MULTIDISCIPLINARY SCIENTIFIC JOURNAL
NÚCLEO DO CONHECIMENTO
REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR NÚCLEO DO CONHECIMENTO ISSN: 2448-0959
https://www.nucleodoconhecimento.com.br

O USO DO ANIME COMO RECURSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NAS AULAS DE HISTÓRIA

ARTIGO ORIGINAL

MAQUINÉ, Érica da Costa de Oliveira[1]

MAQUINÉ, Érica da Costa de Oliveira. **O uso do anime como recurso de ensino-aprendizagem nas aulas de história.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 09, Ed. 05, Vol. 01, pp. 150-167. Maio de 2024. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/o-uso-do-anime, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/o-uso-do-anime

RESUMO

A construção da prática pedagógica no ensino de História na sala de aula, tem um recurso pedagógico de fácil acesso e significativo, principalmente quando se utiliza o anime como recurso de ensino e aprendizagem. O anime que muitas vezes o aluno assiste sem refletir no episódio com nenhuma interligação à sua realidade, pode até trazer conforto, diversão, e também como, interpretação, compreensão e reflexão dos acontecimentos, a mesma é uma estratégia para o ensino aprendizagem dos conteúdos de História. A pesquisa tem como objetivo descrever o processo de ensino e aprendizagem da disciplina de História para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I, que será estabelecida a relação entre dois famosos animes, Naruto e One Piece no uso da História e apresentar sugestões metodológicas e recursos didáticos de ensino da mesma para os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I. Com base em uma pesquisa qualitativa, do tipo pesquisa ação, realizou-se como procedimento de coleta de dados, o levantamento bibliográfico e documental, observação e participação. Verificou-se nos principais resultados que muitos dos alunos não conheciam a forma de usar o anime como um recurso de Ensino-Aprendizagem para aplicar em sala de aula. No que tange os animes apresentados em campo foi possível observar uma insatisfação dos alunos no uso de anime em determinados assuntos de História, mas no decorrer da atividade proposta os alunos se mostraram mais motivados e conseguiram entender o significado do anime em atividades lúdicas e sua relação nas aulas.

Palavras-chave: Ensino de História, Ensino-Aprendizagem, Anime.

1. INTRODUÇÃO

A disciplina de História tem um tratamento específico como área, visto que oferece inúmeros instrumentos essenciais para a percepção e compreensão de mundo, como, por exemplo, a compreensão de como o passado e o presente intervém na realidade social.

Contudo, ainda hoje nos deparamos com muitas barreiras para despertar o interesse dos alunos, sendo necessário que sejam aplicados recursos didáticos e tecnológicos diversificados que integrem seus interesses pessoais ao ensino de história visando promover um “apetite” em aprender (Araújo, 2020; Bastos e Bastos, 2020).

O anime é um desenho tradicionalmente japonês que traz várias temáticas, como a ciência, fantasia e contextos da vida real, por exemplo, *bullying*, tirania, desigualdade social entre outros. Além disso, de acordo com Silva (2023): “O fato dessas produções também apresentarem características estéticas [...] a partir dos olhos grandes dos personagens, cujo objetivo é causar o efeito estésico de vislumbramento [...] busca aproximar o leitor/ telespectador dos dramas apresentados”. Assim, acredita-se que mesma pode ser contextualizada e favorecer a aproximação dos alunos com o conteúdo trabalhado e por conseguinte facilitar a assimilação dos mesmos com as múltiplas relações do espaço social distantes no tempo e no espaço, também perceber as relações do passado com o presente.

Este trabalho tem como objetivo analisar o uso do anime como recurso didático para o ensino da História com os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I, descrever o processo de ensino e aprendizagem de História; estabelecer relação entre o anime e o uso de História e apresentar sugestões metodológicas de ensino, utilizando o anime como recurso didático.

O desenvolver deste trabalho surgiu a partir de experiências vividas em sala de aula da pesquisadora, que apresentava dificuldades em interligar certos conteúdos da disciplina para os alunos.

