

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO**

**MATHEUS DA SILVA ASSUNÇÃO**

**Navegando Pela Diversidade:** uma análise do potencial de One Piece para abordar a valorização da diversidade na sala de aula à luz da BNCC

**São Borja  
2025**

**MATHEUS DA SILVA ASSUNÇÃO**

**Navegando Pela Diversidade:** uma análise do potencial de One Piece para abordar a valorização da diversidade na sala de aula à luz da BNCC

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu – Especialização em Mídia e Educação da Universidade Aberta do Brasil/Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Orientadora: Dr<sup>a</sup>. Sandra Barbosa Parzianello

**São Borja  
2025**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

A844n Assunção, Matheus da Silva

Navegando Pela Diversidade: uma análise do potencial de One Piece para abordar a valorização da diversidade na sala de aula à luz da BNCC / Matheus da Silva Assunção. 2025.

24 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) -- Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO, 2025.

"Orientação: Sandra Barbosa Parzianello".

1. Educação. 2. Mídia. 3. One Piece. 4. Dips

MATHEUS DA SILVA ASSUNÇÃO

**NAVEGANDO PELA DIVERSIDADE: UMA ANÁLISE DO POTENCIAL DE ONE PIECE PARA ABORDAR A VALORIZAÇÃO DA DIVERSIDADE NA SALA DE AULA À LUZ DA BNCC**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Especialização em Mídia e Educação da Universidade Federal do Pampa/UAB, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 18 de novembro de 2025.

Banca examinadora:

Prof.<sup>a</sup> Dra. Sandra Regina Barbosa Parzianello  
Orientadora  
(Unipampa/UAB)

Prof.<sup>a</sup> Dra. Catia Melissa Silveira Rodrigues  
(Unipampa/UAB)

Prof. Dr. Ronaldo Bernardino Colvero  
(Unipampa)



Assinado eletronicamente por **Sandra Regina Barbosa Parzianello, Usuário Externo**, em 05/12/2025, às 10:00, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Cátia Melissa Silveira Rodrigues, Usuário Externo**, em 05/12/2025, às 14:57, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1906082** e o código CRC **B9ADF429**.

---



Documento assinado digitalmente  
**RONALDO BERNARDINO COLVERO**  
Data: 06/12/2025 14:28:09-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

## **Navegando Pela Diversidade:** uma análise do potencial de One Piece para abordar a valorização da diversidade na sala de aula à luz da BNCC

### **Resumo**

Este artigo investiga o potencial da animação japonesa One Piece como recurso pedagógico para o trabalho com a valorização da diversidade na educação básica, conforme os princípios e competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A pesquisa, de natureza qualitativa e enfoque exploratório, analisa os elementos narrativos e simbólicos da obra, identificando como suas representações de alteridade, cooperação e respeito podem contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais e para o combate a preconceitos no ambiente escolar. A partir da perspectiva da mídia-educação, propõe-se o uso de One Piece como ferramenta didática capaz de aproximar o conteúdo curricular do universo cultural dos estudantes, favorecendo práticas educativas mais inclusivas e contextualizadas. Os resultados indicam que abordagens pedagógicas mediadas por produções midiáticas populares podem fortalecer a reflexão crítica e a construção de uma cultura de respeito à diversidade nas escolas.

**Palavras-chave:** One Piece; Mídia-Educação; Valorização da Diversidade; BNCC; Recurso Pedagógico

### **Abstract**

This article investigates the potential of the Japanese animation One Piece as a pedagogical resource for working with the valorization of diversity in basic education, in accordance with the general principles and competencies of the Base Nacional Comum Curricular (BNCC) [National Common Curricular Base]. The research, qualitative in nature and with an exploratory focus, analyzes the narrative and symbolic elements of the work, identifying how its representations of alterity, cooperation, and respect can contribute to the development of socio-emotional competencies and the fight against prejudice in the school environment. From the perspective of media education, the use of *One Piece* is proposed as a didactic tool capable of bringing curricular content closer to the students' cultural universe, favoring more inclusive and contextualized educational practices. The results indicate that pedagogical approaches mediated by popular media productions can strengthen critical reflection and the construction of a culture of respect for diversity in schools.

**Keywords:** One Piece; Media Education; Appreciation of Diversity; BNCC; Pedagogical Resource..

## 1. INTRODUÇÃO

A contemporaneidade, marcada pelo avanço das tecnologias de informação e comunicação, transformou a dinâmica social e educacional. Nesse cenário, a cultura midiática exerce uma influência significativa no cotidiano dos jovens, demandando que os educadores renovem continuamente suas práticas para construir projetos de aula que dialoguem com a vivência dos estudantes. O uso dessas ferramentas no conteúdo curricular é crucial para auxiliar o desenvolvimento crítico dos alunos. Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta uma educação que promova o desenvolvimento integral e o respeito à diversidade cultural, social e étnica, expõe a importância de explorar recursos que permitam abordar temas complexos, como o preconceito e a inclusão.

