

ANIMES, MANGÁS E MATEMÁTICA: UMA ARTICULAÇÃO EM ARTIGOS DISPONÍVEIS NO GOOGLE ACADÊMICO



Claudiane Silva de Souza - Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Mirian Ferreira de Brito - Orientadora - Professora Doutora, Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Contatos: claudiane.silva115@gmail.com; mfbrito@uneb.br

Objetivo

- Identificar e analisar os trabalhos que articulassem animes e/ou mangás com a matemática e que foram publicados nas primeiras páginas do site do Google Acadêmico.

Introdução

- Importância da matemática e sua presença no dia a dia;
- Insatisfação referente à aprendizagem da matemática;
- Importância de aproximar o saber escolar do universo cultural em que o aluno está inserido;
- O que são animes e mangás.

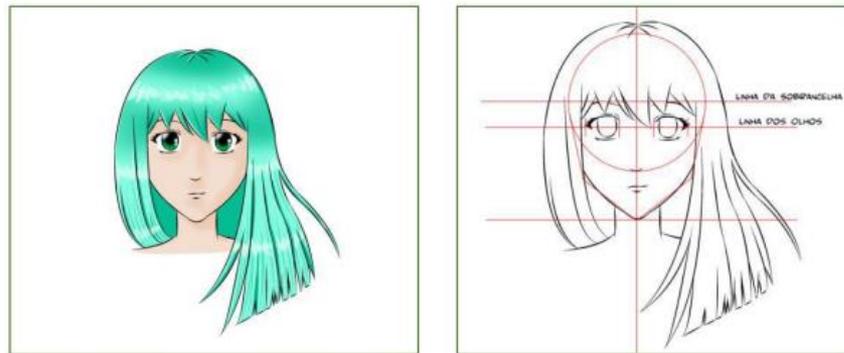
Exemplos de anime e mangá

Anime Dragon Ball



Fonte: Schmaltz Neto (2013, p. 73)

Desenho no estilo mangá



Fonte: Pereira (2019, p. 42)

Metodologia

- Qualitativa;
- Revisão de literatura;
- Fonte da pesquisa: Google Acadêmico;
- Temática: animes mangás e matemática;
- Resultados encontrados.

Resultados e análises

| ANO | TRABALHO | TÍTULO | AUTORES |
|------|-----------------------------|--|--|
| 2017 | artigo | Desenhos de Mangá e Ensino da Matemática em uma Análise Cultural | Gabriela Pereira de Pereira |
| 2019 | dissertação | Desenho de Mangá e Paper Toys: a Cultura Otaku e a Linguagem Audiovisual Articulando Matemática e Arte na Educação Escolar | Gabriela Pereira de Pereira |
| 2019 | guia/produto da dissertação | Desenho de Mangá e Dobraduras de Paper Toys em Aulas de Matemática - Guia de Oficinas para Professores de Matemática do 6.º ano do Ensino Fundamental | Gabriela Pereira de Pereira |
| 2020 | artigo | Matemática, Arte e Mangá: a Cultura Audiovisual em Diálogo com as Juventudes | Gabriela Pereira de Pereira; Maira Ferreira |
| 2022 | monografia | Animes e Mangás no Ensino da Matemática: Animações e Mangás Japoneses, Possibilidades Didáticas para uma Abordagem Matemática no 6.º ano do Ensino Fundamental | José Carlos Cecopierre Roldan Junior |

Resultados e análises

| Trabalho | Objetivo | Resultados |
|----------|--|--|
| I | O papel da cultura no desenvolvimento do pensamento matemático na educação escolar | Aliar representações artísticas ao ensino de matemática |
| II | Considerar a cultura audiovisual, no ensino de matemática para duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental | Possibilitou que os alunos relacionassem matemática e arte |
| III | Considerar a cultura audiovisual no ensino da matemática | |
| IV | Conhecimentos escolares que podem ser desenvolvidos articulando matemática e arte com o uso de mangás e paper toys | Articulação entre matemática e arte utilizando mangá, além de contribuir com a comunicação entre gerações |
| V | Avaliar a aplicação dos animes e mangás como ferramenta para o ensino e aprendizagem da Matemática | Utilizar animes e mangás apresenta várias vantagens em sala de aula e pode favorecer a relação entre professor e aluno |

Considerações finais

- Ajudar na compreensão de alguns conteúdos matemáticos;
- Favorecer a relação professor e aluno;
- Possibilidade à interdisciplinaridade;
- Conteúdos do ensino fundamental que podem ser ensinados.

Referências

BAPTISTA, Ana Isabelle Santana; SILVA, Fernanda Sant'ana Pereira; SAWADA, Anunciata Cristina Marins Braz; ASSIS, Sheila Soares de (2021). Mapeamento dos usos do mangá e animê nas pós-graduações stricto sensu brasileiras de ensino, educação e artes—apontamentos e perspectivas. Revista Educação e Cultura Contemporânea, v. 18, n. 54, p. 97-116, 2021.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacional: matemática. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRIZOLA, Jairo; FANTIN, Nádia. Revisão da literatura e revisão sistemática da literatura. Revista de Educação do Vale do Arinos - RELVA, Juara, MT, v. 3, n. 2, p. 23-39, jul./dez. 2016.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (org). Métodos de pesquisa. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GOOGLE ACADÊMICO. Animes mangás e matemática. 2023.

PEREIRA, Gabriela Pereira de. Desenhos de mangá e ensino de matemática em uma análise cultural. XXI EBRAPEM – Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-graduação em Educação Matemática. Pelotas, RS, 02 a 04 nov. 2017, p. 1-12.

PEREIRA, Gabriela Pereira de. Desenho de mangá e paper toys: a cultura otaku e a linguagem audiovisual articulando matemática e arte na educação escolar. 2019. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pelotas, 2019.

PEREIRA, Gabriela Pereira de; FERREIRA, Maira. Matemática, arte e mangá: a cultura audiovisual em diálogo com as juventudes. ZETETIKÉ. Revista de Educação Matemática, v. 28, p. 1-19, 2020.

Referências

PEREIRA, Jalcinês da Costa. Afetividade: a importância da relação professor e aluno como fator motivacional no processo de ensino e aprendizagem. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Ciências Biológicas) – Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, UFPB, 2017a.

ROLDAN JUNIOR, José Carlos Cecopierre. Animes e mangás no ensino de matemática: animações e mangás japoneses, possibilidades didáticas para uma abordagem Matemática no 6.º ano do ensino fundamental. 2022. 80 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Licenciatura Plena em Matemática) – Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Balsas, 2022.

SANTOS, Maria Eduarda de Oliveira; SANTOS Eliete Correia dos. O Google Acadêmico como mecanismo de auxílio na construção de trabalhos científicos e correlato ao letramento informacional – LTI. VIII Seminário de Saberes Arquivísticos. Grupo Temático 2 – Saberes e Fazeres no campo Arquivístico. 16-18 ago. 2017, p. 307-320.

SCHMALTZ NETO, Genis Frederico Paixões e traços míticos no discurso do animê [manuscrito]: uma análise em Death Note. 126 f. 2013. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Letras (FL), Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Goiânia, 2013.

SILVA, Ormenzina Garcia da; NAVARRO, Elaine Cristina. A relação professor-aluno no processo ensino aprendizagem. Interdisciplinar: Revista Eletrônica da Univar, n. 8, v. 3, 2012.