Francisco Guedes de Queiroz municipal school, in the Tancredo Neves neighborhood. The general objective of this was the construction of the identity of Elementary School students, more specifically those in the 9th year, which is closely linked to the sociocultural movement and the impact it causes on each individual. The execution of this research in the classroom followed the following methodological sequence: expository classes that introduced the concepts of reading, critical reading, image reading and animation reading, exhibition of 12 (twelve) episodes of the Japanese animation One-Punch Man, expository and dialogue classes after each episode, students' textual production in the form of a critical review. The final product focused on creating a digital booklet that presents the main animation genres exemplified with texts from the students themselves. During this study, the interpretation and critical reading skills that the students demonstrated in the activities in which they expressed their analyzes and opinions orally and, later, through the texts created were observed. The research was qualitative as we sought to observe and analyze students' critical image reading skills. The theoretical references that conducted the study were: Luyten (2012); Santaella (2012); Street (2014); Petit (2009;2013); Martins (2006); Red (2012); Santoni (2017), among others. Furthermore, this study aims to provoke academic reflection on the importance of transcending the old paradigms that are still part of the practices of some Portuguese language teachers, who still insist on teaching only normative grammar and reading restricted to the classics of literature and the textbook. And thus, they waste a whole world of linguistic and pedagogical possibilities that can be used to teach the value of reading and critical, ethical and free thinking.

Keywords: Reading; Critical Reading; Readers; *Animês*; Animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Coração.....	27
Figura 02 – Tetragrammaton.....	28
Figura 03 – Tank Top Master.....	39
Figura 04 – Coisa.....	39
Figura 05 – Flashy Flash.....	40
Figura 06 – Flash.....	40
Figura 07 – Tatsumaki.....	40
Figura 08 – Jean Grey.....	40
Figura 09 – Genos.....	41
Figura 10 – Homem de Ferro.....	41
Figura 11 – Olhos Grandes.....	43
Figura 12 – Anpanman e Saitama.....	47
Figura 13 – Yu-Gi-Oh!.....	50
Figura 14 – Dr. Stone.....	50
Figura 15 – Saitama.....	51
Figura 16 – Transformações de Goku em Dragon Ball.....	52
Figura 17 – Personagens musculosos de <i>animês</i>	54
Figura 18 – Vaccine Man e Piccolo de Dragon Ball.....	55
Figura 19 – Smile Man e Chapolin Colorado.....	56
Figura 20 – Kamen Raider e Mumen Rider	57
Figura 21 – Saitama e Vegeta.....	58
Figura 22 – Puri Puri Prisoner e Sailor Moon.....	59
Figura 23– Ulisses sendo tentado pelas sereias a mando de Poseidon, no mar Jônico....	93
Figura 24 -A jornada do herói.....	99
Figura 25 – Narrativa em três atos.....	100
Figura 26- Estrutura de análise de contos de fadas.....	105
Figura 27 – Rosa de Versalhes. Cartaz da 1ª temporada.....	110
Figura 28 – Rosa de Versalhes. Cartaz da 2ª temporada.....	113

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 E.M. Francisco Guedes de Queiroz.....	63
Imagem 2 Corredor interno da escola.....	64
Imagem 3 Jardim interno na entrada da escola.....	64
Imagem 4 Refeitório da escola.....	65
Imagem 5 Aula dialogada com a turma.....	86
Imagem 6 Oficina de debates e discussões.....	88
Imagem 7 Orientação sobre as atividades.....	89
Imagem 8 Capa da <i>Cartilha Digital: Gêneros de animês e mangás</i> . Produto deste trabalho de pesquisa.....	117

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 – Cronograma das exibições dos episódios da animação <i>One-Punch Man</i> ..75	
Quadro 02 – Cronograma das atividades pós-exibição da animação.....75	

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS	23
1.1 As novas práticas de letramento na docência de Língua Portuguesa	23
1.1.1 Concepções contemporâneas na prática da leitura	25
1.1.2 A fenomenologia e a tríade semiótica de Charles Sanders Peirce	29
1.1.3 Intertextualidade e Paródia.....	36
2 POR QUE TRABALHAR COM O ANIMÊ ONE-PUNCH MAN EM SALA DE AULA?	42
2.1 O Mangá.....	42
2.1.1 Perfis das personagens de <i>mangá</i> e <i>animê</i>	43
2.1.2 O herói clássico	44
2.2.3 Sobre <i>One-Punch Man</i>	46
2.1.4 A criação de <i>One</i>	48
2.1.5 Leitura crítica de elementos do animê <i>One-Punch Man</i>	49
2.1.6 Protagonista careca	51
2.1.7 Saitama não possui transformações.....	51
2.1.8 A quebra do paradigma da força física	53
2.1.9 Referências a outras obras	55
3 A METODOLOGIA DA PESQUISA E CONTEXTO SOCIAL DOS ALUNOS	60
3.1 Metodologia de Pesquisa.....	60
3.1.1 Local da Pesquisa	62
3.1.2 Sujeitos da Pesquisa	65
3.1.3 Procedimentos metodológicos da proposta de intervenção	74
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS	89
4.1 O produto: a cartilha.....	116
5 REFLEXÕES E APONTAMENTOS FINAIS	119
6 REFERÊNCIAS	121
APÊNDICE	125

INTRODUÇÃO

Iniciamos este trabalho com algumas motivações e reflexões que nos levaram a continuar a formação acadêmica e a buscar mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem em nossas aulas de Língua Portuguesa, pois já acumulamos 18 anos lecionando nas escolas publicadas de Manaus. Todos esses anos de docência representaram/representam os atravessamentos de muitas histórias de vida e saberes que ao longo do caminho já percorremos e aqueles que ainda faltam percorrer.

Lecionamos em outras 4 (quatro) escolas públicas: Colégio Brasileiro Pedro Silvestre, Escola Estadual Raimunda Holanda de Souza, Escola Municipal Doutor Raimundo Nonato Magalhães Cordeiro e a Escola Municipal Madre Tereza De Calcutá. As duas primeiras da Secretaria de Educação do Estado do Amazonas – SEDUC; as outras duas escolas pertencem à Secretaria de Educação da Prefeitura de Manaus – Semed. Também ministramos aulas de Língua Portuguesa em um projeto do Governo no formato cursinho de pré-vestibular. Atualmente, trabalhamos na escola Francisco Guedes de Queiroz, escola onde estamos desenvolvendo o projeto de intervenção.

Ministrar a disciplina Língua Portuguesa em escolas públicas representa diversos desafios. Alguns alunos chegam aos anos finais do ensino fundamental (e até do médio) sem saber ler adequadamente, há alunos que faltam às aulas para trabalhar, pois ajudam no sustento da família, e outros ainda não conseguem fazer três refeições ao dia; de vez em quando aparece algum aluno passando mal por causa da fome. Existem também outros problemas sociais, como a violência doméstica e abusos pelos quais os alunos de periferia passam. No entanto, o sentimento de dever cumprido vem quando nos deparamos com ex-alunos que conseguiram sair da pobreza, superaram as dificuldades e se tornaram profissionais qualificados.

Recentemente, lemos um livro que chamou a nossa atenção intitulado “O direito de ler e de escrever”, da escritora colombiana Silvia Castrillón. Nesse livro, a autora problematiza que para haver verdadeiramente a democratização da leitura e da cultura, deve-se investir em políticas públicas. Esse investimento perpassa pelos esforços para melhorar a formação continuada dos docentes, pois necessitamos de professores bem formados, conscientes das necessidades de mudanças importantes na estrutura social da escola e atualizados, não por meio de cursos breves ou oficinas, mas por meio de programas de longa duração, que partam de sua prática cotidiana e que também introduzam o conhecimento da teoria e a necessidade da reflexão e do debate. Uma formação que lhes deem caminhos para romper com a tradição de

ensinar como aprenderam e que lhes permitam ser formados como leitores e escritores, condição primordial para ensinar a ler e escrever (Castrillón, 2011, p. 24).

Compartilhamos com o pensamento de Castrillón e com os desafios encontrados ao longo desses anos de experiência com a docência que o Mestrado Profissional em Letras foi uma escolha acertada para continuarmos nessa luta constante de sermos professores de escolas públicas em Manaus.

Para além disso, escolhemos o mestrado no Profletras porque gostamos de ler, estudar, pesquisar e acreditamos que o estudo e a pesquisa são fundamentais para conseguirmos construir uma educação Livre, de Qualidade e comprometida com a Ciência. As leituras, debates e atividades acadêmicas no Profletras expandiram ainda mais nossa visão sobre a educação pública de qualidade, pois adicionaram conhecimentos (como a pesquisa-ação) que antes não possuíamos sobre tipos de metodologia pedagógica e de pesquisa.

A escolha de trabalhar com o nono ano foi feita porque acredito que a leitura crítica é algo imprescindível para eles, é claro que esse conteúdo deve ser ministrado desde os anos iniciais, mas o aluno de 9º ano não deve terminar o fundamental sem ter trabalhado, de forma um pouco mais aprofundada, esse tema tão importante.

O animê *One-Punch Man* foi escolhido para esta pesquisa-ação porque apresenta características interessantes para serem exploradas em sala de aula. Ele tem vínculo com a história do Japão, apresenta um fundo histórico; ele traz uma proposta de enredo inovadora; o protagonista apresenta elementos, características e detalhes na aparência física que não se veem em nenhum outro protagonista de animação japonesa até hoje, e também possui elementos artísticos e técnicos que fazem dele uma das animações mais bem produzidas.

Pensando nisso, este trabalho de dissertação pretende mostrar como as animações japonesas podem ser um recurso didático-metodológico para o ensino da leitura crítica nas aulas de Língua Portuguesa. A animação que será utilizada neste trabalho foi criada pelo desenhista nipônico conhecido apenas pelo pseudônimo de *One*.

Essa animação apresenta um jovem vintenário que, após encontrar um monstro na rua, quase morre ao enfrentá-lo. Após esse acontecimento, decide, então, treinar para ficar forte e, assim, tornar-se um herói. Saitama treinou por três anos e adquiriu poderes incríveis, como: uma força absurda, super velocidade e invulnerabilidade física e mental. Resolveu entrar para a Associação de Heróis, juntamente com seu discípulo, o ciborgue Genos para, desse modo, combater os monstros que invadiam as cidades. Porém, ser o homem mais forte e poderoso do

planeta Terra não o eximiu de problemas. Ele era discriminado por causa de sua aparência e, por isso, desconfiavam de suas habilidades, achavam que ela era um trapaceiro.

Outro problema era que ele se sentia entediado, pois ele (Saitama) destruía qualquer monstro com apenas um soco simples, desse modo os confrontos não lhe proporcionavam emoção alguma. Além disso, seu discípulo Genos era popular e famoso, reconhecido como um grande herói, enquanto Saitama era ignorado completamente e, algumas vezes, acusado de ser falso herói. Muitos monstros poderosos apareciam e, quando nem mesmo os mais graduados heróis conseguiam detê-los, Saitama aparecia e os destruía sem grande esforço. No final da temporada 1, uma nave enorme aparece no céu e destrói uma cidade, era Lord Boros, um conquistador de mundos que chegava para dominar a Terra, mas acabou morto ao enfrentar Saitama.

One-Punch Man, a animação, possui duas temporadas, porém, neste trabalho, estamos trabalhando somente com a primeira temporada (a temporada não possui título, os episódios, sim) a qual possui 12 (doze) episódios de 24 (vinte e quatro) minutos cada um. Estão organizados em: Episódio 1 - O homem mais forte; Episódio 2 - O ciborgue solitário; Episódio 3 - O cientista obsessivo; Episódio 4 - O ninja moderno; Episódio 5 - O mestre definitivo; Episódio 6 - A cidade aterrorizante; Episódio 7 - O discípulo definitivo; Episódio 8 - O rei do mar profundo; Episódio 9 - Justiça constante; Episódio 10 - Perigo incomparável; Episódio 11 - O dominador do universo; Episódio 12 - O herói mais forte.

A pesquisa aqui descrita foi conduzida na escola Municipal Francisco Guedes de Queiroz, na cidade de Manaus, bairro de periferia localizado na Zona Leste, com alunos do 9º ano do ensino fundamental no ano de 2022. Por meio deste animê, refletimos acerca da prática da leitura crítica do gênero na sala de aula; e, a fim de detalharmos sobre como foi o trabalho com essa prática, discorreremos sobre as definições de leitura, criticidade, leitura multimodal e multissemiótica, cultura pop japonesa, *mangá*, *animê*, tecnologia, além de outros elementos igualmente importantes para a construção desta dissertação. Mostraremos também por que essa animação - *One-Punch Man* - foi escolhida, os fatos históricos relacionados à criação dessa obra e como ela se tornou um dos maiores sucessos não apenas no mundo dos *mangás* (quadrinhos japoneses), mas também no universo dos *animês* (animações japonesas).

Os 12 (doze) episódios foram exibidos para os alunos na sala de informática utilizando o projetor. A primeira temporada, dublada e completa, foi baixada da *internet* e salva em uma pasta no *Google Drive*. Depois da exibição dos episódios na escola, os alunos receberam um link de compartilhamento dessa pasta no *Google Drive* em que estão todos os episódios da

primeira temporada de *One-Punch Man*, a animação está com qualidade em *HD* (720p) e dublada para o português do Brasil.

Contudo, para que o aluno consiga analisar a obra, ele precisa primeiro compreender alguns dos signos e estruturas presentes em uma produção anímica. E, para que isso ocorra, devemos fazer que o discente entenda os conceitos fundamentais de leitura, análise crítica e signo. Além disso, esperamos que os discentes desenvolvam um olhar analítico e, assim, sejam capazes de relacionar essa compreensão com a realidade subjetiva e objetiva em que vivem.

Os desenhos animados da infância e adolescência, os quadrinhos, gibis e similares não serviram apenas para entreter. Eles nos ensinaram muito sobre o valor de amar as pessoas, sobre confiança, sobre ter amigos, coragem para enfrentar nossos medos, força de vontade para não desistir diante dos obstáculos que a vida nos impõe. Aquelas histórias, seja no formato papel ou na TV, foram importantes, pois nos ajudaram a compreender, de forma colorida e alegre, o que é a vida.

Adolescentes e jovens, geralmente, assistem à diversas animações buscando apenas o entretenimento. E isso não quer dizer que seja errado ou condenável. Porém, um adolescente ou jovem que está no oitavo ou nono ano já pode (e deve) compreender os significados, discursos e mensagens que vivem sob a superfície do enredo, das falas das personagens, dos elementos não verbais dessas animações.

Nesse contexto, os recursos audiovisuais presentes nas animações, quando bem aplicados, trazem mais leveza e despertam o interesse do discente. Portanto, é relevante adotar esse recurso como estratégias de ensino, em vez de abordagens nas quais os educadores apenas transmitam informações (conteúdos) e preparem a turma para fazer trabalho, teste, prova, seminário, resumo e entre outros trabalhos de gêneros similares.

Além de o processo de educar ir além da simples transmissão de informação, exige a orientação do educador para que o discente consiga interpretar as situações e problemas dentro de um ambiente criado para isso. Ainda sobre o assunto, Paulo Freire (2003, p.53) afirma que “o papel do professor e da professora é ajudar o aluno e a aluna a descobrirem que dentro das dificuldades há um momento de prazer, de alegria”. Nesse sentido, entendemos que as animações japonesas entram aqui como um recurso pedagógico e metodológico, pois apresentam elementos que favorecem e estimulam o interesse nas aulas como, por exemplo, temáticas atuais, histórias com elementos de fantasia, personagens adolescentes etc.

Embora muitos expectadores apreciem a figura do herói, poucos têm conhecimento acerca do significado deste termo e o que ele representa. De acordo com Paulo Henrique

Raulino dos Santos (2018), repetido e propagado à exaustão a partir do que se convencionou chamar, com base nos estudos desenvolvidos pelo psicanalista Carl G. Jung (2016), como o inconsciente da coletividade, o mito é um dos primeiros artifícios de autoconhecimento da humanidade, nele a figura de destaque é o herói.

Nesse ínterim, definiremos a palavra herói segundo o dicionário e a literatura. No entanto, começaremos com o termo super-herói, que era um termo aplicado a pessoas de verdade antes de ser usado pela ficção, ele apareceu pela primeira vez em 1899¹, em uma discussão do caso *Alfred Dreyfus*, quando o soldado da artilharia francesa foi julgado e erroneamente condenado por traição. Georges Clemenceau comenta que se Georges Picquart, que questionou a culpa de Alfred e investigou o assunto era um herói, então o irmão de Alfred, Mathieu, era um super-herói.

Na ficção, o termo teve sua estreia em 1924, em um artigo do *The New York Times* que expunha sobre o hipercompetente protagonista do agora perdido filme *Tongues of Flame*. Na ficção científica, foi usado pela primeira vez em *Zarnak*, nome também dado ao personagem que era um gênio da ficção científica o qual viajava pelos planetas, criado por Max Plaisted, que apareceu pela primeira vez em 1936 e 1937, na *Trilling Wonder Stories*. O termo foi usado por um fã que reclamava da partida da qualidade das tiras, em 1937. Em 1938, foi a vez de *Superman* adotar o termo na *Action Comics*.

Ao estudar essa espécie de conhecimento basilar adormecido, Joseph Campbell, estudioso norte-americano da mitologia e da religião comparada, destacou, em sua mais célebre obra, *O Herói de mil faces* (2007), a presença de um construto narrativo que se manifestaria a partir de um mesmo padrão nas mais diversas culturas, sendo batizado por ele de jornada do herói (Santos, 2018, p. 08).

O termo “herói”, de acordo com o dicionário de língua portuguesa² é um nome masculino outorgado pelos gregos aos homens divinizados. Aquele que se diferencia por seus valores e, também, pelas suas ações incomuns e nobres, principalmente por atos grandiosos durante as guerras. Ainda segundo a definição deste dicionário, na literatura, é aquele que é a principal personagem de uma produção literária (poema, romance, peça teatral ou cinema); protagonista; ou a principal das personagens de uma dada aventura, de uma ocorrência. Para a mitologia, é filho de uma divindade e um ser humano; semideus. Pessoa que se sobressai em relação aos outros.

¹ Disponível em: <<https://www.momentumsaga.com/2014/06/dez-termos-da-ficcao-cientifica-e-suas-origens.html>> Acesso em 17/05/2021.

² Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/heroi/>> Acesso em 17/05/2021.

Aquele que é recompensado por sua coragem e por ações de altruísmo. Aquele que é capaz de resistir a infortúnios sem se deixar esmorecer. Etimologia (origem do termo *herói*). Do grego *herosoo*; pelo latim *heros.óis*. Certamente, o termo ou o conceito de herói surgiu há milhares de anos nos escritos do berço da civilização europeia ou nos escritos de outras culturas e civilizações, o que será investigado no decorrer dessa pesquisa.

Eis aqui o problema: tanto o jovem quanto o adolescente, na maioria das vezes, assistem aos *animês* apenas para obter diversão. Só que eles não sabem que é possível se divertir mais ainda quando conseguimos fazer a leitura crítica. Isso porque o jovem ou o adolescente não aprenderam ainda ou não tiveram a oportunidade, mediada pelo professor, de fazer uma leitura mais aprofundada daquilo que eles assistem ou leem. De acordo com Libâneo (1987), considerando que o desejo atue como móvel de ação, cremos que a estimulação inicial de qualquer processo produtivo seja base necessária para o progresso e o sucesso dele, pois a vontade de crescer e de ir para a frente, são indispensáveis a que o homem se debruce com afinco sobre um objetivo, mormente em se tratando do processo escolar.

Nesse sentido, não é comum explorar o universo das HQs e dos *animês* em sala de aula. Então, vem a primeira pergunta: a) de que forma o educador pode ensinar o aluno a fazer a leitura crítica da animação?; b) qual seria o primeiro passo para torná-lo um leitor capaz de compreender os significados das imagens, das cores, dos elementos não verbais que estruturam a história? A segunda pergunta consiste em como mostrar isso de forma que ele entenda e aprenda a fazer esse tipo de leitura. Roland Barthes (1989) afirma que “Há uma certa idade na qual se ensina o que se sabe; mas vem em seguida outra, em que se ensina o que não se sabe: isso se chama pesquisar”. Entendemos, com essa afirmação, que ao transcender a mera transmissão de conhecimentos, o ensino que “ensina o que não se sabe” prepara indivíduos autônomos, capazes de pensar criticamente, formular perguntas relevantes e buscar soluções inovadoras para os desafios do mundo em constante transformação. Essa visão inspiradora de Barthes nos convida a repensar a educação como um processo dinâmico e colaborativo, onde o aprendizado é uma jornada contínua que se estende por toda a vida.

Primeiro, deve-se mostrar ao discente que os elementos dispostos na narrativa de uma obra como essa não se dão de maneira aleatória. Em outras palavras, a forma como um personagem se veste, se comporta, fala e pensa, de certo modo e não de outro, é embasada por um propósito. Esse propósito na obra tem um objetivo: transmitir uma mensagem. Nesse sentido, respondendo à pergunta aqui elaborada “(a) de que forma o educador pode ensinar o aluno a fazer a leitura crítica da animação?”, o professor deve trazer para o aluno um exemplar

de *animê* que seja interessante, atrativo e diferente. Mostrar ao aluno que a obra em questão é não apenas divertida, como também esconde nas entrelinhas de seu texto significados e ensinamentos preciosos que merecem ser descobertos e que, para isso, ele deve desenvolver a habilidade de decifrar os códigos dessa obra.

O problema e o desafio deste trabalho, desta pesquisa consiste em expor o universo de possibilidades interpretativas ao aluno e mostrar que há muita coisa oculta na superficialidade da imagem, do som, dos efeitos de luz etc. Exemplo disso seria a existência de um protagonista humano, nos quadrinhos ou animações japonesas, que fosse careca. A existência de tal personagem já significaria uma quebra na tradição criativa de protagonista nipônico. Certamente, tal característica estaria carregada de significados.

A relevância desse trabalho se fez pelo desafio de iniciar os alunos no trabalho de pesquisa e de leitura crítica, como já explicitado, e, para isso, oferecemos o conhecimento necessário para tal – acerca do gênero, do significado da figura do herói, entre outras instruções pertinentes à temática. Além disso, também propomos a busca por caminhos que pudessem contribuir para que esses alunos continuassem a ser críticos e analíticos frente aos desafios impostos pela sociedade em constante mudança. As animações, os quadrinhos e os jogos digitais são exemplos de novas ferramentas de ensino permeadas pelas tecnologias modernas, nas quais se encaixam os *animês*, por exemplo.

Nesse contexto, entendemos que iniciar uma nova proposta pedagógica, principalmente no que concerne ao estudo crítico, à pesquisa, não é tão simples quanto possa parecer a princípio. Quando o aluno se vê frente a uma abordagem diferente, por exemplo, a tendência inicial é o estranhamento, o que é compreensível, se considerarmos que o que é diferente assusta, de fato.

Neste projeto, a priori, trabalhamos com aulas explicativas na qual discutimos acerca da definição e dos elementos presentes nos *animês*, HQs, *mangás*, suas versões filmicas e quais as diferenças e peculiaridades de cada um, também sobre a jornada do herói, mito, e uma breve introdução sobre semiótica. Enfim, mostramos aos alunos que pode haver mais de um significado ou compreensão sobre uma situação ou objeto presentes em uma narrativa. Isso será uma contribuição, um caminho aberto e iniciado para que os alunos se aprofundem nessa fase da pesquisa, que será aprofundada no Ensino Médio e consolidada na graduação.

O que se busca é propiciar ao aluno sua criticidade frente a um objeto de pesquisa, seja ele qual for, isto é, não somente a análise de uma obra, ou de um estilo, mas incentivá-lo a buscar mais conhecimento através da pesquisa, do despertar científico. Não é uma tarefa

simples, contudo não é impossível se eles forem bem preparados. E não existe melhor forma para isso do que se trabalhar dentro de um universo que eles dominam muito bem, pois o *mangá* e o *animê* já fazem parte do universo de leituras de uma grande parcela de adolescentes brasileiros há um bom tempo.

Portanto, é nesse contexto que esse trabalho se justifica, uma vez que é acessível e familiar aos alunos dessa faixa etária (adolescentes do 9º ano do ensino fundamental) o mundo dos quadrinhos, das HQs, dos *mangás* e *animês*. Além disso, vale salientar que muitos dos desenhos, *mangás* e *animês* que eles gostam, acabam tendo também sua versão em jogos para diversas plataformas, como o computador, o celular e os consoles de games. Nesse sentido, os adolescentes têm uma visão diferenciada de cultura e ela está permeada por tudo o que envolve o tecnológico.

Não se pode negar que todas essas leituras feitas por esses jovens, esses alunos, também são uma forma de incentivo ao gosto pela leitura e cultura. Uma cultura muitas vezes estranha à geração mais velha ou aos professores, mas é cultura e um filão muito importante para que seja dialogada com outras leituras, outras formas de análise, e para a literatura comparada e análise semiótica, tentando que eles venham a conhecer os clássicos e, assim, desenvolvam sua criticidade, seu senso analítico.

Nesse sentido, os signos culturais não são criados de forma arbitrária pelo sujeito, mas são construídos no contexto histórico e social. Assim, a capacidade de decodificá-los está ligada à bagagem cultural acumulada pelo sujeito. Por isso, a ideia de que os jovens, mesmo sem um treinamento formal em semiótica, podem ser capazes de analisar e interpretar alguns aspectos simbólicos de animações e filmes, não configura um absurdo. Essa capacidade de ler, interpretar e analisar alguns signos, mesmo que de modo intuitivo e superficial, nos filmes, animações, em uma peça teatral, em uma pintura, uma HQ, etc, baseia-se em suas experiências de vida e bagagem cultural. Isto posto, não devemos subestimar o leitor/espectador, pois existe nele a capacidade para decodificar signos e ela se concretiza a partir de sua formação sociocultural.

Existe uma máxima entre os alunos do ensino básico, de que os professores estão “ultrapassados” e que não dominam tecnologia, isso tem um fundo de verdade, mas o que muitas vezes torna as aulas desinteressantes para os alunos é justamente o fato de que alguns professores têm uma certa resistência pedagógica ao “novo” ao “diferente”. E por que não analisar o diferente e aproveitá-lo nas aulas? Por exemplo, trabalhar a análise dos heróis dos quadrinhos, dos *mangás*, dos *animês*, comparando-os aos heróis dos clássicos, ou aos da vida real, como Alexandre, o grande conquistador.

A importância deste trabalho está, também, em conhecer e fazer conhecer novas possibilidades de acesso à cultura pelos alunos, além de poder dialogar com suas novas formas de aprendizado.

As plataformas de publicação de leituras e escritos entre jovens, por exemplo, a qual está muito atrelada a esse universo de mangás e animês, foi onde o próprio autor de *One Punch Man* iniciou no mundo dos mangás. Ele era amador e realizava sozinho todas as etapas do seu trabalho no mangá, até mesmo os desenhos, pois geralmente um mangaká (autor do mangá) tem toda uma equipe que lhe auxilia, inclusive desenhistas, mas como One (o herói nos parece uma “escrita de si” do autor), autor de *One Punch Man*, era pobre, ele fazia tudo e publicava na internet até ser descoberto por uma editora que se interessou por seu trabalho. Isso acontece muito atualmente: pessoas anônimas publicam pelas plataformas de publicações gratuitas na internet e depois são descobertas por editoras e ficam famosas por suas obras. Esse filão é muito conhecido pelos adolescentes, mas praticamente desconhecido pelos adultos e professores também. Esses fenômenos só foram e estão sendo possíveis graças às TICs, à internet, às redes sociais. Um bom exemplo famoso é a *fanfic Cinquenta Tons de Cinza*, uma *fanfic de Crepúsculo* que ficou tão famosa que virou filme e depois livro impresso.

Então, One, o autor que inicialmente era desconhecido, publicava seu trabalho nas plataformas de publicações digitais, depois foi descoberto por uma editora e, então, seu trabalho virou um mangá profissional e, a partir de então, teve sua versão em animê, agora já com sua fama e sucesso consolidados. Interessante seria nos perguntarmos quantos de nossos alunos trilham esse caminho, pois existem jovens brasileiros que também publicam seus escritos assim, nessas plataformas de publicações digitais que, na sua grande maioria, são gratuitas, e elas ajudam muito eles nesse sentido, o de desenvolver e aprimorar sua escrita e desenhos, pois muitos que acessam essas plataformas leem esses trabalhos, incentivam e dão dicas para aprimorá-los.

A identidade cultural, atualmente, dos alunos do Ensino Fundamental, mais especificamente do 9º ano, está intimamente ligada ao movimento sociocultural e o impacto que ele causa neles, que estão conectados e atentos às novas tecnologias e culturas advindas destas, como é o caso da massificação da cultura pop japonesa entre os adolescentes. Este estudo busca informações a respeito de como a cultura do animê influencia o jovem e, nesse sentido, objetiva compreender a relação existente entre a identidade e a participação do jovem. Os arquétipos sociodiscursivos constituem elementos basilares na constituição cultural de um

agrupamento social, impactando a maneira pela qual tal coletividade apreende e decifra a realidade circundante.

Manifestações artísticas, literárias, cinematográficas, musicais, televisivas, entre outros artefatos culturais, veiculam e cristalizam representações simbólicas e valores partilhados por determinada sociedade. Tais arquétipos são cogestores das identidades coletivas, isto é, atuam na modelagem do modo como os indivíduos se percebem como parte de um agrupamento social (ALMEIDA, 2016, p. 149, *apud* FORTIM, 2018, p. 97).

Ademais, exercem influência na percepção que tais indivíduos e coletividades detêm dos eventos, bem como de si mesmos e dos outros agentes sociais. Outrossim, os arquétipos sociodiscursivos repercutem nos juízos que as pessoas efetuam a respeito de suas atividades sociais e das atividades alheias.

Nessa perspectiva, a edificação/conformação da identidade do jovem e do adolescente decorre de um influxo multifatorial que ultrapassa o relacionamento com seus entes queridos e a exposição às distintas mídias e culturas. A unicidade de cada ser, cuja identidade sofre metamorfoses incessantes ao longo do percurso vital, é composta por elementos intrínsecos e extrínsecos. Dentre estes, o ambiente em que o adolescente reside, englobando fatores geográficos, sociais e culturais, contribui para a constituição de sua identidade.

A proveniência, a estrutura familiar e os vínculos afetivos cultivados ao longo do tempo representam aspectos proeminentes que modelam sua personalidade e influenciam o modo pelo qual o indivíduo percebe e interage com o mundo (Santoni, 2017, p. 126). Adicionalmente, o contato com variadas expressões midiáticas e culturais, tais como cinema, televisão, música, histórias em quadrinhos, animações e o universo virtual na internet, desempenha papel de notoriedade na forja identitária dos adolescentes, moldando suas preferências, atitudes e comportamentos, fomentando a elaboração de uma identidade mais abrangente e heterogênea.

Cumprе salientar que a identidade do sujeito pós-moderno é fragmentada e fluida, e não fixa e perene. Antes, a identidade representa um processo contínuo de edificação e reedificação, sujeito às novas identificações emergentes ao longo da existência. Torna-se imperativo, então, que os jovens possuam oportunidades de imergir em variados contextos culturais e de relacionar-se com pessoas de distintas procedências, objetivando construir uma identidade mais enriquecida e diversificada. Ricardo Kelmer, em sua obra *Matrix e o despertar do herói: a jornada mítica de autorrealização em nossas vidas* (2005, p. 39), elucida que “o adolescente está edificando sua própria identidade, e, para tal intento, necessita replicar os outros, preferencialmente seus amigos e ídolos...”.

Tal assertiva de Kelmer evoca a ideia de que é usual que os adolescentes procurem referências em indivíduos que admiram e que tenham características de personalidade ou comportamentos que almejam emular. Desse modo, a observação e a replicação de padrões estabelecidos por amigos e ídolos se apresentam como instrumentos valiosos para a construção da identidade individual. Vale ressaltar que a procura pela imitação dos modelos não implica em um detrimento da autenticidade do sujeito, haja vista que tal processo ocorre de maneira seletiva e singular. Em outras palavras, o adolescente incorpora em sua identidade apenas os traços que lhe pareçam relevantes e coerentes com sua cosmovisão.

Os nossos objetivos específicos para o desenvolvimento do trabalho são: a) apresentar o material teórico bibliográfico; b) executar a apresentação da animação; c) promover a roda de conversa após a exibição da obra; d) articular e mediar o debate em sala de aula; e) praticar aulas dialogadas que fomentem a discussão sobre o tema em sala; f) coletar informações, por meio de questionário, sobre a experiência dos alunos no contato com os *animês*; g) oferecer-lhes a oportunidade para apresentarem ou mostrarem alguma produção de autoria própria dentro da temática proposta.

Um dos principais referenciais teóricos (talvez o mais importante) deste trabalho está baseado nos estudos da Professora Doutora Sônia Maria Bibe Luyten, pesquisadora brasileira especialista em Histórias em Quadrinhos e cultura pop japonesa. A autora iniciou suas pesquisas na década de 70, e escreveu inúmeros trabalhos sobre HQ's, quadrinhos japoneses (os *mangás*) e *animês* – inclusive, a obra *Histórias em quadrinhos: Leitura crítica* (1989) foi base bibliográfica para a construção desta dissertação. A professora Luyten defende o uso das histórias em quadrinhos e das animações como instrumento de alto valor pedagógico e que elas também contribuem para o desenvolvimento da leitura crítica nos alunos.