Nesse contexto, a animação japonesa *One Piece*, um fenômeno cultural global e uma das obras de mangá mais vendidas do mundo, oferece múltiplas possibilidades de leitura sob a perspectiva da educação e da formação cidadã. Este trabalho, intitulado *Navegando Pela Diversidade: uma análise do potencial de One Piece para abordar a valorização da diversidade na sala de aula à luz da BNCC*, delimita seu foco na análise do potencial pedagógico da obra para a valorização da diversidade no ambiente escolar, considerando os princípios orientadores da BNCC.

O problema de pesquisa central que motiva este estudo é: de que modo a narrativa, os arcos temáticos e a diversidade de personagens presentes em *One Piece* podem ser mobilizados como recursos didáticos para o desenvolvimento de competências socioemocionais e discussões sobre preconceito, inclusão e respeito às diferenças? A relevância desta investigação reside em destacar a importância acadêmica e prática de utilizar produções midiáticas populares, como os animes, que fazem parte da rotina dos alunos, para fortalecer a reflexão crítica e construir uma cultura de respeito à diversidade nas escolas. A variedade temática da obra, que abrange aceitação da diversidade, gênero, sexualidade, racismo, escravidão e organizações políticas, justifica sua escolha como objeto de análise.

Assim, o objetivo geral deste artigo é analisar o potencial pedagógico da obra *One Piece* para a valorização da diversidade no contexto escolar, conforme a BNCC. Os objetivos específicos buscam compreender de que modo a narrativa e os personagens podem ser mobilizados como recursos didáticos, e, a partir dessa análise, propor a reflexão sobre estratégias pedagógicas que promovam práticas

educativas mais inclusivas e culturalmente significativas.

Metodologicamente, a pesquisa é de natureza qualitativa e enfoque exploratório. A primeira etapa consiste em uma análise de conteúdo sistemática de arcos selecionados, identificando elementos representativos da diversidade em suas múltiplas dimensões e evidenciando a contribuição do discurso audiovisual para a reflexão sobre preconceito, empatia, resiliência e cooperação. Na segunda etapa, serão elaboradas propostas pedagógicas para orientar professores na utilização de trechos do anime para promover debates e atividades que desenvolvam, sobretudo, a Competência Geral 6 da BNCC que trata da valorização da diversidade de saberes e a Competência Geral 9 da BNCC que apresenta a importância da empatia e cooperação.

## **2. CONCEITOS GERAIS E REVISÃO DE LITERATURA**

### **2.1 Conhecendo o objeto de pesquisa: a obra *One Piece***

Baseado no mangá de Eiichiro Oda, *One Piece* se passa em um mundo de piratas, onde o protagonista Monkey D. Luffy parte em uma jornada para encontrar o tesouro lendário "*One Piece*" que o tornará o Rei dos Piratas. Para encontrar o tesouro lendário é necessário atravessar todo o mundo passando por diversas ilhas e enfrentando diversos obstáculos. Luffy ganha poderes de uma fruta chamada *Akuma no Mi*, ou fruta do diabo na tradução para o português, que o torna um homem de borracha, permitindo-lhe esticar seu corpo, habilidade que é usada para combater outros piratas. Ao longo de sua jornada é formada a tripulação dos Chapéus de Palha. O nome é uma referência a alcunha de Luffy que usa um chapéu de palha e passa a ser chamado de Chapéu de Palha. Juntos, a tripulação enfrenta inimigos poderosos, exploram ilhas exóticas e descobrem segredos sobre o passado do mundo.

A premissa da obra não está apenas no protagonista encontrar o tesouro lendário e se tornar o Rei dos Piratas, mas também mostrar como os membros da tripulação se adequam às suas diferenças por um objetivo em comum. O bando atualmente é composto por dez membros: Luffy o capitão; Zoro um espadachim que tem a alcunha de Caçador de Piratas e sonha se tornar o maior espadachim do mundo; Nami a navegadora, uma ladra de piratas que possui um ódio por piratas e sonha em desenhar um mapa de todo o mundo; Sanji um cozinheiro que sonha em encontrar o All Blue; Usopp um jovem medroso que sonha ser um bravo guerreiro;

Chopper, uma rena médica que comeu uma Akuma no Mi que lhe transforma em humanoide e sonha ser aceito pela sociedade; Robin, uma arqueóloga que busca descobrir os segredos da humanidade; Franky um cyborg construtor naval que sonha em construir um navio que consiga atravessar todo o mundo; Brook, um músico que morreu e retornou ao corpo com poderes de uma Akuma no Mi e que busca reencontrar um amigo que ficou para trás; Jinbei, o timoneiro que pertence a raça dos Homens-Peixes e busca uma conciliação entre as espécies.

