

# **MANGÁ E ANIME NO ENSINO DAS ARTES VISUAIS: O DESENHO NIPÔNICO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA DE FORMAÇÃO PESSOAL E SOCIAL**

*MANGA AND ANIME IN THE TEACHING OF VISUAL ARTS: THE JAPANESE DRAWING AS DIDACTIC TOOL OF PERSONAL AND SOCIAL FORMATION*

*EL MANGA Y EL ANIME EN LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES VISUALES: EL DIBUJO JAPONÉS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA DE FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL*

Flavia de Morais<sup>1</sup>  
Maikon André Lima da Silva<sup>2</sup>

## **Resumo**

O presente trabalho aborda a utilização do mangá no processo de ensino-aprendizagem, tanto na prática pedagógica formal quanto na informal. Investiga-se o ensino das técnicas de desenho como uma prática mediadora dos conteúdos apresentados, capaz de auxiliar na expressão pessoal — ao traçar paralelos com a realidade dos estudantes. Expõe-se, também, os desafios e o papel do professor de artes, diante do contexto social atual. Versaremos sobre a cultura nipônica, sua história e os motivos pelos quais ela exerce fascínio sobre os jovens. A partir de um processo identitário, essa admiração pode contribuir para a formação dos educandos, por intermédio do consumo de animes e mangás; ademais, examina-se como essas mídias influenciam suas vidas. Através dessas formas de arte, objetiva-se discutir futuros projetos que possam contribuir para o crescimento pessoal da população jovem, ao desenvolver sua autonomia e capacidade de transformar seu meio social. Além disso, analisaremos os animes (animações nipônicas) e suas transposições para o cinema. A pesquisa será pautada nos estudos de autores como: Macwilliams (2008), Luyten (2012), Hallawel (1994), Edwards (2000), entre outros.

**Palavras-chave:** Artes Visuais. Mangás. Anime. Cultura japonesa. Identidade.

## **Abstract**

The present work addresses the use of manga in the teaching-learning process, both in formal and informal pedagogical practice. The teaching of this drawing technique is investigated as a mediating practice for the content presented, capable of assisting in personal expression, by drawing parallels with the students' reality. It also exposes the challenges and the role of the art teacher, given the current social context. We will talk about Japanese culture, its history and the reasons why it fascinates young people. From an identity process, this admiration can contribute to the education of students through the consumption of anime and manga; it also examines how these media influence their lives. Through these art forms, the aim is to discuss future projects that can contribute to the personal growth of the young population, by developing their autonomy and the ability to transform their social environment. In addition, we will analyze animes (Japanese animations) and their transposition to the cinema. The research will be based on the studies of authors such as: Macwilliams (2008), Luyten (2012), Hallawel (1994), Edwards (2000), among others.

**Keywords:** Visual art. Manga. Anime. Japanese Culture. Identity.

## **Resumen**

El presente trabajo trata la utilización del manga en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto en la práctica pedagógica formal cuanto en la informal. Se estudia la enseñanza de las técnicas de dibujo como práctica mediadora de los contenidos presentados, capaz de ayudar en la expresión personal — al establecer paralelos con

---

<sup>1</sup> Graduanda em Licenciatura em Artes Visuais. Centro Universitário Internacional Uninter. E-mail: flavinhademorais@outlook.com

<sup>2</sup> Professor do Centro Universitário Internacional Uninter. Graduado em Educação Artística pela Universidade Federal do Paraná. E-mail: sanduichederealidade@gmail.com.

la realidad de los estudiantes. Se exponen, también, los retos y el rol del profesor de artes en el actual contexto social. Discurremos sobre la cultura japonesa, su historia y las razones por las cuales ella resulta fascinante para los jóvenes. A partir de un proceso de identificación, esa admiración puede contribuir para la formación de los educandos, por intermedio del uso de animes y mangas; además, se examina cómo esos medios influenciaron sus vidas. Con esas formas de arte, se pretende discutir futuros proyectos que puedan contribuir para el crecimiento personal de la población joven, al desarrollar su autonomía y capacidad de transformar el entorno social. Además, analizaremos los animes (animaciones japonesas) y sus adaptaciones para el cine. La investigación se apoyará en los estudios de autores como: Macwilliams (2008), Luyten (2012), Hallawel (1994), Edwards (2000), entre otros.

