

O RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UM ESTUDO DE CASO SOBRE A PROTEÇÃO DAS TERRAS INDÍGENAS WAIÃPI

ROLE-PLAYING GAMES AS A PEDAGOGICAL TOOL IN GEOGRAPHY
EDUCATION: A CASE STUDY ON THE PROTECTION OF THE WAIÃPI
INDIGENOUS LANDS

Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas • 28/03/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/774491410](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/774491410)

Edson Lopes Maia Júnior¹

Shirley da Costa Monteiro²

Rita Maitê Maia³

RESUMO

Este artigo apresenta o relato de experiência do desenvolvimento e aplicação do jogo de interpretação de papéis (RPG) intitulado "**Waiãpis: Guardiões da Terra – Combatendo Ameaças em Terras Indígenas**", como estratégia de gamificação para o ensino de Geografia no 7º ano do Ensino Fundamental. O objetivo da proposta é promover o debate sobre a proteção de áreas protegidas e a resistência de comunidades tradicionais frente aos impactos do garimpo ilegal e da extração de madeira na Floresta Amazônica amapaense. A metodologia estruturou-se em seis desafios pedagógicos, conduzindo os alunos pela jornada do personagem Kadu Waiãpi na identificação de crimes ambientais e na articulação com órgãos de fiscalização, como a FUNAI e a Polícia Federal. O recurso didático foi alinhado às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especificamente as habilidades **EF07GE02, EF07GE03, EF07GE09, EF07GE11 e EF07GE12** integrando leitura cartográfica, interpretação de textos e valorização cultural por meio da Arte Kusiwa. Os resultados demonstram que o uso da narrativa lúdica favorece a construção do pensamento crítico-geográfico, permitindo que o aluno compreenda a complexidade das dinâmicas territoriais contemporâneas e a importância da preservação da biodiversidade e dos direitos originários.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Gamificação. RPG na Educação. Terras Indígenas. Waiãpi.

ABSTRACT

This article presents an account of the experience of developing and applying the role-playing game (RPG) entitled "**Waiãpis: Guardians of the Earth – Combating Threats in Indigenous Lands**," as a gamification strategy for teaching Geography in the 7th grade of elementary school. The objective of the proposal is to promote

debate on the protection of protected areas and the resistance of traditional communities against the impacts of illegal mining and logging in the Amazon rainforest of Amapá. The methodology was structured around six pedagogical challenges, guiding students through the journey of the character Kadu Waiãpi in identifying environmental crimes and interacting with enforcement agencies such as FUNAI and the Federal Police. The teaching resource was aligned with the competencies of the Brazilian National Common Curriculum Base (BNCC), specifically skills EF07GE02, EF07GE03, EF07GE09, EF07GE11 and EF07GE12, integrating cartographic reading, text interpretation, and cultural appreciation through Kusiwa Art. The results demonstrate that the use of playful narratives favors the construction of critical-geographical thinking, allowing students to understand the complexity of contemporary territorial dynamics and the importance of preserving biodiversity and indigenous rights.

Keywords: Geography Teaching. Gamification. RPG in Education. Indigenous Lands. Waiãpi.

1. INTRODUÇÃO

A educação geográfica contemporânea enfrenta o desafio de transpor conteúdos curriculares densos para uma linguagem que dialogue com a realidade e o interesse dos alunos nativos digitais. No contexto do 7º ano do Ensino Fundamental, o estudo das dinâmicas territoriais brasileiras exige uma abordagem que vá além da descrição física, alcançando a análise crítica dos conflitos socioambientais. Pesquisas recentes no campo da Metodologia do Ensino de Geografia apontam que a fragmentação entre o conteúdo teórico e a realidade vivida pelos alunos dificulta a construção de um pensamento geográfico crítico, tornando urgente a adoção de

estratégias que promovam o protagonismo estudantil e a empatia intercultural.

Nesse cenário, a gamificação e o uso de jogos de interpretação de papéis (RPG - *Role-Playing Game*) surgem como ferramentas pedagógicas potentes. Estudos sobre tecnologias educacionais demonstram que o uso de narrativas lúdicas favorece a retenção de conceitos complexos, como os de território e biodiversidade. Entretanto, ainda persiste uma lacuna na produção de materiais didáticos que abordem especificamente as tensões fronteiriças e os conflitos em Terras Indígenas (TIs) na região da Amazônia setentrional, muitas vezes tratadas de forma genérica ou superficial nos livros didáticos convencionais.

