

UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTE
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA

FELIPE SILVA SOARES

**ONE PIECE E O ENSINO DE GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO : O LÚDICO NA
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

VIÇOSA (MG)

2023

FELIPE SILVA SOARES

**ONE PIECE E O ENSINO DE GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO: O LÚDICO NA
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Viçosa, como parte das
exigências do curso de Geografia, para obtenção
do título de Bacharel em Geografia.

Orientadora: Professora Janete Regina de Oliveira

VIÇOSA (MG)

2023

FELIPE SILVA SOARES

**ONE PIECE E O ENSINO DE GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO: O LÚDICO NA
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Viçosa, como parte das
exigências do curso de Geografia, para obtenção
do título de Bacharel em Geografia.

Dra. Janete Regina de Oliveira

Dra. Juniele Martins

Dr. Higor Mozart

VIÇOSA

2023

RESUMO

O presente trabalho discute de que forma algumas temáticas do mangá de *One Piece*, famosa obra sobre piratas do japonês Eiichiro Oda, dialogam com as habilidades no texto das Ciências Humanas que fazem parte da Base Nacional Comum Curricular e estão voltadas especificamente para o Ensino Médio. A proximidade do pesquisador com as histórias em quadrinhos desde a infância somada com as experiências nos estágios da licenciatura e com o entendimento que a ludicidade e *One Piece* podem possibilitar debates geográficos em sala de aula, levou a realização desta pesquisa. O trabalho foi guiado por um caráter qualitativo e exploratório, fazendo uso de pesquisas bibliográficas em sites contendo artigos científicos, por exemplo, o *Google Acadêmico*, partindo a seguir para uma análise documental da BNCC e análise de conteúdo nas páginas do mangá. Ao final notou-se a presença de discussões de interesse da Geografia nas páginas do quadrinho, como discussões acerca do racismo, das diferentes abordagens sobre território e sobre o direito dos povos originários sobre suas terras e alguns fatores que devem ser levados em conta para que a conexão possa ser estabelecida.

Palavras-chave: Ludicidade; BNCC; Geografia; Quadrinhos; *One Piece*; Ensino Médio.

ABSTRACT

The present work discusses how certain themes within the One Piece manga, a renowned piece by Japanese author Eiichiro Oda about pirates, engage with the skills outlined in the National Common Curricular Base related to Humanities specifically designed for high school education. The researcher's familiarity with comics from childhood, combined with experiences during teaching internships and an understanding of how the playfulness of One Piece can facilitate geographical discussions in the classroom, led to the pursuit of this research. The study followed a qualitative and exploratory approach, incorporating bibliographic research from platforms containing scientific articles, such as Google Scholar. It then proceeded to conduct a documentary analysis of the National Common Curricular Base and a content analysis of the manga pages. Ultimately, it was observed that the manga's pages encompass discussions of geographical interest, including topics like racism, diverse approaches to territory, indigenous peoples' rights to their lands, and various factors necessary for establishing these connections.

Keywords: Playfulness; BNCC; Geography; Comics; One Piece; High School.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 Capa da história “The Yellow Kid”	25
Figura 2 Capa do volume 1 de One Piece	27
Figura 3 Os Homens Peixe da tripulação dos Piratas do Sol	31
Figura 4 Aramaki sobre os Dragões Celestiais	32
Figura 5 Camie sendo leiloada	33
Figura 6 Hachi revela seus braços para o público	33
Figura 7 Comentários dos participantes acerca de Hachi	34
Figura 8 Aramaki e sua breve fala sobre discriminação	34
Figura 9 Rainha Otohime discursa para seu povo	36
Figura 10 Fisher Tiger discursa para um grupo de escravos	37
Figura 11 Jinbei doa seu sangue para Luffy	38
Figura 12 Who’s Who questiona Jinbei sobre os Homens-Peixe	39
Figura 13 O Governo Mundial destrói Lulusia	42
Figura 14 Shandora, a cidade do ouro em One Piece	43
Figura 15 Templo Kukulcan, edifício pertencente a antiga cidade de Chichen Itza	43
Figura 16 Resistência Shandia	45

SUMÁRIO

1 - Introdução	8
1.1 - Metodologia:	10
1.2 - Justificativa:	12
1.3 - Objetivos	14
1.3.1 - Geral:	14
1.3.2 - Objetivos específicos:	14
2 - A Geografia Escolar no contexto da BNCC e do Novo Ensino Médio	14
2.1 - A Base Nacional Comum Curricular e o currículo da Geografia	14
2.2 - A Geografia no contexto do Novo Ensino Médio	18
3 - A ludicidade e a Aprendizagem Significativa.	21
3.1 - Metodologias de ensino de Geografia e Conceitos Geográficos: uma conexão necessária.	21
3.2 - Linguagem Imagética, HQ's e a conexão com o ensino de Geografia.	24
4 - One Piece e o Ensino de Geografia: a liberdade no ensino	29
4.1 A discussão sobre racismo e discriminação em One Piece, paralelos entre a ficção e a realidade.	29
4.2 - A luta dos povos originários por suas terras e o território como ferramenta de poder.	40
5 - Considerações Finais:	48
Referências Bibliográficas:	50
Anexo 1- Glossário	54

1 - Introdução

Desde a década de 1990 há no Brasil discussões acerca da criação de um currículo que serviria como regulador e guia da educação do país, uma forma de unificar o conhecimento para as diferentes etapas da educação básica, sendo elas a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio.

A construção desse currículo não estaria isenta dos interesses dos grupos por trás de sua criação, nesse caso mais precisamente dos interesses neoliberais, tais interesses foram fundamentais para todo processo que culminou na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), que entrou de vez no Plano Nacional de Educação (PNE) no ano de 2014 e foi homologada ao final do ano de 2017. Ainda que tenha sido implementada, a BNCC não trouxe de imediato a totalidade das mudanças planejadas, com o tempo ainda seriam discutidas e implementadas as alterações que dariam origem ao “Novo Ensino Médio”.

As transformações realizadas sobre a educação do Brasil impactaram diretamente a Geografia Escolar, a invisibilização do componente curricular dentro da área de Ciências Humanas no currículo que abrange o Ensino Médio e a diminuição das aulas semanais para a Geografia, são dois dos fatores que colaboraram para esses impactos. Agora frente a essas dificuldades e com menos tempo em sala de aula, o professor de Geografia pode buscar maneiras para contornar as adversidades e pensar em formas não apenas para trabalhar com o currículo que lhe foi entregue, mas também fazer com que seus estudantes desenvolvam os saberes geográficos e pensamento crítico.

Esse processo em que o professor desafia os fortes obstáculos colocados não é uma tarefa simples, contudo há teorias de aprendizagem, como a Aprendizagem Significativa, que podem auxiliar o profissional nesta caminhada. A fim de enriquecer ainda mais a discussão, esta pesquisa trouxe para pauta a possibilidade de utilizar o mangá *One Piece* no ensino de Geografia. O lúdico em sala de aula se bem trabalhado pelo docente pode ser um importante aliado para desenvolver nos discentes os aspectos apresentados no parágrafo anterior: os saberes geográficos e o pensamento crítico.

A escolha da temática se deve inicialmente pela proximidade do pesquisador com as histórias em quadrinhos desde cedo na infância devido ao incentivo dos pais. Com o passar

do tempo o interesse pelas histórias ocidentais se expandiu até que chegasse aos mangás, outro fator que surgiu e foi se intensificando ao longo do tempo foi a interpretação das mensagens que essas obras passando e ao adentrar no curso de Geografia alguns conectivos foram sendo estabelecidos. Durante os estágios da graduação em Licenciatura, notava-se que os estudantes estavam quase sempre comentando sobre assuntos que estavam para além dos muros da escola, como futebol, jogos de telefone e um assunto que atendeu a curiosidade do pesquisador, que abarcava os animes, então a juventude tem interesse nessas histórias e foi pensando nesse interesse que a ideia de alinhar essas obras fictícias e o ensino de Geografia se intensificou.

Segundo Almeida (2009) o termo lúdico carrega em seu significado uma ligação com jogos, com a ação de brincar e com aqueles movimentos espontâneos, o lúdico se faz presente na vida das pessoas desde os primeiros anos de vida, todavia nesta pesquisa não haverá uma grande variedade de metodologias e ferramentas lúdicas trabalhadas, o foco é trazer para a discussão geográfica um dos mangás mais populares do mundo atualmente, intitulado *One Piece*, escrito pelo mangaká Eiichiro Oda e publicado desde o ano de 1997 na *Weekly Shonen Jump*. Os mangás se popularizaram no Japão ao final da Segunda Guerra Mundial e cada vez mais vem se espalhando para os outros países, ganhando até mesmo versões animadas, chamadas de *animes*.

Por serem obras produzidas por humanos, elas carregam consigo aspectos da realidade em que vivemos, seja em pequenas, médias ou grandes doses e *One Piece* não é uma exceção a esse processo. Esta pesquisa procura estabelecer conexões entre competências presentes no currículo das Ciências Humanas, que trabalha aprendizados a serem atingidos pelos estudantes do Ensino Médio com temáticas presentes nas páginas de *One Piece*, como desigualdade social e racismo, e a relação entre povos originários e o território como reflexo de uma construção estabelecida pelo poder do Estado. A pesquisa contou com um cunho qualitativo e de revisionismo bibliográfico, além de uma revisão documental da BNCC e buscou unir os interesses pessoais do pesquisador entre as dimensões do lazer e do trabalho, a fim de enriquecer as discussões acerca sobre a Geografia Escolar no atual contexto do Ensino Médio.

Visto as potencialidades da Aprendizagem Significativa e das Metodologias Lúdicas, assim como as possibilidades existentes de discussões acerca dos tópicos abordados no mangá *One Piece*. Esses fatores estando em conjunto com a Base Nacional Comum Curricular, surgiu a necessidade de buscar uma resposta para o seguinte problema de

pesquisa que serviu como base para que o trabalho fosse realizado: De que forma as temáticas presentes no mangá *One Piece* dialogam com as habilidades das Ciências Humanas no currículo da BNCC voltado para a etapa do Ensino Médio?

Ao longo da realização da pesquisa notou-se que a obra selecionada para este trabalho possuía temáticas que seriam interessantes para a Geografia dentro da sala de aula. Uma vez que, *One Piece* ao abordar os Homens-Peixe traz importantes reflexões acerca do racismo e sobre raças e quando trata-se do arco voltado para as Ilhas do Céu a história contada pela obra pode ser conectada com os debates na vida real acerca do direito dos povos indígenas aos seus territórios, incluindo tópicos recentes nessas discussões, como o Marco Temporal. Sendo assim, tem-se debates interessantes e importantes para o professor trazer para a sala de aula, fazendo com que seus estudantes reflitam e discutam sobre, a fim de enriquecer o processo de formação deles não apenas em termos estudantis, mas também seus processos de formação como cidadãos.

1.1 - Metodologia:

Esta pesquisa contou com um caráter qualitativo, uma vez que trabalhou com aspectos que estão em nossa realidade, sem se preocupar em quantificá-los, mas sim entendê-los e analisá-los dentro da dinâmica das relações sociais, focando então em aspectos mais subjetivos (Fonseca, 2002). Contou também com um caráter exploratório, visto que buscou-se explorar possibilidades ainda não trabalhadas.

Segundo Fonseca (2002), o início de todo trabalho científico se deve à pesquisa bibliográfica, caso este que se aplica a esta pesquisa que começou com a busca de artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso, dissertações e livros que tratavam de temáticas de interesse deste trabalho, esta busca foi realizada principalmente na ferramenta do Google voltada para trabalhos científicos, o *Google Acadêmico*. Num primeiro momento o foco foi procurar autores que já haviam discutido de forma crítica o processo de criação da BNCC, pesquisadores como Giroto (2017) e Guimarães (2018) serviram como base para a abertura do referencial teórico deste trabalho científico.

A fim de prosseguir com as discussões que interessam esta pesquisa se buscou aprofundar na discussão sobre o Novo Ensino Médio e como esta nova forma de dividir o ensino na escola básica influencia a Geografia, para isso trabalhou-se com autores como Farias (2017). Prosseguindo com pesquisa bibliográfica, se mostrou necessário analisar sobre a Aprendizagem Significativa e a Teoria do Capital Humano, utilizando-se como base

Pelizarri et al. (2001) e Andrade (2010), respectivamente, auxiliaram na argumentação dos dois conceitos citados.

Buscou-se conectar o ensino de Geografia no espaço escolar e as histórias em quadrinhos, antes foi necessário trazer para o debate trabalhos que abrangeram a ludicidade, como Rodrigues (2018), porém para trabalhar diferentes metodologias dentro da sala de aula deve se tomar uma série de cuidados, dentre eles ter o domínio da metodologia escolhida, fato este colocado por Cavalcanti (2011). Com o lúdico discutido, o caminho a se seguir foi o de buscar por trabalhos que em suas páginas trouxeram contribuições acerca do uso da linguagem imagética e das histórias em quadrinhos já dentro da sala de aula, para este momento foram utilizadas contribuições de autores como Silva (2012) e Pizarro (2015).

Tendo os conceitos trabalhados, a metodologia desta pesquisa se voltou para uma análise documental. Para Fonseca (2002) a pesquisa documental em muito se assemelha com a pesquisa bibliográfica, contudo quando se trata da segunda tem-se a análise de um material já elaborado em termos científicos, enquanto na documental as fontes a serem buscadas não passaram por um tratamento analítico. A pesquisa documental teve de ser usada, uma vez que houve a análise do documento oficial da BNCC, esta análise se direcionou para a seção do documento voltada para o Ensino Médio, mais especificamente para o texto das Ciências Humanas, visto que é a área de estudo na qual a Geografia está inserida.

