

Tamara Ellen Lacerda Figueiredo

Graduanda do sexto período em Letras
(licenciatura dupla em português-espanhol),
pela Universidade Federal de Minas Gerais
(UFMG).

E-mail: tamaralacerda98@gmail.com

***KOE NO KATACHI:* um ensino inclusivo por meio de animes**

Resumo: Neste presente artigo, buscarei analisar e propor um ensino escolar inclusivo, por meio de um anime japonês, *Koe no Katachi*. Além disso, objetivo discorrer sobre a importância e as potencialidades de utilizar o cinema, mais especificamente, o universo nerd/geek para promover o respeito, à inclusão e o pertencimento no ambiente escolar. Partindo dos estudos em educação de surdos, junto com os estudos sobre a multimodalidade, a semiótica e estudos voltados para o uso de filmes no contexto escolar, buscarei apresentar a aplicabilidade do universo nerd/geek na educação contemporânea. E assim contribuir para o desenvolvimento de uma educação que veja as deficiências e as receba com acolhimento e respeito, fazendo, portanto, com que o aluno se sinta como parte integrante da comunidade escolar e, assim, conviva em uma escola harmônica e com valores. Logo, esse artigo busca incentivar o uso da cinematografia nerd/geek como uma ferramenta auxiliadora no processo ensino-aprendizagem e assim promover um ensino multimodal e, a partir desse, um ensino de valores, como o respeito e a empatia.

Palavras-chaves: Nerd/Geek. Ensino. Educação inclusiva. Surdez.

KOE NO KATACHI: una enseñanza inclusiva por medio de los animes

Resumen: En este artículo, buscaré analizar y proponer una enseñanza escolar inclusiva, por medio de un anime japonés, *Koe no Katachi*. Además de eso, objetivo discurrir sobre la importancia y las potencialidades de utilizar el cine, más específicamente, el universo nerd/geek para promover el respeto, la inclusión y la pertenencia en el ambiente escolar. Partiendo de los estudios en educación de sordos, junto con los estudios sobre la multimodalidad, la semiótica y estudios volcados para el uso de películas en el contexto escolar, buscaré presentar la aplicabilidad del universo nerd/geek en la educación contemporánea. Y así contribuir para el desarrollo de una educación que vea las discapacidades y las reciba con acogida y respeto, haciendo, por lo tanto, con que el alumno se sienta parte integrante de la comunidad escolar y, así, conviva en una escuela armónica y con valores. Luego, ese artículo objetiva alentar el uso del cine nerd/geek como una herramienta auxiliar en el proceso enseñanza-aprendizaje y así promover una enseñanza multimodal y, a partir de ese, una enseñanza de valores, como el respeto y la empatía.

Palabras-claves: Nerd/Geek. Enseñanza. Educación inclusive. Sordera.



INTRODUÇÃO

Partindo de um ensino que se pauta na associação do uso de cinematografias - construções visuais, sonoras e culturais - com o fator de aproximação com os alunos, que esse recurso gera, é possível promover um ensino além da instância conteudista, abrangendo, também questões como: o respeito ao próximo, a inclusão escolar e o desenvolvimento do sentimento de pertencimento. É possível se perguntar: o ensino por meio de filmes e ou séries é eficiente? Como utilizar cinematográficas do universo nerd/geek para ensinar sobre valores como o respeito; e também a surdez? Como um estudante é capaz de ressignificar o que está assistindo e assim pensar sobre o mundo que o cerca? De que forma um filme que possui uma personagem surda pode contribuir para a formação de uma sociedade que respeita as diferenças e que compreende o sujeito surdo? Essas questões foram indagações iniciais que conduziram o motivo e a confecção deste presente trabalho. Logo, buscarei promover uma reflexão e apresentar argumentos fundamentados de que filmes nerd/geek podem, sim, serem utilizados na escola como uma ferramenta didático pedagógica para ensinar além de conteúdos escolares, como a compreensão da surdez, por exemplo.

