

# **A Utilização de uma cartilha em formato de mangá para a otimização do uso da Biblioteca Escolar Ana Oliveira, da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Dr. Freitas (EEEFM Dr. Freitas), em Belém-Pa.**

**Elisangela Silva Costa** (UFPA) - bibliofila@gmail.com

**Fellipe Borges de Oliveira** (UEPA) - borges.fellipe@hotmail.com

## **Resumo:**

*Descreve a elaboração e o uso de uma cartilha em formato de mangá, concebida com o objetivo de incentivar a comunidade escolar a otimizar o uso da Biblioteca Escolar Ana Oliveira, da EEEFM Dr. Freitas em Belém-Pa. Apresenta, brevemente, o Projeto Biblioteca Escolar e Ações de Leitura: caminhos para fortalecer a educação básica, oriundo do Programa Fortalecer, que consistia em uma parceria entre a Secretaria de Estado da Educação (SEDUC) e a Universidade Federal do Pará (UFPA) com o fito de dinamizar o uso de bibliotecas escolares por meio do tratamento técnico, disseminação, circulação e promoção da leitura dos materiais bibliográficos constantes nas unidades de informação destes estabelecimentos de ensino. Contextualiza a educação de usuários quanto ao seu conceito, objetivos, metodologia e instrumentos, dando destaque para as cartilhas. Relata os procedimentos metodológicos utilizados na elaboração da cartilha, que contou com uso dos softwares Comics Life 1.3.4 e Photoshop para torná-la concreta. Constatou-se que a tarefa de conscientização dos indivíduos quanto às boas práticas de uso de uma biblioteca geralmente é hercúlea, por esse motivo foi desenvolvido um material instrucional mais próximo da realidade dos estudantes do EEEFM Dr. Freitas, o que contribuiu enormemente para a aceitação e assimilação dos procedimentos da biblioteca pela clientela atendida.*

**Palavras-chave:** Biblioteca Escolar. Educação de usuários. Mangá.

**Área temática:** Bibliotecas Escolares



**XXV. CBBB • BIBLIOTECAS, INFORMAÇÃO, USUÁRIOS**  
 ABORDAGENS DE TRANSFORMAÇÃO PARA A BIBLIOTECONOMIA E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO  
 7 A 10 DE JULHO DE 2013 • FLORIANÓPOLIS - SC

## **A Utilização de uma cartilha em formato de *mangá* para a otimização do uso da Biblioteca Escolar Ana Oliveira, da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Dr. Freitas (EEEFM Dr. Freitas), em Belém-Pa.**

Resumo: Descreve a elaboração e o uso de uma cartilha em formato de *mangá*, concebida com o objetivo de incentivar a comunidade escolar a otimizar o uso da Biblioteca Escolar Ana Oliveira, da EEEFM Dr. Freitas em Belém-Pa. Apresenta, brevemente, o Projeto Biblioteca Escolar e Ações de Leitura: caminhos para fortalecer a educação básica, oriundo do Programa Fortalecer, que consistia em uma parceria entre a Secretaria de Estado da Educação (SEDUC) e a Universidade Federal do Pará (UFPA) com o fito de dinamizar o uso de bibliotecas escolares por meio do tratamento técnico, disseminação, circulação e promoção da leitura dos materiais bibliográficos constantes nas unidades de informação destes estabelecimentos de ensino. Contextualiza a educação de usuários quanto ao seu conceito, objetivos, metodologia e instrumentos, dando destaque para as cartilhas. Relata os procedimentos metodológicos utilizados na elaboração da cartilha, que contou com uso dos softwares *Comics Life 1.3.4* e *Photoshop* para torná-la concreta. Constatou-se que a tarefa de conscientização dos indivíduos quanto às boas práticas de uso de uma biblioteca geralmente é hercúlea, por esse motivo foi desenvolvido um material instrucional mais próximo da realidade dos estudantes do EEEFM Dr. Freitas, o que contribuiu enormemente para a aceitação e assimilação dos procedimentos da biblioteca pela clientela atendida.

Palavras-chave: Biblioteca Escolar. Educação de usuários. *Mangá*.

