



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – DCH VI
COLEGIADO DE HISTÓRIA**

RODRIGO GUIMARÃES DA SILVA

**NAVEGANDO NOS MARES DE ONE PIECE À REVOLUÇÃO RUSSA: O USO DO
MANGÁ ONE PIECE NO DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO HISTÓRICO**

**CAETITÉ – BA
2025**

RODRIGO GUIMARÃES DA SILVA

**NAVEGANDO NOS MARES DE ONE PIECE À REVOLUÇÃO RUSSA: O USO DO
MANGÁ ONE PIECE NO DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO HISTÓRICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade do Estado da Bahia – Departamento de
Ciências Humanas Campus VI, como requisito para
obtenção do título de licenciado em História.

Orientador (a): Prof.^a Dra. Lielva Azevedo Aguiar.

**CAETITÉ – BA
2025**

RODRIGO GUIMARÃES DA SILVA

**NAVEGANDO NOS MARES DE ONE PIECE À REVOLUÇÃO RUSSA: O USO DO
MANGÁ ONE PIECE NO DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO HISTÓRICO**

Trabalho de conclusão de curso aprovado pela banca examinadora para obtenção do grau de licenciado em História na Universidade do Estado da Bahia.

Caetité, 26 de novembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a. Dr.^a. Lielva Azevedo Aguiar

Departamento de Ciências Humanas - CAMPUS VI - UNEB

Prof. Dr. Jairo Carvalho do Nascimento

Departamento de Ciências Humanas - CAMPUS VI - UNEB

Prof.^a. Sâmila Rodrigues da Silva Lopes

Mestranda em História – UNEB VI

“A história é um tesouro da humanidade. Não podemos, e não devemos, deixá-la morrer”.

(Professor, Clou D. Clover)

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha querida orientadora, Professora Lielva, uma das pessoas mais importantes na minha trajetória acadêmica, por sua atuação enquanto docente e ser humano que contribuiu para a minha formação em diversas disciplinas, uma delas Pesquisa Histórica. Onde sem a sua atuação humana e sensível, eu não sei se conseguiria realizar um trabalho de conclusão de curso e me graduar. Você me mostrou que eu conseguia superar esse desafio que desde o início foi algo que me desestabilizou. Você foi, de todas as formas possíveis, uma excelente professora que me mostrou o mundo e me incentivou a conhecê-lo. Você viverá para sempre no professor que sou e em todas as vidas que eu tocar, porque no início dessa jornada você tocou a minha.

Ao Professor Edmar Ferreira Santos, meu primeiro orientador, estendo minha profunda gratidão. Que teve a sensibilidade de sugerir a união entre o Ensino de História e o universo de *One Piece*. Agradeço imensamente pelo incentivo nos primeiros passos desta jornada e por ter plantado a semente que floresceu nessa pesquisa. Muito obrigado pela ajuda, Professor!

A todos os professores do curso de História da UNEB/Campus VI que passaram pela minha trajetória e contribuíram de alguma forma para me tornar um professor e um ser humano melhor.

A minha família, meu pai Claudecino, minha mãe Lucélia e minha irmã Ana Vitória, por todo o apoio e incentivo no decorrer da vida que me permitiu chegar nesse espaço de privilégio que é a universidade pública.

Aos meus amigos feitos no decorrer da graduação, meus companheiros de turma Jefferson, Diego, Patrick e Milena, que estiveram comigo desde o primeiro dia nos melhores e piores momentos da graduação e por muitas vezes foram o motivo para eu não me deixar ser derrubado. Sempre levarei vocês no coração.

As minhas amigas Layla e Vívica, outro presente que ganhei na UNEB, que ajudaram e motivaram muito a minha melhoria pessoal em vários aspectos da vida e principalmente na realização desse trabalho. Ele não seria possível sem vocês amigas! Obrigado por existirem na minha vida.

Por último e não menos importante, quero manifestar o meu agradecimento a todos os estudantes com quem realizei a pesquisa, não seria possível fazer esse trabalho como pensei sem a participação deles. As discussões aqui feitas ficaram muito ricas graças ao auxílio deles.

RESUMO

Este trabalho investiga o potencial pedagógico do mangá *One Piece* para o ensino de alguns temas da História, visando preencher uma lacuna acadêmica no uso de mídias populares. A pesquisa-problema foca em como a obra pode potencializar o pensamento crítico. Utilizou-se a pesquisa-ação em uma turma de 3º ano do Ensino Médio, aplicando uma atividade de “analogia controlada” entre um trecho do mangá e a Revolução Russa. Os resultados, coletados via questionários, indicaram alto engajamento e facilidade na visualização de conceitos abstratos, conforme relatado pela maioria dos estudantes. Conclui-se que a metodologia, fundamentada no comparatismo rigoroso (Detienne, 2004), é eficaz. Ela usa a “ponte afetiva” da mídia (McCloud, 1995) para desenvolver a consciência histórica crítica (Rüsen, 2001), ao forçar a percepção da singularidade histórica. A pesquisa contribui, assim, com um modelo metodológico prático e empiricamente validado para o uso de mangás em sala de aula.

Palavras-chave: Ensino de História; One Piece; Pensamento Crítico; Pesquisa-Ação; Recursos Didáticos.

ABSTRACT

This article aims to investigate the pedagogical potential of *One Piece* manga for history teaching, aiming to fill the academic gap regarding the use of popular media. The research problem focuses on how manga can enhance critical thinking. For this reason, action research was used in a 3rd year high school class, applying one activity called “controlled analogy” between the manga excerpts and the Russian Revolution. The results collected through questionnaires indicated high engagement and facility in the visualization of abstract concepts, as reported by the majority of students. It is concluded that the methodology, based on rigorous comparison (Detienne, 2004), is effective. It uses the media’s “affective bridge” (McCloud, 1995) to develop critical historical consciousness (Rüsen, 2001), by forcing the perspective of historical singularity. The research thus contributes to a practical and empirically validated methodological model for the use of manga in the classroom.

Keywords: History Teaching; One Piece; Critical Thinking; Action Research; Didactic Resources.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

DCH – Departamento de Ciências Humanas

HQ – História em Quadrinhos

SciELO – Scientific Electronic Library Online

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UNEB – Universidade do Estado da Bahia

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. One Piece enquanto fonte.....	14
2.1. O trabalho com fontes contemporâneas	17
3. Análise de One Piece: Temas históricos e representações sociais	19
3.1. O Governo Mundial e os Dragões Celestiais: Uma alegoria ao absolutismo e ao abuso de poder.....	20
3.2. A Ilha dos Homens-Peixe: Uma alegoria sobre racismo estrutural e lutas por direitos civis.....	21
3.3. Movimentos de libertação em Alabasta e Dressrosa: reflexões sobre imperialismo e resistência.....	22
3.4. O País de Wano: Desigualdade extrema e a queda de um regime totalitário	23
4. METODOLOGIA.....	26
4.1. Percurso metodológico: O planejamento e a execução da atividade	27
5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	30
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
REFERÊNCIAS	36
APÊNDICES	37
APÊNDICE A – Questionário de coleta de dados.....	38
APÊNDICE B – Roteiro da atividade didática	39
APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Para estudantes maiores de 18 anos).....	40
APÊNDICE D – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Para pais ou responsáveis por menores)	42
ANEXOS	44
ANEXO A – Reprodução das páginas do mangá One Piece utilizadas na atividade	45

1. INTRODUÇÃO

Ensinar História no Brasil, hoje, é uma tarefa que exige reinvenção. O modelo tradicional enfrenta uma competição desleal com a revolução digital e a cultura da instantaneidade, que disputam ferozmente a atenção dos jovens. Diante disso, não basta apenas repensar metodologias; é preciso encontrar ferramentas que realmente dialoguem com o universo cultural desses estudantes, transformando a apatia em participação ativa.

Nessa perspectiva, o presente trabalho se propõe a investigar o potencial do mangá *One Piece*, de Eiichiro Oda, como um instrumento que facilita e potencializa o ensino de História. Com mais de 578 milhões de cópias vendidas mundialmente, sendo o segundo quadrinho mais vendido do mundo¹ e reconhecido como uma das obras mais influentes da cultura pop japonesa, *One Piece* vai além do entretenimento ao abordar, de forma consistente, questões sociais complexas que encontram eco nas discussões da historiografia.

A escolha desta obra se justifica não apenas por sua popularidade entre o público jovem brasileiro, mas principalmente pela riqueza temática que ela apresenta. Ao longo de seus mais de 1000 capítulos, o mangá explora questões como desigualdade social, opressão, resistência, preconceito racial, abuso de poder e movimentos de libertação, temas centrais para a compreensão da experiência humana ao longo da história e fundamentais para a formação crítica dos estudantes.

A relevância acadêmica desta pesquisa se define, portanto, pela oportunidade de preencher uma lacuna notável nos estudos sobre o uso de mídias japonesas no ensino de História no Brasil. Ao levantar a produção científica nacional em bases como a CAPES e o Scielo, é possível ver algo curioso, a literatura sobre mangás na educação não é escassa; ela existe e é robusta, com dezenas de publicações na última década.