O problema que motiva esta pesquisa reside na dificuldade de sensibilizar alunos sobre as ameaças reais sofridas pelos povos originários, como o avanço do garimpo ilegal e a extração predatória de madeira. Observa-se que, embora o tema esteja presente na mídia e nos currículos, a distância geográfica e cultural cria uma barreira que impede o aluno de compreender o impacto humano e ecológico dessas invasões. Refletindo a vivência do pesquisador no contexto amazônico, surge o questionamento: de que maneira uma narrativa de RPG inspirada na realidade dos Waiãpi pode servir de instrumento para a identificação e o combate simbólico a esses crimes ambientais em sala de aula?

A justificativa para este estudo pauta-se na necessidade de dar aplicabilidade social aos conteúdos da Geografia, transformando o aluno em um "fiscal" consciente do patrimônio nacional. A escolha pelo povo Waiãpi do Amapá deve-se à sua resistência histórica e à riqueza de sua cultura, sendo essencial que os alunos reconheçam

as TIs não apenas como reservas ecológicas, mas como espaços de direito e resistência cultural garantidos pela Constituição Federal. Assim, o projeto busca mitigar as incertezas sobre como trabalhar temas de alta complexidade política e ambiental de forma ética e engajadora para adolescentes.

Diante do exposto, o objetivo geral deste trabalho é apresentar e analisar a proposta do RPG intitulado "Waiãpis: Guardiões da Terra". Os objetivos específicos incluem: utilizar a gamificação para trabalhar habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC); fomentar o raciocínio lógico e a leitura cartográfica por meio de missões investigativas; e estimular o debate sobre o papel de órgãos como a FUNAI e a Polícia Federal na proteção do território amazônico. Através da jornada do personagem Kadu Waiãpi, pretende-se que o aluno compreenda a indissociabilidade entre a preservação ambiental e a garantia dos direitos territoriais indígenas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Metodologias Ativas e a Gamificação no Ensino de Geografia

A utilização de estratégias lúdicas, como o *Role-Playing Game* (RPG), insere-se no campo das Metodologias Ativas de aprendizagem. Segundo Moran (2018), essas metodologias focam no protagonismo do aluno, permitindo que o aprendizado ocorra por meio da resolução de problemas reais ou simulados. No ensino de Geografia, essa abordagem rompe com a tradição mnemônica e descritiva, permitindo o que se denomina "aprendizagem situada". Ao assumir a *persona* de um guardião da floresta, o aluno deixa de ser um espectador passivo para tornar-se um agente de investigação espacial.

Sob a ótica da Geografia Crítica, autores como Milton Santos (2006) reforçam que o espaço geográfico é um sistema de objetos e sistemas de ações. O RPG "Waiãpis: Guardiões da Terra" operacionaliza essa teoria ao transformar dados estatísticos e conceitos abstratos de desmatamento em uma experiência de empatia e análise territorial. A gamificação, portanto, não é apenas um recurso de entretenimento, mas uma arquitetura pedagógica que facilita a compreensão de categorias geográficas essenciais, como território e lugar, por meio da interatividade e da narrativa.

2.2. O Território Indígena e o Amparo Legal na BNCC

A análise da distribuição territorial e dos conflitos no Brasil é um eixo central da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Fundamental II. A fundamentação deste trabalho encontra amparo na necessidade de reconhecer as territorialidades dos povos originários como direitos legais e históricos. A literatura geográfica contemporânea destaca que a manutenção das Terras Indígenas (TIs) é fundamental não apenas para a reprodução física e cultural desses povos, mas para a regulação climática e conservação da biodiversidade global.

Nesse sentido, a proposta pedagógica mobiliza competências específicas da BNCC para o 7º ano, tais como:

- **EF07GE02:** Analisar a influência dos fluxos econômicos e populacionais na formação socioeconômica e territorial do Brasil, compreendendo os conflitos e as tensões históricas e contemporâneas.
- **EF07GE03:** Selecionar argumentos que reconheçam as territorialidades de povos indígenas e comunidades tradicionais

como direitos legais.

- **EF07GE09:** Utilizar a cartografia como linguagem para interpretar padrões espaciais e identificar pontos de conflito (garimpo e extração de madeira) na TI Waiãpi.
- **EF07GE11:** Caracterizar a dinâmica dos componentes físico-naturais, permitindo que o aluno compreenda o impacto da poluição por mercúrio na hidrografia do Rio Mapari.
- **EF07GE12:** Comparar unidades de conservação existentes no Município de residência e em outras localidades brasileiras, com base na organização do Sistema Nacional de Unidades de Conservação (SNUC). No caso em questão os alunos já haviam trabalhado as Unidades e Conservação e Terras Indígenas do Amapá, que foi o primeiro estado brasileiro a ter todas as terras indígenas demarcadas até o final da década de 1990 (BLASER, 2016).