A metodologia explanada consiste em uma pesquisa-ação de aplicação qualitativa com classificação de natureza aplicada, tendo como procedimentos a pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e a prática da observação e participação.

O presente trabalho está dividido em três seções. A primeira seção aborda o referencial teórico, que apresenta o anime como recurso didático nas escolas, encontrando-se distribuídos em quatro tópicos: História do Anime; o Ensino de História: realidades e desafios; O Anime como Recurso Didático para Ensinar História.

A segunda seção é referente à metodologia do trabalho que contempla detalhes sobre a etapa da pesquisa, realizada no Centro Educacional Doce Começo e Concept Integrado no município de Manaus, onde se desenvolveu aplicações de aulas e sugestões de procedimentos para os animes selecionados.

A terceira seção contempla os resultados alcançados de acordo com os objetivos específicos deste trabalho, que mediante as observações feitas e pela aplicação do anime junto com a aula, alguns alunos não sabiam fazer a ligação do anime junto com o conteúdo a ser ensinado.

Observou-se também que, o anime como um recurso didático, pode sim, favorecer o Ensino-Aprendizagem em relação ao ensino de História. Os animes podem ser escolhidos de acordo com a proposta curricular que o professor está seguindo, e que, apesar dos alunos optarem por alguns animes, houve uma desmotivação logo de início das atividades propostas, os mesmos no final apresentam um resultado significativo, participando das atividades e compreendendo o anime interligada com a História.

2. O ANIME NO BRASIL

O animê chega no Brasil por volta da década de 1960 em algumas emissoras de televisão. No entanto, devido ao alto custo do aparelho na época, a divulgação não foi tão abrangente até cerca de 1980, quando houve um aumento no número de séries japonesas exibidas. Contudo, acredita-se que é apenas na década de 1990 em que o

RC: 152920
Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/o-uso-do-anime

anime ganhou popularização para o público brasileiro, com a exibição do animê “Cavaleiros do Zodíaco” (Barbosa, 2018).

Assim Sato (2007, p. 44 e 45) afirma: “No Brasil os Cavaleiros causaram um furor sem precedentes, abrindo caminho para grande popularidade que o mangá e o animê hoje possuem no país”.

A cultura japonesa se faz presente dentro do Brasil não só em aspectos culinários, vestimentas ou idiomas e, sim, em animes, animações provenientes dos mangás. Os mangás e animes sempre procuram formas de se adaptar estabelecendo um canal de comunicação entre as crianças e jovens (Sato, 2007).

De acordo com Alencar (2010) o anime expressa as vivências culturais e sociais de uma determinada sociedade, sendo trabalhada individualmente ou grupal, contextualizada a história social e geográfica através de épocas e modismos. E ainda:

> O mangá (não *mangá* moderno) surge como um centro de registro linguístico, não como entretenimento como na maioria dos quadrinhos pelo mundo, mas como um suporte da informação e da comunicação. (Alencar 2010, p. 15)

Verifica-se que, perseguem o desafio de conquistar as crianças, embora sejam o seu principal público de consumo a qual direcionam os seus produtos, eles pretendem ir além, ou seja, querem conquistar seus pais (Carvalho, 2007).

O poder de atração presente nas séries, revistas e histórias em quadrinhos japonesas, que envolvem o leitor ou espectador no universo da imaginação, pode ser visto como um ponto positivo. Isso contrasta com o desafio encontrado em algumas escolas em relação aos livros didáticos, nos quais os alunos podem enfrentar dificuldade em interpretar textos ou desinteresse nas atividades propostas devido ao conteúdo. Este tópico será explorado com mais detalhes a seguir.