### **Temática V: Bibliotecas Escolares**

## **1 INTRODUÇÃO**

Historicamente, a tarefa de mediar a interação entre o leitor e os materiais bibliográficos sempre esteve presente na *práxis* bibliotecária, independente do nível de ensino do usuário ou do porte da biblioteca. Entretanto, quando se fala de biblioteca escolar, esse viés pedagógico do fazer bibliotecário se torna ainda mais patente. Todavia, esse ainda constitui um dos maiores gargalos no reconhecimento da biblioteca no meio escolar, conforme é atestado no Programa Nacional Biblioteca Escolar (PNBE, 2008, p. 128), onde relata-se que:

[...] a democratização do acesso à leitura esperada pela distribuição de livros do PNBE, com alcance amplo no que diz respeito a usuários de diversos segmentos – estudantes, professores e pessoas das comunidades

– e em variados desenhos – escolas e comunidades, acervos coletivos e individuais, obras e coleções -, parece não ter acontecido como o previsto.

Em uma tentativa de superar essa adversidade, ainda em 2008, foi lançado o Programa Fortalecer, que consistia em uma parceria entre a Secretaria de Estado da Educação (SEDUC) e a Universidade Federal do Pará (UFPA) com o fito de dinamizar o uso de bibliotecas escolares por meio do tratamento técnico, disseminação, circulação e promoção da leitura dos materiais bibliográficos constantes nas unidades de informação destes estabelecimentos de ensino.

Àquela época, três escolas públicas de Belém do Pará foram contempladas: a) a EEEFM Edgar Pinheiro Porto, com o Projeto Ações para a Promoção do Uso da Biblioteca Escolar na EEEFM Edgar Pinheiro Porto; b) a EEEFM Barão do Rio Branco, com o Projeto Ampliação e Organização do Atendimento da Sala de Leitura: possibilidade da implantação da Biblioteca; e c) a EEEFM Dr. Freitas (locus deste artigo), com o Projeto Biblioteca Escolar e Ações de Leitura: caminhos para fortalecer a educação básica, o qual tinha como objetivos:

Objetivo geral: Fortalecer a biblioteca escolar e ampliar o gosto pela leitura nos alunos da educação básica da EEEFM Dr. Freitas;

Objetivos específicos:

- Organizar o acervo existente na biblioteca e atualizá-lo através da aquisição de novos materiais;
- Intensificar o uso da biblioteca entre os alunos da EEEFM Dr. Freitas;
- Incentivar e despertar o gosto pela leitura através de atividade lúdicas;
- Contribuir para o desenvolvimento do aluno quanto a decodificação do sistema de escrita;
- Promover a integração social da comunidade escolar possibilitando uma conduta cidadã em seus ambientes de relação;
- Sensibilizar a comunidade escolar quanto à conservação do acervo público através de atividades teatrais;
- Disseminar informações através da elaboração de um livro norteador de ações de leitura aplicadas na EEEFM Dr. Freitas, com a finalidade de ser publicado, posteriormente pelo Governo do Estado do Pará;
- Realizar videoconferência para os 10 *campi* da UFPA. (UFPA, 2008).

Este Projeto foi bastante exitoso, pois permitiu unir esforços em favor de um bem comum. A escola cedia o ambiente e os materiais bibliográficos e a UFPA, os recursos humanos, pois a equipe de trabalho era composta por: bibliotecários da Biblioteca Central, além de docentes e discentes da Faculdade de Biblioteconomia da UFPA. Como o projeto tinha um caráter multidisciplinar, também compuseram a equipe discentes dos cursos de Educação Artística, Pedagogia e Ciência da

Computação. A fim de garantir que os conhecimentos gerados durante o projeto se perpetuassem na Escola, na equipe também havia membros do corpo docente da EEEFM Dr. Freitas: uma professora de Língua Portuguesa, que era a responsável pelo funcionamento da Biblioteca, e uma professora de Artes, além da Diretora da Escola. Esse trabalho multidisciplinar se alinhou aos princípios do Manifesto IFLA/UNESCO Para Biblioteca Escolar, o qual previa que:

[...] Está comprovado que bibliotecários e professores, ao trabalharem em conjunto, influenciam o desempenho dos estudantes para o alcance de maior nível de literacia na leitura e escrita, aprendizagem, resolução de problemas, uso da informação e das tecnologias de comunicação e informação (IFLA ; UNECO, 2002).