**Palabras-clave:** Artes Visuales. Mangas. Anime. Cultura japonesa. Identidad.

## 1 Introdução

É essencial que todo profissional de artes amplie seus conhecimentos e explore alguns aspectos de artes populares, não só para apenas “falar a língua dos jovens”, como também enriquecer sua prática em sala de aula. A evasão escolar é reflexo das falhas em investir em projetos sociais que despertem o interesse do aluno pela sua formação, não só acadêmica, mas pessoal e social.

Desenvolvi o interesse em trabalhar com ilustrações voltadas à cultura pop, mais precisamente a cultura japonesa, pelo fato de desde muito jovem já ter passado por situações extremas de violência e abandono, encontrando nos desenhos uma forma de expressão. A tentativa era compreender os processos e importância da realização de projetos voltados à arte, formais ou informais, e o papel do educador na vida dos jovens, através do ensino do desenho.

O presente artigo abordará uma breve história do mangá, sua origem, sua propagação pelo mundo e suas principais características, assim como os animes, seguindo o mesmo estilo dos seus mangás de origem e sua ascensão cinematográfica.

Em relação à elaboração das aulas, deixarei claro que é importante exemplificar as etapas do trabalho que utilize as características próprias dos mangás, ao mesmo tempo em que os alunos possam desenvolver seu próprio traço; estimula-se, assim, a criatividade e autonomia, com a exploração didática, onde é possível e imprescindível traçar paralelos com diversos assuntos de forma interdisciplinar.

Todavia, este trabalho é uma contribuição para o enriquecimento de práticas que transponham possibilidades, enriquecendo o ensino das artes visuais, bem como compartilhar os conflitos e conquistas que permeiam esses caminhos.

## 2 Mangás e animes: breve história, características e gêneros

A palavra para designar os quadrinhos japoneses, Mangá, de acordo com Rocha (2008, p. 21), é formada por dois ideogramas: man (漫) que pode ser traduzido como “aquilo que não é sério” ou simplesmente “humor”; ga (画) significa “desenho” ou “imagem”. Ou seja, Mangá em tradução livre seria “desenhos engraçados”. A palavra começou a ser utilizada para diferenciar os quadrinhos japoneses dos *comics* (quadrinhos americanos) que também contam histórias por meio de figuras seqüenciais.

De acordo com Macwilliams (2008), a chegada do cartunista Charles Wirgman (1832-1891) em Yokohama, no ano de 1857 foi fator determinante para os japoneses tomarem conhecimento dos chamados pelo autor de “desenhos animados de estilo ocidental”, tão famosos fora do Japão. Com intuito de trabalhar como jornalista do *Illustrated London News*, jornal britânico que foi publicado até 1971, Wirgman pediu demissão após um ano no cargo, devido ao seu interesse por ilustrações. Ele decidiu criar sua própria revista e com os conhecimentos sobre editoração e impressão, criou o *The Japan Punch* (1862), primeira revista humorística ocidental no Japão.

Seguindo o pensamento da autora, podemos chegar à conclusão que o então mangá que temos atualmente é fruto não só de tradições orientais e não nasceu de um processo simples; ele é resultado de uma mescla de esforços e histórias de diversos profissionais.

No Japão, há a separação por gênero de mangás (shoujo, shonen, josei, yaoi, etc). Contudo, neste trabalho, que tem o objetivo de analisar a influência dessas mídias nos processos de construção de identidade dos jovens, abordaremos apenas dois deles: Shoujo e Shonen.