2.1 O ENSINO DE HISTÓRIA: REALIDADES E DESAFIOS

O ensino escolar em História era uma forma mnemônica e, esse método era realizado normalmente, contudo, há dificuldades de mudar esta raiz, mesmo inovando com

outros métodos na sala de aula. Os alunos se acostumaram com o método “decoreba”, até mesmo alguns pais fixam em seus filhos a ideia de decorarem novas informações. Sendo tudo muito repetitivo, sem reflexão crítica dos fatos.

Bittencourt (2008) atenta que:

> A instituição escolar nasceu para propor uma nova reforma de comunicação, o conhecimento pela escrita, mas não pôde nem eliminar as relações sociais e suas formas de transmissão de saber tradicionalmente estabelecidas nem afastar-se delas. Os métodos criados pela escola foram obrigados a submeter-se a mecanismos já existentes para imporem o saber que ela pretendia disseminar. Da mesma forma que, na atualidade, não se pode ignorar a importância da comunicação audiovisual das mídias, a comunicação oral pela repetição foi incorporada pelos métodos de ensino, os quais evidentemente foram sendo considerados ultrapassados em razão das mudanças dos hábitos culturais, mas também devido ao uso da memória como simples repetição da decoração de uma lição. (Bittencourt, 2008, p.72)

Quando nos reportamos a outros métodos, estes seriam com o uso de desenhos, filmes, teatro, passeios ao ar livre, vídeos e prática em sala de aula. Não só ouvindo, apalpando, encenando ou recortando, mas analisando a realidade, instigando os reais acontecimentos em saber o porquê daquela situação ou fato.

Os educadores de hoje passam a enfrentar no âmbito escolar algumas realidades que podem se tornar um grande desafio. O professor tem que disputar a atenção de seus alunos contra o mundo globalizado, as tecnologias que estão surgindo e, até mesmo, com os próprios alunos, seus comportamentos, o modo de agir e de pensar. Hoje, a proposta pedagógica do ensino de História deve ser inovadora e prazerosa (Scheimer 2010).

Refletindo na aprendizagem da construção autônoma, em que os alunos do século XXI são capazes e devem ser aplicadas aulas atrativas na sala de aula, visto que, os mesmos utilizam, não somente nos horários de intervalo e sim em sala de aula no próprio horário da aula, as ferramentas tecnológicas que são de fácil acesso e dispõe de todo tipo de conhecimento em tempo real, e que, desta maneira, tira a

concentração daqueles que conseguem prestar um pouco de atenção nos conteúdos ministrados.

Como os educadores podem fazer para que essa disciplina possa passar de “chata” para interessante? Propondo novas práticas prazerosas para o ensino de História, o importante é passar essa realidade que vivenciamos a se tornar um desafio a ser conquistado em sala de aula. A primeira coisa que deve ser mudado é o perfil do professor. O educador tem que ser autêntico, com inovações em mente, não fazer a mesmice de “Faça isso, resolva aquilo” (Scheimer 2010, p. 7). Devemos fazer um elo entre o ensino e os possíveis recursos pode trazer uma possibilidade de melhoria e eficácia para as aulas, fazendo com que os alunos aprimorem suas habilidades.

O professor, ao visar a qualidade do ensino-aprendizagem, pode utilizar recursos tecnológicos para ampliar as vivências, como os vídeos, filmes, clips e imagens através do projetor data shows; como também, aproveitar os próprios meios tecnológicos utilizados pelos alunos, como os telefones celulares e tabletes para usar nas aulas em busca de pesquisar mapas, paisagens, categorias, fazendo o uso de ferramentas como o Google *Earth*, Youtube e outros aplicativos ou então apropriar-se do mapa de papel. O aluno de hoje tem muito mais informações do que antes, então, é preciso fazer com que ele intervenha também na sala de aula. Diante do exposto, a interação entre o saber e a vivência são mútuos.

2.2 O ANIME COMO RECURSO DIDÁTICO PARA ENSINAR HISTÓRIA

De acordo com Pires (2012), a utilização de multimídias em sala de aula vem se configurando em uma alternativa didático-pedagógica, ou seja, as multimídias apresentam informações que recorre simultaneamente a diversos meios de comunicação, mesclando texto, som, imagens fixas e animadas.