O problema, no entanto, é a concentração temática, foi possível averiguar nos repositórios que a maioria dos pesquisadores ainda orbita em torno de um conjunto restrito de obras seguras, que já viraram o padrão no debate acadêmico. Refiro-me a títulos consagrados pelo seu viés documental ou de reconstituição de época, como *Gen Pés Descalços*, de Keiji Nakazawa, exaustivamente utilizado para abordar o trauma de Hiroshima; *Adolf*, de Osamu Tezuka, para discussões sobre a Segunda Guerra Mundial e o nazismo; e *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike, referência frequente para o estudo do Japão Feudal. Embora a qualidade histórica dessas produções seja inegável, essa recorrência acaba criando uma espécie de “zona de

¹<https://amargurado.com/2025/07/25/one-piece-esta-prestes-a-se-tornar-o-quadrinho-mais-vendido-da-historia/#:~:text=S%C3%A3o%20578%20milh%C3%B5es%20de%20c%C3%B3pias,e%20confi%C3%A1vel%20dos%20n%C3%BAmeros%20totais.>

conforto”, deixando pouco espaço para a investigação de narrativas fantásticas contemporâneas, os shonen² de batalha, que dominam o consumo atual dos estudantes.

É importante contextualizar, contudo, que no âmbito local desta pesquisa a UNEB /Campus VI, há a existência de um estudo precursor no curso de História. A pesquisadora Sâmila Rodrigues da Silva Lopes (2024), dedicou seu trabalho ao mesmo mangá, porém com uma lente de análise diferente. O seu enfoque se concentrou na complexa representação do pirata na mídia e na questão racial de *One Piece*, explorando, através de uma revisão bibliográfica e cultural, como o enredo aborda a ideologia de superioridade e o racismo estrutural. Esse trabalho é, sem dúvida, valioso para o panorama temático da obra, pois demonstra o potencial do mangá para a crítica cultural. Contudo, ele reforça o ponto central desta pesquisa: o que se observa é que, mesmo com essa produção de análise temática, persiste uma lacuna na literatura que avance da crítica cultural para a validação metodológica empírica do mangá em sala de aula, que é justamente o cerne dessa pesquisa-ação.

A análise da bibliografia revela, assim, um cenário de contraste temos muita teoria sobre a cultura pop, mas a aplicação pedagógica empírica de *One Piece* no ensino de História permanece praticamente inexplorada no Brasil. É exatamente nessa lacuna que este trabalho pretende atuar. O objetivo é investigar o potencial didático desse fenômeno de massa, avançando o debate para além da teoria e testando-o na prática escolar.

Metodologicamente, a pesquisa opera em duas frentes complementares, a base é uma análise qualitativa dos arcos narrativos³ de *One Piece*, focando nas questões sociais pertinentes à História. Em seguida, o estudo avança para a aplicação prática no ambiente escolar, permitindo avaliar empiricamente a eficácia da ferramenta através da observação direta e das impressões coletadas junto aos estudantes.

Considerando a lacuna identificada e o diálogo com a cultura juvenil, este trabalho se propôs a responder ao seguinte questionamento central: De que forma o mangá *One Piece* pode ser utilizado como ferramenta pedagógica para potencializar o ensino-aprendizagem de História, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes? Como questões secundárias, temos: Como as representações sociais presentes em *One Piece* dialogam com processos históricos reais? Quais estratégias metodológicas são mais eficazes na aplicação

² Shonen (少年) é uma demografia de mangás e animes japoneses direcionada a meninos adolescentes e jovens adultos, caracterizada por histórias de ação, aventura, amizade e superação, frequentemente com protagonistas masculinos que enfrentam grandes desafios para alcançar seus objetivos.

³ É uma subdivisão da trama principal, uma saga menor ou um conjunto de capítulos focado em um evento, ou vilão específico, com começo, meio e fim, que contribui para o desenvolvimento geral da história, apresentando uma minissaga dentro da grande narrativa.

de mangás no ensino de História? E como os estudantes recebem e interpretam o uso de mídias da cultura pop em sala de aula?

Para responder a essas questões, parto da hipótese de que o uso do mangá *One Piece* como ferramenta complementar torna o ensino de História mais atrativo e significativo, facilitando a compreensão de processos sociais complexos por meio de suas narrativas. Desdobrando essa premissa, a pesquisa se apoia em três pilares. Primeiro, entende-se que a natureza visual do mangá atua como facilitadora para a compreensão de conceitos abstratos. Além disso, aposta-se que a familiaridade dessa mídia com o público jovem é um motor de engajamento. Por fim, espera-se que a abordagem interdisciplinar inerente à ferramenta seja capaz de estimular tanto o pensamento crítico quanto a consciência histórica.

A motivação pessoal para este estudo vem da minha própria trajetória. O contato com a cultura japonesa começou na infância, com animes como *Naruto* e *Dragon Ball Z*. Mais tarde, na adolescência, descobri os mangás e encontrei *One Piece*, obra que se tornou central não apenas como entretenimento, mas como objeto de reflexão sobre questões sociais e narrativas. Essa relação próxima com a fonte de estudo é um elemento que facilita uma análise mais aprofundada e sensível da obra, permitindo uma compreensão que vai além da superfície.

O objetivo deste estudo, como já foi dito, é demonstrar como o mangá *One Piece* pode ser usado como ferramenta complementar no ensino de História, ajudando a tornar as aulas mais dinâmicas e significativas. Para alcançar essa meta, o estudo se desdobrou em etapas específicas. O passo inicial foi analisar as representações sociais na obra, conectando-as com processos históricos reais. Na sequência, o foco se voltou para a identificação de estratégias pedagógicas eficazes para o uso da mídia. O ciclo se encerra, então, na avaliação do impacto dessa abordagem, medindo como ela alterou a percepção dos estudantes sobre a disciplina de História.

Para desenvolver essa investigação, o texto foi organizado em três momentos distintos. Inicialmente, discute-se o cenário atual do ensino de História e seus desafios estruturais. O segundo momento mergulha na análise de *One Piece* como fonte, explorando como a narrativa trata questões sociais complexas. Por fim, o terceiro tópico sai da teoria e vai à prática: ele apresenta os resultados da intervenção em sala de aula, incluindo uma avaliação crítica da experiência. A expectativa é que os resultados aqui apresentados contribuam para a renovação das práticas pedagógicas, oferecendo aos educadores uma ferramenta inovadora. Em última análise, busco demonstrar que a cultura pop, quando bem contextualizada, transcende o entretenimento, ela se torna um recurso valioso, capaz de criar pontes sólidas entre o conhecimento acadêmico e o universo cultural dos jovens.

2. One Piece enquanto fonte

A concepção do que é uma fonte histórica passou por profundas transformações ao longo do desenvolvimento da ciência da História. Superada a visão positivista que limitava a análise do historiador ao documento escrito e oficial, a historiografia contemporânea passou a entender que qualquer vestígio deixado pela humanidade pode se tornar fonte. Nesse sentido, produções culturais e de entretenimento, como os mangás, podem e devem ser analisadas como documentos de seu tempo, revelando mentalidades e valores da sociedade que as produziu.

Para fundamentar essa abordagem, é importante dialogar com a perspectiva da História Cultural, especialmente com os trabalhos de Roger Chartier. Em sua obra, *A História Cultural: Entre Práticas e Representações*, Chartier defende que as produções culturais não são espelhos da realidade, mas sim representações que constroem significados. Ao analisar *One Piece*, não se busca uma correspondência literal entre seus personagens e os acontecimentos históricos. O foco é outro, objetivo é investigar como a obra representa temas universais como poder, justiça e preconceito, e de que maneira essas representações dialogam com o nosso tempo. O mangá, sob essa ótica, se torna uma fonte para entender não “o que aconteceu”, mas como as sociedades atuais imaginam e dão sentido a processos históricos complexos.

No âmbito da produção acadêmica desta instituição, o trabalho de Lopes (2024) se destaca como uma referência essencial. Ao analisar as representações de raça e poder em *One Piece*, a autora estabelece uma conexão necessária entre a narrativa e seu criador, utilizando a biografia de Eiichiro Oda como uma chave de leitura para compreender a densidade crítica da obra. Essa abordagem nos convida a olhar para o mangá não apenas como produto de mercado, mas como resultado de uma trajetória artística específica, servindo aqui como o ponto de partida para aprofundarmos o contexto de produção dessa narrativa global.

