GUIA INTERATIVO

OTAKUCAM

Clube de Animês e Mangás

Um guia de ações para articulação entre
a biblioteca e o currículo escolar

Adriana M. Santos Serra
Marcelo Rythowem

PROFEPT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL
Tocantins
Campus Palmas

GUIA INTERATIVO OTAKUCAM

Clube de Animês e Mangás

Um guia de ações para articulação entre a biblioteca e o currículo escolar

Adriana M. Santos Serra
Marcelo Rythowem

Palmas/TO
2026

FICHA TÉCNICA

Elaboração e Organização: Adriana M. Santos Serra

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Rythowem

Projeto Gráfico e Diagramação: Thiago Estácio

Imagens: Geradas com Inteligência Artificial, exceto quanto citada a fonte.

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

S487o Serra, Adriana Machado Santos
Otakucam: clube de animês e mangás: um guia de ações para articulação entre a biblioteca e o currículo escolar / Adriana Machado Santos Serra, Marcelo Rythowem. – Palmas, TO, 2026.
35 p. : il.

Formato: E-book interativo
Produto Educacional (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - IFTO, Palmas, TO, 2026.

Orientador: Dr. Marcelo Rythowem.
ISBN: 978-65-02-27988-5
DOI: doi.org/10.5281/zenodo.21828631

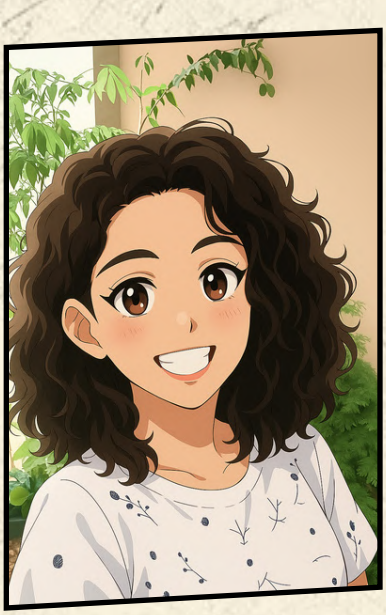
Produto Educacional vinculado à Dissertação: Animês e mangás na articulação entre a biblioteca e o currículo na Educação Profissional e Tecnológica: contribuições para a formação humana integral dos estudantes do ensino médio integrado.

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 automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

OS AUTORES

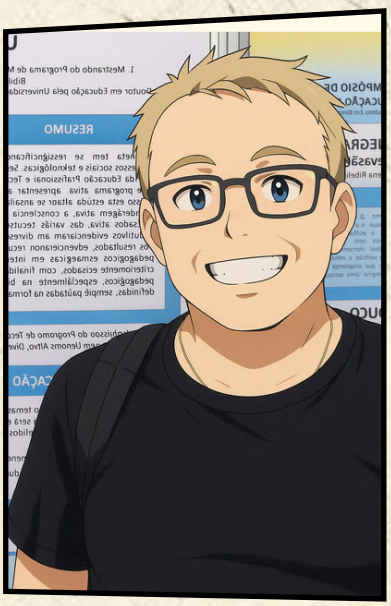


ADRIANA MACHADO SANTOS SERRA

Sou Mestra pelo Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - PROFEPT - CAMPUS PALMAS. Graduada em Biblioteconomia, Pós-Graduada em Gestão de Arquivos. Bibliotecária-Documentalista, no Campus Gurupi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - IFTO.

DR. MARCELO RYTHOWEM

Sou Professor no IFTO, Graduado em Filosofia, Doutor em Educação. Atuo como docente e coordenador institucional no Programa de Mestrado em Rede em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT, no IFTO. Pesquisador dos fundamentos político-pedagógicos da EPT.



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
PRÓLOGO	6
1º EPISÓDIO APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA	11
2º EPISÓDIO DOAÇÃO DE MANGÁS	12
3º EPISÓDIO CICLO DE LEITURA DE MANGÁS	15
4º EPISÓDIO OFICINA DE COSPLAY	20
5º EPISÓDIO BATE-PAPO OTAKU	23
6º EPISÓDIO EXPOSIÇÃO DE COSPLAY	26
EPISÓDIO FINAL VALIDAÇÃO	29
EPÍLOGO	30
REFERÊNCIAS	31
DICAS DE MANGÁS PARA O ENSINO	33

APRESENTAÇÃO

Este guia interativo é um produto educacional vinculado à pesquisa intitulada "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", produzida no Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - PROFEPT, do Instituto Federal do Tocantins - IFTO - Campus Palmas e aplicada no Campus Gurupi do IFTO.

As ações desenvolvidas receberam apoio e fomento do IFTO, por meio do edital PIB/PÓS nº. 70/2025, recurso que foi fundamental para a elaboração deste produto educacional.

Esse material contém propostas de ações culturais e pedagógicas utilizando animês e mangás na biblioteca, integrando-os ao currículo escolar, fomentando a diversidade cultural e a interação, proporcionando uma educação que vai além do ambiente da sala de aula. E, apresentando a biblioteca como um espaço de aprendizagem ativa e de práticas inovadoras.

Inicialmente, é direcionado a Bibliotecários(as), mas pode ser utilizado por outros educadores que pretendem diversificar a aplicação de seus conteúdos, promovendo um ensino-aprendizagem mais participativo.

Posto desta maneira, esse material contribui para a formação humana integral dos estudantes, que é um dos pilares da EPT (Gramsci, 2004). Ao incorporar atividades culturais e pedagógicas na biblioteca, ampliam-se as experiências humanas, proporcionando, criatividade, interação social e o letramento informacional e literário.



