



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS PROFESSOR ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

JOÃO GUILHERME ARAUJO SILVA

**ATAQUE AO TITÃ – A UTILIZAÇÃO DO ANIME COMO MATERIAL DIDÁTICO
NO ENSINO DE HISTÓRIA**

**PARNAÍBA-PI
2024**

JOÃO GUILHERME ARAUJO SILVA

**ATAQUE AO TITÃ – A UTILIZAÇÃO DO ANIME COMO MATERIAL DIDÁTICO
NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Artigo apresentado à Universidade Estadual do Piauí, Campus Professor Alexandre Alves de Oliveira, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em História.

Orientador: Prof. Dr. Felipe Augusto dos Santos Ribeiro

Coorientador: Prof. Dr. Francisco José Leandro Araújo de Castro



GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO
CAMPUS PROFESSOR ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA
COORDENAÇÃO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA



ATA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
 (conforme RESOLUÇÃO CEPEX 014/2011 de 13 de maio de 2011)

Aos dezessete dias do mês de junho de dois mil e vinte e quatro, às 19:00 horas, na sala virtual do Google Meet <<https://meet.google.com/bfs-wkco-yfg>>, na presença da banca examinadora, presidida pelo professor **Felipe Augusto dos Santos Ribeiro** e composta pelos seguintes professores membros: **Francisco José Leandro Araújo de Castro** (coorientador), **Fernando Bagiotto Botton** e **Mateus Fernando dos Santos de Meneses**, o aluno **João Guilherme Araujo Silva** apresentou o Trabalho de Conclusão de Curso na graduação de Licenciatura em História, como elemento curricular indispensável à colação de grau, tendo como título: **ATAQUE AO TITÃ – A UTILIZAÇÃO DO ANIME COMO MATERIAL DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA**. A banca examinadora reunida em sessão reservada deliberou e decidiu pela aprovação do candidato. Eu, professor Felipe Augusto dos Santos Ribeiro, na qualidade de presidente da banca lavrei a presente ata que será assinada por mim, pelos demais membros e pelo aluno apresentador do trabalho.
 Obs.: A banca examinadora atribuiu a nota 9,0 ao referido Trabalho de Conclusão de Curso.

 Prof. Dr. Felipe Augusto dos Santos Ribeiro
 Presidente da Banca Examinadora

 Prof. Dr. Francisco José Leandro Araújo de Castro
 Coorientador

 Prof. Dr. Fernando Bagiotto Botton
 Membro da Banca Examinadora

 Prof. Esp. Mateus Fernando dos Santos de Meneses
 Membro da Banca Examinadora

 João Guilherme Araujo Silva
 Aluno

ATAQUE AO TITÃ – A UTILIZAÇÃO DO ANIME COMO MATERIAL DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA

João Guilherme Araujo Silva

RESUMO: Este trabalho tem como intuito apresentar a utilização do anime/mangá *Ataque ao Titã* (2009–2021) do mangaká Hajime Isayama (1986) como material didático no ensino de história, tendo foco em abordar o uso de animes e mangás como fontes de estudos. No primeiro momento buscou-se apresentar o que são os gêneros anime e mangá, suas origens e toda a cultura que foi criado com o passar do tempo, cultura essa que se tornou popular entre os jovens e cada dia passa a ter mais relevância em outros cenários que fogem somente do nicho *nerd* ou *geek*. Em seguida, foi abordado a história do anime estudado nesse trabalho, *Ataque ao Titã*, descrevendo alguns acontecimentos e dando base para o enredo tratado nas tramas, sendo importante explicar todo o mundo imaginário criado pelo autor da obra. Ao final foi necessário mostrar a possibilidade de usar essas novas mídias como material didático em sala de aulas e debater, de forma prática, os temas que o anime apresenta o possibilita seu uso em sala de aula na disciplina de história. A pesquisa consistiu em uma análise da bibliografia selecionada e embasou-se nas teorias de poder com Michel Foucault (1999), identidade com Stuart Hall (2006) e ensino com Paulo Freire (2014) para desenvolvimento das argumentações aqui apresentadas.

Palavras-chave: Anime; Mangá; História; Ataque ao Titã; Material didático

INTRODUÇÃO

A utilização de animes no ensino de história pode promover uma compreensão mais profunda dos acontecimentos e contextos históricos, bem como promover o interesse dos alunos pelo assunto. Ao incorporar animes nas aulas de história, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo que atenda aos diversos estilos e preferências de aprendizagem dos alunos. Em resumo, animes e mangás podem ser ferramentas valiosas no ensino de história, oferecendo uma abordagem de aprendizagem única e envolvente que pode melhorar a compreensão e apreciação dos alunos sobre eventos e contextos históricos.

Os animes podem ser usados com eficácia no ensino de história devido às suas formas variadas de exibir algum fato e narras suas histórias. Eles oferecem uma forma única e interessante de apresentar conceitos e contextos históricos, tornando-os mais acessíveis e agradáveis para os alunos. O uso de animes na educação básica tem sido explorado em diversas disciplinas, sendo alguns exemplos: Química, Geografia e História.

A cultura dos animes¹ e mangás² vem crescendo bastante desde as décadas de 1980 e 1990, período esse que trouxe várias obras de grande renome para o meio das histórias em quadrinhos japonesas. Mediante o sucesso das histórias em quadrinhos americanas das grandes empresas como Marvel e DC Comics, essas histórias têm seu início na metade do século XX. O historiador Mário David Pinto de Melo em seu trabalho *Quadrinhos e Comunicação: uma história das Histórias em Quadrinhos* (2010), aborda o surgimento dessas histórias em quadrinhos americanas.

Nas pesquisas sobre HQs convencionou-se adotar como marco inicial de origem a data de 1895, ano de criação do Yellow Kid, de Richard F. Outcault, no jornal *New York World*, Estados Unidos. Entretanto, tal fato não implica em dizer que os quadrinhos estejam presentes na história da humanidade há pouco mais de um século ou que a obra de Outcault seja de fato a grande pioneira dos quadrinhos. Uma boa definição de quadrinhos é que eles são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9). A partir desse conceito, as origens das HQs remontam a uma época bem mais distante que o final do século XIX. Para Sonia Luyten (1987, p. 16) “por incrível que pareça, as origens das HQs estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos”. E ainda nessa mesma linha de raciocínio, pode-se então incluir os mais diversos relatos de variadas civilizações ao longo da história, representadas através de desenhos dispostos em sequência “narrando” um dado acontecimento. (Melo, 2010, p. 96)

Já os mangás vinham ganhando espaço cada vez mais na juventude dos anos 80 e 90, período em que a muitos foram apresentadas as obras *Samurai X* (1994), *Thunder Cats* (1985), *Cavaleiros do Zodíaco* (1985) e *Dragon Ball Z* (1984) que tiveram grande repercussão e permitiram cada vez mais investimento para ampliar essa nova cultura, que viria a se popularizar nos anos 2000. Para entendermos um pouco o mundo das animações japonesas e suas histórias em quadrinhos, é preciso entender suas origens e o motivo pelo qual esse gênero ganhou um grande destaque nos últimos anos. O destaque que os gêneros anime e mangá conquistaram, juntamente com as HQs (histórias em quadrinhos), advém do processo de globalização e a agilidade na troca de informações, que se mostra cada vez mais rápida. Tal processo fez com que o que era muito popular em uma determinada região do globo pudesse se espalhar para o restante do mundo e isso aconteceu não só com os animes, mangás e HQs, mas também com cinema e com a música.