Expandindo o olhar sobre a gênese artística do autor, é interessante notar como a formação de Eiichiro Oda foi marcada por uma intensa "escola de chão de fábrica" da indústria de mangás. Antes de sua estreia solo, Oda atuou como assistente de grandes nomes da Weekly Shonen Jump⁴, incluindo Nobuhiro Watsuki, autor de *Samurai X*. Revista publicavam autores como Akira Toriyama, de *Dragon Ball* e Yoshihiro Togashi, autor de *Hunter × Hunter* e *Yu Yu Hakusho*. Foi nesse ambiente de alta pressão e prazos rigorosos que ele refinou seu traço e sua

⁴ Shonen Jump (Weekly Shōnen Jump) é a revista semanal de mangás shōnen mais famosa do Japão, publicada pela Shueisha, conhecida por serializar sucessos globais como *One Piece*, *Dragon Ball*, *Naruto*, *Yu-gi-Oh!* e *Bleach*, com foco em público masculino jovem com ação e comédia, sendo uma das publicações mais importantes e influentes na indústria do mangá e anime.

ética de trabalho, absorvendo a disciplina que mais tarde lhe permitiria manter uma serialização semanal ininterrupta por décadas. Suas primeiras obras, como a coletânea de one-shots *Wanted!*, já demonstravam uma inclinação para a criação de mundos fantásticos, culminando nos protótipos de *Romance Dawn*, que serviram de laboratório para os conceitos centrais de liberdade que definiriam sua obra-prima.

Quanto ao contexto de produção de *One Piece*, a obra é um caso clássico de planejamento que ganhou vida própria. Lançado em 1997, o mangá foi originalmente concebido por Oda para durar apenas cinco anos. No entanto, a expansão orgânica do mundo narrativo fez a história explodir em complexidade, desafiando a estrutura editorial convencional. O que era para ser uma aventura curta tornou-se uma epopeia que redefiniu os pilares da revista *Shonen Jump*, quebrando recordes mundiais de vendas e provando que a imprevisibilidade da criação artística, quando aliada a uma construção de mundo coerente, pode sustentar o engajamento de leitores por gerações.

A relevância de se utilizar um mangá como *One Piece* em sala de aula fica maior quando se considera a relação do público jovem brasileiro com a cultura pop japonesa. Desde a década de 1990, com a popularização dos animes na TV aberta, gerações de crianças e adolescentes foram expostas a essas narrativas. Essa imersão fez com que os códigos visuais e os temas dos animes e mangás se tornassem parte do repertório cultural juvenil no Brasil. Portanto, ao introduzir *One Piece* como ferramenta pedagógica, o educador não está apresentando algo estranho, mas dialogando com referências já conhecidas e valorizadas por uma parcela dos estudantes. Essa familiaridade diminui a resistência ao conteúdo e cria um terreno fértil para a construção de conhecimento.

É fundamental, contudo, reconhecer as possíveis críticas a essa abordagem, como o risco do anacronismo. Utilizar uma obra de ficção não significa traçar paralelos simples, como afirmar que os Nobres Mundiais, personagens da obra que claramente têm inspirações no modo de agir e pensar de nobres absolutistas do século XVIII, são a nobreza absolutista. A proposta metodológica deste trabalho é mais sofisticada, trata-se de usar a estrutura de poder representada na obra como um modelo para a compreensão de fenômenos históricos. A arrogância e a brutalidade dos Nobres Mundiais, por exemplo, servem como uma alegoria para discutir a lógica por trás de sistemas de privilégio e opressão. Com isso, o trabalho não busca identidades diretas, mas usa a ficção como um laboratório para o pensamento, permitindo que os estudantes compreendam a dinâmica de estruturas de poder de forma mais concreta.

Adicionalmente, a própria natureza de *One Piece* como mídia visual oferece vantagens pedagógicas. O ensino de História, muitas vezes, tem dificuldade de transmitir a dimensão

humana e emocional dos processos históricos. A linguagem dos quadrinhos é uma ferramenta potente para superar essa barreira. Como aponta Will Eisner em sua obra seminal *Quadrinhos e Arte Sequencial*, essa linguagem possui ferramentas próprias para evocar respostas emocionais. Pesquisadores brasileiros como Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos, na obra *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, reforçam essa visão, argumentando que o apelo imagético das HQs pode conectar o estudante de forma mais empática com os dilemas do passado.

Um único quadro pode transmitir o desespero de uma população faminta com uma força que um texto dificilmente alcançaria. Explorar a obra em sala de aula é também promover uma literacia visual, ensinando os estudantes a ler e interpretar imagens. Conforme defende Ana Mae Barbosa (2012), essa habilidade de “ler imagens” é um pilar para a formação crítica do indivíduo, tornando-se fundamental em um mundo saturado por informações visuais.

A transposição de *One Piece* para a sala de aula propõe, portanto, uma mudança metodológica que vai além da simples ilustração. Ao trazer para o debate uma mídia presente no cotidiano dos jovens, o professor potencializa o engajamento. A proposta é utilizar a obra como um catalisador para o pensamento crítico, incentivando os estudantes a estabelecer conexões e a compreender que os grandes temas históricos não estão confinados nos livros didáticos, mas ecoam em nosso dia a dia.

2.1. O trabalho com fontes contemporâneas

O ensino de História, em sua forma mais tradicional, geralmente se baseia em um conjunto de fontes como documentos oficiais e textos consagrados. Embora esses materiais sejam importantes, sua exclusividade pode reforçar nos estudantes a ideia da História como uma disciplina distante de suas vidas. A introdução de fontes contemporâneas, como filmes, músicas e mangás, representa uma ruptura com essa abordagem, propondo uma renovação das práticas pedagógicas que dialoga com a cultura do estudante.

Essa abordagem se alinha às perspectivas da Didática da História no Brasil, que, como defende Circe Bittencourt (2004), há décadas advoga pela superação do livro didático como fonte única e pela necessidade de o professor 'ensinar a ler' diferentes linguagens e documentos em sala de aula, tratando o estudante como agente na construção do conhecimento.

A principal vantagem de se trabalhar com uma fonte contemporânea está em seu potencial de quebrar o aprendizado passivo. Ao se deparar com um artefato cultural do seu universo, o estudante é convidado a enxergar com um novo olhar algo que lhe é familiar. Essa quebra de expectativa é um catalisador para o engajamento, mas seu sucesso depende do papel do professor como mediador. Cabe ao educador contextualizar a obra, formular questionamentos e guiar a discussão para evitar a superficialidade. A proposta não é simplificar o ensino, mas qualificá-lo, exigindo do professor uma postura ativa.

Adicionalmente, a escolha por uma obra como *One Piece* é uma decisão metodológica. Uma narrativa seriada de longa duração permite a análise de processos e transformações. Ao longo de seus capítulos, temas como racismo e imperialismo são desenvolvidos e revisitados. Isso permite que os estudantes observem a evolução de estruturas sociais e o desenvolvimento de personagens, espelhando a própria natureza da disciplina histórica.

Essa abordagem traz benefícios que vão além do simples aumento do interesse. Do ponto de vista cognitivo, os quadrinhos facilitam a materialização de conceitos abstratos, um fenômeno explicado pela Teoria da Dupla Codificação de Allan Paivio (1986). A teoria explica que, ao processarmos informações simultaneamente por canais distintos o verbal, nos textos, e o imagético, nos desenhos, criamos representações mentais mais robustas, isso facilita o acesso ao conhecimento. Assim, coisas como a estrutura de poder ou as nuances do preconceito ganham contornos visuais que promovem uma compreensão mais intuitiva. O estudante não apenas lê sobre a opressão; ele a vê representada. Esse processo de identificação, como explora Scott McCloud (1995), cria uma poderosa ponte afetiva e intelectual com o conteúdo.

Acima de tudo, o uso de fontes contemporâneas redefine a relação do estudante com o saber histórico. Ele aprende na prática que a História permeia a cultura que o cerca, e isso contribui decisivamente para o desenvolvimento de uma consciência histórica, conceito aprofundado pelo teórico alemão Jörn Rüsen. Para Rüsen (2001), pensar historicamente é uma operação mental que nos permite interpretar o passado para dar sentido ao presente e orientar nossas expectativas para o futuro. Ao analisar as narrativas em *One Piece*, o estudante é instigado a praticar essa operação. Ele deixa de ser um mero receptor e se torna um investigador, que aprende a interrogar a fonte, tornando o aprendizado uma experiência mais significativa.

3. Análise de One Piece: Temas históricos e representações sociais

A transposição de uma obra da cultura pop para a sala de aula exige uma análise cuidadosa de seu conteúdo para desvendar seu potencial pedagógico. Essa seção se dedica a essa tarefa, mergulhando no universo de *One Piece* para demonstrar como suas narrativas dialogam com processos históricos. Vale notar que as análises a seguir foram construídas com um duplo propósito, por um lado, fundamentar esta pesquisa; por outro, servir como um guia prático para outros educadores. Para isso, busquei uma linguagem didática, que apresente os elementos do enredo de forma clara para o leitor não iniciado no universo dos animes e mangás. Adicionalmente, em cada análise temática, serão indicados os intervalos de capítulos do mangá que compõe os arcos onde essas discussões são proeminentes, funcionando como uma referência para o planejamento de futuras atividades pedagógicas⁵.