Segundo Luyten (2012), o **Shoujo Mangá** é uma revista voltada para o público feminino, focada no cotidiano e romance entre os jovens que compõem o enredo. Traz consigo inúmeras propagandas de roupas e cosméticos, algo que, em teoria, agrada boa parte do público. É necessário levar em consideração que o Japão é um país conservador, onde a mulher deve ser delicada, recatada e voltada para as tarefas domésticas. Esse quadro vem mudando gradativamente, o que significa que, felizmente, há uma crescente de personagens femininas fortes e determinadas sendo retratadas nessas páginas.

O Shoujo Mangá possui características marcantes e, segundo Santoni (2017), seu traço é limpo e delicado, livre de hachuras e acabamentos pesados. As personagens retratadas possuem olhos grandes e arredondados, dando um ar de delicadeza e inocência, assim como o cenário simplificado, muitas vezes cheias brilhos e flores — o que remete o leitor uma sensação flutuante e fantasiosa.

Em contraste com o Shoujo, temos o **Shonen Mangá**: as histórias apresentadas têm como base a chamada jornada do herói, como Vieira (2019) explica, de forma sucinta, tendo como base os pensamentos de Joseph Campbell (1989) — grande estudioso da mitologia. Ao perceber que várias histórias seguiam o mesmo script, Campbell criou sua teoria: resumidamente, uma pessoa comum (protagonista), que a primeiro momento, se recusa a embarcar em uma aventura, passa por provações e feitos, sofrendo transformações e crescimento interno e assim recebe sua recompensa para enfim retornar ao seu lar.

Dito isso, nas histórias são retratadas situações de superação de obstáculos com base na amizade e esforço do protagonista ou do coletivo em que ele se encontra. Em relação à representação gráfica, os personagens são desenhados com olhares determinados e poses bem delineadas e o traço é carregado de sombreamentos e hachuras — algumas vezes com o objetivo de atribuir um ar sombrio e sério à cena.

O termo “Anime” (forma animada dos quadrinhos), designava antigamente os desenhos de origem japonesa entre os mesmos, como aponta Rocha (2008). No Brasil, tudo era “desenho animado”, independentemente de sua origem. A palavra deriva do termo em inglês *animation* (animação); dessa forma, adotou-se mundialmente a palavra anime para as animações japonesas, diferenciando-as de outras, como o *cartoon* americano. Ainda segundo o autor, as primeiras produções japonesas foram produzidas em caráter experimental, e mais tarde, com o sucesso na mídia, passaram a ser patrocinadas por produtoras de cinema em Tokyo e Kyoto. Segundo Nagado (2005 apud SANTONI, 2017), a indústria do anime surgiu em meados dos anos 50, ganhando força apenas na década de 1970, com o título *Uchuu Senkan Yamato* (1974) — adaptado no Brasil para Patrulha Estelar.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), tornou-se financeiramente inviável investir na produção de animações mais elaboradas (ROCHA, 2008), devido à necessidade de importação da matéria-prima. As atividades só foram retomadas após a estabilização do país pós-guerra, com o primeiro longa metragem colorido japonês *Hakuja Den* (1958), intitulado de *A Lenda da Serpente Branca* no Brasil.

Animes e mangás são produtos importantes da cultura pop japonesa, e segundo Santoni (2017), responsáveis por difundir a cultura e as crenças de gerações nipônicas, sendo essas mídias veículos motivadores para que a população se recupere financeiramente no período pós-guerra. Com seu traço característico, marcado por “olhos grandes, corpos esguios, muito movimento nas cenas, poderes cheios de luzes e efeitos.” (SANTONI, 2017, p. 43), conquistou um público mundial, o que possibilitou a abertura de um mercado lucrativo, inclusive para novos produtos como brinquedos, roupas e videogames.

