

INSTITUTO FEDERAL DO TOCANTINS - CAMPUS PALMAS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

ADRIANA MACHADO SANTOS SERRA

ANIMÊS E MANGÁS NA ARTICULAÇÃO ENTRE A BIBLIOTECA E O CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA:

contribuições na formação humana integral dos estudantes do Ensino Médio Integrado

Palmas - TO

2026

ADRIANA MACHADO SANTOS SERRA

ANIMÊS E MANGÁS NA ARTICULAÇÃO ENTRE A BIBLIOTECA E O CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA:

contribuições na formação humana integral dos estudantes do Ensino Médio Integrado

Projeto de dissertação apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo *Campus* Palmas do Instituto Federal do Tocantins, na linha de pesquisa Organização e Memórias dos Espaços Pedagógicos, Macroprojeto 6 - Organização de Espaços Pedagógicos da EPT, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre/Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientador: Prof. Doutor Marcelo Rythowem

Palmas - TO

2026

Ficha catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

S487a Serra, Adriana Machado Santos
Animês e mangás na articulação entre a biblioteca e o currículo na Educação Profissional e Tecnológica: contribuições na formação humana integral dos estudantes do Ensino Médio Integrado / Adriana Machado Santos Serra. – Palmas, TO, 2026.
135 p. : il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - IFTO, Palmas, TO, 2026.

Orientador: Marcelo Rythowem.

1. Educação Profissional e Tecnológica. 2. Animês e Mangás. 3. Biblioteca - Currículo Escolar. I. Rythowem, Marcelo. II. Título.

CDD 370

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Elaborado pelo sistema de geração automatica de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

INSTITUTO FEDERAL DO TOCANTINS
Autarquia criada pela Lei n° 11.892 de 29 de Dezembro de 2008
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

ADRIANA MACHADO SANTOS SERRA

ANIMÊS E MANGÁS NA ARTICULAÇÃO ENTRE A BIBLIOTECA E O CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA:

contribuições na formação humana integral dos estudantes do Ensino Médio Integrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre/Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Aprovado em 01 de julho de 2026.

COMISSÃO EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. Marcelo Rythowem
Instituto Federal de Educação do Tocantins - *Campus* Palmas
Orientador

_____

Profª. Drª. Mary Lucia Gomes Silveira de Senna
Instituto Federal de Educação do Tocantins - *Campus* Palmas

_____

Profª. Drª. Andréa Pereira dos Santos
Universidade Federal de Goiás

INSTITUTO FEDERAL DO TOCANTINS

Autarquia criada pela Lei n° 11.892 de 29 de Dezembro de 2008

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

ADRIANA MACHADO SANTOS SERRA

ANIMÊS E MANGÁS NA ARTICULAÇÃO ENTRE A BIBLIOTECA E O CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA:

contribuições na formação humana integral dos estudantes do Ensino Médio Integrado

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre/Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Validado em 01 de julho de 2026.

COMISSÃO EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. Marcelo Rythowem

Instituto Federal de Educação do Tocantins - *Campus* Palmas

Orientador

_____

Profª. Drª. Mary Lucia Gomes Silveira de Senna

Instituto Federal de Educação do Tocantins - *Campus* Palmas

_____

Profª. Drª. Andréa Pereira dos Santos

Universidade Federal de Goiás

Dedico este trabalho especialmente à minha família, meu esposo Handerson e meus filhos Agnes e Hasael. Ao meu pai e minha mãe que me ensinaram o valor do ensino. Às minhas irmãs e, com carinho à minha vovó Maria Tristão do Santos (*in memoriam*), que me ensinou a riqueza da leitura.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, minha fortaleza e refúgio em todos os momentos desta jornada do Mestrado, tão repleta de novos conhecimentos e ao mesmo tempo tão desafiadora. Até aqui Ele me ajudou, me presenteando com as pessoas certas, nos momentos certos e, com as palavras certas.

Agradeço ao meu esposo Handerson Serra pelo seu amor, paciência e incentivo. Seu apoio foi fundamental para que eu chegasse até a finalização deste mestrado. Sou imensamente grata ao meu filho Hasael e minha filha Agnes pelo companheirismo durante as leituras, muitas vezes tentando entender junto comigo e ouvindo minhas interpretações. Obrigada, pela sua ajuda nas tarefas domésticas e aquele lanchinho especial para que eu tivesse mais tempo para a concentração e a escrita desta pesquisa.

Agradeço ao meu pai Adão Gomes dos Santos e à minha mãe Teresa Costa Machado Santos, primeiramente pelas orações durante minhas viagens para as aulas presenciais, pelo amor e carinho e por me incentivarem, desde a infância, a estudar e nunca desistir. Gratidão às minhas irmãs mais novas Andreia Gomes e Adriene Gomes, que por várias vezes me inspiraram e motivaram.

Ao meu orientador Prof. Dr. Marcelo Rythowem pelas suas orientações e reflexões. Sua visão crítica sobre a vida e sobre o mundo merecem meu respeito e admiração. Obrigada por acreditar em minha pesquisa e me incentivar a realizá-la. Sou grata a todos os professores deste mestrado, suas experiências e saberes contribuíram para o meu crescimento.

Agradeço ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO), pelo fomento e apoio para a realização desta pesquisa, por meio do edital PIB/PÓS 70/2025. Este recurso foi imprescindível para o desenvolvimento desta pesquisa. Ao *Campus* Palmas do IFTO, pela oferta desse mestrado, que me possibilitou a realização de um sonho, crescimento e aprendizado. Ao *Campus* Gurupi do IFTO, meu local de trabalho, no qual realizei a aplicação do meu produto educacional.

Aos meus colegas mestrandos e mestrandas, sempre tão solícitos e companheiros, compartilhando textos, livros, artigos, dúvidas, nas produções textuais e de artigos. Especialmente, Luciana Paixão da Silva, Daniela De Sousa Liberato e às “garotas do sindicato” (Alana Macêdo Silva, Virgínia Célia Benevides Holanda

Benevides e Waltermária Helena da Luz), pelos momentos de partilhas de nossas conquistas e frustrações, de conhecimento e encorajamento, tanto sobre a vida como sobre os estudos.

À minha madrinha de Mestrado Edinéia Barros, sempre disposta a tirar minhas dúvidas, que também se tornou uma amiga especial. Sua ajuda foi muito importante durante a realização desse mestrado.

Aos meus colegas de trabalho do Campus Gurupi, que contribuíram tanto participando das ações de aplicação como disponibilizando equipamentos, espaços e materiais necessários para a realização das ações de implementação do produto educacional.

Agradeço aos participantes desta pesquisa que enriqueceram a construção desta pesquisa com suas visões de mundo e vivências possibilitando a discussão sobre o uso de animês e mangás no contexto do ensino, especialmente na Educação Profissional e Tecnológica e na construção do produto educacional.

Às Professoras Mary Lúcia Gomes Silveira de Senna e Andréa Pereira dos Santos, por suas contribuições valiosas, experiências e reflexões nas bancas de qualificação e defesa, tão solícitas e dispostas em avaliar e enriquecer essa dissertação.

Finalizo, agradecendo a todos que direta ou indiretamente, contribuíram para esta pesquisa, e que fizeram e fazem parte da realização deste sonho. Registro aqui meus mais sinceros agradecimentos.

Estudar é, realmente, um trabalho difícil.
Exige de quem o faz uma postura crítica,
sistemática.
Exige uma disciplina intelectual
que não se ganha
a não ser praticando-a.
Estudar não é um ato
de consumir ideias,
mas de criá-las e recriá-las.

Paulo Freire

Leitura é diálogo, é vida, é emoção.
É volta ao passado, é refúgio,
conhecimento e imaginação.
É sabedoria, é viagem
São horizontes em expansão

A autora

RESUMO

Esta dissertação é resultado de uma pesquisa de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, inserida na linha Organização e Memórias dos Espaços Pedagógicos em Educação Profissional e Tecnológica (EPT), que analisa as contribuições do uso de animês e mangás na articulação entre a biblioteca e o currículo escolar para além da sala de aula na EPT, com foco no Ensino Médio Integrado (EMI). Como parte desta pesquisa foi criado um Clube de Animês e Mangás (CAM), em que foram desenvolvidas seis ações/atividades culturais e pedagógicas, juntamente com estudantes da 1ª série dos Cursos Técnico de Teatro e Técnico em Administração Integrados ao Ensino Médio, do *Campus* Gurupi, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO), promovendo a criatividade, a socialização e a experiência estética, artística e cultural. As atividades culturais e pedagógicas desenvolvidas compõem um guia interativo direcionado a Bibliotecários e demais educadores, como produto educacional resultante desta pesquisa. Alinha-se aos fundamentos basilares da EPT, que tem como principais aportes teóricos Gramsci (2004), Manacorda (2007, 2008), Kuenzer (2005), Frigotto, Ciavatta e Ramos (2010), Freire (1996, 2011). Além desses conceitos, discorre acerca da biblioteca como espaço de aprendizagem ativa e significativa articulada ao currículo escolar, cultura popular e a cultura pop, animês e mangás como práticas de ensino-aprendizagem e diversidade cultural dentre outros. Para estes últimos traz como principais teóricos Campello (2012), Ranganathan (1963), Chartier (1994), Ausubel (2003) e Luyten (2012). Com abordagem qualitativa de natureza aplicada, objetivos exploratório-reflexivo e observação participante, esta pesquisa utilizou um grupo focal para coleta de dados, associando questionário semiestruturado com perguntas abertas e fechadas, para levantamento de conhecimentos prévios dos estudantes e, ao final, uma roda de conversa mediada por roteiro de entrevista, a fim de coletar informações sobre os impactos dessas ações na vida social e acadêmica dos participantes. Posto desta maneira, este projeto proporcionou aos participantes novas vivências e experiências em grupo, contribuindo para a sua formação intelectual, no que concerne a uma aprendizagem mais ativa e prazerosa e na diversidade cultural. Ações culturais e pedagógicas que utilizam elementos da cultura pop japonesa, como animês e mangás, inclusive de autores brasileiros que trazem em sua composição o regionalismo brasileiro, com intencionalidade educativa, desenvolvidas pela biblioteca, desvelaram novos caminhos possíveis rumo a uma maior aproximação entre esta e o currículo integrado na EPT, verdadeiramente significativas para o ensino-aprendizagem.

Palavras-Chave: Educação Profissional e Tecnológica. Formação Humana Integral. Bibliotecas. Currículo Escolar. Animês e Mangás. Diversidade Cultural.

ABSTRACT

This dissertation is the result of master's research conducted within the Graduate Program in Professional and Technological Education, under the research line Organization and Memories of Pedagogical Spaces in Professional and Technological Education (PTE). It examines the contributions of anime and manga to the articulation between the school library and the curriculum beyond the classroom in PTE, with a focus on Integrated High School Education (IHSE). As part of this research, an Anime and Manga Club (AMC) was established, in which six cultural and pedagogical activities were developed with students from the first year of the Technical Theater and Technical Administration programs integrated into High School at the Gurupi Campus of the Federal Institute of Education, Science, and Technology of Tocantins (IFTO), fostering creativity, socialization, and aesthetic, artistic, and cultural experience. The cultural and pedagogical activities developed were compiled into an interactive guide directed at librarians and other educators, serving as the educational product resulting from this research. The study is grounded in the foundational principles of PTE, drawing primarily on the theoretical contributions of Gramsci (2004), Manacorda (2007, 2008), Kuenzer (2005), Frigotto, Ciavatta, and Ramos (2010), and Freire (1996, 2011). In addition to these frameworks, it addresses the library as a space for active and meaningful learning articulated with the school curriculum, popular culture and pop culture, and anime and manga as teaching-learning practices and expressions of cultural diversity, among other topics. For the latter, the primary theoretical references are Campello (2012), Ranganathan (1963), Chartier (1994), Ausubel (2003), and Luyten (2012). Employing a qualitative, applied research approach with exploratory-reflective objectives and participant observation, the study used a focus group for data collection, combining a semi-structured questionnaire with open-ended and closed questions to assess students' prior knowledge, and concluding with a guided conversation circle mediated by an interview script, aimed at gathering information about the impact of these activities on participants' social and academic lives. In this way, the project provided participants with new shared experiences and group dynamics, contributing to their intellectual development in terms of more active, enjoyable learning and engagement with cultural diversity. Cultural and pedagogical activities that draw on elements of Japanese pop culture — such as anime and manga, including works by Brazilian authors that incorporate Brazilian regionalism — developed with deliberate educational intent by the library, revealed new possible pathways toward a closer relationship between the library and the integrated curriculum in PTE, proving genuinely meaningful for the teaching-learning process.

Keywords: Professional and Technological Education. Comprehensive Human Development. Libraries. School Curriculum. Anime and Manga. Cultural Diversity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Fases da Análise de Conteúdo (Bardin, 2016).....58
Figura 2 – Etapas do Produto Educacional 62
Figura 3 – Apresentação do Produto Educacional 62
Figura 4 – Nuvem de palavras sobre animês e mangás 63
Figura 5 – Nuvem de palavras sobrea Biblioteca 63
Figura 6 – Organização e divulgação da campanha de doação de mangás 64
Figura 7 – Roda de leitura de mangás com quiz interativo 65
Figura 8 – Oficina de cosplay: parte teórica 66
Figura 9 – Oficina de cosplay: parte prática 67
Figura 10 – Bate papo otaku com professor e estudantes convidados 68
Figura 11 – Ganhadores do desfile de *cosplay* 69
Figura 12 – Participantes respondendo questionário 74
Figura 13 – Percepções iniciais dos participantes sobre animês e mangás 75
Figura 14 – Gráfico demonstrativo da preferência dos participantes por animês e/ou mangás 78
Figura 15 – Animês e mangás lidos e/ou assistidos.....80
Figura 16 – Gráfico demonstrativo das relações dos participantes com amigos que também lêem e/ou assistem mangás e animês 81
Figura 17 – Comparativo das respostas sobre influências de animês e/ou mangás.81
Figura 18 – Percepções sobre uma biblioteca ativa e inovadora 83
Figura 19 – Ações do PE.....96

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Artigos, teses e dissertações relacionadas 46
Quadro 2 – Etapas da coleta de dados com o GF 56
Quadro 3 – Utilização das ferramentas de Laurence Bardin 59
Quadro 4 – Fases e objetivos do PE 69
Quadro 5 – Eixos temáticos 71
Quadro 6 – Categorias temáticas de análise do PE 72
Quadro 7 – Perguntas norteadoras para avaliação do PE 86
Quadro 8 – Objetivos da dissertação e evidências de consecução 97

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AC – Análise de Conteúdo
BNCC – Base Nacional Comum Curricular
CAM – Clube de Animês e Mangás
CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CDT/CAPES – Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEFET's – Centros Federais de Educação Tecnológica
CEP – Comitê de Ética e Pesquisa
CNS – Conselho Nacional de Saúde
EAD – Ensino à distância
EAFA – Escola Agrotécnica Federal de Araguatins
EJA – Educação de Jovens e Adultos
EMI – Ensino Médio Integrado
EPT – Educação Profissional e Tecnológica
ETFEGO – Escola Técnica Federal de Goiás
ETFPalmas – Escola Técnica Federal do Tocantins de Palmas
GF – Grupo Focal
HQs – Histórias em Quadrinhos
IBASE – Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas
IFG – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
IFs – Institutos Federais
IFTO – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins
IPL – Instituto Pró–Livro
FIC – Formação Inicial e Continuada
PE – Produto Educacional
PROEJA – Programa de Educação de Jovens e Adultos
PROFEPT – Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica
RFEPCT – Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica
TALE – Termo de Assentimento Livre Esclarecido
TCC's – Trabalhos de Conclusão de Curso
TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TDI – Transposição Didática Interna

UFG – Universidade Federal de Goiás

UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

SUMÁRIO

PERCURSO DE VIDA E FORMAÇÃO DA PESQUISADORA 16
INTRODUÇÃO 18
1 ENTRELAÇANDO SABERES E SENTIDOS: EPT, BIBLIOTECA, LEITURA, CURRÍCULO E CULTURA POP JAPONESA. 22
1.1 A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA NO BRASIL 22
1.2 EDUCAÇÃO PROFISSIONAL NO TOCANTINS 26
1.3 BIBLIOTECAS E A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL: ARTICULANDO TRABALHO, CULTURA E O CURRÍCULO NA EPT 27
1.3.1 Ação cultural em bibliotecas 32
1.3.2 Biblioteca e o currículo escolar: possibilidades de integração 33
1.4 A BIBLIOTECA DO CAMPUS GURUPI: UM ESPAÇO CRIATIVO E INOVADOR PARA A FORMAÇÃO DE LEITORES 37
1.5 A LEITURA NO BRASIL 39
1.6 CULTURA POPULAR E A CULTURA POP: ANIMÊS E MANGÁS 42
1.6.1 Entendendo as características e atributos de animês e mangás 44
1.7 ANIMÊS E MANGÁS NO ENSINO 46
2 METODOLOGIA 51
2.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA 51
2.2 LOCAL DA PESQUISA 52
2.3 PARTICIPANTES DA PESQUISA 52
2.4 ASPECTOS ÉTICOS DA PESQUISA 53
2.5 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO DE PARTICIPANTES 54
2.6 COLETA DE DADOS 54
2.6.1 Primeira etapa 55
2.6.2 Segunda etapa 55
2.7 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE DADOS 57
3 PRODUTO EDUCACIONAL 60

3.1 DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO EDUCACIONAL (A JORNADA) 61
3.2 EPISÓDIO FINAL: AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL 70
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO 71
4.1 DINÂMICA DA DISCUSSÃO DOS RESULTADOS 71
4.2 CONHECIMENTOS PRÉVIOS DO GRUPO FOCAL 73
4.2.1 Percepções iniciais sobre animês e mangás 75
4.2.2 Fatores de interesse em animês e mangás 78
4.2.3 Percepções iniciais sobre a biblioteca 82
4.2.4 Animês e mangás na biblioteca 84
4.3 PERCEPÇÕES FINAIS E AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL 86
4.4 REFLEXÕES SOBRE A APLICAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL 95
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 98
REFERÊNCIAS 101
APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL 112
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DE CONHECIMENTOS PRÉVIOS 132
APÊNDICE C – ROTEIRO DE ENTREVISTA DE AVALIAÇÃO 134

PERCURSO DE VIDA E FORMAÇÃO DA PESQUISADORA

Sou cristã protestante, filha de Adão Gomes dos Santos e Teresa Costa Machado Santos. Minha mãe é minha grande inspiração de mulher guerreira, forte e perseverante, que saiu da fazenda dos pais no interior do Tocantins em busca da cura da epilepsia em Goiânia, alcançada depois de muitos tratamentos. Meu pai foi estudante na rede federal de ensino, mas a sua aspiração pelo sucesso na carreira musical, o fez se tornar cantor e compositor, formando dupla sertaneja no Estado de Goiás, com canção gravada por dupla de renome nacional na década de 90.

Fui incentivada a me dedicar aos estudos desde bem pequena pelos meus pais e pela minha avó paterna, que sempre me diziam: “A educação é o caminho para descobrir coisas novas e mudar de vida, alcançar seus sonhos!”. Seus ensinamentos me inspiram e são fatores determinantes do meu interesse pela Educação e pela Cultura.

Minha formação pré-acadêmica se deu em sua maioria na rede pública. Fiz o seletivo para o curso Técnico em Edificações na Escola Técnica Federal de Goiás (ETEFEGO), que hoje é o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), onde meu pai havia estudado e que também era meu sonho estudar. Infelizmente, não logrei êxito, optando por cursar o Ensino Colegial.

Alguns anos depois, ingressei no curso de Biblioteconomia, na Universidade Federal de Goiás (UFG), onde teve início minha trajetória profissional nesta área. Busquei aperfeiçoamento, realizando uma especialização e atuei profissionalmente em instituições ligadas a Saúde e a Educação. Participei de vários concursos públicos, sendo aprovada em alguns no Estado do Tocantins, fazendo com que eu mudasse de cidade, em busca da tão sonhada estabilidade.

No ano de 2010 realizei o meu grande sonho de ser servidora pública federal. Fui nomeada para o cargo de Bibliotecária-Documentalista no *Campus* Gurupi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO), ficando responsável pelo projeto de implantação da biblioteca do referido *campus*. Minha vida profissional tomou novos rumos com minha nomeação no IFTO, em uma jornada de retorno ao ambiente educacional onde um dia sonhei estudar. Desta vez, como servidora da Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica (RFEPCT).

No IFTO tenho desenvolvido várias ações de apoio ao ensino e de incentivo à

leitura, além de ações culturais para fomentar o livro, a leitura, a cultura, a biblioteca e a pessoa bibliotecária, como o projeto de extensão “Piquenique com leituras”, onde há momentos de contação de histórias para crianças em fase de letramento inicial, Pré I e Pré-II.

Outra grande transformação em minha vida, diz respeito à minha aproximação com as Histórias em Quadrinhos (HQs), animês (desenhos animados japoneses) e mangás (histórias em quadrinhos japonesas)[1]. Após minha mudança para o Tocantins, passei a ter um contato maior com esses produtos culturais o que despertou meu interesse em aprofundar conhecimentos sobre esse universo. Mas, foi durante a pandemia de COVID-19, que o meu interesse tornou-se mais aguçado e passei a assistir a vários animês, assinando canais de *streaming* para acompanhar os diversos episódios, juntamente com minha família.

Minha vivência e experiência com este universo, ampliou o meu entendimento sobre o alcance desses materiais e suas potencialidades, partindo em busca de compreender mais sobre seu uso no ensino e na biblioteca, para promoção do despertamento do hábito da leitura nos jovens estudantes. Nessa época eu já estava me preparando e realizando algumas seleções para alcançar o mestrado, além de obter maior capacitação profissional em minha área de atuação no IFTO.

Diante disso, participei de alguns processos seletivos de mestrado na área da Educação e busquei informações sobre mestrados em Comunicação, pois acreditava que teria uma relação mais direta com a temática dos animês e mangás. Com a abertura do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT), sua multidisciplinaridade, localização próxima da minha cidade e a ligação direta com a minha área de atuação no IFTO, surgiu uma grande oportunidade para o desenvolvimento desta pesquisa.

Com a aprovação e após muitas reflexões e orientações, vislumbrou-se a possibilidade de desenvolvimento de um projeto que investigasse o uso de animês e mangás na articulação entre a biblioteca e o currículo escolar, com foco na cultura, na criatividade e nas Artes. Ademais, incentivar a leitura e a formação de leitores nas bibliotecas no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), por meio de um enfoque interdisciplinar.

---

[1] Foram escolhidas a formas de escrita singular e plural mangá(s) e animê(ê)s, por se tratarem de abordagens mais próximas do original em japonês, conforme as autoras Sato (2007) e Luyten (2012).

INTRODUÇÃO

Em nossa sociedade, a biblioteca é um espaço pedagógico que faz parte do contexto formativo discente, por estar inserida no ambiente escolar. Esse espaço, juntamente com a escola, reflete as transformações históricas e culturais vivenciadas em cada época. Seguindo esse entendimento, a biblioteca, não deve ser concebida como um local de guarda e “depósito” de livros, mas um ambiente dinâmico, de socialização e compartilhamento de múltiplos saberes e cultura.

Nessa perspectiva, a articulação entre a biblioteca, o currículo escolar e a cultura pode proporcionar um ambiente favorável à formação emancipadora e prazerosa. A inserção de elementos culturais e estéticos nesse contexto pode ampliar o potencial pedagógico desse espaço, incentivando a criatividade e o pensamento crítico de forma lúdica e inovadora. Diante desse cenário, esta pesquisa concentra-se na articulação entre a biblioteca e o currículo do Ensino Médio Integrado (EMI) a partir da cultura e das artes, com foco na cultura pop japonesa representada pelos animês e mangás.

Destaca-se que, as práticas culturais nos espaços pedagógicos da escola como clubes de cultura e leitura, constituem caminhos para o diálogo interdisciplinar, incorporando a diversidade cultural, pois ampliam as experiências humanas e de leitura, se conectando aos interesses dos estudantes. Sob essa ótica, a atuação de Bibliotecários e Bibliotecárias, converge com os fundamentos da EPT, por meio de projetos promovendo o desenvolvimento integral dos estudantes, em parceria com o corpo docente.

Considerando essas premissas, a expansão das ações da biblioteca, de maneira atrativa e interativa, possibilita o acesso aos bens culturais e o desenvolvimento de habilidades artísticas que enriquecem o conhecimento geral e humanístico dos estudantes. Esse contexto formativo perpassa cada um dos espaços da escola, o que inclui a biblioteca e pessoas bibliotecárias.

Outro aspecto observado, refere-se à necessidade de maior valorização da biblioteca como um espaço de ensino-aprendizagem ativa. Embora a sua atuação tenha um grande potencial para contribuir no desenvolvimento integral na EPT, em muitos contextos ainda permanece subutilizada. Isso decorre, principalmente, da concepção que restringe as bibliotecas ao apoio técnico, concentrando-se meramente nos serviços de empréstimo e devolução de materiais e na organização de acervos.

Essa perspectiva ocasiona muitas perdas quanto às suas potencialidades como espaço cultural, educativo e compartilhamento de saberes. Acrescentam-se a carência de ações e projetos colaborativos entre Bibliotecários (as) docentes e as dificuldades na integração entre a biblioteca e o currículo escolar. Como consequência, as experiências formativas de leitura, o diálogo entre diferentes linguagens, culturas e a formação crítica dos estudantes acabam prejudicados.

Analisando esse cenário e com base nas experiências da pesquisadora na biblioteca do *Campus* Gurupi do IFTO, constatou-se a necessidade de expandir as atividades culturais e pedagógicas da biblioteca. Estratégias criativas e inovadoras que promovam a articulação entre a biblioteca e o currículo da EPT, por meio de práticas distintas daquelas já realizadas em sala de aula, promovendo a mediação cultural e o letramento literário são relevantes. Entre essas possibilidades, a criação de um Clube de Animês e Mangás (CAM), pode contribuir para essa ressignificação da biblioteca, devido a sua aproximação dos interesses dos jovens.

Estudos apontam que o uso dessas materialidades pode oportunizar a interação, socialização e formação educacional por meio de experiência estética, artística e cultural (Assis *et al.,* 2022; Almeida; Marafon; Gherardi, 2023; Silva; Gomes, 2023). Destarte, é válido ressaltar que embora os elementos da cultura pop japonesa, como animês e mangás tenham ganhado destaque no campo educacional, como uma alternativa criativa e inovadora, promovendo práticas que estimulam o ensino-aprendizagem e a diversidade cultural, faz-se necessário compreender como essa produção científica tem contemplado as bibliotecas da EPT.

No intuito de verificar como essa temática vem sendo abordada, foi realizada uma busca por trabalhos em nível de pós-graduação S*tricto Sensu*, no Observatório do PROFEPT e no Catálogo de Teses Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CDT/CAPES), e de artigos no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), referente ao período de 2020 a 2025, utilizando os descritores "animê", “mangá” e “animangá”.

No CDT/CAPES, a busca utilizando os descritores “animê”, “mangá” e “animangá” combinando com os termos: “Educação”, “Ensino”, “Artes” e “Comunicação e Informação” no campo área de avaliação, destacaram-se cinco trabalhos relevantes para esta investigação, com foco principal no uso de animês e mangás no ensino. No Observatório do ProfEPT, utilizando a mesma estratégia de

busca não retornou nenhum resultado. Utilizando apenas o descritor “quadrinhos”, houve o retorno de uma única dissertação, que utilizou HQs, no contexto da biblioteca em EPT.

Observa-se que, apesar de já existirem estudos investigativos sobre animês e mangás nos espaços educacionais, os levantamentos realizados revelam uma carência de pesquisas que abarquem o uso de animês e mangás, nas bibliotecas da EPT, em especial, articuladas ao currículo escolar e a formação humana integral. Acrescenta-se também, que não foram encontrados estudos que tratam da criação de clubes de animês e mangás em bibliotecas da RFEPCT, evidenciando uma lacuna de pesquisa que este estudo busca trazer suas contribuições.

Posto desta maneira, a realização deste estudo decorre do interesse no aprofundamento da compreensão do papel das bibliotecas como espaços pedagógicos e de socialização e promoção do conhecimento para além de locais de guarda de livros, no que concerne a EPT, bem como sobre atuação do Bibliotecário como agente de transformação social. Importa, ainda, a valorização da biblioteca como um espaço de ensino-aprendizagem ativa de estímulo à criatividade para o desenvolvimento de capacidades que extrapolam o domínio dos saberes puramente técnicos.

O espaço da biblioteca pode proporcionar a liberdade para várias expressões culturais criativas, dentre elas, o uso de elementos da cultura pop japonesa, como os animês e mangás, que despertam os interesses dos estudantes por meio de recursos visuais e imagéticos. Essas ações articuladas ao currículo escolar dinamizam e ampliam os processos de ensino-aprendizagem de temáticas que, por muitas vezes, se apresentam complexas para os educandos. Ademais, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça que os estudantes tenham contato com diferentes gêneros artísticos e literários (Brasil, 2018).