⁵ Dada a extensão da obra *One Piece*, que ultrapassa a marca de 100 volumes publicados, optei metodologicamente por colocar nas referências do trabalho o volume específico de cada arco que contém os clímaxes narrativos ou os diálogos centrais debatidos nesta análise. Essa escolha visa garantir a precisão documental, indicando a localização exata das cenas e discursos que fundamentam a argumentação histórica, em detrimento de uma citação genérica de arcos inteiros. Isso também foi feito para facilitar o trabalho de professores que gostariam de usar a obra em sala, já que os volumes indicados nas referências são os pontos-chave das discussões. Mas para aqueles que tiverem interesse, eu deixei sinalizado em notas de rodapé nas partes em que falo dos arcos o intervalo de capítulos que abrangem o início e o fim de cada arco e os volumes onde eles podem ser encontrados.

3.1. O Governo Mundial e os Dragões Celestiais: Uma alegoria ao absolutismo e ao abuso de poder

Um dos pilares do universo de *One Piece* é o Governo Mundial, a entidade política que governa a maior parte de um planeta fragmentado em ilhas. O poder dessa organização é sustentado por sua força militar, a Marinha, que se torna uma instituição naturalmente poderosa em um mundo onde o mar é o palco dos principais acontecimentos. No topo dessa estrutura, residindo na “Terra Sagrada” de Mary Geoise⁶, encontram-se os Nobres Mundiais, também conhecidos como Dragões Celestiais. Eles são os descendentes diretos dos fundadores do Governo Mundial e, por essa linhagem, se consideram divindades, possuindo privilégios absolutos e estando acima de qualquer lei. Eles podem cometer as mais terríveis atrocidades como escravizar, torturar e matar cidadãos comuns com total impunidade, sendo protegidos por um poder que intimida até mesmo os mais altos escalões da Marinha.

Essa representação oferece um modelo análogo para se discutir em sala de aula o Absolutismo Monárquico e a sociedade de ordens do Antigo Regime. A noção de um poder legitimado pelo “direito divino” e pela hereditariedade, a extrema desigualdade jurídica e a concentração de privilégios em uma casta intocável são diretamente espelhadas na figura dos Nobres Mundiais. A reação de medo e submissão forçada das pessoas comuns à sua presença serve como uma potente materialização visual do conceito de poder simbólico e da manutenção da ordem pelo terror. Este é um ponto-chave, analisar essa estrutura permite que os estudantes compreendam, de forma mais concreta, a lógica que sustentava regimes onde o poder do governante era incontestável; os direitos dos súditos, por sua vez, eram quase inexistentes. A principal introdução a essa temática ocorre durante o Arco do Arquipélago de Sabaody.⁷

⁶ Capital do Governo Mundial.

⁷ Correspondente aos capítulos 496 a 513 do volume 51 do mangá.

3.2. A Ilha dos Homens-Peixe: Uma alegoria sobre racismo estrutural e lutas por direitos civis

O arco da Ilha dos Homens-Peixe⁸ apresenta uma sociedade subaquática habitada por diversas espécies humanoides aquáticas que, apesar de viverem em seu próprio reino, sofrem um profundo preconceito por parte dos humanos, que os viam como meros peixes. Durante séculos, foram caçados e escravizados. Essa opressão sistêmica gerou um ciclo de trauma e ressentimento, que por sua vez alimentou o surgimento de facções radicais dentro da ilha, que pregam a violência como uma resposta ao ódio sofrido.

A narrativa aprofunda essa questão ao revelar que o estigma da escravidão era marcado a ferro na pele dos Homens-Peixe com o símbolo dos Nobres Mundiais. Como resposta, o herói Fisher Tiger liberta os escravos de todas as espécies e funda os Piratas do Sol, criando um novo símbolo, o do sol, que era marcado sobre a antiga ferida, ressignificando a dor em um emblema de liberdade e resistência. No entanto, o arco também explora como o trauma e o ódio podem se perpetuar em gerações que não viveram a opressão diretamente. Os vilões da trama, os Novos Piratas Homens-Peixe, são jovens que cresceram ouvindo histórias de sofrimento e internalizaram um ódio herdado, usando a violência para vingar dores que eles mesmos nunca sentiram, o que ilustra de forma poderosa a natureza cíclica e irracional do preconceito.

Essa complexa narrativa serve como uma alegoria para se trabalhar em sala de aula os conceitos de racismo estrutural, segregação e os diferentes caminhos da luta por direitos civis. O enredo não se limita a apresentar o preconceito de forma simples, mas explora suas consequências a longo prazo. A obra apresenta duas vias de luta distintas que são ricas para a análise, pois lembram a dicotomia entre as visões de Martin Luther King Jr. e Malcolm X no Movimento dos Direitos Civis nos Estados Unidos.

De um lado, a Rainha Otohime, com sua abordagem pacifista, dialoga com a filosofia de King, buscando a igualdade através do diálogo. Do outro, a trajetória de Fisher Tiger ecoa o ceticismo e a defesa da autodeterminação de Malcolm X. Tiger liberta escravos pela força, mas o trauma vivido o impede de acreditar em uma paz genuína com seus opressores. Essa dualidade permite um debate profundo sobre as estratégias e os dilemas que surgem nos movimentos de libertação.

⁸ Correspondente aos capítulos 598 a 653 dos volumes 61 a 66 do mangá.

3.3. Movimentos de libertação em Alabasta e Dressrosa: reflexões sobre imperialismo e resistência

Dois dos arcos mais extensos da obra, Alabasta⁹ e Dressrosa,¹⁰ abordam a tomada de poder de nações soberanas por figuras que manipulam a opinião pública e usam a força para estabelecer um regime tirânico. Em ambos os casos, os vilões Crocodile e Donquixote Doflamingo são membros do sistema de Corsários,¹¹ a serviço do Governo Mundial, o que lhes garante uma fachada de legitimidade. Eles fomentam guerras civis, controlam a informação e exploram os recursos e a população local para benefício próprio.

No reino desértico de Alabasta, Crocodile utiliza uma organização secreta para, ao longo de anos, incitar uma guerra civil. Ele secretamente utiliza um pó que impede a chuva de cair em qualquer lugar, exceto na capital, fazendo com que a população culpe o rei pela seca e pela fome. Assim, ele se apresenta publicamente como um herói, enquanto, nos bastidores, planeja tomar o poder à força. Já em Dressrosa, Doflamingo utiliza suas habilidades para transformar cidadãos em brinquedos, apagando a memória de sua existência de seus entes queridos. Ele cria uma aparente utopia onde humanos e brinquedos convivem em harmonia, mas que, na verdade, é uma fachada para um regime de terror, trabalho escravo e vigilância constante, onde qualquer opositor desaparece sem deixar vestígios.

Esses enredos servem como ótimos estudos de caso para se discutir os mecanismos do imperialismo e do neocolonialismo. As estratégias utilizadas por esses vilões, como a desestabilização política e o controle da mídia, espelham táticas historicamente empregadas por potências imperialistas. A formação de exércitos rebeldes e a luta da população pela libertação de seus países fornecem um ponto de partida para analisar os movimentos de resistência e as complexidades da luta pela soberania nacional.

⁹ Correspondente aos capítulos 155 a 217 dos volumes 17 a 24 do mangá.

¹⁰ Correspondente aos capítulos 654 a 801 dos volumes 66 a 80 do mangá.

¹¹ Os corsários, eram navegadores privados que recebiam uma autorização formal de um governo, a chamada "Carta de Corso". Essa licença lhes concedia o direito de atacar e pilhar navios de nações inimigas, especialmente em tempos de guerra. Diferentemente dos piratas, que eram considerados criminosos por todos, os corsários atuavam sob uma legalidade restrita, funcionando como uma espécie de marinha terceirizada para o Estado. No universo de *One Piece*, o sistema dos corsários é uma representação direta desse conceito, onde piratas notórios podem receber um título e afiliação ao Governo Mundial em troca de seus serviços.

3.4. O País de Wano: Desigualdade extrema e a queda de um regime totalitário

O arco do País de Wano¹² se passa em uma nação com estética inspirada no Japão Feudal que, por vinte anos, esteve sob o controle tirânico de um Shogun¹³ fantoche, Orochi, e de seu poderoso aliado, o Imperador dos Mares¹⁴, Kaido. Juntos, eles implementaram um regime ditatorial e totalitário. Wano foi transformada em uma fábrica de armas a céu aberto, seus rios foram poluídos, sua população foi levada à fome e qualquer forma de oposição era punida com a morte. Enquanto a elite vivia em festas e abundância na Capital, o resto do país era submetido a uma desigualdade social extrema, onde sobras de comida eram a única esperança de sobrevivência para a maioria.

A obra retrata essa opressão de forma visualmente impactante. Vemos a população das cidades pobres, como Okobore, celebrando a chegada de sobras e vivendo em condições miseráveis, enquanto Orochi e seus convidados desfrutam de banquetes luxuosos. Um dos elementos mais cruéis do regime é o efeito colateral das frutas artificiais SMILE, que roubam das pessoas a capacidade de demonstrar tristeza, forçando-as a sorrir o tempo todo, mesmo diante da fome e da morte, numa representação brutal da perda da própria humanidade sob um regime opressor. Os opositores do regime são enviados para campos de trabalho forçado como as minas de Udon, onde são explorados até a morte em condições desumanas, ilustrando a face mais violenta e repressora do governo de Kaido.

