

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

Yuri Aleixo Barone Esquiçati

**MÍDIAS NA EDUCAÇÃO - UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA
PAUTADA NO USO DE ANIMAÇÕES JAPONESAS PARA O ENSINO
DE GEOGRAFIA.**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

Yuri Aleixo Barone Esquiçati



**MÍDIAS NA EDUCAÇÃO - UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA
PAUTADA NO USO DE ANIMAÇÕES JAPONESAS PARA O ENSINO
DE GEOGRAFIA.**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Paranavaí, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador: Prof. Dr. Vanderlei Leopold Magalhães

MEDIANEIRA

2013



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de
Ensino



TERMO DE APROVAÇÃO

Mídias na Educação – Uma pedagógica pautada no uso de animações japonesas para o ensino de Geografia.

Por

Yuri Aleixo Barone Esquiçati

Esta monografia foi apresentada às 21 h do dia 02 de Abril de 2014, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Paranavaí, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho Aprovado.

Prof. Dr. Vanderlei Leopold Magalhães
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientador)

Prof. Me. João Enzio Gomes Obana
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof. Dr. André Sandmann
UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso.-

Dedico esse trabalho a todos os professores que resistem à má-fé, daqueles que abandonaram a educação. A todos os professores que não perdem a esperança, mesmo que o dia amanheça em tempestade. Dedico a todos aqueles que esperam sabiamente a tempestade cessar para usufruir do sol e com pequenos atos melhoram o mundo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao sol que não falha em nascer todos os dias trazendo esperança as pessoas de bem. Agradeço as plantas que não falham em purificar o ar, travando uma guerra diária contra a poluição humana. Agradeço a rocha que se permite moldar pelo clima, se transformando em solo nutrido para sustentar a natureza em nosso planeta. Por fim agradeço a DEUS por me permitir estar aqui no mundo material para vencer minhas fraquezas, consertar meus erros e, no momento da minha passagem, transcender como uma pessoa de bem.

“Não se culpe por seus erros, se culpe por não tentar corrigi-los” (Mestre Gafanhoto - Clã Primata; Dojo Pegada do Macaco).

RESUMO

ESQUIÇATI, Yuri Aleixo Barone. Mídias na educação – Uma proposta pedagógica pautada no uso de animações japonesas para o ensino de Geografia. 2014. 36. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

O presente trabalho busca apresentar o universo das mídias japonesas, especificamente as animações, conhecidas como animês, como proposta de recurso para o ensino de geografia. Foram escolhidas três animações, no qual se apresentou suas temáticas e discutiu-se sua aplicação como recurso em sala de aula, promovendo o desenvolvimento de atividades utilizando as animações. Em comunhão com a prática pedagógica em geografia, busca-se o desenvolvimento crítico dos alunos a partir do ponto de vista de que os mesmos são telespectadores. O trabalho apresenta não apenas propostas de como utilizar as devidas mídias como recurso, mas também, a possibilidade de desenvolvimento crítico dos alunos a partir do momento em que os mesmos são postos a analisar as mídias. A intenção do trabalho não se limita apenas em explorar o universo midiático nipônico como sendo a ferramenta ideal. A escolha de tal universo como fonte de recurso é fruto da alta aproximação do autor com a devida mídia o que facilitou suas análises.

Palavras-chave: Animê, Mídias, Leitura Crítica, Geografia.

ABSTRACT

Yuri Aleixo Barone Esquiçati. Media in Education - A discussion on Japanese animation for teaching Geography). 2014. 36. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

This study aims to present the universe of Japanese medias specifically animations, known as animês, as proposed resource for the teaching of geography. Three animations in which we present their thematic and develop proposals using the same activity were chosen. Along with the teaching of geography in development of critical viewer occurs, one that analyzes what is being absorbed when interacting with some media. Our intention is not just to explore the Japanese media universe as being the ideal tool, the choice of such a universe is the result of our interaction with the proper media which facilitates our analyzes, our proposal can be developed with whatever media facilitating the implementation practices by stakeholders.

Keywords: Anime, Medias, Critical Reading, Geography

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Capa do volume 1 do mangá Kingdom	24
Figura 02 – Representação da sala real, discussão sobre manutenção do poder real.....	25
Figura 03 – Vista panorâmica do campo de batalha	25
Figura 04 – Perspectiva Panorâmica da disposição dos exércitos em batalha.....	26
Figura 05 – Representação cartográfica da situação dos exércitos em combate.....	25
Figura 06 – Capa volume 1 do Mangá Uchuu Kyoudai.....	27
Figura 07 – Vista de fora da capsula onde os personagens foram confinados para a seleção.....	28
Figura 08 – Personagens em atividades diárias dentro da capsula para a seleção de astronautas.....	29
Figura 09 – Capa do Volume 1 do Mangá Toriko.....	31
Figura 10 – Toriko interagindo em uma floresta tropical.....	32
Figura 11 – Toriko interagindo em um mangue.....	32
Figura 12 – Toriko interagindo em uma floresta temperada de coníferas.....	32
Figura 13 – Toriko interagindo em um deserto.....	33
Figura 14 - Percepção do Indivíduo na paisagem.....	34
Figura 15 – Interação Animê x Professor x Aluno.....	36

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – A formiga 3D.....	31
Quadro 2 – Sequência de imagens Dragon Ball – Variação de escala.....	37
Quadro 3 – Sequência de imagens Break Blade – Variação de escala.....	38

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1 MANGÁS E ANIMES UMA BREVE APRESENTAÇÃO.....	14
2.2 LEITOR PASSIVO X LEITOR ATIVO.....	17
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	21
4 RESULTADOS E DISCUSSOES	22
4.1 KINGDOM (SHOUNEN).....	23
4.2 UCHUU KYOUDAI (SEINEN).....	27
4.3 TORIKO (SHOUNEN).....	30
5 Animês e o ensino de Geografia	34
5.1 Aplicações práticas dos animes em sala de aula.....	38
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	45

1 INTRODUÇÃO

Apesar da boa vontade de muitos profissionais do ensino, que não sedem, pois não perdem a esperança em conseguir melhorar e orientar as novas gerações, deparam-se diariamente com pedras, pedregulhos, seguimentos rochosos que dificultam nossa prática educativa. A sala de aula possui algumas limitações e, mesmo quando há recursos, o que não ocorre na maioria dos casos, não é o suficiente para estimular altamente os sentidos dos alunos, promovendo uma educação perceptiva. Nossos cinco sentidos são as portas de contato para entendermos o mundo no qual nos originamos. Nosso paradigma educacional confina os alunos em uma sala de aula, normalmente entre 30 a 40 alunos em um espaço limitado para ser administrada por apenas uma pessoa.

Dentro dessa realidade de sala de aula, devemos procurar meios utilizando os recursos tecnológicos que possam projetar o real na sala de aula, a fim de estimular os cinco sentidos dos indivíduos em busca de um verdadeiro entendimento existencial, para formarmos cidadãos que contribuam positivamente com a construção da sociedade.

Filmes, séries, desenhos, quadrinhos, fazem parte do cotidiano de uma grande parcela da população que está inserida na globalização e, portanto, pode usufruir de suas invenções. Interagir com tais mídias não significa que o telespectador possui criticidade sobre o que absorve. O leitor pode ser estimulado culturalmente pelos saberes propostos, pelos recursos áudio visuais, sejam eles positivos ou negativos.

Atualmente estamos em processo de reestruturação do ensino, processo esse estimulado pela globalização devido ao desenvolvimento da informática. Tal processo obriga a escola a recriar suas práticas pedagógicas, pois os atores sociais são orientados pelos paradigmas técnicos do atual momento. As tecnologias disponíveis como rádios, tv's, computadores, celulares, tablets e a internet, influenciam nos saberes e vivências dos indivíduos contemporâneos.

Os professores devem estar cientes e esclarecidos das reformas que a estrutura educacional deve sofrer, porem podem, em primeiro momento, articular técnicas e praticas, utilizando as novas tecnologias, a fim de aproximar a realidade dos alunos ao ambiente de ensino que infelizmente não condiz com a realidade. Usufruir das mídias disponíveis em abundância, para promover criticidade aos

cidadãos, para que os mesmos entendam o que absorvem a partir do que lhe é apresentado pela grande mídia, é um aprendizado decorrente de análises a partir do que a própria grande mídia produz.

A partir desta perspectiva procurou-se interagir com o contexto das animações japonesas, pois muitos dos temas desenvolvidos pelos animês podem ser explorados positivamente como fonte de recurso, contribuindo para estudos interdisciplinares além de se trabalhar filosofia, conduta, moral e religião, temas esses que estruturam a base do desenvolvimento do intelecto humano. Uma ciência sem conduta e moral não ama o mundo. A partir do universo midiático nipônico pode-se desenvolver saberes culturais e compará-los a nossa cultura, procurando não copiá-los, mas através de visualizações dos erros alheios, encontrar nossos próprios erros.