A literatura aponta que a compreensão desses direitos requer metodologias que simulem a complexidade jurídica e política envolvida na fiscalização ambiental, justificando a inclusão de instituições como a FUNAI e a Polícia Federal no escopo do jogo.

2.3. A Arte Kusiwa Como Expressão de Territorialidade e Identidade

A integração da Arte Kusiwa nesta pesquisa fundamenta-se nos conceitos de Educação Patrimonial e Identidade. Reconhecida pela UNESCO em 2003 como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade, a arte gráfica dos Waiãpi transcende a função estética. Conforme GALLOIS (2002), o sistema gráfico Kusiwa é uma forma de

comunicação e registro de conhecimentos que conecta o povo aos seres espirituais e à ecologia da floresta.

No contexto do RPG, a arte funciona como um marcador de territorialidade. O uso do desenho e das pinturas corporais permite que o aluno visualize a dimensão simbólica do território: a terra não é apenas um recurso econômico, mas um espaço de significado e vida. Essa abordagem encontra sustentação na literatura que defende uma Geografia que valorize os saberes tradicionais (o saber-fazer) como forma de resistência contra a homogeneização cultural e o avanço predatório sobre a Amazônia Setentrional.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um **relato de experiência pedagógica**, com abordagem qualitativa e natureza aplicada. Segundo Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa aplicada objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos. No que tange aos procedimentos, o estudo baseia-se no método de **gamificação via RPG (Role-Playing Game)**, desenvolvido durante o desafio "RPG em 11 dias", adaptado para o contexto do ensino de Geografia.

3.1. Universo e Amostragem da Pesquisa

O universo da pesquisa compreende alunos do **7º ano do Ensino Fundamental** da Escola Estadual Professora Nancy Nina da Costa localizada no estado do Amapá. A amostragem foi selecionada de forma não probabilística por conveniência, focando em turmas que possuíssem em sua grade curricular o estudo das Dinâmicas Territoriais Brasileiras e da Região Norte, totalizando 120 participantes, em um total de três turmas 7A, 7B e 7C.

3.2. Instrumentos e Procedimentos de Coleta de Dados

Para o desenvolvimento e coleta de percepções sobre a atividade, foram utilizados os seguintes instrumentos:

1. **Material Didático Gamificado:** Conjunto de fichas de personagem (Kadu Waiãpi), mapas temáticos da Terra Indígena Waiãpi e textos narrativos baseados em fatos reais de 2022.
2. **Diário de Campo do Observador:** Registro das reações, dúvidas e debates gerados pelos alunos durante as missões.
3. **Produções dos Alunos:** Análise documental dos textos produzidos, mapas de trilhas desenhados e artes gráficas baseadas no padrão Kusiwa.

3.3. Protocolo de Aplicação (O Caminho da Pesquisa)

O procedimento de ensino-aprendizagem foi estruturado em quatro fases sequenciais, cada uma correspondendo a um objetivo pedagógico específico:

- **Fase I - Ambientação e Construção Narrativa:** Apresentação do cenário geográfico (Floresta Amazônica, Município de Pedra Branca do Amapari) e do protagonista Kadu Waiãpi. Nesta etapa, utilizou-se a técnica de *storytelling* para situar o aluno no tempo e espaço do conflito.
- **Fase II - Diagnóstico e Investigação Espacial (Missão 1):** Os alunos receberam textos descritivos e recortes cartográficos. O procedimento consistiu na leitura e interpretação de pistas

(peixes mortos, clareiras e toras de madeira) para a localização geográfica dos pontos de invasão no Rio Mapari.

- **Fase III - Análise Causal e Identificação de Agentes (Missão 2):** Através de diálogos simulados com o Pajé da tribo Najaty, os alunos aplicaram o raciocínio lógico-geográfico para identificar os agentes causadores (garimpeiros e madeireiros) e as consequências físico-químicas (contaminação por mercúrio).
- **Fase IV - Intervenção Institucional e Sistematização (Missão 3 e Final):** Os participantes simularam o acionamento dos órgãos de fiscalização (FUNAI e Polícia Federal). A finalização ocorreu por meio da produção de conteúdo para mídias digitais e oficinas de Arte Kusiwa, integrando saberes tradicionais à tecnologia moderna.

3.4. Análise e Tabulação de Dados

Os dados coletados não foram tabulados de forma estatística, mas sim analisados por meio da **análise de conteúdo**. Os critérios de avaliação do sucesso da metodologia foram: a capacidade de identificação dos direitos territoriais indígenas, o domínio da linguagem cartográfica e a percepção crítica sobre os impactos ambientais na Amazônia. A triangulação de dados entre a teoria da BNCC e as produções práticas dos alunos permitiu validar a eficácia do RPG como ferramenta de ensino.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da sequência didática "RPG: Waiãpis" permitiu a coleta de dados qualitativos que evidenciam o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. A interface visual

utilizada para conduzir a narrativa foi estruturada em slides, apresentando uma identidade visual que remete à temática indígena (Figura 1). A análise das produções dos alunos foi organizada em eixos que refletem os objetivos da pesquisa e as habilidades da BNCC mobilizadas.