O Brasil é um desses países que consome avidamente esses produtos, seja pela TV, internet, bancas de jornal e eventos voltados à cultura japonesa. De acordo com Scoville e Alves (2018), foi na década de 1990 que eles ganharam espaço no ocidente:

[...] os quadrinhos japoneses, os mangás, invadiram definitivamente o ocidente e conquistaram uma parcela considerável do mercado, inclusive influenciando artistas e estimulando a produção local de mangás em vários países. Nesse período mais recente, o primeiro mangá japonês publicado no Brasil foi *Lobo Solitário* [...] em 1988. Desde então, principalmente a partir da metade da década seguinte, foram publicados diversos mangás no Brasil [...] (SCOVILLE; ALVES, 2018 p. 247).

Zucon e Braga (2013. p. 26) afirmam que “a noção de cultura brasileira procura enfatizar as diversas matrizes históricas”, portanto, é correto afirmar que nossa formação sócio-histórica é abundante. A diversidade é uma característica da cultura brasileira; até mesmo o nosso futebol, advindo da Inglaterra, sofreu modificações e adaptações até se transformar em algo típico e associado ao Brasil. Percebe-se que, tanto pelo seu traço característico quanto pelas histórias fantásticas ou seus personagens palpáveis, os mangás e animes influenciaram diversos artistas, mesmo sendo oriundos de um lugar tão distante. Eles impulsionaram até mesmo a produção local, com obras de Maurício de Souza como *Turma da Mônica Jovem* (2008) — que acabou se tornando parte da cultura pop nacional.

Em vista do crescente interesse voltado à cultura japonesa e o consumo em relação aos seus produtos (isso inclui quadrinhos, animações, vídeo games etc.), há festivais como *Aki Matsuri* (indo pra sua 34ª edição) realizado anualmente em Mogi das Cruzes e o *Bunka Matsuri* (na Praça da Liberdade – SP) organizado pela Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e de Assistência Social, (Bunkyo), que conta com uma novidade, segundo a Folha de São Paulo (2020, n.p.) que seria “um espaço dedicado aos mangás e animes, no qual especialistas esclarecem dúvidas e falam sobre o universo *otaku*, que ganha apreciadores no Brasil.” É interessante observar e analisar o que isso desperta nos jovens, estimular e direcionar os conteúdos de forma a acrescentar saberes aos alunos.

Podemos notar que essa linguagem é familiar aos jovens, o que a torna uma ferramenta interessante a ser usadas em sala de aula. Serão levantadas algumas questões e perspectivas pertinentes às novas abordagens, no que diz respeito ao uso do desenho mangá no ensino da arte e seus impactos na vida dos alunos a seguir.

### 3 Análise dos resultados

Para ensinar não é necessário apenas o pleno domínio do assunto. É preciso recordar que nós, professores, podemos e devemos aprender com nossos alunos. Aprender é um exercício de humildade, em que admitimos nossas dificuldades; logo, é fulcral assumir que não se domina tudo sobre determinado assunto, o que torna o aprendizado acessível e prazeroso.

Foi-se o tempo em que o ensino das artes era apenas "educação artística", encarada como uma atividade recreativa, longe de ser a área de estudo que é hoje. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) estabeleceu em 1996 a Lei 9.394 (BRASIL, 1996) que o ensino das artes visuais fosse componente curricular obrigatório. No entanto, ainda assim há um longo caminho a percorrer, visto que enfrentamos o preconceito de que arte é algo facultativo, que não agrega conhecimento que possa ser aproveitado no mercado de trabalho. Até mesmo alguns profissionais da educação, como apontam Edwards (2000), encaram o ensino da arte como valioso, porém não essencial. É claro que se pensarmos em uma sociedade que enfrenta situações de risco, expostas à violência e até falta de saneamento básico, é complicado cogitar investir em arte, quando não se tem nem o mínimo para uma vida digna. As políticas educacionais, assim como aponta Gomes e Nogueira (2008), precisam ser pensadas de forma a se atender às questões sociais refletidas nas escolas e projetos sociais, combatendo a marginalização, a violência, ausência de cuidados, pobreza, falta de saneamento básico e tantas outras situações de risco enfrentadas pela população.