Com educação cotidiana, uma população que assiste situações inteligentes, articulará pensamentos inteligentes em situações de dificuldade. A mídia tem potencial educativo e, deve-se explorar este potencial de forma positiva. Para isso as áreas da pedagogia devem se aproximar das comunicações a fim de produzir educação com interatividade tecnológica.

A utilização dos animês visa promover a criticidade nos alunos e estimular a criatividade dos mesmos em prol da construção de ideias. Deve-se orientar os alunos a desenvolver ideias e não repetir o que já existe. Os animês trabalham diferentes temáticas em diferentes temporalidades. Temáticas essas que estão muitas vezes além do que se é discutido no âmbito cultural da juventude brasileira. Acredita-se que a utilização dos mesmos, como recurso para o levantamento de questionamentos e discussões pode facilitar as aulas dos professores que encontram dificuldades de adaptação à nova cara que o ensino está ganhando. De maneira geral, as animações apresentam cores vivas e temáticas ousadas promovendo criatividade no intelecto do público.

Com a produção do devido trabalho, um caminho até as mídias japonesas será construído em prol de facilitar para professores de diferentes áreas o acesso as mídias para utilização em sala. Não apenas o acesso, mas também estimular segurança em utilizar tais mídias. Estamos acostumados com um linguajar padrão, formal, porém não apenas através dessa característica linguística podemos aprender e sim explorando outras linguagens, no caso, os animês.

É importante ressaltar que o trabalho não visa simplesmente engrandecer as animações como se as mesmas fossem a salvação para a crise educacional no qual nos confrontamos. Optou-se pela escolha das devidas mídias, pois são recursos no qual o autor interage diariamente, então foi possível desenvolver uma reflexão mais aguçada sobre o assunto.

Através desta pesquisa busca-se apresentar o potencial da utilização dos animês na educação e através dos mesmos demonstrar e propor atividades utilizando a devida mídia, a fim de abrir o leque para o desenvolvimento de atividades que busquem estimular os sentidos dos alunos, suprindo as limitações da sala de aula. Desenvolver caminhos, a partir do devido estudo, que levem os professores a utilizar diferentes mídias como recursos e acessórios que complemente o ato de lecionar. Além de estimular as áreas pedagógicas a fim de se aproximarem das áreas de comunicação visual, artes visuais, cinema, jornalismo com a intenção de produzir algo brasileiro, que nos represente.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 MANGÁS E ANIMÉS UMA BREVE APRESENTAÇÃO

Mangás e Animês são produtos midiáticos japoneses. As devidas artes estão presentes no cotidiano japonês para as diferentes faixas etárias e para os diferentes gêneros. Essas histórias/romances estão para o Japão como as tele novelas estão para o Brasil. As temáticas abordadas são reflexos da cultura nipônica e devido ao grande sucesso das mesmas reflete ações no cotidiano dos japonese. As devidas mídias não se limitam aos orientais, pelo contrario, impulsionados pela globalização ganharam o mundo. Apresentando desenhos coloridos e meigos, porém, com muitas cenas de violência e em alguns casos abordando assuntos referentes a sexualidade (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p.103).

Os Mangás são os tradicionais quadrinhos, desenhados em preto e branco e, escritos a partir de nosso ponto de visto, de traz para frente. O primeiro artista japonês a explorar o universo dos desenhos foi Katsushita Hokusai (1760-1849). Porém sua obra não era propriamente dita um mangá, mas sim uma sequencia de desenhos aleatórios “desorganizados” em uma mesma cena, o que permitia a livre interpretação do fato representado pelos leitores. O mangá propriamente dito apenas se concretizou no Japão na era Meiji (1868 – 1912), nesse momento o Japão abria seus portos permitindo a entrada das novidades Ocidentais, principalmente vindas dos Estados Unidos – EUA (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p.105).

Os animês são as animações produzidas a partir dos mangás. Muitos animês surgem apenas com a intenção de promover o mangá. Os mesmos possuem apenas doze ou quinze episódios, ao termino o leitor deve procurar as revistinhas incolor para saciarem sua ânsia pelo final da história. Porém, muitos animês acompanham os quadrinhos do começo ao fim. Um exemplo da atualidade é o animê One Pice que possui mais de 600 episódios e o mesmo ainda continua em exibição, logicamente o mangá também. As animações são muitos chamativos, ao contrário dos mangás, os desenhos animados japoneses apresentam uma imensidão de cores diferentes, principalmente as mídias direcionadas para o público infantil (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p.108).

Para não deixar ninguém sem sua fatia do bolo os produtores japoneses dividiram sua produção entre idade, gênero e gostos pessoais, a fim de melhor atender as expectativas do público. É importante acrescentar que o público não necessariamente se submete a tal divisão. Os diferentes leitores da devida mídia extrapolam as fronteiras no qual são enquadrados, buscando informação e entretenimento nas diferentes propostas de animes apresentados.

Entre essas propostas encontramos o *Shoujo* (palavra que significa menina). Esse estilo de desenho não apenas trabalham temáticas relacionadas a eventos amorosos, muitos colocam como protagonistas Heroínas dotadas de super poderes que buscam salvar o mundo das forças do mal. No Brasil algumas animações desse gênero já foram exibidas na TV aberta, exemplos são: Sackura Card Captors, Sailor Moon e Guerreiras mágicas de Rayearth (BARBOSA, 2009, p. 110).

Para agradar o sexo masculino foi desenvolvido o gênero *Shounen*(Menino) e o gênero *Seinen*, a diferença está que em *Seinen* as histórias estão direcionadas para adultos entre 20 e 40 anos, sendo que o *Shounen* é mais voltado para pré e pós adolescentes. Nessa classificação as animações apresentam, não muito distante do que é proposto no shoujo, histórias com heróis, vilões, conflitos entre o bem e o mal. Neste tipo de animação é observável o forte estímulo, por partes dos escritores, em tratar temas relacionados à amizade, parceria, companheirismo, ajuda, coletividade etc. Alguns animês do gênero que foram exibidos em TV aberta no Brasil foram: Dragon Ball, YU YU HAKUSHO, Cavaleiros do Zodíaco, Naruto, Hunter x Hunter (BARBOSA, 2009, p. 111).

Para o público infantil, criaram o *Kodomo* (em japonês - direcionado para crianças) como o próprio nome diz, busca entreter e educar este público infantil. Nessas animações, a violência explícita e qualquer referencia a sexualidade não ocorre. Alguns exemplos que se pode citar são: Pokémon, Digimon, Medabots (BARBOSA, 2009, p. 111).

Para o público adulto também foram direcionadas alguns estilos de produções. Dentre elas encontra-se o *Gekida* são histórias baseadas em fatos reais, privadas de fantasias, abordando temáticas mais próximas dos leitores. Yaoi, são produções que tratam de assuntos homossexuais explicitamente, é interessante ressaltar que muitos *Shonen* e *Shoujo*, dependendo da animação e do autor, podem apresentar alguns personagens homossexuais onde o assunto é tratado com intuito educativo a fim de mitigar o preconceito ocorrente tradicionalmente em algumas populações.

Além dos estilos apresentados acima também encontramos os *Hentai*, que são animações que abordam temáticas relacionadas ao sexo de forma erótico e pornográfico, como extensão desse gênero são produzidos os *Josei*, que é um estilo voltado para mulheres adultas e suas fantasias sexuais (BARBOSA, 2009, p. 112).

Com todas essas particularidades, e diferentes gêneros produzidos a fim de agradar os diferentes indivíduos da sociedade, podemos entender um pouco do porque dessas devidas mídias apresentarem tanto “poder” de conquista dos leitores e assim extrapolando as fronteiras do Japão para ganhar o mundo.

Dentre esta gama de opções para desfrutar de informação e entretenimento foi escolhido três animações para o desenvolvimento desta pesquisa, sendo duas enquadradas no gênero SHOUNEN, que são: KINGDON, autor: Hara Yasuhisa e TORIKO, autor: Mitsutoshi Shimabukuro, e uma enquadrada no gênero SEINEN sendo ela UCHUU KYOUDAI, autor: Chūya Koyama. Cada animação foi escolhida com um objetivo em específico, para o desenvolvimento de atividades em sala de aula.

A animação Kingdon tem sua história desenvolvida na China antiga e as guerras constantes entre os reinos para domínio do território, é exatamente nesta questão que foca-se análises no ato de guerrear, principalmente pelo fato de que a geografia dos terrenos é levada em consideração para as praticas de guerra e esta animação apresenta muito bem como funcionava isso no universo dos estrategistas e generais que comandavam a guerra.