Figura 1 – Capa do RPG Waiãpis



Fonte: Acervo dos autores (2022)

Figura 2 – Introdução do jogo

RPG: Waiãpis - Guardiões da Terra - combatendo ameaças

Em uma manhã de janeiro de 2022, na área indígena de uma aldeia Waiãpi que fica na Floresta Amazônica do Amapá.

Kadu sai para pescar e identifica alguns peixes mortos no rio e procura identificar a origem das mortes dos peixes.

Durante o caminho também percebe clareiras em locais que não existiam, e tocos de árvores com marcas de corte com serra, além de toras de madeira nas margens do rio.

Kadu é um dos indígenas mais atentos do povo, muito curioso e gosta de desvendar mistérios.

Você foi escolhido(a) para comandar as ações de Kadu Waiãpi e para auxiliá-lo com o seu personagem nessa aventura dentro da floresta Amazônica para **identificar** e **combater** as causas das mortes dos peixes e da derrubada de árvores na floresta.



Fonte: Acervo dos autores (2022)

Após a introdução da narrativa (Figura 2), os alunos, organizados em grupos, receberam as missões em sequência. O engajamento foi imediato, demonstrando que a estética do jogo serviu como um elemento de imersão fundamental para a aceitação do desafio pedagógico.

4.1. Alfabetização Cartográfica e Investigação Espacial

A Missão 1 foi apresentada de forma contextualizada e trouxe um desafio de análise cartográfica.

Figura 3 – Missão 1

Missão 1 – Onde estamos?

Kadu Waiãpi averiguou e localizou alguns pontos com peixes mortos e também com áreas de extração de madeira. Depois retornou para a aldeia e descreveu os problemas identificados e os locais afetados.

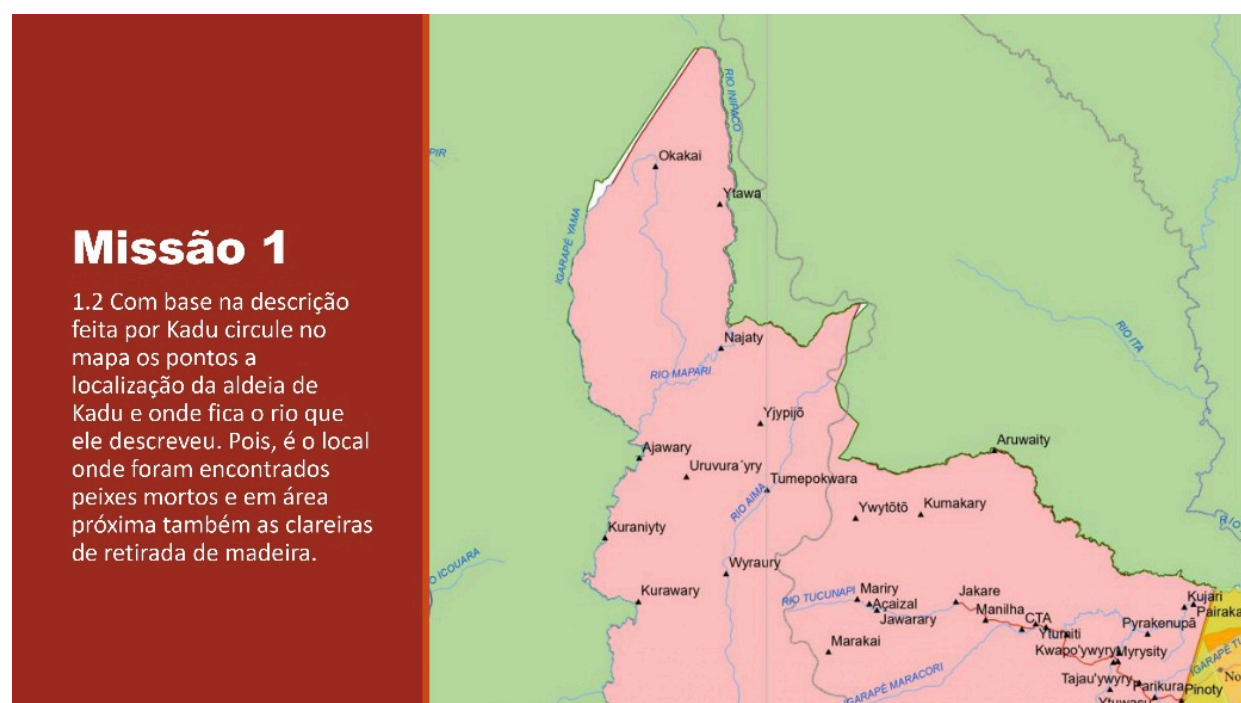
1.1 Leia texto descritivo relatado por Kadu:

“Nós da aldeia Najaty dos Waiãpis do Amapá, temos um grande problema. Quando sai para pescar hoje de manhã, vi alguns peixes mortos nas margens do rio Mapari. Segui mais pra frente, e percebi que tinham umas áreas com várias árvores cortadas, com marcas de motosserra e também toras de madeira nas margens do rio. Temos dois grandes problemas. O primeiro é saber por que os peixes estão mortos no rio? e o segundo, quem cortou aquelas árvores das nossas terras?”

Fonte: Acervo dos autores (2022)

Os dados obtidos na Missão 1 (Figuras 3 e 4) revelaram uma mudança na percepção cartográfica dos participantes. Inicialmente, o mapa era visto como uma representação estática; contudo, ao utilizarem o recorte da Terra Indígena Waiãpi para localizar pontos de invasão (Figura 4), os alunos exercitaram a habilidade **EF07GE09**.

Figura 4 – Desafio da Missão 1



Fonte: Acervo dos autores (2022)

Como *feedback* para a solução da missão 1 os alunos receberam o seguinte texto: “Parabéns! Você identificou onde estamos. Com base no texto descrito por Kadu Waiãpi a área é da aldeia Najaty que fica próxima do Rio Mapari, na porção norte das Terras Indígenas Waiãpi no Amapá, em área do município de Pedra Branca do Amapari.”

Este texto indica que os alunos exercitaram as habilidades **EF07GE03** e **EF07GE04** da BNCC, ao identificarem as várias aldeias dos povos indígenas, suas proximidades com os principais rios da região, reconhecendo que os povos tradicionais ocupam estas áreas, assim como os ribeirinhos e outros povos da floresta.

Em seguida, avançaram para a Missão 2 (Figura 5) que consistia na análise do relato feito pelo pajé para que os alunos possam identificar quais são os principais agentes de ameaças, e principais responsáveis pelos danos causados nas terras indígenas.

As Figuras 5 e 6 materializam o conflito central sob a perspectiva do Pajé, forçando o aluno a realizar uma **análise de causalidade**. Ao identificar os 'garimpeiros' e 'madeireiros' como agentes de degradação, o aluno opera a habilidade **EF07GE03**, diferenciando o uso sustentável da floresta pelo povo Waiãpi da exploração predatória externa.

Figura 5 – Desafio 1 da Missão 2

Missão 2 – Quem nos ameaça?

Após o relato de Kadu o pajé disse:

"Moramos há muito tempo nessas terras aqui, nós sabemos que a morte de peixes nos rios é causada pelo 'homem branco'. Sabemos que eles usam produtos químicos como o Mercúrio e jogam na água, a poluição causa a morte dos peixes. A cobiça do homem por ouro e riquezas da nossa terra e da nossa floresta, faz eles cavarem, e usar esses produtos".

Com base no texto do relato do pajé, Kadu Waiãpi já sabe quem pode ser os invasores que estão causando a mortalidade dos peixes. Marque das opções abaixo que é o invasor que está causando a morte dos peixes?

- (A) Pescadores esportivos
- (B) Fazendeiros
- (C) Ribeirinhos
- (D) Garimpeiros
- (E) Estrangeiros

Fonte: Acervo dos autores (2022)

Na Figura 5 após relato do Pajé os alunos são questionados quem é o principal agente que causa a mortalidade dos peixes.

Figura 6 – Desafio 2 da Missão 2

Missão 2 – Quem nos ameaça?

O pajé falou também:

"Nossa Floresta, é nossa casa, usamos o que tem nela, cuidamos dela, só tiramos o que precisamos. Hoje temos ferramentas que o homem branco também usa, construímos também usando machado e serra, mas, se não fomos nós que cortamos essas árvores, só pode ser homem branco que corta árvore pra vender. Eles estão invadindo, matando parte da nossa casa. Temos que combater isso!"

Com base no texto do relato do pajé, Kadu Waiãpi é tão esperto que já sabe quem são os invasores que estão cortando árvores. Marque das opções abaixo que é o invasor quem está cortando árvores nas Terras Indígenas?

- (A) Curandeiro
- (B) Fazendeiros
- (C) Madeireiros
- (D) Garimpeiros
- (E) Boiadeiros

Fonte: Acervo dos autores (2022)

Na Figura 6 os alunos têm que responder quem são os principais invasores que cortam as árvores. Após as respostas dos grupos, eles

recebem o desafio 3 da Missão 3 (Figura 7) que inclui uma sequência de questões sobre quais ações os povos indígenas devem fazer para solucionar os problemas que foram apresentados.