1 Animes é uma forma de chamar as animações japonesas que são apresentadas por algum canal de exibição, muitos se assemelham a uma série com algumas temporadas.

2 Mangá é uma história em quadrinho criado no Japão que geralmente narra uma história de algum personagem fictício ou não com vários acontecimentos, que possui sua própria forma de ler.

Os animes são uma representação audiovisual das histórias em quadrinhos japonesas conhecidas como mangás, os animes seriam de certa forma uma série animada de uma adaptação de um livro, nesse caso histórias em quadrinhos japonesas, mas nem todo anime é uma adaptação de um mangá, ele também pode ser uma adaptação de um jogo, livro ou até mesmo contos e lendas.

O mangá é um gênero mais antigo, visto que as animações japonesas datam de pouco menos de um século, enquanto os mangás são datados desde o século XVII. Segundo tradições japonesas, a animação surgiu no teatro de sombras, que era feito com uma tela em tecido e iluminação específica que projetavam as sombras de marionetes para narrar contos e histórias locais. Essas narrativas com o tempo foram repassadas de forma escrita sobre papel de arroz. Os mangás possuem uma linguagem própria e para entender sua leitura é preciso assimilar o sistema de escrita que é apresentado, se lendo os quadros de traz para frente e de cima para baixo.

No Japão os mangás surgem no Período *Edo* marcado pela prosperidade que se inicia no Xogunato, sistema político empregado no Japão em 1603 na antiga cidade de Edo e atual capital do país, Tóquio. Esse período é importante para entendermos como o Japão vai se desenvolver culturalmente, pois é nessa época em que haverá o isolamento de culturas externas fortificando suas raízes culturais sem deixar que as de fora influenciassem nas suas tradições. O gênero Mangá só será nomeado em 1812 pelo escritor e artista Katsushika Hokusai (1760 – 1849). No artigo *O Mangá e a Identidade Japonesa no Pós-guerra* (2012) de Juliana Braga e Ricardo Jorge de Lucena Lucas, conta um pouco das origens dos mangás.

No Período Edo (1660-1867), houve um grande investimento no entretenimento artístico, como o Ukiyo-ê (“retratos do mundo flutuante”, em português), que eram pinturas produzidas de modo semelhante à xilogravura. As gravuras, vindas dos bairros boêmios, tinham como temática a vida cotidiana, os bordéis, as gueixas, performances teatrais, lendas e a natureza, sempre refletindo a transitoriedade da vida e as mudanças sociais do Edo. Nessa época, algumas destas imagens eram impressas com pequenos diálogos, assemelhando-se ao mangá atual. (figura 2) Katsushika Hokusai, artista da época famoso por obras como *Kanagawa oki nami ura* (A Grande Onda de Kanagawa), foi o primeiro a usar o termo ‘mangá’, que significa ‘rascunhos livres e inconscientes’, para nomear seus desenhos de personagens caricaturados. Esses desenhos, em sua maioria, retratavam de forma bem humorada a vida social no Período Edo. Muitos destes desenhos foram reunidos e compilados no que foi denominado Hokusai Manga, um de seus principais trabalhos. (Braga e Lucas, 2012, p. 4)

O mangá dentro da cultura japonesa passou a ser utilizado como fonte de alívio cômico junto com algumas críticas sociais do período em que eles eram publicados, além disso serviam como forma de repassar certas histórias culturais. Na cultura japonesa sempre

é ressaltado a importância do esforço e trabalho duro, com longas horas de expedientes em empresas; os mangás por serem de fácil leitura e geralmente mais curtos que livros são muito consumidos tanto pela sua praticidade como pelas temáticas. Mangás com o tema de comédia ajudam a passar o tempo, como no caso do mangá bastante conhecido *Saiki* (2012) que além da versão impressa possui a adaptação cinematográfica (anime) que se encontra disponível na plataforma de *streaming* Netflix. O anime conta a vida escolar de um ser poderoso que veio a terra, e assume a forma de um estudante do colegial japonês, as premissas muito fantasiosas que são abordadas, mas de temas leves e descontraídos, são o que fazem os animes e mangás terem cada vez mais sucesso e visibilidade entre o público.

Mas diferente do que era feito no século XVII os mangás de hoje em dia têm novos assuntos e adereços que os compõem, mas ainda mantêm uma grande relevância na sociedade japonesa, pois ainda repassam valores que os mangakas³ querem representar. Os animes tiveram grandes destaques principalmente no período pós Segunda Grande Guerra Mundial (1945 – 1960) onde juntamente com os Estados Unidos se teve uma campanha para reerguer a economia do país e o sistema industrial. Muito inspirados no cinema e *HQ's* americanos os mangás nesse período serviram como forma de linguagem e identificação de um povo, por um período difícil que o Estado passava.

No artigo *Contextos históricos e sociopolíticos dos mangás e animês e sua potencialidade no ensino* (2018) de Bruna Navarone Santos e Anunciata Sawada, é debatido sobre a interação dos mangás japoneses e seu contexto histórico do pós-guerra com o auxílio estadunidense em reconstruir um país arrasado pela destruição, que vai se utilizar da cultura para transmitir a conjuntura que o Japão passava. Os animes e mangás nessa questão foram de grande ajudar para a juventude desse período.

A partir desta contextualização da produção e divulgação do Animê e Mangá se torna possível compreendê-los como enunciados que fazem parte de um contexto histórico e ideológico, enquanto um sistema de ideias socialmente determinado com juízos de valor e visões de mundo de uma dada sociedade [Silvestri e Blanck, 1993]. (Santos e Sawada, 2018, p. 5)

Dentre as histórias contadas pelos diversos mangás existentes, algumas delas que se destacam no meio, sendo obras mais conhecidas, inovadoras ou que abordam temas mais pesados. O mangá e anime de *Naruto* (1997), obra criada pelo mangaká Masashi Kishimoto (1974), que fala de um órfão, Naruto Uzumaki, o qual têm seus pais mortos por um demônio

³ Mangaká é a palavra usada para um quadrinista ou artista de banda desenhada no Japão. No Japão a palavra é utilizada para se referir a qualquer cartunista ou quadrinista, tanto japoneses quanto estrangeiros. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mangak%C3%A1>>.

em forma de raposa de nove caudas e sua vila toda destruída pelo mesmo. A obra *Naruto* se inspira na mitologia japonesas e suas lendas, dando várias vezes nomes de personagens ou de algum tipo de poder dentro da obra com figuras ou criaturas do seu folclore.