A animação Toriko tem sua história desenvolvida em um universo fantasioso denominado “Era Gourme”, onde neste universo o protagonista explora diferentes paisagens em busca de novas fontes de alimentação e, é exatamente este fato de o protagonista explorar diferentes paisagens que nos interessa. A apresentação de diferentes domínios morfoclimaticos e as sensações que o personagem tem ao interagir em cada paisagem se torna um ótimo recurso para o educar geográfico.

O Anime Uchuu Kyoudai tem seu roteiro desenvolvido no universo dos profissionais astronautas. A partir desta temática a animação se torna um ótimo recurso para o ensino de astronomia e geoprocessamento.

2.2 LEITOR PASSIVO X LEITOR ATIVO

Interagimos diariamente com os recursos tecnológicos. As grandes mídias de cada território promovem um pensamento comum perante a população que está ali disposta. Infelizmente não se pode considerar o receptor como um telespectador crítico, basta averiguar como Big Brother Brasil (BBB) estimula ações cotidianas. Do mesmo modo que o BBB estimula viveres culturais nos indivíduos brasileiros, as animações japonesas o fazem em seu território. Priscila Kalinke Silva e Fátima Maria Neves argumentam que:

O animê e mangá tem uma especificidade quanto ao seu público consumidor que é a incorporação do personagem. O encontro destes personagens são levados a sério pelos fãs do desenho nipônico, interferindo em sua forma de pensar e agir, conseqüentemente na cultura infantil. Conforme já muitos trabalhos realizados acerca do assunto, o animê também reforça a construção de histórias partindo de arquétipos entre o bem e o mal (SILVA; NEVES, 2011, p.02).

Os mangás e animês tem potencial promovedor de comportamento. Como demonstra a citação, a discussão bem e mal, ódio e amor, perdão e vingança estão presentes nas devidas mídias com presença marcante. O público se apropria das ideias do que assistem e refletem tais ideias em ações cotidianas.

Estes produtos orientais ultrapassaram as fronteiras japonesas e com a ajuda da globalização vem ganhando espaço em diferentes países. Como em seu país de origem, nos diferentes territórios que absorvem essa cultura, as populações que interagem com tais animações, têm seus viveres culturais estimulados pelas personagens e histórias. Porém ausência do fator crítico pode desconfigurar a realidade dos indivíduos promovendo fantasias que não contribuem com seu desenvolvimento intelectual.

A falta de criticidade de muitos telespectadores os torna passivos perante a exposição de materiais midiáticos, ou seja, não interpretam o que realmente estão absorvendo. É função da escola desenvolver o intelecto da população que moverá o sistema futuramente. A utilização de tais mídias no ensino deve visar o desenvolvimento crítico do cidadão para que o mesmo não sofra com estímulos que não percebe, a ponto de, a partir de suas ações, promover situações que não

tragam benefício para a sociedade. Priscila Kalinke Silva e Fátima Maria Neves continuam com a discussão, argumentando:

A leitura crítica da mídia tem a preocupação de fazer análises críticas sobre as mensagens transmitidas pelo meio; a educação para a recepção possui como objeto de análise o receptor e também estuda diferentes maneiras de realizar a mediação entre os meios de comunicação e o receptor; a recepção ativa tem como objetivo fortalecer a capacidade reflexiva dos receptores, para que não se tornem passivos diante dos meios; a educação para a comunicação tem a finalidade de produzir mensagens, potencializando desta forma a capacidade comunicativa e; a alfabetização televisiva prioriza o ensino das linguagens vídeo-tecnológicas (SILVA; NEVES, 2011, p.03).

Um receptor passível é fundamental para que uma mídia manipuladora reine. É exatamente contra essa alienação que a escola deve se posicionar, porém, por mais que nos esforçamos para promover uma educação correta, nossos esforços são barrados na estrutura escolar que ordena um típico cotidiano onde o aluno é o receptor e o professor o emissor. Este padrão cria a ideia de que o professor é a “verdade”, o aluno se limita a conhecer a “verdade” e não a produzir sua própria “verdade”. Esta situação possibilita "alienar os indivíduos de forma educativa", pois desestimula o pensar, o aprender estimulando o gravar.

O desenvolvimento de percepções permitindo ao indivíduo produzir questionamentos pode ser construído utilizando o mesmo veículo que em algumas situações busca alienar a população sobre a realidade. Utilizar as animações japonesas é um caminho para mostrarmos outra cultura comportamental e como a devida cultura reage ao se deparar com os produtos midiáticos. São extremamente marcantes nos roteiros dessas novelas animadas, os protagonistas saindo de situações extremas, quando sua vida está em jogo, de forma inteligente contornando a situação, como ocorrem também em algumas produções nacionais, este é o X da questão que o professor deve explorar em sala de aula ao utilizar o devido recurso.

A relação entre a população quando uma identidade forte é criada, repercute nas ações dos telespectadores. Mais do que nunca a visão e audição dos humanos são estimuladas pelas tecnologias, propagandas, filmes, desenhos, programas. Tal

interação é tão marcante que reflete em nossa formação psicológica, principalmente na infância e na juventude. Sobre o assunto, Idayana Maria Borchardt Leite em artigo - O poder do desenho animado japonês: Uma análise da relação entre os animês e a cultura brasileira argumenta que:

Quando produções como Dragon Ball, Bleach, Pokémon, Naruto, Inuyasha e Digimon chegaram ao país, com suas narrativas cercadas por batalhas, criaturas fantásticas, entre outras tramas envolvendo conflitos, lutas e exposição de sentimentos, elas passaram a compor as brincadeiras, diálogos e produtos de consumo dos alunos, cenário que se desenrola até os dias atuais, se renovando e se diversificando a cada nova produção que chega ao país (BORCHARDT, 2011, p.16).

É exatamente nesta apropriação apresentada pelos leitores dessas mídias que devemos focar nossa atenção. O entretenimento é fundamental para a população, se conseguirmos entreter educando, conseguiremos levar um ideário comum de progresso e desenvolvimento para uma parcela maior da população. As mídias tem esse potencial devido às sensações que as mesmas produzem ao serem assistidas. Não podemos esquecer-nos do fator criticidade, que é de fundamental importância, o leitor não pode apenas absorver, deve processar o que absorve e a partir disso desenvolver ideias que o possam auxiliar em seu cotidiano. Priscila Kalinke Silva e Fátima Maria Neves continuam a discussão argumentando:

A leitura crítica da mídia tem a preocupação de fazer análises críticas sobre as mensagens transmitidas pelo meio; a educação para a recepção possui como objeto de análise o receptor e também estuda diferentes maneiras de realizar a mediação entre os meios de comunicação e o receptor; a recepção ativa tem como objetivo fortalecer a capacidade reflexiva dos receptores, para que não se tornem passivos diante dos meios; a educação para a comunicação tem a finalidade de produzir mensagens, potencializando desta forma a capacidade comunicativa e; a alfabetização televisiva prioriza

o ensino das linguagens vídeo-tecnológica (OROZCO, 1997, p.03).

As áreas pedagógicas e afins devem se aproximar das áreas referentes à produção das mídias com a intenção de desenvolver materiais que possuam o potencial de entreter e informar. Nas salas de aula devemos utilizar a mídias buscando desenvolver nos alunos a criticidade em relação às leituras possíveis das diferentes mídias apresentadas. Busca-se com esse argumento apresentar a grande importância de se criar criticidade nas gerações que usufruem da mídia como fonte principal de informação, principalmente no atual momento tecnológico onde as fontes de informação escritas estão sendo substituídas, por uma parcela da população, principalmente jovens, pelas fontes de informação midiáticas.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização da pesquisa o trabalho foi dividido em três etapas. Na primeira etapa foi realizado o levantamento bibliográfico, leituras e fichamentos para melhor entendermos a discussão sobre a utilização das mídias japonesas no ensino, foi de fundamental importância levantar o conhecimento referente à como estão utilizando as devidas mídias para o ensino e como esta prática reflete no cotidiano dos alunos.

Na segunda etapa foi o momento de escolha de quais animações utilizaríamos para análise, nesse momento as animações foram assistidas e um fichamento com cenas dos episódios foi realizado, existe uma grande quantidade de produtos midiáticos japoneses. Esta fase de escolha foi fundamental para apresentarmos o potencial que estes produtos possuem como recurso no ensino.