A leitura do mangá One Piece sucedeu a análise do documento da BNCC, foi realizada uma leitura que buscava identificar conceitos geográficos e temáticas do interesse da Geografia, por meio da análise de conteúdo (Gomes, 2002). Após a separação dos arcos e momentos da obra que carregavam elementos geográficos, era o momento de buscar conexões entre eles e as habilidades presentes nas competências específicas. No processo de construir essas pontes identificou-se a possibilidade de elaborar uma discussão sobre momentos que envolvem os *Homens-Peixe em One Piece* e a competência de número 1 no documento das Ciências Humanas, tendo como tópico central *as desigualdades sociais e o racismo*. A segunda conexão estabelecida foi utilizando a competência de número 2 do mesmo setor do documento e o arco da *Ilha do Céu*, tendo como base da discussão o *território e suas diferentes concepções e sobre o direito dos povos originários às suas terras de origem*.

1.2 - Justificativa:

O primeiro passo que levou a realização desta pesquisa foi a motivação pessoal, visto que desde a infância a proximidade do sujeito com as histórias em quadrinhos e em seguida o contato com os mangás. Com o passar do tempo, notou-se que essas obras iam para além das lutas entre os personagens ou os momentos de humor, elas carregavam discussões presentes no dia a dia, como racismo, direitos, desigualdade, dentre outros tópicos. A ideia de unir essas obras a Geografia, se solidificou durante o período dos estágios na Licenciatura, uma vez que nos intervalos, no período do recreio e até mesmo dentro da sala de aula, os estudantes conversavam não apenas sobre futebol, sobre séries, mas também sobre as histórias dos animes e dos mangás, como *Naruto*, *Dragon Ball*, *Bleach* e *One Piece*.

Os debates citados no parágrafo anterior são importantes para a formação cidadã dos estudantes na escola, é por meio das discussões acerca das temáticas sobre racismo, desigualdade social e direitos e deveres, que o indivíduo entenderá melhor a realidade na qual está inserido e como interagir com os demais ao seu redor. E ao trazer para esta pesquisa a metodologia lúdica buscou-se enriquecer as pesquisas nessa área.

Após os primeiros passos era necessário buscar apoio em uma base teórica. A teoria da Aprendizagem Significativa proposta por Ausubel entra em pauta no momento em que ela se contrapõe a aprendizagem mecânica, aquela em que a passagem de conhecimento é feita de forma linear, de forma arbitrária e por meio da repetição o estudante acaba por decorar o conteúdo para fazer uma prova, por exemplo. Por outro lado, a Aprendizagem Significativa o aprendizado ocorrerá pela descoberta, pelo processo dos estudantes de moldar e definir os conhecimentos que chegam de maneira incompleta (Pelizzari et al, 2001). A aprendizagem é um processo interno que demanda, do educador, a mobilização de diferentes dimensões que possam deflagrar nos sujeitos aprendentes a apropriação dos conhecimentos. Nesse sentido, o lúdico, aqui escolhido por meio do mangá, busca desempenhar esse papel.

Para estabelecer uma conexão entre a Aprendizagem Significativa e o mangá *One Piece*, a pesquisa contou com o suporte das discussões acerca da Ludicidade em sala de aula e sobre a linguagem imagética no ensino de Geografia, temáticas discutidas por pesquisadores e pesquisadoras, dentre eles estão Rodrigues (2018) e Silva (2012). Esses dois tópicos são de suma importância, visto que quando o lúdico dentro de sala de aula é trabalhado de forma

correta se torna uma significativa ferramenta para que o estudante desenvolva por meio das discussões dentro de sala de aula pensamento crítico e se aprofunde mais nos saberes geográficos. O lúdico ao vir para o ambiente escolar pode ser um relevante aliado no fortalecimento do conhecimento geográfico.

Adentrando ainda mais no tópico da ludicidade, para esse trabalho como já foi colocado acima, a história em quadrinho foi escolhida para a discussão, para ser mais exato um mangá, que carrega características semelhantes com as HQs que estamos acostumados no ocidente, porém a leitura é feita da direita para esquerda e se inicia pelo final do livro.

As páginas dessas narrativas gráficas carregam muitas vezes reflexos de nossa realidade, os autores utilizam de elementos do mundo em que vivemos, do tempo em que estamos e das diferentes realidades espalhadas pelo planeta (Pizarro, 2015). Muitos dos heróis famosos que hoje estampam as grandes telas dos cinemas se originaram graças a acontecimentos no mundo real, por exemplo, o Capitão América surge no contexto da Segunda Guerra Mundial, em sua primeira edição já na capa o herói aparece trajando as cores da bandeira estadunidense e socando o líder da Alemanha Nazista.

Como já foi colocado na introdução desta pesquisa, *One Piece* não é uma exceção a esse grupo, o mangá traz em mais de seus 1000 capítulos debates que existem em nosso mundo e que devem ser abordadas, como racismo, totalitarismo e o direito ao território para os povos originários.

Ao trazer esses tópicos para uma discussão conjunta com a Geografia Escolar é necessário que também ocorra de forma concomitante uma análise sobre o currículo que rege a educação brasileira, nesse caso a BNCC, é ela que servirá como base para entender quais os conteúdos que estão sendo levados para a sala de aula. Esse trabalho analítico deve ser feito, uma vez que a BNCC é obrigatória de ser seguida nas redes públicas e privadas, e não cabe apenas analisar seu texto, é necessário também discutir sobre o processo que culminou em sua homologação.

1.3 - Objetivos

1.3.1 - Geral:

Este trabalho tem como objetivo geral compreender de que forma as algumas temáticas presentes no mangá de “*One Piece*” dialogam com as habilidades no texto das Ciências Humanas que fazem parte da Base Nacional Comum Curricular e estão voltadas especificamente para o Ensino Médio.

1.3.2 - Objetivos específicos:

- Descrever o processo de estruturação curricular nacional para o Ensino Médio relativo a Geografia;
- Caracterizar a aprendizagem significativa como abordagem para o ensino de Geografia no Ensino Médio;
- Demonstrar algumas possibilidades de utilização do mangá *One Piece* para desenvolvimento de conteúdos descritos na BNCC.
- Entender sobre os conceitos geográficos e as temáticas de interesse da disciplina presentes no mangá *One Piece*.

2 - A Geografia Escolar no contexto da BNCC e do Novo Ensino Médio

Ao decidir realizar uma pesquisa sobre temas que circundam a Educação e a Geografia, hoje se faz necessário a realização de reflexões sobre a temática em seus aspectos gerais, como a construção e aplicação das leis e dos documentos curriculares que funcionam como base a Geografia Escolar e sua importância na formação dos estudantes e esse capítulo se voltará para essas reflexões.

2.1 - A Base Nacional Comum Curricular e o currículo da Geografia

Tendo em vista o recorte da educação, um currículo pode ser definido como um documento que serve como base para organizar o conteúdo escolar, estabelecendo as temáticas a serem trabalhadas em sala de aula, julgando o que seria útil ou não para o

processo de formação dos estudantes, funciona como uma forma de buscar um padrão para guiar a educação. Faz-se necessário colocar que a construção dos currículos ao longo da história se moldou a partir do contexto histórico ao qual o documento estava exposto (Sacristán, 1998). Por exemplo, a ideia de criar um documento base para a educação nacional estava exposta ao início do processo de Globalização e ao fortalecimento das ideias neoliberais pelo espaço mundial. Isso quer dizer que, criar um documento base para reger a educação é uma forma de guiar o processo de formação dos estudantes, moldando esse processo para criar resultados favoráveis para os grupos que detém o poder.

Essa variada construção de currículos demonstra a necessidade existente de se adequar os documentos às sociedades nas quais serão inseridos. O currículo carrega por trás de suas configurações interesses políticos e econômicos, ele vai além de ser só um padronizador da educação, ele demonstra que há interesses no processo de formação de pessoas dentro das escolas (Santos, 2023). Interesses esses que possuem cunho econômico e político.

A educação brasileira sempre foi alvo de intensas discussões e de processos de mudanças durante seu percurso histórico, com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, Lei nº9394/1996) os esforços para criar um documento que funcionasse como base para a educação básica se intensificaram. No artigo 26 da referida lei, que ainda traz a necessidade do documento em respeitar a diversidade, a fim de atender os diferentes sistemas de escolas, as características regionais em que cada instituição está inserida e levar em conta também as diferenças culturais e econômicas de cada estudante (Brasil, 1996).

Essa busca por uma base que funcionasse como reguladora da educação nacional está diretamente ligada ao contexto pelo qual o mundo estava passando na década de 90 do século XX. A influência neoliberal estava presente nos países considerados emergentes, dentre eles o Brasil; e a educação era um dos grandes interesses de órgãos como o Banco Mundial, afinal aqueles estudantes no futuro se tornariam mão de obra a ser utilizada pelo sistema capitalista. É importante expressar que os documentos curriculares, dentre eles inclui-se a BNCC, não aparecem apenas para apontar diretrizes a serem seguidas pela educação, eles também são políticos, refletem os interesses daqueles grupos que estão por trás de sua criação, fato este apontado por Evangelista (2012).

Trabalho com a ideia de que tais materiais – oriundos do aparelho de Estado, de organizações multilaterais e de agências e intelectuais que gravitam em sua órbita – expressam não apenas diretrizes para a educação, mas articulam interesses, projetam políticas, produzem intervenções sociais. Tendo isso em vista, o que pretendo é, tão-só, agregar alguns pontos para reflexão com base nos quais poderíamos iniciar um trabalho de análise dessa espécie de fonte educacional. (Evangelista, 2012)

Antes da consolidação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e levando em conta as influências dos aspectos políticos da época, começa então a caminhada para a criação de um currículo e em 1998 surgem os chamados Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Pontuschka (1999) traz no trecho a seguir um reforço para a ideia de que grupos que detinham o poder na época, exerciam influência sobre a elaboração do documento.

Os PCNS, portanto, não constituem um projeto isolado, mas fazem parte de políticas públicas educacionais iniciadas com a LDB /96 e estabelecidos de acordo com as determinações de políticas mais amplas ditadas pelo conjunto de países centrais para os países chamados emergentes, como o Brasil, sob o respaldo e a cooperação do Estado, e que afetam profundamente o trabalho pedagógico das escolas brasileiras. (Pontuschka, 1999, p.14).

A ideia de um ensino focado em moldar os estudantes para o mercado de trabalho com o único intuito de gerar mão de obra qualificada, fez com que surgissem críticas aos PCN. Uma delas consistia em questionar que os Parâmetros traziam aspectos gerais dos currículos, apenas vinham acompanhados de orientações e não exemplificavam como o processo deveria ser feito.

Dos PCN até a implementação da BNCC se passaram 20 anos e alguns fatores ainda se mantiveram semelhantes se levarmos em conta a construção dos dois documentos. A BNCC é um documento de caráter normativo que estabelece aprendizados considerados essenciais por quem o construiu, aprendizados esses voltados para os alunos da Educação Básica (Brasil, 2018). Construída em meio a um cenário político de instabilidades e intensas disputas pelo poder, a BNCC traz em sua essência a influência de fortes grupos empresariais do Brasil¹ (Caetano, 2019). Essa presença externa influenciando o desenvolvimento do documento somada ao caráter tecnicista e a forma prática e objetiva que fora usada na escrita, foram alvos de críticas antes mesmo que o documento se tornasse oficial (Guimarães, 2018).

Focando na eficiência em que os conhecimentos adquiridos pelos estudantes serão aplicados no mercado de trabalho, as disciplinas componentes do documento carregam nas páginas designadas para seus currículos as influências tecnicistas que percorreram o processo de criação do documento, o currículo apresentado para a Geografia referente ao Ensino Fundamental II não se ausenta desse grupo e também foi alvo de críticas da comunidade científica e da comunidade docente. Há um enorme foco nos conteúdos a serem trabalhados pela Geografia na sala de aula, o texto inicial da disciplina vai direto ao ponto, assim como as habilidades, a mensagem deixada é nítida para os estudantes em teoria devem aprender o que

¹ Os grupos empresarias, como o grupo Lemann e a Fundação Roberto Marinho e agiram tendo interesses diversos no processo de construção da BNCC, contudo um deles pode ser destacado como comum entre eles, impulsionar a educação brasileira visando um maior crescimento econômico. Esses impulsos se deram em forma de incentivo financeiro e de participação na construção do corpo técnico que faria parte da elaboração da BNCC.

ali está escrito (Guimarães, 2018). Esse foco nos conteúdos colocando em segundo ou até mesmo terceiro plano as relações existentes em sala de aula, pode acabar dificultando a construção de pensamentos críticos e dos saberes geográficos por cada estudante.

Ao nos atermos à discussão sobre essa assertividade do currículo em relação ao conteúdo a ser trabalhado, pode-se notar uma falta de profundidade dos responsáveis por escrever os parágrafos do material. Sendo assim, críticas acabaram surgindo e duas serão destacadas a seguir, sendo a primeira relacionada aos conceitos tidos como centrais para a Geografia:

Nessa direção, a BNCC está organizada com base nos principais conceitos da Geografia contemporânea, diferenciados por níveis de complexidade. Embora o espaço seja o conceito mais amplo e complexo da Geografia, é necessário que os alunos dominem outros conceitos mais operacionais e que expressem aspectos diferentes do espaço geográfico: território, lugar, região, natureza e paisagem. (Brasil, 2018).

