

## MANGÁS E ENSINO DE HISTÓRIA: UMA POSSIBILIDADE DE RENOVAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DO CONHECIMENTO HISTÓRICO

Lucas Brito Santana da SILVA<sup>1</sup>

Licenciando em História  
UFAL/Câmpus do Sertão

### RESUMO

O presente trabalho apresenta possibilidades de uso de mangás no ensino de História e nasceu da intenção de se renovar o ensino tradicional dessa disciplina. Para a consecução desse objetivo foi conduzida uma pesquisa bibliográfica. As discussões foram guiadas a partir de autores especialistas no tema, como Vilela (2012) e Lima (2017). A renovação do ensino de História se apresenta como máxima urgência na conjuntura contemporânea, a utilização de novas fontes e instrumentos pedagógicos são um caminho para o atendimento dessa necessidade, pois uma História ensinada apenas a partir do livro didático já não é suficiente, se algum dia o foi. Ao se engajarem com a proposta de renovação, os professores, além de aumentarem as possibilidades de trabalhar os conteúdos, poderão utilizar fontes e instrumentos que sejam mais cativantes para seus alunos, tais como os mangás.

**Palavras-chave:** História; Ensino de História; Mangás; Quadrinhos; Kingdom.

### Introdução

As perspectivas contemporâneas sobre as práticas pedagógicas impõem a necessidade de renovação no ensino, não somente de História, mas de todas as disciplinas. Um dos caminhos para essa renovação é a introdução de novos instrumentos pedagógicos e fontes, buscando um ensino-aprendizagem que não recorra apenas ao tradicional livro didático, que não deixa de ser importante. No ensino de História, contribui para esta introdução de novas fontes a abertura da historiografia no século passado, desde o nascimento da escola dos Annales, para as mais diversas produções humanas. Entre a diversidade de fontes possíveis de se utilizar em sala de aula,

---

<sup>1</sup> Endereço eletrônico: [lucasmoonandsun@gmail.com](mailto:lucasmoonandsun@gmail.com)

tomamos os quadrinhos japoneses como objeto de pesquisa, buscando compreender como eles podem ser utilizados no ensino de História.

No Brasil, o consumo de mangás tem início com as ondas imigratórias de grupos japoneses nas primeiras décadas do século XX, sendo utilizados por esses grupos já com finalidades pedagógicas. Entretanto, na educação básica pública, são institucionalizadas as possibilidades de seu uso em sala de aula somente na década de 90, com as reformas curriculares. Através de uma pesquisa bibliográfica para compreender como utilizar os mangás em sala de aula, passamos por três pontos: o exame da disseminação do gênero no Brasil, a discussão das formas de se utilizar tais quadrinhos em sala de aula e a análise de um mangá sobre a História da China Antiga, explorando suas possibilidades de uso no ensino desse conteúdo.

### **O mangá: pequeno itinerário de suas origens à disseminação no Brasil**

Os mangás são histórias em quadrinhos japonesas. Estritamente, mangá significa “desenhos irresponsáveis”, mas o termo atualmente designa não “só desenhos em si, mas também uma estética narrativa” (SANTOS, 2011, p. 1); também é importante ressaltar que há uma significativa quantidade de mangás que possuem “formas” artisticamente mais refinadas. Os primeiros esboços das produções culturais às quais podemos ligar os mangás datam do século XI da Era Comum japonesa, são as obras (*os chojugigas*) criadas por Kakuyu Toba (1053-1140). Toba foi um monge budista, e suas obras eram basicamente desenhos satíricos de animais antropomórficos feitos em rolos. Entretanto, mais próximo de como o conhecemos hodiernamente, o mangá somente apareceu no século XIX, com o artista Katsura Hokusai (1760-1849), “primeiro a desenvolver sucessões de desenhos, num total de 15, que foram encadernados e batizados como Hokusai Mangá” (SANTOS, 2011, p. 2).

Nos anos 50 do século XX, Osamu Tezuka (1928-1989), o “deus do mangá”, revoluciona a produção de mangás, e animes, com a criação e assimilação de novas técnicas, algumas delas americanas. Com esse mangaká<sup>2</sup>, as personagens passam a ser desenhadas com olhos acentuadamente grandes, algo que vai tornando-se característico dessas produções. A adoção de uma estética idiossincrática nos personagens de mangás

---

<sup>2</sup> Assim são chamados os desenhistas de mangás.

e animes foi resultado da tentativa dos mangakás de facilitarem a experienciãõ de afetos intensos (MOLINÉ, 2004).