O mangá de One Piece hoje se consolida como uma das obras em História em Quadrinho mais vendidas do mundo com mais de 500 milhões de cópias vendidas<sup>1</sup>. O sucesso dessa obra é tão grande que um ano após sua estreia ganhou uma série animada de mesmo nome que já alcança espectadores de todo o mundo, se tornando também uma das séries animadas mais assistidas da atualidade. Em 2023 One Piece se consolida como um sucesso do mundo pop com a estreia de sua série *Live Action* produzida e divulgada pelo streaming Netflix, a maior do mercado em seu ramo. O sucesso da série *live action* foi estrondoso, alcançando mais de 71 milhões de visualizações e 541,9 horas assistidas, se tornando a produção mais vista da Netflix no segundo semestre de 2023<sup>2</sup>. É impossível negar o impacto desta obra nos dias de hoje.

## 2.2 Revisão de literatura

Vivemos na era das tecnologias que estão cada vez mais inseridas no ambiente educacional. Como professores dessa nova geração é importante estarmos sempre renovando nossas práticas educacionais. Utilizar o cotidiano dos alunos como ferramenta de aprendizado é uma técnica que não surgiu agora, mas que ainda é fundamental para o processo de ensino e aprendizagem.

A variedade temática dos animes permite que educadores de diversas áreas do conhecimento possam adotá-los nas salas de aulas, visto que suas múltiplas linguagens geram uma interdisciplinaridade necessária para o processo de ensino e aprendizagem. O anime One Piece, por exemplo, nos permite uma abordagem da aceitação da diversidade com seus inúmeros personagens de raças e orientações

---

<sup>1</sup> Mantan Web (em japonês). Mantan Co., Ltd. 4 de agosto de 2022 <<https://mantan-web.jp/article/20220803dog00m200046000c.html>>. Consultado em 29 de outubro de 2025.

<sup>2</sup> COBB, Kayla. The Wrap. <<https://www.thewrap.com/one-piece-netflix-most-watched-list-2023-second-half/>>. Consultado em 29 de outubro de 2025.

sexuais distintas. O anime também proporciona discussões acerca das organizações políticas de uma sociedade, lutas de classe, escravidão e racismo.

Os animes são mídias animadas que surgem a partir das histórias japonesas conhecidas como mangá. Essas histórias surgem ainda no século XI, segundo Silva (2019):

Os primeiros esboços das produções culturais às quais podemos ligar os mangás datam do século XI da Era Comum japonesa, são as obras (os chojugigas) criadas por Kakuyu Toba (1053-1140). Toba foi um monge budista, e suas obras eram basicamente desenhos satíricos de animais antropomórficos feitos em rolos. Entretanto, mais próximo de como o conhecemos hodiernamente, o mangá somente apareceu no século XIX, com o artista Katsura Hokusai (1760-1849) (Silva, 2019, p.2).

Apesar de já existir uma de histórias em quadrinho no século XI, segundo Luyten (1991), é apenas no período Edo que essas figuras ganham popularidade ao abordar temas do cotidiano:

Foi, porém, no Período Edo (1660-1867), que os quadrinhos japoneses deram um grande salto a partir das obras do artista Katsushita Hokusai, grande gravurista da modalidade ukiyo-ê. Este gênero de arte consistia na produção de gravuras em madeira, com temas populares, que projetou uma realidade mais livre do que os cânones tradicionais (...) desta forma, Hokusai, entre os anos 1814 e 1849 criou um conjunto de obras em 15 volumes designados como Hokusai Manga. Estes desenhos de forma caricatural – exagerando a forma dos seres humanos – tinham como tema a vida urbana, as classes sociais, a natureza fantástica e a personificação dos animais. (Luyten, 1991, sp).

Hokusai cria um estilo diferente de arte, com um tom muito irreverente ele concebia personagens caricatos, pessoas muito gordas ou muito magras. O seu grande legado para os desenhos foi a criação de um manual da arte de desenhar onde apresentava as principais características de seu estilo, como o movimento livre dos personagens utilizando todo o espaço da tela.