Dentre as várias possibilidades das multimídias, destaca-se a utilização do anime em sala de aula. O anime é uma linguagem universal, por meio dela é que vem as ideias e pode ser bem difundida ao longo do tempo. Ensinar é transmitir saberes, informações e para tornar o trabalho mais agradável, prático e produtivo é necessário pôr a música cantada ou tocada na disciplina que se ensina. Com a realidade em que

consiste a sala de aula, os professores buscam alternativas para fornecer atrativos para os alunos nas aulas, a fim de que eles assimilem de forma eficiente os conteúdos, com base em experiência empírica (Barros 2021).

Uma vez que, a História é uma construção cientifica, é importante que o professor, antes de entrar em sala de aula, faça o seu planejamento e plano de estudo com a sua metodologia, apresente os objetivos que deseja propor e o que pretende ser alcançado. Para trabalhar o anime em sala de aula, o professor deve considerar a faixa etária da turma que vai ser trabalhada, identificar o anime junto com o conteúdo e os objetivos que deverão alcançar. Dentre as atividades que podem ser desenvolvidas através do anime, temos a confecção de histórias em quadrinhos, atividade prática dentro da sala de aula, saída de campo etc.

Desse modo, apresentamos os procedimentos adotados e apresentados nesse estudo em relação a temática em pauta.

3. MATERIAL E MÉTODOS

O direcionamento deste estudo se faz necessário com o intuito de agregar novas metodologias no espaço educacional sendo realizadas em escolas de pequeno a grande porte.

3.1. CARACTERIZAÇÃO E ABORDAGEM DA PESQUISA

O direcionamento da pesquisa é fundamental para o pesquisador, que traz oportunidade de saber qual é a trajetória que vai percorrer e os obstáculos encontrados. Uma pesquisa que é realizada em um ambiente escolar é importante, pois contribui para formação acadêmica e o trabalho do professor, pois “a preocupação metodológica dos pesquisadores permite apontar esses riscos e criar condições satisfatórias para uma combinação de técnicas apropriadas aos objetivos da pesquisa” (Thiollent, 2011, p.33).

A presente pesquisa foi construída a partir de uma abordagem qualitativa com a classificação de natureza aplicada que se caracteriza no âmbito de Pesquisa-ação,

que “é um tipo particular de pesquisa participante que supõe intervenção participava na realidade” (Moresi, 2003, p.10) no qual os pesquisadores desempenham um papel de modo ativo no acompanhamento e na avaliação a serem realizadas durante a pesquisa.

Como procedimentos de pesquisa foram usados:

Levantamento bibliográfico: com a base em artigos, trabalhos de conclusão de curso, teses, dissertações e leitura em sites, sendo eles de natureza primária ou secundária (Sousa; Oliveira; Alves, 2021).

Levantamento documental: “realizada em documentos conservado no interior de órgãos públicos e privados de qualquer natureza, ou com pessoas...” (Moresi, 2003, p. 10). Que foi utilizada o Parâmetro Curricular Nacional – PCN

Observação e participação: para “Observar não é a mesma coisa que experimentar. Observar é um fenômeno tal como ele apresenta na natureza [...]”, (MORESI, 2003, p. 18-19). Como houve perante a realização da pesquisa, tal que ambos os processos (observação e Participação) são diferentes.

3.2. CAMPOS DE PESQUISA

A pesquisa foi efetuada no Centro Educacional Doce Começo e Concept Integrado, cujas intervenções foram realizadas com os alunos. A Escola Centro Educacional Doce Começo e Concept Integrado – CEDCCI, situada na zona urbana do município de Manaus, Rua Santa Etelvina, 301 bairro de Santa Etelvina com o 5º ano turma “A” do Ensino Fundamental I em torno de 19 alunos. É uma escola particular que recebe os alunos desde a Educação Infantil até o Fundamental II (Maternal ao 9º ano). A escola funciona em dois turnos (matutino e Vespertino).