Na década de 80 do século passado, com o sucesso do desenhista estadunidense Frank Miller, especificamente com “Ronin”, cuja produção estava repleta de referências e homenagens a obras de artistas japoneses, começa-se a perceber o influxo da cultura nipônica do mangá e do anime no Ocidente, com este impulsionando o interesse por aquele. No Brasil, o consumo de mangás antecede a sua disseminação na América do Norte, eles “já eram fartamente lidos pela comunidade dos descendentes de japoneses” (SANTOS, 2011, p. 6). Isto ocorreu em virtude da quantidade de imigrantes do Japão que o país recebeu entre os fins da década de 1910 a 1940 — vindo a ser o país com maior população japonesa fora do Estado japonês. Para esses imigrantes, e seus descendentes, a importação e consumo de mangás serviu como estratégia de manutenção dos costumes e da língua japoneses, cuja ludicidade era um dos maiores atrativos (LUYTEN, 2001; PEREIRA, 2017).

A partir dos anos 1960, começa o processo de popularização do mangá no Brasil por muitos motivos: o aparecimento de mangakás, muitos deles descendentes de japoneses; a criação de um nicho de mercado, cuja Editora Edrel de São Paulo será a primeira a atender; com a integração de animes à programação da TV brasileira, que se dá efetivamente a partir da década de 60 (mas cujo auge acontecerá entre a década de 90 e a de 2000, com animes como *Cavaleiros do Zodíaco*, *Dragon Ball* e *Digimon*, que influenciaram fortemente o consumo de cultura pop japonesa); a fundação, nos anos 80, da primeira associação de desenhistas de mangás (ABRADEMI). Esses são alguns dos acontecimentos que marcam o percurso de consolidação dessa produção cultural na sociedade brasileira. Ainda assim, a publicação editorial de mangás importados e traduzidos começa somente em fins dos anos 80, com a publicação de “*Lobo Solitário*” pela Editora Cedibra, do Rio de Janeiro.

Apesar de os gêneros e temáticas que habitam o universo de produção de animes e mangás não se reduzirem à juventude, os jovens são maioria entre os consumidores dessa cultura visual de origem japonesa. No século XXI, com o acesso massivo à internet, os consumidores/público têm aumentado exponencialmente. Esses consumidores mais ávidos são comumente chamados de “otakus”, indivíduos amantes de mangás, de animes e da prática indumentária do “cosplay”. Em seu significado

original no japonês, o termo otaku é usado para se referir às pessoas que desenvolvem uma obsessão pelos bens culturais e prática antes citados, assim como uma fixação extrema por cantores, videogames, seriados, *live-actions*, acabando enclausurados em si e renegando a realidade experimentada mais intersubjetivamente (DUARTE, 2006).

O retrato da circulação desses bens culturais no Brasil, apresentado por Santos (2011, p. 9), nos dá uma noção de sua disseminação em nossa sociedade, onde

[...] Apenas para os ‘otakus’ brasileiros existem cerca de cinco revistas especializadas, mais ou menos 80 títulos de mangás lançados, bandas que só tocam trilha sonora de desenhos nipônicos [em português ou em japonês], acessórios, cds, dvds, livros, roupas e fantasias, grandes eventos que reúnem até 20 mil pessoas e um canal de televisão somente com conteúdo pop do Japão. Mas é na internet que a “população” otaku mostra sua representatividade e sua paixão pelo mundo pop japonês. Por causa da falta de títulos no mercado brasileiro, alguns grupos legendam e traduzem animes e mangás e os disponibilizam para serem baixados na internet, de graça, ou vendem em lojas virtuais: são os funsubbers - legendado por fãs.

Como a pesquisa desse autor retrata dados de 2011, certamente esse público cresceu, inferível pela quantidade de eventos que contemplam essas produções - mesmo próximo à localidade de onde escrevemos, interior do Nordeste, a exemplo do evento “Energiza-Con”, realizado no mês de Julho do ano de 2018, na cidade de Paulo Afonso - Bahia. Também é indicativa a criação de novas editoras de mangás, como a “Pipoca e Nanquim”, aberta no ano de 2017 com uma proposta de trazer títulos novos e antigos de mangás japoneses e quadrinhos americanos. Na internet, pode-se observar o crescente número de sites que disponibilizam mangás traduzidos e animes legendados, sendo esta a principal forma de acesso a títulos não disponíveis oficialmente através de editoras, e no caso de animes, dos canais de TV, pagos ou não; acrescentemos também a profusão de “canais” na plataforma do YouTube que tratam desses produtos culturais.