PRÓLOGO

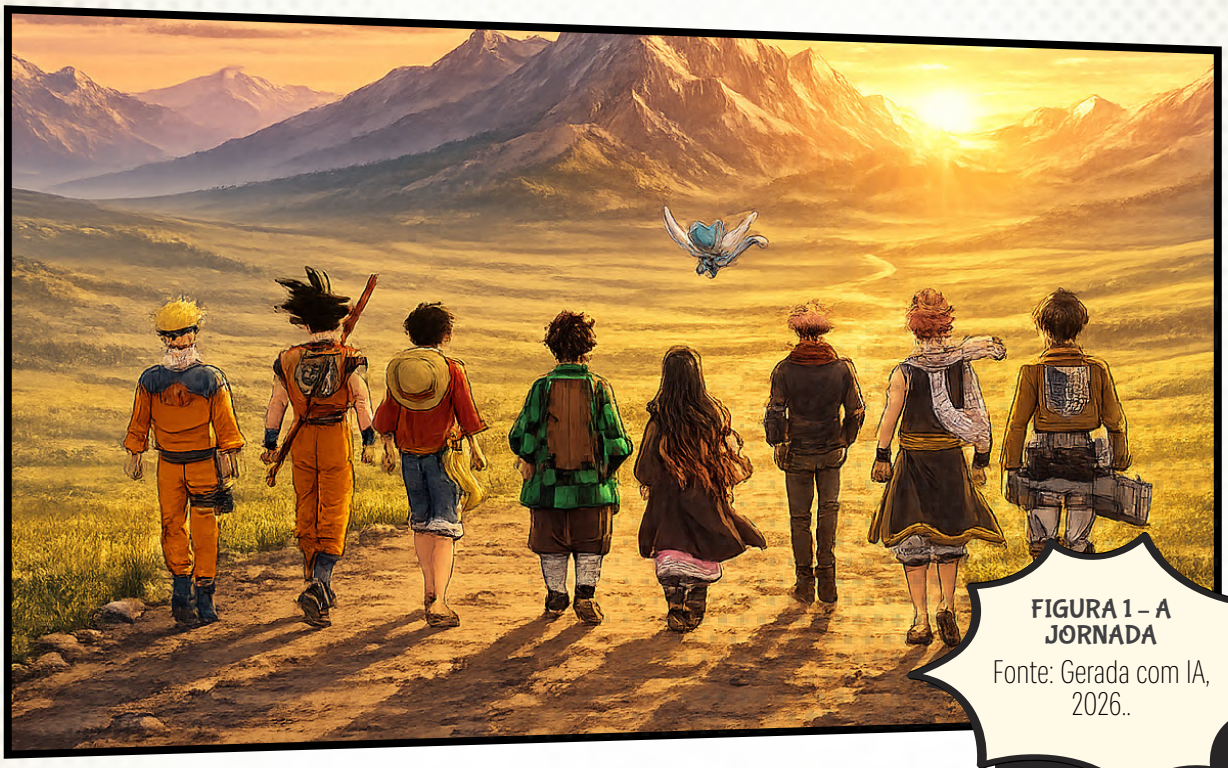


FIGURA 1 – A JORNADA
Fonte: Gerada com IA, 2026..

A JORNADA

Da mesma forma que nos animês e mangás, seguimos por cada episódio, acompanhando a jornada dos personagens e suas aventuras. Nesta trilha, ações culturais e pedagógicas nos guiarão rumo a novas possibilidades na busca por um ensino-aprendizagem lúdico e significativo, tendo na biblioteca o ambiente oportuno para o estímulo da criatividade e da diversidade cultural.

A implementarem atividades e ações interativas e culturais de forma colaborativa com os estudantes, em forma de trilha, utilizando animês e mangás na articulação entre a biblioteca e o currículo em EPT, Bibliotecários(as), vocês tornam-se atuantes na formação cultural e intelectual dos estudantes. Colaborando com os demais educadores, como agentes de transformação social e estimulando a reflexão crítica. Neste guia, vamos caminhar pelas ações para criação de um Clube de Animês e Mangás (CAM): rodas de conversa, ciclo de leitura de mangás, oficina de cosplay*

e momento cultural, todas articulando os animês e mangás a temáticas educacionais de Artes e Literatura, de mãos dadas com a formação humana integral, contribuindo para uma Biblioteca mais ativa e inovadora.

Essas atividades vão de encontro ao ensino que extrapola a sala de aula, formando cidadãos que questionam e releem a sua realidade objetiva de maneira crítica (Freire, 1996). Elas ampliam o diálogo entre conhecimento sistematizado e as experiências e os conhecimentos prévios dos estudantes, formando novos saberes, gerando significado (Ausubel, 2013).

Além disso, a experiência estética, a partir de outras culturas, ampliando as possibilidades de ensino-aprendizagem e do letramento literário, é componente imprescindível da formação para a vida, como destaca Gramsci (2004). A 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).



FIGURA 2 – COSPLAY
Fonte: Gerada com IA, 2026.

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

Posto desta maneira, apresentamos 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, para o Ensino Médio Integrado.

Vamos juntos nessa jornada, potencializando nossas bibliotecas para contribuírem com a formação humana integral dos estudantes.

EPISÓDIOS DA PROPOSTA

1 APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

1º MOMENTO
Aplicação de questionário aos participantes para captação da compreensão e conhecimentos prévios.

2º MOMENTO
Proposta de duas nuvens de palavras com definições dos participantes.

2 DOAÇÃO DE MANGÁS

1º MOMENTO
Confecção de cartazes e caixa decorada com a temática de animês e mangás, de forma colaborativa e participativa para campanha de doação de mangás.

2º MOMENTO
Divulgação nos murais disponíveis nos corredores e nas redes sociais do Campus Gurupi do IFTO.

3 CICLO DE LEITURA DE MANGÁ

1º MOMENTO
Apresentado o autor e a obra;

2º MOMENTO
Leitura do texto

3º MOMENTO
Debate sobre a obra

4º MOMENTO
Quiz interativo contendo conceitos trabalhados e ao final o ranking dos jogadores, de maneira a dinamizar a atividade.

4 OFICINA DE COSPLAY

1º MOMENTO
Serão apresentados vídeos sobre o assunto e debate sobre a prática de cosplay

2º MOMENTO
Pensar em seus personagens favoritos de animês e mangás e iniciarem a produção de vestimentas e adereços desses personagens.

5 BATE-PAPO OTAKU

1º MOMENTO
Será proposta a discussão sobre como pode ser feita essa abordagem em algumas disciplinas, utilizando animês e mangás.

2º MOMENTO
Projeção de vídeos de alguns trechos de animês que apresentam temáticas sociais e científicas.

3º MOMENTO
Quiz interativo e premiação dos três primeiros colocados

6 EXPOSIÇÃO DE COSPLAYS

1º MOMENTO
Apresentação de vídeo das ações realizadas para a implementação do OTAKUCAM.

2º MOMENTO
Roda de conversa para os participantes para compartilharem suas percepções e opiniões sobre as ações e contribuições destas para sua vida escolar, aprendizagem e experiência pessoal.







A jornada começa agora!
Avance na leitura e confira o que preparamos para você

FIGURA 3 – EPISÓDIOS DA PROPOSTA.
Fonte: Elaborada pela autora, 2026..

1 1º EPISÓDIO
APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

OBJETIVO

Apresentar o Clube de Animês e Mangás e entender o que os estudantes já sabem sobre animês e mangás e como esses elementos foram inseridos em seu cotidiano.