Figura 1 - A Cidade de Okobore: A cidade dos restos

¹² Correspondente aos capítulos 909 a 1057 dos volumes 90 a 105 do mangá.

¹³ Shogun (do japonês 将軍, shōgun) é um título que significa, literalmente, "comandante do exército". Na história do Japão, foi o título concedido aos ditadores militares que governaram o país de facto entre os anos de 1192 e 1868.

¹⁴ Imperador dos Mares (do japonês 四皇, Yonkou, que significa literalmente "Quatro Imperadores") é o título dado aos quatro capitães piratas mais poderosos e influentes da obra.

(5)



Fonte: Oda (2018)

A página acima ilustra a materialização da desigualdade descrita, através do diálogo da personagem O-Tsuru, a obra define a geografia social de Wano: uma “Cidade de Restos” que sobrevive, literalmente, do descarte da classe dominante. A narrativa visual não apenas situa o leitor no espaço físico da pobreza, mas denuncia a estrutura política que a sustenta, onde a dignidade básica de alimentação é sequestrada por uma elite burocrática, servindo como um espelho ficcional para as dinâmicas de concentração de renda e privilégio debatidas na historiografia.

Esta foi a conjuntura utilizada para a atividade prática que orienta este trabalho, estabelecendo um paralelo com o contexto da Revolução Russa. A drástica desigualdade social de Wano, com uma pequena elite detentora de todos os recursos e uma vasta massa popular

desprovida do básico, serviu como um modelo concreto para explicar a situação do campesinato e do operariado russo sob o regime czarista. A figura de Kaido e seu governo, que controlava a força, a produção e a informação, permitiu discutir as características de um governo autocrático e totalitário. A união de diferentes grupos de resistência como os samurais, os piratas e a tribo Mink para derrubar esse regime opressor foi o gancho para se debater o próprio processo revolucionário, a necessidade de organização, as diferentes facções ideológicas e o objetivo comum de subverter uma ordem social insustentável. A representação visual e narrativa da fome, do trabalho forçado e da opressão em Wano permitiu aos estudantes uma conexão mais sensível e profunda com as motivações que levaram à eclosão de um dos eventos mais importantes do século XX.

Embora os arcos de Sabaody, Ilha dos Homens-Peixe e Dressrosa demonstrem o vasto potencial da obra para a discussão de temas como absolutismo, racismo e imperialismo, foi o arco do País de Wano o selecionado para a aplicação prática desta pesquisa-ação. Essa escolha metodológica se justifica por sua analogia direta e visualmente impactante com os conceitos-chave do conteúdo curricular da Revolução Russa — como a extrema desigualdade social, a fome, o trabalho forçado e o governo autocrático —, oferecendo assim o modelo mais completo e adequado para a intervenção planejada com a turma de 3º ano.

4. METODOLOGIA

Esta seção é a parte central da pesquisa, ao ser onde a aplicação prática da proposta investigada será detalhada. Na primeira seção do texto me dediquei a construir a fundamentação teórica que valida o uso de fontes contemporâneas no Ensino de História, e na segunda seção analisei a fundo a fonte escolhida, *One Piece*, demonstrando seu denso potencial para a discussão de temas históricos, essa terceira seção avança da teoria para a prática. O objetivo aqui é, portanto, descrever e analisar a experiência pedagógica realizada. Para isso, serão apresentados o percurso metodológico da atividade, a análise dos resultados obtidos a partir das respostas dos estudantes e, por fim, uma reflexão crítica sobre os desafios e as potencialidades da prática docente observadas.

4.1. Percurso metodológico: O planejamento e a execução da atividade

A metodologia que orientou este trabalho foi a pesquisa-ação. Essa abordagem se define pela colaboração entre o pesquisador e os participantes para identificar e abordar problemas práticos, buscando promover mudanças e gerar conhecimento. Diferente de metodologias puramente observacionais, a pesquisa-ação tem como objetivo não apenas compreender a realidade, mas intervir nela de forma planejada e participativa. Seu processo é cíclico e contínuo, envolvendo etapas de planejamento, ação, observação e reflexão, visando sempre o aprimoramento das práticas analisadas (Tripp, 2005).

A atividade foi realizada durante o Estágio Supervisionado em História IV, no ano letivo de 2023, em uma turma de 3º ano do então Colégio Modelo Luís Eduardo Magalhães, atual Colégio Estadual de Tempo Integral Prof.^a Beatriz Barros, em Guanambi-BA. A escolha por uma intervenção se justifica pela constatação, durante os períodos de observação e coparticipação, de que os estudantes apresentavam dificuldades em assimilar o conteúdo por meio de uma abordagem unicamente expositiva. Isso evidenciou a necessidade de uma estratégia que estimulasse a participação ativa e a reflexão crítica.

O planejamento da aula foi pensado para integrar a socialização, o conteúdo e a atividade prática. A intervenção se iniciou antes mesmo do horário formal da aula, com a preparação do material e a interação com os estudantes, pois acredita-se que um bom relacionamento entre professor e estudante, baseado no diálogo, é uma ferramenta que facilita o processo de aprendizagem (Freire, 1996). Além de buscar maior engajamento, o planejamento visou atender às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Médio, especificamente a habilidade de analisar e comparar diferentes formas de governo, como a autocracia czarista, e as motivações por trás de processos revolucionários. A turma em questão possuía dois horários seguidos de História, o que permitiu uma divisão clara da aula em dois momentos.

No primeiro momento, que durou cerca de 50 minutos, foi realizada uma explanação sobre o conteúdo da Revolução Russa. A exposição partiu de uma sondagem sobre o que os estudantes entendiam pelo conceito de “Revolução”, para então aprofundar no contexto russo. No segundo momento da aula, foi entregue a atividade, que consistia na leitura de um trecho do mangá e na seguinte questão:

Após a explanação do conteúdo sobre a Revolução Russa e a leitura do trecho do capítulo 914 do mangá One Piece, cite duas semelhanças que você consegue perceber entre os assuntos e uma diferença. Levando em conta questões como política, fatores

sociais, de igualdade e humanitários. Justifique as suas respostas. (Mínimo de 10 linhas).

O material utilizado foi um recorte das páginas 4 a 11 do capítulo 914 de *One Piece* presente no volume 91 da obra. A estrutura da questão foi pedagogicamente intencional: ao pedir duas semelhanças, o objetivo era ativar a “ponte afetiva” (McCloud, 1995) e a “dupla codificação” (Paivio, 1986) discutidas anteriormente, incentivando o estudante a usar a ficção como um modelo análogo para materializar conceitos abstratos como tirania e desigualdade extrema. Mas havia uma condição, o ponto central do exercício era o pedido por uma diferença. Esse pedido se tornou o principal mecanismo de desenvolvimento do pensamento crítico, fazendo os estudantes evitarem o anacronismo e a compreenderem a especificidade do processo histórico. Eles foram desafiados a identificar que a Revolução Russa possui elementos únicos, como a ideologia socialista, o contexto da Primeira Guerra Mundial, a atuação dos bolcheviques, etc., que, obviamente, não estão presentes na narrativa de *One Piece*. Para garantir que a mídia não fosse um obstáculo, o material foi preparado com numeração de páginas, explicação do sentido de leitura oriental que se dá da direita para a esquerda e notas de rodapé para termos específicos como por exemplo shogun, ronin, torii.

A execução da atividade em sala de aula, com 39 estudantes presentes, foi planejada para fomentar a interação. Os estudantes foram organizados em duplas e trios para a leitura do material, uma escolha intencional para estimular o debate e as discussões. Após a leitura e discussão em grupo, foi solicitado que a atividade fosse respondida individualmente na folha que cada um recebeu, registrando suas percepções pessoais. Inicialmente, houve uma surpresa geral da turma com o material, o mangá. A maior parte dos estudantes parecia nunca ter tido contato com essa mídia, o que tornou necessária a explicação prévia sobre a forma de leitura. Um grupo menor, de cerca de oito a dez estudantes, demonstrou familiaridade com o formato, e quatro deles já conheciam *One Piece*. Durante a realização, surgiram algumas dificuldades pontuais, como a compreensão de nomes japoneses, mas nada que impedisse o andamento. As perguntas foram variadas: alguns estudantes questionaram sobre a motivação de usar um mangá, outros fizeram perguntas sobre o conteúdo histórico, e alguns tiveram mais dificuldade em identificar a diferença solicitada na questão. A organização em grupos se mostrou positiva, pois, como esperado, alguns estudantes começaram a debater voluntariamente suas percepções com os colegas, apontando paralelos que outros não haviam percebido.