Outra importante autora cuja pesquisa colaborou para a elaboração deste trabalho foi Maria Lucia Santaella Braga, seus estudos estão voltados para a semiótica e a linguagem. A sua escola semiótica vem de Charles Sanders Peirce, filósofo, matemático, linguista, pedagogo e cientista. Santaella escreve sobre a semiótica sob várias perspectivas, na literatura, na arte, nas mídias sociais, na tecnologia e os estudos dos signos. Uma de suas obras que serviu de base teórica para esta pesquisa foi o livro *Leitura de imagens* (2012). Nessa obra ela apresenta a leitura crítica e o senso crítico quando trata do ensino da leitura de imagens. É importante ressaltar que o estudo das animações conta com essa pesquisa também, afinal, basicamente, animações são imagens em movimento, como veremos mais especificamente no 4º capítulo deste trabalho de pesquisa, nas análises das imagens dos respectivos textos que serão analisados

O presente trabalho possui 4 capítulos. No primeiro, apresentamos a parte teórica, que envolve leitura crítica, formação do leitor de imagem e o conceito de letramento e sua (re)definição; no segundo capítulo, abordamos a importância do *animê* como instrumento pedagógico e metodológico nas aulas de Língua Portuguesa, apontando o herói, jornada do herói, os heróis clássicos e os da contemporaneidade, até chegar aos heróis dos *mangás* e *animês*; o que se intenta é expor algumas das novas formas de publicação feitas pelos adolescentes e também explorar o universo das HQs, dos *mangás*, *animês*, da cultura japonesa que revolucionou os quadrinhos e lhes deu uma nova “roupagem”; no terceiro capítulo, exploramos, principalmente, a nossa pesquisa-ação e os procedimentos metodológicos, também foi feito um aprofundamento do que é a leitura crítica aplicada à animação, como ela foi trabalhada e uma análise da obra fílmica, propriamente, além da exposição sobre como foi feito esse trabalho com os alunos e quais foram os resultados que culminaram com as produções deles, com suas reflexões e leituras relacionadas aos heróis; no quarto capítulo, mostraremos as análises das atividades apresentadas e o produto final produzido pelos alunos e orientado pelo professor como a conclusão.

1 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Neste primeiro capítulo, apresentaremos reflexões teóricas sobre a importância da leitura crítica enquanto instrumento para a formação do leitor de imagem e as novas práticas de letramentos em sala de aula para o ensino-aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa da Educação Básica.

1.1 As novas práticas de letramento na docência de Língua Portuguesa

A contemporaneidade nos apresenta diversas exigências que nos obrigam a reformular concepções e práticas relacionadas ao ensino da leitura, do texto e da produção textual. O docente precisa oferecer ao aluno experiências que favoreçam o desenvolvimento de sua autonomia enquanto leitor crítico capaz de perceber e interagir com os sentidos explícitos e implícitos em variados tipos de texto. Essa autonomia se cristalizará quando o discente conseguir fazer a reconstrução de um texto a partir de uma leitura crítica, ou seja, deverá aprender a aplicar a leitura, também a escrita, dentro de seu cotidiano social, de forma ativa, como agente transformador de sua realidade subjetiva e externa.

Para isso, é necessário que a escola, o corpo pedagógico e o professor façam a ponte entre a realidade social contemporânea e o aluno. Dessa forma, os debates atuais sobre letramentos e suas novas modalidades nos ajudam a compreender essas mudanças nos paradigmas educacionais e metodológicos da Educação Básica.

A (re)definição do conceito de letramentos tem a ver com as novas demandas sociais de práticas de leitura e escrita determinadas por um conjunto de fatores de ordem histórica, cultural, social e política. Pensar em letramentos, para além das habilidades de ler e escrever, podem ser mais compreendidos como “um conjunto de práticas sociais, cujos modos específicos de funcionamento têm implicações importantes para as formas pelas quais os sujeitos envolvidos nessas práticas constroem relações de identidades e de poder” (Kleiman, 1995, p.11). Dessa maneira, é preciso que a escola de hoje entenda que há diversas subjetividades inscritas nas histórias de vida de seus atores, agregando em seu espaço os letramentos das culturas locais, de matriz africanas, afro-brasileiras e indígenas.

Dentro dessa perspectiva de entender as múltiplas culturas, grupos sociais e diversidades de sujeitos que o *multiletramento* se apresenta como elemento importante e necessário na mudança de paradigmas educacionais. A noção dos *multiletramentos* deve servir para contestar

os letramentos colonial, dominante, hegemônico, que vêm dos países que mandam no mundo e, dessa forma, desestabilizar o modelo autônomo escolar para fortalecer um “modelo ideológico de letramento” que deseja empoderar os estudantes em práticas letradas críticas (Street, 2014).

É nesse sentido a importância de uma Pedagogia dos Multiletramentos que inclua, de fato, a multimodalidade e a multiculturalidade, dando ênfase a esse último “multi”. Uma proposta pedagógica que derrube os muros das dicotomias entre cultura erudita/popular, canônica/de massa, global/local, central/marginal, vernácula/periférica, hegemônica/ contra-hegemônicas. Em comum acordo com Neves (2021, p.70): “opto por letramentos literários, no plural, para me referir a práticas sociais de leituras e escritas literárias para além dos muros escolares”.

Ao enxergar o caráter social e plural das práticas de letramentos, validam-se tanto as práticas adquiridas por meio de processos escolarizados, nas esferas mais institucionalizadas como as adquiridas em processos e espaços de aprendizagem em distintas esferas do cotidiano (Barton e Hamilton, 2000). Tais ideias contribuem para o entendimento dos múltiplos sentidos atribuídos à linguagem, aos diferentes modos de “*ler, escrever e falar que caracterizam as histórias e trajetórias de letramentos dos diferentes grupos*” (Souza, 2011, p. 35 grifos nossos).

No que se refere ao papel da escola, entendemos que ela tem uma responsabilidade importante para que ocorra, de fato, a inserção dos multiletramentos, multimodalidade e multissemiótica. A tecnologia mudou e continua mudando de forma acelerada não só o modo como nos comunicamos, mas os processos que envolvem a linguagem, a produção de conhecimento e, de modo geral, o *modus vivendi* de todas as sociedades pós-modernas. Por isso, Rojo (2012) postula que a escola deve oferecer ao aluno a oportunidade de exercitar a análise e reflexão de forma crítica dos textos escritos e orais presentes no cotidiano social.

Os obstáculos para que essas práticas aconteçam são diversos. Há escolas que não possuem laboratório de informática ou, quando possuem, estão com os equipamentos sucateados; outras não possuem *Datashow* como recurso tecnológico. E há, ainda, talvez o maior dos desafios: aqueles docentes que se recusam a utilizar as tecnologias que a escola possui. Os motivos para essa recusa são variados: os professores não sabem operar os equipamentos, como conectar o *Datashow* a um notebook ou desktop, ou não se sentem suficientemente seguros para utilizá-los; há alguns poucos professores na escola que até sabem operar, mas preferem continuar só com a lousa, o caderno, o livro didático e o pincel; existem, também, gestores e pedagogos que dificultam a cedência do equipamento tecnológico para o

uso do professor, que já não está motivado para isso; ocorre, ainda, o problema da falta de oferta de formação e treinamento por parte das Secretarias de Educação, o que é por vezes utilizado pelos docentes como justificativa para não usar os recursos tecnológicos.

E mesmo quando há essa oferta, ainda encontramos resistência da parte de alguns docentes para aprender a utilizar as tecnologias disponíveis na escola. Por fim, mas não menos comum ou importante, temos também a resistência de alguns pais que acreditam que a utilização de filmes, vídeos, documentários, fotografias, é “enrolação”, é coisa de professor que não quer “dar aula”, entre outros entraves.

1.1.1 Concepções contemporâneas na prática da leitura

Atualmente, diversos pesquisadores e estudiosos da área da linguagem discutem, em seus trabalhos, a necessidade de a escola desenvolver nos alunos o ensino da autonomia intelectual aplicada tanto no exercício das leituras sociais, quanto na produção escrita. Isso significa que os discentes precisam desenvolver as habilidades que permitam a interação-leitura dos mais variados textos multissemióticos, nos mais diferentes contextos sociais fora e dentro da escola.

A escola precisa, urgentemente, atualizar os conceitos de leitura e texto considerando a pós-modernidade e suas exigências comunicativas. A pluralidade de elementos contidos em uma animação, por exemplo, apresenta-nos uma combinação de variados tipos de signo e outros recursos que, como diria Dionísio (2006, p.138), estão lá com uma finalidade que é “...a construção de sentidos...”. Assim, recursos como músicas, efeitos sonoros e visuais, como brilhos coloridos e outros do tipo, combinados com os signos verbais formam múltiplos significados e configuram a multimodalidade e multissemiose textuais que nos apresentam variadas possibilidades para se construir sentido (Rojo, 2012).

As diversas mudanças sociais, tecnológicas, políticas, científicas que nossa sociedade experimenta em praticamente todas as áreas obriga-nos a mudar a maneira como interagimos com o mundo. E essas novas formas de ler e interagir com o mundo em constante transformação exigem leitores mais críticos e capazes de lidar com os textos multissemióticos no cotidiano. É necessário que nossos alunos consigam autonomia no pensar, como sujeitos ativos nesse processo de ser e estar no mundo o qual está em constante mudanças. É essa autonomia que fará os alunos se tornarem cidadãos capazes de ler, compreender, relacionar, criar, recriar,

adaptar e construir sua própria identidade. O ser humano é naturalmente um ser criativo. Na ação de perceber, tenta interpretar e, nesse interpretar, já começa o processo da criação.

Não existe um instante de compreensão que não apresente, ao mesmo tempo, o processo criação (Silva; Neves, 2021). Portanto, quando nossa mente começa o processo de compreender e interpretar, automaticamente, inicia o processo de criação. E é aqui que nasce o senso crítico, está ligado com o ato de criar e, com autonomia, pois quando criamos, estamos também recriando, reconstruindo, fazendo releitura e, portanto, modificando realidades internas e até externas.

1.1.2 A prática do letramento visual

É correto falar em leitura de imagem? A palavra **leitura** não deveria ser somente utilizada para nos referirmos a textos verbais e, principalmente, a livros e similares? Existem estudiosos da área da leitura que acham que “leitura de imagem” é algo inadequado, pois só se pode ler livros. Há, por outro lado, os estudiosos que pensam o contrário. Santaella (2012, p.07) diz que “[...] imagens também podem e devem ser lidas. Para isso, o ponto de partida a ser tomado é o de dilatar sobremaneira o que concebemos como sendo leitura.”

Para Michèle Petit (2009), a leitura e o ato de ler o mundo estão inseridos na necessidade humana, no direito ao acesso à cultura, ao imaginário, ao exercício da fantasia, à descoberta de si mesmo, pois, para a autora, “a leitura pode ajudar as pessoas a se construírem, a se descobrirem, a se tornarem um pouco mais autoras de suas vidas, sujeitos de seus destinos, mesmo quando se encontram em contextos desfavorecidos” (Petit, 2009, p. 31).

Martins (2006) também corrobora com a concepção de Lucia Santaella (2012), pois defende que a leitura acontece a partir do diálogo entre leitor e objeto que ele lê – seja este um texto, algo sonoro ou mesmo um gesto, uma imagem ou mesmo um acontecimento. Estes são apenas alguns dos estudiosos que apresentam uma concepção de sensível plasticidade, pós-moderna e expandida sobre a leitura.

Entre 384 e 322 a.C., no livro *De Anima*, Aristóteles (2006) postula que “a alma jamais pensa sem imagem”. Em outras palavras, além das imagens mentais, nosso mundo exterior está densamente povoado de imagens dos mais diversos tipos, formas, cores e consistência. No entanto, como podemos ensinar a ler as imagens? É necessário dizermos, primeiramente, que a imagem é a representação de algo que está no mundo. Ela comunica algo. Seja uma imagem

artística como uma pintura, seja uma figura ou desenho de um objeto, animal, pessoa ou mesmo um símbolo, essa imagem carrega significado(s).

E como sabemos o que uma imagem quer dizer? Obviamente, algumas imagens são autoexplicativas, pois a proximidade psíquica de sua forma e constituição com o objeto ou ideia representada torna fácil decodificar o(s) significado(s) que ela apresenta. Além disso, existem as ideias e convenções ditas universais que contribuem para a interpretação. Porém, existem imagens tão complexas que necessitam de estudo e pesquisa para serem compreendidas, ou seja, precisam de um olhar mais especializado e crítico.

Há imagens, por exemplo, de cunho esotérico, isto é, que são a combinação de diversos signos verbais e não verbais e que estão carregadas de sentidos ocultos também na forma como as linhas verticais, horizontais, perpendiculares, retas e/ou curvas estão desenhadas e espacialmente postas.

A seguir, veremos um exemplo de imagem autoexplicativa, portanto, de fácil interpretação e entendimento de seus significados, ao menos a princípio.

Figura 1 - Coração



Fonte: Pinterest³, 2022.

A imagem de um coração vermelho é intuitivamente interpretada pelo cérebro. Os sentidos a que remete são amor, carinho, paixão, romance e congêneres. Esses são, em um primeiro momento e, dependendo do contexto, os sentidos mais usuais. Essa imagem é fácil de entender por que é usada por uma imensa quantidade de pessoas nos mais diversos países e culturas. Além disso, é formada basicamente por um único elemento, se não considerarmos a cor. Vejamos a próxima figura:

³ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/13229392647470052/> Acessado em: 22/07/2022

Figura 2 - Tetragrammaton



Fonte: Pinterest⁴, 2022.

Essa imagem é o *tetragrammaton*, uma figura esotérica carregada de significados. Ela é muito conhecida e utilizada pelos judeus, gnósticos, cabalistas, *wiccanos* (bruxos modernos), ocultistas, umbandistas, praticantes do esoterismo etc. Dizem que é um dos símbolos esotéricos mais poderosos e é muito utilizado para diversas coisas, principalmente para proteção contra as energias negativas. Esse símbolo apresenta elementos da cabala judaica, signos zodiacais, caracteres hebraicos, aramaicos, algarismos indo-arábicos, signos greco-romanos, letras gregas, orbes astrofísicos, elementos antropomórficos, telúricos, formas geométricas etc.

Além desses elementos, existem informações cujo conhecimento prévio é obrigatório para poder compreender o *tetragrammaton*. Alguns deles são: a mística indiana, pois existe uma referência à *kundalini* no caduceu de Mercúrio; a numerologia esotérica; a alquimia; o conhecimento da cultura hindu referente aos chacras; a analogia do pentagrama ao Homem Vitruviano de Leonardo da Vinci. Existem, ainda, outros conhecimentos necessários para poder conhecer em profundidade esse símbolo considerado mágico. Não é à toa que existem diversos livros escritos a respeito dessa intrigante imagem.

Como podemos constatar, as duas imagens estão em diferentes níveis de complexidade em relação à compreensão de seus significados. Quer seja a imagem de um simples coração, quer seja a complexa figura simbólica do *tetragrammaton*, a verdade é que para aprender a ler imagens devemos desenvolver as competências necessárias. Da mesma forma que a leitura do

⁴Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/505599495675859839/> Acesso em: 22/07/2022

texto verbal requer um demorado e difícil processo de aquisição e desenvolvimento, [...] a interação com o mundo visual também demanda novas competências (Almeida; Moran, 2005, p. 164).

Nesse contexto, para desenvolver as competências e habilidades referentes à leitura de imagens, é necessário que o educador já as tenha desenvolvido nele mesmo. Ler imagem não é algo que se faça por intuição apenas, exige conhecimentos prévios necessários para que a imagem que está sendo lida ganhe sentido (Santaella, 2012).

Alguns pesquisadores, tais como: Kress e van Leeuwen (2000), Sturken e Cartwright (2005), Burgin (2005) e Evans (2005) utilizam a teoria semiótica para análise que eles fazem de imagens, entre elas, as da imagem fotográfica. A teoria semiótica escolhida para avaliar as imagens, e que dá suporte às análises das fotografias presentes nesta pesquisa, entre outras, é a teoria semiótica de Saussure (1916, 2005), adentrando a teoria da semiótica social de (Kress e van Leeuwen, 2000).

No contexto deste trabalho, a leitura de imagens será realizada por meio de exposição e discussão acerca das características de cada uma em relação aos gêneros de *mangás* e *animês*, destacando semelhanças e diferenças, além do traço característico de cada mangaká.

1.1.2 A fenomenologia e a tríade semiótica de Charles Sanders Peirce

A semiótica de Peirce é uma disciplina fundamentada na fenomenologia, uma abordagem que busca compreender como percebemos e interpretamos os fenômenos. De acordo com Santaella (2002, p.07), consideramos fenômeno qualquer coisa que toque a percepção e a mente. Essa disciplina tem como objetivo identificar as categorias formais e universais por meio das quais os signos são absorvidos pela mente humana.

Os estudos realizados por Peirce fizeram-no classificar todos os fenômenos em três categorias: primeiridade, secundidade e terceiridade. Elas correspondem às três fases do processo de percepção de qualquer signo. Na primeiridade, ocorre a sensação primária, em que o signo é percebido através dos elementos que despertam emoção, sensação e sentimento, como cores, formas e texturas. Na secundidade, ocorre a reação, em que o signo é decomposto em relações e associações e percebido como uma mensagem. Na terceiridade, ocorre o pensamento, representando a percepção final em que a leitura simbólica ocorre em um contexto amplo de significados.

A primeiridade é a categoria que está relacionada com a qualidade ou característica de uma experiência imediata, puramente qualitativa e sensorial. Em outras palavras, é a percepção pura, independentemente de qualquer objeto externo ou relação. Não há atributos ou contexto além da vivência perceptiva em si. Um exemplo para ilustrá-la é o contato visual com uma cor específica, como o vermelho intenso. Nesse caso, é percebida como a qualidade sensorial da cor vermelha, sem qualquer referência a um objeto ou a um significado além da experiência direta da cor. Peirce via a primeiridade como um elemento essencial do pensamento e da experiência humana.

Peirce considerava essa categoria como a base para a construção de signos e para a compreensão do mundo ao nosso redor. A partir dessas experiências sensoriais puras, os seres humanos atribuem significados e produzem constructos sógnicos para representar objetos e relações mais complexas. Ela é o ponto de partida para a aquisição de conceitos mais elaborados e para a construção do conhecimento. Vale ressaltar que ela é de natureza subjetiva, pois está relacionada à consciência individual e à experiência interior de cada pessoa. Cada pessoa tem suas próprias percepções únicas, e essa categoria está intrinsecamente ligada a esta subjetividade.

Ao contrário da primeiridade, que se refere à qualidade sensorial imediata e subjetiva, a secundidade é a categoria que envolve fatos e reações específicas, diz respeito à experiência de um objeto que acontece em relação a algo mais, ou seja, está ligado à reação ou resposta a uma realidade externa. É o contato com uma força, resistência ou ocorrência concreta que é percebida como uma relação entre dois elementos distintos. Esta categoria está relacionada à noção de confronto, contraste ou oposição. Se você está caminhando e acidentalmente tropeça em uma pedra, a sensação de dor e o choque físico que você sente é uma experiência de secundidade. O sofrimento e o impacto físico são uma reação imediata a um evento externo, a colisão com a pedra.

Outro exemplo de secundidade é a relação de causa e efeito. Quando uma ocorrência é resultado direto de determinado evento, a percepção dessa relação é uma experiência pertencente a esta categoria fenomenológica. Ainda, se você pressionar um interruptor de luz e a lâmpada se acender, a percepção do efeito da luz sendo ligada é uma experiência do mesmo tipo. Em suma, esta categoria abrange as experiências de reações, resistências, oposições e relações diretas entre elementos específicos. É uma noção que envolve eventos concretos e particulares, em contraste com a primeiridade, que se refere às sensações puras e qualidades sensoriais.

Enquanto a primeiridade se refere às qualidades sensoriais imediatas e a secundidade envolve reações específicas, a terceiridade é a categoria que está relacionada a signos, representações simbólicas e processos de pensamento abstrato. Está relacionada com a capacidade de fazer conexões e generalizações, de formar conceitos e de atribuir significados aos objetos e eventos. Ela envolve o uso de símbolos, linguagem e outros sistemas de representação para compreender, interpretar e comunicar o mundo ao nosso redor. Um exemplo disso seria o uso de palavras para representar conceitos abstratos. Quando utilizamos a palavra "amor" para expressar um sentimento complexo e universal, estamos recorrendo à terceiridade. A palavra "amor" é um signo que carrega uma ideia ou conceito que vai além de qualquer experiência sensorial imediata (primeiridade) ou de uma reação específica a um evento (secundidade).

Esta última categoria também está presente em processos de pensamento abstrato, como raciocínio lógico, dedução, indução e generalização. É a capacidade de estabelecer relações entre diferentes elementos e identificar padrões, permitindo-nos criar teorias, fazer inferências e compreender o mundo de maneira mais ampla. Além disso, ela também está relacionada à comunicação e ao compartilhamento de conhecimento. Por meio de signos e símbolos, podemos transmitir informações, ideias e significados de forma a permitir que outros entendam e participem do nosso pensamento e compreensão. É o aspecto da tricotomia semiótica que abrange a capacidade humana de utilizar signos e representações simbólicas, formar conceitos abstratos e realizar processos de pensamento mais complexos. Ela desempenha um papel fundamental na construção do conhecimento e nos processos da comunicação.

Em resumo, a primeiridade diz respeito à dimensão do sentir, abrange os meros sentimentos e emoções que se apresentam à consciência em um determinado instante. É composta por uma variedade de qualidades de sentimentos de interioridade vivenciados nesse momento específico e é caracterizada pela espontaneidade, imediatidade, originalidade e liberdade.

A secundidade, por sua vez, refere-se à dimensão do reagir. Envolve a percepção, as ações e reações que surgem como resultado desse processo. É nessa fase que ocorrem as referências que possibilitam inferências e conduzem a uma reflexão mais profunda. Ela está relacionada ao surgimento das respostas diante dos estímulos.

Por fim, a terceiridade representa a dimensão do pensar. Nessa fase, encontramos os discursos e pensamentos que surgem após a vivência dos sentimentos e das reações. Ela é responsável pela construção de uma "camada de inteligibilidade", na qual ocorre a

conceituação, a interpretação, a aprendizagem, a análise e o pensamento reflexivo. É nesse momento que se desenvolve a capacidade de atribuir significados e compreender de forma mais ampla o fenômeno em questão.

Dessa forma, podemos compreender a semiótica de Charles Sanders Peirce por meio dessas três dimensões as quais se inter-relacionam e contribuem para a compreensão dos processos de significação e interpretação dos signos.

1.1.4 Possível aplicação dos conceitos da tríade peirciana em *One-Punch Man*

Nesse *animê*, a Primeiridade pode ser observada nas experiências emocionais dos personagens, pois ela diz respeito à qualidade imediata e subjetiva da experiência. É o aspecto qualitativo e individual de uma sensação ou estado mental especialmente no protagonista, Saitama. Este, conhecido como *One-Punch Man*, é um herói incrivelmente poderoso que pode derrotar qualquer inimigo com um único soco.

Porém, essa habilidade sobrenatural o leva a uma existência monótona e sem desafios. Ele não encontra mais emoção ou satisfação nas batalhas, pois vence todas com muita facilidade. Essa experiência de tédio e vazio existencial de Saitama é uma manifestação da Primeiridade. Ele se sente desligado do mundo ao seu redor, uma vez que é incapaz de encontrar um propósito verdadeiro para suas ações, o que causa uma sensação de frustração e falta de significado. Apesar de sua imensa força, ele anseia por desafios e pela sensação de superação, mas tudo o que encontra é uma rotina tediosa e repetitiva.

De forma análoga, podemos observar isso em outros personagens que enfrentam suas próprias lutas internas. Por exemplo, o ninja Sonic, um assassino que experimenta uma mistura de inveja e frustração em relação ao poder de Saitama. Essa inveja é uma resposta emocional que surge de sua comparação com o protagonista.

Portanto, a Primeiridade no *animê* OPM está presente nas experiências emocionais e subjetivas dos personagens principais, particularmente em relação ao tédio existencial de Saitama e na frustração que ele experimenta como resultado de sua condição. Essa dimensão subjetiva adiciona profundidade psicológica à narrativa, pois explora as implicações de uma habilidade extraordinária a qual limita a experiência humana e a busca por significado.

Já a Secundidade, como vimos anteriormente, refere-se às relações e interações entre os elementos do mundo. Neste *animê*, temos um exemplo disso dentro dos eventos conflituosos, nas batalhas entre os heróis e vilões, nas interações físicas diretas e nas consequências desses

confrontos, por exemplo. No universo de OPM, os heróis se unem para combater e proteger a cidade de ameaças de monstros e vilões. Essas batalhas são marcadas por confrontos físicos intensos, em que os defensores da Humanidade lutam contra os inimigos, usando suas habilidades especiais e poderes sobre-humanos.

Isso é evidente nas relações de oposição, conflito e interdependência entre os personagens durante essas batalhas. Cada confronto cria uma dinâmica de ação e reação, em que um personagem influencia as ações do outro. Por exemplo, a força e as estratégias de um vilão podem desencadear uma resposta defensiva ou ofensiva de um herói. Além disso, podemos observar que essa dimensão também se manifesta nas consequências dessas batalhas. As lutas causam impactos diretos no ambiente e na vida das pessoas. Edifícios são destruídos, cidades são danificadas e pessoas inocentes são afetadas pelas consequências das batalhas.

Dessa forma, a Secundidade em OPM pode representar as relações dinâmicas de combate entre heróis e vilões, as interações físicas diretas entre os personagens e as consequências dessas batalhas para o mundo fictício do *animê*. Essa dimensão enriquece a narrativa, criando tensão, conflito e impacto visível nas interações entre os personagens.

Quanto à Terceiridade, pode ser percebida por exemplo na representação simbólica dos heróis e vilões, nas categorizações hierárquicas e no impacto da mídia na construção da percepção pública. O sistema de classificação dos heróis cria uma estrutura que atribui valores e *rankings* com base na força e feitos deles, estabelecendo uma hierarquia que influencia a forma como eles são vistos e tratados na sociedade fictícia de OPM. Essa categorização simbólica afeta não apenas a interação entre os personagens, mas também molda a dinâmica do próprio enredo.

Além disso, a forma como os vilões são construídos é uma faceta importante neste último conceito peirceano. Cada vilão possui características distintas, poderes e motivações únicas, o que contribui para a formação de uma narrativa rica em tensão e conflito. A maneira como os vilões são retratados na mídia também influencia a percepção pública deles, bem como a forma como os heróis e a sociedade como um todo os enxergam. Assim, a Terceiridade se revela por meio das representações simbólicas que moldam as percepções e as relações entre os personagens.

A influência da mídia, dentro do mundo de OPM, é um elemento crucial do *animê*. As notícias, reportagens e entrevistas veiculadas desempenham um papel significativo na construção da narrativa e da imagem dos heróis e dos vilões perante o público. Através dessa influência, a mídia tem o poder de moldar a interpretação dos eventos e a opinião pública,

exercendo um impacto tanto nas interações entre os personagens como na construção da própria história.

Essa complexa relação entre a representação simbólica dos personagens, as categorizações sociais estabelecidas e a influência da mídia na percepção pública destacam a importância dessa terceira categoria de análise em *One-Punch Man*. Essa dimensão proporciona uma profundidade adicional à narrativa, explorando as implicações da representação simbólica, da hierarquia social e da influência da mídia na construção das relações entre os personagens e na evolução da trama.

1.1.5 A valorização da cultura digital e a leitura crítica de animações na BNCC

A educação básica é um processo fundamental na formação dos indivíduos, pois é nessa etapa que eles adquirem competências e habilidades para sua inserção na sociedade. Além disso, a educação básica tem um papel importante na construção de uma sociedade mais humana, na qual a democracia e a inclusão social sejam realidade e não utopia. Nesse sentido, é fundamental que os estudantes aprendam a apreciar e, também, a aplicar os mais variados saberes acumulados pelas diversas culturas humanas.

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva (Brasil, 2023, p. 9).

A valorização e utilização dos conhecimentos multiculturais são práticas e atitudes que devem ser desenvolvidas pelos estudantes durante toda a sua trajetória educacional.

Através dessas competências, é possível compreender e interpretar a realidade de forma crítica e reflexiva, colaborando para a construção de uma sociedade mais humana.

Dessa forma, ao valorizar e utilizar esses saberes historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital, os estudantes são capazes de compreender as transformações sociais, econômicas e culturais que ocorrem em seu entorno. Eles aprendem a analisar e interpretar diferentes tipos de informação, identificar problemas e buscar soluções para os desafios que a sociedade enfrenta. Além disso, essas competências permitem que os estudantes desenvolvam sua capacidade de trabalhar em equipe, respeitando a diversidade e a pluralidade cultural, e colaborando para a construção de uma sociedade mais justa e democrática.

Isto posto, compreendemos que é papel da escola desenvolver essas competências nos estudantes, contribuindo para a formação de indivíduos capazes de transformar o mundo em que vivem.

Quanto à leitura, sabemos que ela possui um sentido e uma complexidade mais abrangente do que aqueles comumente praticados nas salas de aula, pois envolve a habilidade de interpretar e compreender diversos tipos de linguagens e códigos, sejam eles verbais, visuais, sonoros ou gestuais. Isso porque a comunicação se dá por diversos modos e linguagens, e é fundamental que os alunos desenvolvam a capacidade de compreender e produzir significados em todas essas formas. A Base Nacional Comum Curricular diz que a “Leitura no contexto da BNCC é tomada em um sentido mais amplo, dizendo respeito não somente ao texto escrito, mas também a imagens estáticas (foto, pintura, desenho, esquema, gráfico, diagrama) ou em movimento (filmes, vídeos, etc) e ao som (música)[...]” (Brasil, 2023, p. 72).

Dessa forma, a BNCC discute sobre a leitura em um sentido mais abrangente, isto é, como um conceito que está além do texto escrito e inclui outras formas de linguagem, como imagens, infográficos, mapas, gráficos, tabelas, vídeos, áudios, entre outras. Isso significa que os alunos precisam ser capazes de interpretar e compreender informações veiculadas por meio dessas diferentes formas de linguagem, desenvolvendo a habilidade de leitura crítica e reflexiva.

Além disso, a BNCC defende que a leitura e a produção textual usando diferentes linguagens é fundamental para ampliar o repertório dos alunos e a produção de sentidos na leitura de mundo.

A diversificação do trabalho com linguagens, incluindo aquelas que vão além do texto escrito, como imagens, sons, movimentos, entre outras, possibilita que os alunos desenvolvam a habilidade de compreender as particularidades de cada uma delas e reconhecer suas potencialidades e limitações. Isso significa que os alunos podem aprender a utilizar essas linguagens de forma adequada, levando em consideração o contexto e o objetivo a ser alcançado.

Quanto mais diversificado for o trabalho com linguagens, maior o repertório construído pelos alunos, ampliando a produção de sentidos na leitura de mundo. Compreender as particularidades de cada linguagem, em suas potencialidades e em suas limitações, conduz ao reconhecimento dos produtos dessas linguagens não como verdades, mas como possibilidades (Brasil, 2023, p. 363).

Ao compreender essas particularidades linguísticas, os alunos também podem desenvolver uma postura crítica em relação aos produtos produzidos por essas linguagens. O

documento citado enfatiza, ainda, que esses produtos não devem ser considerados verdades absolutas, mas sim como possibilidades, que podem ser interpretadas e recriadas pelos indivíduos a partir de seus repertórios e vivências.

A diversificação do trabalho com linguagens possibilita que os alunos construam um repertório mais amplo, que lhes permita interpretar e produzir sentidos de forma mais rica e diversificada.

É essencial mostrar aos alunos que eles não são meros consumidores, mas que são capazes de produzir, criar, recriar, cocriar, comunicar, compartilhar e interagir com as mais variadas formas de linguagem, arte e cultura. E, além dessas competências, precisam protagonizar “como apreciadores e como artistas, criadores e curadores, de modo consciente, ético, crítico e autônomo, em saraus, performances, intervenções, happenings, produções em videoarte, animações, web arte e outras manifestações e/ou eventos artísticos e culturais...” (Brasil, 2023, p. 72).

As animações são citadas no texto da BNCC recorrentemente (p. 203, 207, 483, 499, 516) e recomendadas para uso pedagógico, segundo o documento, “é desejável que se trabalhe com HQs, filmes, animações [...]” (p. 499). O que deve ser evitado é o uso dessas obras em sala de aula sem a finalidade pedagógica ou de análise. Também é recomendado que sejam utilizados filmes, vídeos e animações relacionados à literatura, e que sejam feitas as leituras e investigações que levem em consideração os aspectos multissemióticos, discursivos, literários etc.

Nesse contexto, é importante ressaltar que a BNCC não tem o intuito de resolver todos os problemas da educação, e sim o de nortear parâmetros para a educação – embora haja alguns parâmetros polêmicos – contudo, é um documento oficial do Governo, por isso é relevante segui-lo, mesmo que o discente não concorde com algum item do texto. Isso também não quer dizer que não é passível de discussão, podemos e devemos fazê-la nos fóruns adequados, e, dessa forma, exercer nosso direito de cidadãos para influenciar e tentar efetivar democraticamente as mudanças que julgarmos necessárias.

1.1.3 Intertextualidade e Paródia

A intertextualidade é um aspecto fundamental da maneira como a linguagem funciona. Cada vez que um escritor faz referência a outro texto, seja diretamente através de citações, seja indiretamente através de alusões ou paródias, ele está participando da prática da

intertextualidade. Um exemplo clássico de intertextualidade é a maneira como muitos escritores modernos fazem referência a textos bíblicos, mitológicos ou clássicos. Os textos literários frequentemente retiram elementos de outros textos e os recontextualizam, criando novos significados.

Um ponto crucial da intertextualidade é que ela desafia a noção de autoria e originalidade. A ideia é que todos os textos estão, em algum nível, ligados a outros textos, o que torna impossível para qualquer texto ser completamente original. Isso não significa que não haja criatividade ou inovação na escrita, mas sugere que toda escrita é, em algum grau, uma reescrita.

Esse conceito está relacionado com a visão do linguista russo Mikhail Bakhtin sobre a linguagem e a comunicação. Ele acreditava que a linguagem é uma entidade viva e social, constantemente evoluindo e mudando através do diálogo. Isso é expresso na noção de que nenhum discurso é isolado ou autônomo, mas intrinsecamente conectado a discursos anteriores e posteriores. Nessa visão, não há "zero comunicativo", pois cada vez que falamos ou escrevemos, estamos nos inserindo em um fluxo de comunicação pré-existente e contínuo. Por exemplo, quando você fala sobre um assunto como a mudança climática, não está apenas falando em um vácuo. Você está interagindo com um vasto conjunto de discursos anteriores - notícias, conversas, livros, estudos etc. - que abordaram o tema.