Os mangás e animes muitas vezes utilizam de sua cultura e folclore. Na obra citada anteriormente, o demônio raposa de nove caudal é inspirado em uma mesma raposa do folclore japonês, Kitsune na cultura japonesa, é uma figura lendária associada à sabedoria, idade e poder. De acordo com a crença, uma raposa pode ganhar uma cauda a cada 100 anos de vida, sendo que poucas alcançam a marca de 100 anos. A Kitsune é descrita como uma criatura mágica com grande inteligência, capaz de se transformar em seres humanos e mantendo sua sombra de raposa. Assim também ocorre com outros mangás e animes, que não só usam da cultura nacional, mas acabam usando referências de outros países, sempre se valendo de artifícios que os rodeiam para contar histórias, o que os enriquece e os tornam únicos.

A origem dos animes deu-se por volta do início do século XX, mas teve seu destaque na década de 1960. A Segunda Guerra Mundial foi um grande divisor da cultura japonesa, o que tanto influenciou a produção de mangás como as representações dos animes. A indústria cinematográfica dos outros países teve grande importância na produção das obras japonesas. No artigo *Animê: o mercado de animações japonesas*⁴ (2011) escrito por Quise Gonçalves Brito e Yuji Gushiken, vai mostrar bem como foi a influência da chegada do cinema francês e americano no território japonês e como surgiu o termo *anime*.

De acordo com o curador do acervo de filmes do Centro Nacional de Cinema japonês, Akira Tochigi (2008)¹³, tanto o cinema tradicional quanto a animação foram levados ao Japão como culturas importadas. Aparelhos como o cinematógrafo dos irmãos Lumière e o quinetoscópio e o vitascópio de Edison realizaram exibições no Japão por volta de 1896. Quatorze anos mais tarde as primeiras animações, francesas e americanas, chegaram às telas japonesas e tornaram-se rapidamente a preferência nacional em consumo midiático. Em relação à terminologia, duas correntes buscam explicar o surgimento da expressão animê. A primeira defende que a palavra animê seja uma derivação da expressão francesa dessin animé¹⁴ (desenho animado), a segunda acredita que animê seja uma corruptela de animation (animação), do inglês, falada pelos japoneses como animeeshon (Brito e Gushiken, 2007, p. 31).

Em 1906 apareceram os primeiros filmes de animações, mas só por volta de 1967 que serão exibidos os primeiros animes japoneses. As animações, de modo geral, são recursos muito recentes, mas as animações japonesas se destacaram das demais por apresentar traços

⁴ Artigo produzido por Quise Gonçalves Brito e Yuji Gushiken pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Cuiabá, MT. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste – Cuiabá – MT - 8 a 10 de junho de 2011

únicos em seus personagens, trazendo as histórias abordadas nos mangás com maior profundidade. As primeiras animações japonesas para a televisão surgiram de forma independente no início do século XX, abordando lendas japonesas, contos e um pouco da cultura local. Essas produções são consideradas *ancestrais* das obras mais conhecidas de grandes animações japonesas. Após a Segunda Guerra Mundial, com o avanço da televisão e do cinema, os primeiros filmes japoneses de animação em longa-metragem começaram a surgir, sendo um dos primeiros sucessos o título *A Lenda da Serpente Branca* (1958) de Taiji Yabushita. Segundo Brito:

Com a derrota do Japão ao fim da Segunda Guerra e a urgência de reestruturação da economia e política do país, o animê (que ainda não era visto como potencial industrial) teve sua produção praticamente interrompida já que as matérias primas como o celulóide, o filme e as tintas eram todos importados e os altos custos tornaram a atividade inviável. No entanto, com a contínua recuperação da economia japonesa durante a década corrente, esta atividade retoma seu curso à partir de 1958 com o lançamento de *Hakuja Den* (*A Lenda da Serpente Branca*) pela produtora Toei Animation, hoje a maior realizadora de animações do mundo. *Hakuja Den* alcançou enorme sucesso incentivando a produção de novas animações. Esse foi o primeiro passo para uma nova fase da animação japonesa, sobretudo a comercial. A criação de diversas companhias de animação e também o surgimento de muitas produções independentes marcaram o desvencilhamento da produção de animação em relação ao Estado e ao Ministério da Educação. Logicamente, normas que regulamentavam a atividade e os conteúdos existiam, como ainda existem, mas as oportunidades/possibilidades de produção e a liberdade temática são revolucionadas a partir daí. (Brito, 2011, p. 06)

Particularmente a Segunda Guerra Mundial, teve um impacto significativo no desenvolvimento de mangás e animes no Japão. Os mangás e animes como conhecemos hoje surgiram no pós-guerra, influenciados pela cultura ocidental. Em diversas obras podemos encontrar histórias, memórias e reminiscências da guerra, que refletem o contexto histórico do Japão durante o referido período. A guerra influenciou os temas e estilos de mangás e animes, e muitas obras trataram das consequências da guerra, como o impacto psicológico nos soldados e civis, os desafios da reintegração na sociedade e o custo humano do conflito. Nesse período também foi afetada a produção e distribuição de mangás e animes, tendo aumento significativo da popularidade dessas formas de entretenimento, que se tornaram um meio de expressar as experiências e emoções do povo japonês. A guerra influenciou o desenvolvimento de técnicas e estilos de animação no Japão, à medida que os animadores procuravam criar obras que refletissem o contexto histórico e as questões sociais da época

Os animes vão ganhar maior destaque na década de 1990, época em que muitos animes famosos vão ser transmitidos para o público, títulos como *Pokémon* (1995), *InuYasha* (1996) e *Samurais X* (1994); obras que deram a gênese e o começo da popularidade dos

animes que fortaleceram com o avanço das emissoras de televisão e da internet. Hoje em dia esses animes famosos viraram marcas e referência na cultura pop, movimentando eventos e uma diversidade de outras ramificações como os *cosplayers*, que são pessoas que se vestem e se produzem na imagem de seu personagem de anime ou mangá favorito.