De fato são conceitos importantes para a Geografia, contudo não há uma referência ou uma base teórica para que o professor possa trabalhar com os estudantes, se não há uma fonte para os conceitos isso acaba gerando um empobrecimento na discussão, são apenas conceitos nomeados e deixados ali para serem passados para os alunos sem que ocorra um debate acerca deles e isso acaba atrapalhando as práticas do docente e consequentemente o aprendizado dos estudantes (Guimarães, 2018). Outro tópico interessante a ser discutido em relação aos conceitos é que mesmo sendo citados na introdução, os conceitos de identidade e natureza não se encontram de forma explícita durante as páginas relacionadas aos conteúdos (Guimarães, 2018).

A segunda crítica está diretamente relacionada às questões de diversidade e desigualdade, novamente tem-se uma citação desses dois assuntos no texto introdutório do currículo de Geografia, a questão da diversidade se faz até presente em algumas habilidades com enfoque aos povos originários, os povos indígenas e aos quilombolas, contudo ao tratarmos da temática desigualdades nos anos finais do ensino fundamental ocorre uma falta de recorrência dessa temática (Guimarães, 2018). A habilidade EF09GE01 (Brasil, 2018) é um exemplo desse enfoque no tema, uma vez que ela propõe a discussão de forma crítica da hegemonia europeia em diferentes tempos e lugares, mas ela não coloca em momento algum a pauta do racismo, que é uma consequência direta do eurocentrismo e que está presente nos dias de hoje.

Como exposto anteriormente essa situação está evidenciada se levarmos em conta o currículo voltado para o Ensino Fundamental II, todavia ao avançarmos nas etapas de

escolaridade do documento uma importante mudança ocorre na etapa do Ensino Médio e é sobre essa mudança e sua relação com a Geografia Escolar que a próxima seção deste trabalho se prestará a discutir.

2.2 - A Geografia no contexto do Novo Ensino Médio

Ao levar a discussão para as páginas voltadas para a etapa do Ensino Médio, uma importante mudança se faz presente no currículo da BNCC, visto que a Geografia não está mais sendo tratada de forma individual, assim como as demais disciplinas que compõem o documento.

A Geografia, assim como outras ciências foram englobadas pela área tratada no currículo, como Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Então ao invés de termos habilidades específicas para a disciplina geográfica, ela agora recebe competências que abrangem a História, a Sociologia e a Filosofia também. Com essa junção e “flexibilidade” das habilidades (Silva, 2018), surgem alguns problemas apontados por pesquisadores e um deles é a invisibilização da Geografia, uma vez que o nome da ciência não aparece nos textos introdutórios para as Ciências Humanas no currículo.

Essa tentativa de invisibilizar a Geografia não é algo inédito no Brasil, uma vez que situação semelhante ocorreu durante o período da ditadura com a criação da disciplina de Estudo Sociais e Educação Moral e Cívica por meio da Lei 5692 de 1971, a ideia naquela época era tornar a Geografia uma disciplina sem expressão, reduzindo a sua capacidade de instigar pensamentos críticos nos estudantes (Pontuschka, Paganelli, Cacete, 2007).

Essa invisibilização da Geografia agora no currículo da BNCC pode gerar uma série de discussões, inclusive há chances de surgir questionamentos sobre a importância da Geografia, visto que conceitos tratados como centrais para a área, como espaço, território e paisagem, mesmo sendo citados ao longo da BNCC, carecem em termos de aprofundamento em suas definições. Pode-se ligar isso a uma estratégia para deixar de lado uma disciplina tão importante para que reforce o desenvolvimento do pensamento crítico nos estudantes por intermédio do professor, voltando o ensino cada vez mais para a política neoliberal, política essa que não necessita de cidadãos com pensamento crítico desenvolvido, é uma política que necessita que as escolas formem mão-de-obra qualificada (Farias, 2017).

A Geografia Escolar tão importante para o desenvolvimento dos estudantes como cidadãos acaba sendo colocado em risco com essa tentativa de ocultar a Geografia dentro do currículo e essa importância da disciplina é evidenciada no trecho a seguir:

A Geografia, como disciplina escolar, oferece sua contribuição para que alunos e professores enriqueçam suas representações sociais e seu conhecimento sobre as múltiplas dimensões da realidade social, natural e histórica, entendendo melhor o mundo em seu processo ininterrupto de transformação, o momento atual da chamada mundialização da economia (Pontuschka, Paganelli, Cacete, p. 38, 2007).

Tendo em vista o ponto colocado pelas autoras pode-se dizer que a Geografia permite não apenas que os estudantes agreguem cada vez mais conhecimentos sobre as temáticas propostas pela educação nacional, ela também age como construtora de novos cidadãos. Em um mundo inserido em contexto globalizado, a Geografia é um agente que fornece de forma ampla ferramentas para que o estudante entenda a situação não apenas dele, mas dos outros ao seu redor frente a realidade (Belo, Ferreira, 2012).

Todavia para que o professor possa auxiliar seus estudantes a desenvolver pensamentos críticos e entender o mundo ao seu redor é necessário tempo e com essa nova configuração do Ensino Médio, o tempo do professor de Geografia em sala de aula foi reduzido e assim adentramos em uma das críticas feitas a essa mudança de tratamento da Geografia no Ensino Médio.

Essa redução dos horários para as aulas de Geografia não apenas precariza a dinâmica de ensino dentro da sala, mas também dificulta a entrada de novos professores nas escolas, visto que menos aulas por semana, menos funcionários para aquela função serão necessários e também dificulta a manutenção daqueles já inseridos nas escolas (Farias, 2017). Além desse fator, pode acontecer também uma sobrecarga de disciplinas, uma vez que algumas escolas optam por não contratar professores de Sociologia e passar as aulas da disciplina para os professores de Geografia. Tendo esses pontos em vista Farias (2017) coloca que esse processo de invisibilização da Geografia dentro da BNCC:

[...]trará grandes prejuízos para a formação dos jovens pobres, que não terão as possibilidades de dispor da leitura consciente, crítica e transformadora do mundo à luz do espaço geográfico e nem dominarão os procedimentos metodológicos dessa ciência e que são fundamentais para a realização dessa leitura. (Farias, 2017, p.147)

Em resposta à política governamental de criação do Novo Ensino Médio, um movimento contrário à instauração da reforma surgiu, visando a sua revogação. A oposição ao Novo Ensino Médio alega não apenas que o novo projeto traz consigo sobrecarga dos professores, mas também não atende de forma plena a demanda de conhecimento visando

uma formação satisfatória dos estudantes. A obrigatoriedade de apenas duas disciplinas (Português e Matemática) e o pouco tempo de horas/aula para algumas disciplinas, incluindo a Geografia, são fatores levantados pela oposição para alegarem que o projeto acaba empobrecendo o processo educacional.

O deputado federal Glauber Braga, do Partido Socialismo e Liberdade (PSOL), em conjunto com sua equipe, criou um site pedindo a revogação do Novo Ensino Médio apontando que a proposta por não ter consultado a população sobre as mudanças impostas se classificaria como antidemocrática e que seria necessário um novo trabalho, a fim de criar um novo projeto que seja mais inclusivo.

É importante registrar que em Abril de 2023 o Novo Ensino Médio teve seu cronograma suspenso para debaterem melhorias na reforma, inicialmente estava previsto uma suspensão de 60 dias, contudo apenas em Agosto do mesmo ano o MEC começou a divulgar resultados da consulta pública feita ao longo desses 4 meses e o documento ainda precisa de ajustes, segundo especialistas consultados pelo site de notícias G1². Em Outubro de 2023, a proposta do Novo Ensino Médio foi levada ao Congresso Nacional, pelo então ministro da educação Camilo Santana, após o período de amplo debate e consulta pública³.

O professor vive o desafio não apenas de encarar esses obstáculos construídos pela forma em que o currículo foi desenhado, mas também as dificuldades de planejamento de aulas para várias turmas, o tempo de cada aula para auxiliar na descoberta do conhecimento e depende também da vontade dos estudantes em aprenderem a disciplina. Apesar das adversidades apresentadas anteriormente, como as tentativas de invisibilizar a Geografia no processo educacional, este trabalho pode fornecer uma metodologia para o ensino de Geografia, um instrumento capaz de auxiliar o profissional na abordagem do conhecimento geográfico para os estudantes. A fim de buscar alternativas que impulsionem o ensino em sala de aula, esta pesquisa a partir da próxima seção discutirá acerca dos meios lúdicos em diálogo com a educação, tendo um enfoque na Geografia.

² Disponível em:

<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/04/04/mec-pode-travar-cronograma-mas-novo-ensino-medio-segue-nas-escolas-com-impacto-na-preparacao-para-o-enem-entenda.ghtml> Acesso em: 10 de Julho de 2023.

³ Disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/novo-ensino-medio-principais-pontos> Acesso em: 28 de Novembro de 2023

3 - A ludicidade e a Aprendizagem Significativa.

3.1 - Metodologias de ensino de Geografia e Conceitos Geográficos: uma conexão necessária.

Como já foi relatado nas seções anteriores a forte influência tecnicista exercida sobre a BNCC e tem-se como resultado uma mudança de função por parte do professor, segundo Girotto (2017):

Não mais sujeitos dos currículos, os professores se tornam meros executores e sua formação, dessa maneira, se transforma em um processo de treinamento acerca de como aplicar os conteúdos e metodologias apresentados na proposta. O ponto que fecha o ciclo de controle sobre o trabalho docente está na proposta de pagamentos de bônus aos professores vinculados aos resultados dos estudantes nos testes padronizados que tem como referência os currículos unificados. (Girotto, 2017, p. 455)

Nesse momento em que as habilidades do currículo de Geografia buscam limitar e padronizar a atuação do professor, por conseguinte tem-se uma maior dificuldade para trazer discussões mais críticas relacionadas aos conhecimentos geográficos e as construções dos saberes geográficos. A fim de equilibrar a situação, o professor pode buscar ensinar as habilidades do currículo de Geografia optando por adotar diferentes metodologias em suas aulas, dentre as possibilidades o professor pode fazer a tentativa de explorar em sala de aula a Aprendizagem Significativa e em conjunto uma metodologia voltada para os métodos lúdicos.

Para começarmos a discussão acerca da Aprendizagem Significativa, é necessário citarmos que para Ausubel duas condições devem ser atendidas para que essa prática seja desenvolvida. A primeira parte do próprio estudante, uma vez que ele deve carregar a vontade de aprender e a segunda condição se refere ao conteúdo a ser ensinado, visto que ele deve ser significativo (Pelizzari et al, 2001). A aprendizagem significativa aparece então como uma forma de se contrapor a aprendizagem pautada na “decoreba” (Pelizzari et al, 2001), na aprendizagem fortalecida pelas ideias neoliberais, afinal o processo proposto pelas mudanças na educação o conhecimento deve ser passado para o estudante conseguir bons resultados nos exames e se tornar um bom profissional, para no fim alavancar a economia.

Essa prática pode ser atrelada à ideia trabalhada dentro da Teoria do Capital Humano, esse capital nada mais seria que as habilidades de um indivíduo, sejam elas adquiridas durante seu processo de aprendizagem ou obtidas de forma natural, essas capacidades deixam o

indivíduo apto para agregar na renda e o tornam mais produtivo (Andrade, 2010). A teoria tem como ponto chave que investimentos no processo de desenvolvimento das pessoas, ou seja, investimentos em educação e em saúde podem ser revertidos em crescimento econômico, por meio de um aumento de produtividade por parte do trabalhador, pessoas mais preparadas pela educação e com a saúde em dia são vistas como um importante fator para o progresso do país dentro dessa teoria (Andrade, 2010).

Aqueles países com maior crescimento econômico teriam então um maior investimento nas áreas citadas no parágrafo anterior. Andrade (2010) coloca que a Teoria do Capital Humano surge para colocar o fator humano como uma das variáveis que acarretam nos ganhos de produtividade e com isso a educação passa a ser levada em conta, como um fator que pode resultar em desenvolvimento econômico para o país e isso é evidenciado no trecho a seguir:

A teoria do Capital Humano surgiu como uma forma de explicar os ganhos de produtividade gerados pelo “fator humano” na produção. O trabalho humano, quando qualificado pela educação é uma das fontes mais importantes de ampliação da produtividade econômica e das taxas de lucro. A educação começou a ser vista como um pressuposto do desenvolvimento econômico. O trabalhador ao tornar-se mais educado, ou seja ao aumentar seu estoque de Capital Humano, estaria valorizando a si próprio, como se valoriza o capital. A educação passou a ser um valor econômico e, juntamente com o capital físico, o Capital Humano passou a ser considerado um fator de produção. Assim os investimentos em educação são determinados pelos mesmos critérios do investimento capitalista, pois são essenciais para o desenvolvimento econômico. (Andrade, 2010, p. 7)

A ideia da Teoria do Capital Humano anda lado a lado com tópicos trazidos pelas políticas neoliberais que ganharam força na década de 1990, com apoio de órgãos como o Banco Mundial e o FMI, isso se deve ao fato de colocarem em pauta que um maior investimento na educação levaria ao desenvolvimento econômico. De fato um maior investimento educacional é necessário, contudo não se deve creditar a esse fator de forma individual o causador de uma evolução econômica no país, uma análise mais cautelosa de todo esse processo deve ser feita, ainda que haja esse investimento na educação deve-se levar em conta que ainda estamos inseridos no sistema capitalista, que tem como base para sua perpetuação a distribuição desigual de riquezas (Oliveira, 2001).