Como etapa final da pesquisa-ação, foi aplicado um questionário para coletar as impressões dos estudantes sobre a experiência. Todo o processo seguiu os devidos cuidados éticos, foi entregue a cada estudante um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

em duas vias. Os estudantes maiores de idade assinaram o termo, e os menores de idade o levaram para ser assinado por seus pais ou responsáveis. Uma via ficou com o participante, ou seu responsável, e a outra comigo o pesquisador. Este documento explicava os objetivos da pesquisa e assegurava o completo anonimato no uso de suas respostas, autorizando sua utilização neste trabalho. O objetivo era entender se a atividade foi benéfica para a aprendizagem, valorizando a percepção dos principais envolvidos no processo educativo.

Mais do que os dados quantitativos que serão apresentados a seguir, a atmosfera em sala de aula durante a execução da atividade revelou nuances que os dados não conseguem capturar. No momento em que as cópias do mangá foram distribuídas, houve uma quebra imediata da postura de aula tradicional; o material, por ser visualmente distinto dos livros didáticos, gerou um burburinho inicial de curiosidade misturada com estranhamento. Foi perceptível que, para alguns alunos, aquela folha impressa parecia “coisa de lazer” invadindo o espaço sério da escola, o que baixou as guardas deles para o conteúdo que viria a seguir.

Durante a leitura, precisei atuar como mediador de uma dificuldade técnica específica: o sentido de leitura oriental. Notei que alguns estudantes tentavam ler da esquerda para a direita e ficavam confusos com a ordem dos diálogos mesmo depois de ter explicado essa questão. Fazer essa correção em tempo real, indo de mesa em mesa, acabou funcionando como um quebra-gelo, aproximando a relação professor-aluno. O interessante foi perceber que, superado esse obstáculo mecânico, a sala focou na leitura das imagens. Diferente de um texto corrido sobre a fome na Rússia czarista, que poderia ser lido de forma desatenta, as imagens da cidade de Okobore e a expressão dos personagens famintos prenderam o olhar deles.

Na minha percepção docente, o aprendizado aconteceu durante a discussão coletiva. Quando pedi para relacionarem a ficção com a realidade histórica, as respostas não foram mecanizadas. Eles não estavam apenas repetindo o que eu tinha falado na aula expositiva anterior; eles estavam usando o mangá como prova. Ouvi comentários espontâneos comparando a tirania do vilão Orochi com a indiferença do Czar, mostrando que a analogia serviu para tornar tangível um sofrimento que, até então, era apenas um conceito abstrato de um país distante. A sensação da aula foi de que o conteúdo deixou de ser uma matéria de prova para se tornar uma discussão sobre injustiça real, mediada pelo mangá.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A análise dos questionários respondidos é fundamental para o ciclo da pesquisa-ação. Dos 39 estudantes presentes no dia da atividade, 26 optaram por participar da pesquisa e autorizaram o uso de suas respostas de forma anônima. Este tópico se dedica a analisar essas percepções, cruzando as perguntas do questionário com as respostas obtidas.

A primeira pergunta buscava medir a recepção geral da atividade: “O que você pensa sobre a utilização de um mangá nas aulas de história?”. A resposta a essa questão foi majoritariamente positiva: 23 dos 26 estudantes classificaram a experiência com termos como “Muito interessante” (Estudante 1), “Acho muito legal” (Estudante 2), “Gosto da idéia, deixa as aulas mais dinâmicas” (Estudante 4), “ótima idéia” (Estudante 7), “inovadora” (Estudante 14) e “incrível” (Estudante 25). Essa recepção valida a hipótese de que o uso de uma mídia próxima ao universo cultural do estudante pode potencializar o engajamento. É crucial notar, contudo, que a recepção não foi unânime. Uma minoria de 3 estudantes expressou desconforto, ligada principalmente à falta de familiaridade com a mídia, como relatou o Estudante 3: “Não gosto da ideia pois não sou apto a esse tipo de história em quadrinho”.

O segundo e mais importante eixo de análise foi a eficácia pedagógica. A Questão 2 perguntava diretamente: “Você sente que o uso do mangá ajudou a entender melhor o conteúdo? Por quê?”. Aqui, 20 dos 26 estudantes responderam afirmativamente. As justificativas reforçam a tese central deste trabalho: a atividade funcionou como uma ponte para a compreensão de conceitos abstratos. Nas palavras do Estudante 6, a atividade ajudou pois “não é só um texto seco e cheio de informações é um algo mais vivido e dinâmico”. Outros apontaram que a vantagem foi poder “fazer uma associação com um fato real” (Estudante 4) e que “com desenhos são mais fáceis de entender” (Estudante 19). Essas falas corroboram diretamente a eficácia da “dupla codificação” (Paivio, 1986) e da “ponte afetiva” (McCloud, 1995) discutidas na fundamentação teórica.

É igualmente importante analisar os 6 estudantes que não sentiram um auxílio direto da atividade. As justificativas deles revelam os limites da aplicação da ferramenta, que parecem estar menos na metodologia em si e mais em barreiras prévias. O Estudante 15, por exemplo, sobre a Questão 2, afirmou: “a princípio não, pois já tinha conhecimento sobre o conteúdo”, indicando que a atividade teve menor impacto para quem já dominava o assunto. Outros estudantes, como o 3 “Não gosto da ideia” e o 8 “difícil de compreender e fazer analogia”, relataram dificuldades de adaptação à mídia, o que sugere que a falta de familiaridade pode ser um obstáculo inicial que o professor precisa considerar em seu planejamento.

A Questão 3 “Na sua opinião, os mangás podem ajudar a tornar o estudo da história mais interessante? Por quê?” complementa os dados, com uma aprovação quase unânime, 24 de 26 estudantes. As justificativas focaram no engajamento: “pois é criativa, assim não se torna entediante” (Estudante 9) e porque “traria mais interesse por parte dos alunos” (Estudante 11).

Ainda explorando os benefícios pedagógicos, a Questão 4 investigava: “Você acredita que o uso de mangás na disciplina de história pode contribuir para a sua criatividade e imaginação? Por quê?”. A resposta foi novamente de forte aprovação, com 22 dos 26 estudantes respondendo “Sim”. As justificativas foram particularmente interessantes, pois muitos conectaram a imaginação com o próprio processo de pensamento histórico. O Estudante 6 afirmou que “é uma forma diferente de reimaginar um mesmo contexto histórico”. Essa percepção é central para esta pesquisa, pois a habilidade de “reimaginar um contexto histórico” é a própria essência do pensamento histórico, que, como discute Rüsen (2001), é a operação mental de interpretar o passado para dar sentido ao presente. O Estudante 20 complementou dizendo que ajuda “porque faz a gente imaginar as cenas, os acontecimentos e etc.”.

A capacidade de fixação do conteúdo foi investigada na Questão 5: “Na sua opinião, os mangás podem ajudar a lembrar e fixar informações históricas de maneira mais eficaz? Por quê?”. Novamente, houve um forte consenso positivo, com 22 estudantes concordando. As justificativas foram centradas na conexão emocional e na quebra de rotina. O Estudante 11 resumiu de forma precisa: “o nosso cérebro tende a lembrar mais de coisas de que gostamos”. Outros destacaram que “ler as histórias deixa o conteúdo mais gravado na mente” (Estudante 8). É revelador o comentário do Estudante 14, que afirmou: “Ajudou a fixar o conteúdo, pois acabei lembrando quando tentei encontrar as diferenças e semelhanças na atividade proposta, fixando o conteúdo”. A fala deste estudante é crucial, pois ele não credita a fixação apenas à mídia, o mangá, mas ao próprio processo cognitivo exigido pela atividade, o ato de comparar e contrastar. Isso valida diretamente a escolha metodológica da questão, detalhada na seção 3.1, que pedia não só a analogia, mas também a diferenciação.

A atividade também se mostrou uma ferramenta potente para fomentar o diálogo, validando a escolha de realizar a leitura em duplas e trios. A Questão 6 “Você acredita que os mangás podem incentivar o diálogo e a discussão em sala de aula sobre temas históricos? Por quê?” teve a aprovação de 22 estudantes. As razões apontadas foram o fato de a ficção ser um ponto de partida mais atraente, “discutir sobre a ficção é muito mais legal que falar diretamente sobre o passado” (Estudante 11) e porque a mídia “desperta o interesse e a motivação” (Estudante 7).

Por fim, a Questão 7 “Como você se sentiria se os mangás fossem incorporados regularmente às aulas de história? Por quê?” revelou críticas e ponderações importantes. Embora muitos tenham se mostrado animados como o Estudante 17: “ficaria alegre por que gosto muito”, um número maior de estudantes, 16 de 26, demonstrou cautela ou indiferença. A percepção geral é que a atividade foi positiva justamente por ser uma quebra de rotina. Nas palavras do Estudante 14: “Acho que se fosse algo não tão regular se tornaria chato como algo rotineiro!”. O Estudante 5 complementou: “Acho que se usar mangás em todas as explicações vai ficar algo enjoativo”. Essas percepções, somadas a comentários da Questão 8 “Alguma questão a mais que você queria comentar ou reforçar?”, trouxeram críticas logísticas, como a de que “a leitura acaba tomando bastante tempo da aula” (Estudante 11) ou a preferência pelo uso do anime: “Passar o episódio é melhor” (Estudante 15).