Assim, esse trabalho parte da análise e possível aplicabilidade do filme japonês *Koe no Katachi* - que em tradução para português significa *A voz do silêncio* - lançado em 2016, com a autoria de Yoshitoki Oima e direção de Naoko Yamada. Essa cinematografia trata-se de uma animação japonesa que relata a história de Shouko Nishimiya - uma menina surda que é vítima de bullying na escola em que estuda - e um agressor, o personagem Shoya Ishida,

um garoto que a intimida e quebra seus aparelhos auditivos. Contudo, a trama sofre uma mudança, e agora Shoya Ishida passa de agressor a vítima e após compartilhar dos sentimentos de ser uma vítima de bullying, ele tenta desculpar-se com Shouko Nishimiya.

O ponto de análise deste presente trabalho não é o bullying e sim a questão da deficiência e do ensino inclusivo no contexto escolar, visto que em uma cena do anime temos a promoção de aulas de Libras para os alunos, a fim de que esses pudessem comunicar-se efetivamente com Shouko, todavia não é interesse de todos os alunos. Ademais, esse trabalho busca, também, ilustrar a aplicabilidade de filmes pertencentes ao universo nerd/geek para a promoção do ensino de valores, como: respeito mútuo, empatia, capacidade de convivência, solidariedade e diálogo.



Figura 1: Poster do filme.
Fonte: AdoroCinema (2020)¹.

¹ Disponível em:
<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-254955/>



As cinematografias no processo do ensino inclusivo

São muitas as discussões a respeito do ensino por meio do uso de cinematografias. Nesse caso, partindo de um recorte temático voltado para o estudo inclusivo e seus desdobramentos, tem-se: a inclusão de uma personagem que possui uma deficiência auditiva, as noções de surdez, os mitos em torno de que todo surdo é mudo e a utilização do filme *Koe No Katachi* como recurso de ensino e um iniciador para se trabalhar essas questões em sala de aula. Assim, o cinema, mais especificamente, o universo nerd/geek possuirá um potencial educativo, porque é capaz de emitir em uma tela situações reais, levando o estudante a identificar a situação e refletir em prol de sua mudança. Além disso, a partir das noções de multimodalidade será possível associar esse potencial e sua real aplicabilidade no contexto escolar, com o intuito de promover uma educação inclusiva.

O termo multimodalidade aparece em estudos da área de Letras, como a Semiótica e a Análise do Discurso. Tem-se como definição:

[...] a multimodalidade refere-se às diferentes formas de representação utilizados na construção linguística de uma mensagem, dentre essas formas temos: palavras, imagens, cores, formatos, disposição da grafia, gestos, etc. olhares etc. (CARVALHO, p. 5-6).

É pertinente trazer ainda Silva (2018) em seu texto *Multimodalidade e multiletramento na formação de professores de espanhol*, que recorre a Cani; Coscarelli (2016,p.19) para definir multimodalidade como sendo “A interface com o visual, oral, gestual, tátil e outros recursos semióticos.”. Assim, ao mesclar essas diversas formas que

direcionam a percepção dos signos, e por consequência a construção do significado, é possível observar o cinema protagonizando esse efeito. Desse modo, é válido dizer que as cinematografias são multimodais, e nesse caso, analisando *Koe No Katachi*, temos que ele utiliza de elementos visuais (imagens dos personagens que compõem a animação acrescidos de gestos, expressões faciais e comportamentos dos personagens), a fim de narrar uma história e construir um espaço de criação da narrativa. E, dessa maneira multimodal e semiótica, trabalha em prol da construção de significados, sendo que caberá aos estudantes que assistirem a animação assimilar esses signos e identificar questões como as relativas à surdez e a construção do sujeito surdo. Sendo que o professor(a) pode aprofundar o tema, com discussões e atividades, após o trabalho com o filme.

