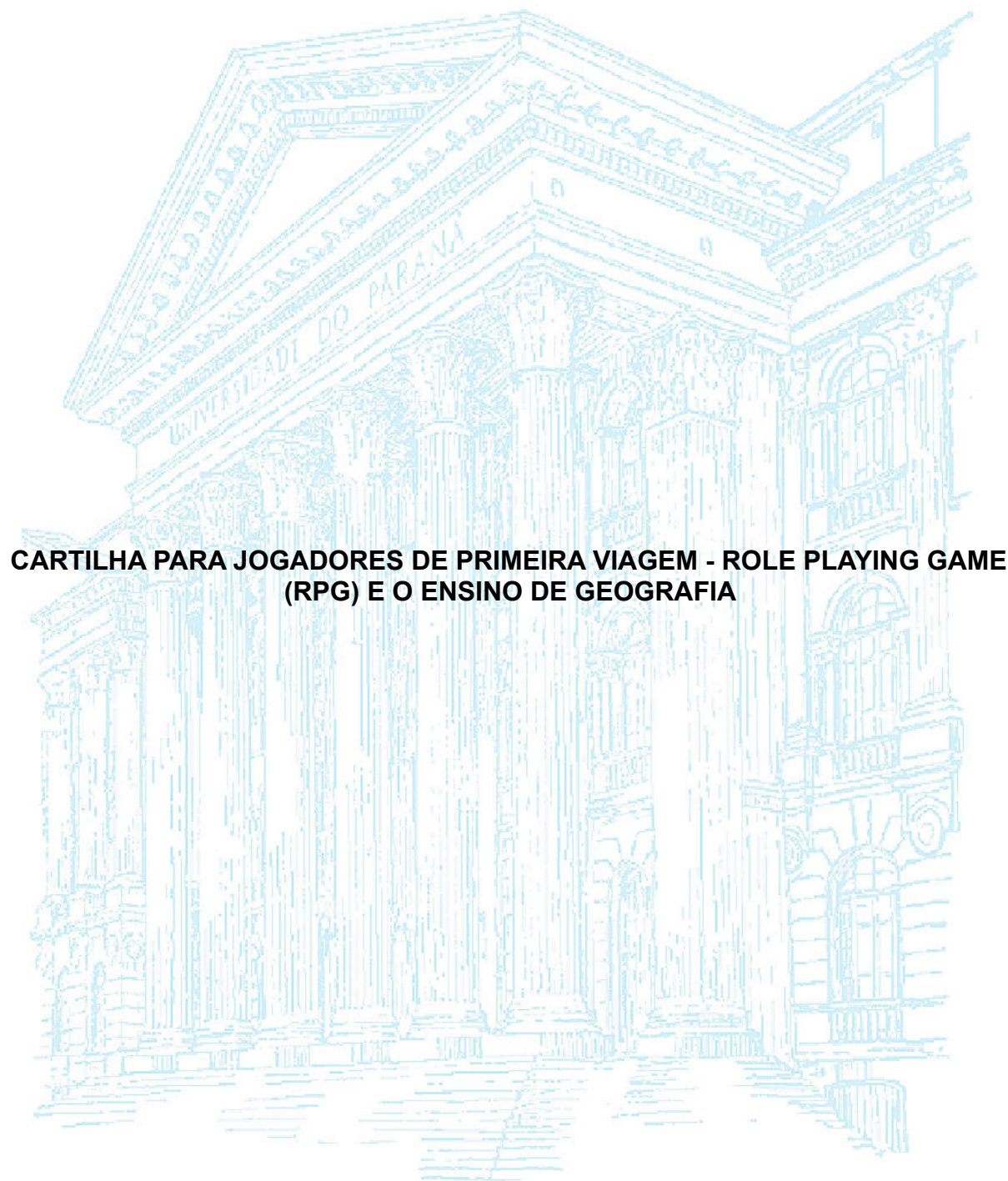


UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

GUILHERME STRAPASSON DOS SANTOS



**CARTILHA PARA JOGADORES DE PRIMEIRA VIAGEM - ROLE PLAYING GAME
(RPG) E O ENSINO DE GEOGRAFIA**

**CURITIBA
2023**

GUILHERME STRAPASSON DOS SANTOS

**CARTILHA PARA JOGADORES DE PRIMEIRA VIAGEM - ROLE PLAYING GAME
(RPG) E O ENSINO DE GEOGRAFIA**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência para a obtenção de nota na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso - Licenciatura em Geografia I, do curso de Geografia, sob orientação do Profº. Ms. Alcione Luis Pereira Carvalho.