Tendo em vista que a leitura feita pela Teoria do Capital Humano está inserida dentro da ótica capitalista e isso significa que a visão da realidade não levará em conta a distribuição desigual de riquezas (Oliveira, 2001). A teoria então passa a reforçar a maneira que o neoliberalismo vem trabalhando dentro da sala de aula, essa educação engessada visando a

qualificação da mão de obra que por consequência levaria a avanços na economia, o conhecimento dentro da escola passa a ser trabalhado de forma arbitrária, com um só objetivo defendido pelos grupos detentores do poder. Por outro lado a Aprendizagem Significativa proposta por Ausubel coloca que a abordagem do conhecimento de maneira que ela ocorra sem arbitrariedade e todo conhecimento discutido com o estudante deve ser por ele processado, unido com saberes prévios e assim absorvido, o aprendizado dessa forma ocorrerá fruto da descoberta (Pelizzari et al, 2001). Para impulsionar esse processo do estudante trabalhar o conhecimento por ele próprio, esta pesquisa se propõe a trazer o debate sobre uma ferramenta lúdica muito presente nas diferentes etapas da vida das pessoas, as histórias em quadrinhos.

A ludicidade se faz presente em diferentes etapas da vida de uma pessoa, seja na infância ou até mesmo na vida adulta e é uma prática que colabora para o desenvolvimento do ser, como é colocado por Almeida (2013) “uma criança ao brincar de bola de gude não está apenas se divertindo ou passando o tempo, ela estaria também agregando novos conhecimentos e desenvolvendo novas capacidades e competências.”.

Ao trazer mecanismos lúdicos para sala de aula, por exemplo, filmes, HQ's e jogos, o docente não está apenas trazendo algo diferente para o ambiente escolar, está também permitindo que os estudantes possam ter uma experiência completa (Luckesi, 2005). É uma forma de buscar se diferenciar do atual processo de ensino, que possui um enfoque maior nos resultados do que no processo de aprendizagem. Então o lúdico pode auxiliar os estudantes a desenvolver capacidade crítica, a capacidade de debater e de analisarem os elementos geográficos por eles mesmos.

Carregar para sala de aula recursos pedagógicos diferentes do habitual possuem grandes chances de atingirem uma prática educativa satisfatória. Na qual o estudante não apenas decora o conteúdo para utilizar ao responder uma prova, mas sim aprende o conteúdo para enriquecer sua visão de mundo, suas relações dentro e fora da escola e para que ela possa ter mais ferramentas para entender o mundo e a realidade na qual está inserido. Tem-se então que um aprendizado significativo se pautando no lazer e contando com a participação e o envolvimento dos alunos, contanto que sejam bem explorados (Rodrigues, 2018).

O educador ao optar por essas diferentes metodologias para sala de aula, sejam elas relacionadas a ludicidade ou não, deve se atentar a não se prender demais a essas metodologias, não trabalhar com elas de forma que elas não estejam atreladas aos objetivos e aos conteúdos, caso elas não se conectem aos conceitos geográficos, como lugar, paisagem,

território e região serão apenas metodologias “soltas”, então é necessário essa conexão para que os estudantes entendam e trabalhem os elementos geográficos e que ocorra a abordagem e a construção de saberes geográficos (Cavalcanti, 2011).

O cuidado ao relacionar a metodologia com os conceitos é importante, visto que não ocorra o esvaziamento a discussão em sala de aula, por conseguinte não tem-se a metodologia não seja a finalidade em si, mas um meio de auxiliar os estudantes a desenvolverem conhecimentos geográficos que como colocado anteriormente auxiliem o aluno a analisar e entender melhor a realidade na qual está inserido. Um dos meios lúdicos para que a abordagem dos conteúdos aconteça e que também necessita de domínio e cuidado do profissional da educação são as HQs que fazem parte da linguagem imagética.

3.2 - Linguagem Imagética, HQ's e a conexão com o ensino de Geografia.

Dentro da gama de possibilidades do lúdico, para essa pesquisa as histórias em quadrinhos foram escolhidas como metodologia para auxiliar o estudante para que ele se aproxime do conhecimento geográfico, mas antes de falarmos mais sobre eles é necessário uma breve introdução sobre a linguagem imagética levando em conta principalmente sua interação com a educação. Silva (2012) define a linguagem como:

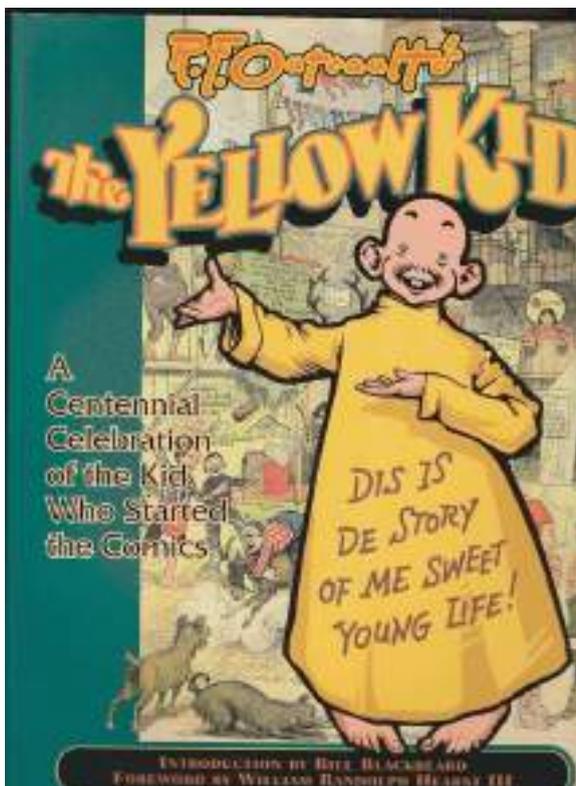
Linguagem é todo e qualquer meio sistematizado usado para se comunicar, transmitir, receber e repassar ideias, informações, conhecimentos. Basicamente, há dois tipos de linguagem: a linguagem verbal (oral e/ou escrita) e a linguagem não verbal. Considera-se, contudo, que verbal e não-verbal se complementam e interagem na comunicação, a desconexão de uma das linguagens pode afetar a informação que pretendia ser comunicada (Silva, 2012, p.8).

As imagens podem servir como captadoras de significados que por muitas vezes não poderiam ser representados daquela forma ou de outro jeito, se vê na prática um famoso ditado tomando forma “uma imagem vale por mil palavras” (Silva, 2012). As histórias em quadrinhos são narrativas construídas pela combinação de texto e imagem se enquadrando na categoria de linguagem imagética, os assuntos abordados nas páginas das populares HQ's são diversos e podem contribuir para discussões críticas acerca de objetos de estudo da Geografia, como a sociedade, o clima, o meio ambiente e as cidades. Outra discussão que se torna possível com as histórias em quadrinhos é sobre os diferentes contextos históricos, nos quais elas estão inseridos, então nos permite entender assuntos que estão além do nosso tempo.

A origem das histórias em quadrinhos modernas (que combinavam imagens com balões de diálogo) é creditada ao autor Richard Outcald, no final do século XIX, sua primeira

história *Hogan's Alley* era sobre um garoto chamado Mickey Dugan e a vivência desse jovem na cidade de Nova York, por sempre estar com sua roupa amarela Mickey ficou conhecido como *The Yellow Kid*. Outro destaque para a narrativa além da roupa do personagem ficava por conta de sua linguagem simples e as críticas voltadas para a sociedade da época.

Figura 1 - Capa da história “The Yellow Kid”



Fonte: Outcault, Richard; *The Yellow Kid*; vol.1, 1995.

O sucesso das HQ's começou a ser trilhado ao final da década de 1930, com o aparecimento dos hoje populares super-heróis, tendo como pioneiro o lançamento do SuperMan por meio da Action Comics. A realidade sempre serviu como inspiração para essas obras e durante a Segunda Guerra Mundial Joe Simon e Jack Kirby deram vida ao Capitão América, sob o selo editorial da *Timely Comics* (que anos mais tarde se tornaria a Marvel Comics). O herói com seu traje esbanjando as cores da bandeira estadunidense em sua primeira capa aparece socando Hitler, o líder do regime nazista, isso não foi apenas para fortalecer a ideia de que era importante impedir o avanço de regimes totalitários, mas também veio para reforçar o nacionalismo dos EUA e mostrar a força de seu povo.

A primeira publicação no Brasil data do início do século XX, o título “O Tico-Tico” foi o responsável pela estreia das HQ's modernas em solo brasileiro. Segundo redatores do site governamental Plenarinho, o quadrinho brasileiro contava com a influência francesa em

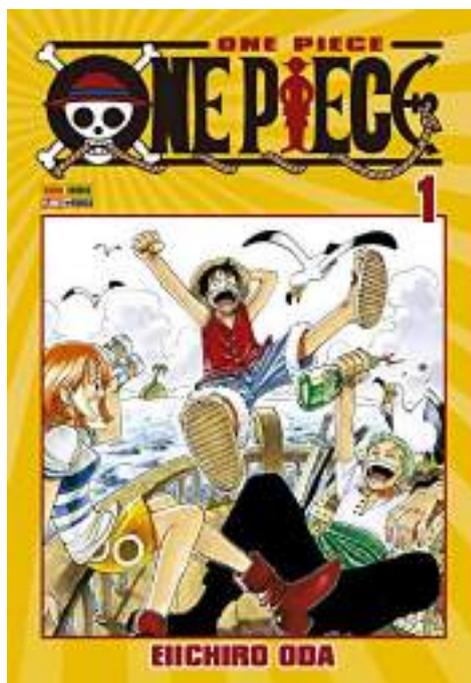
seu design e teve uma tiragem inicial de cerca de 11 mil exemplares, essa história buscava representar os elementos da cultura nacional brasileira. Em se tratando de obras nacionais vale destacar que ao final da década de 1950 e início da década de 1960 surgiram histórias que estão presentes até os dias de hoje, como “A Turma do Pererê” e “Menino Maluquinho”, ambas do autor Ziraldo e “Turma da Mônica”, de Maurício de Souza. Essa última teve seu início com tiras protagonizadas pelo primeiro personagem criado pelo autor, o cachorro azul Bidu e seu dono e fiel companheiro Franjinha.

Indo para o hemisfério leste da Terra, mais precisamente para o Japão, lá temos os mangás, esse nome tem sua origem ligada a um pintor japonês chamado Katsushika Hokusai que em 1814 lançou um encadernado que contava com uma sequência de desenhos pintados, os volumes desta série foram intitulados de “Hokusai Mangá”. Porém foi apenas após a Segunda Guerra Mundial que o termo se tornou sólido, com os mangás modernos. Estes por sua vez foram influenciados pelas obras ocidentais e tiveram como seu primeiro expoente o autor Osamu Tezuka. Os mangás mesmo sendo histórias em quadrinhos se diferem das obras ocidentais principalmente no sentido de leitura, enquanto no ocidente lê-se da esquerda para direita, os mangás “começam pelo final” e são lidos da direita para esquerda.

Dentre esses mangás um dos mais famosos é sem dúvidas *One Piece*, obra escrita e desenhada por Eiichiro Oda, que começou a ser serializada na revista *Weekly Shonen Jump* no ano de 1997, atualmente o mangá conta com mais de 1000 capítulos. A história do jovem Monkey D. Luffy em busca de se tornar o Rei dos Piratas nesses mais de 25 anos de existência coleciona recordes, o mais recente deles veio no ano de 2022 e se deve ao fato da obra ter ultrapassado mais de 500 milhões de cópias publicadas ao redor do mundo inteiro e isso fez *One Piece* se tornar a série de quadrinhos de um mesmo autor com o maior número de cópias publicadas na história.

Dentre essas mais de 500 milhões de cópias divulgadas, *One Piece* traz em suas páginas discussões importantes, debates que “saltam” das páginas da obra e podem ser observadas em nossa realidade. Pautas como o racismo, a desigualdade social e governos mais preocupados em enriquecer do que em cuidar do seu povo são tópicos presentes nesse mangá de sucesso, assim como são tópicos de interesse para a discussão da Geografia não apenas no âmbito universitário, mas também nos anos iniciais de nossa educação.

Figura 2 - Capa do volume 1 de *One Piece*



Fonte: Eiichiro Oda, *One Piece*, vol.1, 1997.

Ao trazer esses objetos para a sala de aula e trabalhá-los com os estudantes, o professor não está apenas analisando uma série de imagens com textos nos balões, mas está se fazendo valer do poder de transmissão de informação daquelas imagens, do poder de análise, produção e fixação dos mais diversos tipos de conhecimento (Rodrigues; Santana, 2011). Mesmo parecendo uma leitura simples, as histórias em quadrinhos carregam uma série de códigos a serem analisados, como o formato das letras que compõem as falas dos personagens, o tipo de balão no qual as falas estão inseridas, a linguagem corporal dos personagens e o ambiente no qual estão inseridos (Silva, 2010, Silva, 2012).

A Geografia pode se aproveitar dessa linguagem imagética, visto que alguns dos conceitos explorados pela Geografia são de natureza visual, os quais os estudantes são capazes de buscar seu entendimento por meio dos atos de ver, perceber e sentir, exemplos desses conceitos são: espaço, paisagem, lugar. (Silva, 2012). Para Pizarro (2015):

[...]nas histórias são abordados com frequência, diversos temas como: a preservação ambiental, a alimentação saudável, as doenças. dúvidas e questionamentos acerca do universo, relações sociais, preconceito, inclusão e até mesmo o papel da escola e dos

professores por vezes, são tópicos abordados por elas de forma bem-humorada ou crítica. (Pizarro, 2015, p.7)

Por carregarem representações da realidade em suas páginas, por exemplo, fatos históricos que aconteceram em nossa realidade também se fazendo presente nessas obras, acompanhados de discussões éticas e morais. As histórias em quadrinhos carregam também objetos de estudos da Geografia, como os conceitos, as representações das diferentes sociedades de diferentes lugares e tempos, as paisagens de diferentes lugares e tempos e também carregam consigo o ponto de vista do mundo daqueles que as escrevem e desenharam. Tendo traços da nossa vida real, as HQ's podem servir como uma ponte entre os estudantes e a construção de saberes geográficos.