Esse diálogo não é apenas com o que foi dito, mas também com o que não foi dito, com o que foi suprimido ou esquecido. É também um diálogo com o futuro, com discursos que ainda estão por vir. Bakhtin chamou essa característica do discurso de "dialogismo". Segundo o autor, cada enunciado reflete, responde ou se opõe a enunciados anteriores e influencia futuros enunciados (Bakhtin e Voloshinov, 2004, p.90).

Essa ideia de dialogismo está intimamente ligada à noção de intertextualidade. Cada texto, seja um romance, um poema, um artigo de notícia ou um post de blog, está em diálogo com outros textos. É moldado pelas convenções de gênero, pelas ideias prevaletentes na cultura e pela história do próprio autor que, por sua vez, moldará a forma como os futuros textos são escritos e interpretados.

Da mesma maneira que um texto escrito é influenciado e dialoga com outros textos, a imagem também é influenciada e dialoga com outras imagens. Alguns estudiosos chamam esse diálogo (entre imagens) de intericonicidade (Courtine *apud* Milanez, 2006, p. 168). Isso quer dizer que uma imagem pode fazer alusões a outras imagens, evocando certas associações na mente do espectador.

A intericonicidade também se manifesta na maneira como as imagens se apropriam e transformam outras imagens. Um exemplo moderno seria a prática de remixar ou fazer memes a partir de imagens da cultura popular. Uma única imagem de um personagem de filme ou animação, por exemplo, pode ser recortada, redimensionada, rotacionada, sobreposta, combinada com outras imagens e texto, e assim por diante, criando infinitas novas imagens, cada uma delas carregando o "eco" da imagem original. Assim como a intertextualidade, a intericonicidade sugere que nenhuma imagem é totalmente original ou autônoma. Todas as imagens são parte de uma rede interconectada de imagens, cada uma influenciando e sendo influenciada pelas outras.

Nesse ínterim, a paródia é um recurso da intertextualidade utilizado na criação de conteúdos, portanto, é um texto (em sentido lato) que traz influências de outros textos (anteriores), conectando-se a ele pela repetição do conteúdo (não) verbal, pela forma ou pela temática do texto anterior. A paródia pode ser produzida a partir de variados materiais, como literatura, quadrinhos, músicas, cinema, fotografia, animações e outras artes plásticas. Ela geralmente assume um tom humorístico ou crítico, subvertendo o sentido original da obra a partir de uma nova perspectiva, o que muitas vezes revela características sociais, políticas ou culturais. Além disso, pode ser utilizada como uma ferramenta de reflexão, desafiando o público a uma releitura das mensagens da obra original. Ao reproduzir de forma cômica ou satírica elementos conhecidos, a paródia cria uma nova camada de interpretação, permitindo expressar opiniões ou fazer críticas de maneira indireta. Esse recurso é amplamente utilizado tanto na cultura popular quanto em contextos acadêmicos, demonstrando sua versatilidade e relevância na comunicação contemporânea.

Mais adiante, apresentaremos, neste trabalho, em referências a outras obras, personagens que foram parodiadas em *One-Punch Man*. No entanto, indo um pouco mais fundo na questão do diálogo entre as imagens, percebemos que os arquétipos de herói estão presentes em OPM. Arquétipos são modelos ou padrões que possuem caráter universal e são a base ou o paradigma para a criação de muitas coisas como ideias, objetos, estruturas, formas etc.

Os arquétipos que definem os tipos de poderes desses heróis são sempre, ou quase sempre, os mesmos. Por exemplo, em todas as histórias de heróis encontramos aquele que possui super força ou super velocidade, poderes mentais, habilidade extraordinária com lâminas ou espada. Existem, também, aqueles que se utilizam de armaduras, equipamentos bélicos super tecnológicos, técnicas de combate corpo a corpo altamente avançadas, etc. Existem, ainda, aqueles que dominam diversos poderes e habilidades. Vejamos alguns exemplos:

Arquétipo da super força:
Tank Top Master (OPM) e Coisa (Quarteto Fantástico – Marvel)

Figura 3 – Tank Top Master



Fonte: Pinterest, 2023

Figura 4 – Coisa



Fonte: Pinterest, 2023

Arquétipo da super velocidade:
Flashy Flash (OPM) e Flash (DC)

Figura 5 – Flashy Flash



Fonte: Pinterest, 2023

Figura 6 - Flash



Fonte: Pinterest, 2023

Arquétipo do poder psíquico:
Tatsumaki (OPM) e Jean Grey – a Fênix dos X-Men (Marvel)

Figura 7 – Tatsumaki



Fonte: Pinterest, 2023

Figura 8 – Jean Grey



Fonte: Pinterest, 2023

Arquétipo da armadura:

Genos, o ciborgue demoníaco (OPM) e Tony Stark, o Homem de Ferro (DC)

Figura 9 – Genos



Fonte: Pinterest, 2023

Figura 10 – Homem de Ferro



Fonte: Pinterest, 2023

Existem diversos outros arquétipos de poder que são repetidos numerosas vezes tanto nos *animês* quanto em outras animações não nipônicas, e nos filmes cujas temáticas sejam de super-herói. Analisar o porquê desses arquétipos existirem é um trabalho que merece dedicação, mas não é o escopo deste trabalho, pretendemos apenas mostrar aos nossos alunos as possibilidades interpretativas e as riquezas de significados que podemos descobrir em uma simples reflexão ou leitura crítica de uma produção anímica.

2 POR QUE TRABALHAR COM O ANIMÊ ONE-PUNCH MAN EM SALA DE AULA?

Neste segundo capítulo, apresentaremos a importância de trabalhar um *animê* em sala de aula para adolescentes e jovens da Educação Básica, mais especificamente, o *animê One-Punch Man*, apontando a sua origem, principais características, as referências ao herói clássico e as outras animações que dialogam com o objeto da nossa pesquisa.

Nesse contexto, conhecer um *mangá*, o *animê* e as possibilidades de se realizar a leitura e análise desse gênero, assim como perceber a relevância de seus elementos linguísticos na construção de sua narrativa, dará aos alunos a dimensão de que eles podem adquirir conhecimento dentro da disciplina de Língua Portuguesa e em outras, fazendo uso desse conhecimento já tão familiar para eles, que em seu cotidiano lidam com essas histórias e imagens, o que vai de encontro à Competência Geral 4 (Brasil, 2023, p. 9), que recomenda que se trabalhe o conhecimento da linguagem artística para expressar experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, produzindo sentidos que levem ao entendimento mútuo.

2.1 O Mangá

O mangá é a palavra usada para nos referirmos aos quadrinhos (HQs) japoneses, essa palavra tem sua origem na união de dois ideogramas que quando unidos significam “desenhos extravagantes” ou “desenhos irresponsáveis”. Assim, o mangá era tido como algo divertido e não sério. Os primeiros registros de ilustrações que deram origem ao mangá aconteceram na China entre o século II e o V a.C. No Japão, iniciaram como desenhos que eram pintados sobre rolos grandes que narravam histórias. Esses rolos eram abertos no sentido da direita para a esquerda, o sentido da leitura japonesa. E até hoje o mangá é lido assim.

Outra característica do mangá é a cor, ele é quase sempre preto e branco. Há os coloridos, mas são bem escassos. A razão disso é que, devido a problemas econômicos na época da Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945), os mangás foram elaborados assim para baratear o custo. Ainda hoje a maioria dos mangás é alvinegro por uma questão de tradição ou costume cultural. Além disso, os *mangakás* (desenhista de mangá) ganham tempo não tendo que colorir os desenhos.

2.1.1 Perfis das personagens de *mangá* e *animê*

Os olhos grandes nos *mangás* e *animês* foram um diferencial que pode ter sido criado pelo artista Takehisa Yumeji (1884 – 1934). O desenhista de revistas Nakahara Jun-ichi (1913-1983) deu continuidade e ênfase a esse estilo. Na década de 1930, seus desenhos ganharam o gosto do público, mas não dos militaristas os quais o proibiram de desenhar por um tempo. Porém, o questionamento mais inquietante é: por que olhos tão grandes? A resposta mais conhecida e divulgada em livros é que os olhos são extremamente importantes na veiculação das emoções e nas expressões faciais de um modo geral.

O fato de serem grandes facilitam a representação das emoções com uma precisão maior. Além disso, o telespectador, devido a isso, consegue entender melhor o que se passa na alma das personagens. Os olhos grandes também podem comunicar o tipo de personalidade das personagens, como veremos a seguir.

Figura 11- Olhos grandes



Fonte: Portal Cúpula do Trovão⁵

Na animação *Hunter x Hunter*, o personagem Gon aparenta inocência, coragem e bondade. É o que podemos perceber em seus olhos. Já Killua apresenta olhos que exprimem

⁵ Disponível em: <<https://cupulatrovao.com.br/especiais/porque-personagens-anime-possuem-olhosgrandes/#:~:text=Ainda%2C%20segundo%20o%20site%20SukiDesu.desde%20a%20primeira%20guerra%20mundial>> Acesso em: 30/07/2022.

gentileza e um pouco de seriedade. Kurapika, por sua vez, tem nos olhos uma expressão séria e um tanto triste. Leorio não expressa nada além de equilíbrio e normalidade no olhar. Hisoka, por outro lado, deixa transparecer a maldade e a malícia.

Finalmente, temos Illumi com seus olhos sem íris e sem pupila, o que é bastante esquisito. Neste caso, podemos perceber um olhar perdido no vazio, indefinido, sem expressão alguma, nem mesmo um brilho no olho. Se formos relacionar essa análise ocular à história e comportamento desses personagens, perceberemos que o *mangaká* (desenhista) conseguiu estabelecer um diálogo bastante coerente entre os olhos e o que há na alma desses personagens. Apesar de a ênfase na expressividade ocular ser a explicação mais corrente para a utilização de olhos grandes em mangás e *animês*, existem outras que também aparecem em sites, fóruns, comunidades e até estudos acadêmicos.

Uma dessas explicações é que na cultura japonesa os grandes orbes oculares se tornaram sinônimo de fofura. Por isso, a maior parte dos *mangás* e *animês* voltados para o público feminino não adulto apresentam essa característica. Já as produções nipônicas elaboradas para os rapazes, não apresentam os olhos tão grandes. Uma outra explicação é que os estúdios fazem questão dessa característica para, também, economizar dinheiro, pois, em alguns casos, os olhos chegam a ser quase a metade da cabeça.

2.1.2 O herói clássico

O herói clássico é aquele que possui qualidades nobres, demonstra coragem, é bondoso, quase sempre belo, luta pela justiça, defende os inocentes, combate o mal e apresenta qualidades morais elevadas. Como exemplos desse tipo de herói, temos Gilgamesh, o rei-herói sumério que, segundo alguns, era constituído de dois terços divinos e apenas um terço humano e que perseguiu a imortalidade sem sucesso; Arjuna, o príncipe da mitologia hindu que, segundo o Mahabharata (livro sagrado indiano) foi para a guerra tendo o deus Krishna como seu protetor e conselheiro; Ulisses ou Odisseu, o rei-herói da mitologia grega que lutou contra deuses e monstros e, no fim, voltou para sua amada Penélope e retomou seu reino.

Nas mais variadas culturas espalhadas pelo mundo e nas mais diversas épocas, encontramos registros épicos protagonizados por heróis que enfrentaram grandes obstáculos e venceram quase sempre ajudados pelos deuses. Contudo, os tempos mudaram e os heróis também.

Em se tratando do *animê One Punch Man*, que até a data desta pesquisa, apresenta duas temporadas e está disponível no catálogo da plataforma *Netflix*, também tem sua versão escrita, o *mangá*. O protagonista, diferentemente dos heróis gregos e dos demais que se basearam nesse modelo, é diferente no corpo físico, no traje de herói, na forma de se apresentar aos outros personagens, no tipo de poder, na origem de seus poderes, na forma como os utiliza e na sua rotina quando não está enfrentando monstros. Esse, então, é uma espécie de quebra no estereótipo do herói criado e recriado desde os tempos de Homero.

Nesse contexto, esse trabalho objetiva, majoritariamente, convidar os alunos a refletirem, com um pouco mais de profundidade, sobre as mensagens e significados de elementos presentes nos *animês*. Para isso, serão apresentadas noções de leitura crítica, a qual poderá despertá-los para uma compreensão mais ampla e crítica sobre as animações, partindo desse universo da saga do herói, que se faz ao mesmo tempo humano e inumano, fraco e forte, mas que se aproxima dos adolescentes porque povoa o imaginário destes.

Objetivamos, também, mostrar não apenas que *One Punch Man* (OPM) é diferente dos outros, mas por qual motivo ele é diferente e, assim, induzir o aluno a dialogar e estabelecer comparações até com obras mais antigas e até clássicas como, por exemplo, as precursoras, como *A Ilíada* e a *Odisseia*. Além de comparar, é claro, com outros *animês* e *mangás* já conhecidos por eles. E por que não também comparar com os clássicos contos de fadas? Esses últimos, na verdade, são também precursores em relação à quebra do estereótipo do herói clássico, pois assim como na realidade, o herói também pode ser o vilão e às vezes ele perde, o que é muito próximo da vida real, onde não se ganha sempre.

Na remota antiguidade, a propagação da figura do herói se dava, majoritariamente, pelos ditos heróis clássicos, os quais representavam a classe alta (rei e cavaleiros), sendo sua representação comumente difundida nos grandes mitos e nas tragédias e epopeias, tidas como gêneros narrativos nobres já em sua época. Em decorrência disso, a representação desse herói era restrita a alta sociedade, limitando-se a caracterizações físicas, psicológicas e morais tidas como universais. Tal universalidade ainda perduraria por quase dois séculos, perpassando as representações trágicas e cômicas, com seus heróis altos e baixos, até chegar à modernidade, na qual a via de regra moderna e pós-moderna exigiria a sua diversificação. O alto passaria a ser representado também como baixo, e o baixo igualmente como algo elevado. As personagens se tornaram, assim, algo mais próximo da inconstância que paira, ainda hoje, sobre a sociedade (Kothe, 1987, *apud* Santos, 2018, p.08-09).

Para esta pesquisa, também foram feitas breves análises semióticas com outras animações e seus protagonistas, como já dito anteriormente, isso tudo dentro de aulas expositivas dialogadas. Por fim, cada aluno, ao final, produziu um trabalho que poderia ser escrito, uma resenha em que apresentaria seu herói preferido e escreveria no que ele é diferente dos outros heróis e quem sabe também poderiam começar a escrever, desenvolver sua escrita literária ou sua criticidade diante dessas leituras, despertando, assim, o pesquisador, o investigador e o instigador de talentos múltiplos. O aluno também teria liberdade para escolher como seria sua apresentação que poderia ser um desenho, uma explanação oral etc.

Como justificativa deste trabalho, exponho aqui que os alunos do ensino básico, de um modo geral, têm talentos em sua bagagem intelectual, os quais são formados por seu universo particular enquanto leitores e apreciadores de programações televisivas, de plataformas como a Netflix, de sites como o *Youtube*, e de plataformas de publicações digitais como a *Watch-Ped* etc.

Pensando nos conhecimentos prévios que o aluno possui, será interessante, então, aprender a vislumbrar os textos e intertextos ocultos na segunda camada (a da não superficialidade) que compõem as animações, sejam japonesas ou não, o que na verdade já acontece por parte do aluno, mas o professor precisa entender e aproveitar esse universo para transformar tais saberes em recursos didático-pedagógicos.

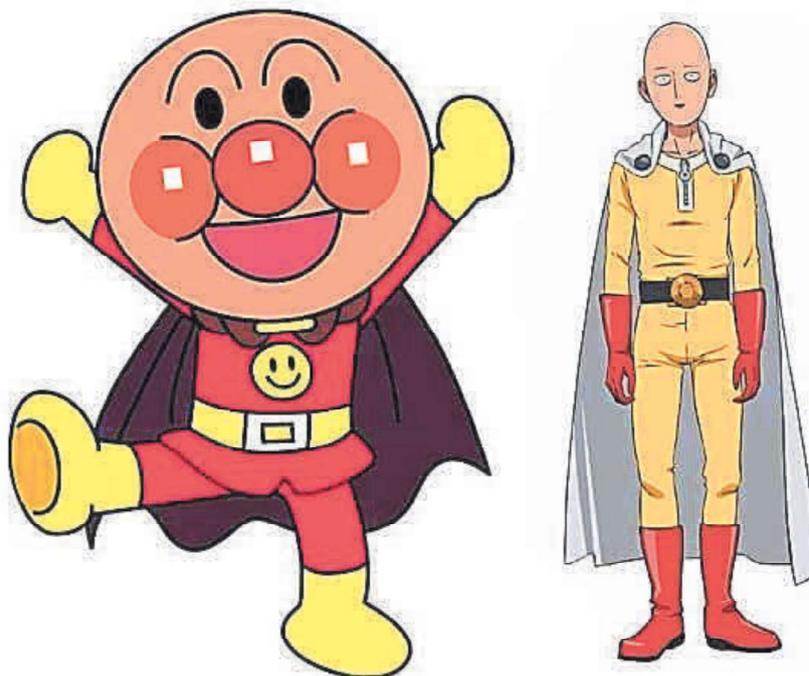
Nesse contexto, além dos objetivos já expostos anteriormente, este trabalho também tem como escopo contribuir para os estudos de Linguística Aplicada, e colaborar com discussões que possam enriquecer e auxiliar a prática de ensino do professor e sua relação com os alunos, que, certamente, deve ser mais interessante e dinâmica se forem consideradas suas bagagens intelectuais, bem como os fenômenos culturais consumidos por eles.

2.2.3 Sobre *One-Punch Man*

One-Punch Man (em tradução livre, algo como “Homem de um soco só”) originou-se como um *mangá* que foi lançado no formato *webcomic* em 2009. Seu criador é conhecido, apenas pelo apelido de *One* e, até hoje (2022), publica essa obra em seu sítio eletrônico. *One-Punch Man* (OPM), segundo alguns, é um trocadilho com a palavra *Anpanman*, que é um personagem de *mangá* e *animê* para crianças no Japão. *Anpanman* é um herói cuja cabeça é um pão recheado com pasta doce feita de feijão. Esse personagem, bastante conhecido pelas crianças japonesas, foi criado por Takashi Yanase, em 1973, e é publicado tanto no formato

físico – mangá, quanto no formato digital – *animê*. As semelhanças visuais entre os personagens Anpanman e Saitama são, sem dúvida, inegáveis.

Figura 12 - Anpanman e Saitama



Fonte: Blog Quadrinhos⁶, 2022.

O *anpan* é o nome dado para um bolinho com recheio de pasta de feijão doce. Daí o nome do protagonista – *Anpanman* – ser algo (em português) como o “Homem Pão Doce”. O nobre herói defende o mundo contra as forças maléficas do vilão *Baikinman*, que é uma bactéria antropomorfizada. *Anpanman* possui amigos heróis que o auxiliam a combater o mal, como por exemplo, *Shukupanman* – herói com cabeça de pão de forma e o *Currypanman* – pão recheado com *curry*. Quando o protagonista, em suas aventuras, encontra alguém que está passando fome, ele imediatamente pega um pedaço de sua cabeça e entrega para o faminto.

E todas as vezes que ele fica sem um pedaço de sua cabeça, fica sujo ou molhado, ele fica suscetível e fraco aos ataques dos seus adversários. Porém, quando o padeiro ou algum auxiliar dele faz uma cabeça nova e manda (ou arremessa) para o herói, sua cabeça antiga some

⁶Disponível em: <<https://quadrinhos.com/2018/02/19/porque-anpanman-e-o-heroi-que-precisamos/>> Acesso em: 01/08/2022.

e a cabeça nova substitui a antiga, o que faz com seus poderes se renovem e, assim, consegue vencer os inimigos com um poderoso soco.

Takashi Yanase, o criador desse mangá/ *animê*, passou fome durante a Segunda Guerra e criou essa obra com intuito de mostrar que heróis não são aqueles que apenas derrotam monstros, mas aqueles que salvam as pessoas do sofrimento da fome e das mazelas sociais. Para ele, o herói é aquele que nunca deixará uma pessoa passar fome e se sacrificará tirando o que tem de si para alimentar os que necessitam. Este acontecimento é tão importante para os japoneses que foram construídos cinco museus para homenagear o falecido Takashi Yanase, que era escritor, ilustrador e poeta, e ainda instituíram o dia 3 de outubro como o Dia do *Anpanman* no Japão.

2.1.4 A criação de *One*

One-Punch Man foi criado, primeiramente, no formato *mangá* (quadrinhos japoneses) e publicado no site de *One*, o pseudônimo de seu criador. O nome do rapaz é um mistério ele é conhecido apenas por esse apelido. Mais ou menos três anos após a publicação da *webcomic* (quadrinhos on-line), em 2012, o site de *One* registrou, segundo o site Loucos por Geek (2020), quase oito milhões de acessos. A história é, basicamente, o seguinte: Saitama, o protagonista, tornou-se tão forte que não havia ninguém que pudesse enfrentá-lo. E não apenas isso, ele consegue derrotar qualquer monstro com um soco só, daí o nome da série *One-Punch Man*, “homem de um soco”. Todas as vezes que Saitama derrota um monstro, ele se chateia porque não sente a emoção de uma luta, ou seja, isso se torna para ele, algo monótono.

O enorme sucesso de OPM no site de *One* chamou a atenção de um *mangaká* famoso, Yusuke Murata. O autor gostou tanto da obra que chamou *One* para uma empreitada maior. Murata começou a produzir os mangás de OPM para a famosa revista *Young Jump*. Em 2015, o estúdio *Madhouse* lançou o *animê* no Brasil, e, no Japão, várias emissoras de televisão também começaram a transmissão de OPM nessa mesma época.

Em julho de 2017, foi lançado na Netflix com 12 episódios completos e, mais ou menos nessa época, começou a ser exibido no Reino Unido, Estados Unidos, Singapura dentre outros. Em 2017, ainda, OPM vendeu mais de 13 milhões de exemplares do *mangá* publicado na editora Panini (Omelete, 2017). E as vendas continuaram aumentando até atingirem, no final de 2021, a marca de 25 milhões de cópias de mangá vendidas (O Vício, 2021). Os 12 episódios da primeira temporada, de mais ou menos 24 minutos cada, foram exibidos de acordo com a

sequência cronológica da animação: a) *Episódio 1 - O homem mais forte*; b) *Episódio 2 - O ciborgue solitário*; c) *Episódio 3 - O cientista obsessivo*; d) *Episódio 4 - O ninja moderno*; e) *Episódio 5 - O mestre definitivo*; f) *Episódio 6 - A cidade aterrorizante*; g) *Episódio 7 - O discípulo definitivo*; h) *Episódio 8 - O rei do mar profundo*; i) *Episódio 9 - Justiça constante*; j) *Episódio 10 - Perigo incomparável*; l) *Episódio 11 - O dominador do universo*; m) *Episódio 12 - O herói mais forte*.

2.1.5 Leitura crítica de elementos do animê *One-Punch Man*

Serão explanadas aqui algumas ocorrências, relacionadas a OPM, que servirão como exemplos introdutórios para os alunos, a fim de que compreendam como fazer uma leitura crítica e interpretativa prática e objetiva de uma animação.

A primeira coisa a se fazer em uma leitura crítica de animação é perguntar o que aquela obra quis transmitir, ensinar e comunicar. E, algumas vezes, descobrimos logo no início dessa leitura que a pergunta, muitas vezes, deve ser feita no plural: quais mensagens, ensinamentos, informações que aquela obra carrega? Posteriormente, pode-se partir para direcionamentos mais restritos como, por exemplo, a investigação de quais os elementos anímicos mais chamaram a atenção dos alunos e fazê-los procurar as respostas por essa perspectiva. E foi essa perspectiva de leitura que foi mais enfatizada neste trabalho.

A primeira ocorrência (das dez retrocitadas) que foi analisada é o fato de o protagonista de OPM, Saitama, ser careca. No início da animação ele tinha cabelo, mas, logo no início da trama, ficou careca. A explicação dada no *animê* é que ele ficou careca porque treinou muito para ficar forte. Salvo engano, até onde pesquisamos, Saitama é o único protagonista careca das animações japonesas.

Certamente, alguém pode afirmar que Aang, protagonista da animação *Avatar*, também é careca. Porém, a animação *Avatar: The Last Airbender* não está classificada como *animê* (animação japonesa) porque foi produzida nos EUA. Essa informação está fartamente veiculada em numerosos sites especializados no assunto, como por exemplo, *Celebrity.fm*, *PerguntasPopulares.Com*, *Universo Animangá*, *IGN*, dentre outros.

O cabelo dos protagonistas nos *animês* e nos mangás, geralmente, é estiloso, espalhafatoso, colorido e/ou comprido, às vezes preto e, geralmente, pontudo. Lembrando que estamos falando de protagonistas de *animê*, pois existem diversos personagens secundários que são carecas. O cabelo, nos *animês*, geralmente tem a função de deixar a personagem mais

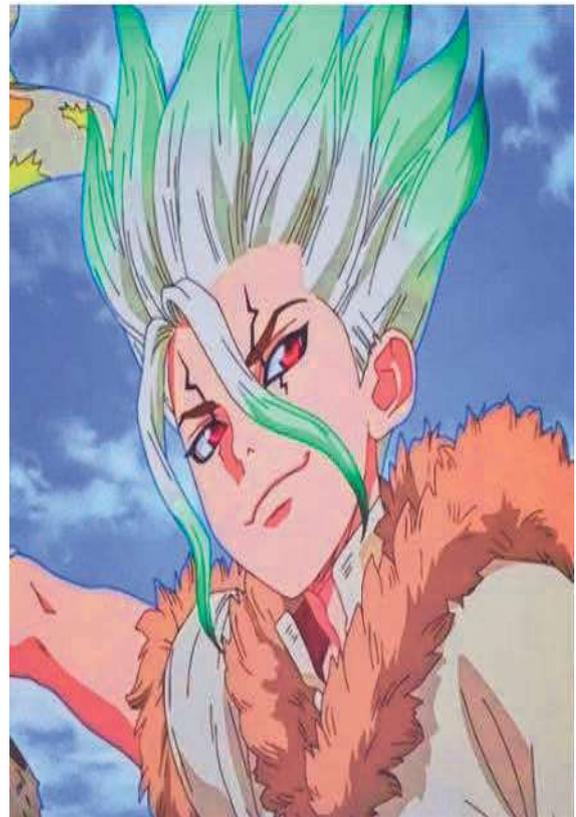
descolada e, por isso, em alguns casos eles são muito longos e coloridos. Em outros casos, eles podem mudar a forma e a cor por causa de transformações que alguns personagens podem sofrer. Isso se aplica não apenas aos personagens masculinos, mas também aos femininos, em qualquer faixa etária.

Figura 13- Yu-Gi-Oh



Fonte: Pinterest⁷, 2022

Figura 14 - Dr. Stone



Fonte: Pinterest⁸, 2023

⁷Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/191754896620729083/> Acesso em: 10/08/2022

⁸Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/5418462043068858/> Acesso em: 10/08/2022

2.1.6 Protagonista careca

Figura 15 – Saitama



Fonte: Pinterest⁹, 2022.

O que significa isso? Por que esse personagem foi, diferente de todos os outros *animês*, criado sem cabelo? Nesse caso, o criador decidiu romper o clichê do protagonista com o cabelo estiloso. Podemos entender que *One* (criador de Saitama) quis desconstruir essa ideia de que para o personagem ser interessante ele tem de ter um cabelo vistoso, estiloso e diferente ou pelo menos elegante. Ele conseguiu construir um personagem que tem estilo sem ter cabelo e dissociou uma concepção da outra.

2.1.7 Saitama não possui transformações

A segunda ocorrência apontada pelos alunos diz respeito às transformações que muitos dos personagens de *animê* sofrem. Essas transformações acontecem quando o personagem está sob forte estresse emocional. Mas, em alguns casos, acontecem pelo simples desejo de se transformar. As transformações podem modificar totalmente o corpo de alguns personagens. Porém, em alguns casos, a aparência física muda pouco ou quase nada. Após as transformações,

⁹Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/796503884114715538/>>. Acesso em: 10/08/2022

os personagens adquirem poderes novos e os que já possuem são aperfeiçoados. As transformações, no geral, duram pouco tempo, mas podem fazer com que o usuário obtenha altíssimos níveis de poder, que pode ser somente físico, mental ou os dois simultaneamente. Há, ainda, personagens que possuem apenas uma transformação enquanto outros possuem diversas. Estes últimos atingem novos níveis de poder a cada nova transformação. É o caso do protagonista Goku no *animê Dragon Ball* na ilustração abaixo.

A primeira transformação foi em um Oozaru (macaco gigante) e a última e mais poderosa foi no Super Sayajin Blue, aquele do cabelo ciano.

Figura 16: transformações de Goku em Dragon Ball



Fonte: Pinterest (montagem elaborada pelo autor)

As transformações, como foi dito, são uma forma de conquistar um *upgrade* de poder quando os personagens se deparam com um adversário mais poderoso. No caso de Saitama, ele não possui transformações, também não utiliza armas, equipamentos ou recursos tecnológicos, armaduras, traje especial, itens mágicos etc, a única coisa que ele usa é o seu corpo. Ele possui força bruta insuperável, velocidade sobre-humana e invulnerabilidade física e mental.

A origem de seus poderes é um mistério, pois Saitama diz que conquistou seu poder fazendo algumas atividades físicas: cem flexões, cem abdominais, cem agachamentos e 10 quilômetros de corrida todos os dias. E, após fazer isso por três anos, ganhou seus poderes.

Obviamente que seus poderes quase divinos não poderiam surgir de um treinamento desse tipo, até um ser humano consegue realizar essas atividades.

Pensando na realidade, as pessoas que já fizeram essa sequência de exercícios (IGN, 2021) relataram apenas um condicionamento físico um pouco melhor. Então, façamos a pergunta: o que significa isso? Por que o herói de OPM não possui transformações e nem utiliza armas, equipamentos ou itens que possam ajudá-lo a vencer as batalhas? O *mangaká* One novamente quebrou o clichê nos *animês*, criou um personagem extremamente *overpower* que não precisa de aparatos externos e nem de técnicas e conhecimentos de artes marciais.

O protagonista é tão forte que o deslocamento de ar provocado por um soco destruiu uma montanha próxima, e ele nem se esforçou para que isso acontecesse. Está claro que o criador de OPM quis um personagem livre das frequentes firulas que adornam os heróis japoneses, ou seja, Saitama fez um treinamento físico simples por três anos e ficou absurdamente poderoso, simples assim.

Seus poderes surgiram espontaneamente, de dentro dele, e não de um experimento científico ou de um encantamento mágico poderoso. Essa forma de construir um personagem, que difere totalmente daqueles que costumamos encontrar, só demonstra que o autor da obra quis fugir (e conseguiu) dos clichês e criou algo simples e que agradou ao público. E a prova disso é o sucesso estrondoso dessa animação que já virou até jogo para PC, para celular e console Playstation.

2.1.8 A quebra do paradigma da força física

Em geral, há uma relação entre o tipo de poder (ou habilidade) e a aparência física dos personagens nos quadrinhos e nas animações. Se o herói, por exemplo, for um velocista, sua aparência física será de uma pessoa esguia, magra, independente do traje de herói. Se este for um bruxo, feiticeiro, mago ou congêneres, quase sempre apresentará um corpo físico comum, mais ou menos magro e quase nunca avantajado. Além disso, estes últimos costumam aparecer com roupa e/ou amuleto, varinha mágica, cajado, joia, anel e coisas do tipo que são típicas de herói cujo poder é a magia. No caso de herói (ou heroína) cujo poder predominante é a força física, ele apresentará, quase sempre, estatura elevada e músculos protuberantes. Este tipo de herói costuma apresentar agressividade, que pode ser moderada ou exacerbada, arrogância, orgulho e excesso de autoconfiança. No caso do protagonista de *One-Punch Man*, Saitama, essa

relação da aparência física com seu poder predominante, que é a super força física, foi desconstruída, pois ele, mesmo não possuindo músculos, é absurdamente forte fisicamente.

Figura 17 – personagens musculosos de *animês*



Fonte: Pinterest (montagem elaborada pelo próprio autor, 2022)

O atributo ou poder superforça física, dos personagens que o possui, sempre foi muito associado a corpo musculoso, estatura física etc. Isso não acontece somente nas animações japonesas (*animês*), nas animações ocidentais temos diversos exemplos disso: Hulk, Thor, Capitão América, Hércules, Coisa (Quarteto Fantástico), Batman, Super-Homem, She-Hulk e outros. É claro que existem casos contrários, personagens pequenos e/ou franzinos com superforça, mas, geralmente, nas animações direcionadas ao público infantil: Astroboy, Meninas Superpoderosas, Formiga Atômica etc. E, neste caso, *One-Punch Man* é uma obra *seinen*, ou seja, voltada para o público jovem ou adulto. Portanto, está claro que o criador de OPM, novamente, quebra esse clichê antigo ao criar um herói franzino que tem como poder principal a superforça. É uma crítica, na verdade: se um herói é superforte, ele tem de ter músculos ou ser fisicamente grande?

2.1.9 Referências a outras obras

Existem diversos intertextos imagéticos em OPM e alguns deles são bastante explícitos. Nesta subseção, devemos apresentar os conceitos de intertextualidade aos alunos, e dar uma ênfase maior ao conceito de paródia, pois é, talvez, a característica mais marcante da animação aqui analisada.