Vale destacar, ainda, que há muitos trabalhos que já se dedicaram e ou dedicam a estudar o uso de filmes como atividade pedagógica na escola e a contribuição das cinematografias para a formação de um leitor/espectador crítico e observador. No artigo *Cinema e educação: o uso de filmes na escola* (SILVA, 2014), a autora traz um nome no assunto, Leite (2005), a fim de abordar sobre o período de 1990, em que o potencial pedagógico do cinema começou a ser alvo de atenção, no contexto brasileiro. Além disso, Silva (2014) cita sobre as maneiras de recepção, próprias da data de produção do artigo, como as “vídeo-locadoras”, por exemplo. Olhando para o contexto de 2022, é possível observar que esse tipo de local foi substituído, em grande parte, pelas plataformas de streaming, como Netflix, Disney, HBO Max, Amazon Prime e Globo Play. Essas plataformas oferecem planos, no qual o usuário terá a sua disposição um catálogo de filmes, divididos por gêneros e países, por exemplo. Assim, é possível que o usuário assista diferentes conteúdos, inclusive, as novas



produções das próprias plataformas que vão sendo lançadas com frequência. Diante disso, o acesso ao universo do cinema, inclusive, ao nerd/geek, se tornou ainda mais acessível e isso contribui tanto para que o professor(a) trabalhe filmes na sala de aula como para que os alunos possam assistir mais conteúdos da mesma temática, neste caso, a associada a personagens surdos e a cultura desses.

Sobre o papel das cinematografias no processo do ensino inclusivo, tem-se:

Conforme Franco (2005, p. 35), a influência das mídias (dentre elas, podemos destacar o cinema/filme) na formação da personalidade de crianças e adolescentes ocupa, hoje, mais espaço escolar e exerce o papel de agente que interfere na sociedade ao ditar valores, costumes, linguagem e tantos outros elementos. (SILVA, 2014, p. 363)

Partindo disso, é possível dizer que o filme japonês *Koe No Katachi*, o presente objeto de estudo, possui um papel importante na formação de valores ligados ao respeito às diferenças, a inclusão e a convivência harmônica no espaço escolar, e também, fora dele (no contexto social de convívio).

Além disso, estudos da semiótica cinematográfica corroboram para esse importante papel do cinema na construção de significados e, conseqüentemente de aprendizados. Segundo Andrew (2002, p.173), “a semiologia em geral é a ciência do significado e a semiótica cinematográfica se propõe a construir um modelo abrangente capaz de explicar como um filme adquire significado ou o transmite a uma plateia”. (BONA; DEL-VECHIO, 2010, p.nº 5).

Como apresenta Santos (2011) em seu artigo intitulado *Cinema e semiótica: a construção sónica do discurso cinematográfico*:

A linguagem cinematográfica não reside apenas naquilo que é mostrado, mas principalmente naquilo que é sugerido: “A relação entre mente e as cenas filmadas adquire uma perspectiva interessante à luz de um processo mental [...], a saber, a sugestão” (MUNSTERBERG, 2003, p. 43).

Há um diálogo entre os fragmentos sónicos (planos), sua ordenação e a mente do espectador. A imersão naquela “realidade” é feita por esse diálogo; cada fragmento, sejam diálogos, sons, luzes, figurinos, objetos de cena, cenários etc., enfim, todo esse compósito de elementos (sintaxe) são peças que vão construindo esse mundo que a mente completa (SANTOS, 2011, p. 15).

Portanto, ao observar cenas como a do personagem masculino principal arremessando e ou quebrando/danificando os aparelhos auditivos da personagem feminina, o aluno terá esse signo imagético do “aparelho auditivo” e poderá associá-lo ao significado de “alguém, nesse caso, a personagem possuir algum problema auditivo e que esse aparelho tem uma função”. Depois disso, o estudante, ao ressignificar o que viu, poderá pensar, por exemplo, além do que a imagem mostra: sobre o porquê de a personagem usar um aparelho auditivo, já que possui surdez. Isso é possibilitado, inclusive, pelo discurso de outra personagem que ao confirmar os aparelhos auditivos de Nishimiya indaga: “Quer dizer que na verdade você consegue ouvir?” (tradução em português) e outra menina responde: “Sim, também pensei na mesma coisa.” (tradução em português). Isso evidencia que não havia uma compreensão completa em relação à surdez e sim a crença de que todo surdo é mudo.