DURAÇÃO

45 min

ATIVIDADE 1

Aplicação de questionário junto aos participantes para captação da compreensão e dos conhecimentos prévios dos participantes sobre animês e mangás e sobre a biblioteca como um espaço de ensino-aprendizagem.



ATIVIDADE 2

Nuvens de palavras: definições dos participantes para animês, mangás, e suas percepções sobre a biblioteca. Acesso por meio de QR Code ou código compartilhado no momento da atividade. A figuras 4 e 5 apresentam essa funcionalidade na plataforma *mentimeter*.

PARA SABER MAIS: A IMPORTÂNCIA DOS CONHECIMENTO PRÉVIOS DOS ESTUDANTES

COMO CRIAR A NUVEM DE PALAVRAS

Para criar a nuvem de palavras, a sugestão é utilizar o aplicativo mentimeter, que possibilita criar atividades dinâmicas e de fácil participação de forma gratuita ou em versão paga.

PASSO 1

Para criar a nuvem de palavras, você precisa criar uma conta no *mentimeter*. Você poderá acessar por meio da rede social onde você tiver uma conta cadastrada.

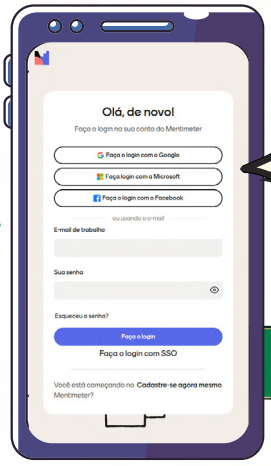


FIGURA 4
Tela de boas vindas da plataforma mentimeter.
Fonte: Mentimeter.com..

WWW.MENTIMETER.COM

PASSO 2

Visando aos objetivos dessa etapa, são criadas perguntas ou frases norteadoras e o quantitativo de palavras

PASSO 3

Pergunta 1: Quando alguém fala sobre animês e mangás, quais são as três primeiras palavras que vêm à sua mente?

Pergunta 2: O que você entende por uma biblioteca ativa e inovadora?

PASSO 4

Após criar as perguntas você pode compartilhar a nuvem clicando em iniciar apresentação. O *mentimeter* oferece três opções de acesso: link, código numérico de acesso ou código QR para interação.

PASSO 5

O participante deverá acessar pelo celular ou computador, por alguma das opções de acesso. Se usar o link: *mentimeter* e iniciar

FIGURA 5 – COMO CRIAR A NUVEM DE PALAVRAS.
Fonte: Elaborado pela autora, 2026.



FIGURA 6 – ANIMÊS E MANGÁS
Percepções iniciais sobre animês e mangás compartilhadas pelos participantes durante a apresentação da projeto.
Fonte: Acervo da autora, 2025.

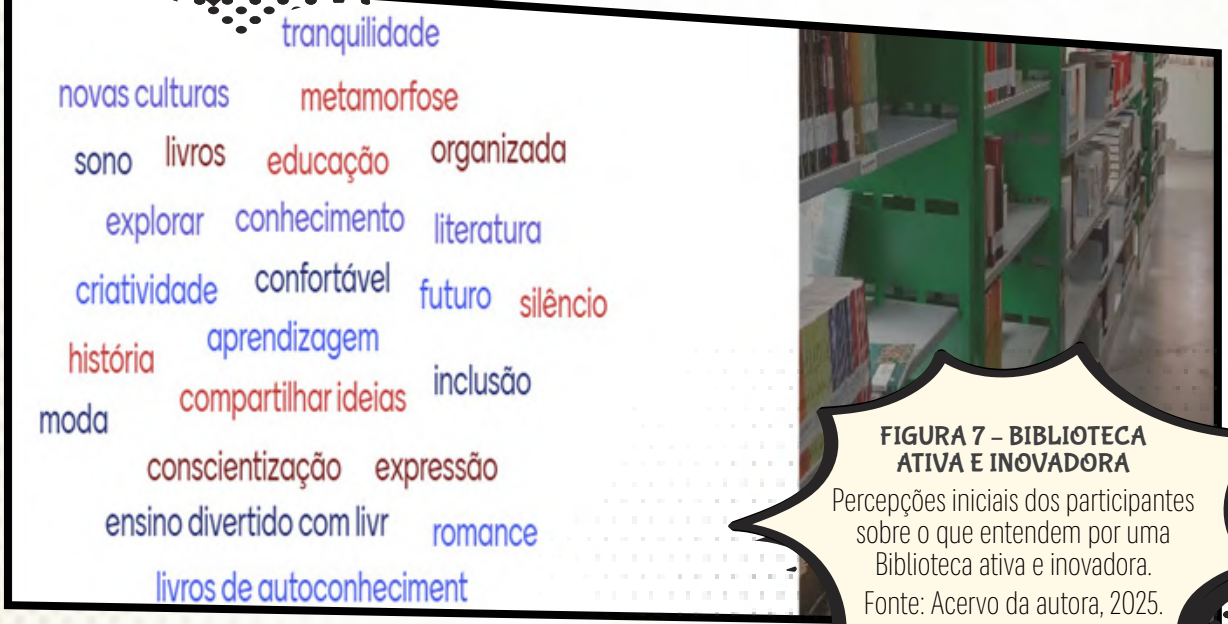


FIGURA 7 – BIBLIOTECA ATIVA E INOVADORA
Percepções iniciais dos participantes sobre o que entendem por uma Biblioteca ativa e inovadora.
Fonte: Acervo da autora, 2025.

Serra et al. (2026) abordam 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.



2º EPISÓDIO
2 DOAÇÃO DE MANGÁS

Criação e divulgação de uma campanha, com a colaboração dos participantes, para arrecadação de mangás, no intuito de iniciar uma mangateca.



FIGURA 8 – MANGATECA
Fonte: Engin Akyurt – Pexels.com.

OBJETIVO

Estimular a criatividade, a imaginação, a socialização, de maneira colaborativa com os colegas e a comunidade acadêmica e estudantil.

DURAÇÃO

45 min

A inserção de elementos culturais e estéticos nesse contexto amplia o potencial pedagógico da biblioteca, incentivando a criatividade e o pensamento crítico dos estudantes.

ATIVIDADE 1

Confecção de cartazes com a colaboração dos estudantes

ATIVIDADE 2

Confecção de uma caixa de doações com imagens relacionadas à temática do projeto

ATIVIDADE 3

Divulgação nos murais disponíveis nos corredores e nas redes sociais da instituição.