Figura 18 - Vaccine Man e Piccolo



Fonte: Heroisx

O monstro Vaccine Man, que aparece em OPM, é uma referência a Piccolo, personagem de Dragon Ball. As antenas na cabeça, o formato dos olhos, as orelhas pontudas e até a cor da pele do monstro é semelhante à cor da roupa de Piccolo. Tanto um quanto o outro possuem habilidades semelhantes. Vaccine Man pode lançar rajadas de energia e voar livremente. Piccolo também possui a habilidade de lançar rajadas de energia e a capacidade de voar. Outra semelhança entre essas duas personagens, é a vilania. Porém, Piccolo foi vilão apenas no início de Dragon Ball, mais tarde tornou-se aliado dos heróis. As semelhanças entre essas duas personagens não são coincidência. O criador de One Punch Man, ONE, é conhecido por fazer homenagens e referências a obras de anime e mangá. Isto posto, Vaccine Man pode ser visto como uma homenagem a Piccolo, tanto em design quanto em papel de vilão.

Figura 19 – Smile Man e Chapolin Colorado

Fonte: Heroisx¹⁰

São notórias as semelhanças entre esses dois personagens: Smile Man e Chapolin Colorado. As cores das roupas, um símbolo predominantemente amarelo no peito, os martelos da mesma cor e até as franjas pretas. Smile Man aparece derrotado e caído no chão logo no início da animação, o que nos faz lembrar da frase “E agora, quem poderá nos defender?”.

Smile Man, de One Punch Man, e Chapolin Colorado, o icônico herói mexicano criado por Roberto Gómez Bolaños, possuem diferenças bastante marcantes, tanto em termos de personalidade quanto em suas origens e abordagens como heróis. Vamos explorar algumas dessas diferenças. Smile Man é um herói profissional no universo de One Punch Man, sendo classificado na Classe A. Ele é um herói sério, que luta para proteger as pessoas de monstros e criminosos, utilizando um grande martelo de brinquedo como arma. Sua estética alegre contrasta com sua seriedade em combate. Já Chapolin é uma paródia de herói, criado para ser o oposto dos heróis tradicionais. Ele é atrapalhado, covarde, e frequentemente acaba criando problemas maiores, mas no fim sempre consegue ajudar as pessoas. Seu propósito é mais humorístico, abordando problemas com uma leveza cômica.

¹⁰Disponível em: <<https://heroisx.com/2017/07/05/one-punch-man-top-10-referencias-anime/>>. Acesso em: 15/08/2022.

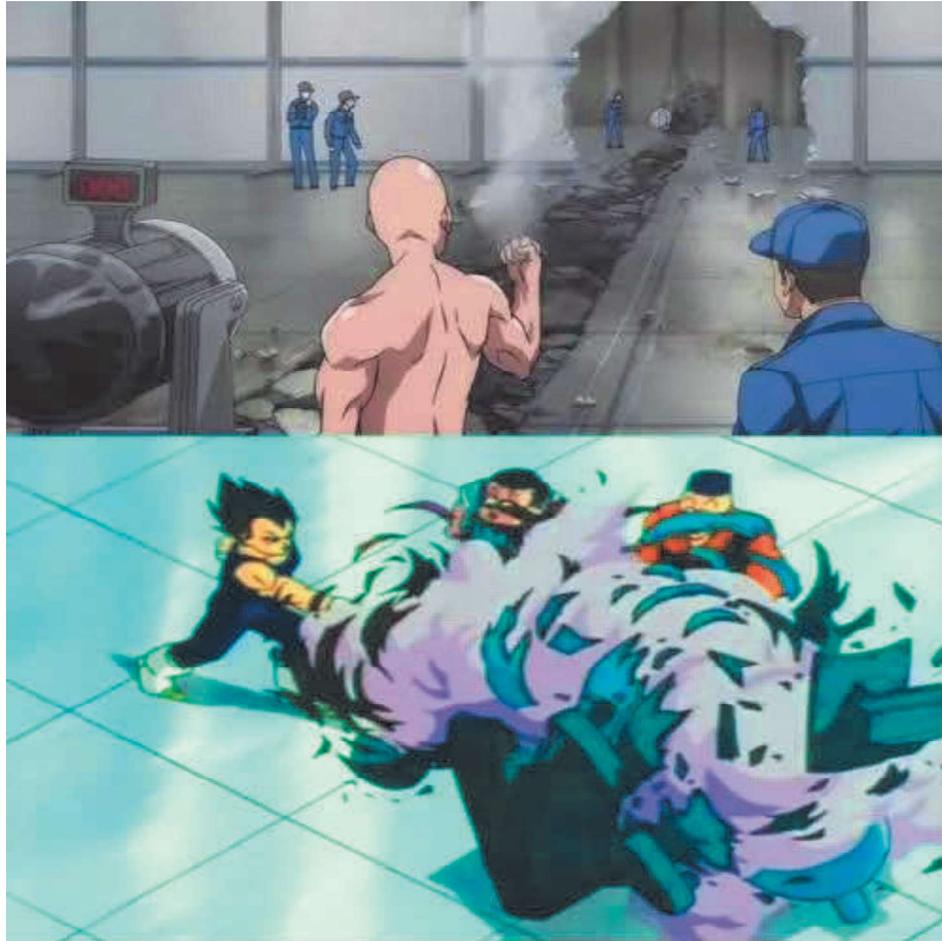
Figura 20 - Kamen Raider e Mumen Rider

Fonte: Heroisx¹¹

Outra referência é essa que o Mumen Raider faz em relação ao *Kamen Raider*. Este último foi uma franquia japonesa criada em 1971 e fez um grande sucesso, tendo dezenas de episódios, era no mesmo estilo de Jaspion, Changeman, Jiraiya. De início, já vemos a semelhança nos nomes: Mumen Raider e Kamen Raider, o colete marrom, capacetes, olhos escondidos, cinturão com uma luz vermelha no lugar da fivela e roupa escura. Além disso, Kamen Raider pilotava moto, enquanto aquele outro anda de bicicleta. É provável que isso tenha a ver com o significado de seu nome (Mumen Raider) Cavaleiro sem licença.

Kamen Rider é conhecido por enfrentar adversidades extremas, ele personifica a ideia de nunca desistir, não importa o quão difícil seja a batalha. Mumen Rider também apresenta essa determinação inabalável, e isso é um de seus traços mais admirados. Mesmo quando enfrenta inimigos muito mais fortes, ele não recua.

¹¹Disponível em: <<https://heroisx.com/2017/07/05/one-punch-man-top-10-referencias-anime/>>. Acesso em 15/08/2022.

Figura 21 – Saitama e Vegeta

Fonte: Heroisx¹²

Aqui vemos mais uma referência a Dragon Ball, neste caso, é quando o personagem Vegeta destrói a máquina de medir a potência do soco. Da mesma forma, Saitama quebra uma máquina que tem a mesma finalidade. A diferença é que o personagem Vegeta estava testando a força do soco para poder ser classificado e inserido em uma categoria de lutador de um torneio de artes marciais, já o Saitama estava em um exame de aptidão física para poder entrar na Associação de Heróis. Nas duas situações, as máquinas são lançadas à distância enquanto se quebram. Assim, observamos que os dispositivos que deveriam registrar a força do soco dos candidatos, é completamente obliterado, mostrando que os instrumentos humanos são incapazes de medir verdadeiro poder desses personagens.

¹²Disponível em: <<https://heroisx.com/2017/07/05/one-punch-man-top-10-referencias-anime/>> Acesso em: 15/08/2022.

Figura 22 – Puri Puri Prisoner e Sailor Moon



Fonte: Heroisx¹³

O personagem Puri-Puri Prisoner, para utilizar todo o seu poder, faz uma transformação com o nome de *Puri-Puri Prisoner Angel Style*. É uma paródia da transformação da protagonista Usagi no momento de sua transformação em Sailor Moon. Durante a transformação, tanto dele quanto dela, surgem asas e muita luz ao redor. Só que a Sailor, depois que se transforma, ganha uma roupa especial brilhosa, enquanto o Puri-Puri Prisoner fica completamente despido.

Enquanto a transformação de Sailor Moon é levada a sério dentro de seu universo, representando uma mudança importante na luta do bem contra o mal, a transformação de Puri-Puri Prisoner é cômica e exagerada. Sua nudez pós-transformação é usada para criar humor e subverter as convenções de heróis e cenas de transformação clássicas nos *animês*.

¹³Disponível em: <<https://heroisx.com/2017/07/05/one-punch-man-top-10-referencias-anime/>>. Acesso em: 15/08/2022.

3 A METODOLOGIA DA PESQUISA E CONTEXTO SOCIAL DOS ALUNOS

Neste terceiro capítulo, vamos apresentar o desenvolvimento da pesquisa-ação através dos passos da pesquisa desenvolvida com alunas e alunos do “9º ano A”, na escola pública municipal Francisco Guedes de Queiroz, localizada no bairro Tancredo Neves, na cidade de Manaus, capital do Estado de Amazonas. A execução desta pesquisa em sala de aula obedeceu à seguinte sequência metodológica: a) aulas expositivas que introduziram os conceitos de leitura, leitura crítica, leitura de imagem e leitura de animação; b) exposição de 12 (doze) episódios da animação japonesa *One-Punch Man*; c) aulas expositivas e dialogadas após cada episódio; d) questionário com 11 (onze) questões exploratórias referentes, principalmente, à experiência dos alunos com a animação OPM.

3.1 Metodologia de Pesquisa

A metodologia aplicada será a pesquisa bibliográfica e o estudo de caso, que é um método de pesquisa no qual se observa um tema na realidade com o fim de explicar o “como” e o “porquê” de o fenômeno acontecer, no caso dessa dissertação, o *animê One Punch Man*. Isso porque, ao analisarmos um dado contexto na prática, que é seu objeto de pesquisa, demonstramos credibilidade e, assim, construímos uma autoridade sobre o tema, o qual será desenvolvido através de pesquisa qualitativa, com o uso de questionários a serem aplicados.

Para a execução desta pesquisa, também utilizamos a abordagem da pesquisa qualitativa, uma metodologia conhecida por necessitar que o pesquisador se envolva ativamente e aja diretamente. Diferentemente de outros métodos, a pesquisa qualitativa não se preocupa em quantificar dados, mas sim entender a natureza profunda e a essência de fenômenos sociais complexos.

Um dos aspectos mais notáveis da pesquisa qualitativa é sua versatilidade. Ela não está vinculada às regras inflexíveis ou a uma estruturação prévia e exaustiva, permitindo que o pesquisador adapte e ajuste o estudo de acordo com as necessidades e descobertas emergentes. A diversidade também é uma característica marcante desse tipo de pesquisa, na qual o uso de diferentes métodos e técnicas em um único processo investigativo contribui para uma análise mais flexível, rica e coerente.

Todas as pessoas envolvidas na investigação são vistas como sujeitos ativos, não apenas como objetos de estudo. Elas colaboram na elaboração de conhecimentos e na produção de

práticas que são relevantes e direcionadas para intervir no problema específico que está sendo investigado. Essa colaboração enriquece a pesquisa e a torna mais aplicável e significativa.

A abordagem que adotamos para esta investigação específica está ancorada na vertente da pesquisa-ação, um tipo de pesquisa participativa e prática. Ela é caracterizada por uma intervenção direta na prática escolar, com o pesquisador assumindo o papel de professor, ativamente envolvido em refletir e melhorar sua prática pedagógica.

Neste contexto, o professor-pesquisador não só planeja e realiza intervenções na sala de aula, mas também analisa os dados coletados e reflete sobre eles, baseando suas conclusões em teorias relevantes ao tema abordado. Isso permite que o professor vá além da mera observação, intervindo diretamente e buscando formas de provocar mudanças significativas em sua ação pedagógica, a fim de superar as dificuldades encontradas.

Em resumo, nossa investigação é um esforço colaborativo, flexível e focado que busca entender e intervir em um problema específico através de uma abordagem qualitativa. Esta abordagem permite uma análise profunda e contextualizada, tornando-se, portanto, uma ferramenta poderosa para a compreensão e a melhoria da prática educacional.

Thiollent (2008, p.16) explica que a pesquisa-ação é um método de investigação social que se diferencia por ser baseado em observações e experiências concretas, focado na resolução de um problema coletivo específico. Nesse modelo, os pesquisadores não trabalham isolados, mas sim em estreita colaboração com os indivíduos que estão diretamente envolvidos na situação ou no problema que está sendo analisado.

Essa abordagem cooperativa permite que ambos os lados, pesquisadores e participantes, contribuam com suas perspectivas e habilidades, enriquecendo o processo de pesquisa. Ao contrário de métodos mais tradicionais, nos quais os sujeitos da pesquisa são meros objetos de estudo, na pesquisa-ação eles se tornam coautores ativos na busca de soluções. Isso pode tornar a pesquisa mais relevante e aplicável à realidade estudada, uma vez que combina a teoria acadêmica com a experiência prática daqueles que vivenciam o problema, resultando em ações mais eficazes e soluções mais bem fundamentadas.

Para esta pesquisa, foi realizado um questionário para alunos de uma turma de 9º ano de uma escola pública municipal da cidade de Manaus, capital do estado do Amazonas. Esses alunos, entre 13 e 16 anos, responderam questões variadas relacionadas à animação e, principalmente, relacionadas às experiências deles em relação ao OPM e outros *animês*.

A coleta dessas informações nos deu uma dimensão do quanto eles já conheciam sobre OPM. As questões também sondaram o conhecimento dos alunos sobre outras animações que

semelhantes a essa e sobre outros personagens parecidos. Além disso, deram-nos informações a respeito do que gostaram ou não nessa obra. Suas opiniões nos mostraram um pouco do que compreenderam e que ligação fizeram com outras animações de diferentes gêneros e se houve alguma leitura crítica.

Geramos, a partir do questionário, gráficos no formato pizza para melhor compreender as respostas dos alunos e, ao mesmo tempo, termos uma visão mais ampla e coletiva dessa amostra. Esses gráficos aparecem em 3.2.

A abordagem qualitativa se encaixa muito bem nos objetivos do nosso processo investigativo. Estamos buscando respostas detalhadas e contextualizadas para um problema particular, e essa abordagem nos permite explorar as nuances e particularidades que um estudo quantitativo poderia ignorar.

3.1.1 Local da Pesquisa

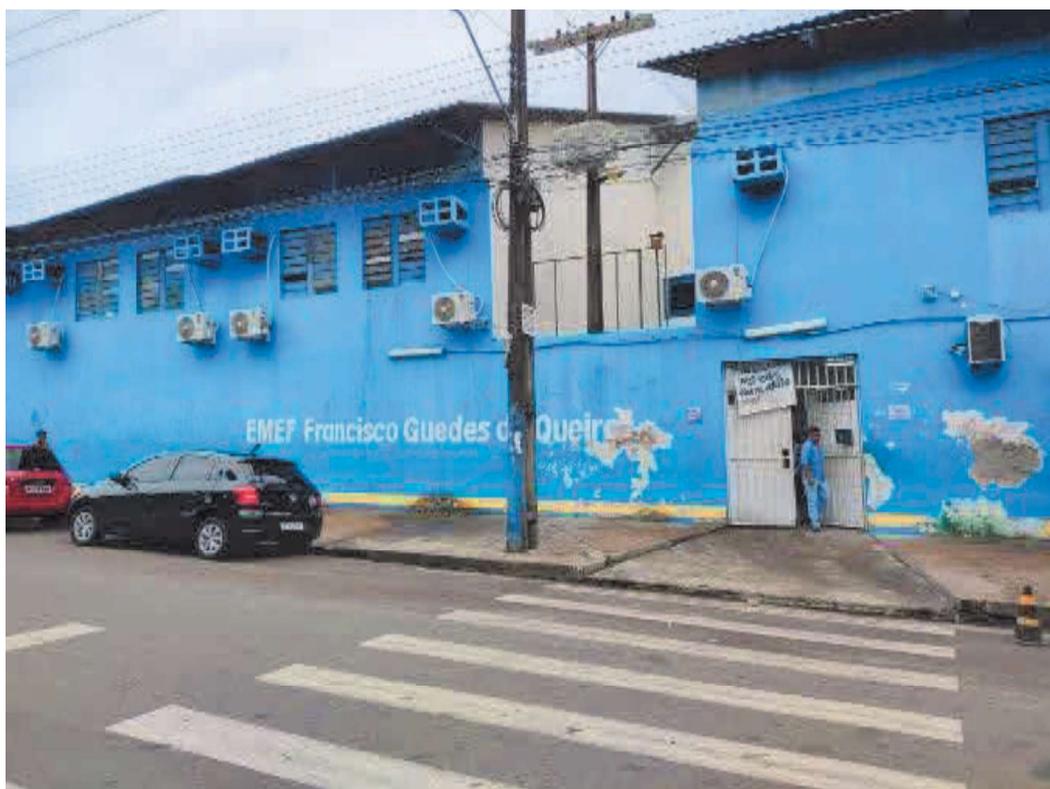
A escola começou suas atividades por volta de 1989, foi inaugurada por alguns moradores do bairro do Tancredo Neves em uma casa de madeira cedida por um dos residentes. Porém, foi só em 1991 que foi promulgada e homologada nos registros oficiais, por meio do Ato de Criação da Lei Municipal nº. 0069/91, de 03 de julho do ano 1991, foi quando ganhou uma nova estrutura física de alvenaria. Contava com três salas de aula e foi construída no mesmo local no qual funcionava a antiga escola. Entretanto, como o terreno não era adequado, em pouco tempo sofreu um soterramento. Posteriormente, apenas em 1992 é que foi reinaugurada a nova escola, próximo ao endereço de origem. Esse novo prédio abrigou cinco salas de aula, a diretoria, a secretaria, a sala dos professores, a biblioteca, a cozinha, o depósito de merenda, os dois banheiros (um feminino e outro masculino) e uma ampla área de circulação.

Atualmente, o formato da Escola Municipal Francisco Guedes de Queiroz ainda não oferece todos os recursos de uma infraestrutura desejada para um ambiente educativo integralmente adequado. Apresenta carência de espaços socioeducativos, de lazer e de entretenimento. Conta somente com as dependências estritamente necessárias, isto é, as salas de aula, o Centro de Tecnologias Educacionais (CTE), o laboratório de ciências, a biblioteca, a sala de projeção (TV – DVD) e um refeitório. Os demais espaços são ocupados pelo administrativo e sala dos professores.

A E.M. Francisco Guedes de Queiroz situa-se na rua Bernardo Cabral, nº 175, no bairro Tancredo Neves, zona Leste de Manaus, Amazonas. Possui 10 (dez) salas de aula e funciona

nos três turnos, matutino, vespertino e noturno. Nos turnos matutino e vespertino, trabalha com fundamental 1 e 2, no turno noturno trabalha com Educação de Jovens e Adultos (EJA). Os alunos são provenientes, em sua grande parte, do bairro Tancredo Neves.

Imagem1 - E.M. Francisco Guedes de Queiroz



Fonte: fotografada pelo autor da pesquisa (2022)

A foto acima é da fachada da escola, ela foi fotografada em meados de 2022. Há uma faixa de pedestres bem na frente, o que contribui para a segurança de toda a comunidade escolar, pois o fluxo de veículos, em alguns momentos do dia, é intenso. Pela frente da escola trafegam carros, motos, caminhões, bicicletas etc. Existem diversos estabelecimentos comerciais próximo da escola. Mercadinhos, distribuidoras, pequenos restaurantes, lanchonetes, panificadoras, academia de ginástica, um posto de saúde, o Shopping Cidade Leste, uma universidade, uma feira e um posto de gasolina. Há também, uma unidade do Distrito de Obras da Prefeitura de Manaus em frente à escola. Por estar localizada em paralelo com a Avenida Autaz Mirim, a principal via de acesso da zona leste de Manaus, a escola Francisco Guedes de Queiroz apresenta movimentação intensa de pedestres e veículos tanto pequenos quanto pesados.

Imagem 2 – Corredor interno da escola



Fonte: feita pelo autor da pesquisa (2022)

Esse é o corredor interno da escola. No lado direito fica a sala do gestor, a sala da Pedagogia no fundo, a Secretaria e dois sanitários para uso dos servidores e funcionários. No lado esquerdo da foto, fica a sala dos professores; no fundo do corredor, o Centro de Tecnologias Educacionais (CTE) o qual possui uma porta gradeada além da porta de madeira; ao lado do CTE, fica a sala da Biblioteca.

Imagem 3 – Jardim interno na entrada da escola



Fonte: feita pelo autor da pesquisa (2022)

Essa imagem mostra o canteiro central que fica entre o refeitório e a secretaria, cuja porta azul de madeira e a janela estão visíveis na imagem.

Imagem 4 – Refeitório da escola



Fonte: feita pelo autor da pesquisa (2022)

O refeitório da escola, retratado na imagem acima, também serve como área de lazer e, às vezes, como salão de eventos para as confraternizações e outros acontecimentos festivos e pedagógicos, como oficinas, encontros culturais etc.

3.1.2 Sujeitos da Pesquisa

Os sujeitos desta pesquisa são os alunos do 9º ano A do turno vespertino. Moradores do bairro Tancredo Neves, onde também está situada a escola Francisco Guedes. Pertencem à famílias cuja renda financeira familiar é baixa, e quase sempre há alguém desempregado em suas casas. São jovens entre 15 e 17 anos. A escola funciona nos turnos matutino, vespertino e noturno, possui dez salas de aula, a Sala de Gestão, a Secretaria, Sala de Coordenação Pedagógica, Sala dos Professores, uma Biblioteca e um Centro de Tecnologias Educacionais (antigo Telecentro) que possui 13 computadores funcionando e com internet.

A equipe administrativa é formada por um gestor, uma secretária escolar, um assistente administrativo, um apoio pedagógico e um servidor que fica controlando o portão. Além desses, a escola também possui uma copeira, uma auxiliar de copa e quatro serviços gerais para os serviços de limpeza da escola.

Nesta etapa, usamos o questionário, pois, adotamos aqui a perspectiva do pesquisador Antônio Carlos Gil (1999, p.128) o qual postula que, nessa técnica investigativa, utilizamos uma quantidade mais ou menos elevada de perguntas que o pesquisador apresenta por escrito aos sujeitos, com o objetivo de registrar a opinião, a crença, o sentimento, o interesse, a

expectativa e, também, as vivências dos sujeitos da pesquisa. Além disso, no que concerne às questões empíricas, a utilização de questionários é bastante adequada quando se pretende fazer a coleta das informações referentes à realidade social desses sujeitos.

Dessa forma, a utilização da técnica do questionário pode ser de grande valia quando se pretende obter as respostas que residem na realidade dos indivíduos. E, por esse motivo, as perguntas bem elaboradas e planejadas de um questionário podem reunir os conteúdos concernentes aos fatos, às atitudes, aos comportamentos, aos sentimentos e, também, às ações e comportamentos das pessoas submetidas a essa técnica, conforme Gil (1999, p.132).

Isto posto, os alunos responderam a um questionário (que está no Apêndice) de 11 perguntas que investigava tanto a experiência deles com *animês*, de modo geral, quanto a que tiveram em contato com *One-Punch Man*. Como dito anteriormente, estes gráficos nos ajudam a compreender melhor e de forma mais ampla quando olhamos as respostas como um todo, pois é a síntese das respostas coletivas. Veremos, a seguir, as perguntas e o gráfico referente a cada uma delas.

As respostas não foram avaliadas como certas ou erradas, mas como coerentes ou incoerentes, pois entendemos que são questões, majoritariamente, subjetivas. Assim, o objetivo dessas questões é coletar informações sobre o que os sujeitos da pesquisa sabem, entendem e sentem sobre *animês*.

Questão 1 - Você gosta de assistir *animê*?



Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

É verdade que grande parte das crianças, adolescentes e jovens gostam de animações, sejam eles de origem ocidental ou oriental. Contudo, encontramos jovens que, por diversos motivos, não as apreciam. Um dos alunos que disse não gostar de *animês* explicou que prefere ler o *mangá*. O outro aluno não explicou o motivo.

Alguns desses diversos motivos para não gostar de animações podem ser, por exemplo, o custo para manter um serviço de internet. Além desse custo, bons serviços de assinatura de *streaming* seriam um gasto extra na renda familiar.

Outro possível motivo, e este é bem comum, é a proibição imposta pelos pais motivada por questões religiosas. Como sabemos, ainda hoje há grupos religiosos que aconselham, e até proíbem, os seus fiéis de assistir a programas na TV ou na *Internet*, de ir ao cinema e de ter redes sociais.

Além disso, há o fato de que algumas crianças e adolescentes, além de estudarem, trabalham desde cedo para ajudar na renda da família. E, devido a isso, não lhes sobra muito tempo para o lazer.

Existem, ainda, outros motivos que impedem os jovens de assistir animações. Mas, para não nos alongarmos demasiadamente, fiquemos somente com essas.

Questão 2 - Você já tinha assistido ao *One-Punch Man*?



Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

Desses 4 alunos que não assistiram ao OPM, dois estão no gráfico anterior. Somente dois disseram que não tinham assistido. É normal que isso aconteça, como já explanado anteriormente. Porém, existe uma grande quantidade de pessoas que já assistiram porque essa

animação fez um sucesso muito grande assim que chegou ao Brasil em 2017. Existem, ainda, aqueles que não assistiram, mas ouviram falar a respeito, pois seus amigos assistiram e contaram um pouco da animação.

Questão 3 - Você gostou? Por quê?



Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

O único aluno que não gostou de ter assistido ao OPM foi o mesmo aluno que disse preferir o *mangá*. Os quadrinhos japoneses possuem muitos adeptos, muitos deles gostam de ler *mangá* na *internet*. Há, também, um considerável número de fãs desses quadrinhos que declaram abertamente preferir o *mangá* aos *animês*.

Questão 4 - Quem é o personagem principal em *One-Punch Man*?



Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

Apesar de a resposta parecer óbvia, essa questão serviu para mostrar o nível de interesse e atenção dos alunos na animação. Ademais, serviu para mostrar que eles compreendem a definição de protagonista. Esse termo é bastante comum na internet e os jovens preferem a forma “protagonista careca”.

Questão 5 - O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?



Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

Essa questão apresentou 75% de incoerência nas respostas. As respostas que esses alunos apresentaram foram que o protagonista era corajoso ou que ele era muito forte ou forte e focado. Apesar de essas respostas não configurarem um absurdo, elas não foram objetivas. Nesta questão, exigimos do aluno um pouco mais de atenção e compreensão textual. O que se esperava é que os alunos compassem o herói de OPM com algum outro herói de *animê* e dissessem em qual aspecto Saitama era diferente. Todavia, é compreensível que haja certa dificuldade para encontrar personagens que apresentem a mesma construção do herói de OPM.

As outras cinco respostas disseram que Saitama era careca ou que ele derrotava os adversários com um soco.

Questão 6 - Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?



Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

Entre as respostas, temos aquelas que citam personagens carecas, mas não protagonistas carecas. O Aang, protagonista de Avatar: A Lenda de Aang, não é uma resposta correta porque não é um *animê*, é uma produção de origem ocidental. As respostas apresentadas foram assim consideradas porque citaram apenas um poder. Esse tipo de resposta mostra a falta de atenção no momento da leitura.

Questão 7 - Quais são os poderes que Saitama possui?



Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

Questão 8 - Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem?



Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

Essa questão sonda, além da habilidade de interpretação textual, os conhecimentos que os alunos possuem sobre animação oriental ou ocidental, quadrinhos, filmes, livros etc. Outrossim, mostra se o aluno é capaz de conectar os elementos de diferentes obras, independente do suporte utilizado. Essa capacidade de relacionar não só personagens, como também outros elementos estruturais e narrativos, por exemplo, está presente em nós desde a infância, pois todos conseguimos desde cedo fazer comparações entre diferentes histórias, filmes, narrativas. Porém, na maioria das vezes, são comparações superficiais, mas pertinentes dentro da compreensão de mundo de quem analisa.

Questão 9 - Quais personagens secundários em *One-Punch Man* você acha mais interessantes e por quê?



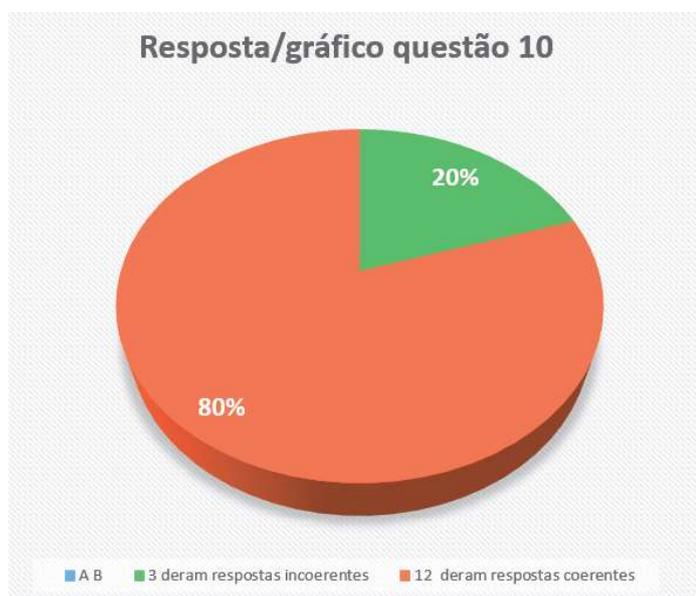
Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

A questão 9 explora o lado não apenas cognitivo, mas também o emocional, pois, quando o adolescente acha um personagem interessante, é porque ou ele se identifica com aquele personagem ou lembrou de alguém, um personagem parecido em outra produção fílmica, escrita ou anímica. Nesse último caso, o aluno achou interessante porque conseguiu lembrar e conectar personagens de diferentes obras por causa das semelhanças que apresentam.

No entanto, quando o jovem se identifica e gosta de um personagem é porque estabeleceu ligação emocional, uma relação entre o personagem e ele mesmo. Exemplo, Saitama, o protagonista de *One-Punch Man*, não é um jovem popular entre as pessoas, mas Genos, seu discípulo, é, e isso afeta um pouco o herói. A causa disso, provavelmente, é porque Saitama não tem um cabelo estiloso como Genos, e nem uma roupa ou armadura arrojada como ele. Até o tipo de poder e a forma como ele (Saitama) luta não chamam a atenção. Genos, por outro lado, pode voar, disparar rajadas poderosa de raios e fazer manobras e acrobacias que só um ciborgue é capaz. Já Saitama, praticamente, só dá socos.

Dessa forma, ocorre a empatia entre leitor/espectador e seu personagem. Semelhantes situações acontecem na realidade, algumas vezes. O jovem pode se sentir incomodado, pois, tem um amigo (ou amiga) que é considerado mais popular. Em alguns casos, é porque esse amigo usa vestimentas consideradas mais descoladas, tem um celular moderno e/ou tem uma aparência que o favorece.

Questão 10 - *One-Punch Man* apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?

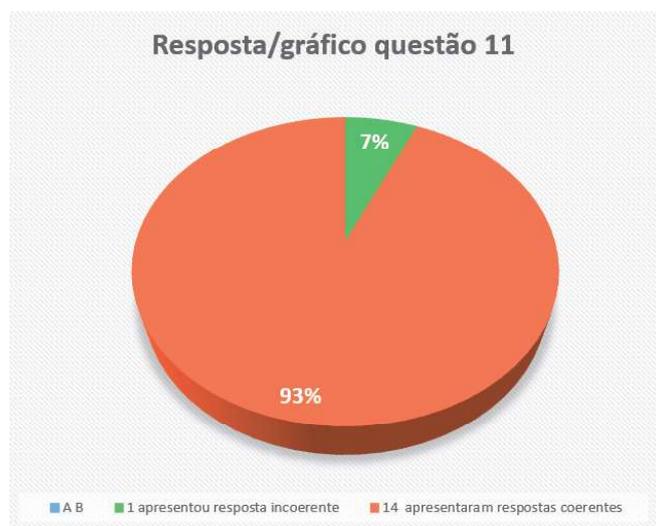


Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

Nas respostas para essa pergunta, constatamos três incoerências, nesses casos, não houve respostas que fizessem sentido, estavam desconectadas da pergunta. Uma causa disso pode ter sido a dificuldade de se manter focado por muito tempo na atividade, tendo em vista que já era a décima questão. Por isso, o aluno pode ter sentido cansaço e ficado disperso momentaneamente. Assim, ele respondeu qualquer coisa para poder finalizar o mais rápido possível.

Na elaboração do questionário, a quantidade de perguntas foi decidida levando em consideração a questão do cansaço e da dispersão do aluno. Caso o questionário apresentasse muitas questões, por exemplo, 20 ou mais, o cansaço poderia gerar a dispersão dos sujeitos e isso iria afetar a qualidade das respostas. Por isso, a fim de minimizar essas ocorrências, decidimos elaborar somente 11 questões, considerando mais a relevância e sua relação com os objetivos deste trabalho.

Questão 11 - O que você aprendeu na sua experiência de assistir *One-Punch Man*?



Fonte: Dados do autor da pesquisa (2022)

As respostas consideradas coerentes foram muito boas, pois conseguiram fazer a leitura crítica da animação. Mostraram nas respostas as possíveis mensagens veiculadas na animação. O que mostra a capacidade que os adolescentes possuem de compreender e analisar um filme ou uma animação. Não é uma análise fundamentada em teóricos e estudiosos da análise do discurso ou da semiótica. Mas, com certeza, é uma análise coerente que denota a compreensão do que foi assistido. Isso porque são perfeitamente capazes de fazer as ligações entre o imaginário, a fantasia e a realidade. Dessa forma, baseados no que entenderam e nas mensagens

ali trazidas, podem chegar a uma conclusão objetiva que os farão refletir sobre as questões da vida real.

Na resposta considerada incoerente, o aluno escreveu apenas: arte marcial. O que não configura uma resposta absurda. Porém, não é suficiente para explicar algo. Mesmo assim, podemos observar que sua resposta não é absurda, pois está conectada com elementos que fazem parte da animação e, nesse caso, são as artes marciais. Podemos perceber que o aluno foi atraído pelos personagens que possuem habilidades de luta aperfeiçoadas. O protagonista Saitama não as tem, tão pouco seu discípulo Genos. Há poucos, em OPM, que possuem essas habilidades. Os que mais se destacam com essas habilidades marciais são os personagens Silver Fang e Samurai Atômico. Isto posto, podemos inferir que os personagens com esse perfil de combate são os mais atraentes para esse adolescente. O que faltou na resposta do aluno foi apenas ele desenvolver a ideia escrita de forma embrionária.

