

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB**  
**Curso de Licenciatura em Letras Língua Inglesa e Literaturas**

**Karina Santos Nascimento**

**O Uso de Mangás como Ferramenta Didática para o Ensino de Inglês:  
uma abordagem baseada nos Multiletramentos**

JACOBINA – BA

2025

Karina Santos Nascimento

**O Uso de Mangás como Ferramenta Didática para o Ensino de Inglês:  
uma abordagem baseada nos Multiletramentos**

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade de monografia, apresentado à Universidade do Estado da Bahia DCH IV como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras Língua Inglesa e Literaturas.

Orientador(a): Prof.<sup>a</sup> Dra. Rita de Cassia Bastos Arantes

JACOBINA – BA

2025

## **BANCA EXAMINADORA**

### **O Uso de Mangás como Ferramenta Didática para o Ensino de Inglês: uma abordagem baseada nos Multiletramentos**

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Rita de Cássia Bastos Arantes – UNEB

Orientadora

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Thaís Nascimento Santana Santos – UNEB

Examinadora

---

Prof. Dr. Davi Alves Oliveira – UNEB

Examinador

---

Prof.<sup>a</sup> Ma. Graciélia Novais da Penha – UNEB

Examinadora

Dedico esse Trabalho de Conclusão de Curso à minha família, orientadora, colegas de turma e todos que me ajudaram durante essa jornada. Aos meus personagens de Mangá favoritos: Nico Robin, Akemi Homura, Yato, Hyakkimaru, Luffy por me inspirarem com seus ensinamentos sobre força, resiliência e a importância de acreditar em si mesmo.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço profundamente à minha família, em especial às minhas avós, Josefa e Tereza, pelo orgulho que sempre demonstraram desde o momento em que compartilhei a notícia da minha aprovação na universidade. Aos meus pais, Nilda e Marcos, expresso minha eterna gratidão pela alegria com que celebraram cada conquista e por me ensinarem, mesmo com pouca escolaridade, que o estudo é o caminho mais seguro para transformar a vida.

Agradeço a Deus, por ter ouvido minhas orações em todos os momentos de ansiedade e incerteza.

Sou grata aos meus colegas de turma Júnior, Elaine, Suelem, Natiele, Luiz e Jaíne pelo apoio emocional e pela companhia sincera nos momentos mais desafiadores dessa trajetória. Sou grata a minha amiga Aíssa por todo apoio e conversas que tornaram esse momento mais leve. Sou grata aos meus amigos do *Gripo* (Paulo Henrique, Pedro Gabriel, Cauê, Mateus Vinicius, Victor, Felipe e Júnior) pelas conversas e discussões sobre Animes e Mangás e por sempre compreenderem meus momentos de ausência quando me chamavam para jogar AMQ (Anime Music Quiz) e eu estava ocupada com as demandas da universidade.

Agradeço às escolas onde realizei meus estágios: Colégio Municipal Armando Xavier de Oliveira e Colégio Deocleciano Barbosa de Castro, cujas equipes foram sempre acolhedoras, gentis e prestativas, oferecendo apoio e contribuindo para meu aprendizado prático.

Agradeço aos professores da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) - DCH IV, por todos os ensinamentos, pela dedicação e pelo compromisso em formar profissionais críticos e comprometidos com a educação.

Por fim agradeço a minha orientadora Prof.<sup>a</sup> Dra. Rita de Cássia Bastos Arantes pela confiança, paciência e incentivo durante toda essa jornada.

## RESUMO

A presente pesquisa tem como tema o uso de Mangás como ferramenta de ensino de língua inglesa em turmas do Ensino Fundamental e Médio de escolas públicas brasileiras. De abordagem qualitativa e natureza exploratória, o estudo consistiu em uma Revisão Narrativa de Literatura, voltada à análise de relatos de experiência sobre o uso de Mangás no contexto do ensino básico. O objetivo geral foi conhecer práticas pedagógicas que utilizam esse gênero textual, buscando compreender em que medida ele pode contribuir para a aprendizagem de inglês e para o desenvolvimento de multiletramentos. Especificamente, investigamos o tipo de mídia que os mangás constituem, à luz dos conceitos de mídia “quente” e “fria” de Marshall McLuhan (1969); analisamos relatos de experiências didáticas envolvendo esse gênero; e relacionamos seu potencial multimodal às práticas de ensino baseadas na Pedagogia dos Multiletramentos, conforme os pressupostos teóricos de Roxane Rojo (2012). Os resultados indicam que os Mangás se revelam recursos didáticos eficazes para promover leitura crítica, engajamento dos estudantes e desenvolvimento de competências dos multiletramentos. Com bases nessas discussões foi elaborada uma proposta de Sequência Didática alinhada à BNCC (2018), integrando práticas de leitura e produção a partir desse gênero.

**Palavras-chave:** Mangá, Mídias, Multiletramentos, Sequência Didática.

## ABSTRACT

The present research examines the use of manga as a teaching tool for English language instruction in middle and high school classes in Brazilian public schools. Using a qualitative, exploratory approach, the study consists of a Narrative Literature Review focused on analyzing experience reports on the use of manga in basic education contexts. The general objective was to identify pedagogical practices that employ this textual genre, seeking to understand the extent to which it can contribute to English language learning and to the development of multiliteracies. Specifically, we investigated the type of media that manga represent, considering Marshall McLuhan's (1969) concepts of "hot" and "cool" media; analyzed reports of teaching experiences involving this genre; and related its multimodal potential to teaching practices grounded in the Pedagogy of Multiliteracies, according to the theoretical principles of Roxane Rojo (2012). The results indicate that manga are effective didactic resources for promoting critical reading, student engagement, and the development of multiliteracy competencies. Based on these discussions, a Lesson Sequence aligned with the BNCC (2018) was developed, integrating reading and production practices inspired by this genre.

**Keywords:** Manga; Midia; Multiliteracies; Lesson Sequence.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Mangá: Evangelion .....	15
<b>Figura 2</b> - Pinturas cômicas do Período Edo .....	15
<b>Figura 3</b> - Pinturas feitas em rolos .....	16
<b>Figura 4</b> - Viagem para o oeste: os cem demônios.....	18
<b>Figura 5</b> - Katsushika Hokusai, kanagawa oki nami ura (A grande onda em Kanagawa).....	19
<b>Figura 6</b> - Mangá: Astro Boy .....	19
<b>Figura 7</b> - Mangá: One Piece .....	20

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1:</b> Exemplos de Mangás segundo suas Categorias .....	17
<b>Tabela 2:</b> Animes Adaptados de Mangás .....	18

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	<b>13</b>
<b>3</b>	<b>DEFININDO MANGÁS</b> .....	<b>14</b>
3.1.	Origem, História e Evolução dos Mangás .....	14
3.2.	Consumo dos Mangás no Ocidente .....	20
<b>4</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>21</b>
4.1.	MÍDIAS .....	21
4.2.	MULTILETRAMENTOS .....	23
<b>5</b>	<b>RELATOS DE EXPERIÊNCIAS</b> .....	<b>26</b>
5.1.	Relato de experiência 1 - Mangá no Ensino de Língua Inglesa no Ensino Médio.27	
5.2.	Relato de Experiência 2 - Uso de mangás em aulas de Língua Portuguesa .....	28
5.3	Mangá na perspectiva dos Multiletramentos no Ensino de Língua Portuguesa...30	
<b>6</b>	<b>RESULTADOS ENCONTRADOS</b> .....	<b>31</b>
<b>7</b>	<b>PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA COM MANGÁS PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA</b> .....	<b>32</b>
<b>8</b>	<b>SEQUÊNCIA DIDÁTICA: ENSINO DE INGLÊS POR MEIO DE MANGÁS</b> .....	<b>33</b>
<b>9</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>43</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>45</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como tema “a utilização de mangás como ferramenta de ensino de língua inglesa para turmas do Ensino Fundamental em escolas públicas brasileiras, analisada sob a perspectiva teórica dos Multiletramentos”. Trata-se de estudo de abordagem qualitativa, com objetivos exploratórios e procedimentos de Revisão Narrativa de Literatura, desenvolvido em quatro etapas de execução.

Na primeira etapa, buscamos apresentar um panorama histórico desse gênero japonês de História em Quadrinhos, o Mangá, considerando seu estilo, estrutura e temáticas recorrentes, com o objetivo de conhecermos as origens de sua criação e o seu desenvolvimento enquanto gênero textual multimodal.

Na segunda etapa, examinamos os conceitos de mídia, conforme a teoria de Marshall McLuhan (1969/2007), a fim de caracterizar os Mangás quanto à sua validade como material didático. Em seguida, investigamos os fundamentos da Pedagogia dos Multiletramentos, com base nas contribuições de Roxane Rojo (2012), buscando compreender como os Mangás podem ser empregados no ensino de inglês e no desenvolvimento das habilidades dos multiletramentos.

Na terceira etapa, analisamos relatos de experiências de ensino de inglês que utilizam Mangás, com o propósito de identificar os aspectos positivos e desafios enfrentados por professores ao empregar esse gênero textual como ferramenta didática.

Na quarta e última etapa, fundamentada nas reflexões e resultados obtidos nas anteriormente, propomos uma sequência didática para o ensino de Inglês utilizando Mangás.

Este estudo se justifica pela necessidade de buscar alternativas pedagógicas que contribuam tanto para inovar as abordagens mais tradicionais centradas em livros didáticos quanto para despertar maior interesse dos estudantes da escola pública pelo aprendizado do inglês.

Apesar da relevância da língua inglesa para a comunicação em contextos multiculturais, o cenário educacional brasileiro apresenta diversos desafios para um processo de ensino-aprendizagem eficaz, sobretudo nas escolas públicas. Isto ocorre devido a fatores amplamente conhecidos: 1) salas de aula com grandes números de

estudantes, 2) escassez de materiais didáticos adequados, 3) falta de formação continuada eficaz para os professores e 4) baixa motivação dos estudantes.

De acordo com Santos (2021, p. 4), esse último fator está relacionado tanto às condições desfavoráveis do ensino-aprendizagem quanto à crença dos estudantes de que não é possível aprender inglês na escola básica. Além disso, o desinteresse pelo idioma, muitas vezes considerado distante da realidade cotidiana, mesmo diante do constante contato com expressões em inglês na internet e nas mídias digitais, contribui para o insucesso escolar.

No contexto da globalização, fatores históricos, políticos, econômicos e tecnológicos contribuíram para consolidar o inglês como língua franca. Segundo Braj B. Kachru (1982), a expansão do Império Britânico difundiu o idioma em diversas regiões do mundo, tornando-o a língua oficial para milhões de pessoas. Por outro lado, David Crystal (1997) aponta que a hegemonia econômica e tecnológica dos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial transformou o inglês na língua do comércio mundial e da ciência. Posteriormente, conforme explicam Jennifer Jenkins (2000) e Barbara Seidlhofer (2011), com a avanço da internet, o uso do inglês como meio de comunicação entre falante não-nativos, sem ênfase na norma padrão, evidenciou seu caráter “desterritorializado” e seu emprego em interações multiculturais.