A análise desses pontos, em especial a cautela dos estudantes quanto ao uso regular, reforça a ideia central deste trabalho. A proposta não é, de forma alguma, substituir as metodologias tradicionais de Ensino de História, mas sim apresentar o mangá como uma ferramenta complementar, assim como filmes, músicas, charges ou poesias. Ele se mostrou um recurso auxiliar extremamente rico, que permite possibilidades interessantes para trazer uma quebra de rotina, aumentar o engajamento e, como demonstrado pelos estudantes, facilitar a visualização de conceitos complexos.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ciclo da pesquisa-ação culmina, inevitavelmente, na reflexão crítica. É o momento do confronto avaliando o processo comparando o que foi idealizado no planejamento com o que foi, de fato, executado. O objetivo é mapear limites e indicar rotas de aprimoramento. Nesse sentido, a vivência em sala — somada aos dados dos questionários — trouxe à tona um cenário duplo. Revelaram-se potencialidades significativas, sem dúvida; mas também vieram à luz desafios claros, que servem de alerta para qualquer educador interessado nessa trilha.

As potencialidades observadas foram, felizmente, majoritárias e validaram a hipótese central deste trabalho. O primeiro e mais evidente sucesso da intervenção foi o alto nível de engajamento. Como demonstrado pelos dados da Questão 1, 23 dos 26 estudantes usaram termos como “dinâmica”, “interessante” e “inovadora” para descrever a aula. Isso comprova que a simples introdução de uma fonte contemporânea, que pertence ao universo cultural dos jovens, é uma ferramenta poderosa para quebrar a monotonia da aula expositiva tradicional e capturar a atenção dos estudantes. A surpresa inicial da turma ao receber o mangá rapidamente se converteu em curiosidade e foco, criando um ambiente de aprendizagem mais receptivo.

Mais importante que o engajamento foi a confirmação da eficácia pedagógica da ferramenta. A atividade não foi apenas “divertida”, ela se mostrou funcional. A principal validação da proposta está na resposta à Questão 2, onde 20 dos 26 estudantes afirmaram que o mangá ajudou a “entender melhor o conteúdo”. Essa aceitação massiva comprova a eficácia da ferramenta. As justificativas reforçam essa tese de maneira eloquente, pois, a atividade conseguiu se distanciar de um “texto seco”, parecendo para os estudantes algo mais “vívido e dinâmico”. Também foi recorrente a percepção de que os elementos visuais facilitaram a compreensão do conteúdo. Essas falas corroboram diretamente as teorias da “dupla codificação” (Paivio, 1986) e da “ponte afetiva” (McCloud, 1995), que foram a base da fundamentação teórica. Os estudantes sentiram que a representação visual de conceitos abstratos, como fome e opressão, facilitou sua compreensão.

A atividade também demonstrou um potencial significativo para o desenvolvimento do pensamento histórico. A resposta de um estudante à Questão 4, afirmando que o mangá ajuda a “reimaginar um mesmo contexto histórico”, é particularmente reveladora. Essa percepção é central para esta pesquisa, pois a habilidade de reimaginar um contexto representa a essência do pensamento histórico. Ela comprova que os estudantes iniciaram a operação mental de interpretar a experiência temporal, processo que Jörn Rüsen (2001) define como o cerne da consciência histórica.

Da mesma forma, a estrutura da questão “duas semelhanças e uma diferença” se provou uma escolha metodológica acertada. A fala de um estudante, que creditou a fixação do conteúdo ao “processo cognitivo” de “encontrar as diferenças e semelhanças”, valida que o sucesso da atividade não dependeu apenas da mídia, mas do desenho pedagógico que a sustentou. O desafio de buscar a diferença foi o mecanismo que, como planejado, estimulou os estudantes a evitar o anacronismo e a pensar historicamente.

Mas uma reflexão docente honesta deve se aprofundar nos desafios e nos limites da prática, e eles foram igualmente claros. O principal desafio encontrado foi a barreira da mídia. Embora a familiaridade com a cultura pop japonesa fosse uma premissa, os dados mostraram que isso não é universal e é uma questão a qual um professor precisa se atentar. A maior parte da turma nunca havia tido contato com um mangá, e a resistência de alguns estudantes, que expressaram não ter aptidão para esse tipo de mídia, ou a dificuldade relatada por outros em compreender a atividade e fazer a analogia proposta, são dados que não podem ser ignorados. Isso demonstra que o professor não pode presumir a familiaridade; ele precisa, ativamente, ensinar o “letramento visual” (Barbosa, 2012) necessário para a leitura daquela mídia.

Outro desafio foi a gestão do tempo. Uma crítica, apontada por alguns estudantes, foi a de que a leitura do material exigiu um tempo considerável da aula. Para futuras aplicações, seria prudente ou fazer um recorte ainda mais cirúrgico do texto, ou, dependendo da turma, testar a aplicação da leitura como atividade prévia, embora isso pudesse sacrificar o debate coletivo em sala.

A preferência de alguns estudantes pelo uso da animação, o anime em vez do mangá, com sugestões de que o formato audiovisual seria mais direto, também levanta uma reflexão importante. Embora a animação seja uma ferramenta válida, a escolha pelo mangá nesta pesquisa foi intencional. O ato de ler um quadrinho, decodificando a justaposição de quadros e texto, exige uma postura cognitiva mais ativa do que simplesmente a de assistir passivamente a um vídeo. A escolha pelo mangá estava, portanto, alinhada ao objetivo de promover a leitura crítica de imagens.

Por fim, a reflexão docente sobre a dificuldade dos estudantes em identificar a diferença é crucial. Inicialmente, isso pode ser visto como uma falha. Contudo, em uma análise mais aprofundada, essa dificuldade foi o momento mais rico da atividade. Foi o “desconforto cognitivo” que forçou os estudantes a pensarem. A facilidade em apontar semelhanças, a analogia era esperada; a dificuldade em apontar a diferença que seria a especificidade histórica foi o momento em que o pensamento crítico foi de fato exigido. Foi ali que os estudantes tiveram que entender que Wano não é a Rússia, e que a Revolução Russa teve elementos únicos

e particulares como socialismo, bolcheviques e a Primeira Guerra que a ficção não contempla. Essa dificuldade não foi um fracasso da atividade, mas o seu principal sucesso metodológico.

Ainda assim é importante reconhecer, as limitações dessa pesquisa, sendo um estudo de caso focado em uma única intervenção e em um único tema, os resultados não podem ser generalizados, mas sim servir como um indicativo. A partir dos desafios encontrados, sugere-se para trabalhos futuros a investigação de outras abordagens por exemplo, um estudo comparativo que analise a eficácia do mangá com a leitura ativa contra a do anime que é uma mídia audiovisual, como foi sugerido por alguns estudantes. Adicionalmente, futuras pesquisas poderiam aplicar essa mesma metodologia de “analogia controlada” aos outros arcos de *One Piece* analisados no tópico 2, como o da Ilha dos Homens-Peixe para o ensino de Direitos Cíveis, ou explorar a aplicação em diferentes níveis de ensino.

Em suma, a experiência demonstrou que o mangá não é uma “bala de prata”, mas uma ferramenta complementar extremamente potente. As próprias críticas dos estudantes sobre o uso regular da ferramenta, com o receio de que ela “se tornaria chata” caso fosse rotineira, reforçam a conclusão desta pesquisa: o mangá, assim como o filme, a música ou a charge, não deve substituir as metodologias tradicionais, mas ser usado de forma pontual e intencional para quebrar a rotina, engajar os estudantes e, como demonstrado, facilitar a visualização de conceitos históricos complexos.

Portanto, este trabalho permitiu concluir que o mangá *One Piece* pode ser utilizado como ferramenta pedagógica por meio de uma metodologia de analogia controlada. Este conceito operacional, teoricamente fundamentado no método comparativo rigoroso (Detienne, 2004), potencializa o ensino-aprendizagem ao funcionar como uma “ponte afetiva” (McCloud, 1995) que facilita a visualização de conceitos abstratos.