3.1.3 Procedimentos metodológicos da proposta de intervenção

O que se pretende nesta pesquisa é demonstrar que a leitura crítica é uma prática da disciplina Língua Portuguesa que pode ajudar o jovem e o adolescente a desenvolver uma consciência crítica de si e da sociedade em que está inserido. Essa consciência crítica pode ajudar o jovem a compreender e, talvez, achar soluções para suas dúvidas, inseguranças e questionamentos pelos quais todos os adolescentes e jovens passam.

Aqui nós retomamos para a primeira pergunta que está na introdução deste trabalho: de que forma o educador pode ensinar o aluno a fazer a leitura crítica da animação? Não existe, obviamente, uma resposta única e absoluta. Entretanto, temos as sugestões e conselhos de estudiosos e pesquisadores que se debruçaram sobre essa questão e, além disso, buscamos o nosso fazer, a nossa prática, levando em consideração o contexto social, histórico e geográfico de nossa realidade, de nossa escola e de seu entorno. Afinal, nenhuma comunidade é igual.

A etapa referente à aproximação com a turma deu-se nos dias 10 e 11 de agosto de 2022. Nesses dias, foi explanado para os alunos que trabalharíamos os conceitos de leitura crítica e leitura crítica de animação japonesa, o *animê*. Posteriormente, foi-lhes explicado que haveria a exibição da animação de nome *One-Punch Man* – primeira temporada e, após a exibição, haveria atividades referentes a essa animação. Foram exibidos 12 episódios da animação em 6 dias de aula, sendo dois por aula. Cada um dos episódios possui a duração de 20 minutos, porém

foram editados, sendo removidos a abertura e o encerramento. Além dos seis dias de exibição da animação, houve mais 7 dias de atividades pedagógicas, totalizando 13 dias.

Os alunos também foram informados de que o trabalho a ser desenvolvido com eles seguiria às seguintes etapas: explanações com aula prática; roda de conversa; debate e uma produção escrita, que poderia ser uma resenha a respeito da animação exibida ou uma narrativa sobre qualquer gênero de *animê*. As exibições de OPM foram feitas no Telecentro da escola.

Abaixo, segue o cronograma das atividades praticadas com as descrições e respectivas datas.

Quadro 01 - Cronograma das exibições com o título de cada episódio da animação *One-Punch Man*

Data	Atividade
10 de agosto de 2022	Aula expositiva sobre leitura crítica, leitura de imagem e animação, conceito de signo, generalidades sobre a animação e <i>animê</i> .
11 de agosto de 2022	Aula expositiva sobre leitura crítica de imagem e leitura de animação, conceitos basilares referentes ao signo, apresentação inicial e comentários sobre Apresentação da série animada <i>One-Punch Man</i> .
16 de agosto de 2022	Episódio 1 - O homem mais forte /Episódio 2 - O ciborgue solitário
17 de agosto de 2022	Episódio 3 - O cientista obsessivo /Episódio 4 - O ninja moderno
18 de agosto de 2022	Episódio 5 - O mestre definitivo /Episódio 6 - A cidade aterrorizante
19 de agosto de 2022	Episódio 7 - O discípulo definitivo /Episódio 8 - O rei do mar profundo.
23 de agosto de 22	Episódio 9 - Justiça constante /Episódio 10 - Perigo incomparável
24 de agosto de 22	Episódio 11 - O dominador do universo /Episódio 12 - O herói mais forte. Aplicação do questionário.

Organização: o autor da pesquisa (2022)

Quadro 02 - Cronograma das oficinas e atividades pós-exibição da animação

Data	Atividade
25 de agosto de 2022	Explicações gerais sobre os episódios 1 a 6. Formação dos grupos para debates e início das discussões.
26 de agosto de 2022	Explicações gerais sobre os episódios 7 ao 12. Entrega do questionário e orientações sobre ele.
30 de agosto de 2022	Roda de conversa, discussões e debates. Planejamento e início da produção da cartilha digital: utilização de <i>brainstorming</i> na sala de aula para decidir o conteúdo, formato da cartilha. Divisão das tarefas. Início da criação das narrativas.

31 de agosto de 2022	Produção da cartilha digital: produção das narrativas, coleta de informações e de imagens, compartilhamento de sugestões para a construção do layout, escolha do recurso/plataforma digital para a elaboração do layout da cartilha.
02 de setembro de 2022	Produção da cartilha digital: tratamento dos dados e informações produzidos e compartilhados pelos alunos para a construção da cartilha. Finalização do processo.

Organização: o autor da pesquisa (2022)

Os alunos se mostraram bem empolgados quando foi anunciado que trabalharíamos com animação japonesa. A maioria deles não tinha conhecimento do *animê One-Punch Man*, mas alguns já conheciam. Após a exibição de cada episódio, eles se mostraram muito ansiosos para assistir aos próximos episódios. Ao voltarem para a sala de aula, fizeram muitos comentários e perguntas sobre o que aconteceria no episódio seguinte e faziam comparações do protagonista com outros heróis, por exemplo, se ele seria mais forte que o Goku, herói de *Dragon Ball*, outro *animê* japonês.

Houve explanação a respeito de todos os elementos de uma animação, como o tipo de roupa, as cores dos cabelos, os poderes e a construção da história, que possuem um significado que é implícito. Foi apresentado o conceito de clichê e de como ele foi tratado na animação. Os alunos perguntaram sobre a origem dos poderes de Saitama, o protagonista de *One-Punch Man*, pois a obra não explica isso muito bem. Surgiram, também, questionamentos sobre a extensão dos poderes de Saitama, o quanto ele é forte. Ademais, questionaram por que o protagonista, sendo tão forte e rápido, tinha tanta dificuldade para matar uma mosca.

Os alunos notaram as semelhanças entre a aparência dos personagens desta animação com personagens de outras obras, como *Smile Man* e o Chapolin Colorado, o *Vaccine Man* e o Piccolo de *Dragon Ball*. Eles ficaram muito surpresos em conhecer um herói que consegue derrotar monstros gigantes e muito fortes com apenas um soco e sem se esforçar. Também se divertiram bastante com as falas do protagonista, pois a animação está dublada com o português do Brasil. No geral, eles gostaram da animação, acharam diferente das outras em alguns aspectos, como o mistério da origem dos poderes do herói, pois não é revelado de forma clara como eles surgiram.

Alguns acharam que o criador da animação exagerou ao criar um herói que é tão poderoso que chega a ser invencível. Ao final das aulas dialogadas e dos questionamentos, houve até um debate em que discutiram quem era o mais forte de todos os heróis não apenas dos *animês* mas também dos universos da DC e da Marvel. As discussões foram bastante ricas,

pois os alunos possuem bastante criatividade e conhecimento sobre esse mundo das animações, *mangás* e HQ.

A última atividade, o produto da pesquisa, consiste na produção de uma cartilha digital ilustrada em que consta narrativas de *animê* de gêneros variados. Os textos foram escritos pelos alunos e a elaboração da cartilha foi feita pelos alunos sob a orientação do professor pesquisador.

Finalizada a exibição de todos os episódios de *One-Punch Man*, houve uma aula dialogada sobre a animação, com o propósito de prepará-los para as oficinas que se seguiram. Foi, também, explicado o que se espera de um aluno de 9º ano quando este se depara com um filme ou animação, ou seja, que ele deve começar a aprender a olhar para além da superfície do filme/animação, deve buscar a interpretação e a percepção e relacionar os elementos que assemelham e os elementos que diferenciam uma animação da outra.

Além disso, deve-se buscar o elo entre a ficção e a realidade, identificar os valores e ideologias implícitas nas animações, os problemas sociais ali representados. Enfim, espera-se que o aluno de 9º ano seja capaz de ler as entrelinhas e, assim, enxergar o reflexo da nossa sociedade codificada nas imagens, nos movimentos, nos sons e cores que se combinam para ganhar vida.

Oficina 01- A construção do leitor de imagem e do leitor crítico

Nessa aula, foram trazidos alguns conceitos para os alunos. Primeiro, foi explicada a diferença entre a simples leitura mecânica (a decodificação) e a leitura crítica. Também foi explanado que texto não é apenas aquele constituído de palavras, o verbal, mas de qualquer coisa que encerre um significado, como uma pintura, um som, um toque, um filme, as cores de uma roupa, um movimento com os olhos, uma animação etc. Em seguida, foi introduzido o conceito de leitura de imagem.

No *Datashow*, foram mostradas algumas imagens, como a de um barco em um mar revolto em meio a uma tempestade e outra imagem de um barco em um mar tranquilo. Foram explicados os elementos, características, cores e informações sobre essas imagens. Também foi falado sobre as possíveis sensações que cada um dos quadros causava e o porquê. Foi exemplificado, na imagem do barco em um mar calmo, que ele apresenta elementos que nos induzem à tranquilidade e à paz. Esses elementos são o céu límpido e claro, as ondulações da água quase lineares, a posição vertical e “tranquila” do barco.

Nessa mesma aula, foi explanado que o signo é qualquer coisa que represente outra e que essa representação carrega uma significação. Além disso, um objeto (em sentido lato) quando representa outro objeto, traz um sentido ou significado embutido. Para essa explicação, foram dados alguns exemplos, como o da bandeira nacional, as significações de suas cores e seus elementos.

Na etapa final da aula, discutimos o conceito de animação e os usos dos termos anime e *animê*. Também foi explanado, superficialmente, sobre os quadrinhos japoneses, o *mangá*, e que existem as animações e quadrinhos ocidentais e os seus equivalentes orientais, o *animê* e o *mangá*.

Houve poucas intervenções por parte dos alunos. Uma delas era para saber qual era a pronúncia correta: anime ou *animê*. A resposta dada foi que não existe uma errada e uma correta. O que existe é a preferência de cada comunidade. Também foi explicado que utilizamos, aqui no Brasil, o termo *animê* ou anime para nos referirmos às animações japonesas. Mas, para os japoneses, esse termo significa apenas animação, não importando a origem geográfica de sua produção.

O objetivo desta aula foi trazer alguns conceitos novos, sobre os quais falaremos a seguir, sem detalhar muito, pois isso poderia confundir os alunos. Os conceitos de leitura crítica foram apresentados à luz de Paulo Freire: ler o mundo. Outro conceito novo trazido foi o de signo, à luz de Peirce: tudo é signo. E, por fim, o conceito generalista de animação: animar ou dar vida a algo inanimado, lembrando a relação entre animação e desenho animado.

Assim, o que se buscou foi instrumentalizar os alunos com esses conceitos novos a fim de que pudessem, de posse dessas novas ferramentas, estarem mais preparados para praticar a leitura crítica.

No segundo dia de aula, foram apresentados os conceitos de leitura e de leitura crítica. Fundamentado nos teóricos aqui citados, como Paulo Freire (2023) e Michèle Petit (2009), explicamos a importância da leitura e da leitura crítica. Explicamos a diferença entre uma e outra, sendo a primeira a simples decodificação dos signos linguísticos, enquanto a segunda a aplicação social daquela. Também explicamos que é a leitura de imagem e como ela está presente em nosso cotidiano. Falamos, também do conceito básico de signo, que este é algo que representa outra coisa.

Com exemplos simples, como os significados das cores da Bandeira Nacional, os signos nas placas de trânsito e mais alguns poucos signos encontrados no cotidiano, explanamos a função de representação do signo. Do mesmo modo, foi explicado que existem os signos verbais

e não verbais, sendo os primeiros aqueles utilizados na linguagem e os não verbais os demais signos, como as imagens, os sons, as cores, os movimentos etc. Por fim, nessa aula, foi apresentado o *animê One-Punch Man*. Explicamos, ainda, um pouco da história dessa animação e do seu criador *One*. Foi enfatizado que um simples fã de *animê* e *mangá*, que desenhava mal, conseguiu atrair a atenção de um dos maiores *mangakás* do mundo - Yusuke Murata. Depois disso, veio o sucesso. Mas, às custas de muito trabalho, dedicação e talento para escrever as histórias. A intenção aqui foi mostrar aos alunos que qualquer criança, jovem ou adolescente pode criar, escrever, desenhar, produzir um trabalho desse tipo e ser bem-sucedido.

Oficina 02: Apresentação do Animê *One Punch-Man*: Episódios 01, 02, 03 e 04

Nesta aula, foram exibidos os episódios 1 e 2 de *One-Punch Man*. Os títulos dos episódios são: Episódio 1 - *O homem mais forte* e Episódio 2 - *O ciborgue solitário*.

Em uma manhã aparentemente normal, na cidade Z, aparece um monstro que se chama de Vaccine Man, ele foi criado pela poluição da humanidade e diz que irá destruí-la. Saitama chega e, ao salvar uma garotinha de ser atacada, dá um soco sem se esforçar muito, e o monstro fica em pedaços. Saitama fica chateado, pois está entediado de tanto matar monstros com um soco apenas, ele sente falta do desafio.

Logo depois de aniquilar o monstro, Saitama volta às suas lembranças, três anos antes. A história começa com um jovem em busca de emprego. Ele vinha andando na rua, cabisbaixo pois tinha acabado de ser reprovado em sua entrevista de emprego. No caminho, se depara com um garoto que estava sendo caçado por um monstro. Este diz a Saitama que foi vítima de *bullying* por um garoto e que irá matá-lo. O jovem rapaz, de nome Saitama, salva o garoto de ser morto pelo monstro. Depois dessa ocorrência, Saitama decide se tornar forte para combater os monstros. Ele treina por três anos e conquista um poder esmagador.

Um dia, Saitama acorda e vê diversos monstros que saem do subterrâneo e, em seguida, aparece o chefe deles e mais outros monstros enormes e fortes. Saitama luta contra eles e sente a emoção de estar em uma luta que não está tão fácil. Ele derrota os monstros e o chefe deles. Mas, acorda e percebe que tudo foi só um sonho. E, assim, nosso herói segue destruindo os monstros com um soco só.

Episódio 2 – *O ciborgue solitário*. Em uma determinada manhã, Saitama estava passando por uma dificuldade: não conseguia matar uma mosca que o aborrecia. Enquanto isso, próximo dali o jovem ciborgue Genos se deparava com um enxame de insetos e, logo em

seguida, com um monstro de aparência feminina que tinha a forma de um mosquito – a Mosquito Girl. Genos lutou bem, mas foi completamente derrotado pelo monstro.

Em uma tentativa desesperada de deter a criatura, Genos começou a ativar a bomba que carregava dentro de seu corpo. Ele pretendia se explodir enquanto estivesse perto de seu adversário. Porém, antes do grande sacrifício de Genos, Saitama aparece e dá um tapa na criatura alada a qual se espatifa na parede de um dos prédios.

Ao ver a facilidade com que Saitama derrotou a criatura, Genos diz a Saitama que quer ficar mais forte para poder se vingar de um robô maligno que exterminou sua família e, por esse motivo, pede que Saitama o aceite como discípulo, Saitama o aceita. Aqui começa uma longa amizade entre os dois personagens.

No episódio 3 - *O cientista obsessivo*. Saitama e seu novo discípulo Genos descobrem um cientista louco que cria monstros, o nome dele é Dr. Genus. Esse cientista construiu um laboratório subterrâneo secreto para conduzir suas experiências biológicas. Ele enviou alguns monstros para capturar Saitama e Genos. Contudo, os dois heróis derrotaram as criaturas. Uma delas foi interrogada por Saitama e Genos e falou que havia o laboratório secreto do Dr. Genus, chamado de Casa da Evolução.

Saitama e Genos se deslocaram até o laboratório, lá encontraram uma criatura muito forte que era chamada pelo nome de Asura Kabuto. Este era um mutante criado pelo Dr. Genus e era a criatura mais forte já criada pelo cientista. Genos, o ciborgue, já havia sido derrotado por Kabuto muito rapidamente. Saitama enfrenta o monstro e o derrota com um único soco.

Ao finalizar Asura Kabuto, Saitama diz a Genos que está com medo de perder a promoção no mercado, Genos diz que se forem logo, poderão pegar a promoção. Saitama deixa tudo para trás, o laboratório, o cientista...e sai correndo junto com Genos para pegar a promoção no mercado.

Episódio 4 - *O ninja moderno*. Aparecem na cidade terroristas cujo chefe, careca, era conhecido como Hammerhead - (cabeça de martelo) pois ele tinha a cabeça extremamente dura. O grupo terrorista começa a derrubar prédios e causar alvoroço na população em nome de uma ideologia que desobriga as pessoas de trabalhar sem serem penalizadas por isso. Saitama fica sabendo dos terroristas e do chefe careca deles. Nosso herói fica preocupado que sua aparência seja associada com o chefe dos terroristas, que também tinha a cabeça rapada.

Saitama encontra o Hammerhead, derrota-o praticamente sem fazer força e o deixa ir depois de conversar com ele. Um ninja assassino, contratado para eliminar Hammerhead, estava por ali e viu Saitama. O ninja tentou acertar Saitama com sua lâmina, mas falhou. Saitama

derrota-o sem querer e o ninja, conhecido como Sonic, promete voltar mais forte para derrotar Saitama, que aprova a ideia.

Oficina 03: Apresentação dos episódios 05, 06, 07 e 08

Episódio 5 - *O mestre definitivo*. Saitama fica sabendo da Associação de Heróis e decide entrar juntamente com Genos. Para entrar nessa Associação, é necessário que o candidato se submeta a duas avaliações – uma para testar as habilidades físicas: basicamente força e velocidade; e a outra prova objetiva, para verificar os conhecimentos gerais do candidato. Genos conseguiu a nota máxima - S, enquanto Saitama uma nota bem baixa – C. Por esse motivo, Saitama foi registrado como herói classe C, enquanto Genos ficou como herói classe S, a classe mais alta. Saitama ficou com essa nota porque, apesar de ter batido todos os recordes na prova de habilidades físicas, saiu-se pessimamente na prova objetiva de conhecimentos gerais.

Ao finalizar o exame, Saitama e Genos se dirigem a um local para treinar, pois Genos havia pedido por isso. Genos avisa para Saitama, seu mestre, que lutasse com todas as forças. Genos se prepara e parte para cima de Saitama. Genos desfere vários golpes rápidos, mas Saitama desvia de todos com facilidade. Genos aumenta a intensidade e tenta acertar Saitama sem sucesso. Genos interrompe a o treino e fala para seu mestre que ele não está levando a luta a sério, Saitama promete que o fará agora.

A luta recomeça, Genos une os braços e mãos e dispara uma rajada poderosa de energia contra o seu adversário. Mas, antes que Genos pudesse reagir, Saitama aparece atrás de seu discípulo e desfere um soco poderoso. Nesse momento em que o soco estava sendo aplicado, a mão fechada de Saitama vinha chegando como se fosse a mão de um colosso. O golpe deslocou uma grande quantidade de ar, como se uma ventania poderosa passasse por Genos. Porém, a mão de Saitama parou a poucos centímetros do rosto de Genos. Saitama, então, dá um toque em seu discípulo e diz para irem para casa. Genos olha para trás de si e vê que a montanha que ali estava foi destruída só com a força do vento provocado pelo soco de Saitama.

Episódio 6 - *A cidade aterrorizante*. Saitama agora precisa caçar e deter os monstros para poder subir no ranking da Associação e está quase desesperado porque não consegue achar nenhum. De repente, aparece o Sonic, ele quer lutar com Saitama, mas está muito ocupado procurando monstros e ignora Sonic. O ninja, percebendo a situação, começa a atacar as pessoas e a destruir a cidade, forçando, assim, o embate desejado pelo ninja. Saitama neutraliza Sonic com um único tapa no pescoço.

Enquanto isso, em outro local, alguns heróis vão à cidade Z para verificar os rumores de que havia um monstro no lugar. Chegando lá, depararam-se com a cidade quase vazia e começam a caçar um monstro do qual eles não dariam conta. Então, mais uma vez, Saitama aparece para resolver a situação.

Episódio 7 - *O discípulo definitivo*. A cidade foi alertada de que um grande meteoro estava chegando e que iria cair sobre a cidade. Grande alvoroço na população, os heróis foram mobilizados. Genos chega ao terraço de um prédio e tenta atingir o meteoro, que já estava visível no céu. Chega outro herói que o motiva e, assim, Genos reúne toda sua força e dispara uma grande rajada de energia que o deixa esgotado. Todavia, o meteoro nada sofre. Chega um robô, controlado remotamente, é o Metal Knight, um herói classe S também.

Ele dispara mísseis poderosos contra o meteoro, mas nada acontece, o meteoro continua avançando. Os heróis que estavam no local desanimam e já pensam em fugir o mais rápido possível. Mas, Saitama aparece, ele salta em direção ao meteoro e o atravessa enquanto desfere um soco. O meteoro se fragmenta e os pedaços dele caem na cidade, a qual é bastante destruída. Contudo, as pessoas sobreviveram sem vítimas fatais, e ainda assim reclamaram de Saitama por ter causado tanta destruição.

Episódio 8 - *O rei do mar profundo*. Criaturas saem do mar e declaram a invasão à superfície da Terra. Stinger, um herói classe A, começa a enfrentar os monstros e derrota vários deles. Porém, sem que ele perceba, um monstro se aproxima e, com um golpe, derruba-o. Puri-Puri Prisoner, um herói de classe S que estava preso e fugiu da cadeia, chega e começa o combate contra o Rei do Mar Profundo. A luta começa equilibrada, porém, o herói homoafetivo é duramente castigado pelos golpes poderosos do adversário até ser lançado para longe.

Sonic, (um vilão) que também estava preso e fugiu da cadeia, tenta enfrentar o monstro, porém sem sucesso e acaba fugindo. O Cavaleiro Sem Licença corre para o local onde está o *kaiju* (termo em japonês usado para se referir a monstro gigante) e encontra o Saitama no caminho. Eles se separam temporariamente e a cena volta para o monstro invadindo um abrigo para atacar as pessoas. Alguns heróis também estavam entre as pessoas no abrigo, eles tentam enfrentar o monstro, mas são derrotados facilmente. O episódio termina com Saitama se dirigindo ao abrigo onde o monstro está.

Oficina 04: Exibição dos episódios 09, 10, 11 e 12

Episódio 9 - *Justiça constante*. Genos chega antes de seu mestre ao campo de batalha e inicia a peleja. Ele consegue dar uns bons golpes no Rei do Mar Profundo, mas seu adversário é mais forte e mais resistente. Em certo momento, após uma sequência de golpes, Genos pensou ter derrotado seu inimigo. Mas, ao se distrair por um breve momento, o herói foi golpeado e ferido gravemente. Mesmo ferido, Genos protegeu uma menina de ser atacada pelo monstro, ele se colocou entre o monstro e a criança.

Mortalmente ferido, ele é arremessado para fora do abrigo, o monstro se aproxima e, quando está prestes a desferir o golpe final, o Cavaleiro Sem Licença aparece e joga a bicicleta nas costas do monstro. Apesar de todos os esforços do Cavaleiro Sem Licença, o Rei do Mar Profundo aplica um golpe que nocauteia o herói. Saitama chega ao local e, após breve conversa com o monstro, neutraliza o *kaiju* com apenas um soco.

As pessoas no abrigo ficam gratas. Porém, um deles questiona a facilidade com que Saitama derrotou o monstro. Alguns discordam, mas outros ficam confusos e, assim, um debate acalorado se inicia, alguns começam a dizer que os heróis anteriores eram fracos e incompetentes para salvar as pessoas. Saitama, ao ouvir isso, começa a falar que só venceu o monstro porque os heróis anteriores haviam-no cansado e que tirou proveito disso. Ao falar isso, as pessoas o criticam. Genos, vendo que seu mestre estava se colocando em uma situação ruim para poder valorizar o trabalho dos heróis, passa a admirá-lo ainda mais. Depois dessa ocorrência, a Associação de Heróis convoca Saitama e dão a ele uma promoção - ele subiu a classe B dos heróis.

Episódio 10 - *Perigo incomparável*. O Rei dos Dinossauros aparece e os militares o enfrentam com artilharia pesada. No entanto, ele é imune aos tiros e ataques de míssil. A Associação de Heróis envia a heroína de classe S – Tatsumaki, seu codinome é Tornado do Terror. Os poderes de Tatsumaki são baseados em sua força mental, ela capaz de fazer praticamente qualquer coisa com seu poder mental avassalador. Por isso, é considerada a segunda em poder entre os heróis de classe S, que é a classe mais alta na Associação de heróis.

Voltando à cena em que ela se coloca face a face com o Rei dos Dinossauros, vemos o enorme monstro bastante convencido de que vai vencer o embate contra a minúscula humana em sua frente. Porém, Tatsumaki joga um meteoro em cima do seu adversário, que é fulminado instantaneamente.

Após esse evento, todos os heróis de classe S são convocados para uma reunião de emergência na sede da Associação de Heróis. Genos chama Saitama para acompanhá-lo na reunião, lá eles ficam sabendo de uma profecia que prevê a chegada de uma grande ameaça que põe em risco o planeta Terra. Assim que os executivos da Associação acabam de falar, o prédio chacoalha e eles percebem que a cidade foi quase que completamente destruída em segundos. Uma nave gigantesca pairava sobre os céus da cidade destruída. Os heróis se mobilizam para enfrentar a ameaça. Um alienígena aparece e começa a lutar contra os heróis.

Enquanto isso, Saitama dá um salto em direção à nave e abre caminho à força. Ao entrar na nave, Saitama corre enquanto elimina diversos inimigos em seu caminho. Ele começa a desferir golpes altamente destrutivos por toda a estrutura interna da nave com a intenção de chamar a atenção do chefe.

Episódio 11 - *O dominador do universo*. Lorde Boros, o conquistador de mundos, toma ciência de que há um intruso na sua nave e que este está causando diversos estragos, além de já ter matado diversos tripulantes, incluindo um dos seus soldados de elite – Groribas. Enquanto isso, fora da nave, alguns heróis de classe S enfrentam Melzalgald, um dos guerreiros alienígenas mais fortes. No meio do combate, um dos heróis descobre a fraqueza do guerreiro invasor.

Dentro da nave, Saitama chega à sala de comando da nave e encontra Geryuganshp, o capitão um dos guerreiros de elite dos invasores. Esse ser é extremamente forte, seu poder é a telecinesia. Ele criou um campo gravitacional semelhante ao de um buraco negro e, depois, atirou estilhaços da nave contra Saitama. Mas, nada aconteceu ao nosso herói. Na sequência, Saitama nocauteou o invasor com uma pedrada. Em terra, os heróis classe S estão vencendo o guerreiro Melzalgald, pois descobriram que o invasor possui uma pequena esfera semelhante a uma bolinha de gude em cada uma de suas cabeças.

Nesse momento, a nave dispara projéteis de canhão contra os heróis que estão enfrentando Melzalgald. Porém, a heroína de classe S, Tatsumaki, aparece e salva os seus colegas do bombardeio.

Novamente, na nave, o protagonista chega à sala de Lorde Boros, destruindo a enorme porta que dava acesso à sala. Após uma breve apresentação, Saitama inicia a luta com um soco que joga seu adversário contra uma parede. O soco de Saitama deixou a armadura de Lorde Boros em pedaços. O conquistador de mundos sai da parede, enquanto sua armadura cai do corpo. Ele começa a mudar de cor ao mesmo tempo em que libera uma grande quantidade de energia por todo seu corpo e, em seguida, parte para cima de Saitama.

Episódio 12 - *O herói mais forte*. O combate entre Lorde Boros e Saitama começa. O protagonista é golpeado diversas vezes, mas encaixa um soco que arranca o braço de seu oponente. Boros parece não sentir o grave ferimento que recebeu e fica admirado que Saitama tenha suportado suas investidas iniciais e ainda tenha aplicado esse duro golpe.

Já em terra, os heróis derrotam Melzalgald, enquanto outros heróis de classe menor prestam auxílio às vítimas da destruição causada pela nave invasora. Porém, uma preocupação pairava sobre as cabeças de nossos heróis: como derrubar aquela nave enorme? Eles não sabiam que a verdadeira batalha estava acontecendo dentro dela.

Enquanto isso, a batalha entre o campeão da Terra e o conquistador de mundos se intensificava. Boros atirou um poderoso raio de energia em Saitama. Depois, desferiu diversos golpes e aplicou uma joelhada tão forte, que Saitama foi parar na lua. O careca de capa deu um salto e voltou para a nave. O vilão se admira e se irrita, e, logo em seguida, vai para cima do herói o qual desfere uma sequência de socos que explode o corpo dele. No entanto, Lorde Boros possui o dom de se regenerar mesmo nesse estado, a reconstrução de seu corpo foi instantânea.

Então, o vilão decide utilizar seu último recurso: começou a reunir toda a energia que possuía e afirmou que iria explodir o planeta. Ele, então, brada o nome do golpe que irá destruir o orbe terrestre: Canhão que Ruge da Estrela em Colapso! E quando está prestes a fazê-lo, Saitama decide aplicar seu soco mais forte: o soco sério. Os dois golpes se chocam causando grande estrondo e brilho. Lorde Boros é derrotado e a Terra é salva.

Lorde Boros está no chão e seu corpo está quase que todo destruído e queimado. Ele fala que nunca teve chance de vencer e que seu adversário se segurou e não mostrou a verdadeira força que possuía. Finalmente, Boros morre, afirmando que Saitama é forte demais.

A cidade recolhe os mortos e começa a reconstruir a cidade, todos se ajudam. A Associação de heróis constrói uma sede super-resistente com estradas enormes que cruzam a cidade para que os seus defensores possam ir e vir mais rápido. E, assim, termina *One-Punch Man* em sua primeira temporada.

Oficina 05: Explorando o animê One Punch-Man (explicações gerais sobre os episódios 1 a 6; formação dos grupos para debates e início das discussões)

Nessa aula, comentamos o que aconteceu na animação dos episódios 6 ao 12, destacando as partes mais interessantes e relevantes. Discutimos também sobre o tipo de animação, os personagens estranhos que estão presentes, os nomes e os apelidos dos heróis e, principalmente, os elementos que formam o protagonista e como ele é diferente da maioria dos personagens de animê. Logo depois, aconteceu a formação dos grupos de debates. Foram 3 grupos e cada um

trouxe suas percepções a respeito de OPM. No final, a turma toda elencou as percepções iniciais referentes ao OPM.

- Lutas emocionantes: as cenas de ação são bem produzidas, com movimentos bem feitos e empolgantes.
- Cenas engraçadas: a comédia é bem encaixada, principalmente com o Saitama lidando tranquilamente com as adversidades à sua volta.
- Heróis e zoação: O *animê* caça dos clichês dos super-heróis, o Saitama é um exemplo disso.
- Personagens marcantes: O Saitama, Genos e King são personagens que chamam atenção.
- Fatos para refletir: Fala um pouco sobre como a sociedade vê os heróis.
- Lutas animadas: As cenas de luta são bem feitas e cheias de detalhes.
- Vilões interessantes: Tem vilões com histórias legais.
- Poderes variados: Os personagens têm poderes diversos, o que deixa as lutas interessantes.
- Heróis em níveis: A hierarquia dos heróis é interessante.
- Mistura de gêneros: O *animê* junta ação, comédia e super-heróis de um jeito legal.

Imagem 5 – Aula dialogada com a turma



Fonte: fotografada pelo autor da pesquisa (2022)

Depois disso, a aula continuou sendo dialogada, pois discutimos acerca dos elementos e personagens que estruturam OPM, contamos a história da origem do herói, conversamos sobre o seu criador, cujo nome é um segredo e todos conhecem apenas seu apelido – One.

Em seguida, a lista (acima) criada pelos alunos foi comentada. Nesse ínterim, vale ressaltar que a participação dos alunos é evidente e, de vez em quando, um aluno pergunta algo sobre outra animação: “Professor, o senhor já assistiu *One Piece*?”. Os alunos ficaram um pouco agitados devido à empolgação de falar de animação, quadrinhos e coisas desse tipo. Por isso, foi uma aula proveitosa, uma vez que diversos alunos falaram, expuseram suas opiniões. Não foi uma aula unilateral na qual o professor era a figura central.

Além disso, entregamos o questionário, demos orientações sobre ele e explicamos elementos referentes aos episódios 7 a 12. Nessa ocasião, mostramos mais a fundo alguns elementos da obra, como, por exemplo, o fato de Saitama ter adquirido seus poderes imensos apenas fazendo exercícios físicos comuns; a presença de um personagem homoafetivo que pertence a classe S de heróis, e está entre os mais fortes; o visual de diversos personagens cujas semelhanças com personagens de outras obras é evidente. E, nesse último caso, não são obras apenas relacionadas aos *animês*. Como é o caso do personagem Smile Man que apresenta várias semelhanças com o Chapolin Colorado.

Posteriormente, os discentes utilizaram o restante do tempo de aula para responder ao questionário.

Oficina 06: Momento de produção textual

Apresentamos a ideia da cartilha digital, planejamento e início da produção da cartilha digital: utilização de *brainstorming* na sala de aula para decidir o conteúdo, formato da cartilha. Dividimos as tarefas e iniciamos a criação das narrativas.

Nessa aula, foi apresentada a ideia da cartilha digital. Após as explicações iniciais, fizemos um *brainstorming*. Nessa ocasião, todos deram sugestões de como poderia ser elaborada a cartilha para ficar visualmente atrativa. Decidimos, então, escrever textos explicativos sobre cada um dos principais gêneros de animação e quadrinho japonês. Também ficou decidido que a cartilha digital deveria conter dez narrativas e cada uma deveria representar um gênero diferente.

Os alunos se reuniram, após as explicações, e começaram as atribuições de tarefas. Eles mesmos decidiram quem iria escrever, quem iria trabalhar na coleta de informações para escrever os textos e quais alunos ficariam responsáveis pela parte visual, coleta de imagens etc.

Alguns alunos pediram para ir ao Telecentro pesquisar nos computadores, a maioria foi para lá. Isso para poderem pesquisar sobre os gêneros de animação e coletar as informações, assim como as imagens e a construção do *layout* visual da cartilha.