Figura 2: Framada cena do aparelho auditivo.

Fonte: *Koe No Katachi* (2016).²



Figura 3: Framada cena do aparelho auditivo na água.

Fonte: *Koe No Katachi* (2016).²

Desse modo, ao se deparar com uma cena similar, o aluno poderá se colocar e chegar a conclusão se tem a mesma dúvida das personagens ou não. A partir disso, abre-se um caminho para o estudante refletir além, se existem graus de surdez, e como é a reação dos outros personagens do anime em relação a essas cenas de violência, ou seja, o que é o sujeito surdo para eles. Ademais, a ambientação de *Koe No Katachi*, que é em uma escola, com uma dinâmica de aulas, intervalos e horário de término, haverá uma reflexão ainda mais real do filme em questão.

Logo,

Não é, portanto, a busca de um significado único da história, é simplesmente o filme que se oferece a estar aberto a esse jogo lúdico. É simplesmente ter a prazerosa oportunidade de conjecturar sobre o filme, sobre suas possibilidades. (SANTOS, 2011, p.16).

Ainda sobre o papel da semiótica no cinema, tem-se citado por (ARANTES,2021), um trecho de (SANTAELLA,2012) a respeito da relação entre esses dois campos citados anteriormente, no livro *Diálogo entre as artes e a educação básica*, no capítulo intitulado *Cinema e educação: interfaces possíveis entre a sétima arte e a educação básica*:

De uma maneira geral, o cinema é uma arte que abre possibilidade para ser estudada através da semiótica, pois essa corrente literária estuda o sistema dos signos linguísticos e o seu campo de estudo é muito amplo, todavia não é sem limitação, ou seja, a semiótica está ligada aos sinais, signos e linguagem e assim ela permite a compreensão de sons, palavras e imagens nas mais diversificadas manifestações. (SANTAELLA, 2012)

Ainda sobre a relação entre semiótica, cinema e a construção do significado é pertinente citar GUIRADO (2013), que em seu trabalho de mestrado nomeado *Um sistema semiótico sincrético: a linguagem cinematográfica*, apresenta o teórico russo Yuri Lotman (1978). Assim, sobre o significado construído a partir de um filme, tem-se:

tudo o que notamos durante a projecção de um filme, tudo o que nos toca actua sobre nós, possui uma significação. Aprender a assimilar estas significações é

² Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=71e7y3IgcUc&t=131s>



tão indispensável como para quem quer compreender a dança clássica, a música sinfônica ou qualquer outra arte suficientemente complexa e assente numa longa tradição é necessário conhecer o seu sistema de sistema de significações. (LOTMAN, 1978, p.75).

Desse modo, ao inserir um anime que irá representar um contexto fictício, mas semelhante a vida real, como o escolar, será possível que os alunos se sintam imersos, facilitando, assim, a identificação de comportamentos e temas existentes no filme, e a associação deles com o contexto real de convívio na escola. Assim como, haverá um processo de significação do fictício ao transpô-lo para o real, isso, por meio do contato do sujeito com o filme, e como este o afeta.

Além disso, tem-se que o cinema possui um papel como influenciador do corpo social, como citado por (ARANTES, 2021):

O cinema ao mesmo tempo em que se constitui como sétima arte também se constitui como comunicação, sendo assim, ele é o vetor de transmissão da linguagem, em que porta em si a mesma de representações, logo, ele também incide sobre o pensamento social, visto que dentro desse processo de interação social ele se apoia em forjar representações que são pertinentes para a vida e prática dos grupos sociais. (JODELETE, 2001, p. 32)

Ademais, há a questão emocional, visto que “O espectador de um filme, mesmo tendo consciência da irreabilidade que é exibida no cinema, acaba vivendo emocionalmente como se fosse um acontecimento real” (BONA. DEL-VECHIO, 2010, p.nº 7). Portanto, esse aspecto emocional suscitado pelas cenas (como as mencionadas anteriormente) do filme contribuirá para que os alunos identifiquem, percebam e construam suas percepções, e

assim alimentem debates a respeito do conteúdo visto no anime.