Os dados sobre o número de vendas de mangás no Brasil são escassos, mas Luyten (1988) consegue levantar o número de 900 mil cópias por mês em fins da década de 80, com base em dados fornecidos por editoras. Com dados mais recentes, anos 2000, Mendes (2005) eleva esse número para um milhão e meio por mês. No Japão esse número é muito mais alto, tanto pela popularidade dos mangás quanto por seu

baixo custo — por exemplo, uma de suas grandes revistas, a *Shounen Jump*, com uma tiragem semanal de três milhões de cópias (GRAVETT, 2006).

Nos sites brasileiros que disponibilizam mangás, onde a contagem de acessos é feita automaticamente, em apenas dois<sup>3</sup> deles podemos contabilizar milhões de acessos para cada um dos mangás numa lista de dez, cuja maioria dos títulos é comum nos dois sites; muitas vezes os mesmos arquivos escaneados, traduzidos e editados pelos mesmos indivíduos. Um outro aspecto da circulação dessa cultura visual na internet que merece destaque é sua instantaneidade, que permite que o público brasileiro acesse os produtos conforme são publicados no Japão. Mangás e animes, em sua maioria, têm publicação semanal de capítulos, que no mesmo dia de publicação são traduzidos e legendados por fãs brasileiros, os chamados funsubbers.

Com essas informações é possível concluir que o mangá é um produto cultural significativamente disseminado no Brasil e, enquanto tal, ele nos aparece como uma fonte interessante, tematicamente variável e, porque estimulante para muitos jovens e adultos, adequada para o ensino de História.

### **O uso de mangás no ensino de História**

Os mangás e histórias em quadrinhos (HQ's) em geral têm servido de fonte de pesquisa para diversas áreas de conhecimento, dentre elas a História, resultado do movimento na historiografia para a ampliação das fontes históricas. No Brasil, os primeiros trabalhos que utilizam essas fontes aparecem a partir da década de 70, em especial na Universidade de São Paulo (USP), responsável pela criação do “Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos”, em 1990. A vasta temática dos mangás, seu diversificado público e suas formas de circulação e consumo abrem numerosas possibilidades de pesquisa, como os estudos de gêneros, entre os quais há um número significativo utilizando mangás e/ou histórias em quadrinhos como fontes. Como qualquer outro documento, os quadrinhos<sup>4</sup> devem ser interrogados: “quem são os

---

<sup>3</sup> Site Manga Online: <<http://mangaonline.com.br/>>. Site Mangá Host: <<https://mangahost1.com/>>. Acessados em: 08 out. 2018.

<sup>4</sup> Quando mangá e quadrinhos forem tratados em suas generalidades enquanto fontes, os termos serão usados indistintamente. O termo mangá tem sido geralmente utilizado apenas para denotar a origem nacional (japonesa) do quadrinho, não obstante as diferenças formais que o mangá pode ter em relação a outros quadrinhos, como as HQ's americanas.

autores? Quando e onde foi produzida? Por quem fala? A quem se destina? Qual é a sua finalidade?” (VILELA *apud* LIMA, 2017, p. 153).

Enquanto produção na história vivida, esses bens culturais permitem uma “releitura heróica de um passado mítico, [...] projeção de discussões contemporâneas em uma realidade histórica idealizada” (SANTOS, 2011, p. 1), assim como a reprodução de representações sociais que servem à dominação de grupos e sujeitos e, contrariamente, à produção de representações que sejam mais libertadoras. No caso destas, temos o exemplo da personagem *Naru* do mangá *Love Hina*, que foge aos estereótipos de feminilidade, ajudando a desconstruí-los, fazendo dela um dos exemplos das possibilidades de ser-mulher na contemporaneidade, tal como os estudos pós-feministas vêm discutindo (HOFFMANN, TEIXEIRA, 2010).

Partindo de Jörn Rüsen (*apud* SCHMIDT, 2014), podemos dizer que essas produções culturais estão, em parte, na dimensão estética da cultura histórica<sup>5</sup>, onde “as memórias históricas se apresentam, sobretudo, sob a forma de criações artísticas, como as novelas e dramas históricos” (SCHMIDT, 2014, p. 34). Logo, enquanto produção artística, o mangá cumpre papel fundamental na produção e manutenção da memória histórica e da identidade. Não por acaso, no período da Segunda Guerra Mundial as temáticas nacionalistas e militares estiveram bastante presentes nos mangás japoneses. Posterior a esse período, foram continuados os investimentos nos mangás “como forma de preservação das tradições e da ideia de unidade nacional” (BARBOSA, 2009, p. 172).

Na realidade escolar brasileira, mangás e outros quadrinhos tiveram sua porta de entrada aberta quando

a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, ao apontar para a necessidade de inserção de novas linguagens e manifestações artísticas nos ensinos fundamental e médio, ampliou as possibilidades de utilização dos quadrinhos no ensino, mas foram os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), lançados em 1997, que colocaram as HQs diretamente nas salas de aula (LIMA, 2017, p. 149).