O trabalho de reorganização da Biblioteca Ana Oliveira envolveu as seguintes atividades:

- 1º) Treinamento dos bolsistas de Biblioteconomia;
- 2º) Registro, carimbamento, classificação, catalogação e indexação das publicações;
- 3º) Reorganização do acervo;
- 4º) Reordenação das revistas;
- 5º) Baixa dos materiais que não estavam em bom estado de conservação;
- 6º) Cadastro em uma base de dados desenvolvida no software livre Microsis for Windows;
- 7º) Promoção de ações de incentivo à leitura, tais como: contação de histórias, dramatização, ciranda do livro, concurso de poesia etc;
- 8º) Elaboração da cartilha para orientação quanto ao uso da biblioteca, em estilo *Mangá*.

Esta cartilha foi concebida com o objetivo de desenvolver um material instrucional, visando auxiliar os alunos a otimizarem o uso da biblioteca após o término do projeto; pois de nada adiantaria desenvolver um trabalho de reorganização sem deixar legados norteadores para a manutenção do mesmo.

## **2 AS BIBLIOTECAS ESCOLARES E A EDUCAÇÃO DOS USUÁRIOS**

Conforme Santiago e Azevedo Netto (2012, p. 247), para identificar as carências informacionais e atender às demandas emergentes, se faz mister que a

biblioteca estabeleça elos de comunicação contínuos com o usuário. Para tanto, é fundamental que a organização, o planejamento e a execução de ações da biblioteca sejam norteadas pela interação e pela capacitação de seus usuários em prol da utilização acertada dos produtos e serviços ofertados por esta.

Nesse cerne, uma das estratégias de aproximação da biblioteca com os seus frequentadores reside na educação de usuários, pois ela permite mudanças comportamentais e o desenvolvimento de habilidades e aptidões, que irão incutir autonomia e criticidade aos usuários durante suas pesquisas bibliográficas. Nessa perspectiva, a educação de usuários, conforme Belluzzo (1989, p. 76-77), corresponde ao:

[...] conjunto de ações planejadas e desenvolvidas continuamente, de acordo com as características e necessidades do usuário, para que a biblioteca seja um instrumento educativo, facilitador da interiorização de comportamentos adequados ao uso eficiente dos seus recursos informacionais e da interação permanente com os sistemas de informação.

Para se atingir os objetivos esperados no que tange à educação de usuários, se faz necessário elaborar um programa de educação de usuários, o qual deve, segundo Ah Ton e Valério (1979, p. 179), abranger três planos: plano cognitivo, plano afetivo e plano psicomotor.

Plano cognitivo: relaciona-se com a capacitação do usuário quanto ao conhecimento dos recursos informacionais, redes de informações, para sua eficiente utilização. (1:188; 2:78; 10:224).

Plano afetivo: relacionado aos sentimentos, atitudes, valores, interesse, apreciação. Preocupa-se em mudar os valores e atitudes negativas que alguns usuários possam ter em relação à biblioteca, aos bibliotecários e à informação. (1:188; 2:78-9; 10:224).

Plano psicomotor: relaciona-se com habilidades motoras e manuais que possibilitam o uso efetivo e regular dos recursos-bibliográficos, integrando-os nas suas atividades. (1:188; 2:79).

De acordo com a literatura biblioteconômica levantada por Figueiredo (1986, p. 3), "nenhum método é melhor do que outro, em termos de eficiência em transmitir conhecimentos", cabendo ao bibliotecário ter o bom senso para eleger, dentre os métodos existentes, aquele que mais se adequa à realidade de sua biblioteca. Contudo, os métodos educacionais mais comumente utilizados para orientação bibliográfica de usuários foram elencados Cunha (1986, p. 182) no quadro 1.