Em face dessa lacuna, surgiu a seguinte pergunta de pesquisa: Como a criação de um clube de animês e mangás pode contribuir para a articulação da biblioteca com o currículo na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), favorecendo a formação humana integral dos estudantes do *Campus* Gurupi do IFTO?

Considerando esses aspectos, o objetivo geral desta pesquisa é desenvolver um clube de animês e mangás, voltado à articulação entre a biblioteca e o currículo em EPT na perspectiva da formação humana integral dos estudantes da 1ª série dos Cursos Técnicos de Teatro, Administração e Edificações Integrados ao Ensino Médio

do *Campus* Gurupi, promovendo a criatividade, a socialização e a experiência estética, artística e cultural.

Para alcançar este objetivo, foram definidos os seguintes objetivos específicos: compreender os conhecimentos prévios dos estudantes sobre animês e mangás e também sobre a biblioteca como espaço de aprendizagem ativa; implementar o CAM, como Produto Educacional (PE), desenvolvendo atividades práticas conectadas ao currículo de Literatura, voltadas ao estímulo da criatividade e das experiências, estética, artística e cultural, da leitura crítica, favorecendo a formação humana integral, dos estudantes; analisar as percepções dos estudantes sobre as contribuições do CAM para a sua formação acadêmica e social; e ao final, elaborar um guia interativo para materialização das ações culturais e pedagógicas, realizadas na biblioteca com a participação ativa e voluntária dos estudantes, utilizando animês e mangás nesta mediação.

Espera-se que os resultados desta pesquisa contribuam com a formação integral dos estudantes, no que concerne a uma aprendizagem mais ativa e significativa, valorizando a diversidade cultural, desvelando novos caminhos para uma maior aproximação entre a biblioteca e o currículo integrado na EPT.

Essa dissertação apresenta, além da introdução, o referencial teórico intitulado “Entrelaçando saberes e sentidos: EPT, biblioteca, leitura, currículo e cultura pop japonesa”, que aborda as seguintes categorias: A EPT no Brasil e no Tocantins; Bibliotecas e a formação humana integral: articulando trabalho, cultura e o currículo na EPT; A biblioteca do *Campus* Gurupi; Leitura no Brasil; Cultura popular e cultura pop: animês e mangás; Animês e mangás no ensino. Em seguida a Metodologia, Desenvolvimento do PE, Resultados e Discussões e Considerações Finais. Ao final do estudo, constam como apêndices a proposta de PE fruto desta pesquisa e os questionários aplicados.

1 ENTRELAÇANDO SABERES E SENTIDOS: EPT, BIBLIOTECA, LEITURA, CURRÍCULO E CULTURA POP JAPONESA

Os fundamentos teóricos desta pesquisa se entrelaçam à compreensão do EMI como formação que integra trabalho, ciência e cultura. No cenário da EPT brasileira, defende-se a formação humana integral e a busca pela omnilateralidade extrapolando os saberes puramente técnicos. Atividades que envolvem esse modelo formativo, requerem um entendimento mais aprofundado dos princípios e pressupostos norteadores do currículo integrado, situando o estudante como participante ativo do seu processo de ensino-aprendizagem, atuando assim como instrumento de emancipação social e cultural.

Nesse contexto, a ressignificação da biblioteca, pretende afastar o estereótipo de local de guarda de livros. Propõe-se um espaço de aprendizagem ativa e práticas inovadoras, articulando a biblioteca ao currículo do EMI por meio da cultura e das artes, representada nos animês e mangás como recurso pedagógico. Ao analisar a experiência estética e artística com o uso dessas materialidades na biblioteca, articuladas ao currículo, se tecem as possíveis contribuições de um CAM no *Campus* Gurupi, para a promoção da criatividade e a socialização, elementos importantes para a formação humana integral dos estudantes do EMI.

1.1 A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA NO BRASIL

A história da EPT no Brasil precisa ser compreendida a partir de nossa estrutura social que foi sendo moldada a partir dos interesses da classe dominante em um projeto capitalista, no qual a escola, enquanto uma instituição social, é permeada de determinadas relações sociais, devendo ser compreendida como parte de um processo histórico de dominação (Frigotto, Ciavatta e Ramos (2010). De outro lado, a concepção de EPT, que fundamenta os IFs, está pautada na educação politécnica, integrando trabalho, ciência, cultura e tecnologia.

Pode-se dizer que a EPT acompanha a humanidade desde os primórdios das civilizações quando os saberes e técnicas eram transmitidos por meio da observação, prática e repetição através das gerações, na produção de utensílios e ferramentas necessários para garantia da sobrevivência e desenvolvimento das sociedades em que o aprendizado ocorria a partir de tentativas e erros, repetindo esses

conhecimentos acumulados.

Nesse sentido, Manfredi (2002, p. 14) destaca que o trabalho foi “se construindo e reconstruindo ao longo da história das sociedades humanas, variando consoante os modos de organização da produção e de distribuição de riqueza e poder”. Mas foi na Revolução Industrial que a EPT como a conhecemos hoje, se iniciou, com a mudança nos processos de produção do modo artesanal para a maquinaria, o que trouxe grandes impactos para a sociedade.

Nesse cenário, a EPT brasileira deu os seus primeiros passos. A criação da Escola de Aprendizes Artífices é considerada o grande marco desse processo. A partir do decreto 7.566 de 1909, promulgado pelo Presidente Nilo Peçanha, passou a ser oferecido ensino profissional, primário e gratuito. Ele foi um dos caminhos para formar operários e mão-de-obra em atendimento às demandas hegemônicas do capital, com o foco no aprendizado prático e repetitivo para o aprendizado de ofícios de forma mecânica (Vieira; Souza Junior, 2017).

Ainda na perspectiva do estudo de Vieira e Souza Junior (2017), com o avanço da industrialização a partir da década de 30 cresce a preocupação com a formação de mão de obra humana necessária ao processo produtivo. Nesse período, com a significativa expansão industrial e a introdução de novas escolas industriais, ouviu-se pela primeira vez os termos ensino profissional, técnico e industrial na Constituição de 1937.

> O ensino pré-vocacional profissional destinado às classes menos favorecidas é em matéria de educação o primeiro dever de Estado. Cumpre-lhe dar execução a esse dever, fundando institutos de ensino profissional [...]. É dever das indústrias e dos sindicatos econômicos criar, na esfera da sua especialidade, escolas de aprendizes, destinadas aos filhos de seus operários ou de seus associados (Brasil, 1937).

Em 1942, com o decreto-lei n. 4.422 (Brasil, 1942), a Reforma Capanema remodela todo o ensino brasileiro e também surge o Sistema S4, inicialmente Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (Senai). E mais tarde, foram criados o Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (Senac), o Serviço Social do Comércio (Sesc) e o Serviço Social da Indústria (Sesi), o que reforçou ainda mais a dualidade no campo educacional brasileiro.

Esse decreto vigorou até a criação e promulgação da primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação brasileira (LDBEN), em 1961 (Brasil, 1961), pela qual, pela primeira vez, a legislação educacional reconhece a integração completa entre ensino

profissional e o sistema de ensino regular com equivalência entre cursos propedêuticos e profissionais (Kuenzer, 2007, p. 29).

Alguns anos depois, na década de 1970, ainda permanecem fatores que somente reforçaram a dualidade no campo educacional. A superexploração do trabalho para financiar o chamado “milagre econômico” e para atender a demanda de mão de obra qualificada, provocam a expansão do ensino técnico e profissional enquanto o acesso ao ensino superior foi restringido, como afirmam Castro, Plácido e Medeiros (2023). Somente na década de 1980 são retomadas as discussões sobre a democratização do saber e criado o projeto para uma nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB). Este projeto democrático de educação, infelizmente, foi combatido de maneira sistemática pelo governo vigente.

Na década de 1990, devido ao neoliberalismo hegemônico no Brasil, o projeto que previa uma educação emancipatória, tanto o original como o substitutivo do relator Jorge Hage foi derrotado, por meio da aprovação do Decreto 2.208/97 (Frigotto; Ciavatta; Ramos, 2010). Com a aprovação desse novo projeto, conhecido como “A nova LDB” de Darcy Ribeiro, a Lei n. 9.394/1996 (Brasil, 1996), se fixa o dualismo da educação mediante a pedagogia das competências, com valorização da empregabilidade.

Somente a partir de 2003, houve a retomada dos debates e audiências pela democratização do ensino e criado no ano de 2004, o decreto 5.154/2004, trazendo a possibilidade de articular a educação profissional ao ensino médio. Sobre esse decreto, os autores Frigotto, Ciavatta e Ramos (2010), relatam estar permeado das contradições do governo vigente, mas é importante considerá-lo um avanço, contudo sem negar as posições teóricas e com a compreensão de uma sociedade com democracia restrita.

Por outro lado, Kuenzer (2011) destaca que as várias políticas públicas relacionadas à educação profissional brasileira, organizadas e implementadas entre 1995 e 2006, não constituem grandes avanços, permanecendo somente uma mera formalidade, no texto legal. Nas palavras de Kuenzer:

> O novo decreto, portanto, longe de reafirmar a primazia da oferta pública, viabilizando-a a partir de políticas públicas, representou uma acomodação conservadora que atendeu a todos os interesses em jogo: do governo que cumpriu um dos compromissos de campanha com a revogação do Decreto 2208/97, das instituições públicas; que passaram a vender cursos para o próprio governo, e gostaram de fazê-lo, renunciando, em parte, a sua função, e das instituições privadas, que passaram a preencher, com vantagens, o vácuo criado pela extinção das ofertas públicas (Kuenzer, 2011, p. 264).

Somente a partir de 2005, com a publicação da Lei n. 11.195 (Brasil, 2005), foi iniciado o Plano de Expansão da RFEPCT. Segundo Maldaner (2016), oportunizando mais visibilidade à EPT, em virtude das ações descritas no documento intitulado Bases para uma Política Nacional de EPT (Pacheco, 2008) que teve como foco o Programa de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA) e o EMI.

Os cursos técnicos de nível médio assumem diferentes formatos: integrado, concomitante e subsequente, em 2008, em virtude da aprovação da Lei 11.741/2008, art.39, § 2°:

> § 2º A educação profissional e tecnológica abrangerá os seguintes cursos:
> I – de formação inicial e continuada ou qualificação profissional;
> II – de educação profissional técnica de nível médio;
> III – de educação profissional tecnológica de graduação e pós-graduação. (Brasil, 2008a).

Nesse mesmo ano, há um grande marco, a entrada em vigor da Lei 11.892, de 29 de dezembro de 2008, que institui a RFEPCT e cria os Institutos Federais de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (IFs). Essa mudança de caráter ousado e inovador na educação, fortalece a democracia e a cidadania, mediante uma proposta que visa favorecer o desenvolvimento nacional, regional e local, com sua proposta curricular que integra ensino-ciência-tecnologia (Pacheco; Pereira; Domingos Sobrinho, 2010).

Observa-se que a EPT no Brasil é marcada tanto por avanços quanto retrocessos que são frutos de um processo histórico, que, como destaca Saviani (2007) tem nos modos de produção suas influências sobre as práticas educacionais e vice-versa. Saviani ainda argumenta que, em cada contexto histórico, a educação foi moldada conforme as necessidades e interesses das classes dominantes, refletindo e reproduzindo as estruturas de poder existentes.

No contexto brasileiro, Kuenzer (2011), em consonância com Saviani, argumenta que as políticas públicas voltadas ao campo da EPT, promovem um processo de exclusão da força de trabalho. Esse fenômeno está associado à pedagogia da acumulação flexível, a qual se caracteriza pela oferta de diversas modalidades educacionais de curta duração, orientadas essencialmente para atender às demandas do mercado de trabalho.

Contrapondo-se a esse modelo, os IFs possibilitam o acesso a uma variedade de opções de educação/formação, e para que se obtenha o sucesso dessa política

educacional, deve-se priorizar as necessidades da classe trabalhadora. Em vista disso, a concepção de EPT que fundamenta a criação dos IFs, preconiza a formação das pessoas para o mundo do trabalho, a partir dos ideais marxianos de educação politécnica, que engloba a educação intelectual, física e tecnológica, ampliada por Gramsci ao acrescentar a ciência, a cultura e a tecnologia, formando para a vida (Gramsci, 2004).

Com a expansão dos IFs no Brasil, especialmente no Estado do Tocantins, o acesso da classe trabalhadora ao ensino profissional e tecnológico aumentou nessa região. Desse modo, o contexto local do Tocantins será abordado mais especificamente na seção a seguir.

1.2 EDUCAÇÃO PROFISSIONAL NO TOCANTINS

Na Região Norte do Brasil, na década de 1970, na cidade de Araguatins, com o modelo educacional das Escola-Fazendas implementadas pelo governo federal, foi iniciado o ensino profissional no Tocantins. No estudo realizado por Souza (2009) a autora destaca que a região, conhecida como Bico do Papagaio, era foco de muitos conflitos pela posse de terras, que se acentuaram nas décadas de 1970 e 1980, transformando em um dos territórios mais violentos do país. Diante disso, a iniciativa educacional surge como uma resposta às demandas sociais e econômicas da região e mitigar as tensões históricas por meio da formação técnica e da capacitação para atividades agropecuárias.

Nesse cenário, a Escola Agrotécnica Federal de Araguatins (EAFA), foi oficialmente criada somente no ano 1986, fruto do Decreto 91.673/1985 e sob condições muito adversas (Souza, 2009). Após muitas lutas e desafios, a EAFA, foi inaugurada em 1988, ofertando o Curso Técnico em Agropecuária, e conforme o decreto de sua criação, a autorizava a ministrar ensino de 1º e 2º graus profissionalizantes, com habilitação em Agropecuária, Agricultura e Economia Doméstica (Lima, 2013). Anos mais tarde, com a criação da capital do Tocantins, foi criada a Escola Técnica Federal do Tocantins de Palmas (ETFPalmas), na cidade de Palmas.

Com a expansão da RFEPCT, e a reconfiguração da EPT, é evidenciado o caráter de interiorização, fruto das dinâmicas políticas sociais-históricas que influenciam o campo educacional (Maldaner, 2016). Esse crescimento possibilitou a

oferta de cursos diversificados, em diferentes regiões de nosso país, inclusive no Tocantins. A partir da integração entre EAFA, ETFPalmas e de sua unidade descentralizada em Paraíso do Tocantins, foi criado o IFTO. Uma Instituição multicampi e pluricurricular, especializada na oferta de EPT, ofertando cursos desde a educação básica até a pós-graduação; e modalidades de ensino, como Educação de Jovens e Adultos (EJA), Ensino à distância (EAD), por exemplo (IFTO, 2021).

Hoje, com uma estrutura que conta com onze unidades educacionais no Estado do Tocantins, nas cidades de: Araguaína, Araguatins, Colinas, Dianópolis, Formoso do Araguaia, Gurupi, Lago da Confusão, Palmas, Paraíso do Tocantins, Pedro Afonso e Porto Nacional, além da Reitoria. O IFTO tem sido destaque no desenvolvimento educacional e social da Região Norte com a oferta de cursos desde o ensino básico, cursos de Formação Continuada (FIC), até a graduação e de pós-graduação, *Lato Sensu* e *Stricto Sensu*, promovendo formação humana integral de qualidade.

O contexto histórico apresentado aqui tem grande relevância neste estudo, visto que as bibliotecas, no contexto da EPT brasileira, fazem parte do ambiente escolar, refletindo as transformações culturais e históricas da nossa sociedade, o que traz impactos, principalmente quanto as suas potencialidades culturais e pedagógicas.

1.3 BIBLIOTECAS E A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL: ARTICULANDO TRABALHO, CULTURA E O CURRÍCULO NA EPT

A formação humana integral diz respeito ao desenvolvimento do ser humano em sua totalidade: intelectual, social, cultural, ética, científica, tecnológica e estética, buscando desenvolver nele a consciência de seu papel na sociedade. Para que isso aconteça é necessária a integração de saberes, que possibilita além de habilidades técnicas, outros conhecimentos científicos, educacionais, tecnológicos e culturais (Saviani, 2007; Moura; Lima Filho; Silva, 2015).

Ramos (2010) amplia o conceito de integração apontando que vai além da forma, não se trata somente de somar currículos e/ou cargas horárias, mas estabelecer uma relação destes com a organização curricular na promoção de um processo de ensino-aprendizagem que articule conhecimentos gerais e específicos, cultura e trabalho, humanismo e tecnologia mediados pelo trabalho, pela produção do conhecimento e pela cultura.

Isso nos permite compreender que esta formação está intimamente ligada ao que Marx denomina instrução politécnica. Nela, há uma articulação entre educação intelectual (mental), física e tecnológica, em que, além do domínio das técnicas também se obtenha o conhecimento intelectual, que prepara os educandos a partir do domínio dos fundamentos científicos sistematizados, no ambiente escolar (Marx, 1982a).

Esses aportes teóricos interligam-se ao modelo de escola única proposto por Antonio Gramsci, que preconiza a formação para todas as pessoas na esfera da cultura, as preparando para os desafios do mundo atual (Gramsci, 2004). Sob essa ótica, é necessária criação de uma escola de formação geral, humanista e desinteressada que conduza os jovens aos umbrais da escolha profissional, formando-os como pessoas capazes de pensar, de estudar e se tornarem dirigentes (Gramsci (2004).

Sobre o modelo educacional, Manacorda (2008), complementa ainda, que requer o reconhecimento do trabalho como princípio educativo. E, no que diz respeito à educação intelectual, defendida por Marx, devem ser acrescentados a história, as letras e as artes (Manacorda, 2007). Acrescenta ainda que, isso implica numa relação indissociável entre teoria e prática de maneira que não sejam duas atividades somente associadas, pois dessa forma reforça-se ainda mais o caráter dual da educação na sociedade (Manacorda, 2008).

Araújo e Rodrigues (2018) amplia esse conceito, destacando que é uma educação libertadora, uma vez que forma cidadãos éticos, autônomos, criativos, longe dos processos que desumanizam advindos do capitalismo contemporâneo. Em consonância com esses autores, Moreira (2023) ressalta que o compromisso com o diálogo, proporciona, ao mesmo tempo, a apreensão de vários conceitos e a tomada de consciência dos indivíduos sobre si. Logo, ao pensar o ensino sob essa perspectiva, implica numa postura contra-hegemônica. Ela se contrapõe a que estudantes recebam uma educação mecânica e bancária, que somente perpétua do modelo de produção vigente (Freire, 1996).

Retomando Saviani (2007), o desenvolvimento da capacidade politécnica de cada pessoa no processo educativo-formativo, não se limita apenas à transmissão de conhecimentos teóricos, mas também importa a aquisição de habilidades práticas e a capacidade de resolver problemas criativamente. Para ele, “A noção de politecnia se encaminha na direção da superação da dicotomia entre trabalho manual e trabalho

intelectual, entre instrução profissional e instrução geral (Saviani, 1989, p. 13).”

Essa assertivas são reforçadas por Moura; Lima Filho; Silva (2015) ao enfatizarem que o maior propósito ensino humano integral é possibilitar a todo trabalhador o pleno domínio do seu próprio trabalho, para ser livre também para desfrutar dos benefícios desse trabalho de forma autônoma e emancipatória. Ainda, conforme Moura, Lima Filho e Silva (2015) a articulação entre o saber e o pensar integrando trabalho, ciência e cultura como princípio educativo, tem a função de superar a monotecnia. Por outro lado, no entendimento de Kuenzer (2005, p. 13), a politecnia é parte do processo de “articulação de vários conhecimentos, científicos, tecnológicos, sócio-históricos e tácitos”.

Partindo desses pressupostos, entende-se que a educação omnilateral constitui-se uma educação para o futuro. Mas, até se alcançar uma escola unitária, de formação geral e humanística, coexistirão distintas escolas, como as profissionais, em que articulam a teoria e prática, pois é uma realidade necessária em muitas sociedades como a brasileira. Isso decorre das suas múltiplas determinações, em que vários jovens necessitam ajudar no seu sustento e de suas famílias, definindo precocemente, por alguma profissão específica.

Nesse cenário, Frigotto, Ciavatta e Ramos (2010), defendem o modelo educacional de EMI, que tenha suas bases nos fundamentos da formação humana integral, de viés humanista, gerando transformação social. Ele pretende ao rompimento do dualismo entre ensino propedêutico e ensino técnico, numa formação integrada. Acredita-se que seja possível o desenvolvimento das sementes de uma educação para o futuro através da profissionalização associada a educação intelectual, física e tecnológica (Moura; Lima Filho; Silva, 2015).

> Nessa “travessia”, as duas formas de organizar o ensino médio politécnico – com ou sem profissionalização – são coerentes e poderão coexistir até que as condições materiais objetivas da sociedade brasileira sejam tais que permitam aos jovens das classes populares concluir a educação básica por volta dos 17 ou 18 anos de idade e somente então pensar em uma profissão (Moura; Lima Filho; Silva, 2015, p. 1072).

Nessa perspectiva, os IFs assumem papel indispensável na política de acesso aos cursos técnicos integrados ao ensino médio, que segundo Pacheco (2010), cumprem a função de implementar os direitos educacionais do cidadão brasileiro com a oferta da EPT em todos os níveis e modalidades de cursos para formação de profissionais. Nesse contexto, as bibliotecas são espaços pedagógicos fundamentais

para o cumprimento da função social dos IFs, e para a disseminação do conhecimento, da ciência e da cultura. Inseridas no ambiente escolar, suas ações contribuem para o processo educativo dos estudantes além da sala de aula, formando cidadãos mais críticos e emancipados.

Bibliotecários e Bibliotecárias têm papel fundamental como agentes de transformação social, sua atuação vai muito além da classificação, catalogação e organização de materiais. Envolvidos no planejamento institucional, articulando ações integradas ao currículo em EPT, podem contribuir para a promoção do pensamento crítico, o letramento literário, a acessibilidade aos recursos informacionais, o encantamento pela leitura, fomentar a cultura. São imprescindíveis no contexto escolar, quando se pretende oportunizar condições para que as pessoas se tornem verdadeiramente autônomas e capazes de transformar as suas próprias realidades.

E, no que diz respeito às bibliotecas são espaços que, além de deter um acervo, são ambientes de memórias, de aprendizagem e socialização do conhecimento. Por outro lado, no mundo capitalista, elas, por muitas vezes, tornam-se vinculadas a uma aprendizagem mecanizada que forma exclusivamente para o mercado de trabalho, (Silva; Oliveira, 2023).

Essas mudanças são fruto das transformações históricas, sociais e culturais vivenciadas em cada época específica e tem uma ligação profunda com as relações da humanidade com o escrito e o conhecimento, desde as bibliotecas da Antiguidade, chegando aos dias atuais, com o advento da internet e o armazenamento das informações em redes digitais (Araújo; Oliveira, 2005; Martins, 1996).

No contexto da EPT brasileira, as bibliotecas estão intimamente ligadas aos IFs, cuja proposta educacional é a formação que integra educação, trabalho, ciência, cultura e tecnologia (Santos; Gracioso; Amaral, 2018). São espaços importantes para a formação estudantil com características bem marcantes, como autonomia técnico-administrativa e atendimento diversificado, atendendo o público interno (discentes dos vários níveis e modalidades de ensino, docentes e servidores técnico-administrativos) e comunidade que mora nas regiões próximas, nas suas diversas necessidades de conhecimento.

Seguindo esse entendimento, as ações desenvolvidas por elas, precisam estar alinhadas ao modelo educacional de cultura geral e humanista. Com foco na integração de saberes e no desenvolvimento do ser humano de maneira completa, é possível as bibliotecas exerçam a função de formar intelectuais orgânicos e criem

laços com a comunidade escolar. Isso demonstra o compromisso com o desenvolvimento humano, com elevação cultural dos subalternos, tornando-os dirigentes, como afirma Gramsci (2004).

Considera-se que bibliotecas da RFEPCT desempenham papel intelectual e social importante na promoção de diversas ações culturais e pedagógicas. Integrantes do ambiente escolar, fazem parte do processo de formação dos estudantes nos conhecimentos científicos e intelectuais sistematizados, visto que fomentam as habilidades de pesquisa dos estudantes, disseminam informação, cultura e arte, dentre outros. Conforme Campello (2012), é o local onde os estudantes, mediados por profissionais qualificados, podem se familiarizar com os recursos informacionais, desenvolvendo competências para uma aprendizagem autônoma, para a construção crítica do conhecimento de maneira mais prazerosa.

Essas afirmativas corroboram o que afirma Manacorda (2008) quando discorre sobre importância da dialética política na escola, em que deve existir uma relação entre o que é ensinado (didática) na escola e o que é vivenciado culturalmente pelos estudantes, formando cidadãos para a vida. Isso nos permite compreender que a formação de cidadãos aptos a realizar reflexões críticas para atuar no mundo do trabalho, perpassa por uma educação que esteja integrada à sua formação cultural.

Sobre essa temática, Coelho (2001, p.33) relata que não existe oposição entre educação e cultura, são ações distintas, mas que se complementam “A educação pode ser uma modalidade da cultura, mas o universo desta será sempre mais amplo que o campo daquela, de modo que aceitar fazer da ação cultural uma ação educativa é conformar-se em ficar aquém do possível”.

Corroborando, Carvalho (2008, p.23) reitera que, “A escola que pretenda investir na leitura como ato verdadeiramente cultural não pode ignorar a importância de uma biblioteca aberta, interativa, espaço livre para a expressão genuína da criança e do jovem”. A biblioteca deve ser vista como um ambiente de leitura agradável, prazeroso, ergonômico e acessível. Nessa perspectiva, atividades culturais e pedagógicas mais criativas, constituem-se práticas que promovem o ambiente das bibliotecas, e desmistifica esse rótulo de lugar pouco atrativo.

Portanto, defende-se que as bibliotecas, não devem ser entendidas somente como meros setores de apoio ao ensino, mas elementos essenciais para a formação integral de cidadãos críticos. Como destacam Silva, Cavalcante e Parra Valero (2024) esse entendimento tem como ponto de partida a prática social e formação de

trabalhadores. Sob esse olhar, o trabalho como princípio educativo proporciona mais do que habilidades técnicas, também outros conhecimentos, especialmente os culturais, que podem ser proporcionados pelas bibliotecas e pela pessoa bibliotecária.

1.3.1 Ação cultural em bibliotecas

A ação cultural em bibliotecas tem como referência Francis Jeanson (1973), que em sua obra clássica *L'action culturelle dans la cité*, relata que o processo de ação cultural consiste em criar ou organizar as condições possíveis para as pessoas poderem definir seus próprios objetivos, tornando-se assim sujeitos da cultura, em vez de serem meramente seus objetos. Ademais, Freire (1981) menciona que toda ação cultural deve se propor à liberdade, em um ato dialógico, no qual os participantes sejam agentes da ação, de maneira que desenvolvam uma reflexão crítica sobre si mesmos e sobre sua realidade objetiva, e assim, refazer sua percepção anterior da realidade, em um processo dialético.

Essa leitura crítica da realidade pode constituir-se um instrumento para formação de cidadãos mais conscientes numa atitude contrária às desigualdades sociais. Como afirma Gramsci (2004), isso acontece na esfera da cultura. Entendidos sob essa ótica, os intelectuais orgânicos desempenham um papel de grande relevância na construção de uma contra hegemonia. Uma vez que muitos têm suas origens em classes operárias e conhecerem uma realidade que muitos dos intelectuais tradicionais desconhecem. Além disso, podem estar engajados na luta por transformação social, representando os interesses das classes populares, desafiando as estruturas de poder existentes e promovendo a consciência de classe em seus grupos sociais.

Nesse entendimento, espaços como as bibliotecas agregam educação e cultura, em um ambiente organizado para atrair pessoas, seja pelo uso do espaço físico ou pelo acesso às informações, Luís Milanesi descreve a biblioteca como espaço polivalente:

> No Brasil, nesta última década do século XX não é mais possível construir uma biblioteca pública e um centro de cultura, como entidades distintas. Há muito a primeira deixou de ser apenas uma coleção de livros e a segunda não pode existir sem que as informações estejam disponíveis. O caminho é o espaço polivalente onde as pessoas encontram as possibilidades de pensar e de se expressar com a liberdade possível. O nome, o tempo definirá (Milanesi, 2003, p. 214).

Sob esse prisma, o estudo de Santos e Silva (2024) aponta que a biblioteca pode e deve ser utilizada como recurso cultural e pedagógico eficiente. É importante despertar o hábito do livre interesse das pessoas em frequentar a biblioteca. Isso é relatado pelo pensador indiano Shiyali Ranganathan autor do livro *"The Five Laws of Library Science"* (1931), que instituiu as cinco leis fundamentais para a biblioteconomia, sendo que suas leis vigoram e podem ser adaptadas a biblioteconomia atual, principalmente no que se refere à modernização e formação de leitores:

> 1ª lei: os livros são para usar;
> 2ª lei: a cada leitor o seu livro;
> 3º lei: para cada livro o seu leitor;
> 4ª lei: poupe o tempo do leitor;
> 5ª lei: a biblioteca é um organismo em crescimento (Ranganathan, 1931, p. XI).