---

<sup>5</sup> Para Jörn Rüsen, “Cultura histórica nada mais é, de início, do que o campo da interpretação do mundo e de si mesmo, pelo ser humano, no qual devem efetivar-se as operações de constituição de sentido da experiência do tempo” (RÜSEN, 2007, p. 121).

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) ratifica a necessidade de inserção de diversas linguagens nas práticas pedagógicas de todas as disciplinas da educação básica, estando em sua 4ª Competência Geral o domínio dessas linguagens “para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo” (BRASIL, p. 10, 2017). Na 3ª Competência Específica de História está apontada a utilização de diversos documentos, linguagens e interpretações para a produção de significados para acontecimentos, processos e seus contextos históricos (BRASIL, 2017).

Com isso, tem-se um respaldo institucional e o incentivo<sup>6</sup> para o uso dessas fontes no ensino de História, e de outras disciplinas, assim como o seu reconhecimento enquanto instrumento pedagógico que pode auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem. Os quadrinhos são também uma das linguagens que os alunos devem possuir algum domínio em sua utilização, além de poderem servir como fonte histórica para a análise da sociedade e dos homens no tempo, no espaço, em suas várias dimensões. Este último uso é especialmente importante, uma vez que lidar com fontes históricas e ter domínio, em algum nível, sobre os procedimentos historiográficos a que elas são submetidas fazem parte das condições para a aprendizagem histórica significativa e, por consequência, para a operação de uma consciência histórica<sup>7</sup> que atenda às demandas de sentido à experiência temporal humana, dando aos homens (alunos e alunas) a orientação temporal necessária à sua ação na vida prática (SCHMIDT, 2014).

Ao tratar sobre as possibilidades de uso dos quadrinhos, Vergueiro *apud* Lima (2017) destaca algumas características positivas: a motivação dos alunos, aguçando sua curiosidade e desafiando sua criticidade; a facilitação da compreensão de conceitos; a diversidade temática; uma linguagem facilmente assimilável; ampliação dos meios de comunicação dominados pelos alunos; enriquecimento de vocabulário; ludicidade no letramento; a linguagem própria do quadrinhos possibilita e incentiva a utilização de

---

<sup>6</sup> A partir de 2006, em número cada vez maior, o Programa Nacional Biblioteca Na Escola (PNBE) começa a distribuir quadrinhos nas escolas públicas, de Ensino Médio e Fundamental, em sua maioria adaptações de obras renomadas (LIMA, 2017).

<sup>7</sup> Aqui consciência histórica está sendo trabalhada no sentido proposto por Jörn Rüsen (2001), como sendo algo universal à espécie humana, significando o conjunto de operações mentais, como a interpretação e a narrativa, mais o conjunto de referenciais (memória histórica ou cultura histórica) a partir dos quais o indivíduo humano produz sentido para a sua experiência temporal; sendo este ato de dar sentido a operação fundamental da consciência histórica.

métodos de leitura, auxiliando a capacidade de compreensão e síntese de mensagens textuais e imagéticas. Não causa estranheza que, com as possibilidades listadas acima e o ganho de força no mercado editorial, e fora dele, os quadrinhos sejam atualmente um dos produtos literários que mais formam leitores.

Estritamente no ensino de História, Vilela (2012) aponta que os mangás podem ser utilizados como: ilustradores de aspectos das dimensões da vida social dos grupos que conformam uma sociedade, da religiosidade à cultura material, à produção artística, à produção social da vida material e das relações dos homens com o seu espaço; fontes históricas da época em que foram produzidos, podendo ser submetidos à metodologia documental, dos suportes aos conteúdos, permitindo o estudo de uma temática particular em qualquer que seja a dimensão escolhida; como ponto de partida para as discussões sobre conceitos históricos, assim como outros não propriamente históricos mas pertinentes aos conteúdos estudados.

Os mangás também podem servir à exploração do conceito de tempo no ensino de História. Aliás um conceito complicado dentro da própria historiografia, apesar de ser visceral entre os historiadores, estando no núcleo epistemológico do campo da História (BARROS, 2014). No nível básico, pode-se trabalhar as unidades de tempo, mas, dependendo das origens culturais do quadrinho, pode-se trabalhar as diferentes concepções do tempo nas diversas sociedades, aqui podem contribuir os quadrinhos de origem oriental<sup>8</sup>. Apesar de pouco contemplada no currículo escolar brasileiro, a história oriental, pelas interações que o Oriente manteve e mantém com Ocidente e pelas diferenças das concepções de como funciona o tempo (entre inúmeras outras), pode servir à problematização das identidades ocidentais e do modo que a história ocidental é produzida.