Em consonância com esse entendimento, do uso da língua inglesa em interações multiculturais, a BNCC (2018) propõe que no Ensino Básico o inglês deve ser ensinado como “língua franca”.

Neste sentido, visando proporcionar um aprendizado de inglês mais significativo torna-se necessário recorrer a práticas pedagógicas capazes de despertar maior interesse dos estudantes pelo idioma, considerando que seu domínio é um diferencial para jovens que almejam inserção no mercado de trabalho.

A partir destas reflexões, e considerando a afinidade dos jovens com o gênero Mangás, surgiu o interesse em investigar o potencial didático desses quadrinhos japoneses traduzidos para o inglês como ferramenta de ensino de língua inglesa; pois, conforme podemos observar, os Mangás são amplamente difundidos entre adolescentes e jovens de diferentes culturas, o que os torna um material de forte apelo midiático e com grande capacidade de dialogar com o universo dos estudantes.

Portanto, esta pesquisa tem como objetivo geral examinar práticas de ensino de línguas que utilizam Mangás, buscando compreender como eles podem ser

empregados no Ensino Fundamental e quais as vantagens e desafios apresentam no ensino de inglês.

Para orientar a nossa pesquisa, propusemo-nos a responder às seguintes perguntas: **1) A que tipo de mídia os Mangás pertencem, considerando a classificação de mídia proposta por Marshall McLuhan? 2) Em que consiste a Pedagogia dos Multiletramentos? 3) Como os Mangás têm sido utilizados para o ensino de língua inglesa nas turmas de Ensino Fundamental, nas escolas públicas brasileiras? 4) De que modo os Mangás podem constituir uma alternativa de material didático para o ensino de inglês e dos Multiletramentos?**

Nossa hipótese de trabalho parte do princípio de que, por apresentarem natureza multimodal, ou seja, por combinarem texto verbal e visual (mídia multimodal do tipo verbo-visual), os Mangás têm grande potencial para favorecer o aprendizado de idiomas, pois estimulam simultaneamente dois modos de percepção: o verbal (linguístico) e o imagético (desenhos). Adicionalmente, por serem acessados em ambientes digitais, os Mangás também podem servir como ferramenta para o desenvolvimento dos multiletramentos, em consonância com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

## **2 METODOLOGIA**

Esta pesquisa é de abordagem qualitativa, com objetivos exploratório e procedimentos de uma Revisão Narrativa de Literatura. Para a condução deste estudo, além dos textos seminais utilizados para definir o gênero textual Mangá e fundamentar teoricamente o estudo, selecionamos relatos de experiências de educadores brasileiros que trabalharam com Mangás como ferramenta didática, a fim de verificarmos a eficiência deste uso.

Para selecionarmos os relatos, realizamos diversas buscas de artigos no Google Acadêmico, entre novembro de 2024 e março de 2025.

Na primeira busca, utilizando as seguintes palavras-chaves: “relatos de experiencia” e “ensino de idiomas com uso de Mangás”, identificamos diversos artigos que, pela leitura dos títulos, não apresentaram boa aderência aos nossos objetivos de pesquisa.

Assim, realizamos buscas mais sistemáticas, utilizando os seguintes critérios: 1) palavras-chaves: “relatos de experiência”, “ensino de inglês”, “Mangás como ferramenta de ensino de línguas”, “Mangás e ensino de multiletramentos”, 2) artigos publicados nos últimos dez anos; e, 3) artigos “escritos em língua portuguesa” (posto que buscávamos experiências realizadas no Brasil). A partir desses critérios aplicados, encontramos nove artigos.

Após a primeira leitura desses nove artigos, utilizando as estratégias de *skimming*, eliminamos seis deles, por não apresentarem discussões do nosso interesse prático, especialmente aqueles que não se configuravam como relato de experiência envolvendo o uso de mangás em sala de aula. Os três artigos selecionados apresentaram maior aderência aos objetivos da pesquisa.

Posteriormente, na etapa da revisão final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), utilizamos o ChatGPT-5 para proceder à revisão textual, especialmente no que se refere à coesão e à coerência do texto, incluindo nos prompts os seguintes critérios de restrições: “não mudar o estilo da escrita” e ‘não excluir ou incluir nenhum parágrafo, sentença ou referência’.

É importante ressaltar que todas as escolhas, análises e conclusões apresentadas neste trabalho são de nossa autoria e responsabilidade. Assim, a ferramenta de inteligência artificial utilizada atuou apenas como suporte técnico, sem comprometer a originalidade ou a validade científica da investigação.

### **3 DEFININDO MANGÁS**

#### **3.1. Origem, História e Evolução dos Mangás**

A palavra Mangá é utilizada para classificar as histórias em quadrinhos (HQs) produzidas no Japão. Segundo Caetano (2024), “a palavra é uma junção de dois vocábulos: *man*, que significa involuntário, e *gá*, que significa desenho ou imagem”. Em outras palavras, os Mangás são histórias em quadrinhos de origem japonesa que apresenta identidade visual e estrutura narrativa próprias.

Diferentemente das HQs ocidentais, os Mangás são lidos da direita para a esquerda (**Figura 1**). Esta ordem de leitura é preservada nas edições ocidentais, pois inverter sua direção acarretaria alto custo de produção (Luyten, 2012, p. 137).

**Figura 1 – Mangá: Evangelion**



Fonte: Koyama-Richard, 2022, p. 178

A criação dos Mangás resultou de um processo evolutivo iniciado ainda na antiguidade. Entretanto, para que a obra alcançasse o estilo de arte e design conhecido atualmente, percorreu períodos históricos marcados por estéticas visuais distintas.

No Japão, já no século VII, foram encontradas caricaturas e pinturas (**Figuras 2 e 3**) que revelam traços de irreverência, como as obras registradas na parte interna do templo Horyuji, provavelmente produzidas pelos próprios construtores do edifício (Koyama-Richard (2022, p. 9).

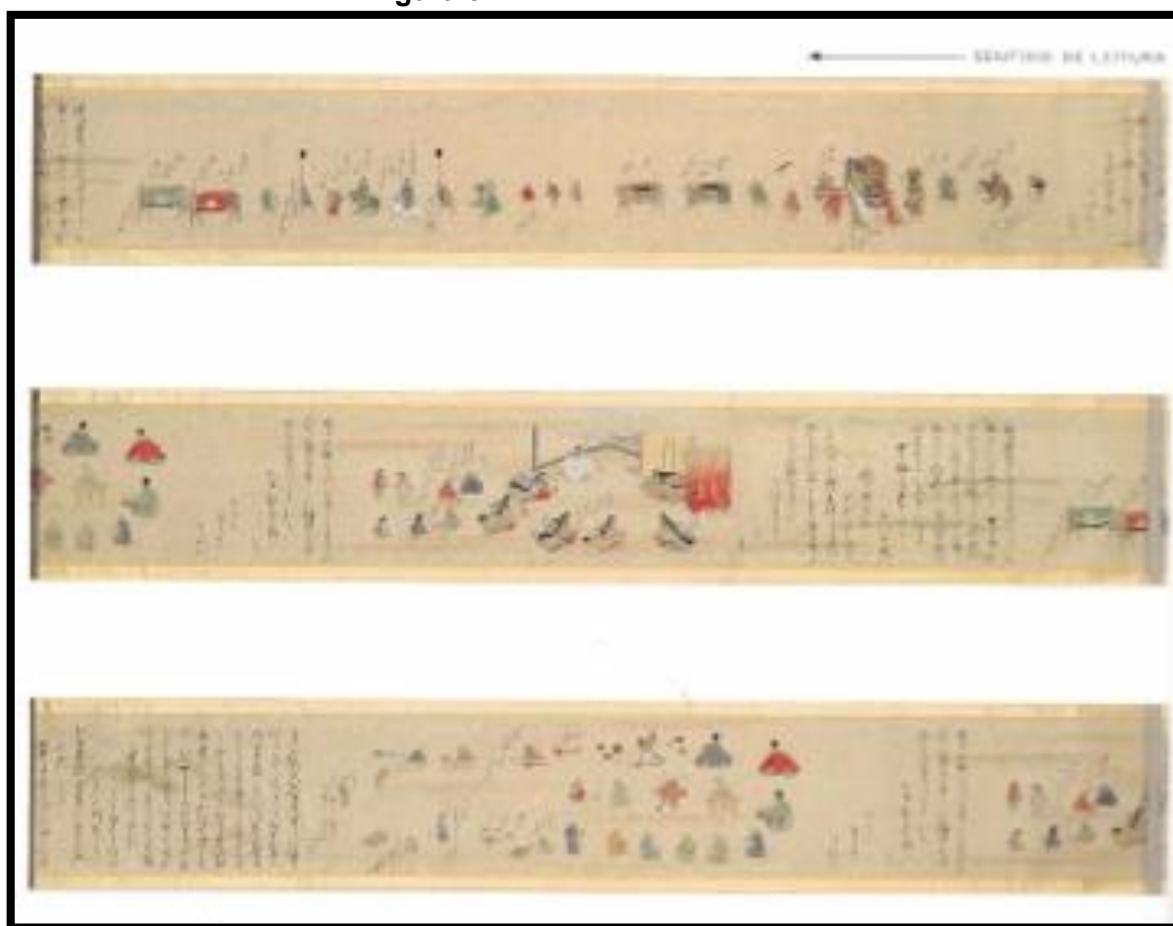
**Figura 2 - Pinturas cômicas do Período Edo**



Fonte: Koyama-Richard, 2022, p. 8

Foi no século VIII, durante no período *Nara*, que as pinturas japonesas passaram a se firmar como expressão artística. Posteriormente, no período *Heian*, do final do século VIII ao século XII, surgiram os *Emakimono*, pinturas utilizadas para representar os valores estéticos da corte. Criados sobre rolos de papel muito fino, essas pinturas (**Figura 3**) chegavam a medir até quinze metros de comprimento (Koyama-Richard, 2022, p. 9). Abertos da direita para a esquerda e sem limitações dimensionais, eram utilizados para narrar histórias longas, em geral épicos, compostos por complexas combinações de imagens e textos.

**Figura 3** - Pinturas feitas em rolos



**Fonte:** Koyama-Richard, 2022, p. 30.

Séculos mais tarde, com o advento da televisão e das adaptações filmicas das HQs japonesas, os chamados *Animes*<sup>1</sup> contribuíram em grande medida para a disseminação dos Mangás.