Os aspectos administrativos da escola possuem treze salas de aula, uma quadra, uma cozinha com refeitório, uma diretoria, uma sala pedagógica, uma secretaria, uma brinquedoteca, uma sala dos professores, banheiros femininos e masculinos, dois banheiros dos professores. Os alunos chegam à escola através de conduções ou

carros particulares com o horário de entrada do turno matutino 6:40 às 12:00 e o horário do turno vespertino das 12:40 às 18:00.

3.3. INSTRUMENTOS DE PESQUISAS

Para atingir o primeiro objetivo foi utilizada a prática da observação e participação das aulas da professora titular da turma. Os registros foram feitos através de anotações e fotografias. O processo da realização total da pesquisa na escola foi feito em três meses.

Para o alcance do segundo objetivo foram selecionados alguns episódios de animes para serem usadas em História, para um determinado conteúdo: A importância de um arqueólogo e Monumento histórico junto com Fontes materiais e imateriais. Para a seleção destes episódios houve alguns critérios como: Se não possui palavras de baixo escalão, boa visualização e que seja de acordo com algum conteúdo relacionado a História. Os episódios foram baixados pelo aplicativo próprio do Youtube.

Para o terceiro objetivo procedeu-se a elaboração de duas aulas, que foram trabalhados conteúdos distintos citados acima junto com atividades extras como: Visita técnica e prática de campo em sala de aula. Os animes selecionados para a aplicação das atividades e das aulas na Escola Doce Começo são de caráter mundial na busca do aluno conhecer melhor a cultura de outros povos, a história, identidade e a própria história. São inúmeros os animes que podem ser trabalhados em História e, principalmente, trazendo o contexto trabalhado em sala de aula.

Foram trabalhados quatro episódios focando em três conteúdos específicos de História e vale ressaltar que as atividades são propostas pedagógicas que podem ser utilizadas em sala de aula com o desenvolver do anime. No Centro Educacional Doce Começo e Concept Integrado a primeira aula foi trabalhada pedagogicamente o anime de Naruto, episódio 56, que relata a importância do monumento histórico junto com suas fontes materiais e imateriais. Todo o conteúdo programado teve a duração de duas aulas cada uma com duração de 50 minutos.

RC: 152920
Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/o-uso-do-anime

Os métodos e as atividades propostas para essa ala são: No primeiro momento, foi explanado o livro didático SAS 01, página 63, no qual estava o conteúdo conforme Imagem 1; no segundo momento foram feitas perguntas norteadoras, quais são os monumentos históricos que você conhece? Você já visitou algum ponto turístico em sua cidade? E depois da explanação como um terceiro momento foi passado o trecho do anime para que os alunos associassem o conteúdo com um momento de descontração.

Imagem 1: Monumento Histórico

As fontes históricas

Você já parou para pensar de que modo o historiador descobre o que aconteceu no passado? Se ele não presenciou os acontecimentos que narra, como podemos acreditar naquilo que ele diz?

O trabalho do historiador só é possível graças às fontes históricas, isto é, aos vestígios que fornecem pistas e permitem que ele investigue e interprete os acontecimentos que ocorreram no passado.

Ao interpretar as fontes históricas, os historiadores buscam produzir um conhecimento histórico que ofereça explicações e reflexões para perguntas e problemas elaborados no presente. No entanto, um documento recém-descoberto pode questionar e reformular ideias já escritas, mas uma mesma fonte também pode ser interpretada de uma nova forma. Por isso, a História é reescrita constantemente.

As fontes históricas podem ser classificadas como materiais e imateriais.

Fontes materiais

São marcas da ação humana que existem de forma concreta. Alguns exemplos desse tipo de fonte são construções, documentos, cartas, obras de arte, monumentos etc.