Para tornar mais viável essa tarefa de trabalhar com o conceito de tempo, pode-se focar nos conceitos relacionados ao tempo, é esse o conselho de Barros (2014): passado, presente, futuro; continuidade, descontinuidade, ruptura; evento, processo, estrutura; duração; simultaneidade e sucessão. Expressões como “recordatórios”, “mais tarde...”; “logo depois...”, podem ser exemplos de sucessão. E o “enquanto isso”, entre outros, apresenta possibilidades de facilitador, proporcionando ao aluno a percepção de

---

<sup>8</sup> Apesar de “oriental” estar singular, enfatizamos a pluralidade das sociedades e culturas que assim têm sido designadas, sendo o reconhecimento de pluralidade um dos objetivos de se estudar história oriental.



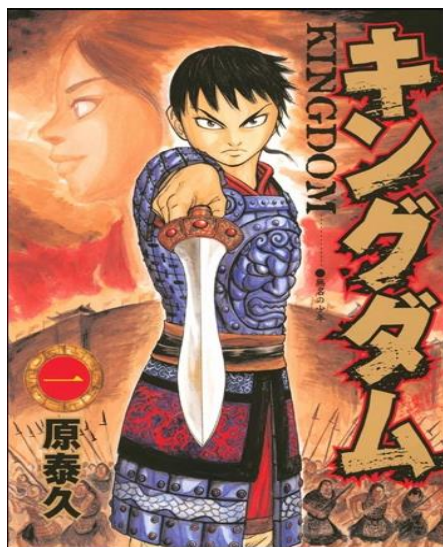
“simultaneidade” (SILVA JÚNIOR; RODRIGUES, 2013). Explorar a dimensão lúdica dos mangás também é uma necessária a um ensino de História que pretenda cativar os alunos, ensejando a leitura como ato prazeroso e produzindo quadrinhos em sala de aula, coletiva ou individualmente (SILVA JÚNIOR; RODRIGUES, 2013).

A possibilidade de produzir quadrinhos em sala de aula chama bastante atenção, pois é uma maneira de fazer com que os alunos percebam o uso que estão fazendo do discurso da ciência histórica e de outros discursos que circulam no seio social. A quais grupos ou sujeitos eles estão dando maior atenção e agência histórica em seus desenhos? Às pessoas comuns, homens, mulheres? Aos grandes “homens”? Quais instituições? Escola, igreja, família, polícia, etc. Os quadrinhos produzidos pelos alunos podem permitir aos professores analisarem quais representações ou discursos históricos estão mais enraizados na forma que esses alunos apreendem o mundo. Como eles fazem interagir os diversos sujeitos históricos? Como é tratada a alteridade?

Com essa análise, os professores podem planejar intervenções pedagógicas: seja buscando uma aprendizagem histórica mais significativa, explorando algumas dificuldades dos alunos ou de sua própria didática; seja oferecendo um conteúdo que possa atender às demandas de sentido à experiência temporal desses alunos em questões específicas. Para exemplificar: caso nessa atividade de produção de quadrinhos se evidencie que o racismo, ou outras formas de discriminação, é muito presente nas representações que esses alunos fazem de alguns sujeitos, pode-se planejar uma intervenção que ajude na desconstrução dessas representações, dando lastro para uma mudança das ações dos alunos na vida prática.

Até aqui, foram exploradas as possibilidades de uso dos quadrinhos/mangás no ensino de História. Tomando como base pesquisa bibliográfica realizada, pudemos notar uma proliferação de trabalhos sobre o uso de quadrinhos no ensino de História, notavelmente em trabalhos produzidos a partir de experiências em programas de iniciação à docência. Em seguida exploraremos algumas das possibilidades de uso de um mangá que selecionamos.

Figura 1 — Kingdom: um mangá sobre a História da China Antiga



Fonte: Yasuhisa Hara, 2006

Kingdom (HARA, 2006) é um mangá japonês de gênero histórico, escrito e ilustrado por Yasuhisa Hara. A narrativa de Kingdom abarca o período da história da China Antiga que ficou conhecido como período dos “Estados Combatentes” (481-221 a.E.C). Os precedentes para esses anos de guerra, dos mais violentos de toda a história chinesa, foram dados pela dissolução da Dinastia Zhou. Esta foi a terceira dinastia na história da China. Segundo André Bueno (2012), a Dinastia Zhou estabeleceu mais uma confederação do que um Império, devido à grande autonomia que os estados que ficaram sob seu domínio possuíam. Essa autonomia e o crescimento dos estados levou à reclamação de independência e ao período de guerras entre os estados mais poderosos.