KOE NO KATACHI E SURDEZ

Em estudos voltados à educação especial e inclusiva, a destacar, a educação de surdos, estuda-se sobre esse público desde as concepções históricas até os dias atuais. Sabe-se que a surdez era vista pela sociedade do passado como uma enfermidade, passível de tratamento.

Sob o pretexto da deficiência, surdos já foram vistos como dementes, como incapacitados legalmente e como usuários de uma linguagem perversa que os distanciaria da aprendizagem da língua oral. Eles foram proibidos de utilizar a língua de sinais e “incentivados” a treinar durante a fala, em uma tentativa de normalização. Durante muito tempo, os surdos foram compreendidos a partir do campo da saúde. (RIBEIRO, 2008, p. 21)

Já na contemporaneidade essa concepção foi substituída e alocada ao campo linguístico e cultural. A Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) passou a ter garantias legais, como a sua obrigatoriedade nos atendimentos, garantido pela lei 10.436/2002, em seu artigo segundo. Como, também, na inserção obrigatória dessa língua em cursos voltados para a formação de professores, fonoaudiologia e cursos de licenciaturas e bacharelado. Todavia, há uma carência desse ensino no contexto escolar. Necessitando, pois, de aplicações e ensinamentos como o possibilitado pelas cinematografias, a destacar, a do universo nerd/geek.

O cinema, como já discutido na seção anterior, é um recurso multimodal e semiótico, que no propósito deste presente trabalho, é visto como uma ferramenta para uso pedagógico.



o cinema, enquanto *dispositivo pedagógico*, se refere ao conjunto de práticas discursivas e não-discursivas (a linguagem cinematográfica, as salas de cinema, a indústria que o produz, a arte que o constitui...). É o conjunto desses ditos e não-ditos que fazem do cinema uma instância educadora, e somente quando combinados esses elementos exercem sua função pedagógica. (THOMA, 2002, p.95)

quando falamos sobre o cinema na vida cotidiana atual, podemos afirmar que este - assim como todos os demais artefatos culturais - desempenha um significativo papel na construção de imagens, idéias, representações, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, interpelando os sujeitos e funcionando como um dispositivo pedagógico que molda identidades. (...) A pedagogia cultural do cinema ocorre, então, através das lições sobre como devemos ser, agir, pensar e nos comportar frente a nós mesmos e aos outros. (THOMA, 2002, p. 96).

Nesse viés pedagógico, é importante mencionar, primeiramente, que a imagem abaixo foi retirada do filme *Koe no Katachi*, na qual se tem a apresentação da personagem principal perante a turma, em seu primeiro dia de aula. Ela utiliza um caderno para se comunicar. De início, já é possível identificar um problema: a ausência da língua de sinais para a comunicação, visto que nenhum de seus colegas de classe possui esse conhecimento. A imagem, também, possibilita ver uma tentativa de se enturmar por parte da garota e um desejo por pertencer àquele local assim como os demais colegas. *Koe no Katachi* possibilita reflexões sobre algumas questões, como: a importância do ensino de Libras nas escolas, a

inclusão de pessoas surdas e o preparo dos integrantes do corpo escolar para receber todas as crianças, com ou sem limitações.



Figura 4: *Framada cena Koe no Katachi.*

Fonte: . LinkedIn (2020).³

Desse modo, por meio do filme japonês em questão será possível trabalhar, através de atividades de sessões de cinema com discussões em grupo, questões como as crenças em relação à surdez, a língua de sinais e a inclusão escolar. Apresentar e ensinar sobre essa língua nas escolas constituirá mais um avanço rumo a uma sociedade mais inclusiva.