A cultura dos animes e mangás cresceu desde 1906 com as primeiras animações, e foi-se criando um hábito nos jovens de duas décadas passadas de assistir essas obras e muitos deles cresceram acompanhado a jornada de seus personagens favoritos das histórias em quadrinho japonesas. No Japão, como visto anteriormente, animes e mangás fazem parte da identidade cultural do país e que foi exportada para o resto do mundo com a globalização. No Brasil, que tem a maior população japonesa fora do país, a cultura dos animes e mangás ganhou ainda mais força e dentre algumas obras esses títulos ganham fama e repercussão em revistas e sites que são destinados a esse tipo de conteúdo.

No presente trabalho foi escolhido um desses títulos famosos para ser analisado, o anime e mangá *Shigeaki no Kyogen* (2009 – 2021) o objeto de estudo, para entendermos como esse mangá/anime pode ser utilizado como uma fonte didática em salas de aula no ensino de história. Recortando um traço muito abordado nessa obra, que seria a representação de uma sociedade que vive em um regime militar e que sempre foi rodeada de grandes conflitos internos e externos.

O mais interessante de se analisar tal obra é perceber que dentro de suas narrativas podemos observar vários temas importantes para a história e que vão ser tratados com maior significado e eficácia dentro do mangá e do anime. No ensino de história perceber obras com potencial didático para mostrar uma nova abordagem em aula é de suma importância, pois é um ofício do professor historiador tentar trazer os assuntos para a realidade dos alunos, principalmente assimilando com as vivências e mídias em que os alunos da atualidade estão imersos. Paulo Freire (1921–1997) em sua obra *Pedagogia do Oprimido* (1968) já dizia sobre essa importância de se ter uma proximidade da realidade dos estudantes, até para deixar menos tediosas as aulas, uma vez sabido que muitos alunos não se adaptam com uma forma de ensino tradicional, pragmático, com grandes textos e discursos pré-elaborado sobre um tema

O uso de novas fontes na história é um aspecto crucial da pesquisa e do ensino de história, elas podem fornecer novas perspectivas e *insights* sobre o passado, enriquecendo a nossa compreensão de eventos e processos históricos. No campo da educação histórica, a

utilização de novas fontes é cada vez mais reconhecida como uma ferramenta valiosa para envolver os alunos e promover o pensamento crítico. No artigo *Interdisciplinaridade: uma contextualização* (2005) de Maria Lúcia Borges Gattás e Antonia Regina Ferreira Furegato, faz referência ao uso da interdisciplinaridade no ofício do professor.

Quando uma experiência de ensino integrado, ultrapassa esses mínimos, estaríamos vivenciando uma experiência interdisciplinar. Interdisciplinaridade pode ser entendida como qualquer forma de combinação entre duas ou mais disciplinas objetivando-se a compreensão de um objeto a partir da confluência de pontos de vista diferentes cujo objetivo final seria a elaboração de síntese relativa ao objeto comum; implica alguma reorganização do processo ensino/ aprendizagem e supõe trabalho contínuo de cooperação entre os professores envolvidos. (Gattás⁵ e Furegato,2005, p. 3)

É através do uso da interdisciplinaridade e da análise que será feita sobre o nosso objeto de estudo que aqui é o anime e mangá de *Shigeaki no Kyogen – Ataque ao Titã* (Figura 1), que poderemos ver como pode ser utilizado essa fonte em sala de aula, e quais as maneiras de utilização do mesmo em sala de aula na disciplina de História.

Figura 1 – Capa do 1º volume do mangá Ataque ao Titã



Fonte: <https://www.livrariasol.com.br/shingeki-no-kyojin1>

Ataque ao Titã foi criado por Hajime Isayama⁵ um mangaká japonês que em sua primeira obra escrita de mangá já obteve grande destaque pela história apresentada. *Shingeki no Kyojin*, em tradução para o inglês, foi escrito em 9 de setembro de 2009 e teve seu encerramento em 9 de abril de 2021. O mangá foi publicado pela editora *Kodansha* na revista *Bessatsu Shōnen Magazine* no Japão e no Brasil pela editora *Panini Comics* e teve seu primeiro episódio de anime estreado em abril de 2013.

O anime *Shingeki no Kyojin* teve seu último episódio apresentado no dia 19 de novembro de 2023, e era animado pelo *Estúdio Mappa*, muito reconhecido pelas suas grandes performances em animações, os estúdios *Wit Studio* foi o responsável pela animação nas temporadas 1–3 e na quarta temporada pelo estúdio MAPPA. A primeira temporada teve 25 episódios e foi transmitida de abril a setembro de 2013, seguida por uma segunda temporada de 12 episódios transmitida de abril a junho de 2017. Uma terceira temporada de 22 episódios foi transmitida em duas partes, com os primeiros 12 episódios estreados de julho a outubro de 2018 e os últimos 10 episódios de abril a julho de 2019. A quarta e última temporada foi dividida em três partes, sendo a primeira transmitida entre dezembro de 2020 e março de 2021, a segunda parte em janeiro de 2022 e a terceira, e última parte fora exibida em duas metades, a primeira em março de 2023 e a segunda ao final do ano de 2023.

O anime gira em torno de uma premissa básica que é extermínio de um mal, que é representado por titãs, criaturas gigantescas e irracionais que devoram pessoas e ciclos de ódio. O mal é abordado de forma pertinente em suas temporadas e em seus volumes. Nas primeiras temporadas o grande intuito do protagonista Eren é o extermínio de todos os titãs, pois está desde cedo alimentado pelo sentimento de ódio oriundo da morte de sua mãe pelas mãos de uma dessas criaturas irracionais nomeadas de titãs. No primeiro episódio é mostrada a vida pacata do protagonista antes de um ataque que sua cidade sofre de um titã nunca antes visto e denominado de *Titã Colossal*, junto com mais outro titã, esse nomeado como *Titã Encoraçado*, que invade as muralhas que cercam a cidade e dizimam milhares de pessoas.

Para o protagonista esses acontecimentos são muitos traumáticos e o fazem ir atrás de forças, para isso ele se alista na Tropa de Exploração uma organização governamental voltada

⁵ Isayama nasceu em Oyama, distrito de Oita, Japão. Ele estudou no colégio Hita Rinko Senior High School e foi ali que ele começou a apresentação de trabalhos de mangá para concursos. Depois de se formar, ele se matriculou no programa de desenho mangá do Departamento de Artes de Kyushu Designer Gakuin, em Fukuoka. Em 2006, ele recebeu um prêmio no *Magazine Grand Prix* promovido pela editora Kodansha por sua obra *Shingeki no Kyojin*.

para exploradores e aventureiros. É importante ressaltar que nesse mundo fantástico o governo está em um regime militarizado e hierárquico.

No anime e mangá é apresentado um mundo onde o Estado é um agente muito forte na vida da população. Nesse estado há uma separação feita por grandes muralhas que tanto ajudam numa divisão de classes como servem para a proteção contra titãs, essas muralhas ajudam a limitar o mundo conhecido e os espaços sociais.