Carta de Alforria escrita em 1741, em exposição no Arquivo Público Municipal de Rio das Contas (BA). Essa fonte material pode ajudar o historiador a entender melhor o período da escravidão no Brasil.

Fontes imateriais

São vestígios da ação humana que dizem respeito a saberes, modos de fazer, manifestações culturais etc. Alguns exemplos de fontes imateriais são as lendas, os relatos orais, as músicas e as crenças.

O modo artesanal de fazer o Queijo do Minas, em Minas Gerais, é um exemplo de fonte imaterial, que pode ser usada pelos historiadores para entender melhor a cultura da comunidade.

As fontes históricas podem ser encontradas em diferentes lugares. Museus e arquivos públicos, por exemplo, são instituições que as preservam, por isso são espaços importantes para o trabalho do historiador.

63

Fonte: Livro SAS, 2022. Piccoli, Ana Paula. História e geografia: 5º ano – 5. Ed. Fortaleza: Sistema Ari de Sá de Ensino, 2022. V.2 p, 63.

Para a segunda aula trabalhou-se o anime de One Piece com os episódios 275 ao 278 para o conteúdo sobre a importância do Arqueólogo. Todo o conteúdo programado teve a duração de duas aulas cada uma com duração de 50 minutos.

Os métodos e as atividades propostas para essa aula são: No primeiro momento, foi explanado o livro didático SAS 01, página 74, no qual estava o conteúdo conforme Imagem 2, no segundo momento foram feitas perguntas norteadoras, o que um

RC: 152920
Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/o-uso-do-anime

Arqueólogo faz? Você já conhece ou viu um trabalho de um arqueólogo? Quais são suas dificuldades? Qual a sua importância? E depois da explanação como um terceiro momento foi passado o trecho do anime de One Piece que conta a História da Terra natal de Nico Robin uma das companheiras do Chapéu de palha, uma cidade que tinha como referência formação de arqueólogos e explana o perigo que os mesmos são para o Governo Mundial.

Imagem 2: A importância do arqueólogo

Fonte: Livro SAS, 2022. Piccoli, Ana Paula. História e geografia: 5º ano – 5. Ed. Fortaleza: Sistema Ari de Sá de Ensino, 2022. V.2 p, 74.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O ensino de História voltado para a sala de aula visa o ensino-aprendizagem do aluno de maneira prazerosa e significativa que propõe o desenvolvimento de aulas com auxílio do recurso didático através da música. O anime é um recurso didático pedagógico eficaz e eficiente para ser trabalhado na sala de aula, pois é a manifestação cultural e artística de um povo em determinada época e lugar, podendo

retratar a transformação do espaço, mudanças de valores características naturais, comportamentos da sociedade, dentre outros conteúdos relacionados ao ensino de História.

“A utilização de mídias em sala de aula vem se configurando em uma alternativa didático pedagógica” (Ferreira, 2012). Dentre as várias possibilidades midiáticas, destaca-se a utilização do anime em sala de aula, haja vista a variedade de gêneros, facilidade de acesso, bem como o fato de que, dificilmente, se encontrará alguém que não goste de anime.

A escolha do anime para este processo é importante, pois nada melhor ensinar o espaço vivido em que o aluno está inserido, assim, é possível uma aproximação ímpar dos conhecimentos que envolvem a sua própria identidade.

O fazer pedagógico do professor em ampliar as múltiplas habilidades dos alunos e suas potencialidades dentro do ensino de História com o recurso didático do anime, explora algo vivenciado do aluno, tornando o ensino dinâmico e eficaz. É possível desenvolver as habilidades de interpretação de textos, conhecimentos de espaço e tempo, reconhecimento de lugares e suas particularidades, análise entre o real e o ideal, conhecimento de novos vocabulários em outro idioma e aspectos, tudo isso, através do anime. Um recurso simples e de fácil acesso.