Em vista disso, o Bibliotecário desempenha a função social atuando como catalisador e difusor da informação na comunidade onde atua em prol da cidadania e da educação. Nesse entendimento, Morigi, Vans e Galdino (2002, p. 141) “A informação é considerada um bem simbólico e o seu acesso é essencial para que a cidadania se efetive plenamente, sendo assim o profissional deve colocar-se ativamente diante de sua responsabilidade social como educador”.

O profissional de Biblioteconomia pode fazer isso, participando ativamente do processo cultural, selecionando, divulgando, dinamizando e promovendo ações que melhor favoreçam o público ao qual esteja vinculado. Assim, as bibliotecas se mantêm vivas através das inovações e de profissionais que buscam se qualificar, que se atualizam e que principalmente se comprometem com a educação, a cultura e a formação do cidadão.

Pode-se considerar que bibliotecas e Bibliotecários estariam assim, produzindo conhecimentos e disseminando ideias, como agentes de transformação social e contribuindo para ensino-aprendizagem, se atuantes de maneira articulada ao currículo escolar.

1.3.2 Biblioteca e o currículo escolar: possibilidades de integração

A articulação entre a biblioteca e o currículo escolar tem sido um desafio para Bibliotecários(as) e demais profissionais de bibliotecas. Pois, em um contexto

dialético, o currículo tem passado por constantes mutações juntamente com nossa sociedade. Os principais documentos curriculares vigentes no Brasil, que estabelecem as diretrizes à formação básica, à construção dos projetos político-pedagógicos, não destacam as contribuições de bibliotecas e Bibliotecários ao processo de ensino-aprendizagem (Silva, E., 2021). Relegam sua atuação a equipamentos/ferramentas auxiliares nas escolas, não atribuindo a mesma significância que as tradicionais salas de aula.

> A noção de biblioteca como espaço de aprendizagem, com uma função educativa – e não apenas como uma coleção de materiais –, implica na sua presença no currículo escolar, considerando que as aprendizagens que ali se realizam constituem parte de um currículo, mesmo que não formal (Silva, E., 2021, p. 18).

Considera-se neste estudo, que esse é um dos muitos desafios encontrados na esfera educacional brasileira, que decorrem de disputas sociais e políticas que vem sendo vivenciadas ao longo do tempo. Examinando os estudos de Maldaner (2016) e Kuenzer (2011), percebemos como a EPT no Brasil, está envolvida em uma sociedade atravessada por vários dilemas sociais, culturais e históricos ligados ao mundo do trabalho, isso se reflete sobre os documentos norteadores como os currículos e sobre os espaços pedagógicos da EPT, como as bibliotecas.

Nesse contexto, a cooperação entre Bibliotecários e o corpo docente, pode ser uma possibilidade para atingir melhores resultados e potencializar a aprendizagem dos estudantes (Silva E., 2015). E, a possibilidade de integração entre a biblioteca e o currículo, poderia acontecer a partir da perspectiva do currículo narrativo, cuja interpretação acontece a partir das experiências de aprendizagem (Silva, E., 2021)

> que possui como característica fundamental o envolvimento pessoal no processo de constituição. A adoção dessa prática de gestão curricular atribui à escola e educadores, inclusive bibliotecários, uma autonomia para decidirem os modos de organização e condução dos processos de ensino-aprendizagem, em contrapartida ao currículo prescritivo que é compreendido como um conjunto de determinações em caráter oficial, rígidas uniformes e que tem como referências a integral ordenação do sistema curricular e o desenvolvimento de seus materiais (Silva, E., 2021, p. 22).

Corrobora-se com a abordagem de Silva, E. (2021), pois pensar o currículo a partir das narrativas pode possibilitar sua integração com a biblioteca, criando alternativas diversificadas daquelas que se perpetuam na educação, visto que tem como ponto de partida as diversas interações que se criam a cada dia no cotidiano da escola.

Esse modelo se contrapõe ao currículo vem sendo concebido no Brasil, de

maneira fragmentada, ou seja, se organizam as disciplinas desconectadas a realidade dos estudantes e voltadas para a mera solução de problemas práticos e ao mercado de trabalho. Os estudantes vivenciam uma formação flexível e instrumental, destituída de qualquer pensamento crítico e reflexivo.

A perspectiva narrativa de currículo contrapõe-se ao modelo baseado nas competências e simples transferência de conhecimento, e converge com os objetivos do currículo integrado cuja proposta é a formação integral e holística, articulando experiências e saberes, ampliando os horizontes por meio da promoção de autonomia e emancipação das pessoas. Como defendido por Freire (1996), essa proposta visa uma educação libertadora e não um simples repasse dos conteúdos.

Essas possibilidades ampliam o diálogo entre o conhecimento sistematizado e as experiências dos estudantes, sua cultura e suas vivências. Em um contexto dialético, é possível desenvolver novos conhecimentos que são mais complexos e significativos, promovendo, dessa maneira, a formação de cidadãos mais reflexivos, críticos e conscientes de sua realidade concreta.

Serra *et al.* (2026) explicam que os estudantes ao entrarem em contato com novos conteúdos, criam uma ligação, em sua estrutura cognitiva de conhecimento pré-existente, com aqueles conteúdos, estabelecendo, assim, uma relação de significado, nova e exclusiva de cada aprendiz. Essa abordagem se ampara na Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel:

> A interacção entre novos significados potenciais e ideias relevantes na estrutura cognitiva do aprendiz dá origem a significados verdadeiros ou psicológicos. Devido à estrutura cognitiva de cada aprendiz ser única, todos os novos significados adquiridos são, também eles, obrigatoriamente únicos (Ausubel, 2003, p. 17).

Esse modelo de aprendizagem tem como principais vantagens a retenção e lembrança do conhecimento por mais tempo, quando novos conhecimentos adquiridos se relacionam a conceitos já existentes relevantes, além da facilidade na compreensão, mesmo que a informação original tenha sido esquecida (Pelizzari *et al.*, 2002). Sob o olhar de Farias (2022), o ponto de partida que fundamenta a aprendizagem significativa deve ser o que as pessoas já conhecem e sua história, de maneira que não seja um ensino mecânico e repetitivo.

Nesse cenário, bibliotecas e Bibliotecários podem valer-se dessa estratégia de aprendizagem, para atuar contribuindo diariamente na preparação intelectual, tecnológica e sistematizada. Além disso, estar inter-relacionando conhecimentos e

habilidades, por meio da integração entre trabalho, ciência, tecnologia e cultura que formam a criticidade dos jovens estudantes diante do mundo. Podem ser desenvolvidas diversas ações de maneira articulada ao currículo escolar que sejam uma experiência de transformação e transformadora.

Atividades culturais criativas e inovadoras que se utilizam de elementos da cultura pop como ferramentas de ensino, como um clube de animês e mangás, articuladas ao currículo escolar em EPT, podem trazer uma formação diversificada. Além disso, promover a articulação entre a biblioteca e o currículo escolar em EPT, favorecendo a formação integral, tendo como referência o letramento literário por meio da experiência estética. Moraes (2019) afirma que a aproximação dos estudantes da literatura converge no letramento literário, e destaca que não é apenas o domínio da leitura, mas a apropriação do conhecimento por meio da experiência estética.

Analisada sob esta ótica, essa experiência amplia as possibilidades de ensino-aprendizagem e do letramento literário que é componente imprescindível da formação ao longo da vida humana. Essa compreensão a partir da imaginação, que se relaciona com o corpo e os sentimentos de cada pessoa, que envolve a sua sensibilidade diante de uma obra, faz parte do processo de humanização (Reis, 2011).

Diante da modernidade a relação dos jovens com a leitura tende a se modificar, principalmente devido aos avanços nos suportes de leitura como os livros eletrônicos, o hipertexto e muitas outras mídias. Essa assertiva nos leva a refletir que os hábitos leitores estão além dos livros e que as práticas de leitura têm se modificando diante da diversidade opções textuais ao longo da história da humanidade (Chartier, 2013).

> Do rolo antigo ao códex medieval, do livro impresso ao texto eletrônico, várias rupturas maiores dividem a longa história das maneiras de ler. Elas colocam em jogo a relação entre o corpo e o livro, os possíveis usos da escrita e as categorias intelectuais que asseguram sua compreensão (Chartier, 1999, p. 77).

Nesse panorama, Bibliotecários (as) podem valer-se da Transposição Didática Interna (TDI) de Yves Chevallard, para desenvolver novas ações junto aos estudantes. Esse é o processo que corresponde a transformação de saberes teóricos, originalmente produzidos no âmbito científico (centros de pesquisa e instituições acadêmicas), os ressignificando e adaptando no contexto do ensino e da aprendizagem (Chevallard, 2013). Seria plenamente possível, aplicar a TDI na prática biblioteconômica habilitando os estudantes, agregando novos saberes e favorecendo seu desenvolvimento acadêmico e social.

Isso pode acontecer por meio das ações culturais artísticas desenvolvidas nas bibliotecas da EPT, promovendo a interação, criando um espaço interdisciplinar, instigando debates, reflexões, o lazer, além de momentos que trabalham o lado emocional e crítico desse público (Leske; Traversin; Pinto, 2022). Essa compreensão possibilita que ações/atividades culturais e pedagógicas, proporcionem ensino-aprendizagem ativos no ambiente da biblioteca, em um movimento para além da sala de aula, que reverbera em nossa sociedade com formação de cidadãos críticos e emancipados.

Assim, a biblioteca pode ser considerada esse espaço de aprendizagem ativa e práticas inovadoras, com atividades organizadas e articuladas com o currículo escolar, visando a satisfação dos interesses intelectuais e artísticos das pessoas, possibilitando sua maior valorização como um espaço de emancipação humana, compartilhamento de saberes, reflexão social e cultural (Campello, 2012).

Atividades que envolvem materiais que não sejam somente livros, propriamente, podem levar os jovens a se aventurarem em novas leituras mais densas, tendo em vista que a leitura é uma das dimensões imprescindíveis à formação humana. A leitura faz parte do desenvolvimento humano, lemos o mundo antes mesmo de decodificarmos os primeiros signos linguísticos, ao compreendermos o mundo que nos cerca com suas cores, imagens e sons e por meio de nossas vivências (Martins, 2006).

Ademais, no cenário social, cultural e tecnológico brasileiro, repleto de múltiplas transformações, que se refletem sobre os espaços pedagógicos da escola, como as bibliotecas, requer ideias inovadoras, que estabeleçam uma conexão mais atraente com seu público. E que estejam alinhadas com os preceitos de uma formação humana integral, democrática e emancipatória. Em vista disso, a Biblioteca do *Campus* Gurupi poderia se apresentar aos seu público, de maneira ativa na formação de leitores, oferecendo serviços e ações inovadoras.

1.4 A BIBLIOTECA DO CAMPUS GURUPI: UM ESPAÇO CRIATIVO E INOVADOR PARA A FORMAÇÃO DE LEITORES

As bibliotecas vêm se transformando juntamente com a evolução da humanidade e dos suportes de escrita no processo sócio-histórico, chegando até as mídias digitais. Em sua decorrência, os novos formatos eletrônicos transformam

também os hábitos de leitura e a cultura escrita (Chartier, 1994). Essas mudanças sociais e culturais, impactam nas bibliotecas que precisam se adequar aos diversos suportes e hábitos de leitura existentes na atualidade, com iniciativas que proporcionem um espaço de ensino-aprendizagem ativo e inovador.

Sob esse prisma, a biblioteca do Campus Gurupi do IFTO, desde a sua implantação no ano de 2011, oferece serviços de disseminação da informação e do conhecimento utilizando-se de variados tipos de suportes. Tem sido desenvolvidos alguns projetos culturais e de extensão, no intuito da formação de leitores, como a Semana do Livro e da Biblioteca, o Projeto Piquenique com Leituras e o Projeto Pegue um livro, deixe um livro (IFTO, 2025).

As ações desenvolvidas pela biblioteca do *Campus* Gurupi, vão de encontro ao que argumenta Almeida Júnior (2004, p. 85) “a biblioteca deve usar os suportes através dos quais a maioria da população possa, de fato, se apropriar da informação, e isso significa, além do acesso físico aos suportes, a compreensão e a assimilação de seu conteúdo”. Dentre os principais serviços oferecidos pela Biblioteca do Campus Gurupi estão, o levantamento bibliográfico, empréstimos, devoluções e reserva do acervo, acesso à internet, biblioteca virtual, acesso ao Portal da CAPES, sistema de geração de ficha catalográfica, orientação para elaboração de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC’s) e o auto-empréstimo.

Mas, apesar de oferecer serviços e desenvolver ações que fomentam o livro e a leitura, ainda há uma carência de ações que articulem a biblioteca ao currículo e aos estudantes do EMI, de maneira mais aberta e interativa. Assim, ao utilizar-se de animês e mangás, estrategicamente, de maneira significativa para uma formação para a vida, de todos os usuários, torna-se possível que a biblioteca atue para a formação de cidadãos cada vez mais emancipados e autônomos.

Pensar a biblioteca do *Campus* Gurupi, como um ambiente para compartilhamento de experiências em que seu público possa produzir cultura e não somente consumir cultura, implica em que seja um espaço aberto à comunicação, à diversidade cultural e aos vários níveis de leitura, muito importantes nesse processo, e que Bibliotecários(as) e demais profissionais de biblioteca atuem como mediadores nesse processo.

Essa assertiva converge com Milanesi (2003) que descreve a biblioteca como espaço polivalente, ambiente as pessoas encontram as possibilidades de pensar e de se expressar com a liberdade possível. Nesse mesmo entendimento, Campello

(2012), ressalta que a biblioteca cumpre “papel transformacional e formacional, uma vez que conduz a criação, disseminação e uso do conhecimento, e ao desenvolvimento de valores com relação à informação”.

Propõem-se, desta maneira, uma biblioteca mais aberta, dinâmica e com experiências culturais que promovam a disseminação do conhecimento, que passe a ser um local para além da guarda de um acervo cultural, se torne um núcleo vivo de cultura. Isso significa oferecer ações culturais dinâmicas e efetivas. Assim a biblioteca do Campus Gurupi expande sua atuação, rompendo com velhos paradigmas, deixando de ser não mais que um apoio da sala de aula e torna-se um espaço mais agradável e atraente, mais livre para o compartilhamento de conhecimento e voltado principalmente para a produção cultural (Flusser, 1983).

Diante do exposto, animês e mangás são materiais são uma opção para oferecer experiências culturais e pedagógicas mais dinâmicas articulando a biblioteca ao currículo em EPT, estimulando a interação, a criatividade, o incentivo à leitura e o letramento informacional, contribuindo para o desenvolvimento integral dos jovens estudantes.

Essas experiências podem ser oferecidas por meio de um CAM, um grupo de pessoas que se reúne e compartilha do mesmo interesse por animês e mangás, em que diversas atividades podem ser desenvolvidas, a saber, leitura de mangás, discussões sobre histórias e personagens, exibição de animês, oficinas dentre outros. É um espaço de interação social, compartilhamento de vivências, saberes, experiências e formação de novas amizades, a partir do interesse em comum por animês e mangás.

Sob essa perspectiva, o domínio da leitura por meio de práticas mais agradáveis e prazerosas abre caminhos e amplia os horizontes, visto que a leitura é um ato social e cultural. Corroborando Freire (2011), o ato de ler precede a leitura da palavra, mas é no domínio desta última que se abrem novas possibilidades para que homens e mulheres releiam mundo e a si mesmos, de forma crítica e transformadora. Essa assertiva desperta para algumas reflexões sobre a leitura em nossa sociedade.

1.5 A LEITURA NO BRASIL

A 6ª edição da pesquisa “Retratos de Leitura no Brasil”, realizada pelo Instituto Pró-Livro (IPL), traz o panorama da leitura no Brasil. Na referida pesquisa, para ser

considerado um leitor, era necessário ter lido pelo menos um livro inteiro ou em partes, impresso ou digital, nos três meses que anteriores a captação das informações. Fundamentados nesse parâmetro, os dados revelaram que o Brasil tem cerca de 93,4 milhões de leitores. Outra informação muito relevante está relacionada ao prazer pela leitura, pois se comparada a mesma pesquisa anterior (2019), houve uma queda e 5% no número de pessoas que gostam muito de ler e crescimento de 7% no número de pessoas que não gostam de ler (IPL, 2024). Isso demonstra a necessidade de criação de estratégias criativas que despertem o desejo do hábito de ler.

Ela revela que ainda há muitos desafios no que diz respeito a leitura e a formação de leitores em nosso país. E nos mostra as desigualdades sociais e regionais que impactam diretamente o acesso ao livro e aos bens culturais, e indica uma instabilidade no número de leitores (IPL, 2024). Essas assertivas corroboram o estudo de Oliveira, Silva e Rodrigues (2006), em que os autores afirmavam que a desigualdade social no Brasil se estende também no acesso a atividades culturais e de lazer entre jovens de diferentes classes sociais.

Nesse contexto, a escola torna-se um espaço para o acesso a bens culturais para os jovens estudantes, oferecendo mais oportunidades de leitura, acesso à internet e participação em atividades culturais. É neste espaço que a maioria da população tem contato com o livro, e onde os Bibliotecários(as) podem estar atuando, assumindo a função de mediadores da leitura, promovendo ações que favoreçam a formação crítica e contrárias ao mero ensino mecânico e instrumental, com projetos que disseminem o letramento e a cultura leitora.

Nas palavras de Sousa, Paes e Coelho (2013), uma biblioteca escolar, devidamente integrada às práticas pedagógicas da escola, torna-se uma extensão da sala de aula e uma grande aliada do trabalho docente. Isto porque elas prestam ainda um enorme contributo, enquanto espaços de lazer e fruição, onde os estudantes podem ler por prazer, tornando-se leitores para toda a vida.

Ainda no que concerne a “Retratos de Leitura do Brasil (2024/2025)”, apresenta algumas características bem interessantes quanto ao perfil leitor e aos formatos mais lidos pelos jovens brasileiros, demonstrando que estão lendo outros tipos de materiais, como HQs e gibis, em outros formatos, não ficando restrito apenas aos livros impressos. Vale ressaltar ainda, que HQs e gibis estão entre os dez gêneros mais lidos entre os brasileiros, ocupando a oitava posição na referida pesquisa. Ademais, os entrevistados afirmaram como principais fatores motivacionais para ler

são o gosto pessoal, a distração e a busca por conhecimento geral e cultural (IPL, 2024).

A partir das informações desta pesquisa, dentre os três lugares onde os estudantes jovens (14-17 anos) mais costumam ler, estão a sala de aula e a biblioteca (IPL, 2024). Essa informação revela que Professores, Bibliotecários e demais profissionais da educação devem utilizar estratégias integradas, utilizando materiais que sejam atrativos e relacionados ao gosto pessoal dos jovens e adolescentes, para a formação de leitores, as articulando com os formatos digitais, de maneira a reacender neles o desejo por se aventurar pelas páginas dos livros.

Os avanços das novas tecnologias digitais têm transformado o ato de ler e de acesso aos textos. Estão disponíveis várias plataformas digitais, as mídias sociais e dispositivos móveis que competem com o livro impresso. Esses novos formatos praticamente impõem uma nova forma de leitura, mais rápida e fragmentada. Em que pese o distanciamento em certo ponto do livro impresso, por outro lado como afirma Chartier (1994, p. 193) ao refletir sobre a trajetória do escrito:

> Sem materialidade, sem localização, o texto, em sua representação eletrônica, pode alcançar qualquer leitor equipado do material necessário para recebê-lo. Supondo-se numerizados ou, em outras palavras, convertidos em textos eletrônicos, todos os textos existentes, sejam eles manuscritos ou impressos, é a universal disponibilidade do patrimônio escrito que se torna possível. Todo leitor, no lugar em que se encontra, com condição que seja diante de um posto de leitura conectado com a rede que efetua a distribuição dos documentos informatizados, poderá consultar, ler, estudar qualquer texto, independentemente de sua localização original (Chartier,1994, p. 193).

Neste cenário, ao refletir sobre a leitura e sobre o perfil dos jovens leitores no Brasil, faz-se necessário compreendê-la como um direito cultural e uma das dimensões fundamentais do desenvolvimento integral de todas as pessoas, investindo na formação na formação de leitores e fortalecendo os espaços que promovem o livro e a leitura, como as bibliotecas.

Os jovens estudantes podem se sentir mais interessados pela leitura quando encontrarem propósito e significado nas leituras apresentadas a eles, estimulando sua curiosidade e identificação pessoal. E apesar da fragmentação dos textos eletrônicos e das leituras muito rápidas ocasionadas pela rede sociais, ainda seria possível a integração da tecnologia, além do uso de materiais como temáticas do seu interesse, como elementos culturais, como animês, mangás e HQs, muito presentes no cotidiano dos jovens e adolescentes.

Sobre esse tipo de leitura de mangás e HQs, Cassiano, Louro e Diéguez (2021),

analisam esse tipo de leitura é importante para a formação de leitores porque se relaciona a outras formas de leitura, gerando leitores a longo de toda a vida. Ainda de acordo com Cassiano, Louro e Diéguez (2021), esse hábito expande o universo leitor para outras tipologias, que são ressignificadas durante todas as fases da vida humana.

Posto dessa maneira, ações culturais e pedagógicas que se propõem a uma aprendizagem significativa, que utiliza a sensibilidade e a imaginação advindas do contato dos estudantes com estilos estéticos presentes na cultura pop, como os animês e mangás e a literatura, articuladas a temáticas do seu cotidiano escolar e ao seu perfil dos jovens, revelam-se como propostas inovadoras. Mas, ao falar de cultura pop, importa discorrer brevemente sobre alguns conceitos muito importantes, à saber, o conceito de cultura, cultura popular e cultura pop, as HQs, animês e mangás.

1.6 CULTURA POPULAR E A CULTURA POP: ANIMÊS E MANGÁS

Há várias perspectivas para a discussão sobre o conceito de cultura. Essas reflexões vêm sendo formadas e moldadas ao longo do tempo. Destarte, ressaltamos que, a cultura é uma parte do processo social, da vida de uma sociedade, presente em todos os aspectos da dinâmica social (Santos, 1996). Esse conceito está interligado o estilo de vida de um povo ou uma nação e ao contexto social.

Esse entendimento corrobora as percepções do antropólogo inglês Edward Burnett Tylor (1871) “Cultura é o complexo no qual estão incluídos conhecimentos, crenças, artes, moral, leis, costumes e quaisquer outras aptidões e hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro de uma sociedade povo” (Tylor, 1871, p. 1). Nas palavras de Laraia (1986), esses padrões são aprendidos e desenvolvidos pelo ser humano que os transmite de geração em geração, e constituem a identidade comum de um povo, em um processo cumulativo resultantes das experiências históricas de várias gerações.

Partindo dos mesmos pressupostos, Fávero apud Cabral (1999, p. 41) conceitua cultura como,

> tudo o que o homem acrescenta à natureza; tudo o que não está inscrito no determinismo da natureza e que aí é incluído pela ação humana. Distingue-se na cultura os seus produtos: instrumentos, linguagem, ciência, a vida em sociedade; e os modos de agir e pensar comuns a uma determinada sociedade, que tornam possível a essa sociedade a criação da cultura (Fávero, 1983, p. 78).

Nesse sentido podemos depreender que a cultura faz parte do processo de humanização e relaciona-se com o trabalho em seu sentido ontológico. Esse processo diz respeito

> ao vasto mundo de “coisas” materiais e simbólicas que resultam do trabalho e que antes não existiam na natureza: ferramentas, instrumentos, técnicas, artefatos tecnológicos, crenças, comportamentos, conhecimentos, valores, habilidades etc. Em tudo que produz, o ser humano se coloca, isto é, ele se projeta, coloca o seu ser na sua criação. Portanto, toda produção cultural traz a marca do humano, materializa o nosso modo de existir em um determinado momento, corporifica o que se produz e como se produz a vida (Della Fonte, 2018, p. 11).

A cultura popular pode ser conceituada como um reflexo das ideias, valores e preocupações de uma sociedade em um determinado momento histórico, estando em evolução contínua, sendo moldada pelas interações sociais, migrações, avanços tecnológicos e intercâmbios culturais (Santana; Alves, 2024).

De outro lado, a cultura pop, conforme Santana e Alves (2024), está intimamente relacionada ao entretenimento, as preferências, aos gostos, sendo influenciada pelas tendências globais, mídias e pela indústria do entretenimento. Fazem parte dela os filmes, programas de TV, músicas pop, jogos eletrônicos, moda e vários outros fenômenos culturais que ganham popularidade, sendo comercializada e distribuída repetidamente, atingindo audiências de diferentes origens sociais e culturais.

Ainda de acordo com Santana e Alves (2024), enquanto a cultura popular está mais ligada às tradições transmitidas ao longo do tempo por determinados grupos sociais, sendo um conceito mais tradicional, já a cultura pop segue tendências e influências mais contemporâneas do mundo atual e globalizado, sendo algo mais transitório. Uma parte dessas tendências, são os animês e mangás, que tem despertado o interesse de jovens e adolescentes brasileiros. É importante o ressaltar tais materiais apresentam características bem distintas que os tornam um atrativo maior aos jovens se comparadas as HQs ocidentais, fazendo com que quadrinistas brasileiros como Maurício de Souza realizassem adaptações nos traços de seus desenhos.

1.6.1 Entendendo as características e atributos de animês e mangás

Os mangás não são apenas HQs importadas do Japão. Conforme Luyten (2012, p. 32), o significado da palavra mangá não diz respeito somente a histórias em quadrinhos, mas revista de história em quadrinhos, incluindo caricatura, *cartoon* dentre outros; e seu aspecto atual “não tem nada em comum com os gibis que costumamos ler, se parecendo mais com grossas listas telefônicas”.

Eles evoluíram muito ao longo do tempo e sofreram influências sociais, culturais e econômicas tanto orientais quanto ocidentais, como por exemplo, a necessidade de segmentação por gênero e idade no intuito de atingir maior público leitor e a sua impressão em papel jornal e monocromáticas, em decorrência da pobreza no pós-guerra (Luyten, 2012).

O termo mangá foi concebido, pela primeira vez, por *Katsushita Hokusai* (1760-1849), para designar suas xilogravuras em madeira numa arte denominada *ukiyo-ê*, mas a popularização no Japão veio por meio do desenhista Rakuten Kitazawa (1876-1955) que sob forte influência cartunistas *Charles Wirgman* (1835-1891) e *Georges Bigot* (1860-1927), passou a inserir balões e o arranjo em sequências, formando um padrão narrativo em suas produções, no final do Período Edo (1603-1868), quando houve a entrada intensa de livros, revistas e jornais estrangeiros, trazendo grandes influências europeias (Luyten, 2012).

Mas, apesar de já existirem há muito tempo, foi durante a Segunda Guerra Mundial, que os mangás passaram por uma grande renovação sob influências dos americanos, quando o desenhista *Tesuka Ossamu* (1928-1989), inspirado nos desenhos animados de *Walt Disney*, além do cinema alemão e francês, insere efeitos cinematográficos em suas criações. Esse mesmo desenhista introduziu os olhos grandes e amendoados, característica marcante dos personagens de mangás e animês que permanecem até hoje (Luyten, 2012).

Os animês são as animações japonesas, em formato de desenhos animados, criadas a partir dos mangás e responsáveis popularização daqueles no mundo, principalmente no Brasil (Baptista *et al*., 2021). Seus personagens possuem características visuais e estéticas bem específicas, como olhos grandes e brilhantes, corpos esguios, cenas cheias de movimentos, luzes e efeitos (Santoni, 2017; Carlos 2009).

Os mangás chegaram no Brasil com imigração japonesa entre os anos de 1908

e 1970, no intuito de manutenção da língua e da cultura japonesas (Mussarelli; Miotello, 2016). Eles ganharam maior popularidade no Brasil, a partir do final da década de 1990 e início dos anos 2000, com o lançamento dos animês *Dragon Ball* e, em especial Os *Cavaleiros do Zodíaco*, na TV aberta. Posteriormente outros animês como, *Samurai X, Sakura Card Captors, Guerreiras Mágicas de Rayearth e Vídeo Girl Ai.* A partir disso, se seguiram outros lançamentos em mangás como: *One Piece, Vagabond, Inu-Yasha, Love Hina, Dark Angel, Demon Slayer* dentre outros. E, muitos deles serviram de inspiração para filmes em *live-action* (filmagens com atores), dramáticos e até mesmo novelas (Carlos, 2009).

O envolvimento dos jovens brasileiros com elementos da cultura pop japonesa, tem influenciado muitos criadores nas mais diversas áreas do entretenimento, da moda e das artes, principalmente após a Segunda Guerra Mundial (Sato, 2007). Esse estilo visual e textual faz parte do dia a dia de jovens e adolescentes brasileiros e, sua presença entre a eles decorre da cultura de massa da indústria do entretenimento (Carlos, 2009).