Figura 7 – Desafio 3 da Missão 2

Missão 2 – Quem nos ameaça?

Mas, sua missão não acaba por aqui. O cacique convocou os guerreiros e guerreiras da comunidade para decidir os seguintes pontos:

- 1 O que fazer para combater esses invasores?
- 2 Tirar fotos dos locais que estão sendo invadidos.
- 3 Faça uma descrição detalhada dos problemas e dos possíveis invasores.

Faça um texto curto descrevendo o que fazer para combater os invasores. Use fotos pesquisadas na internet para representar os locais que estão sendo invadidos. Escreva também quais são os problemas do mercúrio, garimpagem e corte de árvores na floresta.

O **cacique** disse: “Somos uma das aldeias Waiãpi, somos mais de mil indígenas, povos do norte, guerreiros! Temos o direito sobre estas terras, direito reconhecido por lei desde 1996. Não estamos sozinhos! Temos como nossos aliados, a **FUNAI** e nossas Associações – Associação dos Povos Indígenas Waiãpi do Triângulo do Amapari **APIWATA**, Associação Wajãpi Terra Ambiente e Cultura **AWATAC** e o Conselho das Aldeias Wajãpi **APINA**. Além deles temos também a **Polícia Federal**, que tem o poder de nós dá segurança também.”

Fonte: Acervo dos autores (2022)

A progressão de dificuldades apresentada conforme as missões avançam, são elementos do game design, no que se refere à criação das fases dos jogos. Essa estratégia de *game design* visa garantir a **curva de aprendizagem** e manter o **fluxo (flow)** do jogador, assegurando que o domínio das mecânicas iniciais sirva de base para os desafios subsequentes de maior complexidade cognitiva.

Por sua vez na Missão 3 (Figura 8), os alunos recebem um texto indicando quais são os aliados no combate aos problemas apresentados.

Figura 8 – Missão 3

Missão 3 – Nossa Terra, nossos aliados!

Leia sobre dois dos nossos aliados:

FUNAI

Sua missão institucional é proteger e promover os direitos dos povos indígenas no Brasil. Cabe à Funai promover estudos de identificação e delimitação, demarcação, regularização fundiária e registro das terras tradicionalmente ocupadas pelos povos indígenas, além de monitorar e fiscalizar as terras indígenas.

Referência: <https://www.gov.br/funai/pt-br/aceso-a-informacao/institucional/Institucional>

POLÍCIA FEDERAL

Artigo 144 da Constituição, a função da PF é exercer a segurança para a preservação da ordem pública e da segurança das pessoas e do patrimônio.

Qual é a função da Polícia Federal? Prevenir e reprimir o contrabando e o descaminho, sem prejuízo da ação fazendária e de outros órgãos públicos nas respectivas áreas de competência; Exercer as funções de polícia marítima, aeroportuária e de fronteiras; Exercer, com exclusividade, as funções de polícia judiciária da União.

Referência: <https://blog.lfg.com.br/profissoes/policia-federal/>

Fonte: Acervo dos autores (2022)

Após a leitura dos textos, eles recebem uma instrução de desafio de pesquisa sobre tópicos específicos para completar a Missão 3 (Figura 9):

Figura 9 – Missão 3 - pesquisas

Missão 3 – Nossa Terra, nossos aliados!

3.1 Após ler sobre qual é o papel da FUNAI e Polícia Federal. Sabemos que os Waiãpis têm que acionar a FUNAI e a Polícia Federal para ajudar eles na identificação dos invasores e que essas autoridades tomem as medidas cabíveis seguindo as leis brasileiras.

Agora pesquise sobre casos de invasões em áreas indígenas, e também quais são os riscos de garimpagem, queimadas e desmatamentos na Floresta Amazônica, em especial nas áreas indígenas.

3.2 Pesquise também quais são as características naturais do local - clima, vegetação, hidrografia, bioma. Faça um texto descritivo ou postagem explicando detalhes dessas paisagens naturais.

Os resultados dessas pesquisas podem ser publicados na forma de textos em postagens no Instagram.

Fonte: Acervo dos autores (2022)

Por fim, o desafio final (Figura 10) foi apresentado para os alunos:

Figura 10 – Desafio final

Missão Final!

Pensaram que acabou? Ainda não. Os guerreiros e guerreiras da comunidade Waiãpi fizeram a sua pintura corporal, que é conhecida como Arte Kusiwa, entraram em contato com suas Associações, com a FUNAI e com a Polícia Federal.