Quadro 1 – Métodos de ensino e as mídias educacionais mais úteis de acordo com o tamanho do grupo

Métodos de ensino/mídia educacionais	Tamanho do grupo
Palestra Seminário, demonstração Excursão orientada	Instrução em grupo
Filme Vídeo-tape / tape slide Áudio tape	Instrução em grupo e individual
Livros, guias, impressos etc. Exercício prático Instrução programada Assistência instrucional de computador (CAI) Apoio individual	Instrução individual

Fonte: Adaptado de FJALLBRANT; STEVENSON (1977) por CUNHA (1986, p. 182).

As cartilhas historicamente sempre auxiliaram na orientação de educandos, conforme Collares e Ruaro (1997), estas têm sua origem associada:

[...] à elaboração de material impresso simplificado e específico, direcionado a facilitar os processos de alfabetização. Posteriormente, a palavra cartilha assumiu uma conotação mais ampla, para além do universo da alfabetização, passando a significar também publicações concisas, voltadas a apresentar qualquer tema específico de maneira simples, objetiva e didática.

Quando bem elaboradas, as cartilhas são bastante úteis e eficientes como instrumentos informativos e educativos, principalmente se empregadas com objetivos bem definidos e como um elemento adicional no contexto de estratégias ou planos mais amplos de comunicação e ensino. Podem ser utilizadas por estudantes, como material de pesquisa sobre temas particulares, por professores, como apoio na realização de atividades em sala de aula, assim como para orientação de trabalhadores, jovens envolvidos em atividades de ONGs ou por qualquer cidadão comum interessado em aprimorar seus conhecimentos acerca de um determinado tema.

Desta feita, resolveu-se produzir esta cartilha para orientar os educandos da EEEFM Dr. Freitas a otimizar o uso da biblioteca. Porém, ela é diferente da grande maioria das existentes, pois possui o estilo de *Mangá*, escolha essa feita a partir da percepção de que os alunos da escola, a qual o projeto estava relacionado, nutriam grande interesse pelas histórias em quadrinhos (HQs), e um dos pressupostos para orientar os usuários é falar a linguagem deles. Ademais, procurou-se alinhar aos preceitos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), sancionada em 20 de dezembro de 1996, a qual prevê que:

Item II, do art. 3º, da lei diz que a liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber “é uma das bases do ensino”;

Item II do § 1º do art. 36 registra, de forma mais explícita, que, entre as diretrizes para o currículo do ensino médio, está o conhecimento de “formas contemporâneas de linguagem” (BRASIL, 1996).

### 3 MATERIAL E MÉTODOS

Para tornar a educação dos usuários da Biblioteca Ana Oliveira exequível foram adotados os seguintes procedimentos metodológicos:

#### 3.1 Elaboração da cartilha em formato de *mangá*

O material elaborado com o intento de promover a educação dos usuários da Biblioteca supracitada foi uma cartilha desenvolvida visando orientar a comunidade estudantil para um melhor uso da biblioteca, cujo formato é inovador, pois é em forma de *mangá* (revista em quadrinhos japonesa).

*Mangá* é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. A palavra surgiu da junção de outros dois vocábulos: *man*, que significa involuntário, e *gá*, imagem (BARBOSA, 2009).

A disposição dos quadrinhos em uma página de *mangá* é diferente daquela que se costuma ver num *comics* americano, que geralmente tem 3 ou 4 fileiras de quadrinhos por página. Como os *mangakás* (nome dado aos autores de *mangás*) dispõem de um espaço maior para contar sua história, também empregam um número menor de quadrinhos por página – não é difícil ver página até sem quadrinhos, com uma única imagem estourada. Também é característica dos *mangás* serem feitos completamente em preto-e-branco e em papel jornal, o que torna o produto mais barato e faz com que ele seja consumido por todo tipo de pessoa – no Japão eles são lidos por crianças, estudantes, executivos, donas de casa etc.