A trajetória do protagonista em caçar essas criaturas e descobrir suas origens, faz com que ele descubra todas as verdades ocultadas pelo governo e conquistar enfim sua liberdade, aparentemente, para além das muralhas. Nos primeiros episódios da temporada se tem a construção desse mundo e seus mistérios, como de onde surge os titãs? Qual motivo do então ataque que os habitantes da localidade que o protagonista morava sofrem? Quem construiu as muralhas? Existe toda um mistério que no decorrer da obra vai sendo desvendado etapa por etapa. Mas fazendo uma leitura mais aprofundada é possível ver profundidade quando observar o mundo que foi criado nessa ficção. É evidente a inspiração do autor em certos temas da história mundial e muitos paralelos da obra com grandes acontecimentos, até mesmo discussões filosóficas dentro da narrativa.

OS TEMAS ABORDADOS PELO ANIME/MANGÁ E SUA RELEVÂNCIA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Um dos temas mais abordados no anime e no mangá Ataque ao Titã é a disputa de poder entre duas nações antigas, que brigam entre si por territórios e a utilização de um poder ancestral que é visto como arma. O termo *poder* para Michel Foucault (1926–1984) em seu livro *Microfísica do Poder* (1978), em perspectiva filosófica, pode ser entendido como a capacidade de influenciar, manipular e controlar o comportamento, ações e a vida de outros indivíduos, manifestando-se muitas vezes através do uso da violência, e as vezes através de controle social. Ao discorrer perante a influência do poder e seu efeito de repressão, Foucault relata que o fundamental seria a força da proibição aplicada aos indivíduos pelo sistema. Para Foucault:

A noção de repressão por sua vez é mais pífida; em todo caso, tive mais dificuldade em me livrar dela na medida em que parece se adaptar bem a uma série de fenômenos que dizem respeito aos efeitos do poder. [...] Ora, me parece que a noção de repressão é totalmente inadequada para dar conta do que existe justamente de produtor no poder. Quando se define os efeitos do poder pela repressão, tem-se uma

concepção puramente jurídica deste mesmo poder; identifica-se o poder a uma lei que diz não. O fundamental seria a força da proibição. (Foucault, 1978, p. 8)

Já a filósofa alemã Hannah Arendt (1906-1975) em seu livro *Sobre a violência* (1970) propõe uma abordagem diferente, fundamentando o poder na capacidade de ação conjunta das pessoas e na política como o espaço criado pela reunião de indivíduos capazes de agir e trazer novidades ao mundo. Essa visão de Hannah explicita que ações coletivas podemos mudar o mundo ao nosso redor, o que a política faz de forma constante e que é efetivamente presente no anime e mangá *Ataque ao Titã*, objeto do presente estudo.

No decorrer do anime de *Ataque ao Titã* quando vai se explicar mais sobre a história geral do anime é mostrado que nesse mundo existia duas nações que lutavam constantemente, uma subjogou a outra e a escravizou, no caso os *Marleianos* e os *Eldianos* respectivamente. Esse tema vai ser abordado no meio da obra, mas é de grande valia ser trazido para debate, pois ajuda a entender a profundidade que a mesma possui. O confronto apresentado entre as duas nações fictícias do anime ataque ao titã mostra a utilização do poder de forma mais bruta e violenta, valendo-se de técnicas de soberania de um povo a outro, aliado ao domínio político que é muito abordado no anime. Apesar de ser uma obra destinada a um público mais jovem, a mesma é rica em debates social, político, histórico e filosófico, temas caros ao homem.

Para entender melhor a história do anime, precisamos dar uma breve explicação sobre alguns acontecimentos dentro dessa narrativa. No início eclodia uma guerra entre os dois povos, Eudianos e Marleianos, o que resultou na dominação dos Eudianos pois detinham um poder místico e bélico do *Titã Fundador*. O Titã Fundador possibilita a qualquer ser humano se transformar em uma criatura humanoide de altas estatura e poderes diversos. A história que dá gênese a todo o mundo desse anime se inicia quando uma escrava eldiana chamada Yrmir, por puro acaso, encontra o poder de tornar-se um titã. Em dado momento a escrava corria pela floresta em busca de livrar-se de castigos de seus opressores e desemboca em um buraco, localizado no centro de uma árvore, onde depara-se com uma criatura de características parasitárias e de habilidades fantásticas, que logo será apresentado como *Titã Fundador*.

Logo após esses acontecimentos, no anime e mangá, o esse poder adquiridos pela escrava é dissipado com sua morte e dividido em 9 outras criaturas, cada uma com habilidades diferentes. Somente um desses 9 titãs detém o poder denominado *coordenadas*; esse poder é capaz de controlar os outros titãs e as memórias do povo Eudiano, por esses motivos ele é considerado o mais forte e também o mais cobiçado. O que se sucede é que por muito tempo a família real Eudiana tinha o controle desse titã fundador e os Marleianos detinham a posse de

5 desses titãs e utiliza-se deles como arma de guerra para dominar todo os outros povos nesse continente, explorando suas riquezas e tendo uma diferença bélica por conta das forças desses monstros. Com o passar do tempo, o rei de *Eldia* insatisfeito com tantas guerras decide deixar o continente e foge com a família real para a ilha *Paradis*, onde ordena levantar grandes muralhas para isolar-se do mundo externo, deixando seu povo sob o domínio dos *Marleianos* e condenados à escravidão.

Podemos ver que o anime utiliza de muitas inspirações históricas para seu desenvolvimento, um exemplo claro disso é a passagem na qual o rei de *Paradis* implementa o isolamento de seu povo para fortalecimento local, referência direta ao período em que o Japão também passou em isolamento político. O referido período foi caracterizado pelo xogunato Tokugawa, xogum seria a figura política do Japão nesse período, e xogunato é o nome que se dá ao período que foi empregado esse sistema que governou o país de 1603 a 1868 em que consistia em aplicar isolamento econômico e político, conhecida como *Sakoku*, que proibia o contato com o exterior, os povos dos ocidentes e até mesmo as ilhas que os rodeavam e fechava os portos.

O isolamento japonês foi suspenso durante uma década de 1850, quando as pressões diplomáticas exercidas pelas potências ocidentais, especialmente os Estados Unidos, levaram o Xogum a revogar a política de isolamento e a reabrir o país ao comércio internacional. No entanto, essa reabertura foi feita sob ameaças militares e políticas agressivas, não sendo uma escolha voluntária do Japão. Os pontos inseridos na trama têm relação direta com a história local de onde se produzem tais animes e mangás, o que ajuda a propagar as referidas informações tornando assim os animes e mangás uma excelente ferramenta de propagação para a cultura. O interesse em utilizar tais obras em sala de aula é justamente por apresentarem uma modalidade mais atrativa e didática para a obtenção do conhecimento histórico.