As principais diferenças entre os mangás e as HQs ocidentais, está na forma de leitura. Os mangás têm leitura de cima para baixo e da direita para a esquerda. E suas narrativas seguem o padrão de livros com começo, meio e tem um fim definitivo, ao passo que as HQs ocidentais, apresentam narrativas mais curtas e independentes, na maioria das vezes não possuem um final definitivo e se prolongam por muitos anos.

Os animês e mangás são divididos por categoria de leitor, com temas, gêneros específicos e por faixa etária. Existem os mangás *kodomo* ou *shokagu mangá* (para crianças em idade escolar, com conteúdo de história, matemática, moda, utilizando contos com personagens históricas, desenhos dentre outros), *shounen* mangá (para meninos, que inclui adolescentes, tem muita aventura, melodrama, violência física, ação e esportes), *shojo* mangá (para as meninas, evocam o romantismo e os dramas psicológicos), *hentai, seinenshi* (para homens jovens e adultos com forte apelo sexual) e *Josei* (para mulheres adultas) de maneira resumida essas são principais categorias (Luyten, 2012; Massarollo, 2019).

A associação de imagens e textos de maneira sequencial e síncrona desse estilo de arte, tem a finalidade de divertir e ao mesmo tempo educar seus leitores, muitos deles, jovens e adolescentes do ensino fundamental e médio (Linsingen, 2007). Conforme aponta Linsingen (2007), em vista disso, apresentam narrativas trágicas, cômicas ou suas combinações, buscando sempre sua identificação com o

leitor, através dos seus personagens ou de suas temáticas.

Os animês e mangás têm gerado interesse por parte de alguns pesquisadores ao nível de pós-graduação, do campo educacional. Surgem como uma alternativa criativa e inovadora, para a promoção de práticas que estimulam o ensino-aprendizagem e a diversidade cultural. Devido as suas potencialidades educativas e lúdicas, e gêneros para várias faixas etárias, animês e mangás tem sido alvo de pesquisas no campo educacional brasileiro, que destacam o seu grande potencial para o ensino.

1.7 ANIMÊS E MANGÁS NO ENSINO

O uso de animês e mangás na prática educacional tem despertado a atenção de pesquisadores brasileiros, revelando contribuições importantes para o desenvolvimento integral dos estudantes. A maioria dos estudos tem foco central a utilização de animês e mangás como recursos educacionais e pedagógicos na sala de aula. O Quadro 1 reúne artigos, teses e dissertações relacionados ao tema, evidenciado que ainda há lacunas de pesquisa em bibliotecas no contexto da EPT, especialmente na Região Norte.

Quadro 1 – Artigos, teses e dissertações relacionadas

2019	Dissertação	IFTM	MORAES, Natália C. R. de.	Biblioteca ativa na EPT: minicurso [...] histórias em quadrinhos.
2021	Dissertação	UFERSA	SILVA, D. R. da	Por um saber-afetivo na escola: o uso do mangá *Claymore* (2001-2014) [...] ensino de história
2022	Dissertação	UFG	SILVA, R. de O.	A linguagem [...] uma HQ sobre o Césio-137
2022	Tese	UFAL	RODRIGUES, A. da S.	Ciência por meio da cultura otaku: [...] do conhecimento em animes
2023	Dissertação	FIOCRUZ	BAPTISTA, A. I. S.	Estudo das percepções de professores do ensino básico na proposta de utilização de animês do Studio Ghibli[...]: perspectivas e enfrentamentos
2023	Dissertação	UNILASALLE	FUNAKURA, M. A.	Estudos acerca de mangás e animês [...]: tendências e desafios contemporâneos
2021	Caderno Intersaberes		MORAIS, F.; SILVA, M. A. L.	Mangá e anime no ensino das artes visuais: o desenho nipônico como ferramenta didática de formação pessoal e social

2021	Revista Eletrônica Ludus Scientiae	TORRES, C.I.O.; SILVA,C.D.D.; SEIXAS,N.R.M.; BEZERRA,P.D.F.; ALMEIDA,L.M	Uso do anime *Hataraku Saibou* (*Cells at Work*!) numa proposta metodológica para o ensino de Biologia
2022	Revista Educação Pública	ASSIS, Sheila Soares de *et al*.	Os microorganismos, saúde e ambiente: entrelaçando currículo e entretenimento
2022	Revista de Comunicação Dialógica	PINHO, Milena de Souza Caldas; AMARO, Vitória Muniz; BAALBAKI, Angela Corrêa Ferreira	"MANGÁS SURDOS": uma proposta de elaboração de material didático para o ensino de língua portuguesa para alunos surdos.
2023	Revista Biodiversidade	ALMEIDA, J. C.; MARAFON, A. de A.; GHERARD, S. R. M.	A utilização de mangá como ferramenta pedagógica para a contextualização de diversas disciplinas: uma breve revisão de literatura de 2001 a 2021
2023	Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento	LIMA, E. de O; NUNES, MA da C.	O uso de mangás no ensino de leitura: Uma investigação sobre a inserção da literatura japonesa com alunos do ensino fundamental
2023	SAPIENS - Revista de Divulgação Científica	SANTOS, Alef Bruno dos; MORAES, E. Perin.	O anime *Dr. Stone* como ferramenta lúdica em potencial para organização do conhecimento prévio
2024	Revista Debates Insubmissos	CARVALHO, Rebecca; SOUZA, Vera de.	Reflexões sobre as violências e as diferenças no contexto escolar utilizando animes

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Foram identificados nos artigos, dissertações e teses aportes teóricos e empíricos relacionados as quatro principais categorias que permeiam o uso de animês e mangás aproximando-se do escopo desta pesquisa, quais são: a biblioteca, a leitura, a EPT e o desenvolvimento humano integral. Especificamente, no que diz respeito a biblioteca e a formação de leitores (leitura), os artigos evidenciam que animês e mangás são um excelente atrativo para o despertamento do hábito de leitura, servindo com uma ponte entre fontes disponíveis na biblioteca e os conteúdos apresentados na sala de aula.

Nas palavras de Vergueiro (2004), HQs podem aumentar a motivação dos estudantes para os conteúdos, despertando sua curiosidade, desafiando seu senso crítico. Somando-se a isto, a sua forte identificação com os ícones da cultura de massa, muitos deles personagens dos HQs, animês e mangás, também é um elemento que confirma sua utilização nos processos didáticos. Os estudos aqui apresentados corroboram o que fora argumentado por Vergueiro (2004) e, embora não utilizem os termos EPT e desenvolvimento humano integral, evidenciam

claramente que animês e mangás colaboram no ensino de vários conteúdos do ensino científico, tecnológico, cultural e profissional.

No que se refere a formação humana integral, a qual enfatiza que o estudante não é um mero receptor de conteúdos de maneira mecanizada e instrumental, mas um cidadão crítico e engajado na sociedade, os artigos aqui apresentados reforçam que os animês e mangás estão muito além do entretenimento, representando acontecimentos do nosso dia a dia, veiculando opiniões e instigando a reflexão e o pensamento crítico sobre temas sensíveis da nossa sociedade.

No estudo de Lima e Nunes (2023), os autores investigaram como os mangás podem estimular o hábito de leitura em sua prática pedagógica contribuindo para o aprendizado da Língua Portuguesa entre os estudantes do ensino fundamental. Sua conclusão foi de que a maioria dos seus participantes prefere ler mangás em seu tempo livre e que esses recursos têm potencial para promover o encontro entre a palavra e o sujeito que lê. Isso indica possibilidades de utilização desse formato para atrair os estudantes e torná-los protagonistas de seu processo de aprendizagem.

Uma outra utilização muito relevante é apresentada por Pinho, Amaro e Baalbaki (2022), em que as autoras demonstram o uso de mangás para o ensino de Língua Portuguesa como segunda língua para os estudantes surdos. Para isso elas utilizam obras como *Koe no Katachi* e *Ousama Ranking* que trazem a tematização da surdez e a linguagem de sinais. Seu estudo incita para disponibilidade de acervos inclusivos na biblioteca, visto que é um ambiente oportuno para compartilhamento de saberes e de reflexão.

O estudo de Nazareno e Reisdörfer (2022) aponta que habilidades sociais e profissionais podem ser desenvolvidas por meio de trabalhos em grupo utilizando animês e mangás. Eles apresentam temas como história, fantasia e vida contemporânea, além de levantarem questões como bullying, amizade e escolhas morais, contribuindo para tornar as lições mais efetivas. Destacam ainda, que existem mangás específicos para escolas. De acordo com Nazareno e Reisdörfer (2022), suas narrativas atuam como forma de anunciar as necessidades de uma sociedade, ou ainda suas preocupações em relação às situações reais, sinalizando que vão além do objetivo de entretenimento, favorecendo a formação social e intelectual dos seus leitores.

Santos e Moraes (2023), analisaram amplamente o animê/mangá *Dr. Stone* como um "organizador prévio" para o ensino de Química e Física. Sob o olhar dos

autores, a simples memorização de fórmulas deve ter menos prioridade e dar lugar a um ensino lúdico e contextualizado, que objetive a construção conceitual possibilitando a aprendizagem significativa. A obra escolhida que apresenta a reconstrução da sociedade por meio do método científico e da tecnologia, abordando vários conceitos como normas de segurança em laboratório, a produção de pólvora, vidro, eletricidade e antibióticos (Santos; Moraes, 2023). Saberes que dialogam com as ciências aplicadas e o desenvolvimento tecnológico da EPT.

No artigo de Carvalho e Souza (2024), os animês *Boku no Hero Academia* e *Ousama Ranking* possibilitaram a criação de espaços de reflexão coletiva sobre bullying, preconceito, diversidade de gênero e linguagem neutra no ambiente escolar do ensino médio, que muitas vezes é permeado por conflitos diversos. Ao se identificarem com os personagens, os adolescentes ganham voz para denunciar hostilidades e pensar em formas de emancipação e empatia, enfatizam Carvalho e Souza (2024). Assim, suas narrativas podem auxiliar no debate sobre violências e diferenças no ambiente escolar.

Morais e Silva (2021) demonstram por meio de pesquisa bibliográfica como a prática do desenho de mangás nas aulas de Artes Visuais pode ser uma ferramenta de autoconhecimento, ajudando o jovem a lidar com suas inseguranças, construir sua identidade por meio da criatividade, desenvolvendo sua autonomia e capacidade de transformar o seu meio social. Demostram que mangás são recursos importantes para formação social e pessoal.

Sob este mesmo olhar, Torres *et al.* (2021), enfatizam ser necessária a superação da visão higienista e conteudista das aulas de Ciências e Biologia, com práticas pedagógicas que ultrapassem os currículos preestabelecidos. Em vista disso, utilizaram cenas do animê *Hataraku Saibou* (*Cells at work!*) para trabalhar conceitos científicos relacionados aos processos fisiológicos do corpo humano, com uma linguagem lúdica e acessível, contemplando temas pertinentes aos objetos de conhecimento previstos nas disciplinas de Ciências Naturais na educação básica.

O artigo de Assis *et al.* (2022), demonstram que animês e mangás podem ser utilizados no ensino de Ciências e Biologia, apresentando sugestões para uma abordagem integrada e com potencial para estimular crianças e jovens para temáticas do eixo saúde e ambiente, sendo utilizados como ponto de partida para a discussão e produção de materiais afins inspirados nesse estilo de arte promovendo a cidadania, a criatividade e a consciência ambiental.

Almeida, Marafon e Gherardi (2023), destacaram em seu estudo, por meio de uma revisão de literatura, a relevância da utilização dos mangás para a contextualização de diversas disciplinas. Destacam que esses materiais, apesar de ainda serem muito estereotipados, se bem adaptados e aplicados, podem contribuir para a educação de crianças e jovens, disseminando novas experiências culturais, de maneira mais dinâmica e atrativa.

A dissertação de Moraes (2019), mostra como a realização de uma oficina de criação de HQs inspirados em obras literárias, pode contribuir para o desenvolvimento humano e o letramento literário dos estudantes do ensino médio ao mesmo tempo que dinamiza a biblioteca a tornando um espaço mais ativo e inovador.

Silva, D. (2021), utilizou o mangá *Claymore* nas aulas de história para trazer reflexões sobre o feminino a partir das abordagens históricas presentes no seu enredo. Concluiu que a linguagem artística e lúdica desses materiais é indispensável para despertar o afeto pelo conteúdo.

A tese de Rodrigues (2022), capturou e analisou o conteúdo científico presente em seis animês de grande circulação, nos quais foram identificadas ações para a circulação de conhecimento científico e propõe uma melhor utilização de animês para divulgação científica, destacando que são recursos de relevância a difusão do conhecimento científico.

Silva, R. (2022), em seu trabalho demonstra que por meio da criação de uma história em quadrinhos abordando a tragédia do Césio-137, é possível estimular habilidades leitoras, como interpretação de imagens, a compreensão de linguagens verbal e não verbal, desenvolvendo diversas competências nos estudantes.

Funakura (2023) realizou um mapeamento do uso de animês e mangás no contexto da sala de aula, identificando as principais tendências e desafios para inserção desses materiais. Constatou que são materiais com grande potencial para o estímulo da formação socioemocional dos jovens e adolescentes, pois muitos se identificam com os personagens e suas histórias, formando seu senso crítico e sua criatividade.

Baptista (2023), buscou analisar as percepções dos docentes quanto à proposta de utilização de animês e mangás nas suas práticas pedagógicas no ensino de Ciências e Biologia. A autora realizou uma oficina de capacitação em que os participantes analisaram trechos do animê *Studio Ghibli*, para trabalhar Temas Contemporâneos Transversais (TCT) de Saúde e Meio Ambiente na BNCC.

2 METODOLOGIA

Nesta seção, será abordado o percurso metodológico para o desenvolvimento da pesquisa, as etapas de coleta de dados, instrumentos utilizados, informações sobre a amostra e os aspectos éticos adotados para sua realização. É apresentada a importância da abordagem qualitativa e natureza aplicada para o alcance dos objetivos propostos a partir das bases teóricas conceituais. A partir desses fundamentos, explica-se como a pesquisa participante se revelou a mais adequada para este estudo, que teve participação ativa dos estudantes durante todo o processo aplicação do PE.

Serão descritos os participantes da pesquisa, o seu contexto local e as escolhas da pesquisadora para coleta e análise de dados quais foram grupo focal, o que possibilitou o diálogo e interação entre pesquisadora e pesquisados. E, análise de conteúdo de Laurence Bardin, atendendo assim a proposta de pesquisa. Diante do exposto, a seguir serão demonstradas como as escolhas metodológicas com os objetivos da pesquisa e o aporte teórico já apresentado neste estudo.

2.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Este estudo foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, que na perspectiva de Creswell (2014) é importante quando necessitamos estudar um grupo de pessoas. O que nos permite uma compreensão mais complexa e detalhada da questão de pesquisa, a partir de uma compreensão do ambiente dos participantes do estudo. Ela busca entender os sujeitos envolvidos na pesquisa, para, através deles, compreender também o seu contexto (Freitas, 2007).

A natureza aplicada se une aos objetivos exploratório e reflexivo, que possibilita a aquisição de novos conhecimentos e sua aplicação prática, ao levantar as opiniões, atitudes e crenças para descobrir possíveis relações entre variáveis. Como afirmado por Prodanov e Freitas (2013, p. 51-52)

> quando a pesquisa se encontra na fase preliminar, tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento, isto é, facilitar a delimitação do tema da pesquisa; orientar a fixação dos objetivos e a formulação das hipóteses ou descobrir um novo tipo de enfoque para o assunto.

A pesquisa classificada como participante foi revelada a mais adequada, em

virtude de que a pesquisadora faz parte do universo pesquisado, se identificando com os pesquisados e poderá interagir com eles acompanhando todas as ações, dialogando criticamente. De acordo com Freitas (2007) a observação participante permite a pesquisadora construir sua compreensão a partir das relações intersubjetivas estabelecidas com os sujeitos com quem pesquisa.

Ainda de acordo com Freitas (2007) essa participação ativa tanto do pesquisador quanto do pesquisado resulta em oportunidades para que eles reflitam, aprendam e se ressignifiquem no processo de pesquisa. Ela abre a possibilidade de auxiliar a população envolvida a identificar os seus problemas, analisá-los de maneira crítica e buscar soluções mais adequadas, além de oportunizar a adaptação conforme as condições específicas de cada situação concreta (Creswell, 2014; Brandão, 2001).

2.2 LOCAL DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada no *Campus* Gurupi do IFTO. Ele está localizado no sul do Tocantins, é parte do projeto de expansão da RFEPCT, teve sua autorização de funcionamento publicada no Diário Oficial da União de 1º de fevereiro de 2010, por meio da Portaria n.º 130, de 29 de janeiro de 2010, do Ministério da Educação. É uma referência no sul do Tocantins, desenvolvendo atividades de ensino, pesquisa e extensão e atendendo os setores produtivos e o desenvolvimento tecnológico de Gurupi e regiões vizinhas, gerando transformação social (IFTO, 2024).

Nesta unidade são ofertados cursos técnicos integrados ao ensino médio, a saber: Técnico em Administração, Técnico em Agropecuária, Técnico em Edificações e Técnico em Teatro, além dos cursos de Formação Inicial e Continuada (FIC). São ofertados, ainda, os cursos de Bacharelado em Engenharia Civil, Licenciatura em Teatro e os Tecnológicos, sendo um em Gestão Pública e o outro em Produção de Grãos e os cursos de Pós-Graduação *Latu Sensu* em Arte-Educação e Pós-graduação em Linguagens.

2.3 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Participaram desta pesquisa, dez estudantes, sendo oito estudantes do curso Técnico EMI em Teatro e dois estudantes do curso Técnico EMI em Administração, do *Campus* Gurupi do IFTO, todos cursando a 1ª série, que aceitaram voluntariamente

participar da pesquisa e assinaram os termos de consentimento e de uso de imagem, som e voz. Os estudantes do EMI em Edificações não entregaram termos devidos e justificaram o seu não engajamento no projeto, por já estarem envolvidos em diversas atividades e projetos escolares, além do risco de reprovação em várias disciplinas.

A escolha do público-alvo decorreu de maior possibilidade de envolvimento das turmas com a temática da pesquisa e ao interesse dos docentes que ministravam a disciplina de Literatura que é parte do currículo das referidas turmas. Outro fator decisivo foi a necessidade de desenvolvimento de ações mais criativas e inovadoras que dialogassem com o ensino e o currículo no qual os estudantes pudessem compartilhar suas vivências e experiências e contato com a biblioteca a valorizando como espaço de ensino-aprendizagem.

Devido ao fenômeno investigado estar inserido em um contexto educacional específico, o número menor de participantes decorreu destas características e das limitações do campo empírico, sendo coerente com a natureza e os objetivos desta pesquisa. Nesse cenário, a construção da compreensão do fenômeno se deu qualitativamente a partir da articulação das evidências produzidas no decorrer da pesquisa, como questionários, diário de campo, roda de conversa, observação, produções dos participantes. Essas fontes complementaram e enriqueceram a análise tornando o conjunto de participantes e de dados produzidos suficientes, sendo pertinentes ao problema investigado e aos objetivos deste estudo.

2.4 ASPECTOS ÉTICOS DA PESQUISA

Este projeto foi submetido ao Comitê de Ética e Pesquisa (CEP), em concordância com as exigências da Resolução do Conselho Nacional de Saúde (CNS) n° 466, de 12 de dezembro de 2012, CEP/CONEP/CNS/MS, por ser uma pesquisa envolveu seres humanos. Desta maneira, assegurou-se o anonimato dos participantes, a participação voluntária e a possibilidade de desistência, a qualquer momento e sem nenhum prejuízo ou penalidades.

Somente após apreciada e aprovada pelo CEP, a pesquisa foi iniciada. O convite aos estudantes aconteceu nos horários das aulas de Literatura e Artes, sendo esclarecidos sobre sua participação voluntária, havendo ainda a possibilidade de se retirar da pesquisa, a qualquer momento, sem nenhum ônus. Ademais, foram informados de que os encontros seriam gravados e/ou fotografados para posterior

transcrição e análises de sua participação. E a pesquisadora se colocou à disposição para realizar encaminhamento e o acesso a tratamento de saúde, caso fosse necessário.

Foram coletadas as assinaturas dos termos de consentimento: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE') para os responsáveis legais por menores de idade e Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), para os estudantes são menores de idade, e o Termo de autorização para utilização de imagem, som e voz. Além dos termos de autorização e execução da pesquisa destinados ao *Campus* Gurupi e de compromisso do pesquisador, a fim de garantir a ética desta investigação.

2.5 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO DE PARTICIPANTES

Foram convidados a participar voluntariamente da pesquisa os estudantes matriculados na 1ª série dos cursos Técnicos EMI em Teatro, EMI em Edificações e EMI em Administração, do *Campus* Gurupi do IFTO. Participaram aqueles que concordaram voluntariamente e que, tanto eles quanto os seus pais e/ou responsáveis legais, assinaram o TALE e o TCLE, respectivamente. A autorização dos responsáveis legais no TCLE foi imprescindível, tendo em vista que muitos discentes são menores de idade. Outro requisito indispensável foi a assinatura do TALE pelos discentes menores de idade.

Foram excluídos da pesquisa todos que não atenderam ao perfil delimitado como critério de inclusão na pesquisa: estudantes matriculados na 1ª série do EMI em Teatro, EMI em Edificações e EMI em Administração. E, aqueles não entregaram o TCLE e TALE, e o Termo de uso de imagem, som e voz, preenchidos e assinados, por eles e por seus pais e/ou responsáveis legais.

2.6 COLETA DE DADOS

A coleta de dados foi realizada, por meio de grupo focal, em duas etapas, alinhadas à abordagem qualitativa da pesquisa. Inicialmente, foi aplicado um questionário para captar os conhecimentos prévios dos estudantes que aderiram ao projeto. A segunda etapa, ocorreu no dia da última ação proposta, por meio de roda conversa com os participantes. Essa metodologia possibilitou uma compreensão mais ampla e aprofundada dos fenômenos investigados, agregando informações

detalhadas ao estudo. A seguir, cada etapa será apresentada em detalhes.

2.6.1 Primeira etapa

Na primeira etapa da coleta de dados foi aplicado um questionário semiestruturado, na plataforma (*Google Forms)*, com perguntas abertas e fechadas, para captação dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre as temáticas de animês, mangás e a biblioteca como espaço de ensino-aprendizagem ativa (Apêndice B). O questionário possibilitou a organização de uma sequência de perguntas, especialmente se utilizados no formato *online.*

Esse formato oferece opções diversificadas de aplicabilidade conforme a necessidade de cada pesquisa (Bastos *et al.*, 2023). Outras vantagens do uso do questionário estão associadas ao alcance de várias pessoas de maneira simultânea, economia de tempo como viagens para obtenção de informações, respostas rápidas e precisas e uniformidade de informações (Oliveira *et al.,* 2016, n.p).

2.6.2 Segunda etapa

A segunda etapa, com o Grupo Focal (GF) presencial, do tipo roda de conversa com os estudantes, com duração de 45 minutos, utilizou-se um roteiro de perguntas semiestruturado. Esta técnica revelou-se a mais apropriada devido à possibilidade da participação ativa dos estudantes em todo o processo, compartilhando, ideias, saberes e dúvidas. Ela proporciona a compreensão da realidade do grupo de estudantes, captando seus comportamentos, percepções, hábitos, valores, fatores que os influenciam, bem como suas motivações, com maior detalhamento e profundidade, abrindo caminho para o desenvolvimento de teorizações a partir de falas e acontecimentos (Gatti, 2007). Esses aspectos permeiam o universo desta pesquisa.

Conforme Backes *et al. (*2011), o GF proporciona a criação de uma atmosfera propícia à troca de experiências e discussões em torno de temáticas pouco exploradas. Apesar do grupo pequeno de participantes, essa metodologia se revelou a mais adequada, principalmente devido a abordagem desta pesquisa necessitar do estímulo do debate, da interação e socialização entre os participantes, permitindo melhor problematização do tema abordado do que em uma situação de entrevista

individual.

No dia da última ação proposta, os participantes foram entrevistados, em uma roda de conversa com perguntas intencionais voltadas à educação. O objetivo foi verificar as percepções dos estudantes sobre os impactos de sua participação nas ações do CAM em seu processo de ensino-aprendizagem. Além disso, foi analisada a compreensão dos estudantes sobre a biblioteca como um espaço de aprendizagem criativa e inovadora

Os encontros foram gravados em áudio e vídeo para registro dos momentos vivenciados pelo GF no CAM. Gravações de vídeo são indicadas sempre que se pretende um estudo das ações humanas, complexas e difíceis de serem descritas por um único observador (Loizos, 2002). Minayo (2002), enfatiza que filmagens permitem ao pesquisador documentar situações do cotidiano vivenciado, retendo vários aspectos do universo pesquisado.

Além disso, foram feitas notas de campo dos encontros, para captar as percepções dos estudantes sobre as ações desenvolvidas, que possibilitaram a análise qualitativa das ações e atividades culturais e pedagógicas do CAM. O diário de campo é um instrumento ao qual se pode recorrer em qualquer momento da pesquisa, inserindo percepções, angústias, questionamentos e informações que não são obtidas a partir de outras técnicas (Minayo, 2002).

Acredita-se que a combinação do questionário e da roda de conversa por meio de um grupo focal para coleta de dados, favoreça o enriquecimento da análise de conteúdo e uma compreensão mais aprofundada e ampliadas dos fenômenos que envolvem esta pesquisa e identificando se houve avanços na articulação entre a biblioteca e o currículo dos cursos das turmas em que foi aplicado o PE, no processo de ensino aprendizagem dos estudantes. O Quadro 2 demonstra as etapas de coleta de dados que serão trabalhadas.

Quadro 2 – Etapas da coleta de dados com o GF

1	Para você, o que são animês e/ou mangás?	O que mudou na sua compreensão sobre animês e mangás?
2	Qual a diferença entre animês e mangás?	
3	O que você prefere: animês ou mangás?	
4	O que mais chama a sua atenção nos animês e/ou mangás?	Houve alguma mudança nas preferências de leitura de animês e mangás depois de sua

		participação nessa pesquisa?
5	Quais animês e/ou mangás você já leu e/ou assistiu?	Houve alguma mudança na forma de ler e assistir os mangás e animês?
6	Você tem amigos(as) também gostam de ler e/ou assistir animês e/ou mangás?	Houve alguma mudança em seu entendimento sobre o sentimento de pertencimento após participar deste projeto? Se sim, como você se sente conectado(a) agora?
7	Você acha que o seu contato com os animês e/ou mangás influenciam a sua forma de pensar e de agir?	Houve alguma mudança em suas atitudes e formas de pensar após participar deste projeto? Se sim, quais?
8	Qual a sua percepção sobre a relação entre os conteúdos presentes nos animês e/ou mangás e o seu aprendizado?	Houve alguma mudança na sua percepção sobre a relação entre conteúdos e animês e mangás como seu aprendizado?
9	Ao falar sobre a biblioteca, o que vem em sua mente?	O que mudou na sua compreensão sobre a biblioteca?
10	Você gostaria de participar de um Clube Animês e Mangás?	A participação no Clube de Animês e Mangás contribuiu para a sua formação? De que forma?

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

2.7 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE DADOS

As abordagens qualitativas de pesquisa têm como enfoque a explicação de fenômenos sociais a partir das experiências de grupo ou indivíduos, partindo da observação e registro de suas práticas de interação e comunicação (Flick, 2009). Nessa perspectiva, é de grande relevância a compreensão e explicação dos fenômenos os relacionando numa integração entre o individual e o social (Freitas, 2007). O pesquisador participa de todo o processo investigativo, juntamente com os pesquisados, onde ambos podem refletir, aprender e ressignificar-se nesse processo (Freitas, 2007).

Diante disso, foi escolhido o método de Análise de Conteúdo (AC) de Laurence Bardin, que de acordo com Bauer (2007) “é uma técnica para produzir inferências de um texto focal para seu contexto social de maneira objetivada”. Este método de análise revelou-se como procedimento mais apropriado para esta pesquisa, visto que envolverá um grupo restrito, com comunicações diversificadas e atividades variadas como exposição, cartazes e discursos que envolverão o grupo pesquisado.