Ao longo desta seção, explorou-se a importância das HQ's como um instrumento lúdico para a abordagem do conhecimento geográfico em sala de aula. À medida que concluimos este capítulo, é crucial reforçar o potencial de somar ao ensino que a incorporação dos quadrinhos na educação geográfica oferece.

As HQ's tem o poder de cativar os alunos, proporcionando uma abordagem interativa e visual que estimula a imaginação e a criatividade. Essa mídia pode servir como uma ponte para os conceitos geográficos, tornando-os mais acessíveis e envolventes para os estudantes. Além disso, as HQ's permitem que os estudantes visitem realidades que vão além daquelas vividas em suas rotinas, elas são ferramentas que possibilitam estudos não apenas de outros lugares no mundo, mas também de outros tempos, por exemplo, entender acontecimentos da Guerra Fria por meio das representações dos estadunidenses e dos soviéticos nas páginas dos quadrinhos.

Ao considerar o uso desta ferramenta lúdica para auxiliar o ensino dentro da sala de aula, é fundamental ressaltar a necessidade de adaptar os materiais para atender não apenas as demandas requeridas pelo currículo escolar, mas também sendo importante levar em conta a faixa etária dos estudantes. Os conceitos geográficos, a seleção cuidadosa das histórias em quadrinhos e ao final realizar a integração com os objetivos pedagógicos são três passos essenciais para que a abordagem lúdica das HQ's em sala de aula possa caminhar para um cenário satisfatório, no qual o professor consiga instigar seus estudantes no processo de descobrir o conhecimento geográfico.

Neste contexto, a implementação de HQ's como instrumento lúdico para a abordagem do conhecimento geográfico em sala de aula merece consideração e apoio contínuo. Elas não

apenas ampliam as perspectivas dos alunos, mas também ajudam a tornar o aprendizado da geografia uma experiência memorável.

4 - One Piece e o Ensino de Geografia: a liberdade no ensino

Como fora colocado no capítulo anterior desta pesquisa, *One Piece* carrega em seus mais de mil capítulos discussões que estão longe de ser observadas apenas na ficção, são temáticas presentes em nossas vivências e que são de extrema importância para a construção dos estudantes como cidadãos. Em uma obra que possui como temática central a liberdade, é interessante conectar com a liberdade que o professor deve possuir para ensinar os conteúdos geográficos optando pelas mais diversas metodologias, isso inclui a utilização de *One Piece* para o ensino. Neste capítulo, construiremos pontes entre o popular mangá e o ensino da Geografia dentro da escola.

4.1 A discussão sobre racismo e discriminação em One Piece, paralelos entre a ficção e a realidade.

Antes de adentrarmos na discussão de *One Piece* e racismo, primeiro é necessário colocar que a escola é um espaço no qual relações se fazem presentes, dentre essas relações se encontram as raciais (Azevedo, 2019). Segundo Luyanne Azevedo, as pessoas têm diferentes maneiras de vivenciar e interagir com o espaço geográfico ao qual estão inseridas. Tendo então que a escola é um espaço geográfico e que diferentes pessoas estão dentro desse contexto, cabe à Geografia estudar e analisar as relações que se manifestam no ambiente. O espaço escolar não está imune a influência da sociedade, dentro deste recorte pode-se notar influências sociais, tópicos arraigados na sociedade que acabam sendo reproduzidos dentro do ambiente voltado para o aprendizado (Azevedo, 2019).

Essas reproduções por meio de comentários tratados como brincadeiras entre os estudantes, como apelidos racistas, como construções culturais que separam funções para cada gênero, enraízam cada vez mais práticas que não podem ser consideradas normais. O professor de Geografia ao entender que está nesse ambiente diverso e que está intimamente ligado à formação cidadã de seus discentes, deve buscar formas de aprofundar as discussões acerca de preconceitos e discriminações com o intuito de caminhar lado a lado com seus estudantes para que eles, por meio de descoberta “arranquem as raízes” de discursos tóxicos difundidos pelo meio social.

Todavia, não é uma tarefa fácil para o docente, uma vez que deve haver um estudo aprofundado da BNCC, visto que o professor não pode abandoná-lo para dar suas aulas e que o texto sobre racismo não se dá de forma muito direta nas páginas do documento. Ao longo

do texto acerca do currículo de Geografia da BNCC é possível encontrar a presença da palavra diversidade, contudo as temáticas referentes às desigualdades sociais não figuram no documento na mesma frequência, são pouco mencionadas de forma direta ou estão escondidas por trás de palavras que mascaram sua presença, um bom exemplo disso é que a palavra racismo é mencionada apenas uma vez se contarmos o currículo de Geografia e as Ciências Sociais Aplicadas. E mesmo que o documento carregue em suas páginas tópicos sobre as diversidades, os responsáveis por sua construção não se preocuparam em explicitar quais seriam essas diferenças e como o docente deveria trabalhá-las em sala de aula (Azevedo, 2019). Surge então a problemática dentro da BNCC, o texto sobre diversidade acaba por ser esvaziado, uma vez que não existe a preocupação de guiar as temáticas que circundam o tópico das diversidades para um debate, essa generalização do tópico demonstra uma falta de preocupação em se aprofundar no tema (Azevedo, 2019).

Neste capítulo iremos focar em duas competências conjuntas do currículo de Ciências Humanas e a partir delas iremos utilizar algumas habilidades estipuladas para fazer parte desses dois grupos.

A primeira das competências específicas é justamente a de número 1 no documento de Ciências Humanas voltado para o Ensino Médio, em sua descrição ela propõe:

Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. (Brasil, 2018).

Dentro dessa competência específica uma das habilidades chama atenção e se encaixa melhor dentro da discussão desta seção, que carrega o seguinte texto: (EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos. Nessa parte, vê-se de forma explícita a palavra racismo, diferente de uma das habilidades presentes no currículo do nono ano, mais especificamente a EF09GE01 que trabalha com as consequências da hegemonia europeia nas diferentes partes do mundo.

Em conjunto com a primeira competência citada, a outra que servirá como base para a discussão é a de número 5 que contém a sua descrição os seguintes dizeres “Identificar e

combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.” (Brasil, 2018). E a habilidade que melhor se encaixa na discussão é: (EM13CHS503) Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas principais vítimas, suas causas sociais, psicológicas e afetivas, seus significados e usos políticos, sociais e culturais, discutindo e avaliando mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.

Uma pequena introdução a parte do universo de *One Piece* se faz necessária, neste universo diversas raças existem além dos humanos, como os Gigantes e os Minks (uma espécie humanóide com aparência semelhante a animais), este capítulo focará em outra raça além dessas três que é conhecida como, raça dos Homens Peixe. O nome acaba por ser sugestivo, uma vez que essa raça é conhecida por possuir características humanóides em conjunto com características e aparência de animais marinhos.

Figura 3 - Os Homens Peixe da tripulação dos Piratas do Sol.



Fonte: One Piece, cap 621, 1997, p. 18.

Em um ponto da longa história de *One Piece*, os protagonistas chegam a uma arquipélago chamado Sabaody, onde conhecem Camie (uma sereia) e reencontram Hachi, ambos fazem parte dos chamados Homens-Peixe. Outra figura importante que cruza o caminho do bando do Chapéu de Palha (nome da tripulação do Luffy) é um dos Tenryuubito (Dragões Celestiais), grupo dos descendentes das pessoas que formaram o Governo Mundial e por isso são tratados como divindades. Dessa maneira, eles usam sua grande influência para fazerem o que bem entenderem, não podendo respirar o mesmo ar das “pessoas normais”, tendo o direito de tomar propriedades dos outros e até mesmo escravizar quem bem

entenderem seguindo apenas a sua própria vontade. É evidente que eles controlam por completo o mundo de *One Piece*, até mesmo a justiça se molda à vontade dos Dragões Celestiais.

Figura 4 - Aramaki sobre os Dragões Celestiais



Fonte: One Piece, cap. 1054, 1997, p.4

A passagem por Sabaody estava tranquila até que Camie acaba sendo capturada e levada para um leilão de escravos e comprada pelo Tenryuubito.

Figura 5 - Camie sendo leiloadada:



Fonte: One Piece, cap. 502, 1997, p.7

Luffy ao ver sua amiga ser vendida caminha para libertá-la sem pensar em quaisquer consequências e nesse momento Hachi ao tentar lhe impedir acaba revelando seus vários braços. Naquele momento, todos que participavam do leilão ficaram chocados e temos o primeiro vislumbre de como as pessoas da superfície veem e tratam os Homem-Peixe.

Figura 6 - Hachi revela seus braços para o público:



Fonte: One Piece, cap. 502, 1997, p.12

Hachi é tratado como um monstro pelos participantes do leilão, já que levam em conta apenas a aparência externa do Homem-Peixe para xingá-lo, humilhá-lo e até mesmo pedirem a sua morte, mesmo que ele não tenha feito nada de errado.

Figura 7 - Comentários dos participantes acerca de Hachi:

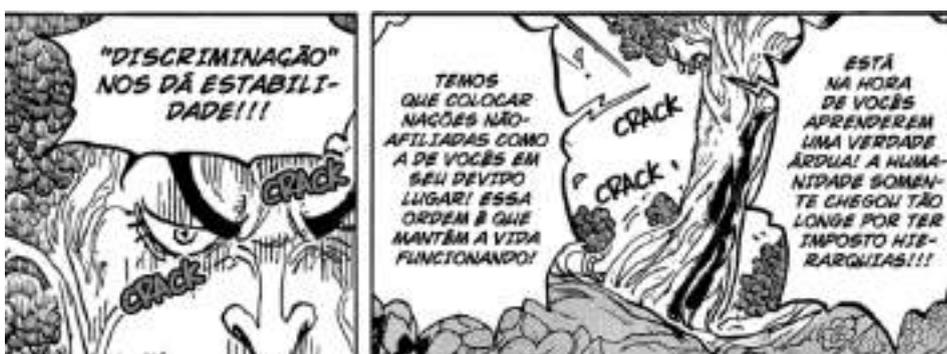


Fonte: One Piece, cap. 502, 1997, p.15

Durante o acontecimento em Sabaody vemos que no mundo de One Piece existe uma hierarquia entre as raças, na qual os Homens-Peixe são tratados como se não fossem dignos de frequentarem os mesmos lugares que as pessoas que vivem na superfície, não seriam dignos de suas identidades e sua única função seria serem escravizados. Essa hierarquização estabelecida por aqueles que estão no topo do Governo Mundial, serve como um forma de legitimar o tratamento sofrido pelos Homens-Peixe, se as raças classificadas como melhores por aquele que detém o poder, a ideia que passa é de que elas podem fazer o que bem entender com aquelas que se encontram em pontos mais baixos da hierarquia estabelecida.

Sendo assim, as que ocupam lugares mais baixos na pirâmide social não teriam o direito de responder às injustiças ou de viver as mesmas coisas que as raças do topo da pirâmide. Até mesmo um Almirante da Marinha, um dos cargos mais importantes de uma organização que em teoria deveria trazer segurança, reforça que o mundo só funciona e que a humanidade só avançou devido à construção dessas hierarquias. Para ele, discriminar outros povos é o que mantém a estabilidade do sistema vigente.

Figura 8 - Aramaki e sua breve fala sobre discriminação



Fonte: One Piece, cap. 1054, 1997, p.4

O autor de *One Piece* não inventou do zero essa estratégia de controle daqueles detentores do poder por meio da hierarquização, essa ideia está presente em nossa realidade também, a criação do conceito de raça nasceu de uma necessidade da sociedade de conceituar as coisas para conseguirem operacionalizar o pensamento, contudo essa construção de raça acabou levando a uma hierarquização e posteriormente ao racismo (Munanga, 2003). A separação das raças por meio de sua conceitualização durante o século XVII, serviu como uma importante ferramenta para legitimar a dominação de determinados povos sobre outros, neste contexto a raça branca coloca sua cultura e seus costumes como superiores, se colocam como mais inteligentes e desenvolvidos do que outras raças, como os negros e os amarelos. Sendo assim, aquela raça que se coloca no topo da sociedade entende que possui a liberdade de fazer o que bem entender com as outras pessoas e seus territórios.

Assim como a discriminação em *One Piece* serve como fator de estabilidade para que o Governo Mundial siga reinando sobre o mundo, a distinção de raças no mundo real e por consequência o racismo que nasce dessa conceitualização age como um dos pilares para a manutenção do Capitalismo em nossa sociedade (Magalhães, Oliveira, Neto, 2021).

Em um ponto mais avançado da história em relação ao arco de Sabaody, Luffy e sua tripulação cruzam mais uma vez o caminho dos Homens-Peixe, porém dessa vez é no país subaquático dele, o chamado “Ilha dos Homens-Peixe”. Durante esse arco, o leitor descobre que o povo que vive na superfície há tempos atrás banuiu os Homens-Peixe para o fundo do mar por causa das diferenças físicas entre eles e os que permaneceram na superfície acabaram em sua maioria se tornando escravos. Houve então um processo de criação de fronteiras foi estabelecido para os Homens-Peixe, uma fronteira imposta sem levar em conta a cultura daquele povo, da mesma maneira em nossa realidade os europeus ignoraram as diferentes culturas dos povos africanos e realizaram o processo de partilha do continente levando em conta apenas os interesses dos colonizadores (Campos, Gonçalves, Rieger, 2011).