A formação humana integral fundamenta-se na integração da educação intelectual (mental), física e tecnológica, no ambiente escolar (Marx, 1982a). Nesse sentido, devem ser acrescidos a história, as letras e as artes (Manacorda, 2007). Isso pode ser feito por meio de atividades artísticas que estimulam a criatividade.







FIGURAS 9, 10 e 11 – ESTUDANTES PRODUZINDO CAIXA PARA DOAÇÕES

Fonte: Acervo da autora, 2025.



FIGURA 12 – CARTAZES PRODUZIDOS PELOS ESTUDANTES

Fonte: Acervo da autora.

Para a criação de cartazes, os participantes podem utilizar aplicativos de edição de texto e imagem disponíveis na *internet*. Nesta atividade, a sugestão é utilizar o aplicativo canva, que possui muitas funcionalidades na versão gratuita, realizando apenas o cadastro do *e-mail* da rede social dos participantes.

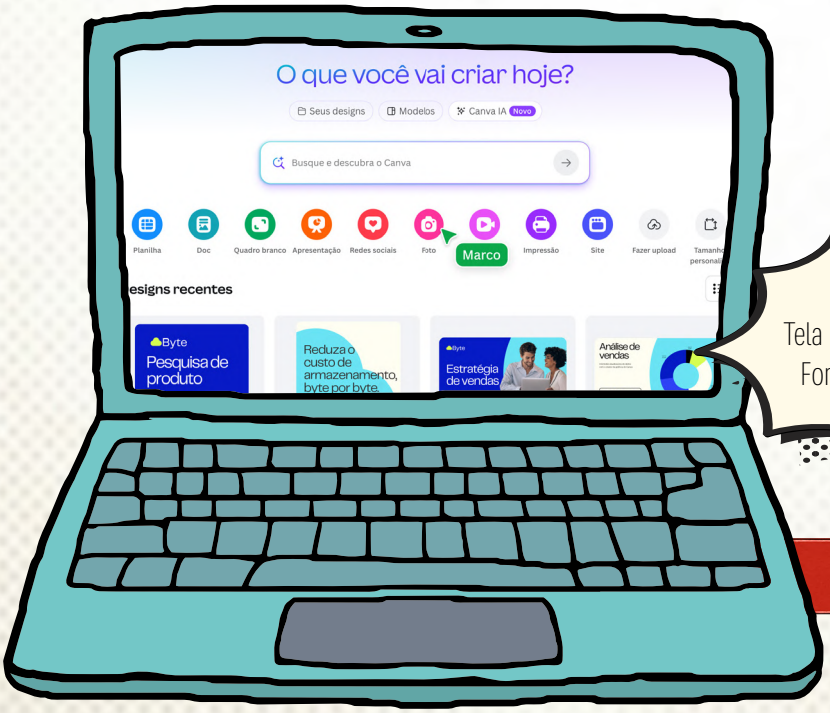


FIGURA 13

Tela inicial do Canva..

Fonte: Canva.com

ACESSE: WWW.CANVA.COM

3º EPISÓDIO

3 CICLO DE LEITURA DE MANGÁS

OBJETIVO

Estabelecer uma conexão com currículo da disciplina de Literatura, favorecendo a formação humana e integral dos estudantes e estimular práticas de leitura crítica e interpretativa de mangás.

DURAÇÃO

45 min

ATIVIDADE 1

Apresentação do autor e da obra Obra escolhida: "Lampião", de Carlo e Heitor Amatsu, vol. 1.



ATIVIDADE 2

Leitura e debate sobre o texto.

ATIVIDADE 3

Quiz interativo ao final da leitura, com perguntas sobre os conceitos trabalhados, que ao final apresenta o ranking dos jogadores, para dinamização da roda de leitura.

LEITURA DE MANGÁS

Enfatize a importância da leitura junto aos estudantes, destacando que os mangás são materiais que podem trazer temáticas relacionadas aos conceitos que eles estudam em sala de aula, facilitando a compreensão de maneira mais lúdica.



FIGURA 14 – ESTUDANTES DEBATENDO
Fonte: Acervo da autora, 2025.

HQ's 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 HQ's, animês e mangás, também é um elemento que confirma sua utilização nos processos didáticos.

Vergueiro, 2004

> *O hábito da leitura de mangás e HQ's é importante para a formação de leitores porque se relaciona a outras formas de leitura, gerando leitores para toda uma vida. Isso expande o universo leitor para outras tipologias, que são ressignificadas durante todas as fases da vida humana.*
>
> ***Cassiano, Louro e Diéguez (2021)***

> *As Histórias em quadrinhos (HQ's), gibis ou RPG, estão entre os dez gêneros mais lidos entre os brasileiros, ocupando a oitava posição na 6ª edição da pesquisa "Retratos de Leitura no Brasil", realizada pelo Instituto Pró-Livro (IPL), traz o panorama da leitura no Brasil.*
>
> ***Instituto Pró-Livro (2024)***

A incitação à formação de leitores a partir de atividades lúdicas estimula a imaginação, a criatividade, além de desenvolver a linguagem oral, escrita e visual, incentiva o prazer pela leitura com um senso mais crítico da realidade (Serra; Silva, 2024)

Sônia Bibe Luyten e José Alberto Lovreto destacam que a combinação de imagens e texto facilita a compreensão, motivando os estudantes relutantes ao aprendizado e à leitura, que envolvidos em um formato que já conhecem, entendem e se identificam. O espaço entre os quadros e o ritmo de leitura individual, possibilitam fazer conexões e produção de ideias, sendo um exercício de concentração (Luyten; Lovreto, 2018).



FIGURA 15 – SÔNIA BIBE LUYTEN E JOSÉ ALBERTO LOVRETO

Crédito da foto: Benedito Nicolau. Fonte: kleberpatricio.com.br, 2018.