Outras temáticas abordadas no anime *Ataque ao Titã* são os conflitos existentes em sistemas de governo militarizados. O anime representa muito bem os cenários de guerra e como duas nações rebelam-se entre si por tomada de poder e território. O povo Eldiano é considerado demoníaco na visão da população marleiana, pois somente descendentes eldianos podem ter acesso à transformação titã, é por esse motivo e o medo, que os marleianos criaram campos de concentração para manter esse povo fora do seus contatos, criando todo um imaginário onde eles são visto como monstros e por causa de seus antepassadas terem

escravizados os marleianos devem servir a nação marleiana como forma de pagar por seus crimes do passado.

Por uma perspectiva crítica, a definição de intriga diante diferenças, faz alusão a intolerância na forma de identidade e cultura de um grupo social. A construção de identidade é um processo contínuo, o que significa que está sujeita a diversas alterações no decorrer da vida de um indivíduo. A identidade cultural preenche os espaços de mediação entre o mundo *interior* e o mundo *exterior*, pessoal e público. Nesse processo, ao mesmo tempo que projetamos nossas particularidades sobre o mundo exterior (ações individuais de vontade ou desejo), também internalizamos o mundo exterior (normas, valores, língua, etc.). Segundo o sociólogo e teórico jamaicano Stuart Hall (1932-2014) na obra *Identidade cultural na pós-modernidade* (1992) *As identidades nacionais estão em declínio, mas novas identidades – híbridas – estão tomando seu lugar* (Hall, 2006. p. 69) confirmando assim a mescla de culturas e identidades sofrida pelo homem na sociedade pós-moderna e como os impactos da mesma não se fazem totalitariamente negativos. Visto que a globalização tem por objetivo central estreitar laços entre nações, sendo seu aspecto negativo imposto pelo sistema capitalista e o poder de compra, a mescla de culturas e identidades se faz positivo ao desenvolvimento da valorização de diferentes povos.

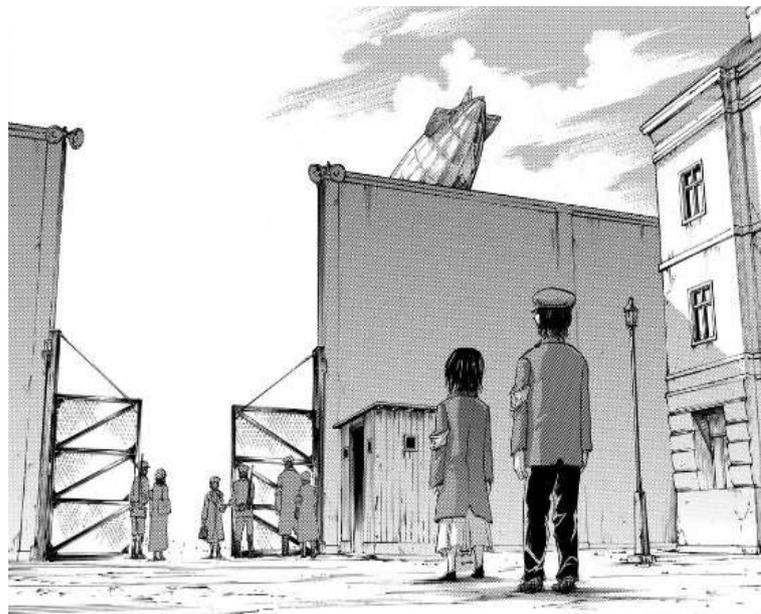
A identidade é construída a partir de determinadas fontes de significado que são desenvolvidas socialmente como: gênero, nacionalidade e classe econômica; o que passam a ser usadas pelos indivíduos como plataforma para a construção de sua identidade. A identidade é a parte mais individual do sujeito, mas que ainda sim, é totalmente dependente do âmbito comum, da convivência social e da memória.

O ensino de História desempenha importante papel na identidade dos educandos ao refletir sobre a atuação dos indivíduos nas relações sociais. A memória é fundamental para a concepção da identidade de um grupo, visto que a história local é peça crucial para a construção e compreensão dessas identidades. O historiador Pierre Nora (1931) aborda sobre memória em seu trabalho *Entre memória e história a problemática dos lugares* (1993), nele ele coloca suas ponderações sobre o uso as memória, estabelece que a memória e o histórico funcionam em registros diferentes, embora estejam estreitamente relacionados.

O papel da historiografia nos referidos processos construtivos é indispensável, uma vez que compõe tema relevante a reflexão das concepções históricas contemporâneas. Ao apresentar as cenas de escravização usando de contos e histórias que justificam a

demonização do povo é perceptível a forma como a história geral é acessada, para que se possa explicar esses temas precisamente. No anime podemos perceber várias similaridades com acontecimentos históricos reais. Os campos de concentração apresentados no anime, figura 2, são um exemplo claro de referência ao regime totalitário nazista e a forma como é constituída a soberania militar em uma sociedade que vive em repressão.

Figura 2 – Entrada de um campo de concentração em território marleiano



Fonte: <https://mangaonline.biz/capitulo/shingeki-no-kyojin-capitulo-86/>

A história relata como é feito o processo de dominação de um povo, e o anime representou muito bem esse processo, mostrou e caracterizou o processo de poder que pode ser empregado. O historiador Achille Mbembe (1957) em seu livro *Necropolítica* (2011) cita as formas contemporâneas de subjugação da vida ao poder da morte (necropolítica) reconfiguram profundamente as relações entre resistência, sacrifício e terra, fala-se muito da forma que os europeus usaram para dominar o continente americano. Para o anime estudado poder ser perceptível uma necropolítica que foi empregado no governo existente no anime/mangá – o autor do mangá expõe as diversas formas que um povo pode ser dominado, tanto através da força como pelo uso da memória, figura 3, da criação de um inimigo externo e do sentimento ultranacionalista e da idealização de uma nação.

A criação de um inimigo interno é uma artimanha que governos totalitários usam para empregar sua forma de manipulação da sociedade e, criar no imaginário dos civis, a existência

de um mal maior. Para o autor Umberto Eco (1932 – 2016) na reunião de ensaios feito pelo autor intitulada de *construir o inimigo e outros escritos ocasionais* (2021), nele se destaca a necessidade humana de ter inimigos para definir a identidade de um povo – criar narrativas que são contadas e que criam uma formação de imagens de *demônios* ou seres sem escrúpulos para aquele que é visto como diferente de você. São os demônios de Paradis – mas apenas estão replicando uma história criada para que fortaleça as amarras de poder que foi criada na série.