Imagem 6 – Oficina de debates e discussões



Fonte: fotografada pelo autor da pesquisa (2022)

Imagem 7 – Orientação sobre as atividades



Fonte: fotografada pelo autor da pesquisa (2022).

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A metodologia da etapa final da presente pesquisa, visou a elaboração do produto deste trabalho, isto é, a elaboração de uma cartilha digital, em consonância com a nossa proposta de pesquisa, que foi majoritariamente qualitativa, pois se buscou observar e analisar individualmente, nos alunos, suas habilidades de leitores críticos de imagem e também suas capacidades criativas em relação aos textos criados por eles de acordo com os gêneros de animês escolhidos para suas histórias, então, foi direcionado para tal feito, levando-se em consideração que eles já conviviam com esse universo de leituras e séries. Partindo desse pressuposto, foi-lhes solicitado que retratassem o universo dos *mangakás*, *mangás* e *animês*, criando suas próprias histórias nesse estilo.

Essa etapa da pesquisa foi a última, levando-se em consideração que resultou na elaboração do produto desta. O resultado deste trabalho culminou com a elaboração da Cartilha Digital. Esse produto é um tipo de revista virtual que apresenta os principais gêneros de *animê* e *mangá*. Após aberta, quando clicamos próximo das extremidades das folhas, ela passa a página enquanto emite som característico de livro sendo folheado. Nela estão disponíveis nove (9) narrativas produzidas pelos alunos, os sujeitos da pesquisa.

Ainda pensando em ampliar a compreensão dos discentes com os quais trabalhamos acerca do processo de criação do *animê* e seus atravessamentos nas linguagens e na multimodalidade dos textos literários e no cotidiano dos alunos, eles foram incentivados a criar histórias baseadas nesse conceito de escrita e arte. Logo no início da experimentação, a turma demonstrava estar empolgada e proativa, o que colaborou para o bom andamento dos trabalhos conclusivos de todo o processo resultante dos momentos em que eles experienciaram ser protagonistas e participantes ativos do ensino-aprendizagem em sala de aula, o de fato é importante para despertar neles o pesquisador independente. Portanto, analisaremos aqui cinco (5) amostras dessas produções¹⁴ dos discentes (o *link* para acessar o produto está no rodapé).

Santos Neto e Almeida Júnior (2014) postulam que o papel da mediação, feito pelo professor, vai muito além da conciliação, pois sugere interferências, interlocução e está em consonância com o processo interpretativo, o de construção de sentidos e é uma ferramenta poderosa para representar os fenômenos de informação em diferentes aspectos e contextos, que vão desde o pessoal, profissional, institucional, social, informacional entre outros.

¹⁴ O link para acessar a Cartilha Digital é <https://heyzine.com/flip-book/7d76b058e5.html>

Eles enfatizam que não se pode negar a importância da influência do profissional da informação, o mediador humano é eficaz e essencial para o processo de mediação e sobremaneira pode ser substituído pelas mídias, pelas tecnologias e pelos meios de comunicação, esses sim são uma excelente ferramenta de apoio ou suporte para esse processo, mas, uma vez que, como pontuado acima, o professor-mediador tem uma finalidade, essa, então, é uma ação planejada, mesmo que de modo indireto, para se chegar aonde se pretende no contexto de sala de aula em relação ao planejamento das aulas e a formação do aluno leitor, escritor e pesquisador.

Os textos analisados estão dispostos na ordem de análise, abaixo, com as considerações sobre eles e sobre o entendimento de como foi essa etapa do ponto de vista teórico-metodológico e do que se inferiu em relação a essa experiência, que não somente foi compreendida como participe do contexto de ensino de Língua Portuguesa e literatura, mas se fez transdisciplinar, envolvendo outras disciplinas, como por exemplo língua inglesa; artes; matemática; história; geografia, entre outras, de acordo o que se espera de uma escola cidadã:

De modo geral, uma escola cidadã é aquela comprometida com uma sociedade justa, solidária e democrática e que é capaz de, na sua proposta pedagógica, acolher os educandos e os educadores num processo colaborativo, dialógico e emancipador de apropriação e reconstrução dos saberes socialmente relevantes já sistematizados no mundo e de invenção de outros saberes, que florescem na experiência histórica concreta cotidiana dos sujeitos que ali se encontram. (Brasil, 2003).

Também em conformidade com a BNCC, a respeito de se estar:

Reconhecendo que a realidade é sincrética e complexa, a interdisciplinaridade permite que possamos combinar a profundidade da especialização de cada área do conhecimento com um olhar atento às conexões, interações e implicações entre os diferentes campos do saber (Júnior, 2023, p 1).

O princípio da interdisciplinaridade, por conseguinte, convida-nos a considerar a maneira integrada e complexa do conhecimento e a superar a sucessiva fragmentação e a especificação dos saberes nas disciplinas tradicionais de uma escola, reconhecendo, assim, que a realidade é sincrética e intrincada, a interdisciplinaridade permite que possamos combinar o aprofundamento da especialização de cada área do conhecimento com um olhar voltado e atento às suas conexões, suas interações e suas implicações entre os diferentes campos do conhecimento. Então, a perspectiva da interdisciplinaridade vai ampliar e potencializar as aprendizagens na medida em que ela vem a favorecer a construção de atrelamentos entre os

saberes, ativando, assim, as redes de sentido e significação, o que se pretendeu também alcançar com este trabalho de pesquisa e experiência com os alunos participantes dela.

Os trabalhos foram elaborados com uma turma de alunos do 9º A ano do Ensino Fundamental, de uma escola pública municipal da cidade de Manaus-AM, como já citado. Foram escolhidos cinco (5) textos da cartilha, com histórias criadas em diferentes gêneros, para serem analisados. Os textos aqui dispostos estão no original, de acordo com a escrita dos alunos, sem correções ortográficas em consonância com a norma culta da língua portuguesa, com o intuito de se preservar a originalidade da escrita deles, então, não foram feitas alterações na formatação. Seguem abaixo os textos com suas respectivas análises:

Texto 1 – Gênero *Mecha*

Terra de Gigantes

Num futuro bem distante, as coisas estavam feias para a humanidade. Muitas brigas e problemas naturais deixaram as cidades em ruínas. A galera estava sofrendo demais. Ai apareceram uns robôs gigantes, chamados Gigantes de Aço, pilotados por gente bem corajosa.

O professor Rafael que também era piloto dos Gigantes de Aço se tornou uma figura importante na cidade de Horizon. Ele não só ensinava, mas também liderava um time chamado "Falcões da Resistência". Ele era bom pra caramba porque curti jogos de estratégia e manjava tudo de tecnologia.

Só que ai veio uma encrenca, um grupo tecnológico misterioso, a "Legião de Ferro", trouxe um monte de robôs avançados. O General Molotov que comandava a parada, tava a fim de dominar tudo e causar problema.

Ai os "Falcões da Resistência" foram chamados pra dar um jeito nessa confusão. A batalha foi daquelas bem loucas, com os robôs enormes trocando porrada e explodindo tudo. O Rafael e sua turma mostraram muita coragem e força, inspirando os outros pilotos.

Na parte mais emocionante, o Rafael enfrentou o General Molotov num duelo mano a mano. Os dois robôs tiveram uma luta com espadas de energia e canhões poderosos. As cidades tremiam com a briga, e o Rafael percebeu que não tava só lutando por eles, mas pelo futuro de todo mundo.

Depois de uma luta muito dura, o Rafael conseguiu vencer o General Molotov, mas teve que enfrentar muitas dificuldades. A cidade ficou toda destruída, e muita gente se foi. Mas a vitória dos "Falcões da Resistência" trouxe esperança. A Legião de Ferro tava enfraquecida, e as pessoas começaram a se juntar de novo pra reconstruir tudo.

A história do professor Rafael e dos "Falcões da Resistência" virou um símbolo de coragem e união. O legado deles continuou enquanto a galera se esforçava pra fazer um mundo melhor. A tecnologia e a espiritualidade se uniram, e a humanidade construiu um futuro mais legal e harmonioso. FIM.

Análise do Texto 1

Este primeiro texto nos mostra a clássica história do bem lutando contra o mal para que algo seja resgatado ou tomado. No caso desta, a luta é para salvar o mundo e a humanidade,

com o auxílio das” forças do bem”, representadas pelos “Gigantes de Aço, pilotados por gente bem corajosa” (linha 3 do texto 1). Essa “gente corajosa” tem por nome “Falcões da Resistência” e é comandada pelo “Professor Rafael”, tem como antagonista a “Legião de Ferro”, comandada pelo malvado “General Molotov que comandava a parada, tava a fim de dominar tudo e causar problema” (linhas 9 e 10 do texto 1).

Esse tipo de história nos lembra as clássicas histórias da “jornada do herói”, descritas em vários textos de obras canônicas, como a Bíblia Sagrada cristã, por exemplo, que sempre tem como missão salvar a raça humana das forças do mal representadas por um ser humano ou por uma entidade do mal, que tenta sabotar a missão desse herói e acabar com o mundo e a humanidade.

No caso da Bíblia cristã, temos a história de Moisés, que lutou contra os faraós egípcios para libertar e retirar o povo judeu do cativeiro e empreendeu uma jornada épica com esse povo para levá-lo à terra prometida por seu Deus, Canaã. (Bíblia Sagrada. Êxodo, cap. 1 a 40, 2009). A história da vida de Moisés e suas ações, seus feitos e suas leis estão dispostos e relatados em quatro livros da Bíblia cristã, são eles: Êxodo, Levítico, Números e Deuteronômio, que, somados ao livro de Gênesis, formam o que também se conhece por Pentateuco. A Bíblia relata que algumas tribos nômades do território da Palestina deixaram o solo infértil daquele lugar e partiram para o Egito. Em relação à jornada do herói:

[...] nos termos das vastas imagens, quase abismais, do Oriente, nas vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia, a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear acima descrita: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida (Campbell, 1997, p. 20).

Nas histórias dos heróis gregos dos clássicos antigos, e, principalmente, em suas histórias míticas, temos vários exemplos dessa jornada do herói, que até os dias atuais, são base para que se trabalhem essas nas diversas formas de arte, que vão muito além dos textos literários; na pintura, escultura, teatro, cinema, quadrinhos, HQs, enfim, esse tema é sempre muito atual e base histórica para muitas dessas releituras clássicas.

A jornada do herói, de uma forma ou de outra, está muito relacionada à cultura ocidental e enfoca o herói. Ela é individualista e, ao final, só o herói se sai bem, enquanto os colaboradores, guerreiros, soldados e coadjuvantes que lutam com ele, não têm nenhum destaque na história principal, eles são invisíveis, não importam suas vidas ou suas mortes.

Um bom exemplo desse tipo de herói é o caso de Ulisses, por exemplo, que empreendeu uma jornada até voltar vitorioso para Ítaca, seu reinado, depois de passar muitos anos longe:

A *Odisseia* é um poema épico, escrito por Homero, que narra o percurso atribulado do herói Ulisses para voltar para casa depois da Guerra de Troia. Considerada a

segunda obra da literatura ocidental, a *Odisseia* integra o início do cânone literário da região. Juntamente com a *Iliada*, do mesmo autor, faz parte das leituras fundamentais da Grécia Antiga que continuam influenciando nossas narrativas e imaginário coletivo (Marcello, 2023, p.1).

Figura 23- Ulisses sendo tentado pelas sereias a mando de Poseidon, no mar Jônico



Disponível em: <http://marocidental.blogspot.com/2012/01/o-cabo-dos-prodigios-de-ulisses.html> Acesso em 10 de ago de 2023.

Nota-se, na figura acima, que o herói Ulisses se destaca dos demais; ele está num ponto elevado dos demais, amarrado, para que não se deixe levar pela tentação do canto das sereias, para que a vida dele, a única que importa, não seja ceifada. Também se pode observar que os demais tripulantes do barco, num plano inferior, não estão se protegendo dos perigos oferecidos pelas sereias, do mesmo modo, eles não estão amarrados para que não morram, pelo contrário, estão à mercê das mesmas e somente preocupados em salvar o herói. Esse tipo de imagem se pode ver em diversos quadros, ilustrações, objetos de cerâmicas, entre outros, que retratam essa epopeia, mas somente a figura de Ulisses vai se sobressair nessas imagens retratadas.

Diversamente da jornada individualista do herói ocidental, o herói dos “*Shounens* (a exemplo do texto 2, a ser analisado a seguir) e do gênero *Mecha*” é um herói voltado mais para o coletivo, de acordo com o sistema social oriental e suas tradições culturais, também milenares. Diferentemente do herói ocidental, que já nasce predestinado ao sucesso, e via e regra, é um deus ou um semideus, o herói oriental treinou e se aperfeiçoou para se tornar um herói, ele se esforçou e lutou para conseguir esse lugar de destaque, é por merecimento e não por destino. Nessas histórias como a aqui analisada, é muito importante e de grande destaque a figura do “rival” ou do antagonista do herói no estilo *Mecha*. De acordo com Rocha (2008, p. 21):

O pesquisador de mangá Frederik L. Schodt define o mangá moderno como uma fusão do formato ocidental, ou seja, a gramática do quadrinho moderno que surgiu nos Estados Unidos, com uma tradição nativa de centenas, talvez milhares de anos de arte para divertir feita com traço.

Quando pensamos na jornada do herói, devemos entender que ela tem um foco na mitologia ocidental, e não somente isso, mas essas são histórias tecnicamente ocidentais, porque as histórias que reproduzem essa jornada são muito individualistas, como já citado, no sentido de focarem tão somente no herói, e o restante dos personagens da narrativa estão na história somente para apoiar, dar suporte para a história dele, então, o mentor, a intenção de romantismo, os amigos, eles estão todos lá exclusivamente para fornecer “crescimento” para esse personagem principal, raramente um ou outro personagem secundário tem um arco¹⁵.

As mitologias orientais, como os *shounens*, por exemplo, são baseadas num arquétipo de histórias que é a “jornada para o oeste”, isto é, a história do “Sun Wukong, o Rei-Macaco”, este mito deu origem ao famoso personagem “Goku”, de *Dragon Ball*, um *shounen* escrito por Akira Toriyama, que é muito conhecido e caiu no gosto dos ocidentais, levando-se em consideração que esse é mais famoso no ocidente do que no Japão, país de origem do autor.

Voltando à questão da característica dessa jornada do herói oriental, seu principal traço é que ela, por mais que seja uma jornada para esse personagem principal, todos os outros personagens da trama são muito importantes e têm o seu próprio “protagonismo” dentro desse contexto, e suas próprias histórias. Então, essa relação do herói com os outros personagens e desses outros personagens entre eles mesmos, vão dar uma profundidade extra para a história. Os *shounens* (texto 2 - a ser analisado) se baseiam nesse modelo, não é só o protagonista que tem destaque, ele tem vários amigos com habilidades únicas e as histórias e desenrolam de modo a explicar por muito tempo essas relações entre esses personagens, e é por essa razão que nas lutas dos *shounens*, à exemplo de “Naruto”.

Esses personagens passam séculos conversando e nas narrativas acontecem muitos *flashbacks* para aumentar o drama entre os personagens, e esses personagens lembram como aquele outro amigo o influenciou a se tornar uma pessoa melhor, ou seja, existe um foco muito grande nessas relações sociais, o que é uma característica típica das sociedades orientais,

¹⁵ Arco: dentro da narrativa do mangá, o arco é uma parte importante da narrativa. A história dos mangás é uma grande narrativa composta por vários arcos. Se for uma história muito grande, como por *One Piece*, os arcos formam sagas, que são também uma subdivisão da história maior que o arco, este, por sua vez, é composto ou acontece ao longo de vários capítulos do mangá. Então, a ordem de publicação dos mangás são: arcos, sagas, que compõem o mangá inteiro, e que no Japão são publicados ou semanalmente, ou mensalmente, sempre em partes, para somente depois de um tempo, que pode ser longo, formarem o todo da história (grifo do autor).

diferentemente da ocidental, que é mais individualista. Enquanto a sociedade oriental se constrói coletivamente, a ocidental se constrói individualmente. No exemplo abaixo, desse primeiro texto analisado, podemos perceber essa característica do herói que só consegue vencer a batalha com a ajuda dos amigos, os "Falcões da Resistência" (linhas 11, 12 e 13 do texto I):

“Aí os "Falcões da Resistência" foram chamados pra dar um jeito nessa confusão. A batalha foi daquelas bem loucas, com os robôs enormes trocando porrada e explodindo tudo. O Rafael e sua turma mostraram muita coragem e força, inspirando os outros pilotos.”

Durante muito tempo, para além da leitura de obras nacionais, o povo brasileiro consumiu, majoritariamente, leituras canônicas ou populares vindas do continente europeu do dos Estados Unidos, por conta da influência capitalista desses países. Apenas recentemente, em termos de história, as literaturas orientais chegaram ao país, trazidas, primeiramente, pelos desenhos animados japoneses, e só bem depois, no início dos anos 60, mais precisamente, o marco inicial, de acordo com os pesquisadores do assunto, foi com a exibição de “National Kid” em 1964, apesar de que: “Hokusai cunhou a palavra *manga* ao nomear sua coleção de desenhos humorísticos caricatos como *Manga Hokusai* publicada entre 1814 e 1834” (Rocha, 2008, p. 23). De acordo com Katayori Mitsugu (2005, p. 48, *apud* Rocha, 2008, p. 23):

Uma é *giga*, como em *Choju Giga*¹⁶, e a outra é *manga*, como no *Manga Hokusai*. Mas os conceitos dos mangás em ambos os casos são bem diferentes dos que temos hoje. Toba Sojo, o autor do *Choju Giga*, imaginou o *giga* para ser uma antítese de algo ortodoxo. A palavra mangá na frase *Manga Hokusai* vem da palavra *manzen*, que significa folhear um livro vagamente ou passar os olhos pelas páginas. Há muito tempo, na China, havia um pássaro chamado *Mangakucho*. Ele tinha pernas longas e comia moluscos do rio. O Hokusai imaginou esse pássaro quando nomeou a sua coleção de desenhos. Ele desenhava rapidamente tantas paisagens quanto possíveis, como esse pássaro que apanhava tudo e qualquer coisa vagando no rio. Nem o Toba Sojo, nem o Hokusai empregaram o sentido atual da palavra *manga*. Quando comecei a desenhar mangá, há muito tempo, por volta do começo da era Showa¹⁷, o conceito de *manga* parecia diferente, também, desses dois sentidos. Para nós, o conceito de *manga* parecia mais próximo de *kyoga*, desenhos exagerados que eram populares durante a era Edo. *Kyoga*¹⁸ significa literalmente desenhos malucos. Nós imaginávamos *manga* como algo divertido e leve, como os desenhos do povo na era Edo¹⁹

O mangá caiu no gosto das crianças e adolescentes brasileiros, aqui mais precisamente os alunos das escolas públicas, por conta talvez dessas infinitas possibilidades de narrativas permitidas por esse gênero, em consonância com o olhar imaginativo desses jovens. De acordo com o Ministério da Educação e Cultura do Brasil (2016, *apud* Ramires e Fijita, 2022, p. 65):

¹⁶ *Choju Giga* são as pinturas de pergaminhos.

¹⁷ Era Showa, de 1926 a 1989.

¹⁸ *Kyoga* é um quadrinho com desenhos exagerados que assumiu a tradição do *Choju Giga*.

¹⁹ Essa entrevista foi publicada em inglês e a tradução é nossa. (Era Edo de 1603 a 1867).

“a mente humana desenvolve funções superiores ao decifrar, compreender, generalizar, sintetizar, formular hipóteses e há pesquisas científicas realizadas internacionalmente que comprovam que a leitura faz bem ao cérebro”.

Nas quatro linhas finais do Texto I, o aluno descreve que “A história do professor Rafael e dos "Falcões da Resistência" virou um símbolo de coragem e união. O legado deles continuou enquanto a galera se esforçava pra fazer um mundo melhor. A tecnologia e a espiritualidade se uniram, e a humanidade construiu um futuro mais legal e harmonioso”. Desde o início até o final da história, ele coloca um professor como o “herói” da sua história: o “Professor Rafael”, talvez numa demonstração inconsciente de que se o professor exerce bem o seu papel de mediador do conhecimento nesse universo de alunos leitores, ele tem um lugar de fala também junto aos seus alunos.

Então, por que o professor não trazer esse universo para o contexto de sala de aula? Sobre essa questão e levando-se em consideração que a escola e o educador têm um papel fundamental na formação do aluno, as Diretrizes Curriculares da Educação Básica destacam que:

A Educação Básica de qualidade é um direito assegurado pela Constituição Federal e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente. Um dos fundamentos do projeto de Nação que estamos construindo, a formação escolar é o alicerce indispensável e condição primeira para o exercício pleno da cidadania e o acesso aos direitos sociais, econômicos, civis e políticos. A educação deve proporcionar o desenvolvimento humano na sua plenitude, em condições de liberdade e dignidade, respeitando e valorizando as diferenças (DCN, 2013, p. 4).

No século XXI, permeado pelas tecnologias de informação e comunicação, as histórias que envolvem essas tecnologias, como é o caso dessa aqui analisada, com esses elementos presentes, os “robôs”, típicos desse tipo de *animê*, despertam a criatividade e, certamente, o interesse do aluno, visto que esses elementos fazem parte do cotidiano deles e estão presentes nos filmes, desenhos, HQs entre outras formas de leituras audiovisuais que eles gostam e acessam cotidianamente.

Texto 2 – Gênero *Shonen*

A Jornada dos Destemidos

Capítulo 1: O Início de Tudo

Era uma vez em uma pequena cidade, onde vivia um jovem destemido chamado Hiro. Com seus 15 anos, Hiro era conhecido por sua paixão por games e animes e também tecnologias. Ele sempre sonhou em se tornar um herói como os personagens que admirava nas séries que assistia.

Um dia enquanto navegava em um site de jogos, Hiro encontrou uma notícia que chamou sua atenção, era sobre um torneio de jogos lendário chamado "Torneio das Estrelas". Dizia que o vencedor ganharia não apenas fama e glória, mas também um prêmio misterioso que realizaria qualquer desejo. Hiro sabia que essa era a oportunidade perfeita para se provar como um verdadeiro herói.

Capítulo 2: A Preparação

Hiro começou a treinar todo dia jogando games dia e noite para aprimorar suas habilidades. E também se dedicou a aprimorar seu conhecimento sobre tecnologia e sabia que isso seria importante no torneio. Com o apoio de seus amigos, que compartilhavam seu amor por games e animes ele montou uma equipe forte e unida.

Capítulo 3: O Torneio das Estrelas

O dia do torneio finalmente chegou. A arena estava cheia de jogadores habilidosos de todo o país. Hiro e sua equipe enfrentaram desafios emocionantes e deram o seu melhor em cada partida. A competição estava intensa mas eles nunca perderam a determinação.

Capítulo 4: pb

A Reviravolta

Durante a fase final do torneio, Hiro descobriu que um dos adversários estava trapaceando usando tecnologia avançada. Indignado com essa injustiça, Hiro decidiu enfrentar o trapaceiro sozinho. Com coragem e inteligência, ele provou a trapaça e conseguiu desqualificar o adversário.

Capítulo 5: A Vitória da Amizade

Na grande final, Hiro e sua equipe enfrentaram um oponente muito forte. A batalha foi grandiosa e Hiro usou suas habilidades de jogador e conhecimentos tecnológicos para superar os obstáculos. Com trabalho em equipe e determinação, eles se levantaram como vencedores do Torneio das Estrelas.

Capítulo final: Um Herói de verdade

Hiro e sua equipe conquistaram a vitória, mas o prêmio misterioso ainda estava por ser revelado. Quando Hiro fez seu desejo ele pediu que todos os jogadores do mundo pudessem se conectar e jogar juntos independente de suas diferenças. Seu desejo foi concedido e ele acabou sendo um verdadeiro herói, unindo pessoas através da paixão pelos games.

E assim, a jornada de Hiro mostrou que a determinação e a amizade e a paixão podem transformar qualquer um em um herói de verdade. A história de Hiro inspirou uma geração de jogadores e fãs de animê e mangá a nunca desistirem de seus sonhos. FIM.

Análise do Texto 2:

O enredo do Texto 2 mostra o exemplo de uma narrativa *shonen*, gênero de mangás e animes voltado para o público adolescente masculino, na faixa etária de 12-18 anos. Este é o gênero mais popular tanto em *mangás* quanto *animes*, apreciado por demografias além do seu público-alvo. Entre as características do *shonen*, têm-se narrativas longas que se estendem por vários capítulos – à exemplo do que foi pontuado na análise do Texto 1- com foco em superação pelo esforço, trabalho em equipe e a importância da amizade entre os personagens.

O gênero *shonen* tem suas origens em revistas para jovens publicadas desde o início dos anos 1900, no Japão. As primeiras revistas voltadas exclusivamente para adolescentes e crianças do sexo masculino foram *shonen pakku*, em 1907 e *shonen club* em 1914. Durante o

período da Segunda Guerra Sino-japonesa e a Segunda Guerra Mundial, o enfoque dessas revistas passou para narrativas militares e patrióticas, o que se encerrou com o final das guerras para acabar com a propaganda imperial.

No período pós-guerra, surgiu o famoso Osamu Tezuka, estabelecendo várias características do gênero com sua obra mais famosa: *Astro Boy*. Osamu Tezuka, amplamente reconhecido como um dos precursores do que hoje conhecemos como mangá e animê, foi um criador incansável, a ponto de mal interromper seu trabalho para se alimentar, evitando assim qualquer desperdício de tempo. Em setembro de 1984, Tezuka visitou o Brasil, onde inaugurou uma exposição organizada pela Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações (ABRADEMI) no Museu de Arte de São Paulo (MASP). Durante sua estada, a convite da Fundação Japão, Tezuka ministrou uma aula de mangá direcionada especialmente aos membros da ABRADEMI e ofereceu orientações cruciais aos diretores da entidade, que seguiram suas recomendações com rigor. Ao avaliar os trabalhos de profissionais e amadores, o "Deus" do mangá apontou caminhos para aperfeiçoamento, mantendo sempre uma postura respeitosa, nunca depreciando nenhuma obra, apesar de sua ampla experiência e vastos conhecimentos no campo do mangá e animê. No período moderno, a revista *Weekly Shonen Jump*, criada em 1969, é a mais famosa e consagrada antologia de histórias *shonen*, lançando sucessivas gerações de histórias mundialmente conhecidas: Dragon Ball, Captain Tsubasa, Slam Dunk, Naruto, One Piece, Hunter x Hunter, Saint Seiya, Jujutsu Kaisen e Kimetsu no Yaiba.

Esse gênero conta com elementos narrativos frequentes, como a presença de torneios, o enfoque em combates e aventuras, e em universos mágicos ou ultra tecnológicos, nos quais os personagens possuem habilidades únicas que podem ser reservadas a um grupo seleto de pessoas (das quais o protagonista eventualmente fará parte) ou presentes em toda a sociedade ali retratada. De todos os gêneros mais comuns dos mangás, este é o que mais se aproxima da “jornada do herói clássica”, com figuras como o herói e o mentor sendo peças constantes, à exemplo do que também acontecia com os heróis gregos, por exemplo. Na figura 24, abaixo, temos um exemplo da jornada do herói:

Figura 24 - A jornada do herói



Disponível em: <https://expertdigital.net/a-jornada-do-heroi-estrutura-mitica-do-monomito-de-joseph-campbell/>. Acesso em: 23 de ago. de 2023.

O *shonen* é tradicionalmente publicado de modo semelhante ao gênero *mecha*: capítulos serializados semanalmente ou mensalmente em revistas especializadas, sendo, mais tarde, compilados em volumes vendidos separadamente. Isso significa que a estrutura da história *shonen* deve funcionar e ser satisfatória, isoladamente, a cada capítulo, mas também funcionar igualmente como parte de uma narrativa maior, em arcos, sagas e, por fim, no todo da obra. Na história "A Jornada dos Destemidos", isso é perceptível: cada capítulo conta uma história em si, que faz parte da evolução da narrativa, bem característica desse gênero, então:

Nascidos no olho das técnicas de reprodução, os quadrinhos beneficiam-se de uma penetração que nenhuma das artes de galerias jamais experimentou, pelo fato de que a pintura e a escultura são, originariamente, objetos não-reprodutíveis", disse-o Ruy Castro. De fato, os quadrinhos surgiram como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos (*Hearts vs. Pulitzer*), dentro de um esquema preestabelecido para aumentar a vendagem de jornais, aproveitando os novos meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo (Cirne, 2009, p.9).

A propósito da estrutura narrativa do *shonen*, ela costuma seguir o "monomito" de Campbell (1997), seguindo o herói desde o seu despertar, passando pelo primeiro limiar, a sua

ressurreição, até o retorno com o elixir, tanto em cada capítulo quanto no todo. Em “A Jornada dos Destemidos -Texto 2”, o protagonista Hiro inicia a narrativa como um rapaz comum de uma pequena vila (o mundo comum) que um dia descobre sobre um misterioso torneio capaz de oferecer uma recompensa fantástica a quem o ganhar (chamado à aventura). Os próximos capítulos envolvem alianças com amigos e superação de desafios (o ventre da baleia), até a batalha final (provação suprema), quando o herói recebe a recompensa.

O monomito é frequentemente sobreposto ao arco narrativo de três atos, também muito comum no *shonen*. Na figura 25, abaixo, mostra-se a narrativa em três atos, ferramenta de enredo mais comum no gênero *shonen*:

Figura 25 - Narrativa em três atos



Disponível em: <https://escritaselvagem.com.br/como-escrever/estrutura-de-tres-atos/>. Acesso em 12 de jul. de 2023.

Esse modelo de estrutura acima, propõe uma pergunta no início da trama, que deve ser respondida ao final com sim, não ou talvez. No exemplo do texto, a pergunta feita é: “Hiro irá ganhar o torneio das estrelas?” e a resposta ao final é sim. Além disso, a narrativa se alterna entre altos e baixos necessários para manter a tensão da trama enquanto essa se desenrola rumo à resolução final.

Como sugere o nome do modelo, a narrativa é dividida em três atos: sendo o primeiro para o estabelecimento do universo da trama e seus personagens, contando com um chamado para a aventura (como no monomito de Campbell); o segundo composto de altos e baixos em que o protagonista aprimora suas habilidades físicas e mentais para enfrentar o conflito final, geralmente, passando por alguma crise decisiva, que o torna capaz de enxergar a situação por outro ângulo ou superar algum obstáculo mais adiante; e o terceiro, em que a resolução da trama acontece e a tensão cai. Essa estrutura é visível na narrativa de “A Jornada dos Destemidos”. O modelo narrativo de longos capítulos foi popularizado por Ozamu Tekuza que, por sua vez, inspirou-se nos quadrinhos norte-americanos.

Em relação aos quadrinhos, é interessante pontuar sobre o preconceito relativo a serem considerados, por muitos educadores, como sublitteraturas, ou seja, não apropriados para fins didáticos nas diferentes disciplinas, principalmente, na de Língua Portuguesa:

Durante muito tempo, as estórias em quadrinhos foram tidas e havidas como uma sublitteratura prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças. Sociólogos apontavam-nas como uma das principais causas da delinquência juvenil. Aos poucos, porém, foi-se verificando a fragilidade dos argumentos daqueles que investiam contra os quadrinhos: uma nova base metodológica de pesquisas culturais conseguiu estruturar a sua evolução crítica, problematizando-os a partir do relacionamento entre a reprodutibilidade técnica e o consumo em massa, que criariam posições estético-informacionais para a obra de arte (Cirne, 2009, p.9).

O caminho que Hiro percorre até se tornar o vencedor do torneio, através do próprio esforço e treinamento, espelha a narrativas de muitos dos mangás e animes *shonen* mais conhecidos: a busca de Luffy pelo One Piece, a jornada de Goku em busca de se tornar o maior guerreiro de todos os tempos e vencer um torneio, ou o desejo de Naruto de se tornar um ninja poderoso o suficiente para virar o *Hokage*.

O esforço é fundamental no gênero, talvez para manter a tensão nessas histórias muitas vezes focadas em combates. A resposta positiva para a pergunta: “o herói irá vencer essa batalha?” depende do esforço do próprio herói para isso. Ele deve se superar continuamente enquanto enfrenta inimigos cada vez mais fortes, como no caso de Hiro e sua equipe (linhas 31 a 34 do Texto 2:

“Hiro e sua equipe conquistaram a vitória, mas o prêmio misterioso ainda estava por ser revelado. Quando Hiro fez seu desejo ele pediu que todos os jogadores do mundo pudessem se conectar e jogar juntos independente de suas diferenças. Seu desejo foi concedido e ele acabou sendo um verdadeiro herói, unindo pessoas através da paixão pelos games”. Assim, para Campbell:

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, idéias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce [...] (Campbell, 1977, p. 13).

Para que possamos compreender o modo como a escrita abarca a nossa existência das mais variadas formas foi que se criou o termo Letramento, a saber, de acordo com Street (2003, apud Souza e Cosson, 2022, p.102), se entende por letramento os usos que se faz da escrita nas diversas sociedade. Dessa maneira, letramento constitui bem mais do que a aquisição da leitura e da escrita, ele é responsável também pelas informações que transportamos pela escrita e pelos modos como utilizamos a escrita para nos comunicar e nos relacionarmos com as outras pessoas, e pela maneira como a escrita é trabalhada para pronunciar e dar forma ao mundo, isso tudo de maneira bem característica. Se explicando de uma maneira mais minuciosa, o letramento assinala os aprendizados e as práticas sociais da escrita que abarcam as competências e os conhecimentos, além dos processos de interação e as relações de poder concernentes ao uso da escrita em contextos e meios determinados.

Texto 3 – Gênero *Kodomo*

Aventura no Mundo dos Legumes!

Era uma vez eu, Joaozinho. Tenho doze anos e adoro uma boa aventura. Em uma bela manhã ensolarada, acordei com um super desejo de jogar meu game favorito, "Aventuras Cômicas no Espaço". Corri para a sala, agarrei o controle e mergulhei no mundo dos jogos. Mas aí, justo na parte mais emocionante, minha mãe apareceu com um balde de pipoca, pronta para assistir a um filme de comédia juntos. Eu não queria parar o jogo, mas também não podia resistir à pipoca deliciosa.