De acordo com o site Animemania (2010), existe um tipo de *mangá* para cada tipo de público, assim temos:

- **ADULTO:** Para este público-alvo são feitas histórias do cotidiano japonês. Problemas no trabalho, drama familiar e de relacionamento são assuntos constantes nas histórias. Os segmentos são: *Gekiga*, *Josei* e *Seinen*;

- **Gekiga:** Estilo dramático, pouco estilizado (entenda-se pouco caricato), sem traços de humor ou rostos com olhos grandes e

redondos. Os temas enfocados são, geralmente, histórias de samurais ou de *yakuzas* (mafiosos japoneses);

- **Josei:** Têm como público-alvo as donas de casa e trabalhadoras femininas, como as secretárias. Enfoca seu cotidiano, seja no trabalho doméstico até as obrigações profissionais. Ambos exemplos anteriores têm modelos básicos semelhantes ao *Shonen* e ao *Shojo*;

- **Seinen:** Seu público-alvo é o masculino adulto. Enfocam temas relativos a trabalho, a vida social e as atividades em um escritório por exemplo. Esportes são temas muito abordados, como o automobilismo na época de Aírton Senna, um gigantesco ídolo no Japão.

- **ANIPARÔ:** São as paródias de temas como *animes* (desenhos animados japoneses) ou até mesmo de videogames. São encontrados geralmente nos trabalhos amadores, nos chamados *Dojinshis*, os *fanzines* japoneses (*fanzine* é a abreviação de *fans magazine*, que significa revista dos fãs).
- **INFANTIL:** Para o público infantil (*kodomo*), as histórias são mais simples assim como o próprio desenho, recheadas de humor e lições de moral. Podem agradar tanto meninos como meninas.
  - **Kodomo:** *Mangá* para crianças. Normalmente são revistas com altíssimo interesse comercial e financiadas por empresas de brinquedos. Porém, contém muito material dedicado à alfabetização, à ciência e fomenta a pesquisa.
- **SHOJO:** Esse estilo é o dirigido para o público feminino, as histórias são carregadas de dramaticidade e emoção, com uma arte mais delicada e com poucos efeitos. Para os adultos, as histórias são baseadas mais no cotidiano, como se fosse uma novela de TV.
- **SHONEN:** Esse é o estilo dirigido ao público jovem masculino/adolescente. As histórias são mais complexas, carregadas de ação, suspense, sexo e, muitas vezes, bastante violentas, sendo a arte mais elaborada e cheia de efeitos. Os heróis são, geralmente, adolescentes que têm seus conflitos pessoais, como insegurança, precocidade, sensibilidade, medos etc., como qualquer pessoa da sua idade. Apesar de tudo isso, ele vai lutar por um objetivo no decorrer da história ou da saga e amadurecerá. No estilo *shonen*, valoriza-se muito a amizade entre garotos, a superação pessoal, a honra e a coragem.

Além dos estilos citados acima, existe um outro estilo voltado mais para o público adulto que são os *mangás Hentai*. De acordo com o site Sétima Arte (2010), a palavra *hentai* é composta por dois *kanjis*: o *hen*, que significa “mudança” ou “estranho”; e *tai* que tem o sentido de “atitude” ou “aparência”. Desta forma, o vocábulo é usado para expressar comportamentos que diferem dos que normalmente são de costume. Este termo é a contração da expressão *hentai seiyoku*, cujo significado é “perversão sexual”, que, ao ser utilizado como gíria, expressa o ato sexual em condições extremas ou bizarras em relações tanto aos heterossexuais quanto aos homossexuais.

Obviamente, as semelhanças entre os *mangás* e a cartilha de uso da biblioteca só convergem em seu aspecto formal, uma vez que esta cartilha tem cunho puramente instrucional.

### 3.3.1 Definição do cenário

O ambiente eleito como cenário da cartilha foi a Biblioteca Ana Oliveira, sediada na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Dr. Freitas, localizada na Av. Generalíssimo Deodoro, n. 220, Bairro do Umarizal, Belém – Pará. A escola supracitada foi fundada em 08 de junho de 1901, pelo, então, governador da época, Dr. Augusto Montenegro com a denominação de “6º Grupo Escolar”. Em 1938, no Governo do Tenente Magalhães Barata passou a se chamar Grupo Escolar “Dr. Freitas”. Em 1971, teve novamente seu nome alterado para Escola Estadual de 1º Grau “Dr. Freitas” (tendo sido uma das seis primeiras escolas a implantar o ensino de 1º Grau). Já o ensino de 2º Grau foi incluído em 1993, para complementar os estudos dos alunos. Três anos mais tarde foi reconhecido o Ensino de 1º Grau de 5ª a 8ª séries pela resolução 316/96 Conselho Estadual de Educação (CEE) e concomitantemente, teve o Conselho Escolar novamente implantado. Esta instituição de ensino só passou a ter sua atual denominação, em 1997, com advento da nova LDB de nº 9.394/96. O turno da noite e o ensino supletivo (3ª e 4ª etapas) foram viabilizados em 2001 (COMUNIDADE DR. FREITAS, 2012).