Ainda segundo os autores, educadores e alunos são agentes político-sociais, visto que em sala de aula são promovidas oportunidades e experiências que ampliem o saber participativo na sociedade. Evidencio aqui a importância de se trabalhar o desenho em sala de aula, em específico o nipônico (mangá) — ligado à cultura popular e tão presente na vida dos jovens. A valorização de diferentes estilos de arte, principalmente quando trabalhados na prática pedagógica (seja ela na educação formal ou informal), sejamos capazes de expandir nosso olhar sobre o diferente e assim “presenciar o despertar de uma cultura democrática em que valores como diversidade, sensibilidade e cidadania sejam postos em evidência.” (GOMES; NOGUEIRA, 2008, p. 587).

Toda criança desenha, cria e transforma aquilo o que vê e o que vivencia, sendo uma habilidade espontânea que se perde, muitas vezes, com o passar do tempo. O desenho é uma linguagem que raramente encontra resistência em sala de aula: o aluno tende a rabiscar a folha do caderno, por vezes, sem perceber que está desenhando, é algo que flui naturalmente.

Retomando o argumento anterior, no que diz respeito ao cenário da educação atual, onde alunos estão cada vez mais desinteressados, focados muitas vezes no começo da vida

trabalhista e objetivando uma vida financeira melhor, não restam dúvidas sobre a importância de um projeto que leve em consideração o reconhecimento das diferenças; dessa forma, resgata-se o interesse, com vistas ao processo de socialização natural, através das histórias em quadrinhos japonesas — por se tratar de um mundo familiar e agradável no meio jovem.

Almeida (2003 apud GOMES; NOGUEIRA, 2008, p. 588), aponta que foi aproximadamente nos anos 80 que surgiram novos métodos do que se diz respeito ao ensino da Arte. A autora ainda expõe que:

As imagens produzidas tanto pela cultura artística (pintores, escultores) como as produzidas pela mídia (propaganda de TV e publicitária gráfica, clip musical, internet) passaram a ser utilizadas pelos professores e alunos da educação básica. O uso de diferentes imagens possibilitou aos professores maiores opções de conteúdos a serem explorados com os alunos, diversificando as possíveis formas de aprendizagem (ALMEIDA, 2003 apud GOMES; NOGUEIRA, 2008, p. 588).

O interessante, ao considerar o uso dos quadrinhos em âmbito educacional, é segundo Vergueiro (2005), a possibilidade de obter resultados muito melhores do que se obteria sem eles; além de a fácil leitura aumentar a motivação para os conteúdos trabalhados, promove-se um dinamismo na sala de aula, devido à identificação com a história e seus personagens.

A necessidade de reinventar-se no processo de ensino-aprendizagem é sempre discutida, o que viabiliza processos que formem sujeitos inventivos, dispostos a integrarem e transformarem o meio social em que estão inseridos. Em seu livro *A mão livre 2*, Philip Charles Hallawell (1994, p. 10) relata que, durante sua prática docente, percebeu que seus alunos de desenho se tornavam mais “críticos à sua realidade, mais sensíveis e mais criativos”. Assim, o autor chegou à conclusão que o ensinar a desenhar, bem como o desenho em si “é um instrumento educacional muito rico, com uma abrangência muito maior do que pensava.” (HALLAWELL, 1994, p. 10).

Nesse contexto, iremos tecer mais alguns elementos que devem ser considerados acerca do ensino do desenho e o hábito de desenhar:

**Combater o medo e insegurança:** a vida é cheia de desafios e os tropeços fazem parte deste caminho. Deve-se ter em mente que ao cair não podemos permanecer inertes no chão. Ao desenhar, passamos a compreender que errar faz parte do processo de aprendizagem.