Os órgãos citados conseguiram identificar os invasores e aplicaram as medidas cabíveis.

Para finalizar você deverá pesquisar sobre Arte Kusiwa, para fazer um desenho que represente qual pintura corporal você faria no rosto para participar da festa de comemorar esta vitória dos Waiãpis - Guardiões da Terra.

Fonte: Acervo dos autores (2022)

Embora a Missão 3 e o Desafio Final (Figuras 9 e 10) tenham sido apresentados e discutidos teoricamente, a execução prática da pesquisa digital foi impossibilitada pela ausência de infraestrutura tecnológica no laboratório de informática da unidade escolar no período. Contudo, a mediação docente permitiu que os alunos compreendessem as etapas de solução, mantendo o alcance pedagógico dos objetivos propostos.

A tabela abaixo sintetiza a evolução do raciocínio geográfico observada durante as etapas de investigação:

Tabela 1 – Matriz de Evolução do Raciocínio Geográfico por Missão

Etapas da Missão	Operação Mental do Aluno	Competência/Conceito Geográfico Aplicado
Missão 1: "Onde Estamos?"	Identificação de evidências físicas (peixes mortos, clareiras) e	Alfabetização Cartográfica: Orientação,

	localização via coordenadas/mapas.	escala e análise de redes hidrográficas.
Missão 2: "Quem nos Ameaça?"	Diferenciação entre uso sustentável (indígena) e exploração predatória (invasores).	Territorialidade e Conflitos: Identificação de agentes antrópicos e impactos socioambientais.
Missão 3: "Nossa Terra, Nossos Aliados?"	Reconhecimento do aparato institucional e jurídico (FUNAI/PF) na proteção territorial.	Geografia Política e Cidadania: Compreensão do papel do Estado e dos direitos originários.
Missão Final: "Sistematização"	Representação simbólica da vitória e apropriação da identidade cultural (Kusiwa).	Educação Patrimonial: Valorização da identidade étnico-cultural e da alteridade.

Fonte: Elaborada pelos autores (2026).

A discussão desses dados permite inferir que a gamificação reduz o nível de abstração da cartografia. Ao correlacionar a hidrografia com os focos de poluição por mercúrio, o aluno compreende que o rio não é apenas um recurso natural, mas um conector de impactos socioambientais, corroborando a tese de que o mapa é uma linguagem de poder e um instrumento de denúncia.

4.2. O Papel do Estado e a Defesa da Territorialidade

Na transição para a Missão 3 (Figura 8), a análise focou na compreensão do aparato estatal brasileiro. Os resultados demonstraram que a maioria dos alunos desconhecia as funções específicas da FUNAI e da Polícia Federal (PF) antes do contato com o jogo. Após a mediação por meio dos textos informativos e a simulação da denúncia, observou-se a consolidação da habilidade **EF07GE11** e **EF07GE12**.

A comparação entre os conhecimentos prévios e as descrições finais dos alunos indica uma desconstrução do imaginário de "isolamento" indígena. Os participantes passaram a identificar as Associações (APIWATA, AWATAC e APINA) como aliadas estratégicas e agentes políticos ativos. Esse achado dialoga com a posição de autores que defendem o ensino de uma Geografia política atuante, na qual o aluno reconhece a Constituição Federal de 1988 como o marco garantidor dos direitos originários e da integridade territorial.

4.3. Síntese Cultural: Arte Kusiwa e Tecnologia

O encerramento do jogo propôs a produção de conteúdo para redes sociais e a elaboração de desenhos baseados na Arte Kusiwa. A análise dessas proposições revelou um elevado nível de envolvimento afetivo e intelectual. Diferente de uma tarefa escolar convencional, a simulação da pintura corporal para a "festa da vitória" simbolizou a apropriação da identidade do personagem Kadu e o sentimento de pertencimento à causa defendida na narrativa.

A discussão sobre os impactos do mercúrio e o desmatamento, integrada à valorização da **Arte Kusiwa**, permitiu que o aluno visualizasse as consequências biofísicas imediatas da extração de ouro sobre a cultura material e imaterial. Os principais resultados qualitativos podem ser observados na mudança de discurso dos alunos, que abandonaram termos pejorativos e passaram a utilizar conceitos como "tradicionalidade", "sustentabilidade" e "soberania". Este resultado é crucial, pois demonstra que a metodologia do RPG foi capaz de superar a barreira da alteridade, promovendo uma educação patrimonial autêntica e humanizada.