Curitiba
2023

Se você quiser
Se você se esforçar
Se você treinar
Se você entrar de cabeça
Se você se concentrar
Nada garante que você vai conseguir
Daniel Sarcinelli Furlan (2018)

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente as orientações regidas pelo Prof. Ms. Alcione Luis Pereira Carvalho, que me auxiliou ao longo dessa caminhada.

A banca orientadora composta pelo Prof. Dr. Roberto Filizola e Prof. Dr. Wolf Dietrich Gustav Johannes Sahr.

Aos amigos que estiveram presentes ao longo da realização do TCC.

A minha família.

E a UFPR, que me proporcionou anos incríveis dentro da instituição.

RESUMO

O desinteresse escolar é um problema muito debatido entre professores e pesquisadores, sendo necessário buscar novos recursos para motivar os estudantes que não veem sentido no que estão aprendendo. Jogos são um dos recursos que muitas vezes prendem a atenção dos jovens, isso acontece devido ao seu elemento lúdico e interativo. O presente trabalho buscará relacionar o ensino da Geografia para alunos de nonos anos com elementos do *Role Playing Game* (RPG). Para desenvolver o enredo da história que será contada, utilizará como base as Habilidades presentes na BNCC de nono ano, assim como livros didáticos e seus conteúdos. O *Role Playing Game* (RPG) tem como finalidade utilizar a imaginação, interpretação e desenvolver o trabalho em equipe entre os envolvidos. Elaborou-se uma cartilha didática onde professores poderão utilizar como base para realizar com seus alunos. A cartilha tem como finalidade explicar como o *Role Playing Game* (RPG) pode ser utilizado nas aulas; desenvolver um enredo que servirá como ponto de partida para a história que será contada pelos alunos; personagens da história; e sistema de jogo. Servindo como um guia para pessoas que nunca jogaram esse tipo de jogo e tornando a aula um local que dará voz ativa para os alunos. A cartilha possui teor introdutório e serve como base para como desenvolver uma história de *Role Playing Game* (RPG) através dos conteúdos propostos pela BNCC.

Palavras-Chave: ensino de geografia; role playing game; bncc.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Capa do box de DVD da série animada Dungeons & Dragons (IMDb).	13
Figura 2: Pôster oficial do filme (DnDMovie - Twitter).	14
Figura 3: Capas dos episódios de Crônicas de Ghanor (Jovem Nerd).	15
Figura 4: Capas dos episódios de RPG Cyberpunk (Jovem Nerd).	17
Figura 5: Capas dos episódios de RPG Call of Cthulhu (Jovem Nerd).	18
Figura 6: Mestre e jogadores do RPG Ordem Paranormal: Calamidade (Cellbit).	20
Figura 7: Jogadores caracterizados de seus personagens (Critical Role).	21
Figura 8: Animação The Legend of Vox Machina (Critical Role / Amazon Prime Video).	22
Figura 9: Personagens da segunda campanha (Critical Role Wiki).	23
Figura 10: Habilidades de Geografia do Nono Ano (BNCC, 2017).	27
Figura 11: Valores e Modificadores - Daphne	32
Figura 12: Valores e Modificadores - Henry	33
Figura 13: Valores e Modificadores - Birgit	34
Figura 14: Valores e Modificadores - Milton	35
Figura 15: Valores e Modificadores - Ayane	36
Figura 16: Valores e Modificadores - Moses	37
Figura 17: Valores e Modificadores - Ursula	38
Figura 18: Valores e Modificadores - Zhuo	39
Figura 19: Tabela de Classe de Dificuldade dos Desafios (Wizards of the Coast, 2014).	40
Figura 20: Tabela de Valores e Modificadores de Habilidades (Wizards of the Coast, 2014).	41

LISTA DE ABREVIATURAS

CD - Classe de Dificuldade

d20 - Dado de vinte faces

D&D e DnD - Dungeons and Dragon

LARPG - Live Action Role-Playing Game

MMORPG - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game

NPC - Non-Player Character

RPG - Role Playing Game

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. REVISÃO DA LITERATURA	10
2.1. Breve História do RPG	10
2.2. Tipos de RPG	11
2.3. RPG Como Forma de Entretenimento Através das Mídias	12
2.4. O Uso do RPG no Ensino	24
2.5. Metodologia Ativa	25
2.6. Os Conteúdos do Nono Ano Presentes nos Livros Didáticos e BNCC	26
3. ELABORAÇÃO DA CARTILHA	28
3.1. Etapas	28
3.2. Definindo os Conteúdos e Tema do Jogo	29
3.3. Personagens	31
3.4. Sistema de Jogo	39
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
5. REFERÊNCIAS	45