Outro nome importante para a criação da cultura do mangá no Japão é Rakuten Kitazawa que no período Meiji (1868-1912) “usou a linguagem e a forma dos pasquins ingleses do século XIX para a nova construção da imagem e humor das influências ocidentais” (Luyten, 2014. p.4). O sucesso de Kitazawa foi tão grande que surge em 1877 a primeira revista japonesa de humor chamada *Marumaru Shimbun* e que ficou em circulação por 30 anos.

Após a Segunda Guerra Mundial e a influência ocidental o mercado de mangá se expandiu focando em histórias para jovens entre 12 a 17 anos, se dividindo entre histórias para homens (shonen) e para mulheres (shojo). Nesse período os mangás

precisaram se moldar também aos produtos disponíveis, começaram a ser produzidos em papéis jornais e utilizar a coloração monocromática, características que duram até os dias de hoje (Luyten, 2014).

A popularidade do mangá fora do Japão é muitas vezes creditada a Osamu Tezuka que recebeu um apelido de seus companheiros de profissão: Manga no Kamisama (Deus do mangá). Segundo Gravett (2006):

Ele foi o principal agente da transformação do mangá, graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, às nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo, à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça (Gravett, 2006, p.28).

Para Luyten (2014), Tezuka “foi uma daquelas pessoas que entraram para a carreira certa, com a obra certa para o público certo no momento propício, formando um círculo perfeito”. Ele foi o grande responsável pelo estilo e traços marcantes que os mangás têm hoje em dia. Além disso, Tezuka “deu aos quadrinhos uma narrativa mais dinâmica, de forma a emocionar os leitores (...) e fazer histórias para adultos, bem como adaptações oriundas de obras literárias”. (Fantoni, 2015. p. 24).

Apesar do grande sucesso dos mangás dentro e fora do Japão, foi apenas com a popularização das animações baseadas em mangás que a cultura artística japonesa caiu nas graças dos ocidentais. Com a crise das produções impressas ameaçadas pelas mídias visuais (cinema e televisão) o mercado de quadrinhos soube se adaptar à nova realidade midiática e utilizou da televisão como mecanismo de sobrevivência e expansão do mercado. O Japão soube se adaptar muito bem a essa nova realidade e as editoras de mangás logo firmaram parcerias com estúdios de cinemas produzindo animações que chegaram a ganhar o Oscar, é o caso do filme *A Viagem de Chihiro*.

O mercado de mangá não ficou apenas nos cinemas, em pouco tempo eles ganharam os lares das famílias japonesas com a produção em grande escala de animes. Tezuka foi mais uma vez pioneiro no mercado criando o primeiro estúdio de animação, o *Mushi Productions*. Logo após surgem outros estúdios como a Toei Animation em 1948 e que ganha o mundo com altos investimentos em animes na década de 1980. Entre o catálogo da Toei estão sucessos como *Dragon Ball* (1986), *Cavaleiros dos Zodíacos* (1986), *Sailor Moon* (1990) e *One Piece* (1999).

O Brasil foi um dos países que absorveu a cultura japonesa de mangás e animes, muito por conta da grande comunidade de imigrantes japoneses que vieram para o país no início do século XX para trabalhar nas lavouras de café em São Paulo.

Mas foi na década de 1990 que os animes entraram nos lares brasileiros com a transmissão a tv aberta de algumas séries. Segundo Holanda (2018):

A cultura Japonesa ganhou considerável visibilidade com as exibições de animes na televisão, transmitidos pela antiga TV Manchete, no fim da década de 80. O primeiro anime a ser transmitido foi “Cavaleiros do Zodíaco”, tornando-se uma das precursoras desta cultura no Brasil. Com a exibição dos animes, começou a procura pelos mangás, o que contribuiu para um maior número de histórias traduzidas e exportadas para o Brasil (Holanda, 2018, p.18).

Dessa forma a cultura de ler mangás e assistir animes se tornou mais comum, construindo uma nova geração de amantes da cultura japonesa por todo o país, por consequência cada vez mais novas obras foram trazidas, fazendo o mercado brasileiro de mangá se tornar um dos maiores do mundo.

Uma das grandes dificuldades de professores e educadores é construir um projeto de aula que consiga absorver o que os alunos vivenciam no seu dia a dia. Os animes, por sua vez, conseguem absorver o cotidiano dos alunos sendo algo que está presente em suas rotinas, além de oferecer um modelo de comunicação lúcida e de fácil compreensão ideal para trabalhar de forma implícita assuntos complexos dentro do campo da diversidade.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em sua essência, orienta uma educação que promova o desenvolvimento integral dos estudantes através de uma abordagem inclusiva e interdisciplinar. Dentro de suas dez “Competências Gerais da Educação Básica” destacam-se no âmbito interdisciplinar as competências 3 e 4 que dizem:

3 - Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico cultural.