A terceira fase foi o momento de construção de propostas de atividades, a partir das mídias assistidas, para o ensino de Geografia levando em consideração as bibliografias levantadas e as possibilidades de interação de cada animação. Considera-se a presente pesquisa como sendo bibliográfica.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Busca-se neste item apresentar algumas animações, dentre a gigantesca gama de produções existente, com o fim de apresentar respectivos meios de utilização em sala de aula. Nosso ensino, infelizmente, confina os alunos por um determinado tempo diário. Muitas vezes a paisagem disposta além das janelas da sala de aula é infinitamente mais interessante do que a paisagem da sala, com o professor de jaleco e um giz na mão. Porque não conseguimos extrapolar as fronteiras de um ambiente totalmente estressante, não apenas para os alunos, mas também para os professores? Nossa produção não visa neste momento responder esta pergunta, porém buscamos propor atividades que possam deixar o ambiente de ensino mais atrativo para ambos, alunos e professores.

A utilização dos animês no ensino possibilita um caminho de diálogo mais próximo entre docente e discente, pois, as mídias apresentadas, apesar de em alguns casos trabalharem com temáticas fantasiosas e abordarem violência explicitamente, estão impregnadas de conhecimento científico, assim podemos trabalhar o lúdico utilizando as devidas mídias. Em artigo Suzana Funk e Ana Paula dos Santos - A educação ambiental infantil apoiada pelo design gráfico através das histórias em quadrinhos argumenta:

O desenho em quadrinhos é um recurso que age como uma ferramenta facilitadora na aprendizagem infantil, tornando-se atrativo por chamar a atenção da criança. Para conquistar a criança, devem-se buscar caminhos agradáveis com a ajuda de ferramentas lúdicas, que contribuam para que haja compreensão e participação. ... O ideal é combinar recursos eficientes que se reforcem mutuamente, de maneira que os alunos obtenham o maior rendimento possível em sua aprendizagem. A história em desenho em quadrinho é um recurso visual, que pode ajudar nesse processo, principalmente pela sua capacidade de despertar o interesse da criança, fator que é muito importante para uma aprendizagem eficaz (FUNK; DOS SANTOS, 2010, p.02).

A partir desta perspectiva buscamos interagir com algumas animações que apresentam conhecimentos científicos e assim produzir questionamentos a partir do que é lido ao assistir as devidas mídias. Comumente os animês trabalham com temáticas cotidianas, muitas conversas que trabalham o psicológico são apresentadas. Em alguns casos, livros são citados, como no caso do Animê Zetsu Tempest (Autor - Kyō Shirodaira), onde o autor se apropriou de Hamlet para a construção do roteiro ou em Project Arms (Autores - Kyoichi Nanatsuki e Ryoji Minagawa) onde os autores utilizaram de Alice no país das maravilhas como referência. A utilização dos animês podem estimular os alunos a buscarem literaturas em que os autores se basearam, assim aumentando seu conhecimento humano. Além de estimular os telespectadores a utilizar de sua inteligência.

Porém nem todo o conhecimento está explícito nas falas dos personagens, muitos conhecimentos ocorrem implicitamente na disposição das cenas/imagens apresentadas. É de fundamental importância que o professor tenha conhecimento sobre a animação que estará utilizando, dessa forma a produção do conhecimento a partir desta prática lúdica pode extrapolar a barreira do esperado.

Especificamente utilizaram-se três animações para desenvolver a devida discussão, são elas Kingdom, Toriko e Uchuu Kyoudai. Escolhemos as devidas mídias, pois as mesmas continuam em exibição, dessa forma podemos discutir sobre os assuntos que estão sendo disponibilizados e discutidos pelos japoneses na atualidade.

4.1 KINGDOM (SHOUNEN)

A animação Kingdom teve seu início nas telas apenas em 2012, porém sua versão em quadrinho vem sendo produzida desde, 19 de maio de 2006. O autor Yasuhisa Hara desenvolveu um roteiro a partir do contexto, China Antiga. Este animê nos possibilita a discussão sobre território, poder, guerra armada (táticas em campo de batalha) e guerra fria (táticas nos bastidores), estado e política. O animê conta a história do reino Qin e toda sua organização em busca de unificar a China, obviamente, outros estados existem e os mesmo estão na guerra pelo mesmo objetivo, aquele que dominar todos os territórios obterá poder absoluto. Em meio ao caos da guerra surge Xin um servo que almeja se tornar um grande General e

conquistar os céus unindo a China. A Figura 1 apresenta a primeira capa do mangá da obra.

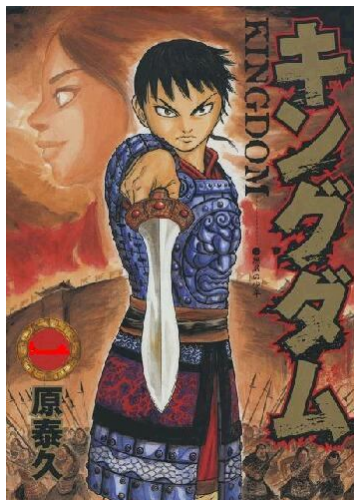


Figura 01 – Capa do volume 1 do mangá Kingdom.

O personagem principal, de nome Xin, é um simples camponês do estado de Qin, que tem como sonho se tornar o maior general de todos. A história está repleta de combates, porém as batalhas não são apresentadas simplificada. O autor procurou explorar como os generais articulam a guerra no campo de batalha, como seu exército deve estar disposto e como se deve utilizar o território a seu favor no combate.

Além de representar a china antiga e suas batalhas épicas o autor também demonstra como ocorrem as peripécias nas fronteiras do castelo real. O rei de Qin Zheng se vê em uma encruzilhada no jogo de poder. Por traz das guerras no campo de batalha, uma conspiração assombra os limites do castelo. O animê deixa bem representado como funciona a organização da elite e do rei para garantirem a manutenção do poder. A Figura 2 apresenta uma cena do animê onde esta sendo demonstrado como ocorre o jogo de poder nos bastidores do sistema.



Figura 02 – Representação da sala real, discussão sobre manutenção do poder real.

É comum observar no decorrer da animação perspectivas panorâmicas da paisagem que contextualiza a história. Este recurso se torna grandioso para o ensino da geografia, visto que, em primeira instância o geógrafo deve observar a paisagem, senti-la para então entendê-la. Utilizando as imagens corretas, aquelas que realmente têm potencial estimulador do pensar, o ensino de geografia se torna investigativo, a partir do momento que o professor propõe aos alunos que observem, sintam a paisagem e interpretem-na. A Figura 3 exemplifica uma das paisagens apresentadas panoramicamente que podem ser utilizadas para análise.



Figura 03 – Vista panorâmica do campo de batalha.

Como a animação trabalha o ambiente de tensão provocado pela guerra não se pode deixar de analisar tais características que são apresentadas na obra. Dessa forma continuaremos a desenvolver os conhecimentos geográficos de utilização do

território, porém com outra ênfase, agora na questão militar. O animê apresenta a disposição dos exércitos no campo de combate, e explica a articulação de suas ações através de representações cartográficas. As Figuras 4 e 5 exemplificam uma situação de conflito armado e como a animação aborda visualmente esta situação.



Figura 04 – Perspectiva Panorâmica da disposição dos exércitos em batalha.

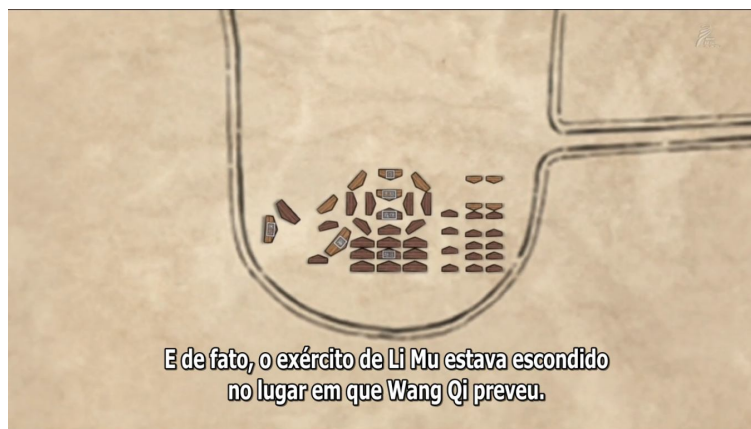


Figura 05 – Representação cartográfica da situação dos exércitos em combate.

O foco desta animação está na importância da guerra para manutenção dos estados, como a guerra não esta isolada das paisagens é de fundamental importância o conhecimento geográfico para que o ato de guerrear seja efetivo.