SAIBA MAIS:
LEIA O LIVRO "EFEITO HQ: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA"

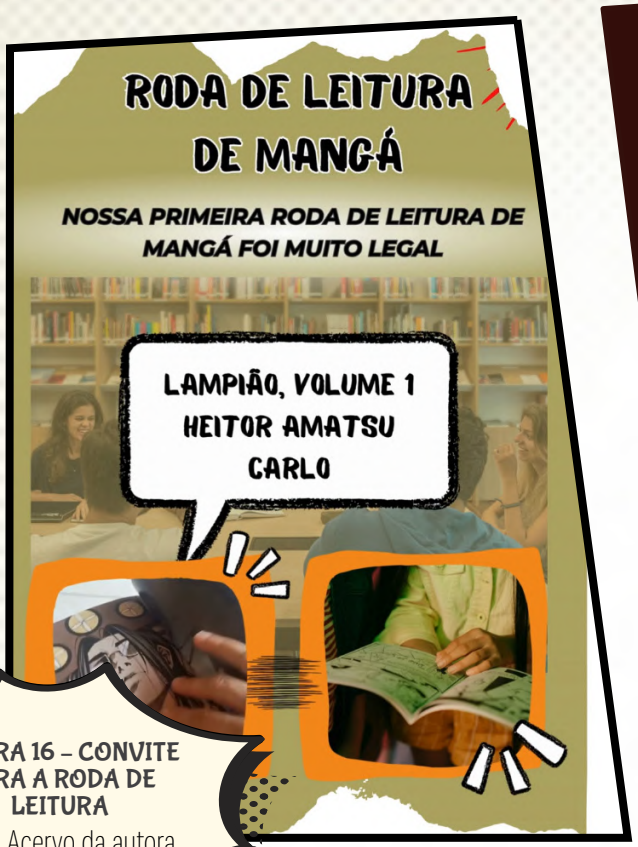


FIGURA 16 – CONVITE PARA A RODA DE LEITURA
Fonte: Acervo da autora, 2025.



FIGURA 17 – MANGÁ LAMPIÃO
Fonte: Acervo da autora, 2025.

DICA

Aproveite a roda de leitura para compartilhar histórias de mangás que trazem temáticas importantes para a formação dos estudantes. Eu escolhi o mangá "Lampião", para trabalhar o regionalismo e outras temáticas sociais, em parceria com a disciplina de Literatura. Você poderá escolher outras obras e temas.

GOSTARIA DE LER O MANGÁ NA ÍNTEGRA?

COMO CRIAR UM QUIZ

PASSO 1

Para criar quiz, você precisa criar uma conta no *kahoot*. Você poderá acessar por meio da rede social onde você tiver uma conta cadastrada

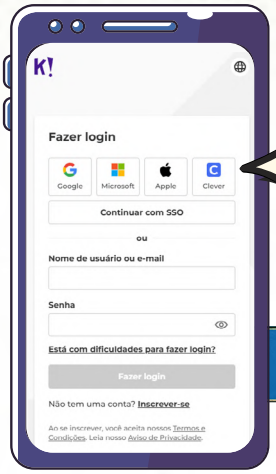


FIGURA 18
Tela de boas vindas da plataforma kahoot.
Fonte: kahoot.it..

ACESSE: KAHOOT.IT/

PASSO 2

Visando aos objetivos dessa etapa, são criadas perguntas para fixação dos conceitos

PASSO 3

Pergunta 1: Quem é o protagonista central de Lampião Vol. 1?

Pergunta 2: Em qual região do Brasil se passa a ambientação principal da história?

PASSO 4

Após criar as perguntas inicia-se o jogo. Basta clicar em Play it. O kahoot oferece três opções de acesso: link, código numérico de acesso ou código QR que deverá ser informado aos participantes.

PASSO 5

Os participantes acessam pelo celular ou computador, por alguma das opções de acesso. Aguarde o cadastro de todos para iniciar a competição.

FIGURA 19 – COMO CRIAR UM QUIZ.
Fonte: Elaborado pela autora, 2026.



FIGURA 20 – APLICAÇÃO DO QUIZ.
Fonte: Acervo da autora, 2025.

4º EPISÓDIO
4 OFICINA DE COSPLAY



FIGURA 21 – CRIAÇÃO DE ACESSÓRIOS DE COSPLAY
Fonte: Acervo da autora, 2025.



Nesta atividade é trabalhada a cooperação, a imaginação, habilidades e a criatividade dos participantes. Para isso, eles são instigados a pensar em seus personagens favoritos de animês e mangás e iniciarem a produção de vestimentas desses personagens.

OBJETIVO

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.

DURAÇÃO

45 min

ATIVIDADE 1

Projeção de vídeos sobre a temática abordada





ATIVIDADE 2

Aula teórica sobre produção de cosplay com professora de Artes convidada.

Aula expositiva sobre conceitos de cosplay, principais materiais, texturas mais utilizados para a produção de roupas e adereços dentre outros.

ATIVIDADE 3

Aula prática de produção de acessórios e adereços para cosplay

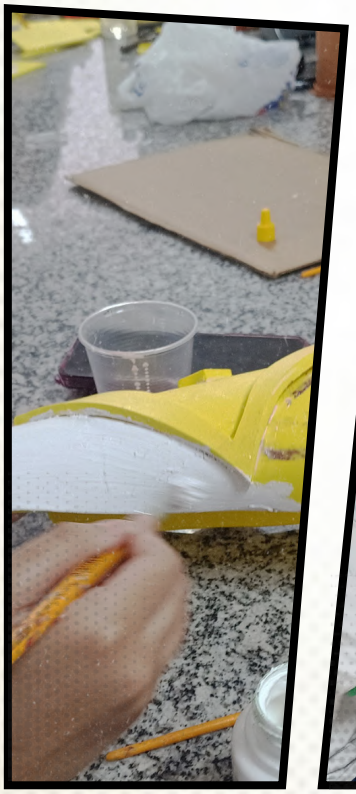
Os participantes colocam em prática confeccionando adereços e/ou acessórios como espadas, armaduras ou outros objetos que pode incluir em seus trajes cosplays..

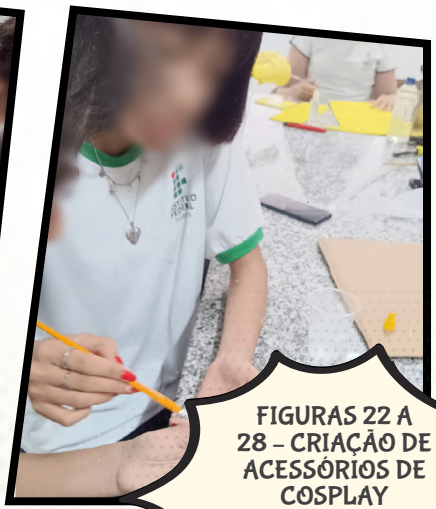


Para a realização desta oficina, pode ser convidado um(a) professor(a) que faz cosplay e participa de concursos criando suas próprias vestimentas e acessórios Ele poderá interagir com os participantes compartilhando suas vivências, experiências e dicas sobre materiais e produtos para as produções.