4 - Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BRASIL, 2018, p. 9).

A valorização da diversidade emerge também como um princípio importante dentro das competências 6 e 9:

6 - Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo (...)

9 - Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação,

fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza (Brasil, 2019, p.10)

Construir metodologias inovadoras que respeitem a diversidade dos estudantes é imprescindível dentro da escola, pois a mesma é além de uma ferramenta de educação, um meio de comunicação com influência suficiente para desconstruir paradigmas e quebrar preconceitos e mitos.

### **3. METODOLOGIA**

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, estruturada em duas etapas complementares. A primeira consiste em uma análise de conteúdo sistemática de cenas pertencentes ao arco narrativo selecionado do anime One Piece. Essa análise tem como objetivo identificar e categorizar elementos que representam distintas dimensões da diversidade — étnica, cultural, de gênero, de habilidades e de pensamento —, buscando compreender de que maneira o discurso audiovisual contribui para a construção de reflexões sobre preconceito, empatia, resiliência e cooperação.

Na segunda etapa, com base nos resultados obtidos da análise e no referencial teórico que articula mídia e educação, foram elaboradas propostas pedagógicas em formato de sequências didáticas ou planos de aula. Essas propostas têm como objetivo orientar a prática docente, oferecendo caminhos metodológicos para utilização de trechos do anime como recursos mediadores na promoção de debates e atividades voltadas à valorização da diversidade e à reflexão crítica sobre suas implicações sociais.

O planejamento das atividades esteve orientado pelas competências gerais previstas na BNCC, com ênfase na Competência Geral 6, que trata da valorização da diversidade de saberes e vivências culturais, e na Competência Geral 9, que aborda empatia e cooperação. As ações propostas incluirão questões problematizadoras, dinâmicas interativas e discussões coletivas, de modo a favorecer o desenvolvimento de competências socioemocionais e o fortalecimento de práticas pedagógicas inclusivas.

### **4. APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS**

O progresso tecnológico tem facilitado o acesso rápido e irrestrito de

informações por parte dos jovens, expandindo significativamente seu horizonte de interações sociais. Consequentemente, a exposição a um vasto leque de indivíduos, tanto em ambientes presenciais quanto virtuais, intensifica o contato com a diversidade e as diversas formas de relações humanas, contribuindo para uma percepção mais ampla das diversas realidades. Utilizar essas novas tecnologias de informação para facilitar o desenvolvimento dos alunos por meio de metodologias que insiram essas ferramentas no conteúdo é de certo modo auxiliar o desenvolvimento crítico dos mesmos.

Os animes se consolidam como uma ferramenta precisa e relevante no cotidiano dos jovens, demonstrando potencial para abordar a temática da diversidade, muitas vezes de maneira implícita, mas eficaz. Nesse cenário, em meio a uma vasta gama de produções com temáticas variadas, a obra *One Piece* sobressai por sua capacidade de integrar uma multiplicidade de assuntos, como aceitação da diferença física e limites de força, gênero, sexualidade e racismo, sem, contudo, comprometer a coerência e o desenvolvimento de seu enredo central.

Em contraste com o modelo de divisão em temporadas adotado por diversas produções seriadas, a obra *One Piece* estrutura-se em arcos e sagas. Os arcos narrativos constituem conjuntos de episódios dedicados à resolução de problemáticas circunscritas, desenvolvendo um enredo específico, geralmente menor. Já a saga compreende a união de múltiplos arcos, concentrando-se em um antagonista principal e um conflito de maior envergadura. De forma complementar à trama central do arco, encontram-se temas secundários que versam sobre a diversidade, os quais serão devidamente analisados e discutidos na presente pesquisa.

#### 4.1 – Saga East Blue: aceitação das diferenças

A Saga East Blue é a saga introdutória de *One Piece*, nela Monkey D. Luffy navega pelos mares recrutando os primeiros membros da sua tripulação, os “Chapéus de Palha” (Figura 01). Esta saga é composta por seis arcos e mostra o passado dos primeiros tripulantes: Luffy, Zoro, Nami, Usopp e Sanji. O centro da narrativa na primeira saga concentra-se na constituição da tripulação dos Chapéus de Palha e na apresentação dos objetivos individuais de seus membros. Apesar de cada personagem possuir uma pluralidade de objetivos e sonhos singulares, a união do grupo se estabelece por um propósito coletivo e superior: ajudar Monkey D. Luffy encontrar o *One Piece* e, assim, se tornar o Rei dos Piratas.