Mais importante, essa abordagem permite ao docente intervir diretamente nos tipos de consciência histórica dos estudantes, conforme teorizado por Jörn Rüsen (2001). Ela utiliza a “ponte afetiva”, que inicialmente dialoga com uma consciência exemplar, onde o passado é visto apenas como um repositório de lições morais, para intencionalmente desconstruí-la. Com isso, o método contribui para o desenvolvimento de uma consciência crítica, forçando os estudantes, por meio do contraste, a identificar a especificidade e a singularidade do processo histórico, respondendo assim ao principal problema desta pesquisa. Ao fazer isso, o trabalho oferece uma contribuição aos estudos recentes sobre o tema, ao apresentar não apenas uma defesa teórica, mas um modelo metodológico prático e empiricamente validado para o uso de mangás em sala de aula.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2004.
- CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.
- DETIENNE, Marcel. **Comparar o incomparável**. São Paulo: Ideias & Letras, 2004.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- LOPES, Sâmila Rodrigues da Silva. **Anime “One Piece” e cultura pop: o conceito de raça e racismo e o paralelo com a ideologia de superioridade racial em uma obra oriental**. 2024. 73 p. Monografia (Graduação em História) – Universidade do Estado da Bahia (UNEB/Campus VI), Caetité, 2024.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.
- ODA, Eiichiro. **One Piece**. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Comics, 2012. v. 1. Publicação em andamento.
- ODA, Eiichiro. **One Piece**: vol. 23. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Comics, 2014.
- ODA, Eiichiro. **One Piece**: vol. 51. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- ODA, Eiichiro. **One Piece**: vol. 63. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Comics, 2016.
- ODA, Eiichiro. **One Piece**: vol. 80. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Comics, 2018.
- ODA, Eiichiro. **One Piece**: vol. 91. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Comics, 2019.
- PAIVIO, Allan. **Mental representations: a dual coding approach**. New York: Oxford University Press, 1986.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2017.
- RÜSEN, Jörn. **Razão histórica: teoria da história: os fundamentos da ciência histórica**. Tradução de Estevão de Rezende Martins. Brasília, DF: Editora da UnB, 2001.
- TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005.
- VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed., 10. reimp. São Paulo: Contexto, 2019.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário de coleta de dados

Questionário

01. O que você pensa sobre a utilização de um mangá nas aulas de história?
02. Você sente que o uso do mangá ajudou a entender melhor o conteúdo? Por quê?
03. Na sua opinião, os mangás podem ajudar a tornar o estudo da história mais interessante? Por quê?
04. Você acredita que o uso de mangás na disciplina de história pode contribuir para a sua criatividade e imaginação? Por quê?
05. Na sua opinião, os mangás podem ajudar a lembrar e fixar informações históricas de maneira mais eficaz? Por quê?
06. Você acredita que os mangás podem incentivar o diálogo e a discussão em sala de aula sobre temas históricos? Por quê?
07. Como você se sentiria se os mangás fossem incorporados regularmente às aulas de história? Por quê?
08. Alguma questão a mais que você queria comentar ou reforçar?

APÊNDICE B – Roteiro da atividade didática

01. Após a explanação do conteúdo sobre a Revolução Russa e a leitura do trecho do capítulo 914 do mangá One Piece, cite duas semelhanças que você consegue perceber entre os assuntos e uma diferença. Levando em conta questões como política, fatores sociais, de igualdade e humanitários. Justifique as suas respostas. (Mínimo de 10 linhas).

APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Para estudantes maiores de 18 anos)

Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa intitulada “O USO DO MANGÁ ONE PIECE COMO FERRAMENTA DO ENSINO DE HISTÓRIA”. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, este documento deverá ser assinado em duas vias, sendo a primeira de guarda e confidencialidade do Pesquisador (a) responsável e a segunda ficará sob sua responsabilidade para quaisquer fins.

Em caso de dúvida sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com o (a) pesquisador (a) responsável Rodrigo Guimarães da Silva através do telefone: (77) 99142-7990 ou através do e-mail rodrigoguimaraessilva@yahoo.com.br. A pesquisa compõe projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e tem orientação acadêmica do Prof. Dr. Edmar Ferreira.

A presente pesquisa é motivada pelo desejo de descobrir novas formas de se ensinar História, formas que consigam dialogar com os jovens através de mídias que eles têm contato. O objetivo desse projeto é descobrir se o uso de mangás pode ser benéfico para o ensino de História. Para a coleta de dados será utilizado atividade feita em sala de aula com os alunos com o auxílio de um trecho do mangá e será passado para os alunos questionário para que eles avaliem se a atividade foi benéfica para o seu aprendizado e se gostariam que mais atividades assim acontecessem.

Você será esclarecido(a) sobre a pesquisa em qualquer tempo e aspecto que desejar, através dos meios citados acima. Você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento, sendo que sua participação é voluntária ou recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade.

O(s) pesquisador(es) irá(ão) tratar a sua identidade com padrões acadêmicos de sigilo e todos os dados coletados servirão apenas para fins de pesquisa. Seu nome ou o material que indique a sua participação não será liberado sem a sua permissão. Você não será identificado(a) em nenhuma publicação que possa resultar deste estudo.

Ciente e de acordo com o que foi anteriormente exposto, eu _____ estou de acordo em participar da pesquisa intitulada “O USO DO MANGÁ ONE PIECE COMO FERRAMENTA DO ENSINO DE HISTÓRIA”, de forma livre e espontânea, podendo retirar meu consentimento a qualquer momento.

_____, de _____ de 2023

Assinatura do responsável pela pesquisa

Assinatura do participante

APÊNDICE D – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Para pais ou responsáveis por menores)

Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa intitulada “O USO DO MANGÁ ONE PIECE COMO FERRAMENTA DO ENSINO DE HISTÓRIA”. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, este documento deverá ser assinado em duas vias, sendo a primeira de guarda e confidencialidade do Pesquisador (a) responsável e a segunda ficará sob sua responsabilidade para quaisquer fins.

Em caso de dúvida sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com o (a) pesquisador (a) responsável Rodrigo Guimarães da Silva através do telefone: (77) 99142-7990 ou através do e-mail rodrigoguimaraessilva@yahoo.com.br. A pesquisa compõe projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e tem orientação acadêmica do Prof. Dr. Edmar Ferreira.

A presente pesquisa é motivada pelo desejo de descobrir novas formas de se ensinar História, formas que consigam dialogar com os jovens através de mídias que eles têm contato. O objetivo desse projeto é descobrir se o uso de mangás pode ser benéfico para o ensino de História. Para a coleta de dados será utilizado atividade feita em sala de aula com os alunos com o auxílio de um trecho do mangá e será passado para os alunos questionário para que eles avaliem se a atividade foi benéfica para o seu aprendizado e se gostariam que mais atividades assim acontecessem.

Você será esclarecido(a) sobre a pesquisa em qualquer tempo e aspecto que desejar, através dos meios citados acima. Você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento, sendo que sua participação é voluntária ou recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade.

O(s) pesquisador(es) irá(ão) tratar a sua identidade com padrões acadêmicos de sigilo e todos os dados coletados servirão apenas para fins de pesquisa. Seu nome ou o material que indique a sua participação não será liberado sem a sua permissão. Você não será identificado(a) em nenhuma publicação que possa resultar deste estudo.

Ciente e de acordo com o que foi anteriormente exposto, eu _____ estou de acordo que o meu filho (a) _____ participe da pesquisa intitulada “O USO DO MANGÁ ONE PIECE COMO FERRAMENTA DO ENSINO DE HISTÓRIA”, de forma livre e espontânea, podendo retirar meu consentimento a qualquer momento.

_____, de _____ de 2023

Assinatura do responsável pela pesquisa

Assinatura do responsável

ANEXOS

ANEXO A – Reprodução das páginas do mangá One Piece utilizadas na atividade

Nota: As páginas a seguir correspondem ao trecho utilizado na atividade prática, onde é retratada a cidade de Okobore e a desigualdade social em Wano. A leitura deve ser realizada da direita para a esquerda no sentido oriental. As páginas foram impressas em uma folha A4 na horizontal tendo duas páginas do mangá em cada folha, mas nos anexos para uma melhor visualização será mostrada uma página por vez.



(1)





(2)





(3)



*Um bolinho feito de arroz moído em pasta e depois moldado.





★Rounin: Samurai sem mestre.



(4)



(5)



★ Sama: Forma de tratamento mais respeitosa e formal, reservada a pessoas importantes.



★ Shogun: Governate do país, que como um rei não é obrigado a seguir uma constituição.



(6)



*Um torii é um portão tradicional japonês.



(7)





(8)



SE ELA TIVESSE FICADO CALADA, EU NÃO TERIA QUE FAZER NADA!!!

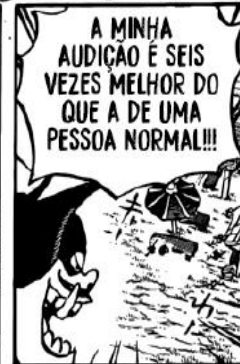
O-TSURU! QUE BOM QUE VOCÊ ESTÁ BEM!!!

MAS... OROCHI-SAMA JAMAIS TOLERARIA UMA REBELIÃO DESSAS!!!



NOS OUVIR DE LONGE É ÓTIMO E TUDO MAIS, MAS... ERA MESMO MOTIVO PRA TIRAR A VIDA DE ALGUÉM?!

SE AQUILO TIVESSE ACERTADO, ELA TERIA MORRIDO !!!



A MINHA AUDIÇÃO É SEIS VEZES MELHOR DO QUE A DE UMA PESSOA NORMAL!!!



AQUELES SÃO OS GIFTERS.