Foto 1 - Fachada da escola.



Fonte: COMUNIDADE DR. FREITAS, 2012.

Um ingrediente fundamental as HQs são os cenários, já que para contar uma história visualmente, é preciso que os personagens adentrem em ambientes, por motivos óbvios para auxiliar os estudantes a se identificarem e fazer um bom uso da biblioteca, o cenário da cartilha é a escola em que eles estudam e a biblioteca que eles frequentam. Portanto, o uso do programa *Comics Life* mostrou-se acertado, pois permite a captura de fotos de ambientes reais e inseri-los no formato de revista em quadrinhos.

Figura 2 – Primeira página da cartilha



Fonte: PROJETO FORTALECER, 2010.

### 3.2 Procedimentos

Para elaborar a cartilha, foi feito um roteiro com situações reais vivenciadas na biblioteca. Posteriormente, foram selecionados alunos da EEEFM Dr. Freitas para a captura das imagens a serem utilizadas na construção das cenas que simularam as situações retratadas no roteiro da cartilha.

Após esse processo, as fotografias foram tratadas no software Adobe Photoshop CS3 (ferramenta profissional para edição de imagens), sendo submetidas ao efeito da “Galeria de Filtros” deste programa e também ao “Traçado de Pincel” denominado *Sumi-e*, que permite o aumento dos traçados escuros e dos brilhos, equilibrando o branco com as demais cores e tornando a imagem com o aspecto bem semelhante a um desenho de histórias em quadrinhos americanas.

Em seguida, as imagens foram inseridas no *software* de criação de HQs, o *Comic Life* 1.3.4. Nele, os quadros foram organizados, sendo inseridos os balões com os diálogos, bem como comentários em terceira pessoa, simulando o narrador, e as onomatopeias, que expressavam o estado emocional em que os personagens se encontravam.

A diagramação da cartilha foi toda desenvolvida por um bolsista do Projeto “Biblioteca Escolar e Ações de Leitura: caminhos para fortalecer a educação básica”, que juntamente com uma das bibliotecárias colaboradoras escreveu o roteiro e dirigiu os alunos para encenarem as situações que figuram na cartilha.

Os *mangás* têm uma particularidade de serem escritos de trás para frente, tal qual como é grafada a escrita japonesa. Por isso, foi necessário fazer uma página de advertência, a fim de que os estudantes que não tivessem muita intimidade com a cultura *mangá* não fizessem uma leitura de maneira errada da cartilha.

Figura 3 – Página de advertência e informação de como ler a cartilha.



Fonte: PROJETO FORTALECER, 2010.

Outra característica dos *mangás* é uma página apresentando cada um dos personagens (como os sujeitos que deram vida a estes personagens pertencem ao cotidiano escolar, e tendo e vista que principalmente a protagonista manifesta comportamentos inadequados a uma biblioteca, optou-se por atribuir-lhes nomes fictícios). Nela é feita uma sucinta descrição, para que o expectador comece a ter uma noção de como os personagens irão se comportar ao longo da trama.

Figura 4 – Página de apresentação dos personagens principais



Fonte: PROJETO FORTALECER, 2010.

A fim de proporcionar um maior dinamismo, a estética dos quadrinhos trabalha com diferentes formas geométricas, onde as falas são simbolizadas por balões e o *layout* apresenta quadrantes com diferentes formatos, sendo que os personagens precisam demonstrar muitas expressões faciais e corporais, para auxiliar a audiência a compreender mais facilmente a estória.

Figura 5 – Segunda página da cartilha



Fonte: PROJETO FORTALECER, 2010.