Conforme Bardin (2016), a AC é marcada por uma grande diversidade de formas, sendo adaptável e aplicável a qualquer comunicação, sejam elas verbais ou

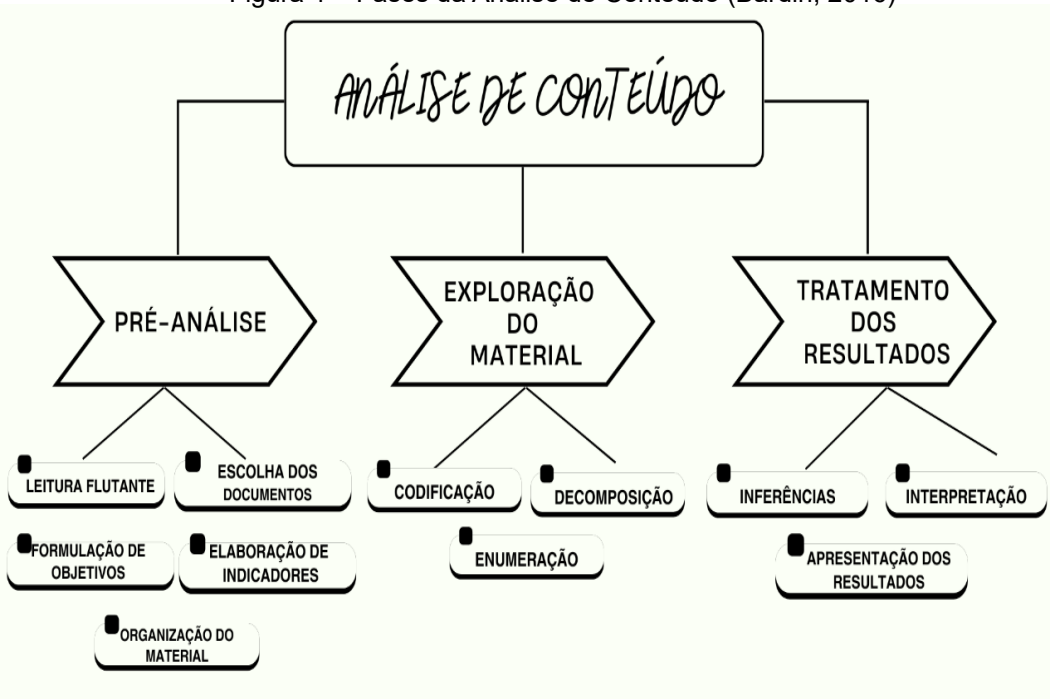
textuais. Assim, “qualquer veículo de significados de um emissor para um receptor, controlado ou não por este, deveria poder ser escrito e decifrado pelas técnicas de análise de conteúdo” (Bardin, 2016 p. 38).

A análise de conteúdo é definida por Laurence Bardin como

> um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (Bardin, 2016, p. 48)

O percurso da análise de conteúdo passa por três fases, seguindo uma ordem cronológica: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação (Bardin, 2016), conforme a figura 1.

Figura 1 – Fases da Análise de Conteúdo (Bardin, 2016)



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

As informações coletadas foram transcritas com a utilização do recurso *Word on line* e, a partir das leituras das respostas captadas, verificados padrões e categorias significativos, e organizados em eixos temáticos, a saber: percepções sobre o CAM, contribuições para a formação humana integral, práticas inovadoras na biblioteca, ações pedagógicas ativas e criativas. Cada estudante encontra-se representado pela E, seguida de um número, à saber: E1, E2, E3, E4 e assim sucessivamente.

O Quadro 3 demonstra como serão utilizadas as ferramentas da AC, de Bardin (2016) nesta investigação.

Quadro 3 – Utilização das ferramentas de Laurence Bardin

Preparação do material • Transcrição de áudios e vídeos no word online • Organização das fontes de informações • Verificação preliminar de elementos de significado • Selecionar os documentos relevantes • Constituir o *corpus* de análise	Codificação • Descobrir as unidades de registro e de contexto (temas) relevantes face aos objetivos estabelecidos • Separar da unidade de registro e contexto, eixos temáticos • Enumeração por presença	Apresentação dos resultados • Descrição das condições e cenário que permeiam o tema • Ponderações sobre das influências externas • Descrição das descobertas • Utilização de gráficos, tabelas dentre outros
Leitura flutuante • Primeiro contato com o conteúdo do material • Captura de ideias e temas emergentes • Anotações das impressões iniciais	Categorização • Agrupar as grandes categorias temáticas • Classificação dos elementos comuns a cada categoria (subcategorias) • Organização da categorização de maneira estruturada • Critério semântico	Interpretação e inferências • Análise dos dados a partir dos objetivos • Interpretação das categorias • Elaboração de inferências e conclusões

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Os resultados dessa análise forneceram embasamento para a materialização do PE (guia), em formato digital, contendo a trilha das atividades culturais e pedagógicas realizadas para a criação e implementação do CAM na biblioteca, de maneira integrada ao currículo em EPT.

3 PRODUTO EDUCACIONAL

Esta pesquisa partiu da implementação de atividades e ações interativas e culturais de forma colaborativa com os participantes da pesquisa. Destaca a importância e as contribuições da utilização de animês e mangás na articulação entre a biblioteca e o currículo em EPT. Foram utilizadas plataformas digitais interativas, tendo em vista o público-alvo composto por adolescentes.

O “OTAKUCAM – Clube de Animês e Mangás”, foi criado na Biblioteca do *Campus* Gurupi do IFTO, com ações diversificadas daquelas já realizadas em sala de aula: rodas de conversa, ciclo de leitura de mangás, oficina de *cosplay*[2] e momento cultural, todas articulando os animês e mangás a temáticas educacionais de Artes e Literatura.

A partir das ações implementadas junto aos estudantes dos cursos EMI em Teatro e EMI em Administração, foi produzido um guia interativo contendo as fases de aplicação do PE e as ações/atividades culturais e pedagógicas voltadas para o uso de animês e mangás na biblioteca, de maneira articulada ao currículo em EPT, em forma de trilha, no contexto das Artes. Inclui ainda, sugestões de títulos e temas de animês e mangás relevantes para utilização no ensino.

As ações propostas no guia podem ser replicadas por Bibliotecários e demais educadores, servindo como referência para outros IFs e *campi*, que se propuserem a utilizar animês e mangás como estratégia para abordagem de variados conceitos que muitas vezes se apresentam complexos aos estudantes, de maneira mais leve, prazerosa e lúdica.

É importante destacar que, foi solicitado aos professores uma parceria para realização das ações no horário das aulas da disciplina de Literatura. Mas, tendo em vista que os participantes eram de turmas diferentes e a participação voluntária, foi necessário ajustar um horário que possibilitasse a participação de todos em conjunto. Dessa maneira, foi acordado entre os estudantes e a pesquisadora que os encontros seriam realizados às quartas-feiras, no contraturno das aulas.

Em primeiro momento, foi solicitado aos professores de Literatura, um espaço durante a aula, para apresentação da proposta e dos objetivos da pesquisa aos estudantes, entrega e leitura dos TALE’s para os menores de idade, TECLE’s para os

[2] *Cosplay* diz respeito ao ato de se fantasiar de personagens da cultura pop, *geek* e/ou *nerd*.

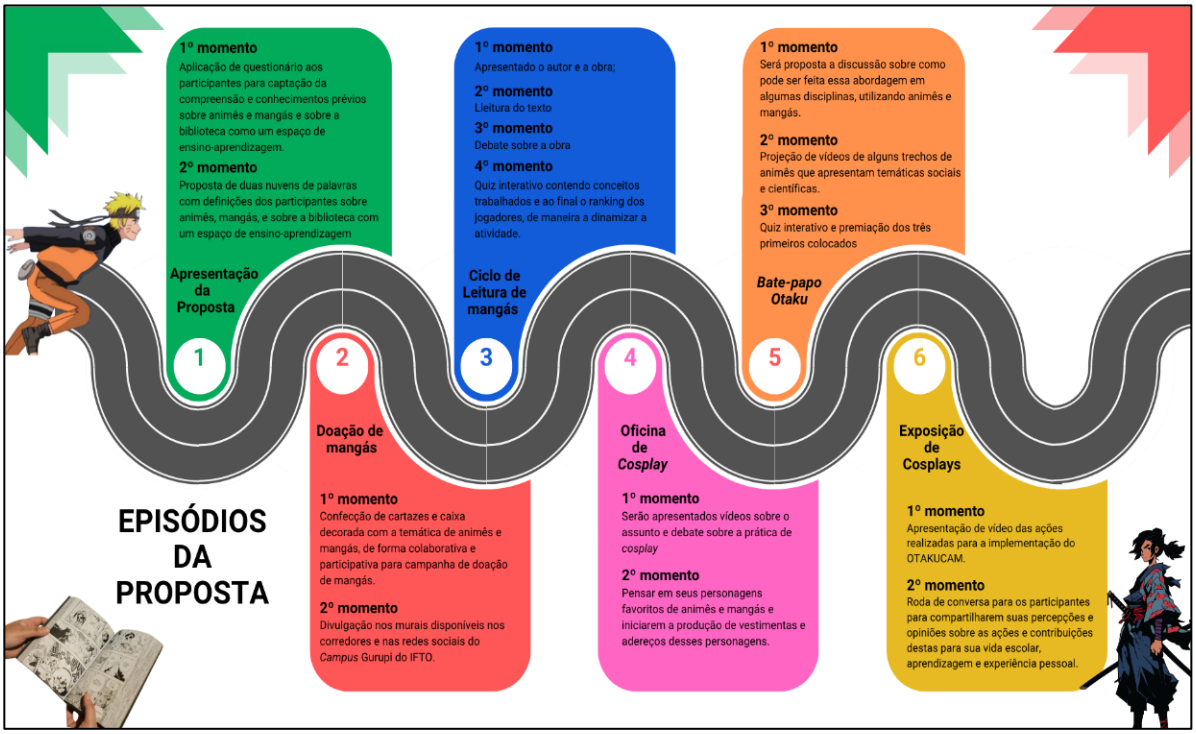
responsáveis legais dos estudantes menores de idade e Termos de Autorização de uso de imagem, som e voz.

No horário das aulas de Literatura, com a autorização dos professores, a proposta foi apresentada aos estudantes das turmas da 1ª série dos cursos Técnicos EMI em Teatro, EMI em Administração e EMI em Edificações, para compreenderem a abordagem e a importância de sua participação até a finalização da aplicação do PE. Em seguida foi aberto espaço o esclarecimento de suas dúvidas e realização de perguntas. Uma vez esclarecidas todas as dúvidas, foram entregues todos os termos de consentimento e de uso de imagem, som e voz para que os estudantes para que fossem coletadas as assinaturas deles e de seus responsáveis legais. Nesse dia, foi agendada a data da devolutiva de todos os termos devidamente assinados. Após a entrega dos termos devidamente assinados, foi marcada a data de realização da primeira ação do CAM, em que seria realizado primeiro GF.

3.1 DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO EDUCACIONAL (A JORNADA)

A aplicação do PE consistiu em uma trilha de ações/atividades culturais e pedagógicas voltadas para o uso de animês e mangás na biblioteca, de maneira articulada ao currículo em EPT no contexto das artes em geral. As ações aconteceram em 06 etapas, denominadas “episódios”, devido a relação direta do PE com o universo dos animês e mangás que subdividem suas histórias em episódios, caracterizando a jornada dos personagens. Cada episódio teve duração de 45 minutos para o 1º, 2º, 3º e 5º episódios e de 2 horas para 4º e 6º episódios, para os estudantes dos Cursos EMI em Teatro e EMI em Administração do *Campus* Gurupi do IFTO. Os episódios encontram-se descritos na Figura 2:

Figura 2 – Etapas do Produto Educacional



Fonte: Elaboração pela autora (2025).

1º Episódio: Apresentação da Proposta – Com duração de 45 minutos, nesta etapa foi apresentada a proposta do CAM, com uma breve explanação dos conceitos utilizados, bem como a explicação sobre os objetivos do projeto aos participantes. A seguir foi aplicado um questionário, para captação da compreensão e dos conhecimentos prévios dos participantes sobre animês e mangás e sobre a biblioteca como um espaço de ensino-aprendizagem. A figura 3 demonstra esse momento.

Figura 3 – Apresentação do Produto Educacional



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2025).

Após a aplicação do questionário os participantes interagiram em duas nuvens de palavras: a primeira sobre suas definições pessoais para animês e mangás; e a segunda suas percepções sobre a biblioteca. Os estudantes as acessaram por meio de um *QRCode* ou código compartilhado no momento da atividade. As figuras 4 e 5 apresentam essa funcionalidade na plataforma *mentimeter*.[3]

Figura 4 – Nuvem de palavras sobre animês e mangás



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Figura 5 – Nuvem de palavras sobrea Biblioteca



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Posteriormente, foi apresentado de maneira breve e sucinta o universo dos

[3] Plataforma *online* para criação de nuvens de palavras, enquetes, jogos de perguntas e respostas em tempo real, possibilitando a interação de vários participantes, simultaneamente, a partir de seus computadores e/ou *smarthphones*. https://mentimeter.com.

animês e mangás, suas diferenças e sobre ações que tornam a biblioteca um espaço de práticas interativas de aprendizagem ativa. Logo em seguida, será aberto espaço que eles esclareçam suas dúvidas e façam perguntas.

2º Episódio: Campanha de doação de mangás – com duração de 45 minutos. Essa esta ação foi desenvolvida juntamente com os participantes do clube. Foi idealizada e criada uma campanha, no *Campus* Gurupi, para arrecadação de mangás, no intuito de iniciar uma mangateca.

1. Foram confeccionados cartazes e uma caixa decorada com a temática de animês e mangás, com o apoio dos participantes que foi disponibilizada no *hall* de entrada da Recepção do *Campus* Gurupi.

2. Para desenvolvimento dos cartazes, os participantes utilizaram o *Canva*[4], uma plataforma que permite edições diversificadas e interativas. Desenvolvendo assim a criatividade e colaboração entre eles.

3. A divulgação foi realizada nos murais disponíveis nos corredores e nas redes sociais do *Campus* Gurupi do IFTO. Esta ação possibilitou aos participantes a interação entre si e com a comunidade escolar durante o processo de construção dessa proposta. As imagens da figura 6 evidenciam essa etapa de aplicação.

Figura 6 – Organização e divulgação da campanha de doação de mangás



Fonte: Arquivo da Pesquisadora (2025).

[4] Plataforma online gratuita de *design* gráfico para criação de *posts* para redes sociais, cartazes, vídeos, logotipos e demais materiais visuais,

3º Episódio: Ciclo de leitura de mangás - Foi escolhido um mangá, juntamente com os professores da disciplina de Literatura, o mangá “Lampião”, do autor de Carlo e do ilustrador Heitor Amatsu que foi trabalhado durante a roda de leitura.

1. Foram apresentados o autor e a obra;
2. Em seguida foi feita a leitura do texto;
3. Debate sobre a obra;
4. Ao final os participantes responderam um *quiz* interativo ao final da leitura: jogo com perguntas e respostas sobre os conceitos trabalhados e ao final o ranking dos jogadores, de maneira a dinamizar a atividade, utilizando a plataforma *Kahoot*[5]. Os três primeiros colocados receberam premiações simbólicas pela sua participação. Esta etapa teve duração de 45 minutos. A seguir a figura 7 demonstra as ações desenvolvidas na roda de leitura de mangás.

Figura 7 – Roda de leitura de mangás com quiz interativo



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2025).

4º Episódio: Oficina de *Cosplay* - para esta etapa, foi trabalhada a cooperação, a imaginação, habilidades e a criatividade dos participantes. Para isso, eles foram instigados a pensar em seus personagens favoritos e iniciaram a produção de vestimentas desses personagens.

1. Foi convidada uma professora de Artes da Rede Estadual de Ensino e

[5] Plataforma online para criação de jogos e/ou enquetes de perguntas interativas, possibilitando a interação de vários participantes, a partir de seus computadores e/ou *smarthphones*, proporcionando uma experiência aprendizagem gamificada e dinamizada. https://kahoot.com/what-is-kahoot/

cosplay[6], egressa do Curso de Licenciatura em Teatro de Licenciatura em Artes Cênicas, pós-graduanda em Arte-Educação do IFTO, do *Campus* Gurupi. para ministrar a oficina.

A oficina foi dividida em duas etapas: a primeira foi teórica, na qual houve o compartilhamento de saberes e diversidade cultural relacionados a prática do *cosplay* com exemplos de personagens variados, inclusive produzidos pela própria oficineira. Formar também apresentados vídeos sobre o assunto. A figura 8 demonstra o momento dessa etapa da oficina.

Figura 8 – Oficina de cosplay: parte teórica



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

Na segunda etapa, os participantes passaram para a parte prática, com a produção de acessórios de *cosplay*. Eles produziram suas próprias armaduras de braço, um acessório cujos fundamentos de criação se aplicam também a muitos outros tipos de fantasias. A figura 9 apresenta os estudantes criando e confeccionando os seus próprios acessórios.

[6] Esse termo diz respeito as pessoas que participam de concursos e outros eventos se fantasiando de personagens da cultura pop, *geek* e/ou *nerd*.

Figura 9 – Oficina de cosplay: parte prática



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2025).

Essas atividades visaram o estímulo de habilidades criativas e a imaginação dos estudantes, que ao receber dicas para produção de vestimentas inspiradas em seus personagens e criar acessórios de *cosplay*, puderam se utilizar de materiais diversificados. Foram trabalhados conceitos de cooperação, imaginação, habilidades e a criatividade dos participantes, que ao pensar em seus personagens favoritos de animês e mangás e iniciam a produção de vestimentas desses personagens.

5º Episódio: Bate-papo OTAKU – Foi convidado um professor do curso de Licenciatura em Teatro do *Campus* Gurupi do IFTO, juntamente com dois estudantes do EMI, que já participavam do projeto Ludoteca que é coordenado pelo professor e, que também são leitores de mangás, para um debate descontraído com os participantes do CAM sobre o tema: “Animês e mangás no Ensino e nas Artes”.

1. A pesquisadora iniciou a mediação da roda de conversa, abordando sobre a articulação entre os animês e mangás, a biblioteca e o ensino, destacando possibilidades para essa abordagem em várias disciplinas.

2. Houve projeção de vídeos de alguns trechos de animês muito populares entres os jovens e adolescentes que apresentam temáticas sociais e científicas, demonstrando a articulação entre essas temáticas científicas abordadas nos animês e mangás de maneira interativa e descontraída.

3. Em seguida, o professor e os participantes realizaram um debate descontraído sobre animês e mangás no Ensino e nas Artes.

A figura 10 destaca esse momento de interação entre os participantes, o professor, os estudantes convidados e a pesquisadora.

Figura 10 – Bate papo *otaku* com professor e estudantes convidado



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

6º Episódio – Exposição de *cosplays* e avaliação do PE - esta última fase, compreendeu um desfile de vestimentas produzidas pelos participantes do OTAKUCAM, fruto da implementação do CAM na biblioteca. O evento foi aberto à inscrição de toda a comunidade acadêmica estudantil.

1. No dia dessa ação foram compartilhados vídeos das ações realizadas para a implementação do OTAKUCAM.

2. Houve uma roda de conversa para os participantes para compartilharem suas percepções e opiniões sobre as ações realizadas e as contribuições destas para sua vida escolar, sua aprendizagem e experiência pessoal, guiada por um roteiro breve de perguntas previamente organizadas para esta finalidade (Apêndice H).

3. Os ganhadores do desfile receberam premiações simbólicas pelo seu empenho e dedicação na produção de suas vestimentas. A figura 11 apresenta os *cosplays* ganhadores do desfile.

Figura 11 – Ganhadores do desfile de *cosplay*



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

No Quadro 4, são apresentados os objetivos para cada uma das ações desenvolvidas nos episódios da proposta de PE, junto aos estudantes do EMI.

Quadro 4 – Fases e objetivos do PE

1º Episódio	Entender o que os estudantes já sabem sobre os animês e mangás e como esses elementos foram inseridos em seu cotidiano. Entender como percebem a biblioteca no contexto da escolar. Esclarecer dúvidas sobre o PE, os estimulando para a participação nas próximas ações.	45 min.
2º Episódio	Estimular a criatividade, a imaginação, a socialização, além de outras habilidades, visto que estarão desenvolvendo esses materiais de maneira colaborativa e interagindo com os colegas e com a comunidade acadêmica e estudantil.	45 min.
3º Episódio	Estabelecer uma conexão com currículo da disciplina de Literatura, favorecendo a formação humana integral dos estudantes e estimular práticas de leitura crítica e interpretativa de mangás.	45 min
4º Episódio	Estimular as habilidades criativas e a imaginação dos estudantes, que ao produzir vestimentas inspiradas em seus personagens podem se utilizar de materiais diversificados e compartilhando saberes e diversidade cultural.	2 horas
5º Episódio	Demonstrar aos estudantes que conceitos que muitas vezes se apresentam de maneira mais complexa, são tratados nos mangás e animês, podendo ser utilizados para compreensão de maneira mais leve e descontraída das várias disciplinas.	45 min
6º Episódio (VALIDAÇÃO)	Pretende-se compartilhar as experiências durante as ações do CAM e analisar a percepção dos estudantes sobre a contribuição do Clube de Animês e Mangás para a sua formação acadêmica e social.	3 horas

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

3.2 EPISÓDIO FINAL: AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

A avaliação do PE aconteceu no último dia das ações de criação do CAM, por meio do compartilhamento das percepções e opiniões dos estudantes sobre as contribuições desta pesquisa para suas vidas e para a sua formação acadêmica e cultural. Está foi uma oportunidade para os estudantes refletirem sobre sua participação nesta pesquisa.

As opiniões e impressões dos participantes sobre o PE e sua contribuição para a sua vivência acadêmica e estudantil, são imprescindíveis para uma compreensão mais detalhada do alcance dos objetivos desta pesquisa. Sob esse olhar, são discutidos a seguir, os resultados obtidos no início e no final da aplicação do PE.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção será apresentada a análise dos dados obtidos na primeira etapa do GF, por meio do questionário de conhecimentos prévios sobre animês e mangás, percepções sobre a biblioteca como um espaço de aprendizagem ativa, e também, dos conteúdos verbalizados pelos participantes na segunda etapa do GF, durante a roda de conversa realizada para avaliação do PE. O primeiro momento fez parte da primeira ação do CAM e o segundo, ocorreu no dia da última ação.

A análise dessas informações possibilitou o desenvolvimento e interpretação das informações coletadas, conectando dados empíricos, indo além da descrição dos dados, desenvolvendo inferências interpretativas, conforme o objetivo da pesquisa e seu referencial teórico. As discussões se estabelecem à luz dos fundamentos basilares da EPT, a partir de seus elementos e conceitos, que permitem a compreensão crítica dos processos educativos, das contradições da nossa sociedade, do mundo do trabalho, e dos desafios rumo a uma formação humana em todas as suas dimensões.

4.1 DINÂMICA DA DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Retomando o que foi demonstrado nos procedimentos metodológicos, a coleta de dados por meio de GF proporciona aos participantes o compartilhando de suas ideias, conhecimentos, dúvidas e sugestões. Por meio da captação dos diversos aspectos que envolvem o universo da pesquisa como, motivações, percepções e comportamentos dentre outros, torna-se possível realizar inferências e teorizações a partir de fatos e falas (Gatti, 2007).

Após a leitura das respostas, foram definidos temas e subtemas, com suas respectivas unidades de registro, que foram organizados em eixos temáticos para compor as categorias de análise. Eles encontram-se descritos no Quadro 5:

Quadro 5 – Eixos temáticos

Unidades de Registro	
Subtema 1 - Animês e mangás	
Definição pessoal de animês e mangás	Relatos contendo a definição pessoal dos participantes sobre animês e mangás
Diferenças entre animês e mangás	Respostas sobre como os participantes diferenciam os animês dos mangás

Nível de interesse	Engloba respostas sobre as preferências dos participantes: animês e/ou nos mangás
Atributos de interesse	Relatos dos participantes sobre as características que despertam o seu desejo por ler mangás e/ou assistir animês
Relações sociais	Respostas dos participantes sobre ter amigos que compartilham dos mesmos gostos de ler mangás e/ou assistir animês
Influência de animês e mangás	Nível de influência dos conteúdos presentes em animês e/ou mangás sobre a maneira de pensar e agir dos participantes
Subtema 2 - Biblioteca ativa e inovadora	
Definição pessoal sobre a biblioteca	Relatos dos participantes sobre a biblioteca
Animês e mangás na biblioteca - uso	Opiniões sobre o uso de animês e mangás na biblioteca
Animês e mangás na biblioteca - conexões	Relatos que estabelecem alguma conexão entre os animês e mangás e a biblioteca
Articulação entre Biblioteca, estudantes e currículo escolar	Relatos dos participantes sobre o que pensam sobre a integração entre biblioteca, estudantes e o currículo escolar para ampliação de conceitos já estudados na sala de aula
Desenvolvimento Integral	Relatos dos participantes sobre as contribuições de sua participação no CAM para a sua vida social, acadêmica e cultural
Percepções sobre animês e mangás	Relatos dos participantes sobre animês e mangás após sua participação no CAM
Percepções sobre a biblioteca	Opiniões dos participantes sobre inovação e criatividade na biblioteca após sua participação no CAM
Avaliação	Relatos que avaliam as ações do CAM

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Em um primeiro momento foram delimitadas quatro categorias de análise, mas após uma observação mais refinada do *corpus*, foi necessária a inserção de outros temas abordados. Desta forma, as respostas ao questionário e os relatos dos participantes foram organizados em cinco categorias, à saber: percepções iniciais sobre animês e mangás, fatores de interesse em animês e mangás, percepções iniciais sobre a biblioteca, animês e mangás na biblioteca e percepções finais. Os eixos temáticos que elencados anteriormente no quadro 5, foram distribuídos nessas categorias. O Quadro 6 demonstra esta categorização.

Quadro 6 – Categorias temáticas de análise do PE

Percepções iniciais sobre animês e mangás	Definição pessoal de animês e mangás
	Diferenças entre animês e mangás
Fatores de interesse em animês e mangás	Nível de interesse
	Atributos de interesse
	Relações sociais

	Influência de animês e mangás
Percepções iniciais sobre a biblioteca	Definição pessoal sobre a biblioteca
Animês e mangás na biblioteca	Animês e mangás na biblioteca - uso
	Animês e mangás na biblioteca - conexões
	Articulação entre Biblioteca, estudantes e currículo escolar
Percepções finais	Desenvolvimento Integral
	Percepções sobre animês e mangás
	Percepções sobre a biblioteca
	Avaliação

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Na próxima fase de análise, procede-se ao tratamento dos resultados, interpretação e inferências, que corresponde a terceira fase da AC (Bardin, 2016). A seguir, cada uma das cinco categorias elencadas no Quadro 6 serão discutidas sob a luz do referencial teórico e dos objetivos da pesquisa. Inicialmente serão analisados os conhecimentos prévios dos participantes a partir dos dados do questionário, e posteriormente, suas percepções finais obtidas na roda de conversa para avaliação do PE. Ao final são tecidas algumas reflexões sobre a aplicação do PE, possibilitando uma melhor interpretação sistemática e objetiva tanto das respostas do questionário quanto das comunicações do GF.

4.2 CONHECIMENTOS PRÉVIOS DO GRUPO FOCAL

A compreensão do que os participantes já sabem sobre a temática que permeia uma ação de ensino-aprendizagem é de grande relevância para a aplicação de um PE. Na primeira etapa, o grupo focal respondeu a um questionário semiestruturado, com 15 perguntas abertas e fechadas, na plataforma (*Google Forms)*, divididas em três blocos de perguntas, à saber:

a) Bloco 1 - identificação do participante: você é estudante de qual curso?, informe sua idade, informe o sexo;
b) Bloco 2 - Animês e mangás como expressão cultural: para você o que são animês e/ou mangás?, qual a diferença entre animês e/ou mangás?, o que você prefere: animês, mangás, animês e mangás, nenhum dos dois, o que mais chama a sua atenção nos animês e/ou mangás?, quais animês e/ou mangás você já leu e/ou assistiu?, você tem amigos(as) também gostam de ler e/ou assistir animês e/ou mangás?, você acha que o seu contato com os

animês e/ou mangás influenciam a sua forma de pensar e de agir?

c) Bloco 3 – Sobre a Biblioteca: ao falar sobre a biblioteca, o que vem em sua mente?, qual a sua opinião sobre o uso de animês e/ou mangás na Biblioteca e no ensino? você consegue ver alguma relação entre eles?, você tem interesse em participar das atividades/ações de um Clube Animês e Mangás na biblioteca? você acredita que explorar um clube de animês e mangás pode ser uma forma eficaz de promover a integração entre vocês, estudantes da EPT, a biblioteca e o conceitos estudados em sala de aula? Por quê?

Além do questionário, foram propostas duas nuvens de palavras como forma de instigar o diálogo e a interação entre os participantes e a pesquisadora, sobre os temas que permeiam esta pesquisa.

A Figura 12 evidencia o momento de aplicação do questionário com o GF e o momento de apresentação do projeto, realizado no primeiro encontro do CAM.

Figura 12 – Participantes respondendo questionário



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2025).

A Tabela 1 apresenta a identificação dos participantes do GF. Observa-se que, são em sua maioria adolescentes mulheres, estudantes do curso Técnico em Teatro Integrado ao Ensino Médio.

Tabela 1 – Dados de identificação dos participantes

CURSO	Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio	2	20
	Técnico em Teatro Integrado ao Ensino Médio	8	80
IDADE	15	8	80
	16	2	20
SEXO	Feminino	9	90
	Masculino	1	10

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Apresentada a caracterização do grupo focal, em seguida, são analisadas as respostas dos participantes ao questionário e à nuvem de palavras da primeira etapa do GF para identificação dos seus conhecimentos prévios, identificando palavras, expressões e trechos significativos.