FIGURAS 22 A 28 – CRIAÇÃO DE ACESSÓRIOS DE COSPLAY

Fonte: Acervo da autora, 2025.

SAIBA COMO E ONDE SURGIRAM OS COSPLAYS

5º EPISÓDIO
5 BATE-PAPO OTAKU

Roda de conversa com um professor convidado, para um debate descontraído com os participantes sobre o tema: "Animês e mangás no ensino".

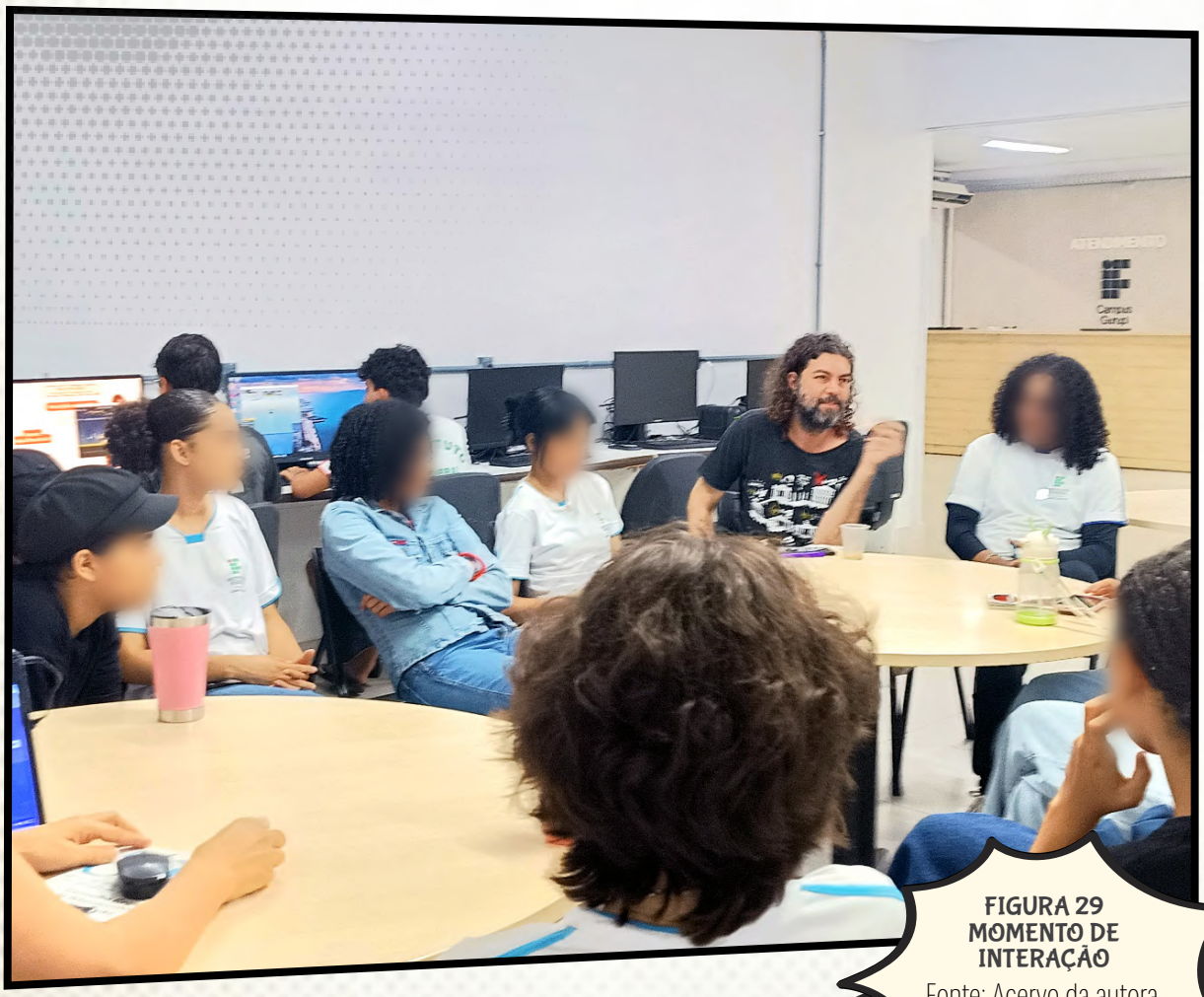


FIGURA 29
MOMENTO DE INTERAÇÃO
Fonte: Acervo da autora, 2025.

OBJETIVO

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.

DURAÇÃO

45 min

ATIVIDADE 1

Inicio da roda de conversa com uma abordagem sobre a importância da articulação entre os animês e mangás, a biblioteca e o ensino

ATIVIDADE 2

Projeção de vídeos de alguns trechos de animês muito populares entre os jovens e adolescentes que apresentam temáticas sociais e científicas.

ATIVIDADE 3

O professor convidado realiza um debate junto com os participantes sobre animês e mangás no Ensino e nas Artes

DEMONSTRANDO UMA APLICAÇÃO PRÁTICA DE ANIMÊS E MANGÁS NO ENSINO

Pinho, Amaro e Baalbaki (2022) demonstram o uso do estilo mangá na produção de materiais didáticos para o ensino de Língua Portuguesa como segunda língua aos estudantes surdos. Para isso elas utilizam obras como **Koe no Katachi (A voz do Silêncio)** e **Ōusama Ranking** que trazem a tematização da surdez e a linguagem de sinais.



FILME "A SILENT VOICE" – ADAPTAÇÃO DO MANGÁ KOE NO KATACHI (A VOZ DO SILÊNCIO)

História de Shöko Nishimiya, uma garota surda, que é o principal alvo de chacotas de Shoya Ishida, o valentão da escola. Depois de muito tempo sofrendo bullying ela é transferida de colégio. Anos depois, os dois se reencontram e Shoya, arrependido dos seus atos, tentar se reaproximar de Shöko, dedicando, inclusive a aprender a Língua de Sinais. É nesse momento que uma paixão surge e aviva o reencontro considerado um dos ápices da história (Pinho; Amaro; Baalbaki, 2022, p. 71)



ANIMÊ "ŌUSAMA RANKING" – RANKING OF KINGS ADAPTAÇÃO DO MANGÁ DE MESMO NOME

História de Bojji: menino surdo, primogênito da família real, que sonha em ser o rei do mundo, mas não consegue nem empunhar a espada de uma criança. Assim, as pessoas acabam duvidando de sua capacidade de governar, se tornando alvo de preconceitos. Ele cresce e vai amadurecendo e conhece várias pessoas ao longo da vida. Uma delas é Kage, sua sombra, literalmente, que é sobrevivente de um clã assassino, o qual foi praticamente exterminado (Pinho; Amaro; Baalbaki, 2022, p. 71)

6º EPISÓDIO
6 EXPOSIÇÃO DE COSPLAY



FIGURA 30
DESFILE COM PREMIAÇÃO
Fonte: Gerada com IA, 2026.