Os *mangás* se diferenciam dos quadrinhos ocidentais não só pela sua origem, mas principalmente por se utilizarem de uma representação gráfica muito peculiar. Para começar, o alfabeto japonês se compõe de ideogramas, que não só representam sons, mas também ideias. Assim, em um *mangá*, o texto em geral, mas sobretudo, as onomatopeias, fazem parte da arte, posto que estas figuras de linguagem constituem um recurso visual utilizado para imitar o som de expressões (de alegria, de contrariedade, de medo, de espanto etc), e que, além de tornarem a linguagem mais dinâmica, também lhes confere grande beleza visual, conforme Luyten (2011, p. 22) “os *mangás*, quadrinhos japoneses, exploram ao máximo este recurso, pois os sons são colocados em alfabeto *katakana* ou *hiragana*, completando a estética da página”.

Figura 6 – Página em que aparecem onomatopeias expressando o estado emocional do personagem.



Fonte: PROJETO FORTALECER, 2010.

Na cena acima, a mancha causada pelo hambúrguer no livro resultou de um efeito de computador, feito com o *software* Photoshop. Esta configura também é uma das vantagens de se trabalhar com os quadrinhos, pois é possível simular situações que poderiam perfeitamente no mundo real, sem causar danos de fato aos documentos. Como se pode perceber nessa cena as artes gráficas suprem tal necessidade, além de proporcionarem uma melhor aceitação do público-alvo em relação a cartilha com o formato de *mangá*.

## 4 CONCLUSÃO

A tarefa de conscientização dos indivíduos quanto às boas práticas de uso de uma biblioteca geralmente é hercúlea, por esse motivo foi desenvolvido um material instrucional mais próximo da realidade dos estudantes do EEEFM Dr. Freitas, o que contribuiu enormemente para a aceitação e assimilação dos procedimentos da biblioteca pela clientela atendida.

A cartilha foi elaborada com o intento de ser o mais inteligível possível aos alunos. Para tanto, foram feitas pesquisas relacionadas a comportamentos e expressões linguísticas mais utilizadas pelos alunos, com isso proporcionando-lhes uma maior interação com a cartilha. O humor é uma das características deste material instrucional, assim como as vestimentas joviais, as gírias e os comportamentos que retratam a comunidade escolar.

Ressalta-se que o trabalho de orientação de escolares para um melhor uso da biblioteca já é uma preocupação antiga na Biblioteconomia. Carvalho, em seu artigo intitulado “Educação de usuário em bibliotecas escolares: considerações gerais”, publicado em 1981, já advertia para a importância dessa ação dizendo:

Saber usar os recursos de uma biblioteca é importante na educação dos jovens, não só como habilidade necessária para o êxito das atividades escolares, mas também como um tipo de conhecimento que terá utilidade, do mesmo modo, na vida adulta. Há ainda outros motivos que tornam as bibliotecas escolares as mais indicadas para orientar os alunos sobre o uso das bibliotecas e do material bibliográfico. Se orientado, desde os primeiros anos escolares, o aluno chegará à universidade apto a organizar corretamente seus trabalhos curriculares, teses, monografias etc; ao mesmo tempo em que se sentirá descontraído no ambiente da biblioteca. O esforço despendido na execução desses programas na escola primária e secundária se reflete, assim, em estudantes universitários mais amadurecidos intelectualmente, mais independentes na realização de suas pesquisas, o que poupa ao bibliotecário universitário tempo precioso que poderá ser aproveitado na provisão de melhores serviços.

Por experiência própria, verifica-se que a maioria dos materiais instrucionais são jogados fora logo após o término de uma palestra ou outro evento de orientação. No entanto, a elaboração da cartilha no formato de *mangá* fez com que os alunos não só se interessassem em mantê-la, como também consultá-la e aplicá-la com mais frequência.

Espera-se que esse modelo de cartilha seja adotado pelas demais escolas que compõe a rede pública de ensino do Estado do Pará.

## REFERÊNCIAS

AH TON, Ah Tin; VALÉRIO, D.H. A formação dos usuários no meio universitário: uma revisão bibliográfica (1974-1978) In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, 10., Curitiba, 1979. **Anais...** Curitiba, ABPr, 1979. p. 177-200.