O mangá de Yasuhisa Hara aborda os combates entre os estados até o momento de unificação da China, quando o Estado de Qin finalmente subjugou os demais. Dentro da narrativa do combate entre os estados, dos enfrentamentos dos exércitos, das estratégias militares, Kingdom narra a história do jovem Shin, servo de uma família camponesa do reino de Qin e que almeja se tornar “um grande general sob o Céu”. Shin é o personagem que podemos ver segurando a espada na capa do volume 1 do mangá, estando a imagem de seu amigo Hyou por trás. Hyou é igualmente um servo da mesma família camponesa que Shin. Por ser parecido com o príncipe coroado Ei Sei (Shi Huang, que será o unificador da China e o primeiro imperador da Dinastia Qin), Hyou será comprado para substituir o príncipe num período de conflitos no Estado de Qin, o que acabará fazendo com que ele seja assassinado. Essa é a trama que faz Shin cruzar o

caminho de Ei Sei, cujos objetivos são complementares: o primeiro deseja se tornar um grande general e o segundo acabar com a era dos reinos combatentes e unificar a China - relação consagrada no momento em que Shin aceita ser uma “espada” do jovem príncipe.

A fonte histórica central utilizada por Yasuhisa Hara na produção do mangá é o “Shin ji”, registros históricos escritos pelo chinês Sima Qian, historiador da Dinastia Han, entre os anos de 109 e 91 A.E.C. Antes de Sima Qian, o grande historiador na antiguidade chinesa, que produziu em várias áreas, foi Confúcio (551–479 A.E.C). É esta figura histórica “quem constrói a primeira grande versão da história antiga que envolve as dinastias, os personagens míticos e a realidade de sua época” (BUENO, 2012, p. 62). Mais do que uma cronologia precisa nas suas narrativas históricas, apesar de neste ponto ter sido zeloso, Confúcio estava preocupado com o teor e a utilidade moral dessas narrativas na educação da população, das pessoas comuns aos grandes homens.

Com a ascensão de Qin e os objetivos que o imperador Shi Huang estabeleceu para o seu governo, as obras de Confúcio e dos confucionistas foram proibidas e condenadas à fogueira, sendo a primeira grande queima de livros de que se tem notícia na história da humanidade (BUENO, 2012). Apesar da Dinastia Qin ter construído parte dos alicerces que permitiram o sucesso e grandiosidade das dinastias posteriores, a sua existência foi breve — se dissolvendo com a morte do próprio imperador Shi Huang, o responsável pelo edito de construção da Grande Muralha chinesa. Com a queda de Qin, soergue-se a Dinastia Han. Nesta dinastia são retomadas várias das obras que foram anteriormente condenadas, e é nesse ímpeto que são retomados os livros confucionistas — vindo o confucionismo a ser determinado como sistema de pensamento oficial do Império.

No *Shin Ji* ou livro de “recordações históricas”, Sima Qian recorre aos escritos de Confúcio e a outros registros. Seus procedimentos foram

verificar a veracidade das informações contidas nos registros históricos, inclusive nos escritos da escola de Confúcio. Utilizando o apoio e os recursos financiados pela burocracia imperial, coletou informações em diversas regiões do Império, que depois ele iria cruzar e avaliar. Partindo desta premissa, não se limitou a fazer versões que conjugassem os dados obtidos, mas tentou analisar, dentro de uma

perspectiva crítica, qual das versões existentes parecia ser a mais razoável. Comparou o resultado destas observações com as tabelas astronômicas que continham os registros de eclipses e posições astrológicas, verificando a autenticidade da datação dos acontecimentos. E ainda, sendo meticuloso ao extremo e sincero no seu trabalho, criticou tanto os personagens de sua história quanto sua própria incapacidade, por vezes, de detalhar melhor a biografia das pessoas e acontecimentos (BUENO, 2012, p. 66).

André Bueno (2017) lista quatro formas de se ensinar a História da China no contexto educacional brasileiro, para o qual os conteúdos sobre História Oriental ou Asiática é ínfimo, ausência que também faz parte dos cursos de graduação em História nas universidades nacionais. Pode-se ensinar história da China a partir de uma história episódica, uma abordagem “[...] na qual episódios ou passagens da história chinesa são inseridas nos livros e materiais, não interferindo numa sucessão cronológica pré-estabelecida”, sendo a mais utilizada e a mais eurocêntrica (BUENO, 2017, p. 60); A partir de uma história cronológica, que “[...] redimensiona a apresentação dos temas em função da importância das civilizações no espaço e no tempo” (BUENO, 2017, p. 62); A partir de uma abordagem histórica modelar, onde “[...] apresentamos uma civilização a partir de suas estruturas culturais” (BUENO, 2017, p. 62); e por fim, a partir de uma história temática, onde se “[...] parte da escolha de temas culturais chineses para apresentar essa civilização” (BUENO, 2017, p. 63).