**Desenvolver a percepção visual:** aprender a desenhar está intrinsecamente relacionado com a observação das coisas, do mundo que nos cerca. Hallawell (1994) destaca que uma das habilidades que adquirimos na prática de desenhar é um olhar mais atento e sensibilizado.

**Despertar interesse em ampliar o conhecimento:** é interessante, ao se trabalhar com desenho e traçar paralelos com a história da arte, fazer referências às técnicas e estilos de

diferentes obras e períodos artísticos, valendo-se de que os mangás abordam os mais diversos temas. Isso faz com que o aprendizado seja válido e mais abrangente.

**Criatividade e autenticidade:** a criatividade não é algo exclusivamente voltado à arte; contudo, as poéticas que envolvem o fazer artístico, a criação de uma obra requer uma dose de pensamento criativo. Edwards (2000), em seu livro *Desenhado com o lado direito do Cérebro*, traz um estudo sobre as funções dos hemisférios cerebrais. Em síntese, a autora constata que o lado direito do cérebro responde mais às atividades artísticas, sendo ele o responsável por traços ligados à percepção, imaginação e criatividade.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997) indicam que a avaliação consiste em atribuir valor às atividades trabalhadas pelo professor e apreendidas pelos alunos, o que implica em “reconhecer os limites e a flexibilidade necessários para dar oportunidade à coexistência de distintos níveis de aprendizagem.” (BRASIL, 1997, p. 63). Ainda, segundo os PCNs, a avaliação deve ser contínua, ocorrendo antes de cada aula, partindo de pesquisas e preparações; durante as atividades, deve-se buscar métodos que atinjam e mantenham o interesse dos estudantes e, finalmente, após os trabalhos, analisar as aprendizagens adquiridas e fazeres criativos dos alunos.

Ainda no que se refere à avaliação, é interessante manter registros periódicos em forma de um portfólio, assim como sugerido por Diaz *et al.* (2013), no qual cada aluno registraria seu progresso. A concepção de avaliação deve ser diagnóstica, contínua e qualitativa, com vistas ao acompanhamento, em um processo de identificação de aptidões, conquistas e dificuldades de cada aluno individualmente — ao mesmo tempo em que tem a função de nortear os procedimentos e abordagens utilizados. Por fim, o ato de avaliar está diretamente ligado aos objetivos a serem alcançados, o que deve ser traçado logo no início do planejamento.

Conclui-se que não só a prática do desenho pode ser uma ferramenta de expressão, capaz de formar estudantes criativos e mais autênticos, como todo o processo de socialização escolar tem papel primordial na formação da identidade pessoal do estudante, resgatando, então, o interesse nas aulas; logo, é importante observar e registrar mudanças significativas quanto ao modo dos jovens lidam com as dificuldades e impressões no decorrer do processo de ensino-aprendizagem.

#### **4 Considerações finais**



Esse trabalho teve como objetivo ampliar as convicções e abordagens acerca da educação e projetos voltados para jovens, usando como ferramenta o ensino do desenho mangá e seus usos em sala de aula. Sendo assim, buscamos expor caminhos e poéticas acerca da cultura nipônica, com foco nos mangás e animes tão populares entre e os jovens, porém dificilmente trabalhada pelos professores. Anseia-se que essa breve abordagem seja a centelha que acenda a inquietação da busca por mais conhecimentos e aprofundamentos sobre o tema.

Buscou-se comprovar, a partir de estudos e investigações, que projetos focados no crescimento pessoal, como o uso do mangá, bem como o ato de desenhar, contribuem com a formação de sujeitos mais críticos, com capacidade de solucionar problemas de forma bem mais criativa. Quando o jovem se vê em frente a uma atividade que apresenta algum tipo de dificuldade, ele transforma a aflição perante o desconhecido em oportunidade de aprendizado, seleciona seus pontos fortes e viabiliza maneiras de progredir. É disso que se trata o estudo apresentado nesse trabalho: oferecer a esses jovens uma experiência transformadora, mostrar-lhes sua própria capacidade de interpretar e transmitir sua visão de mundo, ao explorar seu lado autêntico e criativo.