3.1. SUGESTÕES METODOLÓGICAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DO ANIME

No Centro Educacional Doce Começo Concept Integrado foi apresentado para a turma do 5º ano um novo método avaliativo que ensina História através do anime no qual os alunos mostraram o interesse em participar.

Mediante a aula sobre o conteúdo a importância do monumento histórico, fontes materiais e matérias foi marcado uma visita técnica ao Teatro Amazonas como resultado significativo das intervenções pedagógicas trabalhadas em sala de aula, conforme Imagem 3 à 6.

Imagem 3 à 6: Visita técnica

Fonte: Autora, 2022.

Nesta atividade, ao falar da proposta os mesmos ficaram alegres, esbanjando muito interesse em sair da sala de aula para ter uma aula diferenciada. A visita foi muito bem sucedida, pois muitos dos alunos nunca tinham ido ao Teatro Amazonas ver de perto o bem material preservado e prestigiar o ensaio da orquestra vila harmônica. Para o conteúdo sobre a importância do arqueólogo para a finalização desta aula foi elaborado uma prática de campo dentro de sala conforme Imagem 7 à 12 dentro da

RC: 152920
Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/o-uso-do-anime

sala de aula, onde os alunos fizeram o papel de arqueólogos para realizarem a suas próprias descobertas.

Imagem 7 à 12**:** Atividade prática

Fonte: Autora, 2022.

Cada aluno retirou um fóssil de dentro de uma caixa de papelão com areia e depois da coleta os mesmos preencheram uma ficha de catalogação conforme Imagem 7 à 12 que foi elaborado pela própria professora com os seguintes itens a serem preenchidos: Número do Registro; Nome do Pesquisador; Nome científico do fóssil;

local da coleta; Data da Coleta; características; foto/desenho. Nesta atividade os alunos gostaram de fazer a escavação, pois foi algo legal e inovador e pediram para que fosse aplicado em uma outra aula.

4. CONCLUSÃO

Ao longo desta pesquisa percebeu-se que, o anime como um recurso didático é um facilitador de aprendizagem, haja vista que, ao ser manuseada pode ajudar no ensino de um determinado conteúdo, neste caso, na disciplina de História, pois ajuda a identificar os elementos inclusos na organização geográfica, envolvendo a realidade do educando.

Chama atenção também para analisar o mundo, assim faz com que o aluno se desperte pela disciplina em si e isso não é uma das tarefas fáceis. O anime ajuda a organizar as ideias, fazer o uso dela na prática dentro da sala de aula, como atividade a ser exercitada, pode vir trazer resultados positivos na Educação.

Neste sentido, o anime no fazer pedagógico torna a disciplina mais dinâmica e inovadora, pois estudar História em si, não é uma das tarefas mais fáceis, devido o aluno não saber aplicar este conhecimento em seu dia a dia. Despertar o aluno para associar o estudo de História na sua realidade, envolvendo-o a exercer sua cidadania em preservar o passado, tanto individual quanto coletivo para melhorar o convívio social, hoje e futuramente. Como também, levar o aluno a perceber as constantes mudanças existentes no espaço geográfico. Tudo isso, o anime pode abordar para melhorar o esclarecimento e entendimento da disciplina.

O professor como facilitador do conhecimento, na busca da reflexão próxima do aluno, em dialogar entre o conteúdo e sua realidade, ao fazer uso do anime na sala de aula, associa o conhecimento dentro dos livros como no anime, no qual sua mensagem pode ser analisada dentro de um contexto que muitas vezes passa despercebido. A música tem muito a contribuir dentro da disciplina de História, para isso é importante o professor pesquisar e analisar sua letra junto ao conteúdo ministrado.

Para os alunos, o uso do anime pode auxiliar na compreensão dos espaços de modo mais contextualizados, estimular a criatividade e a capacidade de reflexão, e ainda, promover a interação entre alunos e professores, tornando assim, o aprendizado mais cativante e significativo.