1. INTRODUÇÃO

O desinteresse escolar dos alunos e alunas é muito perceptível em determinadas escolas, sendo necessário pensar em ferramentas e meios que consigam atrair a atenção dos educandos, assim como tornar as aulas e o ambiente escolar um local de representatividade e que seja acolhedor para todos os alunos e alunas. Vale destacar que não existe um método mais correto que outro, e sim aquele que melhor se encaixa para aquele contexto.

Utilizar o *Role Playing Game* (RPG), que em tradução livre seria algo como jogo de interpretação, traz para as aulas um elemento inovador na relação usual e tradicional professor e aluno. Nesse contexto, o principal agente são os próprios estudantes, que desempenharão papel ativo durante a aula, e o professor será apenas o mediador e contador de história em determinados momentos. Isso faz com que os alunos sejam a parte principal da aula, além de criar algo interativo para chamar a atenção e desenvolver assuntos relacionados à geografia. O intuito é utilizar elementos das aulas anteriores e do cotidiano, visando o senso crítico, percepção, noção de mundo, e de certo modo, identificar o que os alunos compreenderam das últimas aulas.

Será usado como base o BNCC de Geografia do nono ano, onde será utilizado elementos das Habilidades, assim como suas temáticas. O livro didático será de suma importância para analisar a compatibilidade do que é exigido na BNCC, além de ser utilizado como base para o roteiro da história.

O RPG é algo lúdico e que não precisa de nada além de papel, lápis, borracha, alguns dados poliédricos e principalmente a imaginação. De modo geral, os jogadores desempenham o papel dos protagonistas da história, e irão ter que juntar forças com outros companheiros para alcançar um objetivo em comum. O denominado RPG de mesa costuma ser jogado com no mínimo três jogadores além do *Dungeon Master*, ou comumente chamado, mestre, nome dado a quem irá ser o narrador da história assim como os personagens não jogáveis (*Non-player character* ou NPC). Como uma sala de aula geralmente possui muitos alunos, uma das alternativas seria utilizar cada fileira como um personagem, porém, para não ficar algo desorganizado, seriam escolhidos porta-vozes de cada fileira, sendo composto por um menino e uma menina, que seriam os responsáveis por dizer as ações do

personagem, mas essas ações devem ser decididas pelo grupo (fileira) e não individualmente.

2. REVISÃO DA LITERATURA

2.1. Breve História do RPG

Como o presente trabalho usará como base elementos da 5ª edição de *Dungeons and Dragons*, seu foco será em explicar brevemente sobre sua origem. O primeiro jogo oficialmente denominado de RPG foi criado por Gary Gygax e Jeff Perren em 1971. Denominado de *Chainmail* (1971), o jogo era um *WarGame* com temática medieval e já apresentava um sistema de regras que facilitava os combates, além de poderes mágicos e habilidades para determinados tipos de personagens. Outro jogo que tinha a mesma proposta, porém apresentava regras confusas e sem muita coerência em determinados momentos era *Blackmoor* (1970), desenvolvido por Dave Arneson. Quando Arneson descobriu sobre *Chainmail* (1971), resolveu se encontrar com os criadores para trocar ideias e melhorar ambos os jogos. Foi em 1973 que Gary Gygax e Dave Arneson lançaram a primeira edição do famoso jogo *Dungeons and Dragons*, também conhecido como D&D ou DnD (SCHMIT, 2008). Pouco a pouco, novos jogos de RPG foram aparecendo com temáticas diversas, e em alguns casos, aprimorando seu sistema de jogo. No caso do D&D, no ano de 1977, foi desenvolvido um conjunto básico para introduzir novos jogadores e simplificar diversos recursos. Posteriormente, foram criadas edições mais difíceis, como é o caso da *Expert*, *Companion*, *Master* e *Immortal*, além de uma terceira edição do conjunto básico e uma segunda edição do conjunto *Expert*. No ano de 1997, a empresa de Gary Gygax que desenvolvia os livros de D&D foram vendidas para a *Wizards of the Coast*, e no ano de 1999, a *Wizards* se tornou uma subsidiária da Hasbro. Nos anos 2000, já no controle da *Wizards of the Coast*, é lançada a terceira edição de *Dungeons and Dragons* onde introduz o sistema d20, onde utiliza mais dados além do dado de seis faces, sendo eles os dados de quatro, seis, oito, dez, doze, vinte e cem faces, além de disso, o jogador precisa somar ou subtrair o valor tirado no dado com seu modificador. Três anos depois, uma versão complementar denominada *Dungeon & Dragons* versão 3.5 foi lançada com o