Figura 1: Os Chapéus de Palha



Fonte: <https://jovemnerd.com.br/noticias/animes-e-mangas/one-piece-guia-saga-episodios-arcos>

O primeiro arco da Saga do *East Blue* é o arco *Romance Dawn* que desempenha um papel introdutório fundamental ao apresentar ao espectador o universo expandido de *One Piece*, um cenário narrativo que abrange uma vasta pluralidade de raças e ambientes. É nesse arco inicial que se manifestam os primeiros conflitos inerentes à diversidade e às questões de aceitação da diferença, com foco nas distinções e diferenças de natureza física.

O arco introduz, de maneira pejorativa, a primeira antagonista da história, a Pirata Alvida (figura 2). Alvida é uma pirata famosa no *East Blue* que se autodenomina a “mulher mais bela de todos os mares”. A narrativa estabelece que qualquer indivíduo que ousasse discordar de tal afirmação era prontamente atacado por ela com sua clava de ferro. A personagem Alvida experimenta uma transformação drástica ao aparecer no sexto arco da narrativa, *Loguetown*. Esta transformação acontece após a personagem comer uma *Akuma no Mi*, a qual lhe confere a capacidade de tornar sua pele lisa e deslizar por qualquer superfície. A partir desse ponto da trama, a narrativa estabelece uma nova dinâmica ao retratar os personagens masculinos sendo atraídos por Alvida, o que, por sua vez, ratifica e consolida a sua autopromoção como a “mulher mais bela de todos os mares” no desenvolvimento da história.

Figura 2: Alvida antes e depois da transformação



Fonte: <https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Alvida>

Outro personagem crucial para o desenvolvimento da trama apresentado em *East Blue* é Usopp (figura 3), o quarto integrante a entrar na tripulação dos Chapéus de Palha. Ao longo da narrativa, Usopp enfrenta um dilema existencial e pessoal: ele não possui a mesma força física dos demais membros da tripulação e se sente inútil. Seu sonho é se tornar um “grande guerreiro do mar”, o que guia seu arco narrativo no sentido de buscar o fortalecimento contínuo a fim de conseguir auxiliar e proteger seus companheiros.

Figura 3: Usopp



Fonte: <https://revolucaonerd.com/qual-ep-o-usopp-sai-do-bando/>

A introdução do personagem Tony Tony Chopper (figura 4) ocorre no Arco Ilha

Drum, parte da Saga Alabasta. Chopper, uma rena, adquire o poder de se transformar e de raciocinar humanamente após consumir a *Akuma no Mi* do tipo Humano. Entretanto, esses poderes desencadeiam uma dupla exclusão: Chopper é expulso de seu bando original de renas e, subseqüentemente, é rechaçado pela sociedade humana. A tentativa de convivência com os humanos, fundamentada na crença de que sua transformação humanoide o faria passar despercebido, revela-se frustrada, pois ao chegar em uma vila ele é prontamente atacado pelos moradores, que o confundem com o ser mitológico Abominável Homem das Neves. Apesar de sua forma, Chopper mantém características animais, o que reforça sua não-aceitação. Conseqüentemente, após ser marginalizado por ambos os grupos, Chopper assume a crença de que deveria viver em isolamento, momento em que conhece os Doutores Hiluluk e Kureha, que o iniciam nas artes médicas. Essa formação é crucial para sua posterior integração à tripulação dos Chapéus de Palha, onde assume a função vital de médico a bordo.

Figuras 4: Tony Tony Chopper



Fonte:

[https://www.reddit.com/r/OnePiece/comments/195t5e3/which\\_design\\_of\\_chopper\\_is\\_better\\_his\\_older](https://www.reddit.com/r/OnePiece/comments/195t5e3/which_design_of_chopper_is_better_his_older)

O exemplo das narrativas de Alvida, Usopp e Chopper são bons exemplos de como a obra *One Piece* pode atuar como ferramenta didática eficaz para o desenvolvimento de competências socioemocionais e abordar o assunto da diversidade em sala de aula. A história da Pirata Alvida, inicialmente autoproclamada a "mulher mais bela de todos os mares" e posteriormente transformada por uma

*Akuma no Mi* para atingir o padrão estético desejado, permite a discussão sobre a pressão das normas estéticas e a ditadura da beleza imposta socialmente.

Em contrapartida, as jornadas de Usopp e Tony Tony Chopper ajudam a abordar a aceitação das diferenças e a questão do pertencimento. Usopp enfrenta a insegurança de não possuir a mesma força dos companheiros, construindo assim seu arco narrativo para a superação de seus limites enquanto busca realizar seu sonho de se tornar um "grande guerreiro do mar". Já Chopper, sua história é um estudo direto sobre exclusão social por distinção física e identitária, reforçando a necessidade de exercitar a empatia, o diálogo e o acolhimento. Ao mobilizar esses elementos narrativos, o professor pode estabelecer conexões entre o universo ficcional e o cotidiano dos estudantes, promovendo a reflexão crítica e a construção de uma cultura de respeito à diversidade nas escolas.