---

<sup>1</sup> “Os *Animes* são os desenhos animados, que por sua vez são oriundos dos mangás, as tradicionais histórias em quadrinhos japonesas [...]” (Pferl, 2021).

Os Animes têm muitos seguidores, e aqueles considerados mais fanáticos são chamados, no Japão, de “*otaku*”, termo que significa “vossa casa”. No Brasil essa palavra é usada para designar fãs das obras japonesas. Contudo, no Japão, o termo possui conotação negativa, associado a comportamentos obsessivos, não necessariamente relacionados apenas a Mangás e Animes.

No Japão, os Mangás estão presentes em diversos ambientes: lojas, cafés, consultórios, entre outros. Por serem de fácil acesso são muito consumidos pela maioria da população.

As narrativas dos Mangás envolvem uma grande variedade temática: comédias, dramas, aventura, ficção científica e críticas sociais. Elas também podem abordar temas sensíveis como a depressão, problemas psicológicos, dificuldades do cotidiano, sistema político e temas ligados à medicina.

Existem diversos gêneros e subgêneros de Mangás, definidos conforme o público-alvo e o tipo da narrativa. Por exemplo, o *Neon Genesis Evangelion* (EVA) explora guerras entre humanos e criaturas denominadas de “anjos”. O gênero *Mecha*, considerado o gênero do EVA, explora universos tecnológicos, lutas entre robôs, universos futuristas, e, muitas vezes, distopias. Já o gênero *Slice of life* retrata situações cotidianas e experiências comuns, enquanto o *Isekai* (“outro mundo”) narra histórias em que os personagens ao enfrentarem dificuldades, não resistem e são transportados para outras realidades, onde tentam se adaptar, ou ainda, histórias que descrevem personagens felizes, mas que ao morrerem renascem em uma outra realidade não tão felizes.

Segundo o site JBOX (2021), há cinco categorias principais de Mangás: *Shōnen*, *Shōjo*, *Seinen*, *Josei* e *Kodomo*. Cada uma é voltada a um público específico, conforme indicado na **Tabela 1**.

**Tabela 1:** Exemplos de Mangas segundo suas categorias

<b>Categorias</b>	<b>Público-alvo</b>	<b>Exemplos de Mangás (títulos de obras)</b>
<i>Shōnen</i>	Meninos adolescentes	<i>Naruto, One Piece, Haikyuu, Bleach</i>
<i>Shōjo</i>	Meninas adolescentes	<i>Sailor moon, Fruits Basket, Cardcaptor Sakura</i>
<i>Seinen</i>	Homens adultos	<i>Berserk, Monster, Vagabond, Vinland Saga</i>
<i>Josei</i>	Mulheres adultas	<i>Nana, Paradise Kiss, Honey and Clover</i>

<i>Kodomo</i>	Crianças	<i>Doraemon, Pokemon</i>
---------------	----------	--------------------------

**Fonte:** Editora JBC, 2021.

Muitos Mangás de grande popularidade foram adaptados para animações (*Animes*), como mostrado na **Tabela 2**.

**Tabela 2:** Animes Adaptados de Mangás

<b>Títulos de Mangás</b>	<b>Gênero Anime</b>
<i>Angel Beats</i>	Drama
<i>One Punch Man</i>	Comédia
<i>One Piece</i>	Aventura
<i>Steins Gate</i>	<i>Sci-fi</i>
<i>Jujutsu Kaisen</i>	Ação

**Fonte:** Upadhayay, 2023.

Os estilos artísticos variam de acordo com o autor e período histórico. No período *Edo* surgiram os primeiros livros com ilustrações destinados à elite (**Figura 4**), com representação de monstros, pássaros em forma humana, cenas do cotidiano (Koyama-Richard, 2022). A popularização dessas obras ocorreu no final do século XVII.

**Figura 4 -** Viagem para o oeste: os cem demônios



**Fonte:** Koyama-Richard, 2022, p. 61.

Os balões de fala característicos dos Mangás modernos surgiram no início do século XX. Eles eram posicionados na altura da nuca (e não na boca ou na testa) por

serem esse o local que, segundo a crença japonesa, “introduz a alma do ser” (Koyama-Richard, 2022, p. 58).

Entre os artistas mais notáveis estão Katsushika Hokusai (1760-1849) criador de *kanagawa oka nani ura* ou “A Grande Onda de Kanagawa” (**Figura 5**), e Tezuka Osamu (1928-1989), criador de “Astro Boy” (**Figura 6**), publicado entre 1952 a 1968 e considerado o precursor do estilo narrativo que influenciou tanto os Mangá quanto os Animes contemporâneos (Koyama-Richard (2022, p. 150).

**Figura 5** - Katsushika Hokusai, *kanagawa oki nami ura* (A grande onda em Kanagawa)



Fonte: Koyama-Richard, 2022, p. 80

**Figura 6** - Mangá: *Astro Boy*



Fonte: Koyama-Richard, 2022, p. 151

Atualmente, os Mangás são publicados tanto em formato digital quanto impresso. No Japão, revistas como a *Shōnen Jump* são as mais populares, enquanto no ocidente destaca-se a plataforma digital *Manga Plus*, lançada em 2019 pela editora *Shueisha*, oferecendo cerca de 200 títulos gratuitos em 8 idiomas (Garcia, 2024). As publicações são feitas por editoras locais e traduzidas.

O Mangá influenciou outros gêneros literários como os *Manhwas* “만화” coreano e *Manhuas* chineses. Conforme afirma Branco (2024, p. 4), durante a ocupação japonesa na Coreia, o uso do idioma local foi proibido. Após a desocupação, os jovens coreanos passaram a traduzir Mangás clandestinamente, originando os *Manhwas*, caracterizados pelo uso de cores. Posteriormente, os *Manhwas* migraram

para o formato digital, os chamados *webtoons*, também produzidos e distribuídos digitalmente (Branco, 2014, p.6).

Já os *Manhuas* (漫画), de origem chinesa, apresentam traços mais realistas e detalhados, menos caricatos que os Mangás. Sua orientação de leitura varia conforme a região: em Hong Kong e Taiwan, lê-se da direita para a esquerda; na China continental, da esquerda para a direita (Ganiko, 2020).

### 3.2. Consumo dos Mangás no Ocidente

Atualmente, a cultura asiática tem sido amplamente difundida nos países ocidentais. Este fenômeno é resultado tanto da globalização, que ampliou o contato entre diferentes culturas, quanto da democratização da internet, que facilitou o acesso a produtos culturais de diversas partes do mundo.

Segundo Koyama-Richard (2022, p. 159), a expansão do mercado de Mangás no Ocidente se deu no início dos anos 1970, assumindo a configuração atual. Para o autor, “desde então, três editoras: Shōgakukan, Kodansha e Shueisha, dividem 75% do mercado internacional de publicações de Mangás.

Por outro lado, Luyten (2012, p. 180) observa que foi na década de 1990 que o público ocidental passou a ter mais contato com os Mangás e Animes, graças ao aumento das traduções dessas obras para idiomas como inglês e francês (**Figura 7**).

**Figura 7 - Mangá: One Piece**



Fonte: Koyama-Richard, 2022, p. 181

No caso brasileiro, Luyten (2012, p. 148) explica que o motivo do alto consumo de cultura japonesa se deve ao fato de o Brasil possuir a maior comunidade japonesa fora do Japão. Para Luyten (2012, p. 151), na tentativa de preservar a cultura japonesa, os imigrantes mantiveram o consumo de Mangás, e seus descendentes, nascidos no Brasil, passam a divulgar esta arte japonesas aos amigos brasileiros, que, fascinados por suas capas chamativas e enredos envolventes, tornaram-se consumidores assíduos.

Prado (2024) afirma que “desenhos japoneses viraram febre da TV nos anos 1990 e entraram em 2º boom durante a pandemia”. Segundo dados da *Parrot Analytics* citado pelo autor, a procura por conteúdos relacionados a Animes aumentou 118% entre 2020 e 2021, período em que o Brasil se consolidou como o terceiro país que mais consome animes, atrás apenas do Japão e dos Estados Unidos.

Diante desta constatação, a potencialidade do uso de Mangás como material didático se mostra significativa.

## **4 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **4.1. MÍDIAS**

Ao estudar a influência dos meios de comunicação como o rádio, a televisão e o cinema, na sociedade, Marshall McLuhan (2007, p.21) propõe que, devido o seu impacto esses meios se comportam como extensão do corpo humano. Para o autor, independente do conteúdo transmitido, o meio em si transforma a sociedade. Um dos seus exemplos mais conhecidos é o da luz elétrica, considerada por McLuhan (2007, p. 22) “um meio sem mensagem”, pois apesar de não transmitir um conteúdo próprio, possibilita que o que estava na escuridão (conteúdo) se torne visível.

McLuhan (2007, p. 38) classifica os meios de comunicação em dois grupos: meio “frio” (do inglês *cool*), como a televisão e o telefone, e meio “quente” (do inglês *hot*), como o rádio e o cinema. Esta sua distinção está relacionada ao grau de saturação, ou definição, presentes em cada meio.

Para McLuhan (Idem), um meio quente possui “alta definição”, ou seja, oferece grande quantidade de dados, exigindo pouco uso da imaginação do espectador para interpretar e compreender a mensagem. Um exemplo é a fotografia, que apresenta

muitos detalhes da cena, ao contrário da caricatura, que contém menos informações e demanda maior participação interpretativa de quem observa.

De modo semelhante, o telefone é um meio frio, de baixa definição, pois transmite apenas a voz, exigindo do interlocutor maior esforço interpretativo. A fala também se enquadra nesta categoria, uma vez que figuras de linguagem, gírias e gestos, demandam esforço adicional para compreensão. Analogamente à fala, para McLuhan (2007, p. 39), a escrita se configura como um meio frio pois a sua leitura é uma ação individual, que exige total participação do leitor. Entretanto, embora a fala seja um meio frio, o diálogo configura-se como um meio quente, pois o significado é construído pela negociação entre os interlocutores. Isso não acontece com a leitura individual de um texto escrito.

Segundo perspectiva de McLuhan (2007, p. 47), é importante compreender os meios em relação aos impactos que eles causam na sociedade, pois essa compreensão permite seu uso crítico, favorecendo o desenvolvimento social e minimizando efeitos negativos.

A perspectiva de McLuhan pode ser aplicada ao contexto educacional brasileiro, especialmente no que se refere aos materiais didáticos, compreendidos como mídias de comunicação e instrução.

Os materiais didáticos usados para o ensino de língua inglesa como língua franca, conforme prescreve pela BNCC (2018), não devem apenas ensinar conteúdos linguísticos, mas também favorecer o aprimoramento das competências multimodais e a sensibilização em relação à diversidade cultural.