Nesse novo arco do mangá conhecemos dois importantes personagens que fazem parte dos moradores daquele país debaixo d’água e que possuem pontos de vistas diferentes em relação a como devem se comportar diante daqueles que os veem como monstros. Primeiro, temos a rainha Otohime que defendia um debate com os habitantes da superfície, para ela nem todos eram ruins e ao causar uma aproximação logo entenderiam que a única coisa que os separavam era a profundidade do oceano, o Sol que brilhava para esses dois mundos era o mesmo.

Figura 9 - Rainha Otohime discursa para seu povo:



Fonte: One Piece, cap. 621, 1997, p. 8

O segundo personagem de importância apresentado ao leitor é Fisher Tiger, um Homem-Peixe que decidiu viajar o mundo e ver a situação daqueles chamados de “irmãos” por ele na superfície. Durante sua jornada ele vê as atrocidades que seus semelhantes estavam passando, sendo explorados, escravizados, torturados e vendo processos que impactariam na identidade de seu povo e os mudaria de forma contundente, assim como ocorreu no processo de colonização do continente africano pelos europeus, um processo marcado por imposições e que causou profundas marcas na identidade dos povos africanos (Campos, Gonçalves, Rieger, 2011). Então Tiger decide libertar todos os escravos que encontrar fazendo o uso da força para que sua vontade seja cumprida.

Figura 10 - Fisher Tiger discursa para um grupo de escravos:



Fonte: One Piece, cap.622, 1997, p.3

Com o objetivo de acabarem com a discriminação contra os Homens-Peixe essas duas figuras tomaram-se de ações diferentes para o mesmo fim e se pensarmos bem é possível fazer uma ponte entre eles e duas figuras da nossa realidade. Mais precisamente a Princesa Otohime seria como a figura de Martin Luther King, pois ambos decidem ter como principal método o diálogo e Fisher Tiger se aproxima de Malcolm X, devido a semelhança em que tomavam as decisões em prol de sua causa.

Uma das formas que Eiichiro Oda encontra para demonstrar que as diferenças de raça estabelecidas desde o início do Governo Mundial não passam de uma forma dos poderosos exercerem seu poder e sua influência sobre os demais, ocorre ao final do arco da Ilha dos Homens-Peixe. Ao derrotar o vilão principal desta parte do mangá, Luffy se encontra extremamente ferido e perdendo muito sangue, mesmo cercado por vários Homens-Peixe com o tipo sanguíneo correspondente ninguém se voluntariou a fazer a doação, devido a última antiga lei que impedia doação de sangue entre raças diferentes. É então que Jinbei (um Homem-Peixe e futuro membro da tripulação de Luffy) toma a decisão de doar seu sangue para o protagonista.

De forma sutil o autor passa uma importante mensagem nesse momento, durante a doação o sangue que sai de Jinbei é exatamente da mesma cor do sangue de Luffy. Durante o processo, o narrador coloca que quando se machuca alguém ou quando se é machucado o mesmo sangue vermelho é derramado. Uma sutil e importante mensagem passada pelo autor para demonstrar que as diferenças entre as raças não existe de forma prática, é só uma maneira que os detentores do poder encontraram de exercer dominação sobre os demais, apenas uma forma de criar cenários de opressão que servem para aumentar ainda mais seu

poder. Uma sutil forma de demonstrar que na essência todas as as raças são iguais. O conceito de raça, ao tratarmos de forma científica, se origina de construções sociais que acabam resultando em discursos não apenas sobre características físicas, mas também sobre traços intelectuais e morais (Guimarães, 2003). Alguns discursos dentro desse leque são usados para marcar povos, para justificar ações sobre eles.

Figura 11 - Jinbei doa seu sangue para Luffy



Fonte: One Piece, cap. 648, p.19, 1997.

Eiichiro Oda não se preocupa em trazer a discussão sobre os Homens-Peixe apenas em arcos em que eles são a temática central. No arco de Wano, um país com suas fronteiras fechadas devido ao governo mão de ferro do Shogun local, Jinbei acaba se confrontando com um oponente e durante o embate os dois enquanto de degladiam vão conversando e o adversário acaba soltando uma frase, que pode ser vista na figura 14, que acaba irritando Jinbei.

Figura 12 - Who's Who questiona Jinbei sobre os Homens-Peixe:



Fonte: One Piece, cap. 1018, 1997, p.13

Ao reduzir a história dos Homens-Peixe apenas a escravidão, Who's Who demonstra que a ideia de que todo Homem-Peixe é escravo já está arraigada em toda sociedade, ele acaba também apagando todo traço identitário e cultural de um povo, estabelecendo povo durante toda sua história não fora capaz de construir nada, existem apenas para serem explorados pela raça tida como superior.

Trazer essa temática de discriminação racial para dentro da sala de aula é importante e a Geografia Escolar age como um importante intermediador desse processo, uma vez que auxilia na construção de mundo para a cidadania, além de permitir a presença da pluralidade na sociedade (Azevedo, 2019). Apesar da BNCC abordar temas como diferenças e diversidade, falta esse aprofundamento em questões que estão ligadas a esses dois termos. Trabalhar sobre diferenças tem que ser atrelado sobre discussões acerca do racismo e de outras desigualdades, como é colocado por Luayne Azevedo (2019):

É necessário trazer o debate sobre raça para além dos aspectos étnico-culturais, que são sim importantes, mas invisibilizar debates sobre o racismo, por exemplo, é o mesmo que concordar que não existe racismo no Brasil. Não tocar nas desigualdades raciais e de classe é o mesmo que afirmar que as pessoas negras não são discriminadas e possuem as mesmas oportunidades que as pessoas brancas (Azevedo, p. 48, 2019).

O ensino de Geografia deve visar o surgimento de um conhecimento que seja inclusivo, um conhecimento que ajude na construção do indivíduo, mas também enriqueça o convívio coletivo, por meio do respeito às minorias e a valorização de suas culturas (Pereira, Souza, 2020).

Entender o processo dos Homens-Peixe em *One Piece* pode ser um importante passo para os estudantes traçarem paralelos entre a obra e o mundo real de forma lúdica, pensando principalmente na questão dos povos africanos que foram escravizados pelos imperialistas europeus, que buscavam expandir seus territórios, o período em que a hegemonia europeia foi se espalhando cada vez mais forte pelo mundo, processo que se deu início durante o século XIX.

4.2 - A luta dos povos originários por suas terras e o território como ferramenta de poder.

Assim como existe a relação entre os Homens-Peixe e os povos africanos escravizados pelos europeus durante o período do imperialismo, Eiichiro Oda conta outras histórias no vasto mundo pirata de *One Piece* capazes de se conectar com a realidade. Em mais de um momento na história é possível evidenciar a importância do território para os mais diversos povos e por serem diferentes grupos também há diferentes formas de se enxergar esses territórios, essa seção trará alguns dos variados tratamentos que o conceito geográfico recebe tanto daqueles que possuem direito sobre as terras quanto aqueles que querem tomar o controle dessas áreas.

A palavra território é utilizada na confecção do texto que abrange a área da Geografia na BNCC e também se encontra em algumas das competências presentes na parte do documento voltada para as Ciências Humanas. Todavia, a sua citação no currículo da Geografia não vem acompanhada por uma base teórica que auxilie o professor a trabalhar com o conceito dentro de sala de aula e por se tratar de um conceito com mais de uma definição, trabalhar território na escola se torna uma tarefa ampla, visto que o professor por não possuir muitas aulas, acaba não tendo tempo hábil para ensinar todas as definições de território e deve assim partir dele a seleção do conceito que entende atender melhor a demanda dos estudantes. É durante o texto da Competência Específica 2 que pode notar a tentativa de ligar o território a reproduções de poder sobre o espaço, como nota-se no trecho a seguir: “Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações” (Brasil, 2018).

Em um contexto global em que presenciamos cada vez mais disputas por território, é um dever da Geografia e do professor trazer essas discussões para a sala de aula. Essas disputas ganham cada vez mais espaço nos veículos midiáticos, estejam eles nos aparelhos de televisão ou nas redes sociais. Conflitos como a guerra proclamada pela Rússia visando parte

do território ucraniano sob o pretexto de que grande parte das pessoas que vivem naquela região se identificam mais com a Rússia do que com a Ucrânia ou como os recentes acontecimento na Faixa de Gaza e as tensões entre Israel e Palestina.

Segundo Gootman (2012) “[...]o território surgiu como uma definição espacial das jurisdições governamentais e da organização política e militar”, assim como em nosso mundo em One Piece controlar determinado território é exercer seu poder e sua influência sobre as pessoas, as mercadorias e bens naturais que ali residem ou existem. É notável essa ocorrência em mais de um arco dentro da obra e no geral tem-se o próprio Governo Mundial determinando fronteiras, como no caso da Ilha dos Homens-Peixe trabalhado na seção anterior, ou até mesmo extinguindo países inteiros em prol da perpetuação da ordem vigente. Assim como, foi feito com o país de Lulusia, o qual é subitamente dizimado por uma arma desconhecida, visto que foi notado que pessoas dentro do país poderiam carregar informações que prejudicavam o Governo Mundial e sua ideia de ordem e a decisão é que o país ainda seria apagado dos registros da história.

Por se tratar de um termo amplo, nesta seção não apenas veremos o território como resultado do poder exercido por ele, ou seja, uma visão mais política do conceito. Contudo, mais à frente ao adentrarmos na discussão sobre os povos originários e suas relações com o território veremos outras duas visões sobre o termo, uma delas levando em conta os aspectos culturais, sendo ele um reflexo da apropriação simbólica de determinado grupo sobre o espaço em que estão vivendo e a outra visão ao menos nesta discussão está em conflito com a cultural, sendo ela econômica o território é visto como fonte de recursos (Haesbaert, 2004).

Figura 13 - O Governo Mundial destrói Lulusia.



Fonte: One Piece, cap. 1060, 1997, p.12

Outro importante conceito que auxiliará nesta discussão, é o de Estado, mais precisamente o conceito trabalhado por Max Weber, que traz por definição que o Estado é aquele que reivindica para si o monopólio do uso da força e essa utilização se dá de forma legítima (Weber, 1982). E é exatamente esse uso da força que é demonstrado pelo Governo Mundial e Marinha, grande parte das pessoas no universo de *One Piece* acredita que o uso desse meio é uma forma de manter a ordem e a segurança e os grupos colocados como inferiores não tem poder o suficiente para se colocarem frente a uma revolução contra o organismo vigente. As delimitações territoriais dentro do mangá podem ser relacionadas levando em conta as diferenças culturais entre seus povos, haja vista que as fronteiras são resultados de processos administrativos antigos e o mundo do desenho foi se mantendo assim. Algo semelhante pode ser notado na dinâmica dos países da vida real, uma vez que políticas imperiais de tempos passados moldaram territórios de países da América e da África (Gootman, 2012).

No entanto, o foco da discussão desta seção não será sobre as práticas do Governo Mundial ou da Marinha, mas sim em outro arco, que demonstra a luta de um povo originário em busca de recuperar seu território. O primeiro que será trabalhado é o arco da Ilha do Céu ou Skypiea, no qual a tripulação dos Chapéu de Palha após certo esforço acabam chegando em uma ilha não localizada no mar que estavam acostumados, mas sim localizada sobre as nuvens, definitivamente uma ilha a ser encontrada acima das nuvens. Em um primeiro

momento, já podemos estabelecer conexões entre a obra e a realidade, uma vez que os protagonistas estabelecem seu curso até Skypiea por acreditarem que encontrariam uma cidade feita de ouro com riquezas que iriam além da imaginação, a cidade de Shandora. Uma história semelhante com a busca pela cidade de El Dorado pelos europeus durante o período das Grandes Navegações. A arquitetura de Shandora pode ser relacionada à da antiga cidade Maia de Chichen Itza, que atualmente está localizada em Yucatán, no México.

Figura 14 - Shandora, a cidade do ouro em One Piece.



Fonte: One Piece, cap. 290, p.7, 1997

Figura 15 - Templo Kukulcan, edifício pertencente a antiga cidade de Chichen Itza



Fonte: Wikipédia, acesso em: 31 de Outubro de 2023

Como foi dito na seção voltada às críticas à BNCC há uma ausência de referências teóricas para os conceitos colocados como importantes para a Geografia, visto que não há uma definição pré-estabelecida a ser seguida pelo professor para ensiná-los, mas é possível elaborar uma discussão acerca do território como uma construção relacionada ao poder e o

Estado como aquele que exerce o poder sobre o espaço, a fim de colaborar no entendimento das situações passadas pela América Latina, Ásia e pela África, visto que esses continentes foram alvos da crescente do imperialismo.

Antes de prosseguir com a discussão uma breve introdução sobre a situação de Skypiea se faz necessária, a parte da ilha conhecida como *Upper Yard* (Jardim Superior) originalmente não estava no céu, estava no mar abaixo das nuvens, contudo ela fora lançada para o céu por uma corrente de água que carrega uma forte pressão e se locomove do fundo do mar até ao céu. Antes de ser lançado aos céus, *Upper Yard* era o lar de um povo, os Shandians, que foram arremessados de forma conjunta com a ilha. As tensões por controle do território começam quando o povo de Skypiea toma conhecimento de uma nova ilha nos céus e seu povo se interessa pelas novas terras exatamente pela presença de terra sólida, visto que até aquele momento os Skypieans viviam apenas nas nuvens.