Carvalho (2017), aborda em seu artigo intitulado *Importância da inserção de filmes e vídeos na prática docente no ensino fundamental I*, as potencialidades do recurso visual.

O recurso audiovisual pode ser uma importante ferramenta, proporcionando o aprendizado por meio do lúdico, a fim de ampliar as metodologias e possibilidades de aprendizagem e ensino, contribuindo para o desenvolvimento intelectual do aluno, além da compreensão e assimilação dos conteúdos, de modo a motivá-lo e aproximá-lo da realidade. (CARVALHO, 2017,p.3)

³ Disponível em: <https://pt.linkedin.com/pulse/resenha-do-filme-voz-sil%C3%A0ncio-koe-katachi-eduarda-rozemberg>



A partir disso, é possível observar que o recurso audiovisual, seja ele um filme ou um vídeo, constitui-se como uma ferramenta de aprendizagem, visto que o aluno será capaz de associar o que está assistindo com sua realidade e assim refletir sobre ela. Logo, ao utilizar *Koe no Katachi* como recurso para ensinar sobre os valores (respeito e empatia, por exemplo); e sobre as ramificações em torno da surdez, o estudante será capaz de olhar para seu próprio entorno escolar e assim refletir sobre.

Um outro estudo que relaciona ensino com o uso de cinematográficas, bem como com a língua de sinais e ao universo relativo à surdez é o artigo intitulado *O cinema como dispositivo para tematizar aspectos relativos à língua de sinais e a cultura surda* (RAUGUST & PEREIRA, 2017). Esse trabalho é parte de um Projeto de Ensino chamado CINELIBRAS da Universidade Federal de Pelotas e visa, através, de sessões de cinema tematizar a surdez. O projeto é direcionado a alunos de licenciatura que já cursaram ou estão cursando a disciplina de Libras. É interessante perceber que até para professores em formação há uma carência em relação ao entendimento dos sujeitos surdos, da libras e da cultura destes. Por isso, ao promover essas sessões, e posteriores discussões e reflexões entre o grupo da pesquisa, foi possível perceber que houve uma compreensão sobre como deve ser um professor de um estudante surdo, ou seja, quais são as demandas e especificidades desse aluno. Ao olhar para essa experiência realizada no meio universitário é possível pensar, também, sobre essas sessões inseridas no espaço escolar, no qual, agora, esse professor que compreende a necessidade de ensinar sobre a surdez e a inclusão, poderá aplicar,

também, esse tipo de prática didática pedagógica com seus alunos. É importante transmitir ao corpo discente que

Os surdos são entendidos como um grupo organizado cultural e linguisticamente; um grupo que possui suas próprias experiências de ser surdo e que constrói as suas identidades; se constitui enquanto comunidade, com cultura, identidade e línguas próprias. Trata-se de um grupo culturalmente diferente, o qual percebe o mundo à sua volta e relaciona-se com ele de uma forma que não é a oral-auditiva, mas por meio de experiências visuais e de uma língua de modalidade visuoespacial, a Língua de Sinais. (RAUGUST & PEREIRA, 2017, p.130)



FIGURA 5: Imagem do filme *Koe no Katachi*.

Fonte: Anime Yabu (2020).⁴

⁴ Disponível em: <https://animeyabu.com/play/23978/>



Logo, utilizar o cinema nerd/geek para ensinar sobre esse grupo configura-se como uma necessidade e uma possibilidade.

Existem estudos que relacionam cultura nerd/geek com o ensino, isso em diversas áreas, como: língua portuguesa, matemática, química e ciências. Um exemplo é o artigo intitulado *Calor ou temperatura? Uso de personagens da cultura geek para contextualização de fenômenos físicos/biológicos*, de (VALGAS, GONÇALVES & ROSA, 2021) que utilizam do universo nerd/geek para o ensino de ciências. Os autores trazem outros trabalhos para falar sobre como se estabelece a relação entre universo nerd/geek e jovens, ou melhor, porque utilizar filmes desse tipo é um bom caminho. Assim, “com heróis, vilões, enredos e histórias instigantes, as animações e quadrinhos envolvem e prendem a atenção do jovem, constituindo parte integrante da sua identidade sociocultural emocional de seu cotidiano” (CANÁRIO, 2012; MENEZES, 2017; PEREIRA et al., 2020) e “O uso de personagens da cultura geek aproxima a sala de aula das vivências dos estudantes, agindo como facilitador do processo de aprendizagem” (SANTOS, 2019).