4.2.1 Percepções iniciais sobre animês e mangás

Essa categoria abrange os eixos temáticos: definição pessoal sobre animês e mangás e diferenças entre animês e mangás. Aqui estão reunidas as ideias dos participantes ao serem questionados sobre o conceito de animês e mangás e suas diferenças. No primeiro eixo temático destacam-se os relatos dos participantes que demonstraram certo entendimento sobre a temática da pesquisa.

A figura 13 mostra as percepções compartilhadas pelos participantes na primeira nuvem de palavras, em que foi apresentada a seguinte pergunta norteadora "*Quando alguém fala sobre animês e mangás, quais são as três primeiras palavras que vem a sua mente?*".

Figura 13 – Percepções iniciais dos participantes sobre animês e mangás



Fonte: Elaborado pela autora no *mentimeter* (2025).

Considerando as contribuições da nuvem de palavras e as respostas dos participantes no segundo bloco de perguntas, buscou-se saber se os estudantes já compreendiam os conceitos que permeiam os recursos que seriam trabalhados no decorrer das ações, a saber animês e mangás.

A nuvem palavras (Figura 13), revela o que está presente na imaginação dos participantes. Eles responderam com uma diversidade de palavras, mas há uma delas que foi citada com maior frequência, por isso se destaca na imagem, é a palavra cultura. Isso demonstra que utilizar animês e mangás pode ser uma alternativa para o desenvolvimento de ações culturais junto aos estudantes na escola e na biblioteca.

Conforme os relatos dos participantes, a maior parte deles, a princípio, compreendem os animês mangás como elementos da diversidade cultural, ligados a literatura, as artes e ao entretenimento, o que pode ser observado nas respostas para seguinte pergunta: *"Para você, o que são animês e/ou mangás?"* :

E2 - "*Uma forma de liberdade cultural e marca cultural. É um estilo de literatura [...]. Mangás e animês são uma forma de expressão e arte."*

E3 - *"É uma maneira de pensar fora da caixa, uma maneira de se sentir mais leve e ter diversão na vida corrida."*

E5 - "*Animês e mangás são literaturas ou séries criadas pela maior parte das vezes por pessoas japonesas."*

E8 - "*Animês e mangás são, para mim, que expõem de alguma forma a cultura japonesa, até de forma crítica."*

E10 - *"Um estilo de literatura."*

Essas respostas se aproximam dos conceitos apresentados em estudos sobre animês e mangás. São elementos da cultura pop japonesa que tem se propagado entre os jovens e adolescentes brasileiros em decorrência da cultura de massa da indústria do entretenimento (Luyten, 2012; Sato, 2007). Além disso, demonstram que temáticas relacionadas a animês e mangás, são compreendidas pelos jovens estudantes como formas de liberdade cultural, entretenimento e arte. Isso evidencia que ações articuladas com a literatura e as artes, que abarcam a diversidade cultural na escola são indispensáveis. Em nossa sociedade, a escola é o local onde a maioria dos estudantes brasileiros tem acesso aos bens culturais como um direito e uma forma de cidadania cultural, com mais oportunidades de leitura, acesso à internet dentre outros (Oliveira; Silva; Rodrigues, 2006).

Analisado as opiniões dos estudantes sobre as diferenças entre animês e

mangás foi perceptível que a maioria deles consegue estabelecer as principais características que difere animês e mangás. Em vista disso, a maioria dos estudantes não tiveram dificuldades em compreender as ações que seriam propostas durante a aplicação do PE. Seguem algumas de suas respostas para a pergunta: *"Qual a diferença entre animês e mangás?".*

E3 - "*Animês - Histórias animadas derivadas geralmente de mangás (Japão) ou manhwa (coreano). Mangá - Histórias em quadrinhos japonesa."*

E4 - *"Animês são uma versão que utiliza meios audiovisuais e um pequeno resumo dos mangás. Os mangás são uma espécie de história em quadrinhos, originado do Japão, com um estilo de desenho mais voltado ao preto e branco."*

E6 - "*Animês são animações japoneses, mangás são quadrinhos japoneses."*

E7- *"Mangás são histórias em quadrinhos preto e branca e animês são animações adaptadas de um mangá."*

E8- "*Animê são animações japonesas, mangás são quadrinhos japoneses."*

E9- "*Animês são filmes/séries, e mangás são livros animação tipo história, as em quadrinhos só que estilo do animê."*

Os conhecimentos prévios dos estudantes são valiosos quando se pretende desenvolver atividades que envolvem o ensino-aprendizagem, pois é a partir deles que o educador poderá definir melhor suas ações futuras, tornando esse processo mais significativo para os educandos. Esse entendimento, converge com o que defendido por David Ausubel, em sua Teoria da Aprendizagem Significativa.

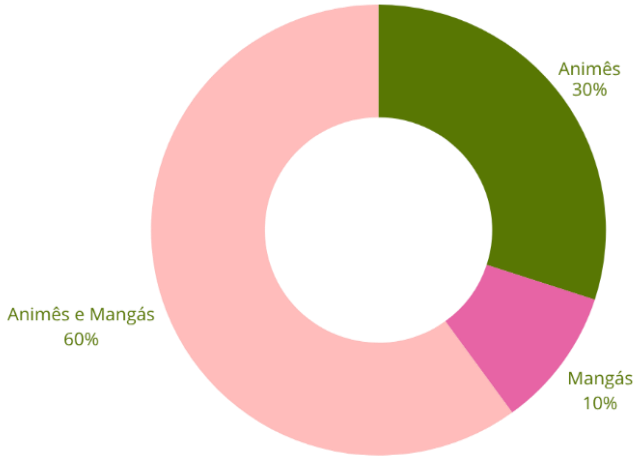
> Essa teoria propõe que a aprendizagem dos seres humanos se constitui a partir das relações entre os conhecimentos que outrora foram incorporados à sua estrutura cognitiva (conhecimentos prévios) e as novas informações adquiridas a partir de seus novos estudos, experiências sociais, científicas, culturais e educacionais, gerando significado (Serra *et al.*, 2026, e9).

A análise das respostas dos participantes, demonstra que eles iniciaram sua participação com alguns conhecimentos sobre o universo temático das ações que seriam desenvolvidas na pesquisa. Outro aspecto observado nas respostas dos participantes é que, apesar de relacionarem animês e mangás à literatura, não os relacionaram diretamente com a prática da leitura. Essa assertiva será discutida nas próximas categorias.

4.2.2 Fatores de interesse em animês e mangás

Os eixos que fazem parte desta categoria são: nível de interesse, atributos de interesse, relações sociais e influência de animês e mangás. Nela estão agrupadas as opiniões dos estudantes sobre elementos que de alguma forma despertam sua motivação e afinidade para participar de atividades que envolvem animês e mangás. Quanto ao nível de interesse, foi possível analisar se eles são atraídos somente pela leitura de mangás ou somente assistir animês, ou as duas formas de contato com esses materiais. Os estudantes responderam a seguinte questão: *"O que você prefere: animês e/ou mangás?"*. Dentre as respostas, 30% responderam que preferem animês, 10% preferem mangás e uma parte considerável dos participantes 60%, se interessa pelos dois. Nenhum dos participantes respondeu não preferir nenhum dos dois. No gráfico da figura 14, é apresentado o comparativo das respostas para essa questão.

Figura 14 – Gráfico demonstrativo da preferência dos participantes por animês e/ou mangás



Fonte: Elaborado pela autora 2025

Analisando as respostas infere-se que uma parte considerável dos participantes cultiva tanto o hábito de ler as histórias em quadrinhos japonesas, quanto assistir as animações japonesas, ao passo que o interesse em animês é bem maior se comparado ao hábito de leitura de mangás. Talvez isso decorra de dificuldades no acesso aos mangás, visto que são materiais de custo mais elevado, que não são habitualmente encontrados em bancas de revistas comuns, nem gratuitamente nas bibliotecas das escolas. Os animês, por sua vez, são acessados de maneira mais

rápida e fácil na *internet*.

Essa é uma situação que converge com o que salientam Oliveira, Silva e Rodrigues (2006) ao discorrerem sobre a desigualdade no acesso a atividades culturais e de lazer entre jovens de diferentes classes sociais no Brasil. Fundamentados na pesquisa Juventude Brasileira e Democracia, realizada em 2005, pelo Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas (IBASE), que envolveu a coleta de dados de 8 mil jovens, destacam que aqueles de classes mais altas (A/B) têm mais acesso a uma variedade de atividades e espaços culturais, enquanto aqueles de classes mais baixas (D/E) enfrentam barreiras expressivas, como custo, localização e falta de segurança.

No que implica aos atributos presentes nos animês e mangás que despertam a atenção, os participantes responderam ao seguinte questionamento: *"O que mais chama a sua atenção nos animês e/ou mangás?"*. Suas respostas estão elencadas as seguir:

E1 - *"A quantidade de gêneros, a intensidade e o aprendizado."*

E2 - *"Tanto sua estética fantasiosa quanto os traços, muitas vezes totalmente diferentes de autor para autor."*

E3 - "*Me interessa em animês a animação, história e enredo. (A maioria)."*

E4 - "*A maneira que nos cativa a levar alguma lembrança, boa ou ruim, e a motivação que conseguem falando ou mostrando pouco."*

E5 - "*Sempre eu procuro por história*."

E6 - "*A capa* ."

E7 - "*História"*

E8 - "*Os plotwist e os personagens, seu desenvolvimento e suas interações."*

E9 - "*A qualidade da animação e se tiver uma história bom bem complexa*."

E10 - "*A capa."*

As respostas dos estudantes apontam características estéticas e artísticas, como a capa - E2, E6 e E10, e principalmente a história – E3, E5, E7, E8, E9, dentre os fatores que mais chamam a sua atenção nos animês e mangás. Essa informação demonstra que os educadores que se propõe a utilizar esses materiais junto ao público de jovens e adolescentes, necessitam buscar uma compreensão dos enredos e dos estilos de desenhos e traços que são mais atrativos e agradáveis aos educandos.

Ademais, observa-se no relato dos participantes E1 e E4, fatores relacionados a imaginação, as emoções e ao aprendizado como atributos de interesse no animês

e mangás. É indubitável pelas respostas desses participantes como os enredos de muitos animês e mangás suscitam sentimentos e recordações, gerando identificação por parte do leitor, que se reconhece nas experiências semelhantes à suas, vivenciadas pelos personagens ou que anseiam vivenciar, aspectos marcantes das literaturas de entretenimento (Linsingen, 2007).

Os participantes foram questionados sobre quais os mangás e/ou animês que já leram e/ou assistiram, e relataram uma variedade de títulos. Posto desta maneira, utilizou-se uma nuvem de palavras para representar os animês e/ou mangás citados. Observando a figura 15, a imagem mostra a grande quantidade de títulos de animês e/ou mangás, bem como a diversidade de gêneros, destacando aqueles que foram citados com maior frequência. Os títulos mais encontrados foram *Naruto*, *Diário de uma Apotecária, Meu Casamento Feliz, Tamako Market* e *Akatsuki no Yona, Kamisama Kiss.*

Figura 15 – Animês e mangás lidos e/ou assistidos

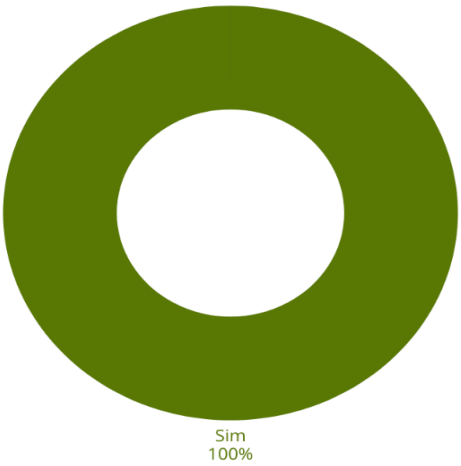
.



Fonte: Elaborada pela autora no *WordArt* (2025)

No que concerne as relações sociais, foi investigado se os participantes têm amigos que compartilham do mesmo gosto por animês e/ou mangás. Suas opiniões revelam que todos eles têm amigos que também gostam de ler e/ou assistir animês e/ou mangás. Infere-se assim, que esse vínculo proporcione momentos de discussão sobre as tramas e partilha de curiosidades, os motivando nas leituras e no interesse nos episódios futuros. A figura 16 apresenta o gráfico das respostas para esta pergunta.

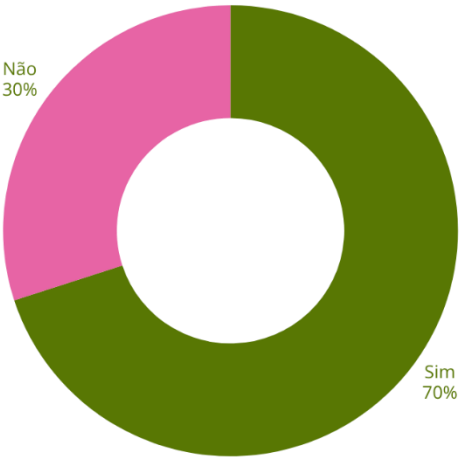
Figura 16 – Gráfico demonstrativo das relações dos participantes com amigos que também lêem e/ou assistem mangás e animês



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Sobre as influências que animês e mangás exercem sobre a forma de pensar e agir dos participantes, a opinião da maioria deles, setenta por cento, foi que o fato de assistir e/ou ler animês e mangás influenciam suas atitudes diante da vida e das pessoas de alguma forma, enquanto 30% ficaram em dúvida sobre as influências de seu contato com animês e/ou mangás em suas vidas. Na figura 17, são apresentadas a respostas para este questionamento.

Figura 17 – Comparativo das respostas sobre influências de animês e/ou mangás na forma de pensar e agir dos participantes



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Considerando as respostas, pode-se deduzir que estas influências se estendem às suas atitudes e comportamentos. Sob o olhar de Carvalho e Souza (2023), animês e mangás tem essa capacidade de transformação do modo de agir e

se expressar dos adolescentes, devido à sua relação com essas materialidades, que acessam suas emoções e mobilizam sua imaginação, favorecendo a identificação e elaboração de sentimentos e emoções, resultando em novas significações.

Essas influências podem ser notadas em muitos grupos de jovens e adolescentes, que se vestem com as roupas de seus personagens favoritos no seu cotidiano. Inclusive, participam de eventos, ligados à cultura pop japonesa, competindo com suas produções de confecção própria ou feitas por especialistas da área, para ver aqueles que mais se aproximam dos seus personagens favoritos em suas aparências e performances.

Nota-se que elementos da cultura pop japonesa passam a compor as preferências culturais e até mesmo a identidade de alguns grupos de jovens brasileiros. Segundo Campos (2020), essas preferências culturais comuns, como forma de se comunicar, estilos de vestimenta, referências culturais moldam o ser jovem, sendo uma condição social que sofre influências dos símbolos e valores de um determinado contexto sócio-histórico. Essas influências podem ser apreendidas para a dinamização de ações culturais na biblioteca, promovendo a aprendizagem ativa e inovadora.

4.2.3 Percepções iniciais sobre a biblioteca

Essa categoria contém dois eixos temáticos: percepções iniciais sobre a biblioteca e animês e mangás na biblioteca. Reúne-se as ideias iniciais dos participantes sobre a biblioteca como um espaço ativo e inovador e sobre práticas culturais e pedagógicas utilizando animês e mangás na biblioteca. No primeiro eixo temático estão as opiniões dos participantes sobre a biblioteca e no segundo eixo estão elencadas suas percepções sobre o uso de animês e mangás na biblioteca, sua articulação com os conteúdos escolares e se conseguem estabelecer conexões entre esses materiais e seu uso na biblioteca para ações culturais e pedagógicas.

Para entender essas percepções, foi proposta uma segunda nuvem de palavras, ainda no momento do primeiro encontro com o grupo focal. De acordo as palavras compartilhadas, nota-se que para os estudantes uma biblioteca que pretende ser ativa e inovadora deve apresentar-se como um espaço aberto a uma diversidade de atividades, e não apenas um espaço para guarda, empréstimo e leitura de livros. Suas ideias expressam o desejo de que a biblioteca tenha um ambiente confortável,

interativo, onde se compartilham saberes e cultura, desmistificando o estigma de lugar pouco atrativo (Carvalho, 2008).

A figura 18 demonstra as percepções iniciais dos estudantes sobre o que compreendem ser uma biblioteca ativa e inovadora por meio da nuvem de palavras.

Figura 18 – Percepções sobre uma biblioteca ativa e inovadora



Fonte: Elaborado pela autora no *mentimeter* (2025).

Ainda analisando este primeiro eixo temático, foi proposta a seguinte pergunta: *"Ao falar sobre a biblioteca, o que vem em sua mente?"*. Buscou-se coletar a opinião pessoal dos estudantes sobre a biblioteca. As suas respostas evidenciam que a maioria deles ainda imaginava e concebia a biblioteca como um local onde reina o silêncio e que abriga, principalmente livros. Essa visão permite compreender que os estudantes, não percebiam a dimensão de possibilidades oferecidas pela biblioteca. Desta maneira, não usufruem plenamente dos seus serviços e bens culturais, limitando a sua formação como leitores. Somente um participante E8, estabeleceu a conexão entre a biblioteca como espaço para produção de conhecimento e formas de pensar.

Suas respostas revelam a necessidade do debate que amplia o conceito de biblioteca como um espaço de criação, de produção cultural, que incentiva a execução de atividades mentais, se estabelecendo como lugar de comunicação e formação de leitores (Sousa; Paes; Coelho, 2013). Suas respostas são elencadas abaixo:

E1- *"Aprendizado, livros e silêncio"*

E2 - *"Um espaço tranquilizante e que nos traz pensamentos."*

E3 - *"Lugar onde tem livros ou divertidos ou então sobre matérias da escola."*

E4 - *“Um lugar cheio de livros.”*

E5 - *“Livros e silêncio.”*

E6 - *“Livro”*

E7 - *“Novels”*

E8 - *“Conhecer novas ideias e formas de pensar.”*

E9 - *“Livros”*

E10 - *“Livros educativos”*

Analisando as respostas dos participantes, O PE se propôs a desmitificar essa imagem da biblioteca, e trazer um olhar em que ela não seja concebida como um local apenas para armazenamento de livros, mas como um ambiente dinâmico, de interação e compartilhamento de saberes e diversidade cultural.

4.2.4 Animês e mangás na biblioteca

No que concerne a esta categoria, reúne relatos dos participantes a respeito de suas percepções iniciais sobre o uso de animês e mangás e suas conexões com a biblioteca, além do seu entendimento sobre possibilidades de articulação entre a biblioteca, os estudantes e o currículo escolar por meio de animês e mangás.

Uma parte significativa dos participantes considera que o uso de animês e mangás na biblioteca representa uma estratégia inovadora para o desenvolvimento de atividades que pretendem contribuir para o letramento literário. Eles foram questionados com a seguinte pergunta: *“Qual a sua opinião sobre o uso de animês e/ou mangás na biblioteca e no ensino? Você consegue ver alguma relação entre eles?”.* Seguem algumas respostas:

E1 - *“Acho legal usar anime e mangá porque aprende mais a atenção, dá vontade de ler e facilita entender alguns temas; para mim, eles se complementam, já que contam a mesma história de jeito diferentes.”*

E2 - *“Totalmente. Assim como praticamente qualquer estilo literário e cinematográfico pode trazer ensinamentos, influência e moldar a personalidade ou até mesmo o pensamento crítico e político da pessoa que o lê. Então trazer isso para o ensino, iria ser totalmente impactante.”*

E3 - *“Inovador e divertido. Traz ensinamentos, como ciência (dr. Stone) e outros ensinamentos como autoconhecimento.”*

E4 - *“Seria algo interessante, pois a maioria dos alunos acha entediante a*

leitura feita em livros normais, isso estimularia a leitura de uma forma mais ativa."

E8 - *"Apoio, porque animês e mangás tratam assuntos polêmicos, políticos, psicológicos... Que existem na nossa sociedade."*

Os participantes consideram que há possiblidades de conexão entre as ações que a biblioteca desenvolve e os animês e mangás

No terceiro e último eixo temático dessa categoria: articulação entre Biblioteca, estudantes e currículo escolar, foi proposto aos participantes a implementação de um Clube de Animês e Mangás, em que seriam desenvolvidas ações culturais e pedagógicas articulando a biblioteca ao currículo da disciplina de Literatura. Nesse entendimento os participantes responderam a pergunta: *"Você acredita que explorar um clube de animês e mangás pode ser uma forma eficaz de promover a integração entre vocês, estudantes da EPT, a biblioteca e o conceitos estudados em sala de aula? Por quê?"*. As respostas estão elencadas a seguir:

E1 - *"Sim, porque a gente se diverte faz amizade e ao mesmo tempo aprende coisas ligadas às aulas."*

E2 - *"Sim Com certeza! Influenciaria e ajudaria a moldar a cabeça das crianças e adolescentes de uma forma incrível. Obras específicas podem até ser usadas e associadas a certas maneiras já existentes de ensino e inclusive certas matérias, se não todas elas."*

E3 - *"Sim, porque estimula a integração social, a relação com os conteúdos e estimula à leitura."*

E4 - *"Sim, para criar o interesse na leitura e assim aumentar o nosso vocabulário!"*

E5 - *"Sim, pode promover conceitos úteis que podem ser usados para enturmar alunos."*

E7 - *"Sim, porque poderíamos fazer amizade uns com os outros e conhecer mais a opinião de cada um."*

E8 - *"Sim. Fazem os alunos se sentirem mais acolhidos vendo alunos e adultos falarem sobre algo que gostam."*

E9 - *"Sim! Por que querendo ou não os animês nos ensinam muita coisa importante."*

E10 - *"Sim, pois são gostos em comuns, talvez facilite a interação."*

Ao analisar as respostas infere-se que a maioria dos participantes tem uma ideia muito positiva em relação a inserção de ações que se utilizam dos animês e

mangás para a articulação entre a biblioteca e o currículo escolar. Ademais, suas respostas mostram que para eles, elementos da cultura pop japonesa, que fazem parte do seu cotidiano, são importantes para a promoção da socialização, do incentivo à leitura, do acolhimento, além de diversos conceitos e valores. Conforme Assis *et al.* (2022), apesar de que esses materiais tenham origem nipônica, expressam uma diversidade de questões emergentes na sociedade brasileira e que podem ser exploradas pelo ensino.

4.3 PERCEPÇÕES FINAIS E AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

A segunda etapa do GF teve como objetivo avaliar as ações desenvolvidas OTAKUCAM – Clube de Animês e Mangás, recebendo as críticas e sugestões dos estudantes acerca das ações desenvolvidas e conteúdos abordados. Esta análise apresenta uma única categoria que reúne **quatro eixos temáticos**, à saber: desenvolvimento integral, percepções sobre animês e mangás, percepções sobre a biblioteca e avaliação. Por meio de uma roda de conversa, guiada por um roteiro de entrevista, foi realizada uma escuta ativa dos participantes, oportunizando sugestões e críticas. O Quadro 7 apresenta a subdivisão das perguntas norteadoras da roda de conversa para cada eixo temático que será analisado.

Quadro 7 **–** Perguntas norteadoras para avaliação do PE

Desenvolvimento integral	Houve alguma mudança na forma de ler e assistir os mangás e animês?
	Houve alguma mudança no seu entendimento sobre o sentimento de pertencimento após participar deste projeto? Se sim, como você se sente conectado(a) agora?
	Houve alguma mudança em suas atitudes e formas de pensar após participar deste projeto? Se sim, quais?
	Houve alguma mudança na sua maneira de perceber a relação entre conteúdos e animês e mangás como seu aprendizado?, Qual(is)?
	A participação no Clube de Animês e Mangás contribuiu para a sua formação? De que forma?
Percepções sobre animês e mangás	O que mudou na sua compreensão sobre animês e mangás?
	Houve alguma mudança nas preferências de leitura de animês e mangás depois de sua participação nessa pesquisa?
Percepções sobre a biblioteca	O que mudou na sua compreensão sobre a biblioteca?

Avaliação	Na sua opinião, as atividades do Clube de Animês e Mangás devem ter continuidade?”.

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

No que diz respeito ao desenvolvimento integral, os participantes compartilharam suas opiniões sobre as contribuições das ações culturais e pedagógicas desenvolvidas no OTAKUCAM – Clube de Animês e Mangás para a sua vida. Eles foram unânimes em destacar que além do conhecimento obtido, as ações foram relevantes para sua interação e socialização, se sentido mais conectados no ambiente escolar. As falas dos participantes E1 e E2, evidenciam como o CAM favoreceu a conexão entre os estudantes:

E1 - *“...Pra mim a melhor parte do Clube foi a interação... Porque eu gostei tanto do projeto quanto da interação. Mas a interação entre as pessoas foi bem divertida. É legal ler mangá?! É! Mas, quando você tem outras pessoas pra compartilhar aquele seu hiperfoco, é muito mais legal!*

E2 - “*Eu acho que... De maneira geral, a gente conhece pessoas que gostam muito de mangás, que gostam muito de animês, mas que não... acham, esse lugar de pertencimento, e agora que a gente começou com esse projeto... Nós, especificamente conversando com outras pessoas sobre isso, outras pessoas começaram a saber que agora existe realmente um lugar que tem esse pertencimento, né! Porque poderiam existir grupos que falavam e tratavam disso, mas talvez a pessoa não se conectasse tanto e aí souberam do projeto, mas ficaram ainda achando um pouco estranho... será que vou conversar com outros sobre isso... e tal... E agora o projeto está ajudando...”*

Essas falas revelam os benefícios notáveis da inserção de ações culturais e pedagógicas com temáticas do cotidiano juvenil, visto que abrangem as relações sociais, o que envolve a aceitação e o acolhimento no ambiente escolar, fatores imprescindíveis para a formação integral dos estudantes. A seguir, o relato do participante E1 confirma um resultado importante alcançado pelo CAM, que está relacionado ao favorecimento da sua interação e socialização com os outros estudantes. Segue o seu relato:

E1 – “*Me fez interagir mais com as pessoas e conhecer pessoas que eu não tinha vontade de conversar, porque achava que elas não tinham gostos parecidos com os meus.”*

A experiência vivenciada pelo participante E1, demonstra sua forma de

expressão e identificação, baseada seus gostos pela cultura japonesa. Tendo em vista que no ensino integrado o ponto de partida é formação plena de cada pessoa, da qual faz parte a socialização, o CAM oportunizou um espaço aberto de mediação, favorecendo a compreensão sobre as diferenças e superação de preconceitos no contexto escolar. Foi possível observar ao final das atividades, que foram formados novos vínculos de amizade, o que fortalece sua permanência na escola e êxito diante das adversidades.

Como implicações em relação à EPT, destaca-se que a função da escola não deve fundamentar-se no ensino voltado somente ao mercado de trabalho no modo de produção capitalista, mas envolver várias outras áreas do conhecimento, inclusive social, cultural e artística. Esse raciocínio, vai ao encontro de Ramos (2010) reiterando que os estudantes do Ensino Médio têm uma vida, uma história e uma cultura, assim a educação básica está envolvida na prática social, por meio das dimensões fundamentais da vida, que devem ser consideradas pelos educadores no desenvolvimento integral daqueles. É uma integração indissociável de conhecimentos gerais e específicos, humanismo e tecnologia mediados pelo trabalho, pela produção do conhecimento e pela cultura (Ramos, 2010).

Outra contribuição do clube tem relação com senso crítico, o hábito de leitura e o aumento do vocabulário dos participantes. Na opinião do participante E3, houve o desenvolvimento de um olhar mais crítico e ampliado sobre animês e mangás, que o levou a uma definição mais criteriosa em suas escolhas de animês e mangás. O participante E2 somente assistia animês, mas após sua participação nas ações do PE, passou a se interessar muito mais pela leitura. E5 destaca melhorias em seu vocabulário. Seguem as falas:

E2 - *“Eu passei a observar os mangás de uma maneira diferente... Com o projeto, por falar e conviver esse universo de mangás diferentes... Comecei a olhar de maneira diferente para aqueles que eu já lia. Passei a escolher... Esse daqui é melhor por um motivo específico, o que a gente dialogou aqui no projeto.... Então comecei assim, a aumentar... melhorar a minha visão crítica.”*

E3 - “*Eu acho que... Eu já gostava mais só de assistir os animês, mas eu nunca fui uma pessoa muito chegada na leitura. Mas hoje em dia?! ... Eu leio muito, muito, muito, mangás mesmo... E todos os dias estou tentando ler um pouco.”*

E5 - “É muito bom, porque abre mais o nosso vocabulário, mais palavras...”

Essas evidências contribuem para responder ao problema desta pesquisa, pois

além dos aspectos já citados anteriormente, as respostas aqui elencadas revelam que a proposta do CAM dialoga com o modelo de ensino unitário e politécnico ampliando as experiências humanas abarcando saberes diversificados com oportunidades metodologicamente organizadas, que proporcionam aos estudantes não apenas o acesso à cultura, mas capacitam como produtores de cultura e de transformação social. Nessa medida, confirma-se Freire (1996), é função do ensino estimular o comportamento que questiona o mundo, isso se estende ao processo de leitura, inclusive aquelas que não são obrigatórias da sala de aula. Quando os educandos têm a possiblidade de exercitar essa curiosidade com um olhar reflexivo e crítico, tem-se uma ação cultural que produz novos conhecimentos.