Ao confrontar esses resultados com os achados de pesquisas sobre gamificação (MORAN, 2018), confirma-se que o desafio e a narrativa são motores mais eficazes para a aprendizagem geográfica do que a exposição verbal isolada. O problema de pesquisa — a sensibilização para os conflitos na Amazônia — encontrou sustentação na prática, onde o "fazer geográfico" tornou-se indissociável do agir cidadão.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação do projeto "Waiãpis: Guardiões da Terra" permitiu concluir que a gamificação, quando estruturada com intencionalidade pedagógica, atua como um catalisador para a compreensão de dinâmicas territoriais complexas. Os resultados evidenciaram que os objetivos propostos na introdução foram plenamente atingidos, uma vez que os alunos conseguiram transitar da identificação de problemas ambientais locais para a compreensão das garantias legais e institucionais que protegem as Terras Indígenas no Brasil.

A suposição inicial de que o RPG facilitaria a alfabetização cartográfica foi confirmada. O uso do mapa como ferramenta de investigação transformou um conteúdo técnico em um instrumento de leitura crítica do espaço, permitindo que os alunos operassem conceitos de hidrografia e pressão antrópica de forma integrada. Teoricamente, o trabalho contribui ao demonstrar que a Geografia Escolar pode superar o distanciamento entre o livro didático e a realidade amazônica, utilizando a narrativa para humanizar dados sobre conflitos de terra e crimes ambientais.

Do ponto de vista prático, a principal contribuição desta pesquisa é a proposição de uma metodologia replicável que une o protagonismo

juvenil à educação patrimonial. A inserção da Arte Kusiwa não foi apenas um complemento estético, mas uma estratégia eficaz de sensibilização intercultural que combateu estereótipos e promoveu o respeito à diversidade étnica. A experiência revelou que, ao situar o aluno como o personagem Kadu, os obstáculos geográficos converteram-se em desafios lógicos, tornando o conhecimento jurídico e socioambiental uma ferramenta essencial para a "sobrevivência" dentro da narrativa e para a cidadania fora dela.

Apesar do êxito, o estudo apresentou limitações quanto ao tempo de execução das missões, que exigiram um ritmo acelerado para cobrir todas as etapas da BNCC previstas. Para futuros estudos e novas aplicações do método, sugere-se a expansão do cronograma para permitir uma maior profundidade na fase de produção de mídias digitais, além da possibilidade de incluir debates interdisciplinares com a área de Ciências Naturais para o estudo detalhado da toxicologia do mercúrio.

Por fim, conclui-se que metodologias ativas baseadas em jogos de interpretação são fundamentais para uma educação geográfica que se pretenda crítica e humanizadora. O "RPG em 11 dias" provou ser mais do que um recurso lúdico; consolidou-se como uma estratégia de resistência pedagógica que prepara o aluno para compreender e defender o patrimônio socioambiental brasileiro, reafirmando o papel da escola na formação de guardiões conscientes de seus territórios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLASER, Ana. Wajãpi comemoram 20 anos da demarcação sua Terra Indígena. 2016. Disponível em:

<https://institutoiepe.org.br/2016/08/wajapi-comemoram-20-anos-da-demarcacao-sua-terra-indigena/>. Acesso em 10 mar. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 15 mar. 2026.

FUNAI – Fundação Nacional do Índio. **Terras Indígenas**. Brasília: Funai, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/funai/pt-br/atuacao/terras-indigenas>. Acesso em: 10 mar. 2022.

GALLOIS, Dominique Tilkin. **Arte iconográfica Waiãpi**. In: GRUPIONI, Luís Donisete Benzi (Org.). *Arte Indígena no Brasil*. São Paulo: Global, 2002.

MAIA, Edson. **RPG: Waiãpis – Guardiões da Terra**. Material Pedagógico (Projeto RPG em 11 dias). Amapá, 2022.

MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: uma abordagem teórica**. Porto Alegre: Penso, 2018.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. 4. ed. São Paulo: EdUSP, 2006.

UNESCO. **Arte gráfica e pintura corporal Kusiwa dos Wajãpi**. Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade, 2003. Disponível em:

<https://ich.unesco.org/en/RL/oral-and-graphic-expressions-of-the-wajapi-00049>. Acesso em: 15 mar. 2026.

¹ Especialista em Docência para Educação Profissional - SENAC-AP. Especialista em Tecnologias para Aplicações Web - UNOPAR. Bacharel e Licenciado em Geografia - UNIFAP. Graduado em Web Design e Programação - UNISUL. Professor de Geografia na Educação Básica do Governo do Estado do Amapá. Dev Full Stack. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica – PROFEPT-IFAP. Bacharel em Sistemas de Informação - FACULDADE SEAMA. Docente no Instituto Federal do Amapá – IFAP nos cursos de Licenciatura em Informática, Tecnologia em Redes de Computadores, Inteligência Artificial e Pós-Graduação em Informática. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Discente de Pedagogia – Universidade Federal do Paraná - UFPR. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)