Na visão de McLuhan (2007, p. 38), “os meios quentes não deixam muita coisa a ser preenchida ou completada pela audiência”. Em contrapartida, os meios frios, por possuírem baixa definição, exigem maior uso da imaginação do leitor para completar as lacunas deixadas para a interpretação.

Em relação às HQs, McLuhan (2007, p. 193) observa que os primeiros livros deste gênero surgiram em 1935, eram difíceis de ler e interpretar. Essa complexidade despertava o interesse do público, pois instigam a atenção e a interpretação ativa do leitor. Neste sentido, McLuhan (2007, p. 189) considera as HQs como meios de “baixa definição”, que requerem participação ativa do leitor para construção de sentido.

Apesar de serem narrativas estáticas, nas HQs o movimento das cenas é definido pelo próprio leitor, diferente do cinema, que apresenta imagens em alta definição e sequências pré-determinadas, dispensando o preenchimento imaginativo.

Aplicarmos esta teoria aos Mangás enquanto material didático, é possível afirmar que eles se classificam como mídias frias, pois mesmo contendo desenhos e textos escritos, suas representações visuais caricaturadas apresentam baixa definição e estimulam a imaginação e as inferências do leitor.

Nesse sentido, recursos didáticos classificados como mídias frias têm potencial para desenvolver a imaginação e, conseqüentemente, melhorar as habilidades de interpretação de texto. Como os Mangás são mídias frias, seu uso em traduções para o ensino de inglês estaria alinhado a uma proposta comunicativa e interativa para o Ensino Fundamental, ampliando as chances de despertar o interesse dos estudantes pelo idioma,

Além disso, por serem um gênero textual de outra cultura e possuírem natureza multimodal (verbo-visual), os Mangás configuram-se como ferramenta potente para o desenvolvimento do pensamento intercultural e das habilidades de multiletramentos. Como Rojo (2012, p. 21) afirma, é necessário incorporar novas ferramentas às práticas escolares, lidando com o “tratamento de imagem, edição e diagramação”, exigindo dos estudantes formas de produção e análise crítica.

#### **4.2. MULTILETRAMENTOS**

Conforme explica Rojo (2012, p. 12), o Grupo de Nova Londres (GNL), desde a década de 1990, observava o crescente envolvimento dos jovens com as ferramentas de comunicação e informação. Nesse contexto, percebeu-se a necessidade de um letramento que contemplasse o uso crítico e socialmente responsável dessas ferramentas, caracterizadas por sua natureza multimodal e multimidiática.

O GNL identificou dois aspectos centrais associados ao prefixo “multi”: a multiculturalidade e a multimodalidade. Com base nessas reflexões, criaram o conceito de “multiletramentos”, compreendido como a capacidade de interpretar e produzir significados por meio de diferentes linguagens e mídias.

Segundo Rojo (2012, p. 13), enquanto o conceito de “letramentos” reconhece a diversidade das práticas de leitura e escrita, os “multiletramentos” abrangem dois tipos de multiplicidades: a cultural, referente à heterogeneidade das populações urbanas contemporâneas, e a semiótica, que se refere aos variados modos de significação presentes nos textos atuais.

Rojo (2012, p. 16) também ressalta a necessidade de desenvolver “novas éticas” e “estéticas” no contexto digital. A nova ética valoriza o compartilhamento e a colaboração entre criadores, como por exemplo os “*remixers* e *mashupers*”, que combinam diferentes mídias para criar novos significados. A nova estética, por sua vez, evidencia critérios de apreciação cada vez mais personalizados e alinhados às referências culturais dos próprios estudantes. Assim, o uso de elementos da cultura juvenil, como *Animes* e outras produções midiáticas, podem favorecer o engajamento e conectar conteúdo escolar ao universo do estudante.

A multimodalidade dos textos contemporâneos caracteriza-se pela presença simultânea de diferentes linguagens, como imagens, vídeos, sons e elementos gráficos. Esse fenômeno exige novas habilidades de leitura e produção textual, desafiando modelos tradicionais de ensino (Rojo, 2012, p. 19).

Para Lemke (1998, s.p. apud Rojo, 2012, p. 20), os letramentos multimidiáticos não se resumem ao acesso às novas tecnologias, mas implicam a capacidade de produzir conteúdo de forma autônoma e criativa. As ferramentas digitais democratizaram a produção cultural, permitindo que qualquer indivíduo possa criar, editar e divulgar materiais que antes estavam restritos a grandes editoras ou estúdios.

Neste sentido, Rojo (2012, p. 21) enfatiza a importância de desenvolver competências técnicas e críticas, como o domínio de softwares de edição de imagem, vídeos, sons e diagramação. Contudo, essas habilidades devem vir acompanhadas de uma postura crítica diante do conteúdo consumido e produzido.

Rojo (2012, p. 23) também destaca que a mídia digital difere das mídias mais antigas: enquanto as mídias tradicionais tratavam o público como receptor passivo, as digitais são interativas e colaborativas. Plataformas em nuvem, redes sociais e ambientes de edição coletiva transformaram o usuário em coautor do conteúdo que consome.

Essas transformações romperam com a lógica da “indústria cultural”, baseada na produção centralizada e no consumo padronizado, dando lugar a um modelo

voltado para a criação colaborativa. Nesse contexto, o conceito de “patrimônio” (bens compartilhados) substitui a noção de patrimônio exclusivo. Isso torna o conhecimento mais acessível e disseminado, favorecendo as práticas híbridas e criativas (Rojo, 2012, p.25).

Baseando-se em Lemke (1998), Rojo (2012, p. 26) propõe que, em vez de restringir o uso das tecnologias na escola, é mais produtivo adaptar essas mídias para fins educacionais, incorporando-as em atividades como nas pesquisas, filmagens e produção fotográficas.

Entretanto, Rojo (2012, p. 28) ressalta que o domínio técnico não é mais suficiente, conforme propunha o GNL nos anos 1990s. Naquela época, como bem lembra Rojo (2012, p.29):

tratava-se de formar um usuário funcional que tivesse competência técnica ("saber fazer") nas ferramentas/textos/práticas letradas requeridas, ou seja, garantir os "alfabetismos" necessários às práticas de multiletramentos (às ferramentas, aos textos, às línguas/linguagens) (Rojo, 2012, p.29).

Porém, hoje em dia, é preciso também aprender a utilizar as ferramentas de forma crítica, compreendendo seus propósitos e implicações sociais, pois “a questão é alfabetismos funcionais para que (e em favor de quem)” (Idem).

Nesse sentido, a autora destaca quatro movimentos didático-pedagógicos voltados à formação crítica dos estudantes: 1) prática situada; 2) instrução aberta, 3) enquadramento crítico, 4) prática transformada. Rojo (2012, p. 29-30) explica que a prática situada propõe a aproximação do conteúdo escolar com o contexto sociocultural dos estudantes. A partir disso, se desenvolve a instrução aberta, que estimula a análise crítica com base nos saberes prévios dos estudantes. O enquadramento crítico amplia a reflexão, ao explorar os saberes discursivos e culturais que os estudantes trazem. Por fim, a prática transformada busca ampliar esse conhecimento em novas produções, promovendo autonomia e autoria.

Completando esta abordagem, Lorenzi e Pádua (2012, p 35), baseados em Magda Soares (2000, p. 47), distinguem ‘alfabetização’ (domínio técnico da leitura e da escrita) de ‘letramento’ (o uso dessas habilidades em práticas sociais, com foco na criticidade e na participação cidadã.), reafirmando que o conceito de letramento amplia o entendimento sobre como o aprendizado ocorre dentro e fora da escola, e defendem a valorização de práticas cotidianas no ambiente escolar.

As autoras propõem que, para alfabetizar crianças, os professores deveriam utilizar textos do cotidiano, de modo que as leituras se tornem mais prazerosas e significativas, já que os textos “específicos apenas com o propósito de serem avaliadas quanto à construção do sistema alfabético” (Lorenzi; Pádua, 2012, p. 35) não despertam interesse. Destacam também a importância de incluir diferentes mídias e ferramentas no ambiente escolar, permitindo que os estudantes tenham acesso a elas para utilizá-las em benefício dos próprios conhecimentos e exercer a cidadania de forma crítica, criativa e ativa (Lorenzi e Pádua, 2012, p 36).

Em suma, na perspectiva da teoria dos Multiletramentos, proposta por Rojo, o ensino deve se adaptar às transformações da sociedade, sejam elas sociais ou tecnológicas, incorporando múltiplas linguagens e mídias de maneira crítica e significativa. Essa abordagem visa formar estudantes autônomos, criativos e capazes de exercer a cidadania de modo reflexivo.

Assim sendo, o uso de Mangás como material didático coaduna com a teoria dos Multiletramentos de Rojo, pois, sendo narrativas verbo-visuais, têm o potencial de desenvolver as competências de letramento por meio de práticas de leitura mais dinâmicas, promovendo a construção ativa de sentidos por parte do leitor. Adicionalmente, como o acesso aos Mangás ocorre predominantemente por mídias digitais, devido o alto custo das obras impressas, necessariamente amplia o contato com outras mídias, o que leva os estudantes a desenvolver também os multiletramentos previstos na BNCC (2018).

A seguir, vamos apresentar a análise de relatos de experiência de professores que utilizam os Mangás como mídia educativa, buscando identificar como esses profissionais articularam teoria e prática ao incorporar esse gênero narrativo em suas aulas e de que maneira essas experiências contribuem para o desenvolvimento de Multiletramentos no contexto escolar.

## **5 RELATOS DE EXPERIÊNCIAS**

Os três relatos de experiências com o uso de Mangás no ensino de línguas apresentados a seguir evidenciaram como esse gênero pode ser utilizado como ferramenta didática. As análises buscaram destacar as estratégias pedagógicas utilizadas pelos educadores, os desafios enfrentados e suas reflexões que emergiram do processo.

### **5.1. Relato de experiência 1 – Mangá no Ensino de Língua Inglesa no Ensino Médio**

O relato “**Uso de gêneros textuais multimodais no ensino de língua inglesa em escola pública**”, apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso por Leandro do Nascimento Luiz em 2015, na Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), descreve uma prática realizada em uma turma do 1º ano do Ensino Médio de escola pública. O autor desenvolveu uma sequência didática com foco no ensino de conteúdos gramaticais por meio de gêneros multimodais diversos, tendo o Mangá como um dos materiais utilizados.

Partindo da concepção de inglês como “língua adicional”, Luiz (2015) destaca a importância de ensinar este idioma para além das habilidades de ler e escrever. Em sua perspectiva, o uso da linguagem em práticas sociais está diretamente relacionado ao desenvolvimento do letramento e dos multiletramentos, competências necessárias para interpretar gêneros textuais de natureza multissemiótica (multimodal). A compreensão de uma mensagem multimodal, segundo Luiz (2015, p. 15), exige a capacidade de articular os diferentes “sistemas de signos”<sup>2</sup> que as compõem.