4.2 UCHUU KYOUDAI (SEINEN)

O animê Uchuu Kyoudai (Irmãos Espaciais) produzido por Chūya Koyama teve seu início apenas em 2012 porem o mangá desde 2008 está em circulação. Nesta produção o autor contextualiza “o que é ser um astronauta”. A história se passa em torno de dois irmãos, Hibito Nanba (irmão mais novo) que já é um astronauta e Mutta Nanba (irmão mais velho) que busca se tornar um astronauta. A animação apresenta todas as atividades já sendo realizadas pelo irmão mais novo na NASA e a saga do irmão mais velho em se tornar um astronauta. É um excelente animê para trabalhar temas referentes à astronomia, engenharia astronáutica, geoprocessamento e funcionamento das tecnologias espaciais. A figura 6 a seguir apresenta a primeira capa do mangá desta produção.



Figura 06 – Capa volume 1 do Mangá Uchuu Kyoudai.

Indica-se a utilização do animê para as séries finais do ensino médio e ensino superior devido a complexidade dos conteúdos explorados pelo autor. Em primeiro momento o animê demonstra o treinamento de Hibito, e as dificuldades passadas por Nanba nas provas que o mesmo realiza durante o processo de seleção, para se tornar um astronauta. Como todo bom animê ele é muito explicativo e, durante a série, infinitas curiosidades sobre o contexto de formação e trabalho de um astronauta são apresentados. É interessante que durante todo o processo de seleção os candidatos passam por apenas uma prova “escrita” todas as outras são

práticas, colocando os indivíduos em situações onde seja necessário o trabalho em coletividade.

O autor frisa, na primeira temporada da série, as dificuldades vencidas pelos personagens que buscam se tornar astronautas. Durante o processo de seleção os candidatos são forçados em situações reais e suas ações e reações são avaliadas, não apenas o conhecimento que cada pessoa possui, mas sim o que a mesma consegue produzir com o conhecimento que possui. É um momento de reflexão não apenas para os alunos, mas também para nós profissionais do ensino nos questionar sobre nossos métodos avaliativos e até que ponto os devidos métodos são eficientes em situações reais. As figuras 7 e 8 apresentam cenas da segunda etapa do processo seletivo da Jaxa (Empresa Astronáutica Japonesa), no qual os personagens são fechados em capsulas que simulam o cotidiano na estação espacial. Cada capsula é ocupada por cinco indivíduos, em seu interior os mesmos são observados e analisados em quesitos como: Criatividade, perseverança, sinceridade, liderança enfim características pessoais de cada indivíduo.



Figura 07 – Vista de fora da capsula onde os personagens foram confinados para a seleção.

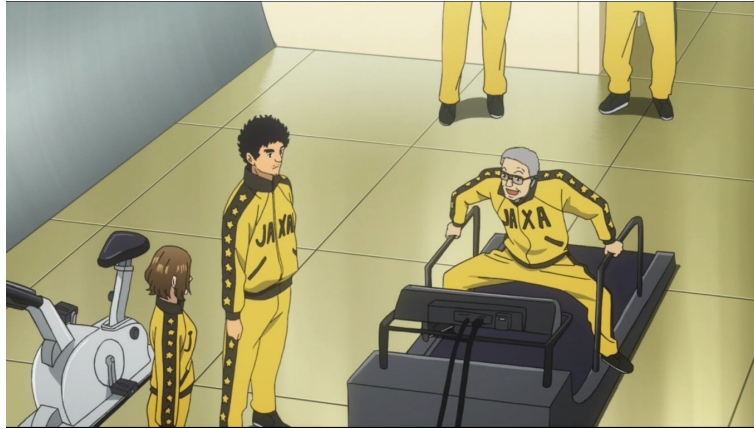
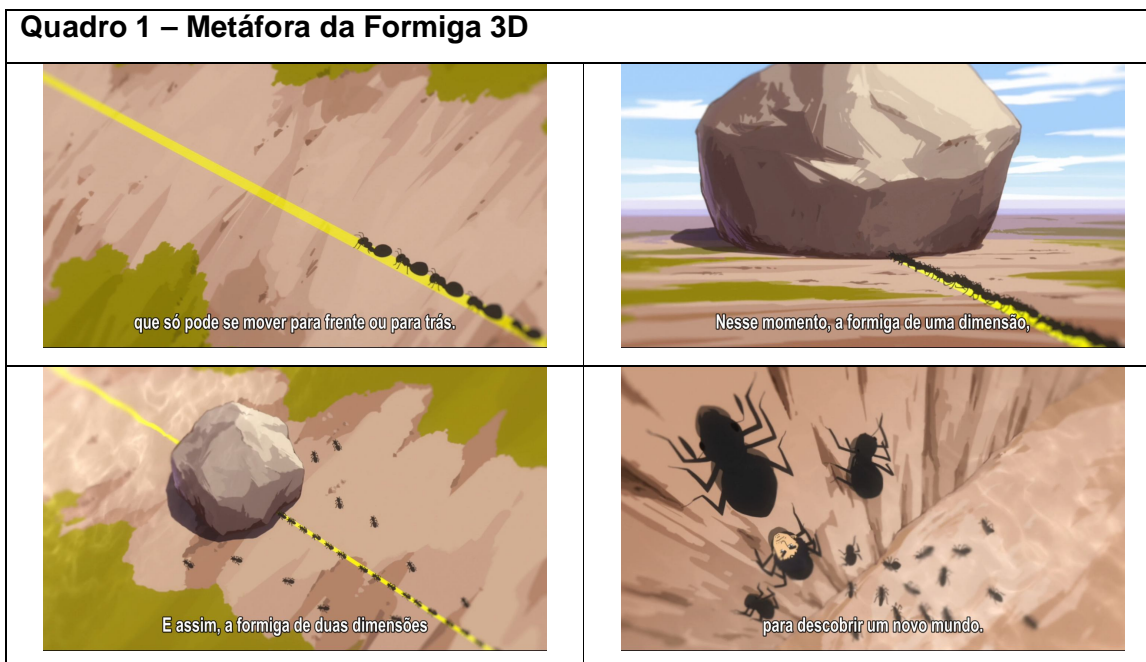


Figura 08 – Personagens em atividades diárias dentro da capsula para a seleção de astronautas.

O ponto chave desta animação é o fato de o autor explorar a temática: quebra de paradigmas. O autor busca com o desenvolvimento da animação, demonstrar que a expansão do conhecimento só pode acontecer se as barreiras forem quebradas, porém isto é apresentado de forma empolgante. O autor exemplifica esta afirmação através do conto da formiga, quando diz que é necessário que existam formigas 3D, formigas que caminhem em linha reta, na vertical, contornem rochas e subam montanhas, formigas que tenham potencial para desenvolver estratégias para superar obstáculos. A intenção de formar astronautas está em possibilitar a espécie humana uma nova forma de enxergar o planeta, promovendo um novo entendimento de mundo, uma nova perspectiva sobre os problemas que assombram os humanos. O quadro 1 a seguir apresenta imagens da apresentação da metáfora da formiga 3D no animê.



Como todo bom animê as temáticas: autoajuda, superação, confiança e companheirismo estão presentes em toda a obra o que estimula o assistir da devida produção.

4.3 TORIKO (SHOUNEN)

O mangá de Toriko teve sua primeira publicação em 4 de novembro de 2008 e a animação começou a ser transmitida em 2011. O autor Mitsutoshi Shimabukuro desenvolveu um contexto em que o mesmo denominou “Era Gourmet”. Nesse contexto os personagens procuram por sabores ainda desconhecidos e para isso se deslocam para diferentes paisagens em busca desses alimentos. Os caçadores de comida são denominados Bishoku-ya, e Toriko, o protagonista do animê é um destes. Para todas as localidades que ele vai buscar alimento, Komatsu um cozinheiro lhe acompanha. A figura 9 a seguir apresenta a primeira capa do mangá de Toriko.



Figura 09 – Capa do Volume 1 do Mangá Toriko.

O tempo todo o animê busca aguçar o paladar de quem o assiste, seja com os comentários dos personagens ao comer algo, ou mesmo através das faces que cada um cria ao ingerir algo nutritivo. O fato de um cozinheiro estar presente em quase todo o tempo do animê é fundamental para se trabalhar a temática culinária, o animê visa, antes de qualquer coisa, demonstrar o que seria uma boa alimentação, o respeito que se deve ter com os alimentos e qual a melhor maneira de preparar cada alimento, ou seja, cozinhá-lo. Levando em consideração que o público alvo são os pré e pós – adolescentes, o animê se torna uma grande alternativa como estímulo para a população procurar uma boa alimentação, principalmente na atualidade, onde a comida vem perdendo sua qualidade seja pelo excesso de agrotóxicos ou pela grande quantidade de comida industrializada que vem substituindo os alimentos naturais.