ANIMEMANIA. **Tipos de Mangá**. 2010. Disponível em: <<http://www.uniblog.com.br/animemania/59836/tipos-de-mangas.html>>. Acesso em: 29.02.2013.

BARBOSA, Alexandre. *Mangás em sala de aula*. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009, p. 103-126.

BELLUZZO, R.C.B. Educação de usuários de bibliotecas universitárias: da conceituação e sistematização aos estabelecimentos de diretrizes. São Paulo, 1989. (Dissertação - Mestrado, Escola de Comunicações e Artes/USP).

BRASIL. Decretos e Leis. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 21 dez. 1996. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)>. Acesso em: 06 jan. 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. **Edital de convocação de obras de literatura no processo de avaliação e seleção para o Programa Nacional Biblioteca Escolar PNBE 2008**. Disponível em: <[ftp://ftp.fnde.gov.br/web/editais\\_licitacoes/edital/pnbe\\_208.pdf](ftp://ftp.fnde.gov.br/web/editais_licitacoes/edital/pnbe_208.pdf)>. Acesso em: 04.04.2013.

CARVALHO, Maria da Conceição. Educação de usuário em bibliotecas escolares: considerações gerais. **R. Bibliotecon**, Brasília, v. 9, n. 1, p. 22-29, jan./jun., 1981.

COLLARES, S. A. O.; RUARO, L. M. Do material impresso à era digital – da invenção das cartilhas ao ciberespaço. In: Congresso Internacional de Educação a Distância, 13., 2007, Curitiba. **Anais eletrônicos ...** Curitiba, 2007. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/421200752853PM.pdf>. Acesso em: 07.04.2013

COMUNIDADE DR. FREITAS. **Fotos**. Blog. 2008. Disponível em: <<http://comunidadedrfreitas.blogspot.com.br/p/patrono-da-escola.html>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

CUNHA, M. B. da. Biblioteca universitária e educação do usuário. **Revista de Biblioteconomia de Brasília**, Brasília, v. 14, n. 2, p. 175-188, jul./dez. 1986.

FIGUEIREDO, N. M. de. Treinamento de usuários. **Ângulo**, Lorena, n. 30, p. 2-3, abr./jun. 1986.

FJALLBRANT, V. ; STEVENSON, M. **User education in libraries**. London: Clive Bingley, 1977. p. 23.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. **Manifesto Ifla/Unesco Para Biblioteca Escolar**. 2002. Disponível em: <<http://archive.ifla.org/VII/s11/pubs/portuguese-brazil.pdf>>. Acesso em: 27.02.2013.

JBC Mangas. **O que é Mangá?**. Disponível em: <<http://mangasjbc.uol.com.br/o-que-e-manga/>>. Acesso em: 29.02.2013.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Quadrinhos na sala de aula. **Salto para o futuro**: Boletim 1, v. 21, p. 21-30, abr. 2011.

MANGA PT. **O que é mangá?** Disponível em: <<http://www.uniblog.com.br/animemania/59836/tipos-de-mangas.html>>. Acesso em: 29.02.2013.

SANTIAGO Sandra Maria Neri; AZEVEDO NETTO, Carlos Xavier de. Educação de usuários: um estudo junto ao sistema integrado de bibliotecas da UFPE. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis**, v.17, n.2, p.246-268, jul./dez., 2012.

SÉTIMA ARTE. **Você sabe o que é hentai?**. [S.l.: s.n.], 2010. Disponível em: <<http://setimaart.blogspot.com.br/2010/08/voce-sabe-o-que-e-hentai.html>>. Acesso em: 28 mar. 2013.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. Pró-reitora de Ensino e Graduação. Faculdade de Biblioteconomia. **Projeto “Biblioteca Escolar e Ações de Leitura: caminhos para fortalecer a Educação Básica”**. Belém, 2008.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. Pró-reitora de Ensino e Graduação. Faculdade de Biblioteconomia. Projeto “Biblioteca Escolar e Ações de Leitura: caminhos para fortalecer a Educação Básica”. **Relatório de atividades**. Belém, 2010.