mesmo sistema de jogo além de algumas melhorias da versão anterior. A sua quarta edição foi lançada no ano de 2008 e por fim, a sua quinta e última edição lançada até o momento foi no ano de 2014, onde apresentou mudanças significativas no modo de jogo e personagens. As informações anteriores foram encontradas através do site *darkshire.net*¹, desenvolvida por Kim (2008) e outros colaboradores, onde apresentou uma enciclopédia detalhada com datas e algumas informações extras de livros e jogos de RPG ao longo dos anos. Vale destacar que os livros de *Dungeons and Dragons* beberam da fonte de livros de fantasias como O Senhor dos Anéis e O Hobbit, do escritor John Ronald Reuel Tolkien (J. R. R. Tolkien), porém algumas criaturas mudaram de nomes por questões de direitos autorais (SCHMIT, 2008).

2.2. Tipos de RPG

Não existe um único tipo de RPG, sendo possível ser jogado de diferentes maneiras. Sendo breve, existe o RPG de mesa, sendo o mais clássico dentre todos. É jogado com um mestre (pessoa que narra os acontecimentos e interpreta *non-player character*, também conhecidos como NPC, ou em tradução livre, personagem não jogável) e um grupo de jogadores que pode variar de três até dez pessoas. O termo mesa é utilizado para se diferenciar dos demais, porém, pode ser jogado de forma remota, através de celulares ou computadores, mas mantém as mesmas características quando jogado de forma presencial (AZEVEDO, 2019).

As aventuras-solo, diferente do anterior, não necessitam de um mestre para conduzir a história, pois ela já está pré definida ao longo do livro, sendo necessário apenas o jogador escolher qual caminho escolherá (AZEVEDO, 2019). Nesse caso, o livro dará algumas opções, e o jogador consultará a página indicada pela opção. Esse modo cria diversas possibilidades diferentes, sendo possível jogar inúmeras vezes e criar finais alternativos.

Uma versão mais atualizada da aventura-solo, seriam os títulos interativos desenvolvidos pela plataforma de streaming Netflix, como por exemplo a série *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), seu primeiro título com esse tipo de recurso (AZEVEDO, 2019). Você Radical (2019); e Carmen Sandiego: Roubar ou Não, Eis a

¹ <https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/encyclopedia/>

Questão (2020). Em ambos os títulos, você decide o que irá acontecer em seguida, porém suas escolhas são limitadas em comparação a aventura-solo.

O *live action* RPG (LARPG) é diferente dos demais, pois, a atuação e a sua forma de se vestir são os seus principais pontos desse estilo de jogo. Nesse modo, os jogadores se vestem a caráter e interpretam seus personagens, dando um tom de uma peça teatral e tornando a narrativa mais viva (AZEVEDO, 2019).

Existem diferentes tipos de RPGs eletrônicos na atualidade, um dos mais famosos é o Final Fantasy, desenvolvido pela Square Enix. Essa franquia possui diversos jogos, possuindo campanhas em modo *single player* (um jogador) ou online (MMORPG). Os *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), que em tradução livre seria algo como jogo de interpretação de personagens online para múltiplos jogadores, são jogos que comportam uma grande quantidade de jogadores em seus servidores online (AZEVEDO, 2019). Nesses jogos, existe uma narrativa por trás, porém, a maioria dos jogadores não prestam atenção nela, focando apenas em deixar o seu personagem mais forte. No Brasil, alguns dos MMORPG mais populares são: *Ragnarök Online*, *Tibia*, *Perfect World*, *World of Warcraft*, *Mu Online*, *New World* e *Lost Ark*.