Em sua busca por novos alimentos, Toriko viaja por diferentes domínios Morfoclimáticos. O autor faz questão de deixar explícito as características físicas e naturais de cada ambiente novo que o personagem adentra. É importante ressaltar que para Toriko não existe alimentos ruins e sim todos são certos, basta que sejam preparados corretamente. Em cada domínio visitado o personagem Toriko se depara com alimentos específicos de cada paisagem. Quanto mais alimentos raros o personagem ingere, mais forte seu corpo se torna, porém não apenas um corpo musculoso, mas sim um corpo com saúde, com um bom funcionamento celular. As figuras 10, 11, 12 e 13 apresentam algumas paisagens ocorrentes no animê.

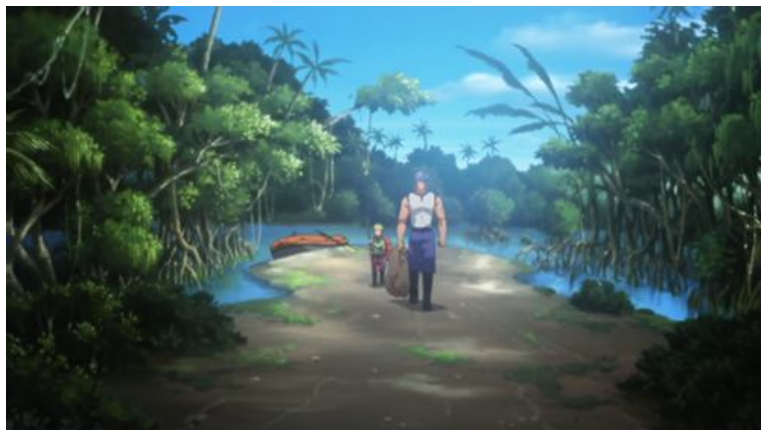


Figura 10 – Toriko interagindo em uma floresta tropical.



Figura 11 – Toriko interagindo em um mangue.



Figura 12 – Toriko interagindo em uma floresta temperada de coníferas.



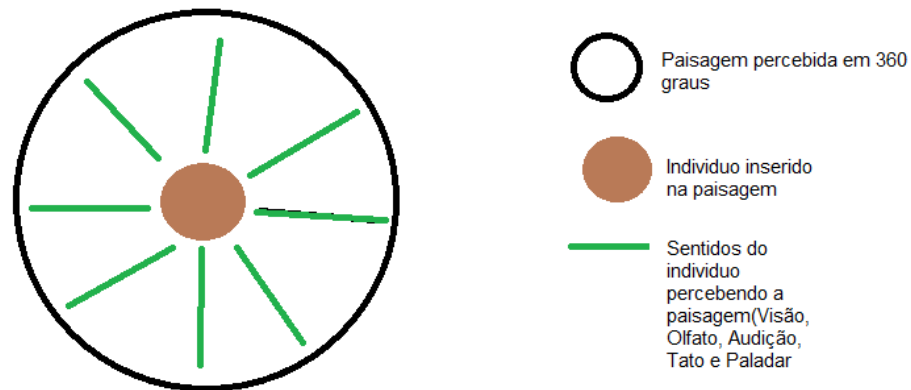
Figura 13 – Toriko interagindo em um deserto.

Se transpassarmos a situação proposta no animê para o real, ou seja, a busca por novos alimentos, poderíamos articular profissionais de diferentes áreas, sendo elas, ecologia, biologia, biogeografia, zoologia, geografia entre outras, a fim de melhor estudar os diferentes domínios morfoclimaticos buscando novos alimentos que ainda são invisíveis ao nosso olhar. Se levarmos em consideração a fome, tema tão discutido pelo Médico Josué de Castro em seus livros “Geografia da Fome” e “Geopolítica da Fome”, perceberemos que nós não necessariamente temos domínio dos ambientes naturais, muitos alimentos ainda podem ser descobertos, porém o que falta é um estudo aprofundado buscando a devida análise. O animê Toriko abre as portas para uma nova forma de pensar a pesquisa interdisciplinar, quando propõem a era gourmet e a busca por novos sabores.

5 Animês e o ensino de Geografia

Para entendermos o que é o ensino de geografia, precisamos entender o que é a geografia. Estudar e desenvolver a ciência geográfica não se limita apenas a leituras, aulas e laboratórios. O geógrafo é um profissional perceptível, o mesmo deve sentir o ambiente, a paisagem ao seu redor e a partir das sensações levantadas desenvolver conhecimentos de gestão do território, planejamento e organização do espaço geográfico (espaço antrópico). Observe a figura 14 para melhor entendimento.

Representação da Percepção do individuo na paisagem.



Autor: Yuri Aleixo Barone Esquiçati

Figura 14 - Percepção do indivíduo na paisagem.

A figura apresenta a percepção do indivíduo na paisagem, ou seja, a maneira ao qual interage com a paisagem através de seus cinco sentidos. Quando mais aguçada estiver a percepção do profissional geógrafo, maior será a eficiência do entendimento da paisagem pelo profissional.

Levando em consideração a necessidade de sentidos aguçados para melhor entender a paisagem e desenvolver ideias, é que busca-se responder a pergunta: Como aguçar tais sentidos, em alunos enquadrados em uma sala de aula, que possui um baixo potencial de estímulo a percepção? Estimulando-nos o pensar, Luana von Linsingen em seu artigo Mangás e sua utilização pedagógica no ensino de ciências sob a perspectiva CTS argumenta:

Existem diversos pontos a favor da utilização desse material pelo professor de ciências: popularidade entre os jovens, dinamismo na linguagem, facilidade de acesso ao material, variedade temática, ludicidade, cognitivismo, uso de discursos combinados entre texto e imagem e debates que relacionam ciência, tecnologia e sociedade.(LINSINGEN, LUANA VON 2007, p.01)

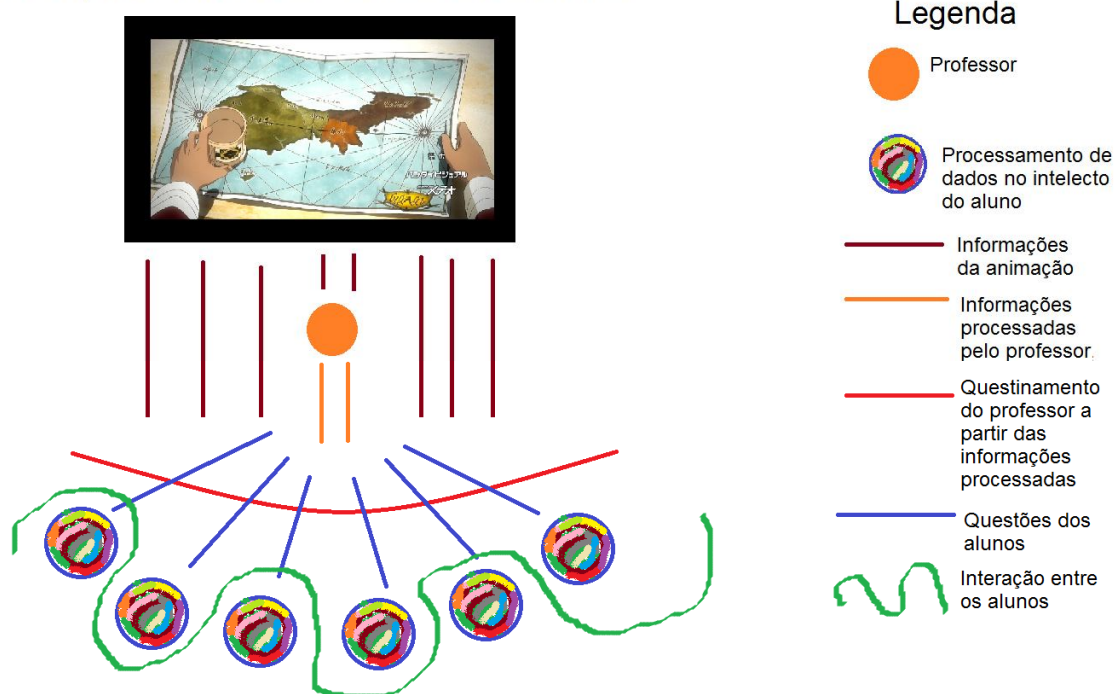
A primeira potencialidade a se considerar consiste na capacidade de atração. Esta capacidade de atração, característica típica em animês, é a ferramenta chave para estimular o foco e a concentração dos alunos na devida atividade. No ensino o aluno está treinado a ser um receptor, porém o desenvolvimento do conhecimento ocorre quando o mesmo processa a informação recebida e então a emite com pensamentos ou interação no meio. Paulo Freire em Pedagogia da autonomia – Saberes Necessários a prática educativa, argumenta:

Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar a possibilidade para a sua própria produção ou a sua construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições; um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho – a de ensinar e não a de transferir conhecimento.(FREIRE, 2011, p. 47)

Seguindo a orientação do professor Freire que este trabalho tem buscado transpassar o potencial dos animês como recurso. Utilizar as animações em sala visa não apenas estimular a visão dos alunos, porém também seus outros sentidos.