Das quinze horas-aula destinadas à sequência didática, voltada ao desenvolvimento de vocabulário, conteúdos gramaticais e compreensão de texto, seis foram dedicadas aos gêneros textuais multimodais, incluindo Mangás, animações e clipes de videogames. Os Mangás foram utilizados na segunda e terceira aulas.

Luiz apresentou o gênero aos estudantes, explicando o enredo, a temática da narrativa e os personagens, destacando a combinação entre elementos verbais e visuais deste gênero. Em seguida, ele dividiu os estudantes em seis grupos para ler as primeiras trinta páginas de um Mangá em inglês. Após a leitura, ele realizou uma discussão sobre a história e, por fim, aplicou exercícios de compreensão e interpretação de textual.

Conforme relata Luiz (2015, p. 21), esta experiência despertou reações diversas entre os estudantes. Um deles relatou ter tido bom aproveitamento na interpretação, mesmo com pouco conhecimento do idioma, visto que as imagens facilitaram sua compreensão. Outro estudante ficou surpreso com a aula ‘diferente’,

---

<sup>2</sup> Entendemos ‘sistema de signos’ a partir da semiótica social, teoria desenvolvida por Gunther Kress e Theo van Leeuwen, em que o signo é definido como um elemento onde forma e significado são unidos numa relação motivada pelo interesse do sujeito produtor e pelo contexto social.

algo que não estava habituado. Enquanto alguns se sentiram motivados por já terem afinidades com o gênero textual, outros não se identificaram e não demonstraram pelas atividades.

A experiência gerou reações diversas: um estudante relatou ter compreendido o conteúdo mesmo com pouco conhecimento do idioma, graças ao apoio das imagens; outro ficou surpreso com a “aula diferente”, não habitual em seu contexto escolar. Alguns estudantes se sentiram motivados por já terem afinidade com o gênero; outros, porém, não se identificaram com a atividade.

O relato evidenciou a heterogeneidade de interesses na turma, configurando um desafio para o professor quanto à conciliação de diferentes perfis de estudantes. Apesar disso, trabalhar com gêneros multimodais foi bem recebida pela maioria da turma. Luiz (2015, p. 32) conclui que, embora a multimodalidade do Mangá tenha auxiliado na compreensão textual, o maior desafio foi lidar com as diferenças de interesses entre os estudantes.

## **5.2. Relato de Experiência 2 - Uso de mangás em aulas de Língua Portuguesa**

O relato “**Vivências no estágio em ensino fundamental II: sequência didática HQ e mangá**” publicado em 2023 por Patrícia Pujol (professora orientadora) e Denise Aparecida Moser (discente estagiária) na revista ESUD (Congresso Brasileiro de Ensino Superior à Distância), descreve uma experiência de estágio realizada no segundo semestre de 2022 em uma turma de 8º ano do Ensino Fundamental II, de uma escola pública.

Embora a prática não tenha sido realizada no ensino de Língua Inglesa, ela é relevante para compreender o potencial pedagógico dos Mangás.

A escolha do Mangá como gênero textual partiu da fase dos resultados de um questionário diagnóstico aplicado a 15 estudantes (7 meninas e 8 meninos, com idades entre 13 e 15 anos), que revelou a preferência da maioria dos estudantes por Histórias em Quadrinho.

A sequência didática utilizou HQ e Mangá com o objetivo de desenvolver habilidades de leitura crítica, oralidade, produção textual, análise linguística, além do uso de tecnológicas digitais por meio da criação de design digital no *Canva*.

Conforme explicam Pujol e Moser (2023, p. 3), a prática iniciou com uma discussão sobre HQ e Mangá, utilizando recursos audiovisuais (Smart TV e notebook).

Em seguida, houve debate sobre os dois gêneros, incluiu a leitura do HQ de Mauricio de Souza ("Turma da Mônica Jovem - Ruptura") e do Mangá ("Naruto"), bem como a exibição do vídeo do YouTube: "Gênero textual: mangás e outras histórias em quadrinhos".

Na sequência, a turma leu a HQ e respondeu às perguntas: 1) "Do que se trata a HQ (tempo, espaço, personagens e enredo)? 2) Qual é a mensagem? 3) Ela tem relação com nosso cotidiano?"

Inspiradas em Antunes (2008), "Planejar, Escrever e Reescrever", Pujol e Moser (2023, p. 4) desenvolveram uma atividade formativa e avaliativa que culminou na criação de um rascunho de HQ pelos estudantes. O processo foi sequencial: 1) os estudantes criaram narrativas esboçadas no papel e, na sequência, 2) fizeram a edição utilizando um modelo do *Canva* para exibição.

Segundo as autoras, apesar dos desafios enfrentados pelos estudantes (principalmente pela falta de ideias para construir as narrativas), os objetivos educacionais foram alcançados, pois houve discussão sobre o consumo consciente de HQs e os estudantes conseguiram reproduzir as narrativas no *Canva* com criatividade. Já os principais desafios enfrentados pela estagiária foram: 1) instabilidade da internet na escola, exigindo o uso de dados móveis e *download* prévio dos vídeos; e, 2) falta de suporte para impressão de atividades e materiais, o que gerou custos para a estagiária.

Embora desafiadora, as autoras (2023, p. 6) reconheceram que a experiência do estágio em uma escola pública do Ensino Fundamental II foi rica em aprendizagens, pois foi possível identificar os interesses dos estudantes e criar um espaço para o diálogo e a produção textual criativa. A sequência didática, alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), também favoreceu o desenvolvimento das habilidades tecnológicas e de multiletramentos dos estudantes.

Pujol e Moser (2023, p. 6) concluíram que este tipo de atividade é de suma importância pois oportunizou aos estudantes "explorar o trabalho com criação textual criativa e em formas diversas".

Observamos que a estagiária utilizou pouco o Mangá, apesar de ela ter mencionado de início que este seria o segundo objeto principal da sequência didática que ela aplicaria. O gênero foi apenas apresentado em um vídeo que citava algumas de suas características (como recursos visuais, balões de fala e onomatopeias), com

um trecho curto do Mangá “Naruto”. No entanto, nenhum dos recursos visuais e narrativos característicos dos Mangás foi desenvolvido ao longo da sequência didática, tampouco foi explorado nas produções finais dos estudantes.

### **5.3. Mangá na perspectiva dos Multiletramentos no Ensino de Língua Portuguesa**

O artigo “**O uso do mangá como ferramenta didática para desenvolver práticas de multiletramento**”, um TCC de autoria de Eduarda Gomes Santos, foi publicado em 2023 no repositório da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). O objetivo principal do trabalho foi descrever uma atividade usada com Mangá no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Básico. O estudo também propôs uma intervenção interdisciplinar envolvendo as disciplinas de História e Artes, estruturada em uma sequência didática baseada na Pedagogia dos Multiletramentos e que utiliza o Mangá “Hiroshima: A cidade da calmaria”.

Trabalhando com estudantes do 9º Ano, a autora promoveu atividades que visavam desenvolver as habilidades de multiletramentos, leitura e análise críticas, e produção textual. A temática desta atividade centrou-se nos desdobramentos da Segunda Guerra Mundial, conforme retratados no referido Mangá.

Segundo Santos (2023, p. 44), o Mangá possibilitou uma prática pedagógica contextualizada e prazerosa no ensino da Língua Portuguesa. Ao relacionar metáforas visuais e fatos históricos, os estudantes ampliaram sua compreensão da cultura nipônica, adquiriram um novo conhecimento sobre a história mundial e desenvolveram visão crítica.

Aliada às diretrizes da BNCC e seguindo os fundamentos pedagógicos propostos pelo GNL, ou seja, “prática situada”, “instrução aberta”, “enquadramento crítico” e “prática transformada”, Santos (2023, p. 45) promoveu um ensino contextualizado e a assimilação de gêneros discursivos, competências essenciais para a inserção do indivíduo em práticas sociais comunicativas.

Para a autora, por ser um texto multissemiótico e dinâmico, isto é, conter elementos linguísticos e semióticos como onomatopeias, metáforas visuais, traços, linhas cinéticas, o Mangá é um meio eficaz para promover práticas de letramento e multiletramentos, estimulando o desenvolvimento de competências linguísticas de interpretação e, conseqüentemente, produção textual.

## 6 RESULTADOS ENCONTRADOS

Embora os Relatos 2 e 3 se concentrem no ensino de língua portuguesa, eles, juntamente com o Relato 1, demonstraram que o uso do Mangá como recurso pedagógico em diferentes contextos alcançou os objetivos propostos pelos professores.

O Relato 1, que apresentou uma experiência de ensino de inglês no Ensino Médio, mostrou que o Mangá, utilizado como apoio ao ensino de vocabulário, possibilitou interpretações satisfatórias, reforçando seu potencial multimodal, inclusive para estudantes com conhecimento limitado do inglês.

Adicionalmente, a reação positiva dos estudantes ao uso de Mangá como ferramenta didática, demonstra que usar textos pertencentes ao universo de interesse dos estudantes potencializa o engajamento.

O Relato 2, que apresentou uma prática realizada no ensino de língua portuguesa no Ensino Fundamental II, demonstrou que a preferência dos estudantes pelo gênero HQ contribuiu para maior participação em atividades de leitura, produção textual e design digital. O questionário diagnóstico foi essencial para a compreensão do perfil dos estudantes e para a seleção de materiais mais adequado.

Contudo, a sequência didática revelou pouco aprofundamento no uso do Mangá, limitando-se a uma apresentação superficial do gênero, com breve menção a algumas características (como balões de fala e onomatopeias) e a leitura de um pequeno trecho. Tal inconsistência no trabalho é justificado pela estagiária que afirmou não conhecer Mangás. A prática se concentrou quase totalmente na HQ "Turma da Mônica Jovem".

O Relato 3 demonstrou que o Mangá "Hiroshima: A cidade da calma", trabalhando de maneira interdisciplinar e fundamentada na Pedagogia dos Multiletramentos, permitiu desenvolver competências linguísticas, históricas, criativas e digitais nas turmas de 9º ano do Ensino Fundamental II. A atividade promoveu leitura reflexiva e ampliou a compreensão cultural dos estudantes.

Por fim, os dados analisados indicam que, quando utilizado sob uma abordagem comunicativa, crítica e baseada nos multiletramentos, o Mangá pode expandir a aprendizagem e desenvolver diferentes competências, apresentando, inclusive, pontos de convergência com metodologias como o *Task-Based Language Teaching* (TBLT).

## **7 PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA COM MANGÁS PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA**

A presente proposta de sequência didática foi elaborada a partir das discussões e análise de relatos apresentadas anteriormente, tendo como foco o uso de Mangás como ferramenta didática no ensino de língua inglesa e na promoção dos Multiletramento, em consonância com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018).