Os Skypieans acabaram por ter sucesso em sua campanha de dominação e expulsaram os Shandians de seu território, os conflitos duraram cerca de 400 anos e a partir da vitória dos Skypieans passaram a tratar a terra conquistada como um importante pólo religioso, chegando até mesmo ser chamado de Solo Sagrado, além de expulsarem os verdadeiros donos daquelas terras, batalhas foram travadas para que aquele domínio fosse mantido, resultando em um número alto de mortes. Todavia, quando os protagonistas chegam até Skypiea o Jardim Superior não está mais sob o domínio de seus conquistadores, 6 anos atrás um novo conquistador chegou e passou a exercer seu poder sobre o solo sagrado. A vida dos Shandians mudou drasticamente com o contato com outras civilizações, tendo impacto direto não apenas em seus números, mas também impactando a cultura. Fato este que também pode ser notado com a chegada dos europeus em solo brasileiro, uma vez que alguns povos e culturas foram completamente dizimados, outros catequizados e muitos tiveram uma drástica redução em suas populações (Juzinskas, Ayres, 2019).

Figura 16 - Resistência Shandia



Fonte: One Piece, cap. 248, 1997, p.6

Enel, o novo governante das ilhas que se encontram no céu, estabeleceu uma proibição de acesso a terra sagrada, apenas ele como novo governante e sua guarda pessoal possuíam acesso aos Jardins Superiores. E por meio de seu imenso poder e uma falsa ideia de onipresença (causada por um de seus poderes) ele mantinha seu controle sobre os moradores e por meio de práticas abusivas pautadas em taxações e multas passava por um forte processo de enriquecimento.

Enquanto os Skypieans não fazem frente a Enel, por considerarem ele como uma espécie de deus, o restante do povo dos Shandians, dentre os quais só sabiam sobre o Shandora por meio de contos passados de geração para geração e se encontram sem uma terra para chamar de sua vivem escondidos, dentre eles alguns guerreiros juntam forças para destronar Enel e retomar seu antigo território, buscando assim a liberdade de seu povo. Os membros dessa resistência contra a opressão de um ser muito mais poderoso do que eles, cultuavam seus ancestrais e a terra, tendo esses dois pontos como aspectos importantes de suas existências. Para eles recuperar a sua terra vai além da sobrevivência, está mais ligado a uma maneira de manter suas existências vivas, uma maneira de perpetuar sua cultura e seus costumes, o mesmo acontece com os povos indígenas que batalham diariamente no Brasil por suas terras, como bem colocado por Munduruku (2018):

Quando os povos indígenas lutam pela demarcação do seu território, na verdade eles estão lutando pelo direito de existir, não de sobreviver. Porque para sobreviver basta um pedacinho de terra. O indígena vê a terra como um conjunto. O que seria para as pessoas ter muita terra, é dar sentido para o estar no mundo. Terra para a gente é parte da gente. O indígena olha para a terra não como um objeto a ser negociado, mas algo que faz parte de si. Faz parte da sua própria existência (Munduruku, 2018).

É importante pontuar que as disputas territoriais não são exclusividade dos outros países ou a questão de povos originários estar presente apenas nas páginas ficcionais de *One Piece*, como fora colocado durante este trabalho as histórias em quadrinhos seguem uma tendência de se inspirar em discussões presentes em nossa realidade, visto que dentro das fronteiras que delimitam o território brasileiro esses conflitos são existentes e recentes. A fim de exemplificar o que foi dito anteriormente tem-se a questão indígena e suas reivindicações de terra, que a partir da Constituição promulgada em 5 de Outubro de 1988, viram uma maneira mais efetiva de garantir seus direitos, as demarcações de terra passaram a ocorrer de forma judicializada (Juzinskas, Ayres, 2019).

Contudo, recentemente vem-se discutindo nas instâncias superiores legislativas do país a ideia de um Marco Temporal, uma tese jurídica que busca limitar que os povos indígenas só teriam direito sobre as terras que já ocupavam ou estavam disputando na data da promulgação da Constituição Nacional⁴. Esse debate acerca do direito indígena a suas terras se conecta bem com a habilidade EM13CHS204 presentes na Competência 2 já exposta nesta seção, que carrega em seu texto os seguintes dizeres:

Comparar e avaliar os processos de ocupação do espaço e a formação de territórios, territorialidades e fronteiras, identificando o papel de diferentes agentes (como grupos sociais e culturais, impérios, Estados Nacionais e organismos internacionais) e considerando os conflitos populacionais (internos e externos), a diversidade étnico-cultural e as características socioeconômicas, políticas e tecnológicas. (Brasil, 2018)

Eiichiro Oda não se baseou na luta dos povos indígenas presentes em território brasileiro para desenvolver o enredo do arco de Skypiea, porém algumas semelhanças podem ser evidenciadas e utilizadas para a prática da docência em sala de aula. Dentro das fronteiras brasileiras, os povos indígenas não vivem a ameaça de um “deus” onipotente com poderes de raio que os vigia dia e noite, contudo tem seu território ameaçado por outras práticas mesmo que a Constituição garanta a esses povos o acesso aos seus territórios de direito, alguns exemplos dessas práticas foram trazidos e discutidos por Rocha e Porto (2020):

Há muitos processos econômicos que estão por trás das exclusões e vulnerabilizações dos povos indígenas, mas escolhemos aprofundar os efeitos da expansão dos garimpos e da mineração sobre as terras indígenas [...] à prioridade que tais atividades assumiram tanto neste quanto nos governos anteriores, todos marcados pelo neoextrativismo e pelo potencial para des(re)organização socioterritorial que este setor possui. (Rocha, Porto, p. 7, 2020)

⁴ O Marco Temporal é uma tese jurídica, que está diretamente ligada a uma tentativa de alteração na forma que as terras indígenas são demarcadas. Apenas os povos que ocupavam as terras após a promulgação da Constituição Federal teriam o direito sobre aquelas terras.

Com a implementação desses processos citados no trecho anterior, os grupos indígenas se encontram em uma situação de vulnerabilidade, além de terem seu território colocado em xeque, alguns desses processos ocorrem por meio de medidas violentas para que o capital se aproprie daquelas terras visando o crescimento econômico, o que acaba por colocar em risco não só os territórios dos povos originários, como também sua segurança.

Mesmo com a legislação vigente barrando de forma legal o avanço dessas atividades predatórias sobre o território indígena, não quer dizer que elas não acontecem, caso não ocorra as fiscalizações dos órgãos responsáveis essas práticas podem vir sim a ocorrer de forma ilegal, desestruturando as terras que na teoria deveriam ser protegidas e retirando um direito fundamental dos povos indígenas, o direito a terra.

Houve um aumento para assegurar os direitos à terra para com os povos originários com a promulgação da Constituição em 1988, todavia, assim como ocorre no arco de *One Piece* exposto neste capítulo sempre há um risco vindo das instâncias de maior poder dentro do território, Enel desempenhava esse papel no mangá e na vida real além do risco das práticas ilegais, o próprio governo brasileiro pode intervir sobre o território indígena. Visto que, apesar das terras e dos recursos sobre ela serem para uso dos povos que ali habitam, o mesmo não vale para o subsolo, se em determinada área ficar atestado importância estratégica e econômica para o país pode haver exploração dos recursos ali e mesmo que a população indígena tenha que ser consultada com antecedência, não há um consenso em lei de que ela teria poderes de vetar as operações extratoras (Rocha, Porto, 2020).

Em uma realidade em que aqueles que deveriam assegurar o direito dos povos ao território, também pode tomar decisões que retirem os povos de suas terras, gera um cenário de insegurança e instabilidade, como é colocado por Rocha e Porto (2020):

Em um contexto em que a sociedade brasileira se encontra social e economicamente fragilizada, as possibilidades de atividades minerárias e garimpeiras ocorrerem em territórios indígenas apenas a partir de uma iniciativa do executivo e do legislativo federal vulnerabilizará ainda mais esses povos, já que com frequência os governantes brasileiros têm priorizado os interesses do setor mineral em detrimento dos direitos dos povos e comunidades tradicionais. (Rocha, Porto, p.10, 2020)

Essa insegurança e instabilidade tem sido alimentada pela proposta do Marco Temporal, afinal por meio dessa ação jurídica abre brechas para que grupos com interesses econômicos acabem contestando demarcações territoriais, além de agir como um fator que exclui a necessidade de defender as populações indígenas frente aos interesses ligados ao capital (Rocha, Porto, 2020). O Marco Temporal é um retrocesso na luta indígena por seus direitos após anos de exploração e destruição vindas de povos que se colocavam como mais evoluídos e por isso entendiam ter direito de invadir e se apropriar de terras que não os

pertenciam. A mera discussão desta tese jurídica apaga anos em nossa linha temporal, apaga processos históricos importantes para caminharmos para uma sociedade mais justa em prol dos interesses dos grandes proprietários de terra e daqueles que detêm influências sobre os aspectos econômicos, esse apagamento de fatores importantes é trazido por Cavalcante (2016):

O estabelecimento do marco temporal é a-histórico porque ignora, apesar da ressalva, os processos históricos ocorridos ao longo de cinco séculos de colonização por meio dos quais vários grupos indígenas foram expulsos de suas terras de ocupação tradicional. Além disso, também ignora processos históricos que culminaram na constituição de novas comunidades indígenas em datas mais recentes. Embora isso seja cada vez mais difícil, dada a organização fundiária brasileira, não se deve ignorar que situações históricas podem culminar no estabelecimento de novas comunidades, em alguns casos muito distantes de seu último local de origem. (Cavalcante, p.16, 2016)

Assim como entender a situação dos Homens-Peixe em *One Piece* pode servir como uma ponte para o entendimento das desigualdades sociais e raciais em nossa realidade, trabalhar o arco da Ilha do Céu serve para o professor trabalhar com seus estudantes não apenas o conceito de território, como resultado das práticas vindas daqueles com poder e o conceito de Estado como aquele que tem o uso legítimo da força. Mas também, estabelecer paralelos entre os povos originários apresentados pelo autor e uma realidade sendo vivida nos dias de hoje, o Marco Temporal não é uma questão que fora discutida no século passado, as discussões estão acontecendo nos dias atuais, as lutas dos povos indígenas por território não cessaram com a Constituição, as ameaças ainda se fazem presente colocando em risco a autonomia e os direitos fundamentais desses povos.

Esta seção buscou apresentar as relações entre os povos originários e seus territórios de origem, tanto na ficção das páginas de *One Piece* quanto na realidade brasileira, dentre essas relações não apenas mostrando as lutas desses povos para obterem as terras que são deles por direito, mas também os sujeitos que agem contrário a esse direito, priorizando interesses próprios e dos detentores do capital.

5 - Considerações Finais:

Esta pesquisa buscou construir um conectivo entre o ensino de Geografia no ensino médio levando em consideração as competências presentes no currículo da BNCC e o mangá *One Piece*, analisando nas páginas da obra conceitos e discussões de interesse geográfico.

Tendo em vista, os debates apresentados ao longo das páginas desta pesquisa que se pautou em construir um paralelo entre o mundialmente famoso mangá *One Piece* e o ensino

de Geografia voltado para o Ensino Médio. O ponto de partida foi o desejo de contribuir para o enriquecimento das discussões acerca das metodologias lúdicas voltadas para o ensino de Geografia no ensino médio, discutindo uma dessas possibilidades.

É importante ressaltar que a BNCC mesmo sendo um documento que carrega influência de grupos com interesses na educação ligados ao neoliberalismo não pode simplesmente ser descartado, o professor deve se atentar aos conteúdos que podem ser ensinados para além das escritas presentes nele, por exemplo, não há maneira de discutir o imperialismo europeu e sua expansão ao redor do globo sem discutir racismo e suas consequências nos dias atuais, mesmo que a palavra não esteja colocada de forma explícita no documento. Já ao tratarmos do território o professor deve ter ciência das variadas definições que o conceito possui

A capacidade do lúdico de potencializar no estudante o aprendizado por meio da descoberta, instigando-o a analisar o material e desenvolver pensamento crítico acerca do mundo em que vive. Ao mesmo tempo que se esquia do aprendizado pautado na decoreba para ir bem nas provas e ser moldado exclusivamente para o mercado de trabalho, reforçando a Teoria do Capital Humano. Esta capacidade anda lado a lado com a Aprendizagem Significativa, onde o conteúdo a ser trabalhado em sala de aula através das temáticas geográficas, que cumprem bem este papel, uma vez que são cruciais para que o estudante compreenda a realidade na qual está inserido e assim consiga se desenvolver como cidadão que compreenda a realidade de modo crítico.

One Piece se mostrou como uma obra que carrega temáticas de interesse da Geografia e que podem ser utilizadas em sala de aula para auxiliar os estudantes a descobrirem novos conhecimentos. Nas páginas da obra há debates acerca do racismo e da hierarquização das pessoas levando em conta suas raças, que são construções pautadas em características físicas e mentais para justificar processos de segregação e dominação, prática adotada não apenas pelo Governo Mundial em *One Piece*, mas também por aqueles que buscam a perpetuação do Capitalismo em nossa realidade.

Outra questão levantada por esta pesquisa foi a questão das diferentes formas de trabalhar o conceito de território, seja ele visto como reflexo do poder, como marca cultural de um povo ou sobre o viés econômico. Essas três definições puderam ser notadas no mangá em questão e mesmo que o arco do povo de Shandia não seja baseado nos povos indígenas que vivem no Brasil alguns conectivos puderam ser desenhados, como a luta contra o Marco Temporal e a constante luta pelo reconhecimento do direito sobre seus territórios que perdura desde a chegada dos colonizadores ainda no século XV.

Foi possível então notar tópicos de interesses da Geografia em *One Piece* e por meio do lúdico é possível trazer essa obra para sala de aula. Contudo, o domínio sobre o material e os conceitos são de extrema importância. A professora ou o professor deve ter isso em mente ao decidir trabalhar desta forma em suas aulas, pois caso o contrário haverá um esvaziamento do processo de aprendizado, o conteúdo passa a ser coadjuvante em sala de aula e a metodologia passará a ser o destaque, fugindo dos ideais de uma aprendizagem significativa.