Exposição das vestimentas produzidas pelos participantes, fruto da implementação do Clube de Animês e Mangás OTAKUCAM na biblioteca. Um evento aberto a toda a comunidade acadêmica estudantil, com premiações para as melhores vestimentas e performances inscritas no desfile cosplay, após avaliação de um grupo de jurados convidados com conhecimento sobre Artes, Animês e Mangás.

O evento também é aberto ao publico externo como visitantes, sendo limitada apenas a sua participação no desfile cosplay.

OBJETIVO

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.

DURAÇÃO

60 min

ATIVIDADE 1

Apresentação de vídeos das ações realizadas para a implementação do OTAKUCAM.

ATIVIDADE 2

Quiz de perguntas e respostas sobre animês e mangás interativo promovendo interação e descontração entre todos os presentes

ATIVIDADE 3

Desfile dos participantes com suas fantasias apresentando as performances de seus personagens

ATIVIDADE 4

Premiação simbólica dos três primeiros colocados no desfile





FIGURAS 31 A 34
GANHADORES
Fonte: Acervo da autora, 2025.



FIGURA 35
DIVULGAÇÃO DO CONCURSO
Fonte: Acervo da autora, 2025.

Esse é momento de culminância de todas as ações, onde os participantes do OTAKUCAM - Clube de Animês e Mangás, podem interagir com a comunidade acadêmica e externa, apresentando suas próprias produções e suas performances.

EPISÓDIO FINAL
VALIDAÇÃO

No último dia das ações de criação do CAM, realiza-se a avaliação do "OTAKUCAM - Clube de Animês e Mangás", por meio do compartilhamento das percepções e opiniões dos estudantes sobre as contribuições do CAM, para suas vidas e para a sua formação acadêmica e cultural.



FIGURA 36
RODA DE CONVERSA
Fonte: Acervo da autora, 2025.

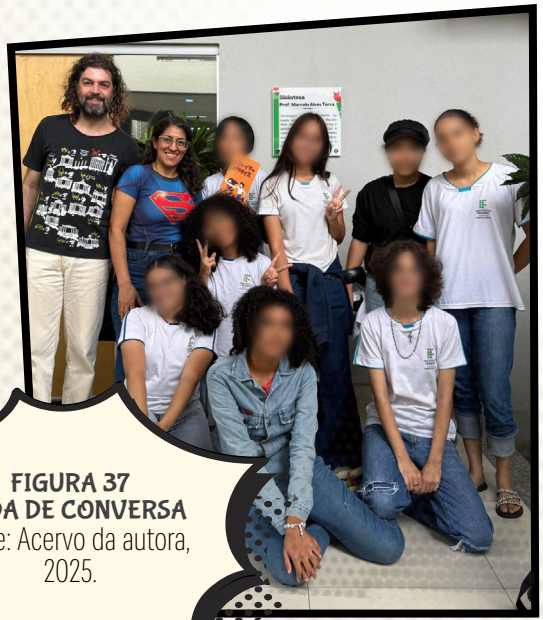


FIGURA 37
RODA DE CONVERSA
Fonte: Acervo da autora, 2025.

Por meio da roda de conversa os participantes tem seu lugar de fala, para tecerem reflexões e expor suas ideias sobre o que aprenderam, compartilharam e vivenciaram nos encontros do CAM, dando sugestões e propondo melhorias .

EPÍLOGO

Compreendemos que a articulação entre a biblioteca, o currículo escolar e a cultura juvenil ampliam as possibilidades educativas na EPT. As experiências proporcionadas pelo OTAKUCAM - Clube de Animês e Mangás evidenciaram que a biblioteca pode ressignificar-se como um espaço de formação leitora, mediação cultural, aberta ao diálogo e ao desenvolvimento integral e crítico.

Este guia buscou não somente apresentar as atividades prontas, mas partilhar experiências e caminhos que sirvam de inspiração para bibliotecários e demais educadores desenvolverem ações similares em seus locais de trabalho. Esse material se apresenta como ponto de partida para novas práticas culturais e pedagógicas, podendo ser adaptado conforme a realidade de cada uma de nossas bibliotecas e instituições, que é singular.

A compreensão de animês e mangás como parte da expressão e manifestação cultural juvenil, que podem aproximar os estudantes da leitura, da interação social, da criatividade e da reflexão crítica, fortalece a importância da cultura e das artes para a formação integral. Nesse processo, a biblioteca é um ambiente oportuno articulando temáticas de interesse da juventude e contribuindo para uma educação mais significativa e emancipadora.

Obrigada por ter ficado até aqui! E continuemos nesta incrível jornada!! Promovendo criatividade, cultura e formação crítica, onde nossos estudantes não sejam apenas consumidores de cultura, mas aprendam a questionar a sua realidade.

Adriana
e
Marcelo

REFERÊNCIAS

CASSIANO, Pamela Munhoz da Cunha; LOURO, Priscila dos Santos; DIÉGUEZ, Carla Regina Mota Alonso. Quadrinhos e formação do leitor eterno. **Rev. Bras. de Educ. em Ciên. da Inf.**, 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.

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

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 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.

LUYTEN, S. B.; LOVETRO, J. A. **Efeito HQ**: uma prática pedagógica. São Paulo, 2017. Disponível em: https://efeitohq.com/livro-efeito-hq-ed01.pdf. Acesso em : 15 abr. 2026.

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

MARX, K. I**nstruções 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.

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. R**evista 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..

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. Acesso em: mar. 2026.

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//article/view/211.. Acesso em: 5 mar. 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.

PÓS–CRÉDITOS

DICAS DE MANGÁS PARA O ENSINO



DR. STONE – Riichiro Inagaki

Sinopse: Senku, um gênio adolescente, acorda 3.700 anos após a humanidade virar pedra e usa a ciência para reconstruir a tecnologia do zero.

Aplicação Didática: Em aula prática de interdisciplinaridade no ensino de Química, Física, Biologia, História e Filosofia. Demonstrando a fabricação real de itens (lâmpadas, remédios, rádio) ou contextualizando a discussão da evolução histórica e a ética da civilização.