Vamos assistir a esse filme maluco, Joãozinho! A diversão é garantida! minha mãe disse. Eu fiz um bico, mas concordei. A gente sentou no sofá e o filme começou. Era sobre um grupo de animais e vegetais que decidiram formar uma banda de rock. Imagine só, uma cenoura tocando bateria e um brócolis na guitarra!

No começo, eu estava meio emburrado, mas aos poucos comecei a rir das situações bem estranhas. Os animais e vegetais tentavam tocar suas músicas, mas era uma bagunça total! Eles tropeçavam nos legumes, os rabanetes explodiam como fogos de artifício... Era uma loucura! E eu não conseguia parar de rir.

A parte mais engraçada foi quando o coelho e a beringela subiram no palco e começaram a cantar uma música super alta. As orelhas do coelho se mexiam no ritmo da música e todos os legumes viravam uma plateia animada. Até os tomates pulavam no ritmo da batida!

No final do filme, eu e minha mãe estávamos gargalhando. Eu não tinha percebido como um filme podia ser tão engraçado e podia ser tão divertido quanto um jogo. E a pipoca, nem sobrou uma pipoca pra contar história!

Aquela tarde me ensinou que a diversão pode ser encontrada em todos os lugares, nos games, nos filmes ou até nas situações mais esquisitas. E assim, com um sorriso no rosto, eu voltei ao meu jogo, sabendo que as risadas sempre estariam ao meu redor. E quem diria que até as cenouras podem ser roqueiras de vez em quando! FIM.

Análise do Texto 3:

O texto 3 mostra um exemplo de enredo de *mangá* ou *animê* voltado para crianças na faixa etária de 3-10 anos, ou *kodomo* - a palavra em *nihongo* para criança. Chamados simplesmente de *mangás* para criança (*kodomo-muke manga*) ou *animê* para criança (*kodomo-muke anime*), essas histórias têm como características gerais serem episódicas, um tipo de narrativa onde cada capítulo contém uma história completa, geralmente seguindo certo padrão narrativo, e não exigindo a atenção do telespectador por grandes arcos narrativos que duram vários capítulos, como em outros gêneros, o que se encaixa na proposta para o público. Entretanto, a narrativa episódica também contém pouco desenvolvimento de personagens. Um exemplo de narrativa episódica mais conhecida do público ocidental, nos moldes de programa infantil, seria "Vila Sésamo" ou "Castelo Ra Tim Bum".

Outra característica importante do gênero *kodomo* é o teor educativo ou moralista das histórias que, geralmente, baseiam-se em ensinar aos pequenos telespectadores valores sociais da comunidade em que estão inseridos, ou aprendizados escolares (aprender sobre letras, matemática, história, entre outros saberes e valores).

Em relação ao teor moralista ou moral da história, podemos observar essa característica nas linhas finais desse texto aqui analisado: “Aquela tarde me ensinou que a diversão pode ser encontrada em todos os lugares, nos games, nos filmes ou até nas situações mais esquisitas. E assim, com um sorriso no rosto, eu voltei ao meu jogo, sabendo que as risadas sempre estariam ao meu redor. E quem diria que até as cenouras podem ser roqueiras de vez em quando!”

A ideia de histórias com esse teor para crianças não é nova, podendo ser traçada desde histórias folclóricas antigas que deram origem aos chamados contos de fadas - histórias com teor fantástico, envolvendo criaturas da mitologia em que se passa, como bruxas, dragões, e

duendes, mas também personagens que se envolvem na trama e a partir daí devem mostrar sua coragem ou padecer por causa dos seus erros.

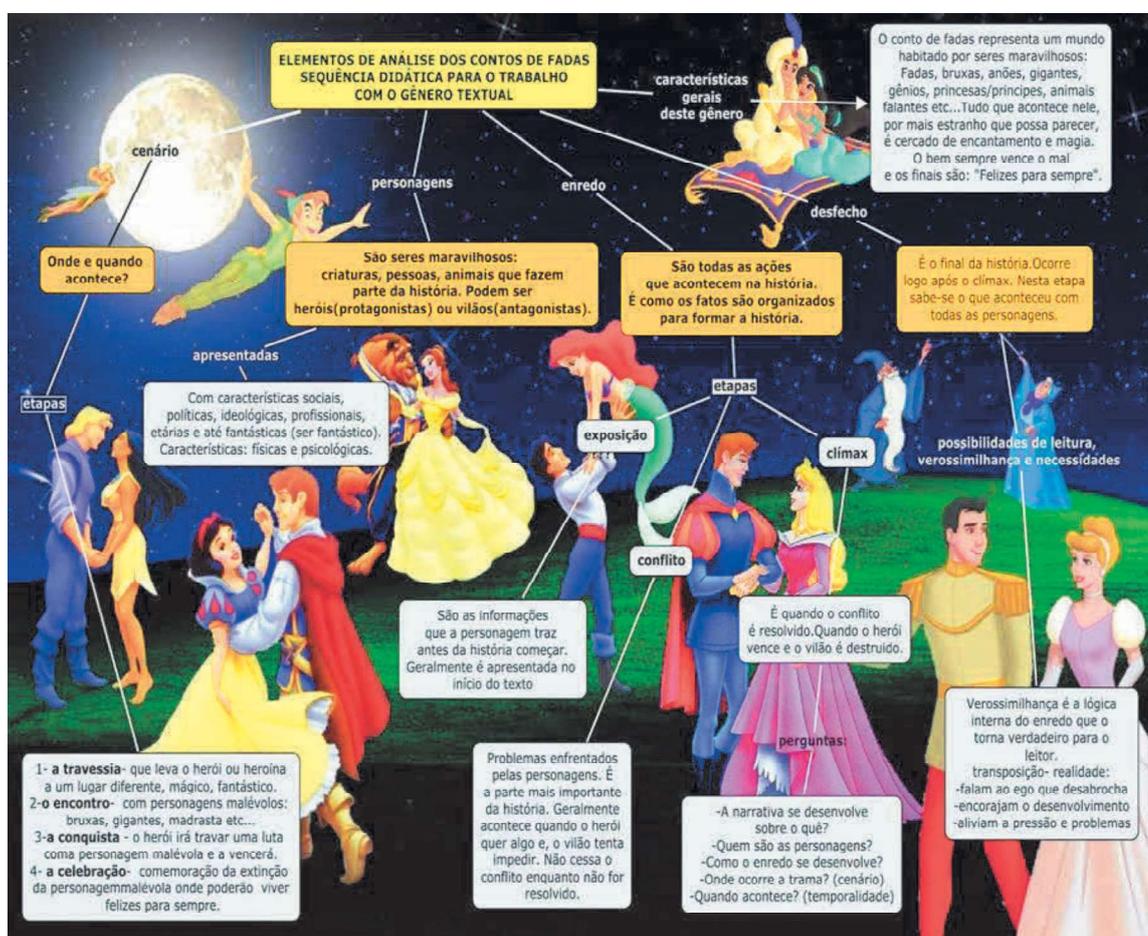
Temos um exemplo assim no texto 3, sobre a mãe convidando o filho para assistir a um filme “sobre um grupo de animais e vegetais que decidiram formar uma banda de rock”, sendo também esse um exemplo de antropomorfismo, bem característico desse tipo de texto ou *animê* para crianças: “Vamos assistir a esse filme maluco, Joãozinho! A diversão é garantida! minha mãe disse. Eu fiz um bico, mas concordei. A gente sentou no sofá e o filme começou. Era sobre um grupo de animais e vegetais que decidiram formar uma banda de rock. Imagine só, uma cenoura tocando bateria e um brócolis na guitarra!”

Em relação a questão das novas possibilidades de eventos comunicativos realizados por meios de diferentes linguagens das multimodalidades e multiletramentos, é interessante a visão de Barbosa *et al* a respeito:

Entretanto, se por um lado estamos diante de um contexto social no qual eventos comunicativos são realizados por meio de diferentes linguagens, com múltiplos modos e recursos semióticos, e de diferentes meios, com as tecnologias presentes cada vez mais em nosso cotidiano, por outro lado, mesmo diante da produção de hipertextos multimodais voltados para o processo de ensino-aprendizagem, não podemos afirmar que no contexto educacional as práticas pedagógicas estejam congruentes com um cenário que, a cada dia, gera novos letramentos (Barbosa *et al*, 2022, p.625)

Por sua característica oral e presença em diferentes culturas, é difícil apontar um início definitivo para o conceito de contos de fadas, entretanto, pesquisadores apontam que elas podem existir desde a Era do Bronze, cerca de anos atrás. A partir do século 17, depois publicadas em edições como os famosos contos dos irmãos Grimm e o livro da fada azul, consagrando-se definitivamente como literatura infantil, mesmo que, inicialmente, esse nem sempre seja o caso. O conto de fadas é um marco no imaginário infantil por abranger histórias clássicas como *Cinderela*, *João e o pé de Feijão*, *Branca de Neve* e *Rumplestiltskin*. Na figura 28, abaixo, um exemplo de uma estrutura para se trabalhar esse tipo de texto:

Figura 26- Estrutura de análise de contos de fadas.



Disponível em: <http://lenycofranca.blogspot.com/2014/05/genero-textual-contos-de-fadas.html> Acesso em 20 de ago de 2023, às 00h21

Outro gênero literário voltado para crianças de nota é a fábula. Na fábula, animais, objetos, plantas ou mesmo conceitos da natureza antropomorfizados – isto é, que falam, pensam e adquirem outras características humanas – interagem com a história de modo a demonstrar uma moral importante para o ouvinte, que sempre é ressaltada ou resumida no final. Estas histórias, para além do objetivo lúdico de entretenimento, têm essa função de repassar à criança as morais da sociedade em que se encontra – o que também acontece no gênero *kodomo*. Além disso, as fábulas também são narrativas curtas, bem como o formato episódico do gênero. Observemos esse exemplo no trecho abaixo, retirado do texto 3: “No começo, eu estava meio emburrado, mas aos poucos comecei a rir das situações bem estranhas. Os animais e vegetais tentavam tocar suas músicas, mas era uma bagunça total! Eles tropeçavam nos legumes, os rabanetes explodiam como fogos de artifício... Era uma loucura! E eu não conseguia parar de rir.”

Na história acima, percebe-se o teor moralista no subtexto, visto que Joãozinho, o personagem principal, é a típica criança moderna que adora videogames. Ele mostra-se chateado ao ter que interromper sua atividade para passar tempo com a mãe, mas, no fim, conclui que estava errado e que o tempo que passaram juntos foi tão divertido quanto seus jogos, aprendendo a achar diversão em outros lugares e atividades:

"No final do filme, eu e minha mãe estávamos gargalhando. Eu não tinha percebido como um filme podia ser tão engraçado e podia ser tão divertido quanto um jogo. E a pipoca, nem sobrou uma pipoca pra contar história! Aquela tarde me ensinou que a diversão pode ser encontrada em todos os lugares, nos games, nos filmes ou até nas situações mais esquisitas. E assim, com um sorriso no rosto, eu voltei ao meu jogo, sabendo que as risadas sempre estariam ao meu redor. E quem diria que até as cenouras podem ser roqueiras de vez em quando!"

Nesse contexto, ao observamos os modos semióticos presentes nas atividades de escrita dos textos produzidas pelos alunos da turma, que resultaram na Cartilha Digital, produto deste trabalho de pesquisa, pode-se constatar que, ainda que a imagem esteja presente em todos os textos produzidos (como disposto na Cartilha Digital, cujo *link* para acesso se encontra em rodapé), os textos verbais ocupam o maior espaço no *layout* dessas atividades.

Além disso, é notável a ausência de figuras humanas na trama da fábula – essas, se aparecem, são secundárias às entidades antropomórficas. Essa característica data desde as fábulas de Esopo, conjunto de narrativas gregas supostamente escritas por Esopo, escritor grego lendário. No exemplo acima isto se traduz no filme assistido por Joãozinho e sua mãe, que tem como personagens vegetais que falam, e cantam: "Era sobre um grupo de animais e vegetais

que decidiram formar uma banda de rock. Imagine só, uma cenoura tocando bateria e um brócolis na guitarra!". Então, ainda na visão de Barbosa *et al*, concernente a essa característica:

Em nossas práticas sociais nos comunicamos não apenas por meio de palavras, mas também de sinais, gestos e imagens, entre outros recursos semióticos, configurando a comunicação como um evento multimodal que agrega diversos modos e recursos semióticos, independente do meio pela qual ela se realize – oral ou escrito, impresso ou digital. Nesses modos, a multimodalidade tem atraído a atenção de pesquisadores nas diferentes esferas do conhecimento, especialmente diante dos avanços nas TCI. (ibid, 2022, p. 625).

No gênero *kodomo*, a presença de criaturas antropomórficas é frequente. Pode se citar *Doraemon*, uma das obras mais conhecidas do gênero, que tem como protagonista um gato robô capaz de falar, ou *Hamtaro*, *mangá* e *animê* sobre hamsters falantes que ajudam seus tutores em várias atividades. Essa característica, além de remeter às fábulas, vem do conceito próprio japonês de *Moe Gijinka*, ou uma representação de criaturas, animais, conceitos, objetos etc, como humanos, frequentemente com características "fofas" (o *Moe*, conceito próprio, engloba isso).

Sobre esse novo panorama, multimodalidade se refere ao “uso interligado de diferentes recursos de comunicação, tais como a linguagem – no texto verbal, a imagem, os sons e a música em textos multimodais e acontecimentos comunicativos” (Van Leeuwen, 2011, p. 668). Então, essa interação ou integração permite que a imagem e o texto adotem empregos diferenciados, não significando, assim, uma mera mudança de um recurso por outro, uma ideia consonante por diferentes teóricos, como por exemplo: Goldstein (2008), Kress e Lemke (1998), Martinec e Salway (2005), van Leeuwen (2011) entre outros.

As origens do gênero *kodomo* são antigas, assim como as da própria mídia do mangá. Um marco no gênero foi a obra de Ozamu Tezuka, considerado por muitos o pai do mangá por ter estabelecido muitas das características que autores posteriores iriam copiar, em obras como *Astro Boy*, *Kimba*, *o Leão Branco* e *A princesa e o Cavaleiro*. Sua primeira obra, *O diário de Ma Chan*, publicado em 1946, na revista infantil *Shokokumin Shimbun*, foi do gênero *kodomo*. Mais tardiamente, publicou *Doraemon*, possivelmente a obra mais conhecida do gênero, publicada, inicialmente, em revistas divididas para diferentes idades em 1969, serializado até 1996. A série veio a inspirar *mangakás* de outros gêneros que cresceram acompanhando as diversas versões da obra, mostrando a influência que o contato com a arte desde cedo tem sobre a formação de artistas. A importância cultural do personagem é tanta que em 2008 este foi eleito pelo ministro de relações exteriores do país como o "embaixador dos *animes*".

Em relação aos *animês* e *mangás*, não podemos deixar de citar a importância da imagética, da cultura visual, essas que são muito importantes no que concerne ao visual dado por esse e outros gêneros midiáticos:

Ao trabalhar com animês e mangás, bem como as suas influências nos indivíduos que os consomem, a cultura visual atua como um meio de compreender ou decifrar esse mundo imagético, de representações e de significados, que são atribuídos pelo espectador, diante do que é visto. As imagens fazem parte do cotidiano da sociedade, seja para expressar uma ideia, para fazer propaganda ou apenas para o deleite de quem as enxergam. Desse modo, compreender seus significados pode se tornar um desafio, quando um indivíduo não possui domínio dos meios pelos quais essas imagens são exibidas/transmitidas (Santoni, 2017, p. 63-64).

As possibilidades de que a afinidade entre multimodalidade e tecnologias de ferramentas computacionais para a preparação de materiais didáticos, mais especificamente a de atividades de leitura e produção de textos em meio digital - como no caso do material didático produzido à partir dessa pesquisa - que essas não tenham suas potencialidades de reorganizar toda uma produção de sentido em situações comunicativas inseridas nas práticas pedagógicas no contexto de sala de aula, na interação professor-alunos, que foram observadas nessas atividades desses alunos participantes.

Sobre essa questão, Kress e van Leeuwen (2006 apud Barbosa *et al*, 2022, p. 631) postulam que o ensino na escola produz alunos não letrados quando ela prioriza informações verbais em vez de ensiná-los a produzir e ler textos que combinem os diversos modos – como e o caso dos textos escritos por eles -, ou seja, não promovem multiletramentos que comportem as exigências desse novo contexto social – que não se pode ignorar – e no qual as tecnologias e as imagens passam a fazer, cada vez mais, parte do cotidiano desses alunos, que são usuários desses materiais didáticos.

Texto 4 – Gênero *Shoujo-Ai*

Amizade Através da Arte

Parte 1: Começo de uma Amizade

Numa escola de arte legal, onde muita gente criativa estudava, duas amigas especiais estavam para se conhecer. Marina, que pintava muito bem e era alegre, e Isabela, que fazia esculturas e era calma.

Numa oficina de arte na escola, Marina e Isabela viram uma escultura legal e começaram a conversar sobre o que achavam da arte.

Parte 2: Amizade Crescente

Com o tempo, a amizade delas foi ficando mais forte. Elas adoravam falar sobre arte, visitavam galerias juntas, e até trabalharam em projetos de arte em equipe. Marina era divertida e Isabela era tranquila.

Num dia, Marina teve a ideia de fazer um projeto juntas. Usaram a pintura da Marina e a escultura da Isabela para criar algo diferente e especial, que mostrava a ligação delas.

Parte 3: Amigas para Sempre

As estações foram passando, mas a amizade delas não mudava. Elas se ajudavam nos momentos bons e ruins, e entendiam uma à outra com apenas um olhar.

Numa exposição na escola, as obras das duas receberam elogios por serem diferentes e se completarem. Isso inspirou outros alunos a trabalhar juntos também.

Parte final: Uma Amizade Especial

Com o tempo, Marina e Isabela seguiram carreiras artísticas, mas sempre continuaram amigas. Compartilhavam seus sucessos e problemas, e ficavam felizes pelas conquistas da outra.

E assim, nas salas de arte da escola, Marina e Isabela mostraram que a amizade é uma forma bonita de arte também. Ela pode durar muito tempo e ser muito importante na vida das pessoas. FIM.

Análise do Texto 4:

O texto mostra um exemplo de narrativa *shoujo ai*, tratando sobre histórias focadas no relacionamento e amizade entre garotas. As histórias desse gênero geralmente são *slice of life* (pedaço de vida) um tipo de narrativa que se refere, no que concerne ao *mangá*, histórias que mostram uma visão naturalista sobre a vida e o cotidiano dos personagens da estória, ou seja, a magia, tecnologia e outros elementos fantasiosos presentes em abundância em outros gêneros de *mangá* e *animê* não são a norma desse gênero. Todo o enfoque está no desenvolvimento do relacionamento entre as personagens e do telespectador com estas. Em “Amizade através da arte”, isso é visível pelo cenário realista da escola de artes, pelo enfoque que a história dá ao relacionamento das duas protagonistas.

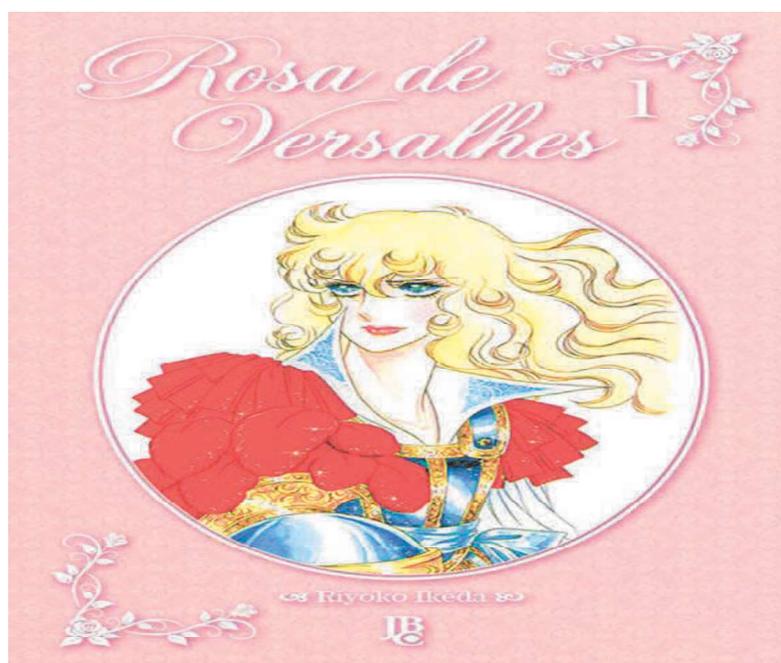
Mangás exclusivamente focados em relacionamentos femininos nunca foram o foco dessas histórias famosas e demorou um tempo (anos 90), dentro do que se conhece do universo dos *mangás*, para elas ganharem visibilidade - pois antes disso, esse tipo de estória era, geralmente, associado à pornografia - dentro desse universo que, predominantemente, é do herói ou do protagonista masculino. As histórias mais famosas que continham *Yuri*, não eram exclusivamente nessa temática, como é o caso dessa aqui analisada, que já se insere dentro desse gênero, que vem ganhando visibilidade crescente.

O gênero teve origem na década de 1970 com *Shikuretto Rabu* que, apesar de não ser exclusivamente *shoujo ai*, tem as características do gênero. *Berusaiyu no Bara*, ou *A Rosa de Versalhes*, (como podemos observar nas figuras abaixo), essa que foi uma obra influente no gênero, serializada de 1972 a 1973. Nos anos 90, *Revolutionary Girl Utena* se consagrou como uma das obras *shoujo ai* mais influentes, tendo sido influenciada por *Sailor Moon*. Por volta do

ano de 2010, obras como *Citrus* e *Bloom into you* se consagraram, sendo estas focadas completamente no gênero *shoujo ai*, ao contrário das anteriores. Esse gênero é por vezes chamado de *Yuri*, palavra do *nihongo* que significa lírio, flor associada no país com a feminilidade e pureza. *Yuri* foi por muito tempo o termo pelo qual o gênero era conhecido, antes do surgimento de *shoujo ai* como alternativa, no início dos anos 2000.

Abaixo, nas figuras a seguir, podemos observar entre as figuras 29, da 1ª Temporada, e a figura 30, da 5ª temporada, uma grande diferença visual nas técnicas dos desenhos, que vão sendo aprimorados e os traços dos desenhos vão se modificando, ficando esteticamente mais delicados e modernos, bem parecidos com os traços do também famoso *Sailor Moon*:

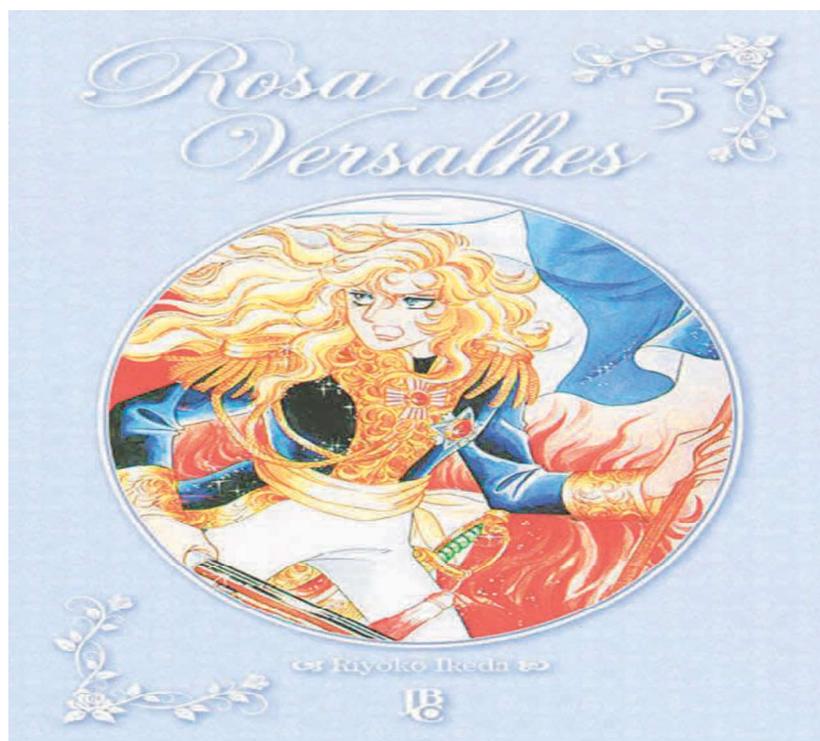
Figura 27 – Rosa de Versalhes. Cartaz da 1ª Temporada



Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/rosa-de-versalhes/vol/rosa-de-versalhes-01/>. Acesso em 30 de ago. de 2023.

Na figura abaixo, os traços, como já explicitado, são bem mais clássicos, já próximos do que se conhece desse gênero de histórias atualmente, em que cada *mangaká* procura desenvolver seus traços como uma espécie de identidade artística visual, que o faz ser reconhecido apenas por tais características, como se fosse uma espécie de digital do artista, através dos traços de seus desenhos. Observemos a mudança nos traços:

Figura 28 – Rosa de Versalhes. Cartaz da 2ª Temporada



Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/rosa-de-versalhes/vol/rosa-de-versalhes-01/>. Acesso em 30 de ago. de 2023.

Outra coisa interessante de se pontuar em relação às diferenças das duas figuras, é que enquanto na figura 29 predomina a cor rosa e os traços bem evidentemente femininos da protagonista, com sua maquiagem, cabelos e vestimenta clássicos de uma mocinha estilo “padrão”, digamos assim, na figura 30, esses traços mudam radicalmente; eles evoluíram. Por outro lado, na imagem 29, os traços predominantes são a feminilidade e a fragilidade, na figura 30, predominam a força da personagem. Assim:

A análise peirciana, criada pelo matemático e filósofo Charles Sanders Peirce, explica a teoria dos signos, significados e interpretantes. Essa teoria possibilita esclarecimentos sobre como a percepção visual, os pensamentos e os sentidos reagem à determinada mensagem, seja ela uma imagem, um jingle, seja qualquer coisa que nos faça pensar e lembrar de algo. Esses processos interpretativos acontecem na mente de forma tão inconsciente que, na maior parte das vezes, não se percebe o grande percurso que ocorre, para que se processe toda a informação contida na mesma (Santos *et al*, 2022, p. 2).

As cores predominantes no cartaz são o azul e tanto o vestuário – um uniforme de guerra -, quanto a posição da personagem na imagem, demonstram que ela tem força, poder e a expressão corporal e, principalmente, a facial, é de quem quer impor medo ou respeito. De acordo com Perez (2004):

As imagens em relação aos signos trazem muitos elementos que podem ser discutidos dentro dos conceitos da semiótica, por esse motivo um dos campos em grande

desenvolvimento nesta área é o da imagem, que pode ser representada na forma plástica, material ou aquilo que remete a uma determinada coisa por ser semelhante ou possuir relação simbólica (Perez, 2004, p. 13).

Desenhistas e pintores têm se dedicado à representação do movimento desde os tempos mais remotos. Em relação a protagonista ou às heroínas dessas histórias e o tradicionalismo da sociedade japonesa:

As categorias de base giram em torno dos simulacros construídos no decorrer de milênios constituindo os papéis sociais do homem e da mulher e seu embate diante dos tempos modernos e contemporâneos.[...] A guerreira rompe com todos esses paradigmas programados para ela [...] A atuação da guerreira na simulação e fora dela, transmite a ideologia do destinador: o que está em questionamento não são as tradições como um todo. Mas apenas os modos de ser pragmáticos constitutivos da conduta social da mulher (Rocha, 2008, p. 111).

Na história do texto 4, do ponto de vista pedagógico, houve o cuidado de direcionar os alunos envolvidos no processo de escrita quanto a questão da faixa etária deles, levando-se em consideração que esse tipo de narrativa é para um público ciente de que ele tem um estilo “sáfico” em que as heroínas ou protagonistas, têm um envolvimento romântico na trama, essa é a principal característica desse tipo de *mangá*.

Esse cuidado foi tomado pelo pesquisador que direcionou os alunos para a escrita de um texto nos moldes de se enfatizar a amizade entre duas adolescentes, sem a conotação sáfica, não que eles já não convivam com essa realidade social em seu cotidiano, mas porque são menores de idade. O exemplo abaixo, das 4 primeiras linhas do texto, ressalta esse teor adolescente que enfatiza uma amizade em vias de se iniciar:

“Numa escola de arte legal, onde muita gente criativa estudava, duas amigas especiais estavam para se conhecer. Marina, que pintava muito bem e era alegre, e Isabela, que fazia esculturas e era calma. Numa oficina de arte na escola, Marina e Isabela viram uma escultura legal e começaram a conversar sobre o que achavam da arte”.

Na parte grifada, podemos notar que elas são mostradas como “duas amigas especiais”, dando a entender que elas são as protagonistas da história. O texto se divide em três capítulos mais a parte final, outra característica desse estilo.

Analisando mais a fundo os percursos da narrativa do texto 4 e os procedimentos interacionais e intersubjetivos, os quais nos levam a um caminho de entendimento mais aprofundado sobre os processos que vão gerar os sentidos constituidores da história em questão, percebemos que a mesma nos oferece um percurso narrativo principal e dois caminhos adjacentes para essa amizade, que se fortaleceu, depois houve um afastamento por conta de caminhos diferentemente trilhados, mas o autor enfatiza que elas continuaram

amigas e torcendo uma pela outra, e que um amizade também é uma forma de arte – essa que é a temática da estória: “Com o tempo, Marina e Isabela seguiram carreiras artísticas, mas sempre continuaram amigas. Compartilhavam seus sucessos e problemas, e ficavam felizes pelas conquistas da outra. E assim, nas salas de arte da escola, Marina e Isabela mostraram que a amizade é uma forma bonita de arte também. Ela pode durar muito tempo e ser muito importante na vida das pessoas”.

Então, O último nível da narrativa ocorre no mundo real, em que as amigas, já adultas, escolhem seus caminhos, que as levam e ter sucesso em suas carreiras, traço típico das heroínas dessas estórias.

Texto 5 - Gênero *Seinen*

Caminhos da Realidade

Capítulo 1: Despertar das Sombras

Era uma cidade futurista, onde a tecnologia avançada se misturava com sombras ocultas. Nesse lugar, acompanhamos Kaito, um jovem de 18 anos que vive uma vida aparentemente comum como estudante e amante de jogos. Porém, ele guarda um segredo: possui a habilidade de ver criaturas espirituais que se escondem nas sombras.

Numa noite chuvosa, Kaito se depara com um misterioso portal que surge diante dele. Curioso e atraído pelo desconhecido, ele decide atravessar. Do outro lado, encontra um mundo paralelo em ruínas, dominado por criaturas grotescas e uma aura de escuridão. Logo, ele descobre que o portal é uma passagem para um mundo onde os desejos e medos humanos ganham forma física.

Capítulo 2: Pacto das Lendas

Kaito se vê envolvido em uma luta pela sobrevivência nesse mundo sombrio. Ele encontra outros indivíduos que também possuem habilidades especiais e decide se unir a eles para enfrentar as criaturas que ameaçam seus mundos. Entre os novos aliados estão Hiroki, um habilidoso espadachim, e Yumi, uma jovem misteriosa com controle sobre as energias espirituais.

Conforme Kaito e seus aliados enfrentam os perigos do mundo paralelo, eles descobrem a existência de um antigo pacto que conecta os dois mundos. Esse pacto, formado por lendas esquecidas, é a chave para restaurar o equilíbrio entre a realidade humana e a dimensão das sombras.

Capítulo 3: Reflexos da Verdade

O tempo vai passando e Kaito se torna o guardião do equilíbrio. Ele desvenda segredos sombrios de seu próprio passado e descobre que suas habilidades estão ligadas à linhagem de antigos guardiões. No entanto, com a revelação da verdade, ele precisa tomar certas decisões difíceis e a necessidade de fazer escolhas complicadas para proteger ambos os mundos.

O confronto final se aproxima, Kaito e seus aliados travam batalhas épicas, desvendando mistérios que testarão sua força emocional e física. A linha entre a realidade e a escuridão começa a se diminuir e ele percebe que algo muito maior e misterioso está por trás de tudo aquilo. FIM

Análise do Texto 5:

O texto 5 é um exemplo do gênero *seinen* (palavra japonesa que significa jovem) e que abrange histórias voltadas para o público adulto masculino, a princípio. Este é um gênero variado, podendo ir de narrativas *slice of life* (pedaço de vida) a outras que compartilham estrutura, construção de mundo e elementos narrativos semelhantes à sua contraparte juvenil, o *shonen*. Uma marca do *seinen*, entretanto, é a ótica mais madura com que trata das histórias: violência gráfica, material explícito e discussões profundas acerca dos aspectos complexos e sombrios da natureza humana. Elas aparecem como pilares do gênero. Sobre essas questões:

A comunicação organiza-se por meio da transmissão de sinais, e um pressuposto fundamental para que ela aconteça é que o código utilizado não seja ignorado entre os sujeitos da relação comunicacional interativa. Sua transmissão deve ser organizada e compartilhada para transcorrer facilmente entre sujeitos sociais. A comunicação, a linguagem e o discurso serão entendidos como práticas sociais que nascem, se organizam culturalmente e respondem a características inerentes aos contextos sócio-histórico, econômico e cultural intrinsecamente relacionados ao ser humano e a história que se processa continuamente por meio de estruturas diversificadas: da parede da caverna aos monitores de computador (Castilho e Martins, 2005 p. 40).

No início do capítulo 2, do texto 5, temos: “Kaito se vê envolvido em uma luta pela sobrevivência nesse mundo sombrio. Ele encontra outros indivíduos que também possuem habilidades especiais e decide se unir a eles para enfrentar as criaturas que ameaçam seus mundos. Entre os novos aliados estão Hiroki, um habilidoso espadachim, e Yumi, uma jovem misteriosa com controle sobre as energias espirituais.” É a luta dos “aliados do bem” contra as “forças sombrias do mal”, sem uma narrativa complexa, como é característico desse gênero.