Partindo do exposto é possível dizer que *Koe No Katachi*, como um filme japonês pertencente ao universo nerd/geek e tendo como ambiente o espaço escolar, pode ser usado como recurso inicial atrativo no processo de ensino-aprendizagem.

Ademais, como a história do filme/anime traz na figura de Miyoko Sahara - única aluna da sala que se dispôs a aprender a língua de sinais e desse modo conseguir se comunicar com a personagem principal - essa possibilita a discussão do ensino de Libras. A partir disso, cria-se um contexto em que os alunos brasileiros se sintam interessados por esses aprendizados e temas. Logo, caberá à escola incentivar ainda mais esse tipo de ensino. É válido ressaltar, também, que o filme

ensinará que o ambiente escolar é um espaço de diálogos, amizades e de amadurecimento. Ensinando, pois, os alunos a verem diferentes perspectivas de um mesmo tema, a partir do olhar dos personagens, e a partir disso criarem suas próprias reflexões, indagações e discussões.

CONCLUSÃO

A partir dos estudos realizados é perceptível o potencial papel do universo cinematográfico nerd/geek, a destacar o filme japonês *Koe No Katachi*, que além de fazer parte do universo nerd/geek, que caracteriza-se como tendo uma ótima recepção pelo público jovem, há também o espaço onde se constrói a história, que é composto por estudantes em uma escola, suas relações no espaço escolar e também fora dele (em casa, por exemplo). Além disso, foi possível, a partir das concepções e outros trabalhos sobre multimodalidades, semiótica, ensino inclusivo e o uso do cinema na escola é observável a possibilidade pedagógica de ensino por meio de um filme.

Ao promover um ensino inclusivo, incentivar o conhecimento de Libras, a cultura surda, desmistificar crenças em relação à pessoa surda, promover a inclusão e o respeito às diferenças, *Koe No Katachi* se mostra como uma ferramenta de aprendizado. Lembrando, que, é necessário aplicar a sessão de cinema a turma a que se destina a faixa etária do filme, ou seja, adolescentes de no mínimo 16 anos, já que esse filme possui outros temas, e dentre eles, temas sensíveis, como o suicídio. Como também, cenas de violência física, ou seja, de bullying, do tipo físico.

Por fim, esse artigo objetiva incentivar ainda mais o uso do universo nerd/geek nas salas de aulas brasileiras, a fim de proporcionar um aprendizado sobre temáticas importantes, de forma cativante e significativa para



estudantes do ensino médio. Dessa maneira, através de um ensino multimodal, que englobe as imagens, sons, o verbal e os gestos, cabe ao professor(a) mediar e guiar o estudante, a fim de ajudá-lo a construir uma comunidade escolar cada vez mais aberta, dialógica, acolhedora, humanizada e harmônica. Acredito que com esse artigo é possível se pensar em *Koe No Katachi* dentro da sala de aula, o seu papel no processo de ensino-aprendizagem; e como sendo uma ferramenta prazerosa e rica para o aprendizado, que é a cinematografia.