Nossos sentidos são as chaves para entendermos o mundo ao nosso redor. Levando em consideração não apenas as temáticas apresentadas nas animações, mas também, a trilha sonora, as vozes dos personagens, o enquadramento das imagens apresentadas nos animês, à forma com que os personagens reagem as sensações sentidas no decorrer da história, é que buscamos a interação com este devido recurso a fim de complementar o ensino de geografia que se vê limitado pelas paredes da sala de aula. Observe a figura 15 para melhor entendimento:

Interação Animê x Professor x Aluno



Autor: Yuri Aleixo Barone Esquiçati

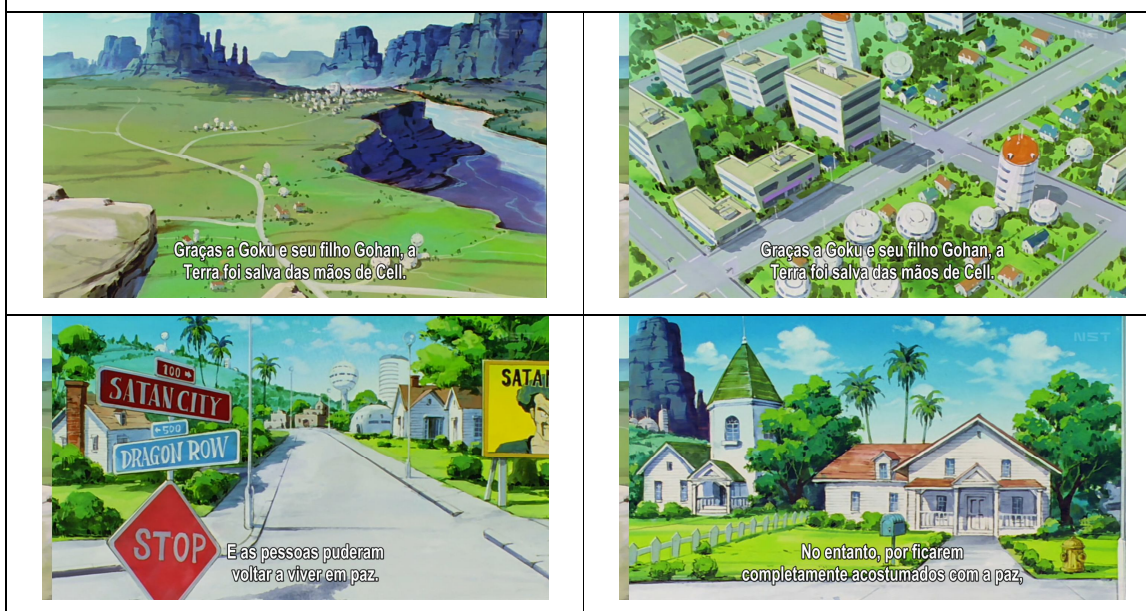
Figura 15 – Interação Animê x Professor x Aluno.

Utilizando desta metodologia o ensino de geografia surge a partir do memento em que exploramos as temáticas geográficas ocorrentes nas animações. Indiretamente os animês educam cartograficamente os telespectadores, pois constantemente ocorre a apresentação de mapas nos animês, normalmente com intuito explicativo sobre determinada situação, seja ela, uma situação de guerra, um planejamento do território, um planejamento de fuga ou invasão de alguma localidade. Luana von Linsingen complementa a discussão apontando:

Os discursos estão centrados principalmente nas relações Homem/Natureza (debate ecológicotecnológico), Homem/Homem (debate moral-ético-tecnológico), Homem/Futuro (debate futurista-tecnológico).(LINSINGEN, LUANA VON 2007, p.04)

As temáticas apresentadas pela autora são o carro chefe de temas expostos nas devidas mídias, porem o que também nos intrigou como geografo e professor de geografia foi o potencial comunicativo desenvolvido pelos animês utilizando de perspectivas cartográficas. Os quadros 2 e 3 exemplificam a afirmativa.

Quadro 2 – Sequência de imagens Dragon Ball – Variação de escala.



Quadro 3 – Sequência de imagens Break Blade – Variação de escala.



As animações usufruem da variação de escala com naturalidade, dessa forma, as mesmas se apresentam como um excelente recurso áudio visual para a orientação geográfica sustentada por perspectivas cartográficas.

5.1 Aplicações práticas dos animes em sala de aula

Neste tópico apresentam-se algumas propostas de atividades específicas para cada animação visualizada neste trabalho. A partir das propostas apresentadas, os leitores podem desenvolver métodos próprios de como utilizarem as mídias. As propostas não se limitam aos animês podem ser aplicadas com diferentes mídias ficando a par de cada profissional escolher a mídia que lhe é familiar.

a) Proposta de atividade para o anime Kingdon

Primeiro passo: O professor deve escolher diferentes imagens panorâmicas, sejam elas paisagens naturais ou antrópicas. Divida a turma em grupos e para cada grupo

entregue uma imagem para análise. É importante que o professor oriente os alunos e procure apresentar as sutilezas da dinâmica das paisagens a serem analisadas, seja a dinâmica natural ou antrópica e a relação entre natureza e homem se a mesma ocorrer nas paisagens utilizadas na atividade.

Segundo passo: animação se contextualiza em um momento de guerra. O que é a guerra? Para que e para quem a guerra? O que é o poder? Este é um momento em que o professor deve promover questionamentos sobre o ato de guerrear. A animação apresenta tanto os momentos de confronto direto, como as interações nos bastidores da guerra entre os imperadores e os nobres que lhe apoiam e os nobres que querem o poder e aproveitam da situação de fragilidade do reinado promovido pela guerra. Comparações podem ser feitas em relação ao ato de governar contemporâneo, como nossos governos agem atualmente em busca de poder? Como a guerra funciona atualmente?

Terceiro passo: Após as primeiras análises e entendimento de que todo o planejamento das ações dos seres humanos é baseado na paisagem que os mesmos estão inseridos. Apresente um mapa da cidade no qual está lecionando e juntamente com os alunos estimule-os a apresentar seu planejamento de dinâmica diária, de onde saem e para onde vão? O que os mesmos fazem no ambiente Urbano? Os mesmos estão buscando aproveitar as possibilidades de aprendizado e crescimento como cidadão dispostas na paisagem? Com os elementos naturais atuam durante a dinâmica de cada um em território urbano? Existe um planejamento para a funcionalidade da cidade?

Quarto passo: Utilize os grupos divididos na primeira atividade. Para cada grupo entregue o “domínio” de um país. Estes podem ser de acordo com o contexto atual, ou se seguir a sequência da animação, utilize as províncias chinesas do período entre guerras. Para cada integrante do grupo lhe de um cargo de governo, de acordo com a conjuntura da época simulada no devido exercício. Um o presidente ou imperador, secretário de defesas ou general, Secretário de educação ou conselheiro, diplomatas etc. Enfim fica a par do professor escolher tais atores a serem interpretados. O jogo nada mais é do que estimular os alunos a interagirem utilizando os devidos poderes adquiridos. Como será a relação interna em cada

país? E a relação externa? Quais alunos promoverão a guerra? E quais buscarão a paz? Neste momento o professor deve analisar os comportamentos dos alunos a fim de levantar potencialidades nos indivíduos em ação.

b) Proposta de atividade para o anime Uchuu Kyodai

Primeiro passo: Neste primeiro passo é momento de trabalharmos as noções básicas sobre o sistema solar. A animação apresenta o cotidiano dos astronautas nas bases espaciais. Utilize dessas cenas como referência para levantamento de discussão sobre noções básicas de astronomia. Como o sistema solar funciona? Como funciona a órbita dos planetas? Ocorrem diferenças nas órbitas dos planetas? E a órbita de um mesmo planeta pode-se modificar no decorrer do tempo? São alguns questionamentos possibilitados pela temática da animação.

Segundo passo: Vamos falar de tecnologia? Qual a importância do desenvolvimento das tecnologias espaciais para a Geografia? Tais tecnologias são importantes para o planejamento da sociedade? Neste momento devemos explorar as temáticas referentes ao Geoprocessamento e Sensoriamento remoto. A possibilidade de visualizar nosso planeta de outro ângulo, por uma nova perspectiva permite aos geógrafos, espacializar características comuns no território, sejam elas características antrópicas ou naturais. Nas escolas que for possível utilizar a internet é o momento de utilizar o “Google Earth” em conjunto com a animação estimulando os alunos a lerem as paisagens através das imagens de satélite. Qual a importância das devidas técnicas para estudos sobre relevo, clima, vegetação, urbanização etc. São informações a serem exploradas.