Como já mencionado, a palavra *seinen* está relacionada a *mangá* e *animê*, mas também com *light novels* (um livro que tem temáticas e enredos parecidos com mangás, com narração leve e fácil de se ler, sem complexidades) e *manhwa*²⁰. Sua tradução, *seinen* significa “jovem” como já pontuado, e isso pode vir a dar uma imagem de que é um gênero voltado para o público masculino e mais adulto, o que agora não é o caso. Todavia, devemos fazer uma observação de que, embora assim fosse há alguns anos, atualmente, é cada vez mais corriqueiro o fato de que o *seinen* se volte para um público masculino jovem, adolescente, além do adulto.

A narrativa de caminhos da realidade tem uma estrutura semelhante à do texto *shonen* discutido anteriormente, compartilhando a influência da estrutura de três atos e da jornada do

²⁰ Manhwa é um termo geral coreano para designar histórias em quadrinhos. Fora da Coreia, o termo se refere especificamente a histórias em quadrinhos da Coreia do Sul. No entanto, esta forma de arte começa a mostrar sinais de crescimento na Coreia do Norte.

herói, porém, ao contrário do estilo *shonen*, o protagonista Kaito deve fazer escolhas morais complexas. O foco psicológico na ideia de mundo em que medos e desejos ganham forma física, também é marca do *seinen*, que muito frequentemente lida com batalhas não apenas físicas, mas psicológicas ou ideológicas, entre os personagens, como em *Monster*, obra consagrada no gênero.

O desenrolar do enredo deste gênero é mais importante do que se chegar a um final, a uma conclusão da estória. O gênero *seinen* prioriza a criação da história muito mais do que se chegar a um ponto ou clímax, isso porque se trata de se abordar questões adultas e se compreende que essas não são fáceis de se resolver, no mundo real. O próprio título deste texto 5, é bem sugestivo: “Caminhos da realidade”. A estória é curta, com três capítulos e um confronto no final.

Mangás Seinen surgiram ao mesmo tempo que o próprio conceito de *mangá*. Osamu Tezuka escreveu obras do gênero, como *Buddha* e *Phoenix*. *O Lobo Solitário* é uma das obras mais influentes do gênero, serializada de 1970 a 1976. Um marco na publicação de mangás *Seinen* foi a criação da *Weekly Young Jump* em 1979, pela mesma editora que criou a *Weekly Shonen Jump*. *Mangás e animes* influentes no gênero incluem *Vinland Saga*, *Berserk*, *Gantz*, *Ergo Proxy* e *Cowboy Bebop*.

Então, enquanto o *shoujo ai* é voltado para o público leitor feminino, com histórias de personagens adultas femininas, podendo ocorrer romance entre elas, o *seinen* é caracteristicamente voltado para o público adulto masculino. Os mangás estilo *seinen*, no Japão, são escritos para o público leitor em *kanji*, sem o auxílio do *furigana*, este que é uma espécie de alfabeto mais fácil de se entender que o *kanji*, que é bem mais complexo. O *furigana* auxilia o público jovem japonês e o estrangeiro a interpretar o *kanji*, mas como esse é um mangá para adultos, não há a necessidade do *furigana* estar presente. Quando esse estilo de mangá saiu do Japão e foi para outros países, ele foi adaptado e passou a ser voltado para o público masculino jovem. No início do capítulo 3, do texto 5, podemos perceber essa característica:

“O tempo vai passando e Kaito se torna o guardião do equilíbrio. Ele desvenda segredos sombrios de seu próprio passado e descobre que suas habilidades estão ligadas à linhagem de antigos guardiões. No entanto, com a revelação da verdade, ele precisa tomar certas decisões difíceis e a necessidade de fazer escolhas complicadas para proteger ambos os mundos.” O jovem, com o passar do tempo, passa por descobertas e tem que tomar certas decisões, como num rito de passagem simbólico para a vida adulta. O herói cresce com as suas vivências e adquire experiências: “Ele precisa tomar certas decisões”.

No confronto final temos: “O confronto final se aproxima, Kaito e seus aliados travam batalhas épicas, desvendando mistérios que testarão sua força emocional e física. A linha entre a realidade e a escuridão começa a se diminuir e ele percebe que algo muito maior e misterioso está por trás de tudo aquilo”. Esse desfecho típico do gênero mostra que, de acordo com o estilo *seinen*, os heróis permanecem unidos, apesar do futuro incerto, não há um ponto final, um futuro certo, mas eles estão lá para enfrentá-lo. Esse texto e os outros aqui analisados foram trabalhados para que se pudesse contemplar o disposto na BNCC, a qual explicita que:

Ler em voz alta com fluência em diferentes situações. Produzir textos de diferentes gêneros com autonomia, considerando as características do gênero, os aspectos sociocomunicativos, as finalidades da escrita e o contexto de produção. Revisar os próprios textos, considerando coerência, coesão e ortografia (Brasil, 2018).

As pesquisas e trabalhos realizados com os alunos do 9º ano A deram ao pesquisador deste trabalho, a percepção de que alinhar os clássicos ao novo, que se mostra através desse momento histórico permeado pelas TICs e por um mundo globalizado, conectado em tempo real, esse universo tão bem conhecido pelas crianças e adolescentes, torna possível de se transpor barreiras e distâncias no relacionamento professor-aluno e aplicando esses na disciplina de Língua Portuguesa, como uma ferramenta de apoio para a aquisição do conhecimento. Não se trata de apresentar o “moderno” para os alunos, mas de mostrar a eles que existem infinitas possibilidades de aquisição de conhecimento na modernidade e que o clássico não está ultrapassado, mas adquirindo novas “versões”.

4.1 O produto: a cartilha

Após reunir com os alunos e se fazer todo o trabalho durante as etapas da pesquisa, que compreenderam: as conversas informais com as turmas, perguntas sobre o que eles gostam de ler, produção em seus textos e seus gostos em relação aos *mangás* e a interação de todo o universo que compõe as leituras e preferências deles, pensamos sobre como se desenvolveriam as etapas, de fato. Então, o primeiro passo foram as aulas, depois os questionários para analisar as perguntas feitas no mesmo. O questionário foi elaborado e aplicado via *Google Forms*, os resultados foram analisados e estão dispostos no subcapítulo 3.2 desta.

Os alunos também assistiram aos capítulos do *anime* dos Estúdio de Animação *Madhouse*, intitulado *One Punch-Man*, que tem por protagonista um herói atípico, dos dias 16 a 24 de agosto de 2022. Após eles assistirem aos episódios, participaram de seis oficinas de produção de textos para que pudessem entender e serem preparados para a elaboração dos

roteiros de animê que eles produziram e que fariam parte da Cartilha Digital (imagem da capa da cartilha abaixo).

Imagem 8 - Da capa da *Cartilha Digital: Gêneros de animês e mangás*. Produto deste trabalho de pesquisa



Fonte: elaborada pelo autor

Toda a preparação feita para que os alunos estivessem capacitados para a produção de seus textos obedeceu a critérios de escolhas e gostos deles, como por exemplo, com que tipo de escrita cada um se identificou, com que tipo de mangá ou animê eles gostariam de escolher para elaborar seus roteiros. Tudo pensado com base no desenvolvimento de escrita criativa e produção textual, de modo que eles tivessem pleno domínio do que estavam fazendo, que estivessem seguros e com domínio da escrita criativa.

E por que se escolher o gênero mangá e animê para servir de base para esse trabalho com os alunos? Para que eles pudessem sentir que poderiam desenvolver a escrita dentro de um contexto que é conhecido e vivenciado por eles; os mangás, os animês, os HQs, os quadrinhos, os *games* entre outros recursos. O professor pode se apropriar desses para aproveitá-los em suas aulas, não só o de língua portuguesa, mas nas outras disciplinas também, como uma boa ferramenta de apoio pedagógico, de acordo com Antunes et al (2003, apud Campos e Cassiano, 2023) que explicita que as ferramentas digitais podem auxiliar no procedimento de ensino e

aprendizagem da produção textual e sugere ações e atividade que se pode desenvolver com o auxílio das ferramentas digitais, como foi o caso da cartilha como produto desta pesquisa. A pesquisa de Antunes se divide em duas etapas: uma versa sobre as leituras bibliográficas, como foi o caso da nossa, e a segunda exhibe uma proposta de ensino da escrita, em que são utilizadas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, as TICs, como foi o caso deste, em que utilizamos o *Canva* e o *Heyzine*, além da coleta das imagens da rede social de compartilhamento de imagens, o *Pinterest*.

As etapas para a elaboração da cartilha consistiram em: produção das narrativas, coleta de informações e de imagens, compartilhamento de sugestões para a construção do layout, escolha do recurso/plataforma digital para a elaboração do layout da cartilha.

Desta feita, destinamos uma aula para deliberarmos questões referentes à produção da cartilha. Nessa ocasião, fizemos: coleta de informações, imagens, o planejamento da estrutura e organização visual do produto. A escolha da plataforma para a elaboração foi o *Canva*. Nessa plataforma, foram planejados e produzidos os elementos e as estruturas de composição do *layout* da cartilha. A outra plataforma utilizada para criar esses efeitos de revista digital com movimento de folhear e som de papel foi a *Heyzine*. Primeiramente, a cartilha foi sendo elaborada na plataforma *Canva*, só depois o trabalho foi levado para a plataforma *Heyzine*.

As duas plataformas foram utilizadas com as contas gratuitas que elas oferecem. Apesar de esses recursos utilizados serem os gratuitos, eles oferecem serviço e qualidade satisfatórios.

Produção da cartilha digital: tratamento dos dados e informações produzidos e compartilhados pelos alunos para a construção da cartilha. Finalização do processo.

As atividades dessa aula foram a continuação dos trabalhos relacionados à cartilha digital. Fizemos o manuseio das informações, a seleção e o tratamento das imagens. Os textos foram revisados, corrigidos e verificados dentro do layout da cartilha. Os nomes dos produtores da cartilha são todos fictícios a fim de evitar problemas jurídicos. O título do produto ficou: *CARTILHA DIGITAL: Gêneros de Animês e Mangás*.

Ao final, a cartilha digital conta, conforme já citado anteriormente, com cinco roteiros de cinco gêneros diferentes e foi elaborada com recursos tecnológicos de modo a ser manuseada e, fazê-lo, o leitor tenha a sensação de estar folheando um livro, com som de páginas sendo viradas. Uma atenção especial foi dada à parte visual da cartilha, que é bem colorida, para que a leitor tenha uma experiência de identidade visual com a leitura de cada um dos cinco roteiros, de acordo com o gênero.

5 REFLEXÕES E APONTAMENTOS FINAIS

Realizar um projeto de intervenção com adolescentes/jovens envolvendo *animê* apresenta-se, ao mesmo tempo, como um privilégio e um desafio. Um privilégio porque percebemos a satisfação e o envolvimento dos alunos quando trabalhamos com temáticas que envolvem seu universo de adolescentes/jovens; e um desafio porque é necessário estudar bastante o assunto para acompanhar tal mundo. Assim, “A BNCC apresenta como uma orientação norteadora para o desenvolvimento da produção textual a prática social; dessa forma, há uma constante referência aos usos efetivos da língua e ao aluno com um sujeito ativo” (Brasil, 2018).

Além disso, temos a relação professor-aluno no cotidiano escolar. É interessante pontuar que existem dois universos que se relacionam: o do professor, com o seu conhecimento e conteúdos formais a serem passados e trabalhados no cotidiano da sala de aula, e o do aluno, que é um contraponto ao conhecimento formal.

A bagagem que esses alunos trazem consigo, indubitavelmente, vem permeada pelas tecnologias das quais eles fazem uso diariamente, seja pelo manuseio das ferramentas tecnológicas a seu alcance, seja pelo interesse que tal público possui por esse universo de infinitas possibilidades: jogos, filmes e leituras nas plataformas de publicações digitais, *mangás*, *animês*, vídeos, entre outros, alinhados com a habilidade EF69LP07 da BNCC que consiste em: Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação – os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação -, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica (Brasil, 2018). Em relação a esse universo do aluno com a leitura:

[...] o cidadão leitor mais apto, informado que é de seus direitos e cômico de seus deveres. Para gozar de plena cidadania e em benefício de sua própria defesa diante da sociedade, cada indivíduo deveria ser um cidadão-leitor. Pois mesmo sendo em si um ato individual, a leitura é princípio básico da convivência social (Fragoso, 2002, p. 124).

Todo esse material, ao qual o aluno tem acesso, pode muito bem ser aproveitado pelo professor em sala de aula como ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem, e uma vantagem desse é a possibilidade de estreitamento de laços dessa relação, no sentido de que tanto o professor quanto os alunos compartilharão de uma “mesma linguagem”, utilizando ferramentas que são do conhecimento e domínio dos últimos, quase de forma geral, e dos primeiros, em alguns casos. Quando isso não ocorrer, o professor, se fizer um exercício de humildade, pode

ainda aprender com os alunos e criar estratégias de compartilhar esse conhecimento com os demais professores.

Outrossim, é fundamental que se forme alunos devidamente preparados para as mudanças do mundo contemporâneo, e que interajam com elas e, de acordo com as propostas pedagógica da disciplina de língua portuguesa e das demais, no contexto escolar, trabalhem em parceria com a equipe de professores alinhados com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, Brasil, 2018) que estabelece que:

Requerer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades (Brasil, 2018).

Mas não basta conhecer somente a cultura pop digital/analógica nipônica, pois essa cultura está relacionada a um contexto muito maior, que se relaciona à HQ, cinema, literatura universal, artes, tecnologia, pedagogia, pesquisa. Talvez um dos resultados mais gratificantes de trabalhar com essa temática é a empolgação e envolvimento dos alunos, pois alguns relatam que adoram as aulas de Língua Portuguesa por esse motivo, e outros vão para a escola mesmo doentes, no afã de participar das aulas.

Possivelmente, o melhor resultado deste trabalho, foi incentivar os alunos a não desistirem da escola e de adquirirem o conhecimento com base em leituras analíticas, com conhecimento ampliado, pautado em análises críticas tanto dentro da disciplina estudada, quanto com um olhar mais amadurecido em relação às suas atividades individuais enquanto leitores, escritores, pesquisadores e cidadãos do mundo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria E. B.; MORAN, José M. (orgs.). **Integração das Tecnologias na Educação**. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005.

ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: encontro e interação** / Irandé Antunes, – São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

ARISTÓTELES. **De Anima/apresentação**. Tradução e notas de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Ed. 34, 2006. eBook.

AZEVEDO, Ricardo. **Poema "Aula de leitura"**. [S.l.: s.n.], [2019?]. Disponível em: https://docs.google.com/document/preview?hgd=1&id=1BX_FtPFxXpLBzXsgoMIRTGZjGbELM3jkLUzN8owvvL8. Acesso em: 01/08/2022.

BAKHTIN, Mikhail; VOLOCHINOV, V. N. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem** (M. Lahud, & YF Vieira, Trad.). São Paulo: Hucitec. (Original published in 1929), 2004.

BARBOSA, Vânia Soares; ARAÚJO, Antonia Dilamar; ARAGÃO, Cleudene de Oliveira. *Multimodalidade e multiletramentos: análise de atividades de leitura em meio digital*. **RBLA**, Belo Horizonte - MG, v. 16, n. 4, p. 623-650

BARTHES, Roland. *Elementos de semiologia*. São Paulo: Cultrix, 1989.

BARTON, D., HAMILTON, M. Práticas de letramento. In: BARTON, D., HAMILTON, M., IVANIC, R. (orgs.), *Situated Literacies: Reading and Writing in Context*. Londres: Routledge, 2000.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**. 2023, P. 04. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-%20diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192 Acesso em 13 de jul. de 2023, às 14:47.

_____. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular-BNCC: educação é a base**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BÍBLIA Sagrada: [...] por João Ferreira de Almeida. 2.ed. rev. e atual. Barueri: Sociedade Bíblica do Brasil, 2009b.

CABRAL, Ana Lúcia Tinoco. *Ensino de língua portuguesa e produção de textos argumentativos: o SMS em foco*. **Diálogo das Letras, Pau dos Ferros**, v. 7, n. 3, p. 30 - 49, set./dez. 2018.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução Adail Ubirajara Sobral. Cultrix/Pensamento São Paulo/SP. 1997.

CAMPOS, Sulemi Fabiano; CASSIANO, Ionara Araújo. **Recursos tecnológicos nas aulas de produção textual.** Montes Claros (MG), Brasil v. 17, n. 19, p. 1-15, 2023. Disponível em [file:///C:/Users/Home/Downloads/EESv18n20a01%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Home/Downloads/EESv18n20a01%20(3).pdf) Acesso em 10 de out. de 2023.

CANÁRIO, Tiago. *Mangás, animes, juventude e socialização: um estudo sobre o Efeito de Terceira Pessoa.* Disponível em: <file:///C:/Users/Home/Downloads/3361-Texto%20do%20artigo-8344-1-10-20121218.pdf> Acesso em 18/05/2021.

CARLOS, G. S. **Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil.** In: *INTERCOM SUL*, 10., 2009, Blumenau. Anais... Blumenau: Intercom Sul, 2009.

CASTILHO, Kathia; MARTINS, Marcelo M. **Discursos da Moda: semiótica, design, corpo.** Editora Anhembi Morumbi, 2005.

CASTRILLÓN, Silvia. **O direito de ler e de escrever.** São Paulo: Pulo do Gato, 2011.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais.** São Paulo: Cortez, 1991.

CIRNE, Moacy. **BUM! A explosão criativa dos quadrinhos.** Edições Eremita. Rio de Janeiro/RJ, 2009.

DESCARTES, René. **Discurso do Método.** *Coleção Fundamentos do Direito.* São Paulo: Ícone Editora Ltda., 2006.

FORTIM, Ivelise. *et al.* **Mangás, Animes e a Psicologia 2.** São Paulo: Homo Ludens, 2018.

FRAGOSO, G. M. *Biblioteca na escola.* **Revista ABC: Biblioteconomia,** Santa Catarina, Florianópolis, v. 7, n. 1, p.124-131, 2002

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler.** São Paulo: Cortez, 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos.** São Paulo: Conrad, 2006.

JUNG, Carl. Gustav. *Chegando ao inconsciente* In: JUNG, C. G. (org.) **O homem e seus símbolos.** Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2016.

KLEIMAN, Angela B. Modelos de letramentos e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, Angela B. (org.). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita.** Campinas/SP: Mercado das Letras, 1995.

KELMER, Ricardo. **Matrix e o Despertar do Herói: A jornada mítica de autorrealização em Matrix e em nossas vidas.** Fortaleza, CE: Miragem Editorial, 2021.

KOTHE, F. R. **O herói.** Editora Ática: São Paulo, 1987.

LAJOLO, Marisa. **Literatura: ontem, hoje, amanhã.** São Paulo: Editora Unesp Digital, 2018. EPUB.

LIBÂNEO, José Carlos (1987) **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos.** 5 ed. São Paulo: Loyola.

LUYTEN, S. B. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses.** São Paulo: Hedra, 2012.

MARCIEL, Ruberval Franco; MARQUES, Nelagley. (Orgs.). **Multiletramentos e processos autorais na Educação Básica.** Campinas, SP: Pontes Editores, 2019.

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura?** São Paulo: Brasiliense, 2006 (Coleção Primeiros Passos; 74).

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens. Tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichemberg, Claudia Strauch.** São Paulo: Companhia das Letras, 2001. E-Book.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica.** São Paulo: Editora Atlas, 2003.

MILANEZ, Nilton. **O corpo é um arquipélago: memória, intericonicidade e identidade. Estudos do texto e do discurso: mapeando conceitos e métodos.** São Carlos: Claraluz, 2006.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás.** São Paulo: Editora JBC, 2010.

PEREZ, M. C. **Signos da marca: expressividade e sensorialidade.** São Paulo: Pioneira, 2004.

PETIT, Michèle. **A arte de ler ou como resistir a adversidade.** Trad. Arthur Bueno e Camila Boldrini. São Paulo: Editora 34, 2009.

PETIT, Michèle. **Leituras: do espaço íntimo ao espaço público.** Trad. Celina Olga de Souza. São Paulo: Editora 34, 2013.

RAMIRES, Angelina Quinalia; FUJITA, Mariângela Spotti Lopes. **A leitura no Ensino Fundamental na perspectiva da BNCC e a relação com a Biblioteca Escolar.** Bibl. Esc. em R., Ribeirão Preto, v. 8, n. 1, p. 64-83, 2022.

RIPOLL, Leonardo; MATOS, José Claudio; OLIVEIRA, Wesley Felipe de. **Leitura crítica na contemporaneidade - abordagens multidisciplinares.** Florianópolis: Biblioteca Universitária Publicações, 2020.

ROCHA, Marleide de Moura. **A Arte da Animação Japonesa: Em busca dos recursos gerativos de sentidos, Recursos estéticos / efeitos estéticos. Mestrado em Comunicação e Semiótica.** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. PUC-SP, 2008.

ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura (Orgs.). **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada.** São Paulo, SP: Cengage Learning, 2002

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens (Como eu ensino)**. Melhoramentos, 2012. E-book Kindle.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Thomson, 2004. 186 p. 1ª reimpr. da 1ª edição.

SANTONI, Pablo Rodrigo. **Animês e mangás: a identidade dos adolescentes**. Dissertação de mestrado, 2017. 167f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto em Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SANTOS NETO, J. A.; ALMEIDA JUNIOR, O. F. O conceito de mediação implícita da informação no discurso dos bibliotecários. In: **ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO (ENANCIB)**, 15., 2014, Anais. Belo Horizonte.

SANTOS, Paulo Henrique Raulino dos. **Mito do herói e massificação cultural em um jogo de Tronos**. Dissertação de mestrado, 2018. Dissertação (Mestrado em Letras), Campus Avançado Prof. “MARIA ELISA DE ALBUQUERQUE MAIA” – CAMEAM, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Rio Grande do Norte, 2018.

STREET, Brian V. **Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação**. Trad. Marcos Bagno. Campinas: Parábola Editorial, 2014.

SOUZA, Ana Lúcia Silva. **Letramentos de Reexistência: poesia, grafite, música dança: hip-hop**. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

SILVA, Josie; NEVES, Marcos (org.). **Imagem: diálogos e interfaces interdisciplinares**. Maringá: Eduem, 2021.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2008.

APÊNDICE

Apêndice A

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê?
Sim
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
Sim
3. Você gostou? Por quê? *Sim*
Gosto porque é uma animação muito divertida. A animação é muito engraçada com visual incrível.
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
Saitama
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Ele tem super poder
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
Não
7. Quais são os poderes que Saitama possui?
Saitama tem um soco poderoso
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem?
Não
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
*Genos que é um robô que se tornou discípulo de Saitama.
Garai que é um vilão caçador de heróis.*
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
*A cena de Saitama matando mosquito
e careca de gaiola*
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
*Aprendi que as diferenças devem ser respeitadas.
Saitama é um personagem diferente de outros protagonistas. Seu visual é distinto, Saitama é careca de. Em trais de outros personagens tem cabelo lizo.*

Aluno: _____

Série: **9º A**

Apêndice B

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê? *sim*
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
Sim, a primeira temporada
3. Você gostou? Por quê?
80 *gostei porque os personagens são bem interessantes*
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
Saitama
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Ele é forte e engraçado
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
Kuririn de Dragon Ball Z
7. Quais são os poderes que Saitama possui?
Força
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem?
Sim como reação como o "Aula militar" de Parkes
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
A Tormenta, Ela
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
A comédia a cena em que saítama entra em um conflito com Sonic (capítulo) em que saítama acaba acertando o Bobo falô.
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
Que não vai ser fácil ser um objetivo

Aluno:

Série: 9ªA

Apêndice C

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê?

SIM

2. Você já assistiu o One-Punch Man?

LEGAL

3. Você gostou? Por quê?

PORQUE É LEGAL UMORÍSTICO

4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?

ITAMA

5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?

HERÓI DOS OUTROS HERÓIS DE ANIMÊ,
SOZINHA MAIS FORTE DO ANIMÊ,

6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?

MUITA FORÇA, QUALIDADE, E RESISTE

MESTRE KAMI DO DRAGO

7. Quais são os poderes que Saitama possui?

FÍSICA, VELOCIDADE, ETC

8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem?

KAMI RAGONIBAL

9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?

SPEED-O'-50 V/USONIC.

10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?

SAITAMA ANDO A PLANTANO
ELE COM

11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?

ARTE MACIAS
MOSQUITO

Aluno:

Série: 9° A

Apêndice D

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê? *sim*
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
3. Você gostou? Por quê? *gostei porque odei fazer luta*
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man? *Saitama conhecido deus*
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
super força, suso, tencao
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
7. Quais são os poderes que Saitama possui?
super força
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem?
dragon ball z
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
trunks
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
cabeça
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
nunca desistir

Aluno: _____

Série: 9º A

Apêndice E

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê? *sim.*
 2. Você já assistiu o One-Punch Man?
Sim, apenas um tempo atrás.
 3. Você gostou? Por quê?
gostei porque os personagens são bem interessantes.
 4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
Saitama.
 5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Ele é parecido a um japonês.
 6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
Herói de Dragon Ball Z.
 7. Quais são os poderes que Saitama possui?
nenhum.
 8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem?
Sim como versão como o Asta, milênio. Black Lull.
 9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
A Jarmade, Ela.
 10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
A comédia, a cena em que saítama entra em confronto com Sonic castanho em que saítama acerta acastanho em 3 atos dele.
 11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
Que não pode ter medo dos seus inimigos e não se abater com eles.
- Aluno: *[assinatura]*
- Série: 9º A

Apêndice F

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê?

2. Você já assistiu o One-Punch Man?

3. Você gostou? Por quê?

Sim, porque é um anime que fala sobre como forte um poder, e só com a força física.

4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?

Saitama

5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?

ele não tem poder, e usa sua força física para combater o crime.

6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?

Kuririn (Dragon Ball)

7. Quais são os poderes que Saitama possui?

tem, seu poder que acham poder e sua força física.

8. Você viu algum personagem q e seja pareci o com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem?

Sim, como: Goku, Rock Lee, Medoras

9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?

Genos, porque ele demonstra ser um herói amigo top.

10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?

comedos, porque são cenas engraçadas qualquer besteira.

11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?

que nem todo mundo precisa ser um herói no mundo.

Aluno:

Série: 9º A

Apêndice G

QUESTIONÁRIO SOBRE O ANIMÉ ONE-PUNCH MAN

1. Você gosta de assistir animê?
Sim.
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
Ainda não.
3. Você gostou? Por quê?
Depois de assistir na escola, eu gostei e bem legal.
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
O One-Punch Man, o Careca da Capa.
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Ele é tão forte que mata os bichos com um pulso de só.
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
Eu já vi uns que são carecas, o Anjo, Juvana.
7. Quais são os poderes que Saitama possui?
Força Omnia, Invincível.
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme?
Não vejo muito animês. Não conheço.
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
Eu gostei do Genos o aluno do Saitama.
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
O soco nas bolas do Niigun do Pietro.
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
Acho que devemos trabalhar e nos esforçar para conseguir vencer na vida.

Aluno:

9º ano

Apêndice H

QUESTIONÁRIO SOBRE O ANIMÊ ONE-PUNCH MAN

1. Você gosta de assistir animê?
SIM, SEMPRE ASSISTO EM CASA
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
NÃO TINHA ASSISTIDO, MAS AGORA QUE ASSISTO
3. Você gostou? Por quê?
EU GOSTEI POR QUÊ O Saitama é muito forte
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
É O SAITAMA
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Ele tem SUPER-FORÇA e SUPER VELOCIDADES.
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
TEM O CARIMBÃO DO DRAGON BALL, MAS NÃO É
7. Quais são os poderes que Saitama possui?
O PRINCIPAL É O GURU.
UMA FORÇA QUE PODE MATAR MONSTROS MUITO FORTES
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme?
SIM, TEM ALGUÉM MONSTRO QUE É A CRIANÇA DO PICOLINHO DO DRAGON BALL.
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
O GÊNIO O MURDO DO SAITAMA POR QUÊ ELE É MUITO PODEROSO
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
A CENA DO SAITAMA ANUNCIANDO PARA O MONSTRO PARA IR COM ELE NO SUPERMERCADO, TAVA COM PRESSA
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
QUE ALGUNS COLÍGAS ATRÁS DO PACTUÍZO PODEM REALIZAR NOSSOS SONHOS E ATÉ SER SUPER HERÓI.

Apêndice I

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê?
R: SIM
2. Você já assistiu o One-Punch Man? R: SIM
3. Você gostou? Por quê? R: SIM
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
SAITAMA
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Ele é o
alguém herói mais forte, Poderoso
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
SAITAMA
7. Quais são os poderes que Saitama possui? Sentidos Aprimorados, velocidade
imensuráveis
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem? GAROU
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
SONIC, talvez por inspirado
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
Comédia
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
Sinceramente, gosto do fato de Garou estar "Cansado" dos
Heróis sempre ganharem, eu entendo isso, as vezes é meio
"Chato" os heróis ganharem
toda hora.

Aluno:

Série: 9º A

Apêndice J

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê?
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
3. Você gostou? Por quê?
Bando mau
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
Saitama
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Capacidade física
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
Vale tudo
7. Quais são os poderes que Saitama possui?
Mykudo, All Star
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem?
Nenem
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
Saitama, por ele é forte, singularidade
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
Saitama com diversos personagens
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
Pessoas não são fortes por ser o "tudo forma"

Aluno: _____

Série: 9º A

m

Apêndice K

QUESTIONÁRIO SOBRE O ANIMÊ ONE-PUNCH MAN

1. Você gosta de assistir animê?
Sim
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
Sim
3. Você gostou? Por quê?
Sim. Por que é divertido
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
O Saitama
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Ele é muito forte, tipo muito forte
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
Shikamaru
7. Quais são os poderes que Saitama possui?
Ele pode fazer o que quiser
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme?
O super herói do desenho Gato
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
O Toru o Toru, ele é divertido e polêmico
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
Onde ele o faziam rir com o super herói
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
Que ele não se desanima por derrotar os vilões.

Apêndice L

QUESTIONÁRIO SOBRE O ANIMÉ ONE-PUNCH MAN

1. Você gosta de assistir animê?
1/50.
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
AINDA NÃO
3. Você gostou? Por quê?
DEPOIS DE ASSISTIR NA ESCOLA, EU GOSTEI E BEM CEGAL.
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
O ONEPUNCH MAN, O CARECA DA CASA.
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
ELE É TÃO FORTE QUE MATA OS BICHOS COM UMA PAULADA SO.
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
EU TÁ VI VUS QUE SÃO CARECAS, O ANJEL, AURORA.
7. Quais são os poderes que Saitama possui?
FORÇA BRUTA, INVULNERÁVEL.
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme?
NÃO VEJO NUNCA NINGUÉM. NÃO COMEÇO.
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
EU GOSTEI DO GENOS O ALUNO DO SAITAMA.
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
O SOCO NAS BOLAS DO NINEJA DO PIETRO.
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
ACABA QUE PODEMOS TRABALHAR E NOS ESFORÇAR PARA CONSEGUIR SUCESSO NA VIDA.

Aluno:

9º ano

Apêndice M

QUESTIONÁRIO SOBRE O ANIMÊ ONE-PUNCH MAN

1. Você gosta de assistir animê?
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
SIM, QUANDO ASSISTO EM CASA
NÃO TINHA ASSISTIDO, MAS AGORA QUE ASSISTO
3. Você gostou? Por quê? EU GOSTEI
EU GOSTEI POR QUE O Saitama é muito forte
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
É O SAITAMA
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Ele tem super-força e super-velocidades.
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
Tem o currim do Dragon Ball, mas não é
7. Quais são os poderes que Saitama possui? O PRINCIPAL É O GOKU.
Uma força que pode matar monstros muito forte
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme?
Sim, tem aquele monstro que é a cara do Picoles do Dragon Ball.
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
O Genos o irmão do Saitama por que ele é muito poderoso
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
A cena do Saitama acordando muito cedo para ir trabalhar no supermercado, tira uma risada
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
Que alguns conteúdos atuais do desenho podem remeter nossos sonhos e até ser super-heróis.

Apêndice N

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê?
R: Sim
2. Você já assistiu o One-Punch Man? R: Sim
3. Você gostou? Por quê? R: Sim
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
SAITAMA
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
Ele é o
alguém herói mais forte, podendo
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
SAITAMA
7. Quais são os poderes que Saitama possui? Sentidos aprimorados, velocidade imensuráveis
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem? GAROU
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
SONIC, talvez por inspirado
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
Comédia
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
Sinceramente, gosto do fato de Garou estar "Cansado" dos Heróis sempre ganharem, eu entendo isso, as vezes é meio "Chato" os heróis ganharem toda hora.

Aluno:

Série: 9º A

Apêndice O

QUESTIONÁRIO SOBRE ANIMÊ

1. Você gosta de assistir animê?
2. Você já assistiu o One-Punch Man?
3. Você gostou? Por quê?
quando não
4. Quem é o personagem principal em One-Punch Man?
Saitama
5. O que esse herói tem de diferente dos outros heróis de animê?
como ele não tem poderes, mas é muito mais forte do que os outros heróis
6. Você conhece algum protagonista de animê que seja careca? Quem?
Vale a pena
7. Quais são os poderes que Saitama possui?
super força, velocidade
8. Você viu algum personagem que seja parecido com outro personagem de uma outra obra, animação ou filme? Quem?
Nenem
9. Quais personagens secundários em One-Punch Man você acha mais interessantes e por quê?
Saitama, por ele é forte, inteligente
10. One-Punch Man apresenta diversas cenas de humor. Qual delas você achou mais marcante?
Saitama como personagem principal
11. O que você aprendeu na sua experiência de assistir One-Punch Man?
para não ser forte, como para não ser forte

Aluno: _____

Série: 9º A

Apêndice P

PRODUTO:

A CAPA DA CARTILHA



LINK DE ACESSO À CARTILHA: <https://heyzine.com/flip-book/7d76b058e5.html>