REFERÊNCIAS

- ANDREW, J. D. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- ARANTES, Tais Turaça. Cinema e educação: interfaces possíveis entre a sétima arte e a educação básica. In: ARANTES, Tais Turaça; SILVA JUNIOR, José Braulio da; GOMES, Nataniel dos Santos. (Org.). **Diálogo entre as artes e a Educação básica**. 1ed. Catu: Bordô-Grená, 2021. p. 69-83.
- BONA, Rafael Jose; DEL-VECHIO, Roberta. **A semiótica dos filmes como prática educativa**. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, IX, 2010, Novo Hamburgo.
- CARVALHO, Ana Carolina De Souza. **Importância da inserção de filmes e vídeos na prática docente no ensino fundamental I**. [S.l.: s.n.], 2017.
- CARVALHO, Francisco Romário Paz. **Gêneros multimodais**: uma proposta para o ensino de língua portuguesa. [S.l.: s.n.], 2014. p. 1-12.
- CANÁRIO, Tiago. Mangás, animes, juventude e socialização: um estudo sobre o Efeito de Terceira Pessoa. **Liinc em revista**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 493-508, 2012.
- CANI, Josiane Brunetti. COSCARELLI, Carla Viana. Textos multimodais como objeto de ensino: reflexões em propostas didáticas. In: KERSCH, Dorotea Frank. COSCARELLI, Carla Viana. CANI, Josiane Brunetti. (Orgs). **Multiletramentos e multimodalidade**: ações pedagógicas aplicadas à linguagem. Campinas, SP: Pontes Editores, 2016. p.15-48.
- FRANCO, M. Você sabe o que foi o I.N.C.E.? In: SETTON, M. da G.J. (org.) **A Cultura da mídia na escola**: ensaios sobre cinema e educação. São Paulo: Annablume: USP, 2004.
- GUIRADO, Natália Cipolaro. **Um sistema semiótico sincrético**: a linguagem cinematográfica. 2013. 105f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2013.
- JODELET, D. **As representações sociais**. Rio de Janeiro: UERJ, 2001.
- LEITE, S. **Cinema brasileiro**: das origens à retomada. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2005.
- LOTMAN, Yuri. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.
- MENEZES, Érika Lourenço de. **Heróis e heroínas ou apenas colegiais**: juventude e os desenhos animados. 2017. Dissertação (Mestrado em educação) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.
- MUNSTERBERG, Hugo. A memória e a imaginação. In: XAVIER, I. (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2003. p. 36-46.



PEREIRA, Gabriela Pereira de; FERREIRA, Maira. Matemática, Arte e Mangá: a cultura audiovisual em diálogo com as juventudes. **Zetetike**, Campinas, v. 28, p. 1-19, 2020. e020032.

RAUGUST, Mayara B. ; PEREIRA, Karina Ávila. O cinema como dispositivo para tematizar aspectos relativos à língua de sinais e à cultura surda. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v.20, n.2, p. 121-147, jul./dez. 2017.

RIBEIRO, Maria Clara Maciel de Araújo. **A escrita de si**: discursos sobre o ser surdo e a surdez. Belo Horizonte, 2008.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

SANTOS, Marcelo Moreira. Cinema e semiótica: a construção sógnica do discurso cinematográfico. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, v.3, n.1, p. 11-19, janeiro/abril 2011.

SANTOS, Romário da Silva. **Cultura geek e construção de redes de sociabilidade e saberes**: um estudo sobre protagonismos juvenis em Horizonte-Ce. 2019. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

SILVA, Elaine Teixeira da. Multimodalidade e multiletramentos na formação de professores de espanhol. **Anais do Congresso Internacional de Educação Tecnologias - Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância**, 2018.

SILVA, Josineide Alves da. Cinema e educação: o uso de filmes na escola. **Revista Intersaberes**, v.9, n.18, p.361-373, jul.- dez. 2014.

THOMA, Adriana da Silva. **O cinema e a flutuação das representações surdas** - “Que

drama se desenrola neste filme? Depende da perspectiva...”.Tese (Doutorado). Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

VALGAS, A. A. N., Gonçalves , T. A., & Rosa, A. F. P. da. (2021). Calor ou temperatura? Uso de personagens da cultura geek para contextualização de fenômenos físicos/biológicos. **Caderno Marista De Educação**, v.12, n.1, 2021.

Como citar este artigo:

FIGUEIREDO, Tamara Ellen Lacerda. Koe No Katachi: um ensino inclusivo por meio de animes. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.jun. 2022. p. 62-72.