Portanto, o anime como instrumento pedagógico é um facilitador que abrange vários aspectos do desenvolvimento humano, que pode ser instrumentalizada em qualquer lugar, mas principalmente, em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Thiago Lopes de. **O *Animê***: públicos, consumo e modos de apropriações culturais. Monografia. UFBA - Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2010.

ARAÚJO, Gabriel Dato de. Coffee Game: Um jogo de inclusão na aprendizagem de história para pessoas com deficiência intelectual. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 05, Ed. 11, Vol. 19, pp. 124-142. Novembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/coffee-game. Acesso em: 30 abr. 2024.

BARBOSA, Maquerle dos Santos. **Os Cavaleiros do Zodíaco** - o animê como material didático para o ensino de história. Monografia. Universidade Federal de Sergipe centro de Educação e Ciências Humanas departamento de História. 2018. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9554/2/Maquerle_Santos_Barbosa.pdf. Acesso em: 30 abr. 2024

BARROS, Adriely de Santana Souza. **O discurso sobre o anime como gênero educativo**. Trabalho de Conclusão de Curso. Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa 2021.

BASTOS, Manoel de Jesus. BASTOS, Michelly de Jesus. Recursos didáticos no ensino de história: Nas escolas de Campo Alegre de Lourdes –BA. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 05, Ed. 06, Vol. 11, pp. 05-20. Junho de 2020. ISSN: 2448-0959, Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/didaticos-no-ensino, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/didaticos-no-ensino. Acesso em: 30 abr. 2024.

BITTENCOURT, C. M. F. **Ensino de história**: fundamentos e métodos. São Paulo, SP: Cortez, 2008.

CARVALHO, Dolean Dias. **"Mangás e Animês":** entretenimento e influências culturais. Monografia. UniCEUB: Brasília, 2007. Disponível em: https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1506/2/20266905.pdf. Acesso em: 05 dez. 2022.

FERREIRA, Manuel Nunes. **A música como recurso didático na aula de geografia**. Monografia: brasília, 2012.

MORESI, Eduardo (org.). **Metodologia da pesquisa**. Brasília: Universidade Católica de Brasília, 2003.

PIRES, lucineide mendes. **Ensino de geografia**: cotidiano, práticas e saberes. xvi. encontro nacional de didática e práticas de ensino – artigo científico. unicamp: campinas, 2012. Disponível em: www.infoteca.inf.br/endipe/smarty/templates/arquivos.../1814p.pdf. Acesso em: 10 dez. 2022.

SATO, Cristiane A. **JAPOP**: O poder da cultura pop japonesa. São Paulo: Hakkosha, 2007.

SCHEIMERI, Maria Delfina Teixeira. **Projetos interdisciplinares no ensino de História.** Dissertação. Universitário La Salle – UNILASALLE. Canoas, 2011.

SILVA, Kamylla Rodrigues Pereira da. A estesia do anime japonês e as suas possibilidades no ensino de história: por uma perspectiva êmica da aprendizagem. **Revista Discente Ofícios de Clio**, Pelotas, vol. 8, n° 14 | janeiro–junho de 2023. ISSN 2527-0524. Disponível em: https://revistas.ufpel.edu.br/index.php/clio/article/view/6993/5885. Acesso em: 30 abr. 2024.

SOUSA, Angélica Silva de; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; ALVES, Laís Hilário. **A pesquisa bibliográfica:** princípios e fundamentos. Cadernos da Fucamp, v.20, n.43, p.64-83/2021. Disponível em: https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336 Acesso em: 10 mai. 2024.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Material recebido: 14 de fevereiro de 2023.

Material aprovado pelos pares: 10 de maio de 2024.

Material editado aprovado pelos autores: 15 de maio de 2024.

[1] Pós-graduada em Metodologia do Ensino de História; Perícia, Auditoria e Gestão Ambiental e Gestão Organizacional e Recursos Humanos. Graduada em Licenciatura em Geografia. ORCID: 0000-0002-9930-1780. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br//6528013105445280.