O objetivo desta proposta é ilustrar como os conceitos teóricos discutidos, nomeadamente as noções de mídia (McLuhan, 2007) e a Pedagogia dos Multiletramentos (Rojo, 2012), podem articular-se em uma prática pedagógica significativa para o ensino de inglês. Assim, mais do que um roteiro fechado, a SD busca servir como sugestão e ponto de partida para que práticas futuras explorem o potencial dos Mangás, a fim de favorecer a leitura crítica, a ampliação de repertórios culturais e o engajamento dos estudantes.

A proposta tem como público-alvo estudantes do Ensino Fundamental II da rede pública, em especial turmas de 8º e 9º anos. Ela foi estruturada com base nos campos de atuação da BNCC para a área de língua inglesa, contemplando as habilidades relacionadas à leitura de textos multimodais, à interpretação de gêneros midiáticos e à produção linguística contextualizada.

Em termos metodológicos, a sequência didática propõe o uso de trechos selecionados de Mangás que abordem temas de interesse dos adolescentes, tais como amizade, superação e diversidade cultural, articulando momentos de leitura, análise linguística e atividades de produção oral e escrita. A organização das etapas segue a lógica de pré-leitura, leitura e pós-leitura, conforme apresentadas nos relatos de experiência estudadas.

A seguir, apresenta-se uma síntese das etapas e objetivos gerais da SD proposta:

- Etapa 1: Introdução ao gênero mangá: contextualização cultural e exploração de temas, utilizando a internet (vídeos do YouTube e canais de repostagem)
- Etapa 2: Leitura guiada de trechos selecionados: compreensão global e inferência de significados de palavras a partir de imagens e balões de fala;
- Etapa 3: Discussão e análise linguística: identificação de expressões idiomáticas, tempos verbais e estruturas comunicativas recorrentes;

- Etapa 4: Produção Escrita Criativa: elaboração de pequenos quadrinhos ou diálogos inspirados nos Mangás lidos, em língua inglesa;
- Etapa 5: Produção Digital Criativa: transcrição dos quadrinhos para um aplicativo digital (*Canva, Ibis Paint x*, entre outros)
- Etapa 5: Revisão, socialização e reflexão: Revisão da escrita, discussão sobre a experiência de leitura multimodal e apresentação das produções realizadas (na escola, no Instagram e outros meios).

## 8 SEQUÊNCIA DIDÁTICA: ENSINO DE INGLÊS POR MEIO DE MANGÁS

A seguir, será apresentada a sequência didática intitulada “Produção de mangás em língua inglesa como uma prática de multiletramentos: integrando leitura, análise linguística e produção digital”. A seguinte proposta contém o planejamento detalhado das aulas, os objetivos específicos, os recursos didáticos, as atividades e os instrumentos de avaliação.

<b>Tema da Sequência Didática:</b> Produção de mangás em língua inglesa como uma prática de multiletramentos: integrando leitura, análise linguística e produção digital.
---

<b>Módulos:</b>
-----------------

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introdução ao universo dos mangás: Conhecendo a cultura através da exploração das temáticas e narrativas</li> <li>2. A construção de sentido nos mangás: o papel das imagens e dos balões de fala na compreensão textual</li> <li>3. Explorando a linguagem dos mangás: identificando expressões idiomáticas, tempos verbais e formas de comunicação em inglês.</li> <li>4. Produção criativa em língua inglesa por meio da criação de mangás</li> <li>5. Criando, revisando e compartilhando histórias: a produção digital de mangás, revisão e socialização das experiências de leitura e criação.</li> </ol> |
|---|

<b>Tempo de Execução:</b> 12 aulas (12h)
--

<b>Turmas:</b> 8º e 9º ano do Ensino Fundamental
--

<b>OBJETIVOS:</b>
-------------------

<b>Geral:</b>
---------------

Promover o desenvolvimento das habilidades linguísticas, culturais e digitais dos estudantes por meio da leitura, análise e produção de mangás em língua inglesa, integrando práticas de multiletramentos

**Específicos:**

- Contextualizar o gênero mangá dentro da cultura japonesa e de sua influência global.
- Explorar temáticas, estilos e narrativas recorrentes por meio de recursos digitais (vídeos online).
- Inferir o significado de palavras e expressões a partir de imagens, contextos e balões de fala.
- Promover a leitura crítica e interpretativa de fragmentos de mangás, observando elementos visuais e verbais.
- Identificar expressões idiomáticas, tempos verbais e estruturas comunicativas recorrentes nos diálogos dos mangás.
- Estimular a criatividade e a autoria dos estudantes por meio da elaboração de pequenos quadrinhos ou diálogos aplicando estruturas linguísticas e vocabulário aprendidos
- Utilizar ferramentas digitais (como *Canva* ou *Ibis Paint x*) para transpor os quadrinhos produzidos ao formato digital.
- Promover a socialização das produções por meio da exposição em ambientes escolares e redes sociais.

**Método/Metodologia:**

O método de ensino utilizado será ELBT (Ensino de línguas baseado em tarefas) em inglês TBLT (*task-based language teaching*).

Segundo o site Aprende Brasil (2025), o método TBLT é centrado na execução de tarefas que demandam o uso de competências linguísticas. Os estudantes são colocados diante de situações próximas ao cotidiano, como planejar um evento, resolver desafios ou produzir algo de forma colaborativa, exigindo o uso da língua estrangeira para atingir resultados satisfatórios. Essa abordagem estimula a participação, resolução de problemas e o uso prático da língua em contextos reais. Antunes e Specht (2021) destacam que o Método TBLT possui 3 fases, a pré-tarefa, a tarefa e a pós tarefa. Todas essas tarefas devem seguir essa ordem linear para alcançar os objetivos pré-definidos pelo professor.

**1)Pré-tarefa:** Nesta fase, serão discutidos os elementos essenciais dos mangás, iniciando pela contextualização do percurso histórico. Também serão analisados exemplos de mangás em inglês, destacando-se o uso de vocabulário contextualizado, expressões idiomáticas, tempos verbais e estruturas comunicativas recorrentes.

**2)Tarefa:** Nesta etapa, os estudantes aplicarão os conhecimentos linguísticos e culturais adquiridos para planejar, escrever e ilustrar seus próprios mangás em inglês. Trabalhando em duplas ou trios, definirão o tema, o gênero (*shōnen*, *shōjo*, etc.), o enredo e os diálogos, empregando as estruturas e vocabulários estudados nas etapas anteriores.

Essa atividade prática constitui o núcleo da abordagem TBLT, pois envolve o uso da língua como meio para realizar uma tarefa, a criação de uma narrativa multimodal, que possui contextos comunicativos reais, como os diálogos presentes nos balões de fala.

**3)Pós-tarefa:** Após a produção, os estudantes compartilharão suas criações com a turma, apresentando e comentando sobre processo criativo, os desafios enfrentados e as escolhas linguísticas realizadas. Neste momento, será feito o feedback colaborativo entre colegas e professor, destacando aspectos linguísticos e criativos das produções. Por fim, as produções serão compartilhadas em redes sociais (como o Instagram), promovendo um uso social e autêntico da língua inglesa.

Assim, o uso do TBLT nesta sequência permite que o aprendizado da língua inglesa aconteça de forma ativa e interdisciplinar, integrando multiletramentos e ferramentas digitais.

### **Competências e Habilidades (BNCC)**

**2.**Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.

**3.**Identificar similaridades e diferenças entre a língua inglesa e a língua materna/outras línguas, articulando-as a aspectos sociais, culturais e identitários, em uma relação intrínseca entre língua, cultura e identidade

**5.** Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável.

**6.** Conhecer diferentes patrimônios culturais, materiais e imateriais, difundidos na língua inglesa, com vistas ao exercício da fruição e da ampliação de perspectivas no contato com diferentes manifestações artístico-culturais.

### **Habilidades - 8º ano**

(EF08LI05) Inferir informações e relações que não aparecem de modo explícito no texto para construção de sentidos.

(EF08LI07) Explorar ambientes virtuais e/ou aplicativos para acessar e usufruir do patrimônio artístico literário em língua inglesa.

(EF08LI09) Avaliar a própria produção escrita e a de colegas, com base no contexto de comunicação (finalidade e adequação ao público, conteúdo a ser comunicado, organização textual, legibilidade, estrutura de frases).

(EF08LI10) Reconstruir o texto, com cortes, acréscimos, reformulações e correções, para aprimoramento, edição e publicação final.

(EF08LI11) Produzir textos (comentários em fóruns, relatos pessoais, mensagens instantâneas, tweets, reportagens, histórias de ficção, blogues, entre outros), com o uso de estratégias de escrita (planejamento, produção de rascunho, revisão e edição final), apontando sonhos e projetos para o futuro (pessoal, da família, da comunidade ou do planeta).

(EF08LI18) Construir repertório cultural por meio do contato com manifestações artístico-culturais vinculadas à língua inglesa (artes plásticas e visuais, literatura, música, cinema, dança, festividades, entre outros), valorizando a diversidade entre culturas.

### **Habilidades - 9º ano**

(EF09LI08) Explorar ambientes virtuais de informação e socialização, analisando a qualidade e a validade das informações veiculadas.

(EF09LI09) Compartilhar, com os colegas, a leitura dos textos escritos pelo grupo, valorizando os diferentes pontos de vista defendidos, com ética e respeito.

(EF09LI11) Utilizar recursos verbais e não verbais para construção da persuasão em textos da esfera publicitária, de forma adequada ao contexto de circulação (produção e compreensão).

(EF09LI19) Discutir a comunicação intercultural por meio da língua inglesa como mecanismo de valorização pessoal e de construção de identidades no mundo globalizado.

**Módulo 1:** Introdução ao universo dos mangás: Conhecendo a cultura através da exploração das temáticas e narrativas

**Tempo de Execução:** 2h

**Objetivos:**

- Contextualizar o gênero mangá dentro da cultura japonesa, de sua influência global e pelo contexto histórico.
- Explorar temáticas, estilos e narrativas recorrentes por meio de recursos digitais (vídeos online).

**Procedimento:**

**Aula 1 - Socialização sobre as perspectivas históricas dos Mangás**

1. Iniciar uma conversa introdutória para investigar o que os alunos já sabem sobre Mangás, promovendo a interação e valorização de seus conhecimentos prévios.
2. Apresentar o vídeo do *YouTube* “**A HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DO MANGÁ**” disponível em: <https://youtu.be/eOI2jO4R0uM?si=NtlzpzMJ1SGYLwEK> que aborda:
  - A origem e evolução dos mangás no Japão;
  - A influência dos mangás na cultura global.
3. Após a exibição, realizar uma discussão orientada com perguntas como:
  - O que mais chamou sua atenção sobre a história dos mangás?
  - Você conhece/já leu algum dos títulos de Mangás citados no vídeo?
  - Você vê semelhanças com outras formas de arte ou mídia que conhece?
4. **Proposta de Atividade:** para fomentar a socialização, pedir que os estudantes se separem em grupos de 3 ou 4 pessoas e criem uma **linha do tempo** de forma visual, criativa e resumida sobre a evolução dos mangás.