Levando em conta a realidade escolar com a qual nos deparamos, optamos por uma proposta de ensino de história da China Antiga partindo de uma abordagem temática. E o primeiro tema para qual o mangá Kingdom pode servir é a “produção de história na China Antiga”. Para isso, podemos analisar os usos que Yasuhisa Hara faz da fonte histórica *Shin Ji* para o desenvolvimento da narrativa do mangá; é possível analisar a forma como Sima Qian produz a narrativa histórica do *Shin Ji* e, a partir daí, comparar os métodos de produção da história na antiguidade chinesa com os métodos de produzir o conhecimento histórico na antiguidade clássica ocidental.

O mangá Kingdom pode ser utilizado como ponto de partida para a discussão de conceitos históricos como “dinastia” e “escravidão”, pode-se explorar as possibilidades de mobilidade social na China Antiga, sempre buscando comparações com esses fenômenos no Ocidente, destacando suas semelhanças e diferenças. Fazendo as distinções entre narrativa histórica fundamentada e ficção, o próprio personagem Shin

pode servir como exemplo de ascensão social na sociedade chinesa através de mérito militar. Escolas do pensamento chinês podem ser discutidas a partir de diálogos de personagens do mangá, uma vez que o autor abre espaço para o embate entre o confucionismo e o legismo, sendo que este acabou acolhido pela Dinastia Qin, a partir do qual se estabeleceu todo o conjunto de leis as quais o povo deveria se submeter - era lema dessa dinastia que “o governo se exerce pelas leis”.

Enquanto produção literária de nossa época, enquanto fonte histórica, pode-se trabalhar as representações das mulheres em Kingdom, começando com as ressalvas e advertências sobre o anacronismo na transposição de representações que são próprias da contemporaneidade para uma realidade histórica outra. O mangá está repleto de personagens do gênero feminino que fogem aos estereótipos de feminilidade e domesticidade da mulher, como a mãe do príncipe — rainha e líder do harém real, que forma uma facção poderosa o suficiente a ponto de ameaçar o trono de Ei Sei. Também é notável a personagem Yotanwa, chamada “Rei da morte”, responsável por unificar as tribos das montanhas.

Essas são apenas algumas das possibilidades de se trabalhar o mangá Kingdom no ensino de história da China Antiga. Não há um limite para essas possibilidades, dependendo apenas da criatividade do professor, seus recursos pessoais e recursos da escola; um ponto no qual as novas tecnologias podem contribuir, a exemplo de uma leitura individual nos celulares ou tablets, no caso de a biblioteca da escola não possuir exemplares físicos, ou uma leitura coletiva através de um projetor.

### **Considerações finais**

Ao longo da pesquisa que conduzimos, pudemos evidenciar a disseminação do produto cultural mangá na sociedade brasileira, assim como a apropriação desse produto enquanto instrumento pedagógico e fonte histórica. Diante da necessidade de renovação do ensino da disciplina História, o mangá e demais quadrinhos aparecem como possibilidade viável e estimulante para alunos e professores, começando pela diversidade de usos à qual essa fonte se abre. Neste artigo exploramos algumas das possibilidades do uso de quadrinhos, mas existem e podem ser criadas outras mais,

conforme os professores busquem ou lhes seja oferecido alguma formação sobre sua utilização.

Na última parte desta produção, buscamos explorar as possibilidades de uso de Kingdom no ensino de história da China Antiga. Além da necessidade de renovação do ensino de História, outra necessidade nos levou à escolha desse mangá e conteúdo histórico, visto a ausência, nos currículos brasileiros, de conteúdos referentes à História Oriental. Surge uma demanda do ensino dessa história não só a partir do vazio de diálogo com as alteridades asiáticas, as diversas sociedades e culturas, como também pelo papel que países asiáticos têm desempenhado no mundo contemporâneo globalizado, uma globalização dos mercados e do capital, mas também globalização de elementos culturais.

A compreensão do papel desses países e do seu desenvolvimento atual não pode ser alcançada sem voltarmos os olhos para a História, inclusive a história de suas antiguidades, uma vez que países como China, sem cair no imobilismo histórico, possuem continuidades de práticas sociais e culturais que se originam nos seus primeiros passos civilizacionais.