#### 4.2 – *Okama Way*: diversidade de gênero e sexualidade

A expressão "*Okama Way*" constitui, no universo da obra *One Piece*, o estilo de vida adotado pelos personagens *okamas*, que são caracterizados por serem indivíduos do sexo masculino que se expressam de forma feminina. Esta expressão tem sua origem na Saga Alabasta, a partir de uma canção entoada por Bentham, conhecido pelo pseudônimo Mr. 2 Bon Clay,, cuja melodia e letra, "Oh Come Way", ressoam foneticamente como "*Okama Way*". É importante notar que algumas traduções não oficiais do mangá optam por traduzir o título da canção diretamente para "*Okama Way*" (figura 5).

Figura 5: Bentham, Mr. 2 Bon Clay e o *Okama Way*



oferecem exemplos narrativos de grande relevância para a discussão sobre a valorização da diversidade de gênero no ambiente escolar, em conformidade com as Competências Gerais da BNCC . O *Okama Way* pode ser mobilizado como uma ferramenta didática para fomentar o diálogo e a empatia de acordo com a competência Geral 9. A figura de Ivankov, a Rainha dos Okamas, que estabelece um setor de acolhimento na prisão de *Impel Down*, ilustra o tema da inclusão e do pertencimento de grupos sociais marginalizados, permitindo a reflexão sobre o combate ao preconceito e a construção de uma cultura de respeito à diversidade nas escolas. Dessa forma, a análise desses personagens vai além da questão de aparência, promovendo a valorização das identidades singulares e a quebra de paradigmas de gênero e expressão, essenciais para uma formação cidadã crítica e inclusiva.

#### 4.3 – Os homens-peixes: diversidade de raças

Dentre as diversas raças apresentadas no universo de *One Piece*, a dos Homens-Peixes demonstra um destaque significativo, não apenas por apresentar personagens centrais à narrativa, mas também por conferir profundidade ao debate acerca do preconceito e da aceitação das diferenças. O primeiro indivíduo dessa raça a ser introduzido na obra foi Arlong (figura 7), durante a Saga *East Blue*. Arlong é um pirata que, juntamente com sua tripulação de homens-peixes, subjulga os moradores de uma pequena ilha no *East Blue*, cobrando-lhes altos impostos em troca da manutenção de suas vidas. Essa opressão é fundamentada na crença de Arlong e sua tripulação de que os Homens-Peixes são uma raça superior aos humanos e, conseqüentemente, merecedores de privilégios.

Figura 7: Piratas Arlong



Fonte: [https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Piratas\\_do\\_Arlong?file=Fishmen\\_Infobox.png](https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Piratas_do_Arlong?file=Fishmen_Infobox.png)

O desenvolvimento da narrativa permite uma imersão no passado histórico da raça dos Homens-Peixes, evidenciando como este grupo é sistematicamente atacado e subjugado pela sociedade humana. A exclusão é institucionalizada, uma vez que os Homens-Peixes são forçados a residir em uma ilha situada a dez mil metros de profundidade no oceano. A impossibilidade de ascender à superfície deve-se ao iminente risco de captura e escravização, o que reforça o tema da discriminação e da violência histórica que esta raça sofre no universo da obra. A postura de Arlong e seu bando é um reflexo direto dos anos de exploração e violência histórica que a raça dos Homens-Peixes sofreu. O ódio acumulado contra os humanos os moldou, transformando-os em piratas cuja navegação é motivada pela busca por vingança.

O Arco da Ilha dos Homens-Peixes aprofunda o dilema histórico dessa raça através das figuras da Rainha Otohime e de Fisher Tiger. A Rainha Otohime dedica-se à causa da coexistência pacífica e da integração entre Homens-Peixes e humanos no mesmo ambiente. Em contrapartida, Fisher Tiger, um ex-escravizado, demonstra um ceticismo em relação à possibilidade de paz entre as espécies, defendendo que os Homens-Peixes devem se unir para reivindicar, por meio da força, o direito de ascender e viver na superfície. Em virtude dos atritos ideológicos e das discordâncias com a Rainha, Fisher Tiger estabelece uma tripulação de Homens-Peixes alinhados aos seus ideais, navegando com o propósito de demonstrar a superioridade de sua raça e libertar indivíduos escravizados detidos pelos humanos.