> Deste modo, a educação ou a ação cultural para a libertação, em lugar de ser aquela alienante transferência de conhecimento, é o autêntico ato de conhecer, em que os educandos – também educadores – como consciências "intencionadas" ao mundo ou como corpos conscientes, se inserem com os educadores – educandos também – na busca de novos conhecimentos, como consequência do ato de reconhecer o conhecimento existente (Freire, 1981)

Como destaca Manacorda (2007), as letras e as artes devem compor a formação intelectual dos estudantes, desenvolvendo neles a formação ampla que se propõe ao desenvolvimento integral de cada pessoa humana participante do processo de ensino-aprendizagem. É por meio da integração de saberes, dentre eles os culturais, além de habilidades técnicas, articulando a instrução geral e profissional que se promove uma formação integrada (Saviani, 2007; Moura; Lima Filho; Silva, 2015). Nesse entendimento, abordagens que contemplam as diversidades culturais inseridas no processo formativo, sem preconceitos, viabilizam a consciência crítica e indagadora nos educandos.

Ainda durante a roda de conversa os participantes responderam à seguintes perguntas: "Houve alguma mudança na sua maneira de perceber a relação entre conteúdos e animês e mangás como seu aprendizado?, "Qual(is)?", "Houve alguma mudança em suas atitudes e formas de pensar após participar deste projeto? Se sim, quais?", em seguida são apresentados alguns relatos:

E1 - "*Eu acredito que com os mangás eu tive uma criatividade maior. Tanto na percepção do conteúdo ali, como ver que aquele mangá, ele tá adaptando uma certa época o que aconteceu na história, e que a gente estuda na escola. Que às vezes a gente não se importa muito com aquela matéria, mas quando é de um animê ou mangá que a gente gosta como "O Diário de uma Apotecária" fica bem mais divertido."*

E3 - "*Eu já percebia, principalmente em "O Diário de uma Apotecária" e "Dr.*

Stone" que... Na parte das Ciências, que eles falam sobre Química, Biologia, é... Física também... envolve muito essa parte, assim das Ciências ... E tem outros também que falam assim mais de Matemática... Digamos: Naruto, que tem o Shikamaro que... fala sobre estratégias. Então, eu acho que é uma coisa assim, que a gente aprende muito os conteúdos escolares."

Pelas respostas elencadas acima fica evidente como atividades culturais e pedagógicas que envolvem o uso de animês e mangás na biblioteca, conectadas ao currículo escolar, no contexto da EPT, vão ao encontro das experiências e vivências dos estudantes e se conectam com os vários saberes e fundamentos científicos, como é defendido por Saviani (2007), proporcionando uma formação politécnica dos estudantes no processo educativo-formativo.

Pelo relato do participante E1 "*Eu acredito que com os mangás eu tive uma criatividade maior. Tanto na percepção do conteúdo ali, como ver que aquele mangá, ele tá adaptando uma certa época o que aconteceu na história, e que a gente estuda na escola* [...], infere-se as contribuições do PE no que diz respeito a compreensão de que as representações de imagens presentes nos animês e mangás fazem parte de contextos históricos, sociológicos e ideológicos, e que suas histórias não são destituídas de ingenuidade servindo apenas ao entretenimento. Essa assertiva converge com Moura (2011) ao destacar que a nossa juventude é muito "conectada" ao visual, sendo imprescindível fomentar o olhar atento sobre essas materialidades como objetos de conhecimento que podem revelar questões emergentes de uma determinada realidade objetiva.

Sob esse viés, é possível deduzir que as ações desenvolvidas no CAM (ciclo de leitura, roda de conversa, oficinas) promoveram uma educação libertadora, formando a consciência crítica sobre o mundo, articulando experiências e saberes, para a superação das contradições de nossa sociedade, contrapondo-se ao modelo de educação bancária, baseado na transferência de conteúdos fragmentados (Freire, 1996).

Com relação ao eixo temático percepções sobre animês e mangás, os estudantes, em sua maioria responderam que houve mudanças em seu entendimento sobre os conceitos abordados nos animês e mangás após sua participação nas ações do CAM. Apontaram em suas falas que os conteúdos abordados nos animês e mangás podem exercer influências sobre o comportamento das pessoas que os assistem ou leem. Enfatizaram ainda, que passaram a conceber o uso desses

recursos, com algo relevante em seus estudos trazendo uma conotação mais prazerosa e lúdica, destacando que os novos conhecimentos que obtidos por meio da oficina de *cosplays* foram muito importantes para a sua formação educacional. Em seguida apresenta-se alguns relatos em resposta à pergunta *"*O que mudou na sua compreensão sobre animês e mangás?":

E-1 "*Aprendi que cada animê ou mangá afeta a vida das pessoas e porque elas preferem certos animês e não outros".*

E2 - *"Com o projeto, eu consegui entender que a cultura japonesa está muito presente no nosso dia a dia e, principalmente na nossa cultura... pop, assim... na nossa literatura, no nosso cinema, com os animês. Está muito mais presente do que a gente realmente acha, eu comecei a apreciar mais...".*

E3 - *"Os animês e os mangás nos ajudam muito nos estudos, como Ciências, Matemática e consegue até aprender coisas assim... é... da escola de uma forma mais divertida e descontraída*".

E4 - *"Eu gostei do projeto também, porque ensinou... pra gente como fazer os cosplays, né... E eu vi como não é uma coisa tão fácil assim, tem todo um preparo assim... Usou materiais na construção também, que eu não sabia que usava... Ai, que Legal! Eu acho que me ajudou a ter esse conhecimento".*

Por meio dos relatos dos participantes infere-se que houve mudanças quanto a compreensão de que animês e mangás, os reconhecendo como produtos da cultura pop e percebendo que há diferentes perfis de leitores. Ademais, passaram a perceber com mais clareza as conexões existentes entre os enredos abordados nos animês e mangás e os conteúdos escolares.

Os participantes do CAM relataram que a partir de sua participação no clube, ampliaram suas preferências, se interessando por outros gêneros de mangás e animês diferentes daqueles habituais, diversificando o seu horizonte de leitura. Acredita-se que isso se deve, principalmente, devido as novas conexões proporcionadas por meio do clube. As falas dos participantes E1 e E3, evidenciam essa assertiva:

E1 - *"Antes eu gostava mais de Isekay[7], depois das oficinas passei a gostar mais de animês e mangás de romance e de história"*

[7] Gênero de mangá em que o personagem principal é transportado ou reencarnado para um universo paralelo de fantasia.

E3 - *“Antes eu só ficava lendo romance, romance, romance... E aí, depois do clube comecei a ver outros que as meninas me indicaram e tudo mais... Eu percebi que podia ter vários outros sem ser só romance... De ação... que antes eu não gostava muito.. Achei muito bom essa troca.”*

E5 - *“É interessante perceber que existem mangás brasileiros, até então eu achava que só existiam mangás japoneses e os coreanos.”*

Ao longo desta análise, fica claro como as atividades de um CAM alcançam os objetivos de conexão com o currículo não somente da disciplina de Literatura, mas de outras disciplinas, favorecendo a formação humana dos estudantes, com práticas que estimulam a criatividade e as experiências artística, estética e cultural. O ciclo de leitura de mangás, oportunizou a leitura crítica e interpretativa de mangás, ao trazer para a roda o mangá brasileiro “Lampião”, uma releitura da história de Lampião, apresentando aos estudantes novas possibilidades de leitura. Por meio desta roda, foram discutidos e explorados o folclore nordestino, o regionalismo, além de um debate sobre o contexto socioeconômico.

Os participantes compartilharam que houve mudanças em suas percepções sobre a biblioteca depois de sua participação no CAM, passando a considerá-la um local mais agradável e divertido e percebendo a existência de outros livros e materiais que a biblioteca dispõe. Em contrapartida, na opinião dos participantes ainda há uma deficiência de livros e materiais de entretenimento e lazer, que despertam o gosto pela leitura voluntária e prazerosa. As falas a seguir evidenciam essas percepções:

E1 - *“Eu acho que ficou mais divertido a biblioteca, porque antes eu entrava lá e só tinha livros do corpo humano e de inseto...”*

E2 – *“...A biblioteca ainda tem um déficit muito grande nessa questão de... trazer outras coisas diferentes, que não sejam exatamente didáticas.... Realmente assim...Livros que falam sobre coisas específicas, e... não tem aqueles livros legais que fazem a gente querer ler mesmo... Ela ainda tem esse problema. Mas, que o projeto começou a melhorar isso. Mas, eu acho que ainda tem espaço pra melhorar mais.”*

Essas falas trazem implicações específicas, no que diz respeito ao livro e leitura no contexto do IFTO, e que são um reflexo das políticas públicas nesta área em nosso país, revelando uma carência de materialidades que sejam apenas os livros didáticos e técnicos. Esse cenário revela que as demandas de leitura na juventude exigem uma nova postura da escola, investindo em materialidades mediadoras da leitura livre e

prazerosa. Evidencia-se ainda, que para a formação de leitores na juventude de maneira que se torne um hábito para toda a vida, é imprescindível a adoção de estratégias criativas e inovadoras, que dialoguem com seus gostos e interesses.

Sob essa perspectiva, reflete-se que a TDI na organização das ações culturais e pedagógicas do CAM, adaptando os conteúdos trabalhados junto aos participantes, facilita o seu ensino-aprendizagem ativos e estimulam a sua criticidade. Retomando Campello (2012), essas atividades que visam a satisfação dos interesses intelectuais e artísticos promovem uma valorização maior da biblioteca como um espaço de emancipação humana e reflexão.

A fala do participante E2 revela que o uso de outros materiais que não sejam somente livros, como os mangás e animês, tem potencial de despertar o desejo pela leitura nos jovens e adolescente, pois sendo um ato social e cultural é inerente ao processo de humanização. Cada um de nós lê o mundo antes mesmo de decifrar as primeiras palavras, ao compreendermos o mundo que nos cerca com suas cores, imagens e sons e por meio de nossas vivências (Martins, 2006). Corroborando Freire (2011), o ato de ler vem antes da leitura da palavra, mas é no domínio desta última possibilita que homens e mulheres releiam mundo.

No eixo avaliação estão elencadas as opiniões, sugestões e críticas sobre o PE. Os estudantes avaliaram como muito positivas as ações desenvolvidas e enfatizaram que contribuíram para a sua formação educacional e pessoal. Isso encontra-se evidenciado nos relatos a longo das discussões anteriores. Além disso, demonstraram interesse na ampliação do projeto a participação de estudantes de outras instituições.

Nesse contexto, o participante E5 compartilhou uma dúvida: *“Eu tenho uma dúvida: Assim... necessariamente esse projeto, no próximo ano, poderia entrar pessoas de fora?*”. Infere-se pela fala de E5, o desejo de que o clube tenha continuidade no próximo ano, com possibilidade de participação de jovens e adolescentes de outras instituições de ensino e comunidade externa.

Uma sugestão apresentada pelos participantes, foi a mudança no horário e local de realização das ações, passando para um local mais aberto. Seguem alguns relatos: *“O horário é o principal, ele dificulta muito!”* (E2); *“O horário!”* (E1). Apesar de ter sido uma decisão coletiva entre os participantes e a pesquisadora, buscando ajustes para sua participação simultânea, ao final da aplicação do PE, os relatos dos estudantes explicitam que ainda houve dificuldades com relação ao horário dos

encontros e que os próprios estudantes não conseguiram sugerir de maneira clara outros horários. Neste cenário, verifica-se que as causas dessas limitações se devem a sobrecarga de atividades escolares, requerendo dos estudantes uma dedicação em horários que extrapolam as aulas, uma realidade inerente ao IFTO.

Após a roda de conversa, observou-se a necessidade de que os próximos encontros aconteçam em locais que despertem o interesse de outros estudantes e em horários como, por exemplo, intervalos de aulas. Acredita-se que essa mudança poderia fortalecer o vínculo entre a pesquisadora e os participantes da pesquisa e atrair mais estudantes para o CAM. Seguem os seus relatos:

E1 - *“Eu acho que deveria ficar em um lugar, pelo menos uma sala mais aberta... Até mesmo às vezes... quando não estiver naquele sol de “rachar”, colocar no próprio refeitório, colocar os mangás à vista, começar a ter aquela discussão e as pessoas vão parar olhar e vão conhecer, mesmo que elas não tenham muito interesse naquilo.”*

E2 - *“Eu concordo. Eu acho que se fosse mais visível para as pessoas, eu acho que até atrairia mais....”*

E3 - “*Sim... Eles poderiam achar mais interessante o projeto.”*

Outra sugestão dos participantes foi a inserção de novas atividades que podem enriquecer o PE e abrir o clube para a participação de outros cursos e turmas. *“Cada um poderia escolher uma música, se cada um puder escolher uma música, acho que também iria variar bastante.”* (E1). *“Poderia também colocar umas atividades mais... é... Como pode dizer..., Por exemplo... Não tem o... Não teve o evento de cosplay?...Poderia ter um parecido, só que sei lá, com algumas maquetes de mangás. Eu acho que seria interessante.”* (E5). *“Eu acho que poderia abrir para as outras turmas... O agro....” (E3).*

Enfatizaram a necessidade de maior divulgação da existência do clube junto à comunidade estudantil e dos eventos. E1 - *“Sobre o evento de cosplay, poderia haver uma divulgação maior. Pedir para o Campus divulgar no Instagram da escola ou ir para um lugar público como um parque, ou a permissão para apresentar os cosplays em local público.”*

No que concerne a proposta e aplicação do PE, considera-se que ao longo de suas seis etapas, foi alcançado o seu objetivo principal, priorizando o desenvolvimento em aspectos como pensamento crítico, o estímulo da criatividade, as experiências artística, estética e cultural, e o protagonismo dos estudantes. As análises

contribuíram para o desenvolvimento final do PE intitulado: *“Otakucam: clube de animês e mangás: um guia de ações para articulação entre a biblioteca e o currículo escolar”*, que foi estruturado para materialização das ações de implementação do CAM, na biblioteca do *Campus* Gurupi do IFTO, com a participação voluntária dos estudantes da 1ª Série dos cursos EMI em Teatro e EMI em Administração.

4.4 REFLEXÕES SOBRE A APLICAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Foram enfrentadas algumas dificuldades no desenvolvimento das ações, como a baixa adesão dos estudantes, devido à sobrecarga de atividades escolares e a situação de calamidade ocorrida na biblioteca, que teve sua cobertura destelhada por um forte vendaval, que inviabilizaram o uso de seus espaços para receber os estudantes, sendo necessário a adaptação em outras salas como miniauditório, salas de aula e laboratório de encenação.

Durante a apresentação da proposta e convite aos estudantes para participação no PE, observou-se que ainda existe um certo receio quanto a participação em atividades relacionadas a animês e mangás no contexto escolar devido ao preconceito e desconhecimento em relação a essas preferências. Essa situação é evidenciada na fala do participante E3, na segunda etapa do GF, ao compartilhar suas percepções: *“Porque tem muita gente que julga e.. Principalmente porque muita gente só conhece, tipo os animês mais.... é... populares... como One Piece, Naruto, Dragon Ball...”.*

Essas assertivas convergem com Carvalho e Souza (2023), acerca da necessidade de superação práticas e concepções que reafirmam valores cristalizados que não abrangem a diversidade presente no espaço escolar. Apesar dessas adversidades, as ações desenvolvidas oportunizaram um ambiente em que os estudantes pudessem se expressar de maneira livre e interativa, e a sua participação foi fator primordial para o alcance do resultado do PE.

Cada uma das atividades práticas foi organizada visando o estímulo da criatividade e das experiências culturais no contexto das artes, numa conexão com o currículo de literatura favorecendo o desenvolvimento integral dos estudantes. Assim, a compreensão sobre os conhecimentos prévios dos estudantes sobre animês, mangás e sobre a biblioteca, possibilitou o direcionamento das ações proporcionando um maior envolvimento dos participantes de maneira mais assertiva.

Em cada uma das etapas, estudantes foram muito participativos e engajados desde a primeira etapa, demonstrando interesse nos elementos abordados no CAM, devido a sua proximidade com o universo dos animês e mangás, os visualizando como uma forma de expressão da diversidade cultural no ambiente escolar. As ações culturais e pedagógicas do CAM, proporcionaram a consecução dos objetivos deste estudo, aplicando a TDI na prática bibliotecária foi possível estabelecer uma conexão entre o currículo escolar a partir das vivências e conhecimentos prévios dos participantes.

Refletindo sobre a aplicação do PE, o mesmo poderia conter menor número de ações e, para dar continuidade as atividades e obtenção do engajamento de um número maior de participantes, demanda-se a escolha de horários que facilitem esse envolvimento e uma divulgação mais abrangente em todos os veículos de comunicação institucional. As análises acerca da aplicação das atividades práticas do CAM auxiliaram na elaboração e finalização do PE.

A figura 19, evidencia as ações desenvolvidas no “OTAKUCAM: clube de animês e mangás”. Destacam-se os estudantes participantes da pesquisa, o Professor Brenno Jadvas S. Ferreira, convidado para o bate-papo *otaku*, os vencedores do quiz interativo realizado no ciclo de leitura, a Professora Rayssa Alves realizando a oficina de *cosplay*, os jurados do desfile *cosplay*: Michelle C. da Silva (Auxiliar de Biblioteca no *Campus* Gurupi) e Fernando F. Naves (Graduado em Artes Cênicas e Técnico do Laboratório de Encenação no *Campus* Gurupi) e os vencedores do desfile de *cosplay*. Ao centro, apresenta-se a logomarca criada para identificação visual do CAM.

Figura 19 – Ações do PE



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2025).

A seguir, no Quadro 8 são apresentados os objetivos específicos desta pesquisa e como foram alcançados no decorrer da aplicação do PE.

Quadro 8 – Objetivos da dissertação e evidências de consecução

Compreender os conhecimentos prévios dos estudantes sobre animês e mangás e também sobre a biblioteca com um espaço de aprendizagem ativa.	Compreendem animês mangás como elementos da diversidade cultural, ligados a literatura, as artes e ao entretenimento, conseguindo estabelecer as principais diferenças entre eles. E, apontam características estéticas e artísticas, como a capa e principalmente a história, dentre os fatores que mais chamam a sua atenção nos animês e mangás, destacando que exercem influência consideráveis sobre sua forma de agir e pensar. O seu interesse em animês é bem maior se comparado ao hábito de leitura de mangás. Para eles o uso dessas materialidades na biblioteca é inovador para o desenvolvimento de atividades de letramento literário. A maioria compreende que uma biblioteca ativa e deve ser um espaço aberto a uma diversidade de atividades, e não apenas um espaço para guarda, empréstimo e leitura de livros, porém ainda a concebem como um local silencioso que abriga principalmente livros.
Implementar o CAM, como Produto Educacional (PE), desenvolvendo atividades práticas conectadas ao currículo de Literatura, voltadas ao estímulo da criatividade e das experiências, estética, artística e cultural, da leitura crítica, favorecendo a formação humana integral, dos estudantes	Foi criado um CAM, intitulado “OTAKUCAM – Clube de Animês e Mangás”, no qual foram desenvolvidas atividades culturais e pedagógicas, tendo como materialidade mediadora mangás e animês conectadas ao currículo escolar da disciplina de Literatura: roda de leitura, foi utilizada a obra “Lampião”, do autor de Carlo e do ilustrador Heitor Amatsu. Por meio da linguagem do mangá foi promovido o debate sobre o contexto socioeconômico brasileiro, o regionalismo, ética e cidadania. Roda de conversa sobre possibilidades de uso animês e mangás na abordagem de diversos conteúdos e conceitos.
Analisar a percepção dos estudantes sobre a contribuição do CAM para a sua formação acadêmica e social.	Os relatos dos participantes evidenciam resultados importantes do CAM, relacionados ao favorecimento da sua interação e socialização com os outros estudantes. Foi possível observar ao final das atividades, que foram formados novos vínculos de amizade, o que fortalece sua permanência na escola e êxito diante das adversidades. Outra contribuição evidenciada pelos participantes tem relação com senso crítico, o hábito de leitura e o aumento do vocabulário dos participantes. Houve o desenvolvimento de um olhar mais crítico e ampliado sobre animês e mangás, levando a uma definição mais criteriosa nas escolhas de animês e mangás. Há relatos de maior interesse pela leitura após a participação nas ações do PE e aumento de vocabulário.
Elaborar um guia interativo, para materialização das ações interativas, de promoção da diversidade cultural e incentivo à leitura, com uso de animês e mangás, realizadas na biblioteca com a participação ativa e voluntária dos estudantes.	Foi desenvolvido um guia interativo, que pode ser replicado por Bibliotecários e demais educadores, contendo as fases de aplicação do PE e ações/atividades culturais e pedagógicas voltadas para o uso de animês e mangás na biblioteca, em forma trilha, no contexto das Artes. Inclui também sugestões de títulos de animês e mangás relevantes para utilização no ensino.

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa desenvolveu um clube de animês e mangás, denominado OTAKUCAM, voltado à articulação entre a biblioteca e o currículo em EPT na perspectiva da formação humana integral dos estudantes da 1ª série dos Cursos Técnicos de Teatro, Administração e Edificações Integrados ao Ensino Médio do *Campus* Gurupi, promovendo a criatividade, a socialização e a experiência estética, artística e cultural.

Constatou-se que as ações utilizando animês e mangás, na biblioteca, articuladas ao currículo escolar do EMI, proporcionaram diversos momentos de socialização, criatividade, entretenimento e crescimento cultural e emocional aos estudantes. As atividades práticas utilizando essas materialidades: roda de leitura de mangá, roda de conversa, oficina e desfile *cosplay,* trabalharam vários elementos imprescindíveis para o desenvolvimento humano integral dos estudantes.

Considerando que a maioria das pesquisas sobre animês e mangás concentram-se nas regiões Sul e Sudeste e investigam a utilização de animês e mangás na sala de aula, em um comparativo com os demais trabalhos relacionados, em nível de pós-graduação no Brasil, esta pesquisa traz contribuições quanto à formação humana dos estudantes do EMI, promovendo letramento literário com inovação e criatividade para as bibliotecas da RFEPCT na Região Norte, em especial, no Tocantins.

Este estudo sobre o uso de animês e mangás na biblioteca, de maneira articulada ao currículo escolar no contexto da EPT, aponta novas possibilidades para o estímulo da criatividade, socialização e incentivo à leitura, promovendo a diversidade cultural em outros espaços pedagógicos além da sala de aula, na RFEPCT, que não foram investigados nos estudos já desenvolvidos. Isso demonstra sua originalidade, e contribuição para a redução desta lacuna de pesquisa na EPT.

É importante destacar que este foi um projeto experimental, buscando a compreensão da viabilidade das ações na biblioteca de forma articulada ao currículo escolar. Sua aplicação foi desenvolvida de maneira voluntária em apenas duas turmas, o que não impede a sua aplicação nas demais turmas e cursos. Os resultados foram positivos, com boa aceitação da comunidade estudantil, demonstrando a relevância da inserção de elementos da cultura pop japonesa, pois fazem parte do cotidiano dos jovens e adolescentes, podendo ser aplicados no favorecimento de sua

formação.

A criação do “OTAKUCAM – Clube de Animês e Mangás” demonstrou que a articulação entre a biblioteca e o currículo em EPT ampliam as possibilidades de aprendizagem em outros espaços pedagógicos, além da sala de aula. Por meio da socialização, do letramento literário, do desenvolvimento da criatividade e da valorização da diversidade cultural e reflexão crítica dos temas presentes em animês e mangás, foram trabalhados elementos indispensáveis ao desenvolvimento intelectual, cultural, social dos estudantes.

A implementação destas ações culturais, metodologicamente organizadas de forma integrada ao currículo escolar foi algo desafiador, pois não basta aglutinar novas ações aos componentes curriculares, é indispensável a articulação de saberes fundamentada no trabalho como princípio educativo. Nas palavras de Ramos (2010) devem ser práticas “que levem a formação plena e possibilitem construções intelectuais elevadas, mediante a apropriação de conceitos necessários à intervenção consciente na realidade”.

Como recomendações futuras, esta pesquisa vislumbra diversos caminhos para sua regionalização, como o desenvolvimento de oficinas, nas quais a partir da leitura de obras tocantinenses, os estudantes possam criar os seus próprios mangás, com o uso de plataformas digitais interativas; a articulação de temáticas ambientais presentes nos animês e mangás com o cerrado tocantinense: seus rios, sua biodiversidade e sustentabilidade; o incentivo a criação de mangás que tenham como ambientação a cidade de Gurupi e outros cenários, valorizando o patrimônio cultural gurupiense e do Tocantins. São sugestões viáveis e de grande potencial para serem replicadas em outros espaços educacionais.

Sugere-se que a realização de novos estudos mais detalhados e aprofundados sobre esta temática voltada para o contexto das bibliotecas em EPT, uma vez que houve grande dificuldade em encontrar materiais que versam sobre projetos e pesquisas sobre animês e mangás nas bibliotecas da RFEPCT. No que concerne à integração entre a biblioteca e o currículo escolar na EPT, recomenda-se reflexões sobre as possibilidades que as bibliotecas da EPT podem proporcionar.

Fica evidente que o papel das Bibliotecas no contexto da EPT transcende os acervos de livros, podendo constituir-se um espaço pedagógico atuante para o desenvolvimento integral e a promoção ativa de múltiplas formas de letramento literário. Ações criativas e inovadoras, quando metodologicamente planejadas e

articuladas ao currículo escolar, se revelaram como estratégias potentes, tanto para a sua valorização da biblioteca e da pessoa bibliotecária quanto para a formação crítica e cultural dos estudantes.

Sob essa perspectiva, as atividades que foram desenvolvidas dialogam com os fundamentos basilares da EPT, bem como as concepções de cultura, formação omnilateral e o trabalho como princípio educativo abordadas por Gramsci, Frigotto, Saviani, Ciavatta, Ramos e Freire, proporcionando experiências formativas que integram as dimensões intelectuais, sociais, culturais e estéticas no contexto formativo dos estudantes.

O guia interativo produzido a partir da aplicação desta pesquisa, contendo todas as ações culturais e pedagógicas desenvolvidas no OTAKUCAM, torna possível que esta proposta seja replicada por Bibliotecários e demais educadores. O PE amplia o alcance deste estudo oferecendo opções práticas para a articulação entre a biblioteca, a leitura, o currículo, a cultura e a formação integral na EPT.

Por fim, salienta-se a relevância de que Bibliotecários(as) e demais profissionais da educação, sigam nessa jornada e proporcionem novos caminhos mais prazerosos e criativos, dialogando com outros conhecimentos e saberes. E, nessa busca, que almeja o desenvolvimento humano pleno, as experiências e a cultura dos educandos precisam ser valorizadas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Jhenyfer Caroliny; MARAFON, Alan de Almeida; GHERARD, Sandra Regina Marcolino. A utilização de mangá como ferramenta pedagógica para a contextualização de diversas disciplinas: uma breve revisão de literatura de 2001 a 2021. **Revista Biodiversidade**, v.22, n.1, p.121-130, 2023. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/biodiversidade/article/view/15265. Acesso em 03 fev. 2025.

ALMEIDA JÚNIOR, Osvaldo F. **Profissional bibliotecário: um pacto com o excludente**. In: BAPTISTA, Sofia G; MUELLER, Suzana P.M.(ORGS). *Profissional da informação*: o espaço de trabalho. Brasília: Thesaurus, 2004. p. 70-85. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=iRlYAN7JVaUC &pg=PA5&hl=pt-PT&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 05 jul. 2025.

ALVES, H. de A. Cultura juvenil contemporânea, práticas culturais e ciberespaço: Contornos geográficos da cultura juvenil otaku no Brasil. **Geografia em Atos (Online)**, Presidente Prudente, v. 7, n. 1, p. e023011, 2023. DOI: 10.35416/2023.8831. Disponível em: https://revista.fct.unesp.br/index.php/geografiaematos/article/view/8831. Acesso em: 25 abr. 2025.

ARAÚJO, Eliany Alvarenga; OLIVEIRA, Marlene de. **A produção de conhecimentos e a origem das bibliotecas**. In: OLIVEIRA, Marlene de. Ciência da Informação e Biblioteconomia: novos conteúdos e espaços de atuação. Belo Horizonte: UFMG, 2005. p. 29-44.

ARAÚJO, O. H. A., RODRIGUES, J. M. C.. Escola básica no contexto social-político contemporâneo: considerações críticas. **Interfaces Científicas - Educação**, v. 7, n. 1, p. 71–82, 2018. DOI: 10.17564/2316-3828.2018v7n1p71–82. Disponível em: https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/5574. Acesso em: 08 ago. 2025.

ASSIS, Sheila Soares de *et al*. **Para pensar além do entretenimento - potencialidade de mangás e animês no ensino: uma análise a partir de parasyte**. (*e-book*). VIII ENEBIO, VIII EREBIO-NE E II SCEB... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/74826>. Acesso em: 05 abr. 2025.