Por fim, as temáticas abordadas neste trabalho atendem a ideia da Aprendizagem Significativa de que o conhecimento a ser levado para o professor para sala de aula deve ser significativo. E com o passo a passo para se buscar com que os estudantes descubram o conhecimento por meio de reflexões e não por meio de decorar apenas para fazer as provas e os vestibulares, a Aprendizagem Significativa pode vir a ganhar força sobre a Teoria do Capital Humano, visando cada vez mais formar cidadãos e não apenas peças para o fortalecimento do mercado de trabalho.

Se tratando de uma obra tão extensa quanto *One Piece* é possível que outras discussões sejam feitas e que demais categorias geográficas sejam identificadas e trabalhadas tanto por pesquisadores quanto por professores.

Referências Bibliográficas:

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm> . Acesso em: 18 de Agosto de 2023.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica teorias e práticas: reflexões e fundamentos**. 1 ed. São Paulo: Loyola, 2013, 120 p.

ANDRADE, Rita de. **Teoria do Capital Humano e a qualidade da educação nos estados brasileiros**. Orientador: Sabino da Silva Porto Júnior. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Econômicas) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

AZEVEDO, Luyanne Catarina Lourenço de. **A invisibilização dos marcadores sociais de gênero e raça na Geografia da Base Nacional Comum Curricular**. Orientadora: Ana Cláudia Carvalho Giordani. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Geografia) - Universidade Federal Fluminense.

BELO, Evelyn Monari; FERREIRA, Gustavo Henrique Cepolini. **A importância da Geografia em sala de aula: o desafio de um ensino capaz de formar o cidadão**. In: Linguagem Acadêmica: Revista Científica do Centro Universitário Claretiano. São Paulo: Claretiano Editora, 2012. p. 65 -81.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 7 de Julho de 2023.

CAETANO, Maria Raquel. **Os sujeitos e a proposta educacional da Base Nacional Comum Curricular: entre o público e o privado**. Teoria e Prática da Educação, v. 22, n.3, p. 118-136, Set-Dez, 2019. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/view/46916>. Acesso em: 27 de Novembro de 2023.

CAMPOS, Rodrigo Duque Estrada; GONÇALVES, Camila Helena Pereira; . **Poder e identidade na África: o Imperialismo e suas consequências para o continente**. Revista Perspectiva, p. 143-167. Disponível em: https://www.academia.edu/8031393/Poder_e_Identidade_na_África_o_Imperialismo_e_suas_Consequências_para_o_Continente. Acesso em: 16 de Setembro de 2023.

CAVALCANTE, Thiago Leandro Vieira. **“Terra indígena”**: aspectos históricos da construção e aplicação de um conceito jurídico. História (São Paulo) v.35, e75, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-436920160000000075>. Acesso em: 5 de Outubro de 2023.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Ensinar Geografia para a Autonomia do Pensamento: o Desafio de Superar Dualismos pelo Pensamento Teórico Crítico**. Revista da ANPEGE, v. 7, n. 1, número especial, p. 193-203, out. 2011. Disponível em: <http://nepeg.com/newnepeg/wp-content/uploads/2014/04/CAVALCANTI-LANA-DE-SOUZA.-ENSINAR-GEOGRAFIA-PARA-A-AUTONOMIA-DO-PENSAMENTO-ANPEGE.pdf>. Acesso em: 18 de Agosto de 2023.

EVANGELISTA, Olinda. **Apontamentos para o trabalho com documento de política educacional**. In: ARAÚJO, Ronaldo Marcos de Lima; RODRIGUES, Doriedson do Socorro. (Orgs.). A pesquisa em trabalho, educação e políticas educacionais. 1 ed. Campinas-SP, 2012, p. 52-71.

FARIAS, Paulo Sérgio Cunha. **A reforma que deforma: O Novo Ensino Médio e a Geografia**. Pensar Geografia, v.1, n.2, Dezembro, 2017. Disponível em: <https://1library.org/document/qo376mj-q-reforma-deforma-novo-ensino-medio-geografia.html>. Acesso em: 10 de Julho de 2023.

FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da Pesquisa Científica**. Universidade Estadual do Ceará. 2002.

GIROTTO, Eduardo Donizeti. **Dos PCN's a BNCC: O ensino de Geografia sob o domínio Neoliberal**. Geo UERJ. Rio de Janeiro, n.30, p 419-439, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/geouerj.2017.23781>. Acesso em: 08 de Julho de 2023.

GOMES, Romeu. **A análise de dados na pesquisa qualitativa**. In: MINAYO, M. C de S. **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade**. Petrópolis: Editora Vozes, 2002. p. 67-80.

GOOTMAN, Jean. **A evolução do conceito de território**. Tradução de Isabela Fajardo e Luciano Duarte. Revisão de Fabrício Gallo. Boletim Campineiro de Geografia, Campinas. v.2, n.3, p. 523-545, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.54446/bcg.v2i3.86>. Acesso em: 1 de Outubro de 2023.

GUIMARÃES, Antônio Sérgio Alfredo. **Como trabalhar com “raça” em sociologia**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.29, n.1, p. 93-107, jan./jun. 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1517-97022003000100008>. Acesso em: 26 de Novembro de 2023

GUIMARÃES, Iara Vieira. **Ensinar e aprender Geografia na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ensino em Re-Vista, Uberlândia, MG, v.25, p.1036-1055, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/332693718_Ensinar_e_aprender_Geografia_na_Base_Nacional_Comum_Curricular_BNCC_Teaching_and_learning_geography_in_the_National_Curriculum_Common_Base_BNCC/link/63843b597b0e356feb901ced/download. Acesso em: 08 de Julho de 2023.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

JUZINSKAS, Leonardo Gonçalves; AYRES, Rodrigo Santa Maria Coquillard. **Breves apontamentos acerca de causas e consequências na adoção do marco temporal em matéria de terra indígena**. Boletim Científico ESMPU, Brasília, a. 18 – n. 53, p. 13-40 – jan./jun. 2019. Disponível em: <https://escola.mpu.mp.br/publicacoes/boletim-cientifico/edicoes-do-boletim/boletim-cientifico-n-53-janeiro-junho-2019/breves-apontamentos-acerca-de-causas-e-consequencias-na-adocao-do-marco-temporal-em-materia-de-terra-indigena>. Acesso em: 5 de Outubro de 2023.

LOPES, Alice Casimiro. **O Parâmetros curriculares nacionais para o ensino médio e a submissão ao mundo produtivo: o caso do conceito de contextualização**. Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 80, setembro/2002, p. 386-400 Disponível em <https://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em 20/11/2023.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. 2005.

MAGALHÃES, Pedro; OLIVEIRA, Igor; NETO, Hélio da Silva Messeder. **Todos (pela neutralização) da Base: o começo de uma análise ácida e antirracista da BNCC**. In: Anais do XIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/76449>. Acesso em: 16 de Setembro de 2023.

MUNANGA, Kabengele. **Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia**. In: SEMINÁRIO NACIONAL RELAÇÕES RACIAIS E EDUCAÇÃO-PENESB, III, 2003, Rio de Janeiro. Anais, 2003. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2014/04/Uma-abordagem-conceitual-das-nocoes-de-raca-racismo-identidade-e-etnia.pdf> Acesso em: 15 de Setembro de 2023.

MUNDURUKU, Daniel. **Entrevista concedida ao documentário Muita terra para pouco**

índio. VILLELA, Bruno e LOBATO, Sergio. Amazon Picture, 2018.

OLIVEIRA, Ramon.. **A teoria do capital humano e a educação profissional brasileira.** Boletim Técnico Do Senac, v. 27, n.1, p. 26-37, jan. 2001 - abr. 2001. Disponível em: <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/560>. Acesso em: 10 de Setembro de 2023.

PELIZARRI, Adriana et al. **Teoria da Aprendizagem Significativa segundo Ausubel.** Revista PEC, Curitiba, v.2, n.1, p. 37-42, jul. 2001 - jun. 2002. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012381.pdf>. Acesso em: 10 de Agosto de 2023.

PEREIRA, Lisanil da Conceição Patrocínio; SOUZA, Maria Rosa de. **O desafio do ensino de Geografia no Ensino Médio e a nova BNCC.** Revista de Comunicação Científica. Juara-BR, v. 6. n.1, p.112-126, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rcc/article/view/5173/3969>. Acesso em: 20 de Julho de 2023.

PIZARRO, Mariana Vaitiekunas. **A contribuição das histórias em quadrinhos como recurso didático para a prática docente:** Construção de um acervo virtual de quadrinhos e desenvolvimento de atividades para os anos iniciais do ensino fundamental. XVI Semana da Educação. VI Simpósio de Pesquisa e Pós-Graduação em Educação. Instituto Federal do Paraná. Londrina, 2015. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/semanaeducacao/pages/arquivos/ANAIS/RESUMO/SABERES%20E%20PRATICAS/A%20CONTRIBUICAO%20DAS%20HISTORIAS%20EM%20QUADRINHOS%20COMO%20RECURSO%20DIDATICO%20PARA%20A%20PRATICA%20DO%20CENTE.pdf>. Acesso em: 25 de Agosto de 2023.

PONTUSCHKA, Nidia Nacib. **Parâmetros Curriculares Nacionais: tensão entre Estado e Escola** In: CARLOS, Ana Fani Alessandrini.; OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de (orgs). Reforma no mundo da educação: parâmetros curriculares e geografia. São Paulo: Contexto, 1999.

PONTUSCHKA, Nidia Nacib; PAGANELLI, Tomoko Iyda; CACETE, Núria Hanglei. **Para ensinar e aprender Geografia.** 1º Edição. São Paulo: Cortez Editora, 2007.

ROCHA, Diogo F. da; PORTO, Marcelo Firpo S. **A vulnerabilização dos povos indígenas frente ao COVID-19:** autoritarismo político e a economia predatória do garimpo e da mineração como expressão de um colonialismo persistente. Fiocruz. 2020.

RODRIGUES, Irani dos Santos. **O papel da ludicidade no ensino de Geografia:** Limites e Possibilidades. Orientador: Higor Mozart Geraldo Santos. 2018. Monografia (Bacharelado em Geografia) - Universidade Federal de Viçosa, 2018

RODRIGUES, Rejane Cristina de Araújo; SANTANA, Fábio Tadeu M. **Pesquisa e Ensino em Geografia:** A linguagem imagética para uma educação geográfica com sentido. Revista Geográfica de América Central. Costa Rica, n. Especial, p. 1-15, 2011. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=451744820062>. Acesso em: 3 de Agosto de 2023.

SACRISTÁN, José Gimeno. **O currículo:** os conteúdos do ensino ou uma análise da prática? In: SACRISTÁN, José Gimeno; GÓMEZ, Angel I. Pérez. Compreender e transformar o

ensino. Tradução de Ernani F. da Fonseca Rosa. Revisão de Maria da Graça Souza Horn. 4 ed: Artmed, 1998. p 119-148.

SANTOS, Antônio Fernando. **Currículo Oculto**: um importante fator nos processos de aprendizagem formal. *Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, v.5, p. 222-228. 2023. Disponível em: <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/86>. Acesso em: 28 de Outubro de 2023.

SILVA, Elisabete de Fátima Faria. **A linguagem imagética no ensino de Geografia**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Geografia) - Universidade Estadual Paulista. Ourinhos. 2012.

SILVA, Eunice Isaias da. **A linguagem dos quadrinhos na mediação do ensino de Geografia**: Charges e tiras de quadrinhos no estudo de cidade. Tese (Doutorado em Geografia) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, p. 211, 2010.

SILVA, Leonardo Luiz Silveira da. **Desafios e Possibilidades da Geografia no contexto do Novo Ensino Médio**. In: BRISKIEVICZ, D. A; STEIDEL, R. **O Novo Ensino Médio: Desafios e Possibilidades**. Curitiba: Appris, 2018. p. 97-120. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/328389786_Desafios_e_Possibilidades_da_Geografia_no_contexto_do_Novo_Ensino_Medio. Acesso em: 30 de Julho de 2023.

WEBER, Max. **Ensaio de sociologia**. 5 ed. Rio de Janeiro: Zahar.

Anexo 1- Glossário

Governo Mundial - organização política composta por vários países do mundo, liderada por um grupo de cinco pessoas.

Homens Peixe - Espécie humanóide com características de peixes que habitam e governam os mares.

Lulusia - reino filiado ao Governo Mundial.

Marinha - força marítima militar ligada ao Governo Mundial.

Minks - Tribo do mundo de *One Piece* composta por humanóides com características animais.

Sabaody - arquipélago presente em meio a jornada dos protagonistas.

Shandians - tribo que anteriormente vivia na Lua e também em Shandora, antes mesmo de ser arremessada aos céus

Shandora - uma antiga cidade de uma ilha no mar, mas que fora lançada para as nuvens ao sofrer influência de uma corrente que vai em direção aos céus.

Skypiea/Ilha do Céu - ilha localizada no mar de nuvens.

Shandians - tribo que anteriormente vivia na Lua e também em Shandora, antes mesmo de ser arremessada aos céus

Skypieans - raça semelhante aos seres humanos, mas que possui asas.

Tenryuubito - descendentes dos fundadores do Governo Mundial em *One Piece*, fazem parte da aristocracia que trata o mundo como bem entendem.

Upper Yard - uma ilha localizada em Skypiea formada por terra sólida.

Wano - poderoso país isolado do resto do mundo, que não possui vínculo com o Governo Mundial.