A raça dos Homens-Peixes, com sua representação de opressão e resistência no universo de *One Piece*, oferece um exemplo para o debate em sala de aula sobre a valorização da diversidade física e o combate ao racismo e à discriminação. O histórico de exploração e violência sofrido pelos Homens-Peixes, que os força a viver em segregação sob o risco iminente de escravização, estabelece um paralelo direto com conflitos e preconceito presentes na sociedade real. Personagens como Arlong, cuja motivação é a vingança decorrente da opressão histórica, e Fisher Tiger, que defende a reivindicação de direitos pela força, ilustram as consequências traumáticas da exclusão e as diferentes reações à marginalização. Em contraste, a Rainha Otohime representa o ideal da coexistência pacífica e do diálogo, propondo um caminho para a integração social. Ao analisar essas complexas dinâmicas, o professor pode utilizar o Arco dos Homens-Peixes para desenvolver a reflexão crítica nos estudantes, estimulando a empatia e a cooperação e promovendo a desconstrução de paradigmas preconceituosos relacionados às diferenças étnicas.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao que se propõe o anime One Piece, esse se torna um campo fértil nas inúmeras culturas, etnias e formas de pensar retratadas no universo do anime, desde as tribos guerreiras às civilizações tecnológicas, passando por ilhas com climas e biomas únicos. Essa riqueza cultural do anime serve como um espelho para a diversidade do nosso próprio mundo, permitindo aos alunos reconhecer e respeitar as múltiplas manifestações humanas.

A tripulação dos Chapéus de Palha, um grupo heterogêneo de indivíduos com passados, habilidades e personalidades distintas, que se unem por um objetivo comum e aprendem a conviver com suas diferenças, oferece um modelo rico para discussões sobre cooperação, empatia e superação de preconceitos. Através das jornadas de Luffy e seus companheiros, os alunos podem refletir sobre a importância de acolher o diferente, dialogar para resolver conflitos e valorizar as contribuições únicas de cada indivíduo, construindo uma compreensão mais profunda sobre os direitos humanos e a riqueza inerente à diversidade.

Ao analisar o propósito e o universo narrativo de One Piece, percebe-se um vasto campo de possibilidades educativas, especialmente no que diz respeito à valorização da diversidade. O anime apresenta uma multiplicidade de culturas, etnias e formas de pensar, retratadas em diferentes contextos, de tribos guerreiras a civilizações tecnológicas, passando por ilhas com características geográficas e climáticas singulares. Essa pluralidade cultural reflete a complexidade do mundo real e pode ser explorada em sala de aula para desenvolver o respeito e o reconhecimento das diversas expressões humanas.

A tripulação dos Chapéus de Palha, composta por personagens com origens, habilidades e personalidades distintas, simboliza a convivência entre as diferenças em prol de um objetivo coletivo. Suas experiências oferecem um ponto de partida potente para o trabalho pedagógico sobre empatia, cooperação e enfrentamento de preconceitos. As aventuras de Luffy e seus companheiros possibilitam a reflexão sobre o valor do diálogo, da aceitação e do reconhecimento das singularidades de cada indivíduo, contribuindo para uma formação cidadã comprometida com os direitos humanos e a promoção da diversidade.

Dessa forma, o uso de One Piece como recurso educativo está alinhado aos objetivos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza a importância da

escola na promoção do respeito à diversidade cultural, social e étnica, bem como na formação integral dos estudantes enquanto sujeitos críticos e participativos na construção de uma sociedade democrática.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

FANTONI, Francieli Jordão. **O fenômeno midiático *one piece***: uma análise do feminino através das personagens nami e nico robin no anime. Monografia (TCC) - Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, p.129. 2015.

GRAVETT, Paul. **Mangá**: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.

HOLANDA, Winnie Rodrigues. **Formação de leitores e questões de gênero através dos Mangás Shonen e Shoujo**. Cajazeiras, 2018.

LUYTEN, Sonia. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. Estação Liberdade, 1991.

\_\_\_\_\_, Sonia M. Bibe. **Mangá e Animê**: ícones da cultura japonesa. São Paulo: Hedra, 2014

ONE PIECE. Eiichiro Oda. Japão: Toei Animation, 1999.

ONE PIECE. Japão: Shonen Jump, 1999. Tradução: Panini

SILVA, Lucas Brito Santana da. **Mangás e ensino de história**: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico. REGRASP. v. 4, n. 3, set. 2019, p. 87-102

UNESCO. **Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural**. CLT.2002/WS/9. 2001 Art. 2 pág. 2. Disponível em: <<https://www.unesco.org/en/legal-affairs/unesco-universal-declaration-cultural-diversity>> Acesso em: 30 de outubro de 2025