CELLS AT WORK! – Akane Shimizu

Sinopse: Trilhões de células humanas são personificadas como trabalhadores em uma cidade-corpo, onde uma Hemácia e um Neutrófilo lutam diariamente contra vírus e bactérias para manter o organismo vivo.

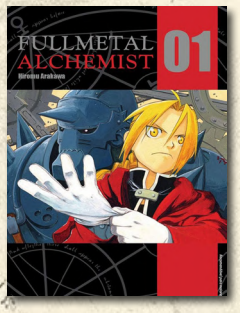
Aplicação Didática: Obras como esta facilitam o ensino de Biologia e Imunologia ao transformar processos fisiológicos complexos em analogias visuais simples, promovendo a memorização de funções celulares e respostas imunológicas.



ATTACK ON TITAN – Hajime Isayama

Sinopse: Acuada por gigantes devoradores, a humanidade vive sob muralhas até que um ataque rompe a paz. Eren Yeager busca vingança e liberdade, descobrindo que o verdadeiro inimigo é o ciclo de ódio, a segregação e segredos geopolíticos de um mundo em guerra.

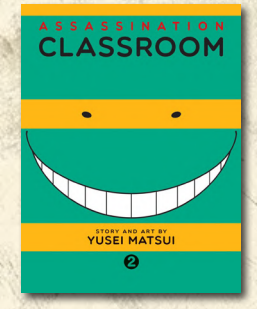
Aplicação Didática: Funciona como objeto de estudo para Geopolítica e História, abordando ciclos de guerra, segregação racial e o uso da propaganda no controle social. Promove debates éticos sobre liberdade, moralidade ambígua e as consequências do trauma geracional na sociedade.



FULLMETAL ALCHEMIST – Hiromu Arakawa

Sinopse: Na tentativa frustrada de reviver a mãe, os jovens Elric sofrem danos físicos e buscam a Pedra Filosofal. Eles exploram a alquimia e desvendam tramas políticas, enquanto encaram as consequências de violar o ciclo natural do universo.

Aplicação Didática: Narrativas como esta auxiliam no estudo de Química e Ética ao abordar o princípio de Lavoisier e integridade na ciência, debatendo a manipulação elementar e a responsabilidade social sobre grandes descobertas tecnológicas.



ASSASSINATION CLASSROOM – Yusei Matsui

Sinopse: Estudantes de uma turma excluída recebem a missão de eliminar seu novo professor: uma criatura poderosa que destruiu a Lua. Enquanto treinam táticas de combate, eles descobrem que o monstro é o melhor mentor que já tiveram.

Aplicação Didática: Este enredo potencializa o debate sobre Pedagogia e Psicologia ao ilustrar métodos de ensino personalizados e superação de rótulos sociais, analisando como o incentivo individual pode transformar o desempenho acadêmico.



DIÁRIO DE UMA APOTECÁRIA – Natsu Hyuuga

Sinopse: Sequestrada e vendida ao palácio imperial, a jovem Maomao utiliza seus vastos conhecimentos em ervas e venenos para resolver mistérios médicos. Entre intrigas na corte, ela desmascara conspirações e salva vidas com sua lógica aguçada.

Aplicação Didática: Esta obra auxilia o ensino de Química Orgânica e Botânica ao demonstrar propriedades de compostos químicos e toxicologia, incentivando o método científico para identificar substâncias naturais e suas reações no corpo humano.



MY HERO ACADEMIA – Kohei Horikoshi

Sinopse: Num mundo de superpoderes, o jovem Izuku nasce sem dons, mas herda a força do maior herói da história. Ele treina em uma academia de elite para controlar esse poder, enfrentando vilões que ameaçam a paz e a estrutura da sociedade.

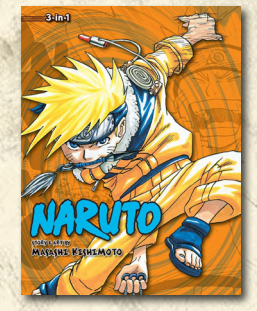
Aplicação Didática: O título auxilia o ensino de Sociologia e Genética ao debater mérito, exclusão social e herança biológica, permitindo analisar como o Estado organiza indivíduos com capacidades desiguais e os dilemas éticos da vigilância.



KOMI CAN'T COMMUNICATE – Tomohito Oda

Sinopse: A bela Komi sofre de uma ansiedade social que a impede de falar, mas sonha em fazer cem amigos. Com a ajuda de seu colega Tadano, ela busca superar barreiras comunicativas e viver experiências comuns do cotidiano escolar japonês.

Aplicação Didática: Pode ser utilizado para trabalhar as questões sócio afetivas, comunicação e relações interpessoais. Sua abordagem lúdica sobre a ansiedade social contribui para debates sobre saúde mental no ambiente escolar.



NARUTO – Masashi Kishimoto

Sinopse: O jovem órfão Naruto, hospedeiro de uma fera selada, busca o reconhecimento da vila que o isolou. Ao trilhar o caminho ninja, ele treina intensamente para superar preconceitos e realizar o sonho de se tornar o líder máximo de seu povo.

Aplicação Didática: Esta obra enriquece aulas de Sociologia e História ao abordar geopolítica e resolução de conflitos, permitindo discutir a formação de alianças entre nações, o impacto de traumas geracionais e a construção da identidade cultural.



DEMON SLAYER – Koyoharu Gotouge

Sinopse: Após ter sua família massacrada e sua irmã transformada em demônio, Tanjiro torna-se um caçador para encontrar uma cura. Ele domina técnicas de respiração e enfrenta criaturas ancestrais, buscando justiça e a restauração da humanidade perdida.

Aplicação Didática: O enredo auxilia o ensino de Biologia e História ao abordar patologias virais e o Japão da Era Taisho, explorando a adaptação fisiológica ao ambiente e o choque cultural entre o folclore tradicional e a modernização industrial.



DEATH NOTE – Tsugumi Ohba

Sinopse: Um estudante brilhante encontra um caderno capaz de matar quem tem o nome escrito nele. Ele inicia uma cruzada para eliminar criminosos e criar um mundo perfeito, enquanto é caçado por um detetive genial em um duelo de intelectos.

Aplicação Didática: Esta obra fundamenta debates de Filosofia e Direito ao abordar ética utilitarista e sistemas de justiça, permitindo analisar o conceito de moralidade absoluta versus relativa e os limites do poder individual sobre a vida humana.


OTAKUCAM
Clube de Animês e Mángás
PROFEPT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL
Tocantins
Campus Palmas