Outro modo de *role play* que ganhou força nos últimos anos é o *Grand Theft Auto Role Play*, comumente chamado de GTA RP. A franquia *Grand Theft Auto* é um jogo mundialmente conhecido, porém a versão *Role Play* do jogo não foi desenvolvida pela Rockstar, que é a desenvolvedora do jogo, e sim por fãs através de *mods* que são modificações criadas por fãs (CARNEIRO, 2022). No jogo, você cria seu avatar e desenvolve uma história para ele, podendo ser o que desejar dentro do jogo, desde ladrão, policial, médico, motorista de táxi, entre outras profissões. A interação com outros jogadores faz com que a interpretação se torne algo primordial, enriquecendo o mundo em que os personagens estão inseridos.

2.3. RPG Como Forma de Entretenimento Através das Mídias

O RPG como forma de entretenimento não é uma novidade. Uma adaptação conhecida no Brasil é o desenho intitulado Caverna do Dragão, sendo seu nome original *Dungeons & Dragons*, mesmo nome dos livros da empresa *Wizards of the Coast*, atual detentora dos direitos da marca. Foi lançada nos Estados Unidos no ano de 1983 pelo canal americano CBS e produzida pela *Marvel Productions*. No

Brasil, a animação chegou no ano de 1985 pela Rede Globo. A animação possui 27 episódios no total, contendo três temporadas (MAGALHÃES e PEREIRA, 2021).

A animação conta a história de seis jovens que são teletransportados magicamente para um novo mundo repleto de seres e criaturas, após andarem em uma montanha russa com o nome de Caverna do Dragão. Os aventureiros buscam uma forma de sair desse mundo e voltarem para casa, mas sempre são impedidos pelo Vingador, antagonista da história (MAGALHÃES e PEREIRA, 2021). Muitos elementos dos livros podem ser encontrados tais como monstros e armas mágicas, além do personagem Mestre dos Magos, ser uma representação do mestre de uma campanha de RPG, sendo aquele que guia os personagens para as aventuras.

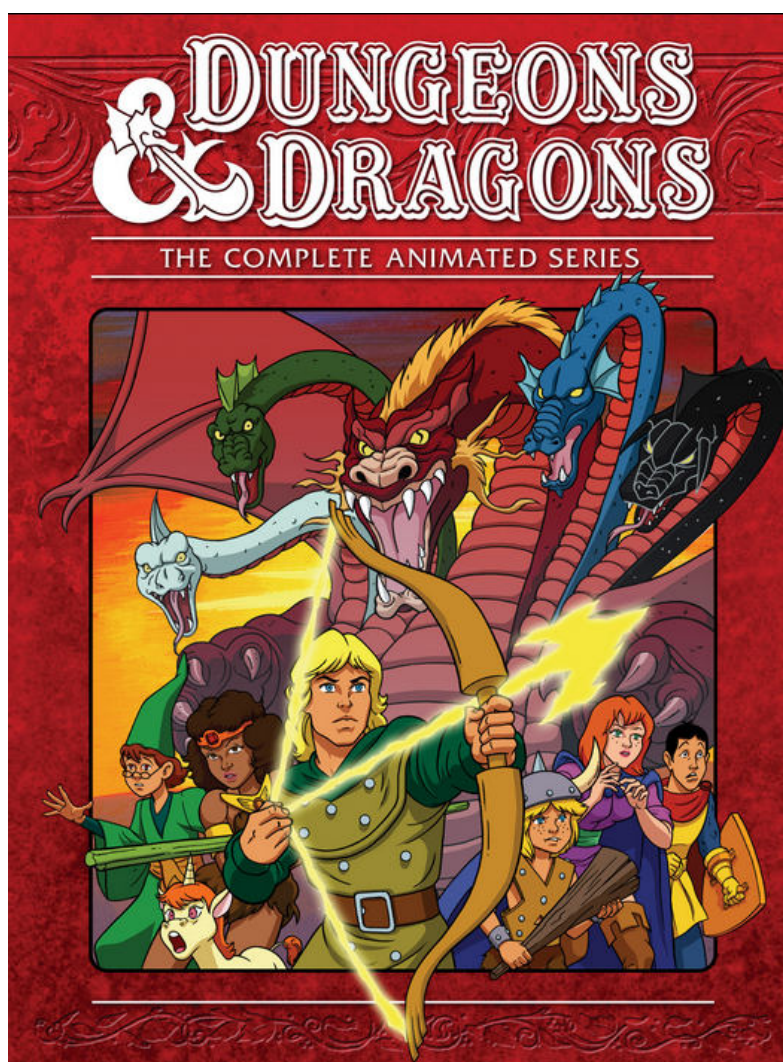


Figura 1: Capa do box de DVD da série animada *Dungeons & Dragons* (IMDb).