Figura 3 – Forma de tortura do exército marleiano



Fonte: <https://mangaonline.biz/capitulo/shingeki-no-kyojin-capitulo-87>

No anime a memória e sua utilização é elemento necessário na roda de dominação que é mostrado. Para a Pierre Nora (1931) na sua obra *Entre memória e história a problemática dos lugares* (1993) a memória, seja individual ou coletiva, é seletiva e influenciada por dispositivos de poder, que moldam lembranças e esquecimentos. O poder que é capaz de moldar as memórias pode promover novas memórias e ocultar fatos, sendo um agente que influencia a construção e preservação da memória. Além disso, a memória pode ser politizada, tornando-se uma ferramenta de poder ao ser utilizada para preservar valores, verdades e testemunhos.

A análise das relações entre poder e memória revela como instituições culturais, tendo como exemplo os museus, lidam com a preservação e representação do passado influenciando a compreensão da história e da identidade nacional. No texto *Memória e Poder: um estudo de caso* (2011) de Pedro Paulo Abreu Funari, há análise de várias vertentes que tenta estudar a memória e o poder. Segundo Funari:

O poder não é apenas a relação de forças entre os segmentos sociais – como dominantes e dominados, senhores e servos, ou mesmo homens e mulheres (Contu, Willmott 2003) – mas, também, no cotidiano das relações interpessoais, na forma de micro-poderes (Jessop 2007). Essas relações fundam-se, também, na manipulação das memórias, na construção de imagens, de modo a conformar usos do passado a serviço do presente (Silva 2006). Neste artigo, trataremos de representações numismáticas em torno das relações de poder e da memória, a partir de um estudo de caso. (Funari, 2011, P. 25)

Dessa forma a memória e o poder estão intrinsecamente ligados, com o poder exercendo influência na construção, preservação e interpretação das memórias individuais e coletivas promovendo destaque a umas e esquecimento a outras, influenciando assim a construção e preservação da memória coletiva.

ATAQUE AO TITÃ NAS AULAS DE HISTÓRIA

Ao ler a obra *Ataque ao Titã* é percebido como a mesma é rica em debates históricos e contemporâneos; por esse fator serve como uma boa fonte e material didático complementar em sala de aula. Não é de hoje que na educação vem sendo debatido o uso de fontes diversificadas e que gerem nos alunos maior interesse e segurança em participação, estando o mangá/anime aqui apresentados como uma forma lúdica para tratar tais temas. O multiletramento visa considerar os conhecimentos e inclinações pessoais dos alunos, externos ao âmbito educacional, onde aceita a utilização de textos multissemióticos como mangás e HQs. A adoção dessas ferramentas mostrou-se interessante para as novas abordagens educacionais, visto que os alunos como seres sociais possuem atravessamentos diversos advindos de suas vivências pessoais e avanços tecnológicos.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é o documento que regula a forma de aprendizagem para a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Para a BNCC, a leitura é uma prática social que, por meio das histórias em quadrinhos, corrobora para inserir o indivíduo no dinamismo da sociedade letrada. Adotar histórias em quadrinhos, como os mangás, serve como instrumento para o trabalho em sala de aula sendo capaz de propiciar

leitura crítica e análise na relação entre texto e imagem de forma sequenciada. Dessa forma pode-se construir uma experiência que desperte o gosto pela leitura entre os alunos, sendo fornecido em conjunto material para a produção textual.

Possibilitar o desenvolvimento de novas habilidades para a construção de sentidos na leitura de quadrinhos, percepção em decodificar cenas e entender as mais diversas temáticas que podem ser abordadas nos mangás ou animes, analisando recursos gráficos que contribuem para a interação entre os elementos verbais e não verbais é um dos objetivos na adoção dos referidos recursos em sala de aula.

No artigo *A utilização de mangá como ferramenta pedagógica para a contextualização de diversas disciplinas: uma breve revisão de literatura de 2001 a 2021* (2023) de Jhenyfer Caroliny de Almeida, Alan de Almeida Marafon e Sandra Regina Marcolino Gherardi, é apresentado como o uso do mangá em sala de aula é benéfico nas mais diversas disciplinas presentes na grade curricular das escolas. Segundo os autores:

Diante dos estudos foi possível verificar uma gama de possibilidade do uso dos mangás em sala de aula, que ainda vão além dessa, atingindo o cotidiano dos alunos, tendo assim, um papel social para os jovens. O mangá, como recurso pedagógico, auxilia na reflexão, senso crítico, imaginação, elucidação e caracteriza-se como uma ferramenta didática prazerosa pelos alunos. E como qualquer outro recurso didático, os mangás não podem e nem devem ser o único recurso ou meio de se ensinar o conteúdo, e sim, servir como suporte, complementação ou contextualização desses, com a finalidade de ilustrar e tornar dinâmica e atrativa as disciplinas em sala de aula. É possível comparar o quanto o aluno conseguiu aprender com essa ferramenta em comparação com as metodologias tradicionais, obtendo-se assim, melhores dados para discussões. Por isso, para trabalhos futuros, recomenda-se a implementação dos mangás em sala de aula e sua respectiva análise via comportamentos, rendimentos, questionários e discussões com alunos e educadores em escolas locais. (Almeida et al, 2023, p. 3)

No trecho destacado acima é apresentada a importância de se usar o mangá como material complementar ao ensino, não somente como forma de chamar a atenção dos alunos, mas sim uma ferramenta que deve ser bem trabalhada e analisada durante as aulas. No entanto o anime *Ataque ao Titã* tem várias camadas e temas, que podem ser trazidos para diversas aulas e nos mais diferentes assuntos na disciplina de história. Como já foi destacado o anime/mangá escolhido conversa diretamente com temas mais voltados para regimes militares, guerras, regimes totalitários e uso do poder em suas mais amplas atribuições. Assim seria de grande valia usar-se do recurso do anime/mangá em sala de aula e explicitar como e representado um regime militar, observando as características mais realçadas deixadas pelo autor, evidenciando relatos reais da história e exemplificando com o anime.

Há diversas passagens sobre esse assunto, principalmente nos episódios iniciais do anime que mostram a vida do protagonista, camponês que tem sua realidade mudada após os ataques terroristas sofridos em sua cidade. É importante frisar para os alunos o enredo do anime, o tema abordado, explicar o que pretende ser analisado, colocando trechos de episódios para que eles entendam como é criado esse mundo e como ele se conecta com a história, para então abordar os temas selecionados para debate.