Terceiro passo: É o momento de estimular os alunos a se tornarem astronautas. O que é necessário para se tornar um astronauta? Qual o caminho para conseguir tornar-se um astronauta? Qual a importância desta devida profissão para nosso planeta? São alguns questionamentos a serem explorados a fim de abastecer a curiosidade dos alunos sobre a temática. Este é um momento de orientação profissional. Obviamente que nem todos os alunos se interessarão pela devida profissão, faça uma pesquisa rápida sobre os sonhos de cada aluno e estimule-os a

pesquisarem os caminhos a serem percorridos para realizarem seus sonhos profissionais.

Quarto passo: Vamos por a mão na massa? Para finalizar a temática vamos utilizar da velha técnica das maquetes. Maquetes sobre o sistema solar, ou mesmo sobre um planeta em específico. Como os alunos representariam um planeta de matriz gasosa? O que é necessário para o funcionamento de uma estação espacial? Neste momento as perguntas devem ser respondidas com os feitos nas maquetes, de liberdade de escolha para os alunos decidirem como vão representar e o que vão.

c) Proposta de atividade para o anime Toriko

Primeiro passo: Vamos investigar a paisagem natural brasileira? Durante sua busca por alimentos raros, o personagem Toriko viaja por diferentes paisagens naturais (Domínios Morfoclimáticos). Se Toriko estiver no Brasil por quais domínios ele poderia procurar alimentos? Ordene aos alunos que façam um levantamento dos diferentes domínios morfoclimáticos existentes e das diferentes possibilidades de alimentos que podem ser encontrados nos diferentes domínios morfoclimáticos brasileiros.

Segundo passo: As diferentes paisagens naturais possibilitam diferentes culturas. Continuando com a Geografia do Brasil, quais são as diferentes culturas que podem ser encontradas em nossos pais? Esta atividade permite a comparação entre os diferentes modos de ser, possibilitados, pelas paisagens naturais. Como vive o nordestino, o ribeirinho, o gaúcho são comparações que podem ser exploradas estimuladas pela animação.

Terceiro passo: As diferentes culturas possuem diferentes formas de se alimentar. Estimular o paladar, um dos nossos cinco sentidos, se torna essencial para aguçar o entendimento geográfico sobre as paisagens naturais. É possível cozinhar na escola? Para esta atividade será necessário tempo e acompanhamento da direção. Divida a turma em grupos, cada grupo deve preparar algum alimento típico de uma região em específico. Após o término da preparação das receitas é momento de confraternizar os alimentos e as informações. Cada grupo deve explicar porque

escolheu a devida comida, e quais foram as dificuldades de preparação. É importante que os “cozinheiros” apresentem os valores energéticos dos alimentos preparados. Termine a atividade com o seguinte questionamento: É possível combater a fome com uma educação que estimule as pessoas e reproduzirem as naturezas primarias a fim de obterem alimentos naturais? Se sim, quais são os impasses que impossibilitam tal ação?

Quarto passo: Faça uma comparação entre a possível alimentação de pessoas de diferentes classes sociais. Do ponto de vista da saúde alimentícia é importante o preparo de comidas naturais ou o setor industrial é eficiente para combater a fome e trazer saúde a população? Ingerir alimentos se tornou um ato banal estamos cercados de alimentos e precisamos apenas de dinheiro para consegui-lo. Atualmente estamos na era dos enlatados e congelados, como esta característica da indústria alimentícia pode trazer benefícios ou malefícios para a saúde que necessariamente depende de uma boa alimentação?

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da discussão apresentada, conclui-se que as animações tem potencial lúdico para serem utilizadas no ensino fundamental, médio e superior. Em nosso trabalho focamos a utilização de animações japonesas pelo fato de nos familiarizarmos com tais produções, porém nossa verdadeira intenção esta em estimular os profissionais do ensino em utilizar as diferentes mídias dispostas na sociedade com fins educativos.

O animê Kingdon mostra-se como fonte valiosa para atividades de leitura de paisagem, pois no decorrer da animação inúmeras paisagens, de vistas panorâmicas são apresentadas, porem a utilização da devida mídia não se limita a isto, este recurso tem grande valor para os estudos sobre guerra, principalmente sobre suas causas e consequências e como a ciência geográfica está presente no cotidiano da guerra.

O animê Uchuu Kyoudai apresenta grande potencial de exploração não apenas para as práticas de ensino, mas também para a reflexão dos professores de como avaliar os alunos e para que avalia-los. Esta afirmação se torna consistente a partir do momento que a animação explora o processo de seleção dos candidatos a astronauta, como os mesmo são analisados e porque assim são na devida maneira. Como recurso para o ensino a animação tem potencial de explorar os conhecimentos astronômicos e de geoprocessamento e qual seria a devida importância de tais conhecimentos para a Geografia.

O animê Toriko tem grande potencial para o estudo sobre os domínios morfoclimaticos. Durante a série o protagonista viaja por diferentes paisagens experimentando as sensações do ambiente e desfrutando dos sabores desenvolvidos pelas paisagens. Juntamente com os estudos físicos da geografia os estudos culturais podem ser enquadrados para desenvolvimento a partir deste recurso, principalmente pelo fato de que a animação nos mostra diferentes maneiras de cozinhar, cada qual adequada a um tipo de alimento especifico de uma determinada região.

Não nos limitando a sala de aula, a mídia tem grande potencial de prender a atenção da população o que é realmente difícil para nós professores na sala de aula, levando em consideração que o aprendizado não se limita ao ambiente escolar, concluímos que a aproximação das áreas da pedagogia as áreas das artes visuais,

comunicação e multi-meios, jornalismo é de fundamental importância para criarmos mídias que tenham nossa cara, a cultura brasileira e com isso através destas ampliarmos o horizonte de aprendizado que não deve se limitar a sala de aula.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Alexandre. Mangás em sala de aula. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Quadrinhos na educação: da rejeição a prática. São Paulo: Contexto, 2009, p. 103-125).

CARUSO, Francisco; DE CARVALHO, Miriam; SILVEIRA, Maria Cristina. Uma proposta de Ensino e Divulgação de Ciências Através dos Quadrinhos. ICSU Conference on Science and Mathematics Education”, promovida pelo International Council on Science (ICSU) em parceria com a Academia Brasileira de Ciências, realizada entre 21 a 23 de setembro, no Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.nre.seed.pr.gov.br/irati/arquivos/File/BIOLOGIA/quadrinhos_em_ciencias.pdf. Acesso em: 3 de Janeiro 2014.

CAVALHEIRO, Kaline; BECKER FERNANDES, Rosana. Gênero Discursivo “Mangá”: Releituras Histórico-Culturais por meio da Figura do Samurai. I Colóquio Internacional de Estudos Linguísticos e Literários. IV Colóquio de Estudos Linguísticos. UEM, Maringá 2010.

DO ESPÍRITO SANTO, Joana de Paula. Mangás, Quadrinhos e Ensino de História: Possibilidades. IV Congresso Internacional de História, Maringá, Setembro de 2009. Disponível em: <http://www.pph.uem.br/cih/anais/trabalhos/759.pdf>. Acesso em: 22 dezembro 2013.

FUNK, Suzana; Dos Santos, Ana Paula. A educação Infantil apoiada pelo design gráfico através das histórias em quadrinhos. Disponível em: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4112.pdf. Acesso em: 09 novembro 2013.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia – Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo, Paz e Terra LTDA, 2011.

LEITE, Idayana Maria Borchardt. O poder do desenho animado japonês: Uma análise da relação entre os animes e a cultura brasileira. Janeiro 2011, 22 folhas, Trabalho de conclusão de curso. FACEVV (Faculdade Cenecista de Vila Velha) 2011.

LUANE, Von Linsingen. Mangás e sua utilização pedagógica no ensino de ciências sob a perspectiva CTS. *Ciência & Ensino*, vol. 1, número especial, novembro de 2007. Disponível em: <http://prc.ifsp.edu.br/ojs/index.php/cienciaeensino/article/viewFile/125/110>. Acesso em: 27 de Abril 2014.

SILVA, Pricila Kalinke; NEVES, Fatima Maria. Comunicação e educação: Um estudo da construção da memória infantil e a incorporação da cultura escolar do animê. Disponível em: http://www.ppe.uem.br/publicacoes/seminario_ppe_2011/pdf/5/100.pdf. Acesso em: 15 de setembro 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. *Quadrinhos na Educação*. São Paulo, Contexto, 2009.