ASSIS, Sheila Soares de *et al*. Os microorganismos, saúde e ambiente: entrelaçando currículo e entretenimento. **Revista Educação Pública**. v. 1, n. 1, p. 1-17, 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/divulgacao-cientifica/index.php/educacaopublica/article/view/36/9. Acesso em: 28 mar. 2025.

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano, 2003. Disponível em: https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/livroAusubel.2000_Aquisicao_e_retencao_de_conhecimentos.pdf Acesso em: 15 maio 2026.

BACKES, D. S.; COLOMÉ, J. S.; ERDMANN, R. H.; LUNARDI, V. L. Grupo focal como técnica de coleta e análise de dados em pesquisas qualitativas. **O mundo da saúde**, v.35, n. 4, 438-442, 2011. Disponível em: https://bvs.saude.gov.br/bvs/artigos/grupo_focal_como_tecnica_coleta_analise_dados_pesquisa_qualitativa.pdf. Acesso em: 18 fev. 2025.

BAPTISTA, Ana Isabelle Santana *et al*. 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. Acesso em: https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/50978. Disponível em: 02 fev. 2025.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BASTOS, J. E. de S.; SOUSA, J. M. de J.; SILVA, P. M. N. da; AQUINO, R. L. de. O Uso do Questionário como Ferramenta Metodológica: potencialidades e desafios. **Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences**, *[S. l.]*, v. 5, n. 3, p. 623–636, 2023. DOI: 10.36557/2674-8169.2023v5n3p623-636. Disponível em: https://bjihs.emnuvens.com.br/bjihs/article/view/304. Acesso em: 3 dez. 2025.

BAUER MW; GASKELL G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. 2. ed. Petrópolis (RJ): Vozes; 2002.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Repensando a pesquisa participante**. São Paulo: Brasiliense, 2001. 252 p. (n. 1). ISBN 85-11-07011-7.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, DF: MEC, [2018]. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/ Acesso em: 03 fev. 2025.

BRASIL. [Constituição (1937)]. Constituição dos Estados Unidos do Brasil de 10 de novembro. **Diário Oficial da União**. Rio de Janeiro, 10 nov. 1937. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao37.htm. Acesso em 21 jul. 2025.

BRASIL. Decreto-lei nº 4.244, de 9 de abril de 1942. Lei orgânica do ensino secundário. **Diário Oficial da União**. Rio de Janeiro, 10 abr. 1942. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-4244-9-abril-1942-414155-publicacaooriginal-1-pe.html. Acesso em: 21 jul. 2025

BRASIL. Lei nº 4.024, de 20 de dezembro de 1961. Fixa as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**. Brasília, 27 dez, 1961. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1960-1969/lei-4024-20-dezembro-1961-353722-publicacaooriginal-1-pl.html. Acesso em 21 jul. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**. Brasília, 23 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 21 jul. 2025.

BRASIL. Lei nº 11.195, de 18 de novembro de 2005. Dá nova redação ao § 5º do art. 3º da Lei nº 8.948, de 8 de dezembro de 1994. **Diário Oficial da União.** Acesso em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/lei/l11195 .htm. Disponível em: 25 jul. 2025.

BRASIL. Lei nº 11.741, de 16 de julho de 2008a. Altera dispositivos da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para redimensionar, institucionalizar e integrar as ações da educação profissional técnica de nível médio, da educação de jovens e adultos e da educação profissional e tecnológica. **Diário Oficial da União**. Disponível em:https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11741.htm. Acesso em: 21 jul. 2025.

BRASIL. **Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008b**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm. Acesso em: 16 nov. 2025.

CABRAL, Ana Maria Rezende. Ação cultural: possibilidades de atuação do bibliotecário. *In*: VIANNA, Márcia Milton; CAMPELLO, Bernadete; MOURA, Victor Hugo Vieira. Biblioteca escolar: espaço de ação pedagógica. Belo Horizonte: EB/UFMG, 1999. p. 39-45. Seminário promovido pela Escola de Biblioteconomia da Universidade Federal de Minas Gerais e Associação dos Bibliotecários de Minas Gerais,1998, Belo Horizonte. Disponível em: http://gebe.eci.ufmg.br/downloads/106.pdf. Acesso em: 28 jul. 2025.

CAMPELLO, Bernardete Santos. **Biblioteca escolar**: conhecimentos que sustentam a prática. Belo Horizonte: Autêntica, 2012. 143 p.

CAMPOS, R. M. de O. Juventude e culturas de rua híbridas. **Sociologia & Antropologia**, v. 10, n. 2, p. 587–613, mai. 2020. Disponível em: https://www.scielo.br/j/sant/a/ gxytH9qrVQmXK9L4Cm3f3qw/?lang=pt. Acesso em: 29 mai. 2025.

CARLOS, Giovana Santana. Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 10., 2009, Blumenau, SC. [Anais...]. São Paulo: **Intercom**, 2009. Disponível em: http://intercom.org.br/papers/regionais/ sul2009/resumos/r16-0436-1.pdf. Acesso em: 10 fev. 2025.

CARVALHO, Maria da Conceição. Escola, biblioteca e leitura. In: CAMPELLO, Bernadete S. *et al*. **A biblioteca escolar**: temas para uma prática pedagógica. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. p. 21-23.

CARVALHO, Rebecca M. de A. F.; SOUZA, Vera Lúcia T. de. Animes e mangás na escola: atuações críticas da psicologia escolar. **Revista Eletrônica Mutações**, *[S. l.]*, v. 15, n. 25, p. 111–123, 2023. Disponível em: https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/relem/article/view/11941. Acesso em: 27 maio. 2026.

CARVALHO, Rebecca M. de A. F.; SOUZA, Vera Lúcia T. de. Reflexões sobre as violências e as diferenças no contexto escolar utilizando animes. **Revista Debates Insubmissos**, *[S. l.]*, v. 7, n. 24, p. 196–212, 2024. DOI: 10.32359/debin2024.v7 .n24.p196-212. Disponível em: https://periodicos.ufpe.br/revistas/debates insubmissos/article/view/260770. Acesso em: 26 mar. 2026.

CASSIANO, Pamela Munhoz da Cunha; LOURO, Priscila dos Santos; DIÉGUEZ, Carla Regina Mota Alonso. Quadrinhos e formação do leitor eterno. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, São Paulo, v. 8, 2021. DOI: 10.24208/rebecin.v8i.240. Disponível em: https://portal.abecin.org.br/rebecin/article/view/240. Acesso em: 21 fev. 2026.

CASTRO, C.; PLÁCIDO, R.; MEDEIROS, I. Educação Tecnológica no Brasil: A Geopolítica e a Geografia Política do processo histórico. **Metodologias e Aprendizado**, [S. l.], v. 6, p. 516–533, 2023. DOI: 10.21166/metapre.v6i.3983. Disponível em: https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/metapre/article/view/39 83. Acesso em: 21 jul. 2025.

CHARTIER, Roger. Do códice ao monitor: a trajetória do escrito. **Estudos Avançados**, São Paulo, Brasil, v. 8, n. 21, p. 185–199, 1994. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9669. Acesso em: 31 mar. 2025.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Ed. Unesp/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999. 160 p.

CHARTIER, Roger. Roger Chartier fala sobre analfabetismo digital. **Nova Escola**, [s. l.], 1 maio 2013. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/1898/roger-chartier-fala-sobre-analfabetismo-digital. Acesso em: 27 maio 2026.

CRESWELL, John W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa** [recurso eletrônico]: escolhendo entre cinco abordagens. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2014. 341 p.

DELLA FONTE, Sandra Soares. Formação no e para o trabalho. **Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, *[S. l.]*, v. 2, n. 2, p. 6–19, 2018. DOI: 10.36524/
profept.v2i2.383. Disponível em: https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/383. Acesso em: 29 mar. 2025.

FARIAS, Gabriela Belmont de. Contributos da aprendizagem significativa de David Ausubel para o desenvolvimento da Competência em Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, *[S. l.]*, v. 27, n. 2, 2022. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/39999. Acesso em: 25 mar. 2026.

FÁVERO, O. (Org). **Cultura popular e educação**: memória dos anos 60. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

FLUSSER. Victor. A biblioteca como instrumento de ação cultural. **Rev. Esc. de Bibliotecon. UFMG**, Belo Horizonte, v. 12. n. 2. p. 145-169, set. 1983. Disponível

em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/reb/article/view/36443. Acesso em: 19 maio. 2026.

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade**: e outros escritos. São Paulo: Paz e Terra, 1981.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. 51. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FREITAS. Maria Teresa. A perspectiva sócio-histórica. Uma visão humana da construção do conhecimento. *In*: FREITAS. Maria Teresa; JOBIN e SOUZA, Solange; Kramer, Sônia. **Ciência humanas e pesquisa**: leituras de Mikhail Bakhtin. 2. ed. São Paulo: Cortez: 2007. 112 p.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise (orgs.). **Ensino médio integrado**: concepções e contradições. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do Cárcere, Volume 2**: Os Intelectuais. O Princípio Educativo. Jornalismo. 3 ed. Tradução de Carlos Nelson Coutinho. Co-edição de Luiz Sérgio Henriques e Marco Aurélio Nogueira. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS (IFTO). **Institucional**. 2021. Disponível em: https://ifto.edu.br/acesso-a-informacao/institucional. Acesso em 10. out. 2025.

IFTO. Campus Gurupi, 2024. **Institucional:** apresentação. Disponível em: https://ifto.edu.br/gurupi/acesso-a-informacao-gurupi/institucional. Acesso em 10 out. 2025.

IFTO. Campus Gurupi, 2025. **Biblioteca:** apresentação. Disponível em: https://ifto.edu.br/gurupi/campus-gurupi/ensino/biblioteca. Acesso em 10. out. 2025.
INSTITUTO PRÓ-LIVRO (IPL). **Retratos da leitura no Brasil**: pesquisa 2024/2025. 6. ed. São Paulo: IPL, 2024. Disponível em: http://www.prolivro.org.br/ipl/publier4.0/dados/anexos/48.pdf . Acesso em: 20 fev. 2026.

JEANSON, Francis. **L'Action culturelle dans la cité.**Paris: Seuil, 1973.

KUENZER, Acácia Zeneida. As políticas de educação profissional: uma reflexão necessária. *In*: MOLL, Jaqueline. **Educação profissional e tecnológica no Brasil contemporâneo**: desafios, tensões e possibilidades. Porto Alegre: ArtMed, 2011. Livro digital. (1 recurso online). ISBN 9788536322001. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788536322001. Acesso em: 17 out. 2025.

KUENZER, A. Z. (org.). **Ensino médio**: construindo uma proposta para os que vivem do trabalho. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

LESKE, S. R. dos S.; TRAVERSIN, V. A.; PINTO, L. R. . O uso das bibliotecas na Educação Profissional e Tecnológica e o fomento à leitura: possibilidades para a curricularização da extensão. **Educitec**: revista de estudos e pesquisas sobre ensino tecnológico, Manaus, Brasil, v. 8, *[S. n.]*, p. e189222, 2022. DOI: 10.31417/educitec.v8.1892. Disponível em: https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/1892. Acesso em: 26 jul. 2025.

LIMA, E. de O; NUNES, MA da C. O uso de mangás no ensino de leitura: Uma investigação sobre a inserção da literatura japonesa com alunos do ensino fundamental. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento** , *[S. l.]* , v. 12, n. 3, p. e13712340437, 2023. DOI: 10.33448/rsd-v12i3.40437. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/40437. Acesso em: 3 fev. 2025.

LIMA, Luzia Matos. **Educação profissional e desenvolvimento socioeconômico no território Bico do Papagaio (TO)**: contribuições do Instituto Federal *Campus* Araguatins. 2013. 89 f. Dissertação (Mestrado em Gestão e Desenvolvimento Regional) - Programa de Pós-Graduação em Administração do Departamento de Economia, Contabilidade e Administração. Universidade de Taubaté, São Paulo, 2013.

LINSINGEN, L. Von. Mangás e sua utilização pedagógica no ensino de ciências sob a perspectiva CTS. **Ciência & Ensino**, Piracicaba - SP, v.1, n. esp., [p.1-9], 2007. Disponível em: https://issuu.com/terccre/docs/125-519-1-pb/9. Acesso em 15 abr. 2025.

LOIZOS, P. Vídeo, filme e fotografias como documentos de pesquisa. In: Bauer MW. Gaskell G, editores. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. 2. ed. Petrópolis (RJ): Vozes; 2002. p.137-55.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 3. Ed. São Paulo: Hedra, 2012. 222 p.

MALDANER, Jair José. **O papel da formação docente na efetividade das políticas públicas de EPT no Brasil - período 2003-2015**: implicações políticas e pedagógicas na atuação de professores. 2016. 207 f., il. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

MANACORDA, M. **Marx e a pedagogia moderna**. Campinas: Alínea, 2007.

MANACORDA, Mario Alighiero. **O princípio educativo em Gramsc**i: americanismo e conformismo. 2. ed. Tradução de Willian Lagos. Campinas, SP: Alínea, 2008.

MANFREDI, Silvia Maria. **Educação profissional no Brasil:** atores e cenários ao longo da história (*e-book*).Jundiaí: Paco Editorial, 202.317 p. (n. 1).

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura**. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Coleção primeiros passos; 74).

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita**: história do livro, da imprensa e da biblioteca. São Paulo: Ática, 1996. 2. ed. 520 p.
MARX, K. **Instruções para os delegados do Conselho Geral Provisório**. As diferentes questões. Lisboa: Avante Edições, 1982a. Disponível em: http://www.marxists.org/portugues/marx/1866/08/instrucoes.htm. Acesso em: 03 fev. 2026.

MASSAROLLO, J. **Mangás**: Gêneros e classificações. Disponível em: https://jornal140.com/2019/12/11/mangas-generos-e-classificacoes/, Acesso em: 24 abr. 2026.

MILANESI, Luis. **A casa da invenção**: biblioteca centro de cultura. 4. ed. São Paulo: Ateliê editorial, 2003. 271 p.

MILHOMEM, Pabla Cassiângela Silva. **História, memórias e narrativas do Instituto Federal de Palmas/Tocantins**. 2021. 314 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Tocantins - UFT, *Campus* Universitário de Palmas, Palmas-TO, 2023. Disponível em: http://hdl.handle.net/11612/5427. Acesso em: 06 fev. 2025.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. 80 p.

MORAES, Natália Cristina Reis de. **Biblioteca ativa na EPT** minicurso de criação de histórias em quadrinhos. 2019. 171 f. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro, Uberaba-MG, 2019.

MORAIS, F.; SILVA, M. A. L. Mangá e anime no ensino das artes visuais: o desenho nipônico como ferramenta didática de formação pessoal e social. **Caderno Intersaberes**, v. 10, n. 24, 2021. Disponível em: https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1698. Acesso em: jul. 2025.

MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias de aprendizagem**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2023. Acesso em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521637707/epubcfi/6/42[%3Bvnd.vst.idref%3Dhtml19]!/4. Disponível em: 16 ago. 2025.

MORIGI, Valdir José; VANZ, Samile Andréa de Souza; GALDIN, Karina. O bibliotecário e suas práticas na construção da cidadania. **Rev. ACB**: Biblioteconomia em Santa Catarina, v. 7, n. 2, 2002. Disponível em:<http://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/390/480>. Acesso em: jul.2025.

MOURA, D. H.; LIMA FILHO, D. L.; SILVA, M. R.. Politecnia e formação integrada: confrontos conceituais, projetos políticos e contradições históricas da educação brasileira. **Revista Brasileira de Educação**, v. 20, n. 63, p. 1057–1080, out. 2015.https://doi.org/10.1590/S1413-24782015206313. Disponível em:

https://www.scielo.br/j/rbedu/a/XBLGNCtcD9CvkMMxfq8NyQy/ abstract/?lang=pt#. Acesso em: 03 jun. 2025.

MOURA, Lisandro Lucas de Lima. Imagem e conhecimento o uso de recursos didáticos visuais nas aulas de Sociologia. **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas**, v. 12, n. 100, p. 159-182, 2011. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/1984-8951.2011v12n 100p159/18560. Acesso em: 09 abr. 2026.

MUSSARELLI, Felipe; MIOTELLO, Valdemir. O contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no brasil. **9ª Arte (São Paulo)**, *[S. l.]*, v. 5, n. 1, p. 45–57, 2016. Disponível em: https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/137055. Acesso em: 25 mar. 2025.

OLIVEIRA, Júlia Ribeiro de; SILVA Lúcia Isabel C.; RODRIGUES Solange S. Acesso, identidade e pertencimento: relações entre juventude e cultura. **Revista Democracia Viva**, n. 30. p.62-65, 2006. Disponível em: https://seminariostematicos.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/06/acesso-identidade-e-pertencimento-relacoes-entre-juventude-e-cultura.pdf. Acesso: 14 jul. 2025

PACHECO, Eliezer Moreira; PEREIRA, Luiz Augusto Caldas; DOMINGOS SOBRINHO, Moisés. Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia: limites e possibilidades. **Linhas Crí-ticas**, [S. l.], v. 16, n. 30, p. 71–88, 2010. DOI: 10.26512/lc.v16i30.3568. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/3568. Acesso em: 22 jul. 2025.

PACHECO, E. SETEC/MEC: **Bases para uma Política nacional de EPT** (2008). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf2/artigos_bases.pdf> Acesso em: 10 nov. 2025.

PELIZZARI, Adriana; KRIEGL, Maria de Lurdes; BARON, Márcia Pirih; FINCK, Nelcy Teresinha Lubi; DOROCINSKI, Solange Inês. Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. **Revista PEC**, Curitiba, v.2, n.1, p. 39-42, jul.2001-jul.2002. Disponível em: http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012381.pdf. Acesso em: 07 maio 2026.

PINHO, Milena de Souza Caldas; AMARO, Vitória Muniz; BAALBAKI, Angela Corrêa Ferreira. “MANGÁS SURDOS”: uma proposta de elaboração de material didático para o ensino de língua portuguesa para alunos surdos. **Revista de Comunicação Dialógica**, Rio de Janeiro, Brasil, n. 7, p. 60–78, 2022. DOI: 10.12957/rcd.2022.66567. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/rcd/article/view/66567. Acesso em: 26 mar. 2026.

PRODANOV, C. C; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. (e-*book).* Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAMOS, M. Ensino médio integrado: ciência, trabalho e cultura na relação entre

educação profissional e educação básica. In: MOLL, J. (org.). **Educação profissional e tecnológica no Brasil contemporâneo**: desafios, tensões e possibilidades. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 42-57.

RANGANATHAN, S. R. **As cinco leis da Biblioteconomia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2009. Tradução da 2. ed. (1963) por Tarcisio Zandonade.

REIS, A. C. A experiência estética sob um olhar fenomenológico. **Arq. bras. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 63, n. 1, p. 75-86, 2011. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-52672011000100009&lng
=pt&nrm=iso. Acessado em mar. 2026.

SANTANA, F. C.; ALVES, C. G. Práticas inovadoras em educação: cultura pop e possibilidades didáticas. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, *[S. l.]*, v. 6, p. e12554, 2024. DOI: 10.47149/pemo.v6.e12554. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/12554. Acesso em: 19 mar. 2025.

SANTONI, Pablo Rodrigo. **Animês e mangás**: a identidade dos adolescentes. 2017. 167 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes Visuais. Universidade de Brasília, Brasília-DF, 2017.

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

SANTOS, Alef Bruno dos; MORAES, Edgar Perin. O anime *Dr. Stone* como Ferramenta Lúdica em potencial para Organização do Conhecimento Prévio . **SAPIENS - Revista de Divulgação Científica**, *[S. l.]*, v. 5, n. 1, p. 9 33, 2023. DOI: 10.36704/sapiens.v5i1.7384. Disponível em: https://revista.uemg.br/sps/article/view/7384. Acesso em: 3 fev. 2026.

SAVIANI, Dermeval. **Sobre a concepção de politécnica**. Rio de Janeiro: EPSJV/Fiocruz, 1989.

SAVIANI, Dermeval. Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 34, p. 152-165, abr. 2007. Disponível em:<http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid =S1413-24782007000100012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 31 maio 2025.

SERRA, Adriana M. S.; SENNA, Mary Lucia Gomes Silveira de; CAVALCANTE, Rivadávia Porto; CASTILHO, Weimar Silva; RYTHOWEN, Marcelo. Transposição didática interna no Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica: a percepção dos estudantes. **Revista Eixo**, Brasília, v. 15, n. 1, p. e09, 2026. DOI: 10.19123/REixo.v15.n1.09. Disponível em: https://revistaeixo.ifb.edu.br/index.php/revistaeixo/article/view/211.. Acesso em: 5 mar. 2026.

SILVA, Carlos Robson Souza da; CAVALCANTE, Luciane de Fátima Beckman; PARRA VALERO, Pablo. Formação para o trabalho: categoria central para a

definição da identidade das bibliotecas no contexto da educação profissional e tecnológica. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, *[S. l.]*, v. 17, n. 1, p. 164–174, 2024. DOI: 10.26512/rici.v17.n1.2024.53066. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/53066. Acesso em: 8 abr. 2025.

SILVA, Eduardo Valadares da. A integração da biblioteca escolar ao currículo. In: SILVA, Eduardo Valadares da et al. **Bonitezas da biblioteca escolar**: um guia para boas práticas. Belo Horizonte: KMA, 2021. p. 17-36. Disponível em: https://nersi.eci.ufmg.br/livros/bonitezas-da-biblioteca-escolar/. Acesso em: 25 mar. 2025.

SILVA, Eduardo Valadares. da. **Diálogos sobre a biblioteca escola**r: entre textos e contextos. 2015. 183 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2015. Disponível em: http://repositorio.ufes.br/handle/10/1929. Acesso em: 25 mar 2025.

SILVA, Gleyton de Moura Ferreira; GOMES, Edilene Batista. CULTURA POP E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA REFLEXÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA. **Revista Docência e Cibercultura**, *[S. l.]*, v. 7, n. 1, p. 01–14, 2023. DOI: 10.12957/redoc.2023.64320. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/64320. Acesso em: 5 abr. 2025.

SILVA, Paula Souza da; OLIVEIRA, Ana Paula Lelis Rodrigues de. Organização e disseminação de memórias escolares: uma reflexão sobre a contribuição das bibliotecas para a formação humana integral nos Institutos Federais. **RIDPHE_R Revista Iberoamericana do Patrimônio Histórico-Educativo**, Campinas, SP, v. 9, n. 00, p. e023004, 2023. DOI: 10.20888/ridphe_r.v9i00.18402. Disponível em: https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/ridphe/article/view/18402. Acesso em: 26 jul. 2025.

SOUSA, Laiana Ferreira de; PAES, Denyse Maria Borges; COELHO, Odete Máyra Mesquita**. A importância da biblioteca escolar na aprendizagem do aluno**: um estudo acerca da formação do leitor. In: ENCONTRO CEARENSE DE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO, 12.; ENCONTRO NACIONAL DO NÚCLEO DE HISTÓRIA E MEMÓRIA DA EDUCAÇÃO, 2., 26 a 28 set. 2013. Fortaleza (CE). Anais... Fortaleza (CE), 2013. p.1414-1426. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/39217/1/2013_eve_ommcoelho.pdf. Acesso em: 26 abr. 2026.

SOUZA, Isa Fernandes. **Análise do distanciamento entre a Escola Agrotécnica Federal de Araguatins e os assentamentos do Bico do Papagaio**. 2009. 104 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) - Programa de Pós-graduação em Educação agrícola. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

TORRES,C.I.O.; SILVA,C.D.D.; SEIXAS,N.R.M.; BEZERRA,P.D.F.; ALMEIDA,L.M. Uso do anime *Hataraku Saibou* (*Cells at Work*!) numa proposta metodológica para o ensino de biologia. **Revista Eletrônica *Ludus Scientiae***, Foz do Iguaçu,v. 5, n.1 , p. 65-79, 2021. Disponível em: https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/2835/2833. Acesso em 26 mar. 2026.

TYLOR, Edward Burnett. **Cultura primitiva**: pesquisa sobre o desenvolvimento da

mitologia, filosofia, religião, arte e costumes. Curitiba: Antonio Fontoura, 1871. v. 1. Acesso em: https://ler.amazon.com.br/kp/embed/?asin=B0FFN3PGSR. Disponível em: 10 maio. 2026.

VERGUEIRO, W. O uso das HQ's no ensino. In: RAMA, Angela *et al*. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2004. Livro digital. (1 recurso online). ISBN 9788572445085. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788572445085. Acesso em: 5 fev. 2026.

VIEIRA, Alboni Marisa Dudeque Pianovski; SOUZA JUNIOR, Antonio de. A educação profissional no Brasil. **Revista Interacções**, [S. l.], v. 12, n. 40, 2017. DOI: 10.25755/int.10691. Disponível em: https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/10691. Acesso em: 21 jul. 2025.

APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DE CONHECIMENTOS PRÉVIOS

LEVANTAMENTO DE CONHECIMENTOS PRÉVIOS DOS ESTUDANTES SOBRE ANIMÊS/MANGÁS E BIBLIOTECA COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM ATIVA E ADESÃO À PESQUISA

Prezado (a) estudante, este questionário faz parte do projeto de pesquisa do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal do Tocantins. Sua participação é muito importante para o conhecimento científico acerca do uso de animês e mangás na articulação entre a biblioteca e o currículo na Educação Profissional e Tecnológica. Peço, gentilmente, que responda o questionário considerando seu percurso escolar nesta instituição. Isso levará apenas alguns minutos. Obrigada pela colaboração!

A. Identificação

Curso: ( )Técnico em Teatro EMI ( )Técnico em Edificações EMI

( )Técnico em Administração EMI

Idade.....anos Sexo: ( ) masculino ( ) feminino

B. Animês e mangás como expressão cultural

1. Para você, o que são animês e/ou mangás?

_____
_____
_____
_____

2. Qual a diferença entre animês e mangás?

_____
_____
_____
_____

3. O que você prefere:

( ) animês ( ) mangás ( ) animês e mangás ( )nenhum dos dois

4. O que mais chama a sua atenção nos animês e/ou mangás?

_____
_____

5. Quais animês e/ou mangás você já leu e/ou assistiu?

_____
_____
_____

6. Você tem amigos(as) que também gostam de ler e/ou assistir animês e/ou mangás?

( ) Sim ( ) Não ( )Talvez ( ) Não sei

7. Você acha que o seu contato com os animês e/ou mangás influenciam a sua forma de pensar e de agir?

( ) Sim ( ) Não ( )Talvez

8. Qual a sua opinião sobre o uso de animês e/ou mangás na biblioteca e no ensino? Você consegue ver alguma relação entre eles?

_____
_____
_____

C. Sobre a Biblioteca

9. Ao falar sobre a biblioteca, o que vem em sua mente?

_____
_____
_____
_____

10. Você tem interesse em participar das atividades/ações de um Clube Animês e Mangás na biblioteca?

( ) Sim ( ) Não ( ) Talvez

11. Você acredita que explorar um clube de animês e mangás pode ser uma forma eficaz de promover a integração entre vocês, estudantes da EPT, a biblioteca e o conceitos estudados em sala de aula? Por quê?

_____
_____
_____
_____
_____

APÊNDICE C – ROTEIRO DE ENTREVISTA DE AVALIAÇÃO

ROTEIRO DE ENTREVISTA FINAL PARA CAPTAÇÃO DAS IMPRESSÕES PERCEPÇÕES DOS ESTUDANTES SOBRE SUA PARTICIPAÇÃO NO CLUBE DE ANIMÊS/MANGÁS E SOBRE A BIBLIOECA EM SUA APRENDIZAGEM E SUA VIDA

A. Identificação

Cursos: ( ) Técnico em Teatro EMI ( ) Técnico em Administração EMI

Idade.....anos Sexo: ( ) masculino ( ) feminino

1. O que mudou na sua compreensão sobre animês e mangás?

_____
_____
_____
_____

2. Houve alguma mudança nas preferências de leitura de animês e mangás depois de sua participação nessa pesquisa?

_____
_____
_____
_____

3. Houve alguma mudança na forma de ler e assistir os mangás e animês?

_____
_____
_____
_____
_____
_____

4. Houve alguma mudança no seu entendimento sobre o sentimento de pertencimento após participar deste projeto? Se sim, como você se sente conectado(a) agora?

_____
_____
_____

5. Houve alguma mudança em suas atitudes e formas de pensar após participar deste projeto? Se sim, quais?

_____
_____
_____
_____
_____
_____

6 Houve alguma mudança na sua maneira de perceber a relação entre conteúdos e animês e mangás como seu aprendizado? Qual(is)?

_____
_____
_____
_____
_____

7. O que mudou na sua compreensão sobre a biblioteca?

_____
_____
_____
_____

8. A participação no Clube de Animês e Mangás contribuiu para a sua formação? De que forma?
_____
_____
_____
_____
_____

9. Na sua opinião, as atividades do Clube de Animês e Mangás devem ter continuidade?
_____
_____
_____
_____