Os animes e mangás a cada dia mais são utilizados como materiais complementares, em disciplinas escolares e como tema de trabalhos acadêmicos. Os gêneros citados ainda se configuram como recente no campo intelectual, estando aos professores e estudantes o papel de incentivar o consumo desse material como ferramenta literária válida e rompendo com preconceitos existentes. O anime e mangá têm grande relevância e abrem uma gama de oportunidades para que se possa trabalhar diversas habilidades e competências segundo a base na BNCC. Assuntos como totalitarismos e conflitos mundiais que são abordados no 1º ano do Ensino Médio nas aulas de história – que exigem competências como, (EF09HI14) Caracterizar e discutir as dinâmicas do colonialismo no continente africano e asiático e as lógicas de resistência das populações locais diante das questões internacionais, tais competências exigidas podem ser facilmente absorvidas ao utilizar os animes e os mangás como material em sala, pois como já mostrado o anime analisado no trabalho toca em tais temas e mostra uma nova roupagem para o mesmo tema exigido.

Pensando nas grandes possibilidades em que o anime *Ataque ao titã* pode proporcionar para uma aula de história, é interessante a elaboração de um plano de aula para uma sala de segundo ano do ensino médio em que o anime seja colocado em debate e seja escolhido o tema sobre nazismo e regimes totalitários. No início dessa aula com duração entorno de 50 minutos, deve ser presado o fato do professor delimitar o período do anime que vai ser trabalhado, a partir da 3 temporada já se encontra os temas chaves para se abordar sobre nazismo e um governo totalitário, fazendo o recorte dos 3 primeiros episódios já irá ter cenas onde podem ser abordadas a forma como o povo marginalizados pelos Marleyanos são tratados, a separação de classes existentes, os campos de concentrações Eudianos que é mostrado no mangá e animes são um grande paralelo com o nazismo. Assim pode se ter o objetivo de tratar temas delicados em sala de aula, fazendo o aluno pensar nas formas de repressão que um povo dominado sofre pelo outro – tendo como uma atividade, observar os

episódios e separar trechos que fazem alusão direta ao nazismo e explicar quais pontos estão sendo abordados.

É importante salientar que usar tais obras da cultura oriental, animes e mangás, como *Ataque ao Titã*, é de extrema relevância posto que são cada vez mais presentes na realidade dos alunos pelo processo de globalização e difusão das redes sociais. O uso de outras mídias em sala de aula como estratégia para estreitar laços entre os alunos e a educação se encaixa precisamente no modelo humanista de Paulo Freire, que visa utilizar da realidade dos alunos em sala de aula para aproximá-los dos conhecimentos fundamentais; classificando assim os animes e mangás como uma excelente ferramenta complementar para a educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de animes e mangás no ensino de história pode ser uma ferramenta pedagógica eficaz para contextualizar conteúdos e engajar alunos, no entanto, é importante salientar a possibilidade de distorções históricas, especialmente com relação a eventos controversos como a Segunda Grande Guerra Mundial. O conteúdo também deve ser analisado quanto a adequação etária. No geral, animes e mangás podem ser uma ferramenta lúdica e eficaz para ensinar história, desde que usados de forma criteriosa, contextualizada e responsável pelo professor.

É possível perceber que vem sendo cada vez mais abordado temas com foco em animes e mangás no ambiente escolar. Vale ressaltar que a utilização de animes e mangás como material didático em elaboração de aulas ou de projetos de pesquisa é de suma importância para ampliar a área de conhecimentos, principalmente no campo da história. Trazer tais obras, como *Ataque ao Titã* enriquece um horizonte de possibilidades de trabalhos acadêmicos e abordagem com a cultura oriental.

Assim, conclui-se que o uso de animes e mangás no ensino de história é positivo uma vez que oportuniza uma maior interatividade entre alunos e professores, tendo desenvolvimento do pensamento crítico e social através de estratégias multidisciplinares pelos conteúdos abordados. Portanto, evidencia-se que o mangá e anime *Ataque ao Titã* possibilita caminhos diversos para discussões em sala de aula e auxilia no processo de ensino e aprendizado de história tonando o âmbito educacional cada vez mais democrático.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Jhenyfer Caroliny de. MARAFON, Alan de Almeida. GHERARDI, Sandra Regina Marcolino. *A utilização de mangá como ferramenta pedagógica para a contextualização de diversas disciplinas: Uma breve revisão de literatura de 2001 a 2021*. Revista Biodiversidade - v.22, n.1, 2023.
- BARBOSA, Maquerle S. *Os Cavaleiros do Zodíaco - O animê como material didático para o ensino de história*. Sergipe, 2018. Monografia. – CECH (Centro de Educação e Ciências Humanas) Departamento de História (DHI), Universidade Federal de Sergipe (UFS), Sergipe, 2018.
- BARROS, Adriely de Santana Souza. *O discurso sobre o anime como gênero educativo*. João Pessoa – 2021.
- BRAGA, Juliana. LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. *O Mangá e a Identidade Japonesa no Pós-guerra*. 2012
- COUTINHO, Kesley Gabriel Bezerra. NASCIMENTO, Márcio Alessandro Neman do. *Entre muros e titãs: análise das relações hierárquicas e de poder no mangá/animê Shingeki no Kyojin*. 2017
- ECO, Umberto. *Construir o inimigo e outros escritos ocasionais*. 2011.
- ESQUIÇAT, Yuri Aleixo Barone. *Mídias na educação - Uma proposta pedagógica pautada no uso de animações japonesas para o ensino de geografia*. 2013
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 49. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2014.
- GOMES, Wagner. *Ensino de história e interdisciplinaridade: Reflexões epistemológicas*. Fortaleza: EdUECE, 2020. (Coleção Práticas Educativas). Editora da Universidade Estadual do Ceará – EdUECE Av. Dr. Silas Munguba, 1700 – Campus do Itaperi – Reitoria – Fortaleza – Ceará.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade/ Stuart Hall*; tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro – 11. ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

MBEMBE, Achille. 2011. *Necropolítica: seguido de sobre el gobierno privado indirecto*. 1ª ed. Tradução de Elisabeth Falomir Archambault. Santa Cruz de Tenerife, Editora Melusina

MELO, Mário David Pinto de. *Quadrinhos e Comunicação: uma história das Histórias em Quadrinhos*. 2009

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História. São Paulo: PUC-SP. N° 10, p. 12. 1993.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos. *História do ensino de história no Brasil: Uma proposta de periodização*. Revista História da Educação – RHE; Maio/ago. 2012

SHINGEKI no Kyojin. Hajime Isayama. Direção: Tetsuro Araki. Musashino, Tóquio: Wit Studio, Son, Color, 2013. 1 DVD.

SHINGEKI no Kyojin.. Hajime Isayama. Direção: Tetsuro Araki. Musashino, Tóquio: Wit Studio, Son, Color, 2017. 1 DVD.

SITES

<https://www.analiseit.com/2021/01/mitologia-japonesa-o-mito-da-kitsune/>

<https://mangaonline.biz/capitulo/shingeki-no-kyojin-capitulo-86/>

<https://mangaonline.biz/capitulo/shingeki-no-kyojin-capitulo-87/>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mangak%C3%A1>