Acreditamos que os resultados da pesquisa que conduzimos até aqui podem, além de ter embasado e aberto novas possibilidades para o ensino de história para nós mesmos, ensejar o interesse de outros discentes e professores preocupados e ansiosos pela renovação das suas práticas pedagógicas, na utilização de novos instrumentos e fontes.

## Referências

BARBOSA, Alexandre. Mangás em sala de aula. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

BARROS, José D'Assunção. A historiografia e os conceitos relacionados ao tempo. **Dimensões**: Revista de História da Ufes, [s. l], v. 32, p. 240-266, 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.ufes.br/dimensoes/issue/view/503/showToc>. Acesso em: 30 out. 2018.

BUENO, André. Ensinando a história da China: como fazer?. **Revista TEL: Tempo, Espaço, Linguagem**, Irati, v. 8, n. 2, p. 56-67, 2017. Disponível em:

<https://www.revistas2.uepg.br/index.php/tel/issue/view/578/showToc>. Acesso em: 30 out. 2018.

BUENO, André da Silva. **O extremo oriente na antiguidade**. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bnccreexportado-pdf-2&category\\_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bnccreexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 30 out. 2018.

DUARTE, Pedro. Nação Otaku!. **Subscrito**, [s. l.], v.12, n.2, p.5-6, 2006.

GRAVETT, Paul. **Mangá**: Como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.

HARA, Yasuhisa. **Kingdom**. Disponível em: <https://mangalivre.com/manga/kingdom/1222>. Acesso em: 24 ago. 2019.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. Histórias em quadrinhos e ensino de História. **História Hoje**: Revista de História e Ensino, São Paulo, v. 6, n. 11, p. 147-171, 2017. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/332>. Acesso em: 30 out. 2018.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: O Poder dos Quadrinhos Japoneses. São Paulo: Hedra, 2001.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **O Poder e Difusão dos Quadrinhos Japoneses com Reflexo da Sociedade Nipônica**. 1988. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) — Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 1988.

MENDES, Marcília. A pesquisa sobre quadrinhos no curso de comunicação da universidade do estado do rio grande do sul: uma análise introdutória. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005. Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1973-2.pdf>. Acesso em: 24 ago. 2019.

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

PEREIRA, Ilíada Damasceno. Cultura pop japonesa no Brasil. **Temática**, [s. l.], v. 13, n. 8, p. 46-59, 2017. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/issue/view/1963>. Acesso em: 30 out. 2018.

RÜSEN, Jörn. **História Viva**: Teoria da História III: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: UnB, 2007.

SANTOS, Janete Lopes dos. Mangá: Ascensão da cultura visual moderna japonesa no Brasil. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26., 2011, São Paulo. **Anais** [...].

São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011. p. 1-14. Disponível em: <http://www.snh2011.anpuh.org/site/anaiscomplementares#J>. Acesso em: 24 ago. 2019.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos. Cultura histórica e aprendizagem histórica. **Revista NUPEM**, Campo Mourão, v. 6, n. 10, p. 31-50, 2014. Disponível em: <http://www.fecilcam.br/revista/index.php/nupem/issue/view/19/showToc>. Acesso em: 30 out. 2018.

SILVA JÚNIOR, Astrogildo Fernandes da; RODRIGUES, Fabiana Conceição de Moura Gonçalves. Histórias em quadrinhos e ensino de História: olhares e práticas. **Revista OPSIS**, Catalão, v. 13, n. 1, p. 66-82, 2013. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/Opsis/article/view/19816>. Acesso em: 30 out. 2018.

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A utilização dos quadrinhos no ensino de História: avanços, desafios e limites**. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Humanidades e Direito, Universidade Metodista de São Paulo. São Bernardo do Campo, 2012. Disponível em: <http://tede.metodista.br/jspui/handle/tede/1688>. Acesso em: 24 ago. 2019.

**MANGA AND EDUCATION OF HISTORY: A POSSIBILITY OF RENEWAL IN  
TEACHING-LEARNING OF HISTORICAL KNOWLEDGE**

**ABSTRACT**

*The present work had as objective to analyze the possibilities of use of new abilities in the teaching of history. A bibliographical research was conducted to reach them. The words were guided by specialized authors in the subject, such as Vilela (2012) and Lima (2017). The renewal of the teaching of history presents itself as an urgency in the contemporary conjuncture, and the use of new sources and pedagogical instruments is a way for answer this challenge. By engaging themselves in the renewal proposal, the teachers can increase as possible the working of the history's themes, the use the instruments that are more captivating to their students, such as the manga.*

**Keywords:** History; Teaching History; Manga; Comics; Kingdom.

**Envio: outubro/2018**  
**Aceito para publicação: julho/2019**