Foram descritos, de forma concisa, meios de utilização e saberes agregadores usando como ferramenta o desenho mangá em sala de aula, bem como foram levantadas algumas questões de como o ensino das artes pode ser mal interpretado pela sociedade, ressaltando o importante papel social do professor de artes.

Constatou-se que, ao se trabalhar com pessoas, deve-se prevalecer o cuidado e compreensão, isso deve ser maior do que qualquer teoria ou regra já escrita. Nesse sentido, foi enfatizada que a diversidade de contextos, os conhecimentos prévios e as relações sociais enriquecem o ensino e foram os pilares do desenvolvimento dessa pesquisa; logo, foram incorporados, não só com conhecimentos específicos em desenho mangá, mas o cuidado de agregar saberes e habilidades, ao considerar toda a bagagem cultural — criando um ambiente de livre expressão para os estudantes.

Nessa perspectiva, esse trabalho pode vir a ser o ponto de partida para outros estudos e pesquisas e ainda contribuir na formação de futuros professores do ensino da arte. Aqui ficam registrado as observações e apontamentos, destacando o direito do aluno ao acesso à informação; o intuito é propagar conhecimentos e diferentes culturas, devido à importância da arte na formação dos estudantes. Providenciamos propagar o conceito de formar cidadãos críticos e pensantes, visto que a educação vai além das paredes da escola e visa à formação humana, pois é preciso sujeitos bem formados em nossa sociedade.

## Referências

- BRASIL, Ministério da Educação, Cultura e do Desporto. Secretaria do Ensino Fundamental. SEF. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>. Acesso em: 01 out. 2020.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, p. 27.833, 23 dez. 1996.
- DIAZ, M. Metodologia do ensino das artes visuais. In: ZAGONEL, B (org.). **Metodologia do ensino de arte**. Curitiba: InterSaberes, 2013. p. 217-272.
- EDWARDS. Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. 4. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.
- GOMES, K. B.; NOGUEIRA, S. M. A. Ensino da Arte na escola pública e aspectos da política educacional: contexto e perspectivas. **Ensaio: aval. pol. públ. Educ. Rio de Janeiro**, v. 16, n. 61, p. 583-596, out./dez. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ensaio/v16n61/v16n61a06.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2020.
- HALLAWELL. P.C. **A mão livre 2: técnicas de desenho**. São Paulo: Melhoramentos, 1994.
- LUYTEN, S. B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2012.
- MACWILLIAMS. M. W. **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Nova York: M.E. Sharpe, 2008.
- ROCHA, M. M. **A arte da animação japonesa: em busca de gerativos de sentidos**. 2008. 132 f. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://cutt.ly/puc-tese-rocha2008>. Acesso em: 26 ago. 2020.
- SANTONI, P. R. **Animês e mangás: a identidade dos adolescentes**. 2017. 167 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Artes Visuais) - Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/24480/1/2017\\_PabloRodrigoSantoni.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/24480/1/2017_PabloRodrigoSantoni.pdf). Acesso em: 30 ago. 2020.
- SCOVILLE, A. L.; ALVES, B. O. **Laboratório de Artes Visuais: fotografia digital e quadrinhos**. Curitiba: InterSaberes, 2018.
- VERGUEIRO, W. *et al.* **Como usar as histórias em quadrinho na sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005. p.9-22.
- VIEIRA, D. Jornada do Herói: as 12 etapas de Christopher Vogler e Joseph Campbell para contar uma história impecável. **Comunidade Rock Content**, 03 abr. 2019. Disponível em: <https://comunidade.rockcontent.com/jornada-do-heroi/>. Acesso em: 30 ago. 2020.
- ZUCON, O.; BRAGA, G. G. **Introdução às culturas populares no Brasil**. Curitiba: InterSaberes, 2013.