5. No caderno ou em folha grande, os grupos organizam os eventos em ordem cronológica. Cada evento deve conter: Ano ou período histórico; Descrição resumida; Ilustração ou símbolo representativo.
6. Cada grupo pesquisa os principais acontecimentos da evolução dos mangás, como:
  - Surgimento dos primeiros quadrinhos japoneses;
  - Obras e autores pioneiros;
  - Expansão internacional e impacto cultural global.
7. Cada grupo compartilha suas descobertas com a turma.

## **Aula 2 - Gêneros e temáticas dos Mangás: pesquisa e elaboração de tabela**

1. Para dar continuidade ao estudo sobre os Mangás, pedir que os estudantes pesquisem na internet os gêneros de mangás (ex.: *shōnen*, *shōjo*, *seinen*, *josei*, *kodomo*, etc.) e registrem no caderno:
  - Nome do gênero;
  - Público-alvo;
  - Temas principais;
  - Exemplos de títulos famosos.
2. **Proposta de Atividade:** Criação de uma tabela comparativa com o vocabulário em inglês: Gênero, Público-alvo, Temas predominantes, Exemplos de mangás (*Genre, Target Audience, Dominant Themes, Examples of Manga*).
3. Apresentação e socialização
  - Cada estudante compartilha suas descobertas com a turma.

Após isso, conduzir uma discussão sobre como os gêneros influenciam narrativa, personagens e linguagem.

### **Recursos Didáticos/Referências:**

BARBOSA, Guto. *A história e evolução do mangá!*. Cronosfera | Guto Barbosa, 2017. Disponível em:

<https://youtu.be/eOI2jO4R0uM?si=NtlzpzpzmJ1SGYLwEK>. Acesso em: 04 nov. 2025

**Módulo 2:** A construção de sentido nos mangás: o papel das imagens e dos balões de fala na compreensão textual

**Tempo de Execução:** 2h

**Objetivos**

- Inferir o significado de palavras e expressões a partir de imagens, contextos e balões de fala.
- Promover a leitura crítica e interpretativa de fragmentos de mangás, observando elementos visuais e verbais

### Procedimento:

#### Aula 1 - Leitura e interpretação de trechos do *Mangá Koe no Katachi*

1. Nessa aula será realizada a leitura do Mangá '*Koe no katachi*' (A voz do silêncio)" da autora *Yoshitoki Oima*. O mangá conta a história de *Shoya Ishida* e *Shoko Nishimiya*, dois estudantes que se conhecem ainda no ensino fundamental. *Shoko* é uma menina surda que tenta se integrar à nova escola, mas acaba sendo vítima de *bullying*, principalmente por parte de *Shoya*. Com o tempo, as atitudes dele são descobertas, e ele se torna o novo alvo de rejeição e isolamento. Anos depois, já no ensino médio, *Shoya* carrega o peso da culpa pelo que fez e decide procurar *Shoko* para pedir perdão e tentar consertar o passado. A partir daí, os dois embarcam em uma jornada de reconciliação, empatia e amadurecimento, enfrentando suas dores e aprendendo a se comunicar de verdade, não apenas com palavras, mas com sentimentos e gestos (Língua de sinais).
2. Iniciar a leitura das 5 primeiras páginas do capítulo do mangá "*Koe no katachi* (A voz do silêncio)" em inglês com auxílio do seguinte glossário:
  - **joining us** – juntando-se a nós / participando conosco
  - **listen up** – prestem atenção / ouçam com atenção.
  - **go ahead** – vá em frente / pode prosseguir
  - **introduce** – apresentar
  - **yourself** – você mesmo (a)
  - **speak** – falar
  - **deaf** – surdo (a)
3. O arquivo de mangá será disponibilizado digitalmente em pdf e também será apresentado no datashow para a leitura ser feita de forma coletiva.
4. Após a leitura, será feita indagações sobre a temática inicial da história com as perguntas que os estudantes irão responder no caderno e mais tarde socializar com a turma
  - Você já conhecia/já leu esse mangá?

- O que você compreendeu dessas primeiras 5 páginas do mangá?
- Que vocabulário ou expressão nova você aprendeu? Use-a em uma frase.

**Recursos Didáticos/Referências:**

ÕIMA, Yoshitoki. *A Silent Voice*. Vol. 1. New York: Kodansha Comics, 2015.

ÕIMA, Yoshitoki. *Koe no Katachi*. Tóquio: Kodansha, 2013-2014. 7.v

**Módulo 3:** Explorando a linguagem dos mangás: identificando expressões idiomáticas, tempos verbais e formas de comunicação em inglês

**Tempo de Execução:** 2h

**Objetivos:**

- Identificar expressões idiomáticas, tempos verbais e estruturas comunicativas recorrentes nos diálogos dos mangás

**Procedimento:**

**Aula 1 - Conhecendo expressões idiomáticas**

1. Iniciar a aula destacando o que são expressões idiomáticas e apresentando um quadro que mostra expressões idiomáticas em inglês e como foram traduzidas para o português: <https://ecos-da-traducao.blogspot.com/2014/04/expressoes-idiomaticas-ingles-portugues.html>
2. Solicitar que os estudantes leiam o capítulo 1 completo do mangá Koe no Katachi com o auxílio do tradutor, a fim de encontrar expressões idiomáticas e gírias em Língua Inglesa que tiveram dificuldade de compreender com as traduções.
3. Em seguimento pedir que os estudantes anotem essas expressões no caderno e pesquisem os significados contextuais das traduções.
4. Por fim, as expressões novas serão compartilhadas com a turma.

**Aula 2 - Destacando tempos verbais a partir das leituras**

1. O primeiro capítulo do Mangá Koe no Katachi apresenta mudança de tempo, inicialmente destacando a infância dos personagens principais e nas últimas páginas mostra a atualidade onde os personagens se reencontram. Após a leitura os estudantes terão que selecionar trechos de diálogos com diferentes tempos verbais (ex.: passado em lembranças, presente em falas atuais).

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Como atividade os estudantes irão destacar verbos e classificar em: simple past, present continuous, present perfect, etc.</li> </ul> <p>2. A partir da mesma leitura, os estudantes deverão também identificar expressões comuns do cotidiano, como pedidos, desculpas, agradecimentos, conselhos e negações.</p>
<p><b>Recursos Didáticos/Referências:</b></p> <p>AQUINO, Janaina de. Expressões idiomáticas inglês-português. Ecos da Tradução: blog. 14 abr. 2014. Disponível em: <a href="https://ecos-da-traducao.blogspot.com/2014/04/expressoes-idiomaticas-ingles-portugues.html">https://ecos-da-traducao.blogspot.com/2014/04/expressoes-idiomaticas-ingles-portugues.html</a>. Acesso em: 6 nov. 2025.</p> <p>ÕIMA, Yoshitoki. A Silent Voice. Vol. 1. New York: Kodansha Comics, 2015</p>

<p><b>Módulo 4:</b> Produção criativa em língua inglesa por meio da criação de mangás</p>
<p><b>Tempo de Execução:</b> 2h</p>
<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular a criatividade e a autoria dos estudantes por meio da elaboração de pequenos quadrinhos ou diálogos aplicando estruturas linguísticas e vocabulário aprendidos</li> </ul>
<p><b>Procedimento:</b></p> <p><b>Aula 1 - Planejamento e Produção dos Mangás em inglês</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planejamento da produção: Pedir que os estudantes se organizem e escolham um tema ou cena inspirada nos Mangás. Este momento da aula será dedicado a pesquisas para planejamento das produções.</li> <li>2. Nesta etapa os estudantes irão: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir temas, personagens, estilo de arte, gênero, cenário e enredo breve dos Mangás que irão produzir.</li> </ul> </li> <li>3. A segunda etapa desta aula será destinada às produções. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Os alunos irão escrever os diálogos em inglês, usando as estruturas linguísticas estudadas.</li> <li>• Irão criar um layout, ilustrar e colorir os quadrinhos.</li> </ul> </li> <li>4. O professor pode auxiliar na escrita.</li> </ol>

**Módulo 5:** Criando e compartilhando histórias: a produção digital de mangás e a socialização das experiências de leitura e criação.

**Tempo de Execução:** 2h

**Objetivos:**

- Utilizar ferramentas digitais (como *Canva* ou *Ibis Paint x*) para transpor os quadrinhos produzidos ao formato digital.
- Promover a socialização das produções por meio da exposição em ambientes escolares e mídias sociais

**Procedimento:**

### **Aula 1 - Produção digital de Mangás**

1. Nesta etapa, após as produções de Mangás físicos criados na etapa anterior (produção escrita e ilustração) serem concluídas, será apresentada a proposta da aula de transformar as criações manuais em versões digitais.
2. Serão apresentadas algumas ferramentas digitais (*Canva* e *Ibis Paint X*) destacando recursos úteis como balões, camadas, fontes e cores que serão utilizadas na criação dos mangás digitais.
3. Para esta etapa um slide que apresenta a produção de HQs na plataforma digital *Ibis Paint X* pode ser apresentado:  
[https://drive.google.com/file/d/1TUOu7m-\\_Mtp2TZbKnDPda9r6xvoVDzit/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1TUOu7m-_Mtp2TZbKnDPda9r6xvoVDzit/view?usp=sharing)
4. Após a exposição da proposta de atividades, os estudantes digitalizam seus quadrinhos, inserindo os textos e balões em inglês, ajustando imagens, cores e layout e revisando a ortografia e coerência dos diálogos.
5. O professor pode oferecer apoio linguístico e técnico.

### **Aula 2 - Revisão, socialização e compartilhamento das produções em plataformas digitais.**

1. Após a conclusão das produções digitais, a escrita pode ser revisada
2. Após a revisão da escrita e as produções serem finalizadas, será realizado um momento de socialização em que os grupos apresentarão suas reflexões sobre o processo criativo, compartilhando brevemente o desenvolvimento das versões digitais dos mangás.

3. Em seguida, os estudantes serão convidados a criar uma conta no *Instagram* para publicar as produções finais, acompanhadas de um breve texto reflexivo sobre a experiência de criação.
- As produções também podem ser compartilhadas na plataforma digital *padlet*

#### **Recursos Didáticos/Referências:**

Slide sobre criação de HQ digital: <https://drive.google.com/file/d/1TUOu7m-Mtp2TZbKnDPda9r6xvoVDzit/view?usp=sharing>

## **9 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com base nos conceitos discutidos, podemos começar respondendo a **segunda pergunta** de pesquisa: **Em que consiste a Pedagogia dos Multiletramentos?** Observamos que a teoria dos Multiletramentos oferece um referencial sólido para compreender como diferentes mídias podem ser incorporadas ao processo de ensino-aprendizagem de forma crítica, significativa e culturalmente sensível. Sob esta perspectiva, os Mangás, por sua natureza multimodal e seu potencial de engajamento, configuram-se como recursos didáticos capazes de promover práticas de leitura e produção de sentidos alinhados às demandas contemporâneas da educação.

A partir das análises dos relatos de experiência selecionados, pudemos responder a **terceira pergunta** de pesquisa: **‘Como os Mangás têm sido utilizados para o ensino de língua inglesa nas turmas de Ensino Fundamental, nas escolas públicas brasileiras?’**

Embora os relatos de experiência encontrados não correspondam totalmente aos objetivos da nossa pesquisa, uma vez que apenas um deles abordou a utilização de Mangás no ensino de inglês no Ensino Médio e não no Ensino Fundamental, enquanto os demais se referem ao ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental, ainda assim, mesmo não atendendo plenamente aos nossos objetivos, as práticas analisadas foram contribuições relevantes para compreendermos a utilização dos Mangás no ensino, e de que maneira favorecem o desenvolvimento de multiletramentos.

O estudo desses relatos permitiu refletir sobre a integração deste gênero em diferentes contextos escolares. Conforme observamos, apesar dos relatos apresentarem objetivos e práticas distintas, todos utilizaram Mangás como ferramenta pedagógica. De um modo geral, os relatos se conectam ao demonstrar que este

gênero de HQs, por possuir característica multimodal e pela proximidade com o público adolescente, podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita crítica e o desenvolvimento de multiletramentos, tanto devido ao uso de textos multimodais quanto ao uso de diversas mídias para realização das atividades. Portanto, os relatos reforçam a importância de considerar os interesses dos estudantes e de integrar recursos ao contexto escolar, ampliando possibilidades de desenvolver multiletramentos.

Respondendo à **primeira** pergunta de pesquisa: **‘Em que tipo de mídia os Mangás podem se enquadrar, considerando a classificação de mídia proposta por Marshall McLuhan?’** observamos que, além de se enquadrarem como mídias multimodais (verbo-visual), o Mangá é também uma mídia fria. Ou seja, por ser de “baixa definição” devido os desenhos quase caricaturados, construídas por quadros, balões, onomatopeias, o Mangá exige uma alta participação do leitor. Essa necessidade de preenchimento, torna a leitura mais ativa.

Em relação à **quarta** pergunta de pesquisa: **‘Como e por que os Mangás podem ser uma alternativa de material didático para o ensino de inglês e dos Multiletramentos?’**, podemos dizer que, por ser uma mídia distinta do livro didático e um gênero de outra cultura, o Mangá se configura como uma ferramenta potente para o desenvolvimento do pensamento intercultural e das habilidades de multiletramentos. Tais práticas são fundamentais, pois, como afirma Rojo (2012, p. 21), é necessário incorporar novas ferramentas às práticas escolares, aprendendo a lidar com o “tratamento de imagem, edição e diagramação”, o que exige formas de produção e de análise crítica por parte dos estudantes.

Diante do exposto, podemos dizer que a nossa hipótese de trabalho se confirmou; isto é, devido a sua natureza multimodal, os Mangás possuem grande potencial para favorecer o aprendizado de idiomas, já que estimulam, simultaneamente, dois modos de percepção: o verbal e o visual imagético.

Após este estudo, ficou claro para nós que o processo de produção de sentido e de conhecimento não deve ser mais exclusivamente linguístico, ele deve abranger o domínio de novas ferramentas e práticas além da escrita tradicional; por exemplo, uso de áudio, vídeo, tratamento de imagem, edição, diagramação, entre outros, conforme propõe a Pedagogia dos Multiletramentos. Para Rojo (2012), a escola precisa mudar sua postura e trabalhar no sentido de integrar as ‘tecnologias digitais de

informação e comunicação' de forma crítica e consciente, além de trabalhar com as múltiplas linguagens e mídias que circulam na sociedade. Portanto, essa abordagem visa a formação de alunos que sejam capazes de exercer uma cidadania plena e crítica em um mundo cada vez mais globalizado, digital e culturalmente diverso.

Apesar dos resultados obtidos serem relevantes, o escopo deste estudo foi limitado. Isso se deve ao fato de termos pesquisado restritamente no Google Acadêmico e ter encontrado apenas um relato de experiência sobre o uso de Mangá no ensino de língua inglesa e dois no ensino de língua portuguesa, que se ajustasse aos nossos objetivos de análise. Desta forma, este estudo não aprofundou a discussão sobre a abrangência da utilização de Mangá como ferramenta didática no Brasil.

Portanto, pretendemos dar continuidade à esta investigação em nível de mestrado, a partir de uma pesquisa-ação, focando no uso de Mangás em práticas pedagógicas que contemplem diferentes níveis de ensino e contextos escolares.

## REFERÊNCIAS

Barbara Seidlhofer (2011) SEIDLHOFER, B. **English as a lingua franca**. *ELT Journal*, v. 59, n.4, p.339-341, Oct. 2005. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/279625972\\_English\\_as\\_a\\_lingua\\_franca](https://www.researchgate.net/publication/279625972_English_as_a_lingua_franca). Acesso em: 9 nov. 2025.

BNCC. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRANCO, Leticia Veiga Castello. **Webtoons e manhwas: a acessibilidade digital e sua influência na leitura no Brasil**. 9 Arte, São Paulo, 2024. p. 4-5.

CAETANO, Érica. **Mangá**. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>. Acesso em: 4 abr. 2024.

David Crystal (1997/ 2003) CRYSTAL, D. **English as a Global Language**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. Disponível em: [https://culturaldiplomacy.org/academy/pdf/research/books/nation\\_branding/English\\_As\\_A\\_Global\\_Language\\_-\\_David\\_Crystal.pdf](https://culturaldiplomacy.org/academy/pdf/research/books/nation_branding/English_As_A_Global_Language_-_David_Crystal.pdf). Acesso em: 9 nov. 2025.

EDITORIA JBC. **Os estilos de mangás**. Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/os-estilos-de-mangas/>. Acesso em: 4 abr. 2025.

EQUIPE JBOX. **Demografias dos mangás: o que é shōnen, shōjo, seinen e josei?** Guia JBOX de mangá para iniciantes #1. JBox, 27 abr. 2021. Disponível

em:<https://www.jbox.com.br/2021/04/27/demografias-de-manga-o-que-e-shounen-shoujo-seinen-e-josei-guia-jbox-de-manga-para-iniciantes-1/>. Acesso em: 25 ago. 2025.

GANIKO, Priscila. **As diferenças entre mangá, manhua e manhwa**. Jovem Nerd, 19 abr. 2020. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/animes-e-mangas/as-diferencas-entre-manga-manhua-e-manhwa>. Acesso em: 6 abr. 2025.

JENKINS, J. **English as a lingua franca: attitude and identity**. Oxford, UK: Oxford University Press, 2007. Acesso em: [https://www.researchgate.net/publication/262105606\\_English\\_as\\_a\\_Lingua\\_Franca\\_Attitude\\_and\\_Identity](https://www.researchgate.net/publication/262105606_English_as_a_Lingua_Franca_Attitude_and_Identity). Acesso em: 9 nov. 2025.

KACHRU, Braj B. **Standards, Codification, and Sociolinguistic Realism: The English language in the Outer Circle**. In: QUIRK, R.; WIDDOWSON, H. (org.). *English in the World: teaching and learning the language and literatures*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1985. p. 11-30. Disponível em: [https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/F044%20ELT-60%20English%20in%20the%20World%20-%20Teaching%20and%20Learning%20the%20Language%20and%20Literatures\\_v3\\_1.pdf](https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/F044%20ELT-60%20English%20in%20the%20World%20-%20Teaching%20and%20Learning%20the%20Language%20and%20Literatures_v3_1.pdf). Acesso em: 9 nov. 2025.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil anos de mangá**. Tradução de Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Estação Liberdade, 2022.

LUIZ, Leandro do Nascimento. **Uso de gêneros textuais multimodais no ensino de língua inglesa em escola pública**. 2015. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras – Português/Inglês e Respectivas Literaturas) – Universidade Federal do Pampa, Bagé, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unipampa.edu.br/jspui/handle/rii/2570>. Acesso em: 1 jun. 2025

LUYTEN, Sonia Bide. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2012. p. 179-211.

MCLUHAN, H. Marshall. O meio é a mensagem. In: MCLUHAN, H. Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (*understanding media*). São Paulo: Cultrix, 2007. p. 21-35.

MCLUHAN, H. Marshall. Meios quentes e frios. In: MCLUHAN, H. Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (*understanding media*). São Paulo: Cultrix, 2007. p. 38-48.

MCLUHAN, H. Marshall. Estórias em quadrinhos MAD: vestibulo para a TV. In: MCLUHAN, H. Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (*understanding media*). São Paulo: Cultrix, 2007. p. 187-193.

PRADO, Carol. **Brasil é 3º mercado de animes fora do Japão e da China; por que eles são mais populares do que nunca?** G1, 7 maio 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-mercado-de-animes-fora-do-japao-e-da-china-por-que-eles-sao-mais-populares-do-que-nunca.ghtml>. Acesso em: 4 abr. 2025.

PFERL, Matheus. **Do Japão para o mundo, animes e mangás são sucesso absoluto**. UNINTER Notícias, 30 ago. 2021. Disponível em: <https://www.uninter.com/noticias/do-japao-para-o-mundo-animes-e-mangas-sao-sucesso-absoluto>. Acesso em: 28 out. 2025.

PUJOL, Patrícia; MOSER, Denise Aparecida. **Vivências no estágio em ensino fundamental II: sequência didática HQ e mangá**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR A DISTÂNCIA (ESUD), 2023. Anais [...]. Campo Grande: UFMS, 2023. Disponível em: <https://submissao-esud.ufms.br/home/article/view/23>. Acesso em: 1 jun. 2025.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012. p. 12-31.

ROJO, Roxane. Blog nos anos iniciais do Fundamental I: a reconstrução de sentido de um clássico infantil. In: LORENZI, Gislaine Cristina Correr; PÁDUA, Tainá-Rekã Wanderley de (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012. p. 35-54

SANTOS, Eduarda Gomes dos. **O uso do mangá como ferramenta didática para desenvolver práticas de multiletramento**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras – Português) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/53715?mode=full>. Acesso em: 1 jun. 2025.

UPADHAYAY, P. **Exploring the diverse world of anime: A guide to anime genres and sub-genres**. Hindustan Times, 14 Feb. 2023. Acesso em: 29 out. 2025.