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0085011/mediaviewer/rm2040997888/?ref=tt_ov_i

Acesso em 20 de dez. de 2022.

A franquia também já foi adaptada pelo cinema no ano 2000, porém, não foi bem aceita pela crítica especializada e também pela audiência. Um novo filme, sem relação nenhuma com o lançado anos atrás, será lançado em 2023, sendo distribuído pela Paramount Pictures. Segundo sua sinopse, um grupo de aventureiros junta-se para realizar um roubo de uma relíquia perdida, porém, as coisas começam a se complicar quando outras pessoas também buscam o item roubado (DUNGEONS AND DRAGON HONOR AMONG THIEVES, 2022).



Figura 2: Pôster oficial do filme (DnDMovie - Twitter).

Fonte: <https://twitter.com/DnDMovie/status/1600853327394504704/photo/1> Acesso em 20 de dez. de 2022

Outra mídia que ganha destaque é o podcast. No Brasil, o RPG mais conhecido nesse tipo de mídia pertence ao site Jovem Nerd², que atualmente faz parte do grupo Magazine Luiza, após ser comprado no ano de 2021. O podcast que apresenta diversos temas em seus programas, além dos especiais de RPG, costuma ser ouvido por mais de 1 milhão de pessoas, e seu site apresenta mais de

² <https://jovemnerd.com.br/>

12 milhões de acessos por mês (FOLHA, 2021). O site foi criado em 2002 por Alexandre Ottoni de Menezes, conhecido como Jovem Nerd e seu sócio Deive Pazos, conhecido como Azaghal.

Em 18 de março de 2011, o episódio 251 do podcast lançou seu primeiro especial de RPG, sendo denominado Especial RPG - O Bruxo, a Princesa e o Dragão. O jogo se passa em um mundo de fantasia medieval localizada na região denominada Ghanor, nome dado a um grande herói que existiu há muitos tempo e libertou o mundo do mal que existia até então (PIZZOL, 2017). O sistema de jogo utilizado foi o D&D, sem menção à edição utilizada.

Com ótima recepção do público, outros dois episódios foram lançados, sendo a segunda parte lançada em 23 de dezembro de 2011 no episódio 291 e sua última parte em 14 de dezembro de 2012, no episódio 341. Os episódios foram denominados de Especial RPG - O Duque, a Rosa e o Beholder, Especial RPG - O Corvo, a Periguete e o Bucentauro. Ao todo, os três episódios somam aproximadamente 6 horas de conteúdo.



Figura 3: Capas dos episódios de Crônicas de Ghanor (Jovem Nerd).

Fonte: Adaptado do autor (2023)

A segunda campanha teve seu primeiro episódio lançado no ano de 2013, recebendo um tratamento sonoro superior ao da campanha passada, fazendo com que a história contada fosse ainda mais imersiva para o ouvinte. O sistema de jogo

utilizado foi o base D20 de *Star Wars*, apenas utilizando inimigos do sistema *Cyberpunk*.

Dessa vez, o RPG está inserido em uma temática *cyberpunk*. Segundo Lemos (2004), o termo *cyberpunk* é um movimento literário com temática voltada para a ficção científica, sendo composta por tecnologia e caos urbano. A tecnologia é algo vital para esse tipo de universo, onde a mesma faz parte dos componentes humanos de muitas pessoas, com implantes mentais, próteses, além de seres gerados através de engenharia genética, sendo conhecidos como replicantes, tais como o do filme *Blade Runner - O Caçador de Andróides*, do diretor Ridley Scott e distribuída pela Warner Bros. Pictures.

O RPG se passa na cidade fictícia de Delta City no ano de 2119, e conta com um grupo de mercenários que pretendem realizar um grande assalto (PASA, 2021).

O primeiro episódio da campanha com temática *Cyberpunk* foi lançado em 28 de dezembro de 2013 no episódio 395, denominado RPG *Cyberpunk 1: O Grande Assalto*. A segunda parte no dia 26 de dezembro de 2014, no episódio 446 e com nome RPG *Cyberpunk 2: O Passageiro do Futuro*. Por fim, o último episódio da trilogia foi ao ar no episódio 498 no dia 8 de janeiro de 2016, chamado de RPG *Cyberpunk 3: Estrada para o inferno*. Ao todo, os três episódios somam aproximadamente 8 horas de conteúdo.

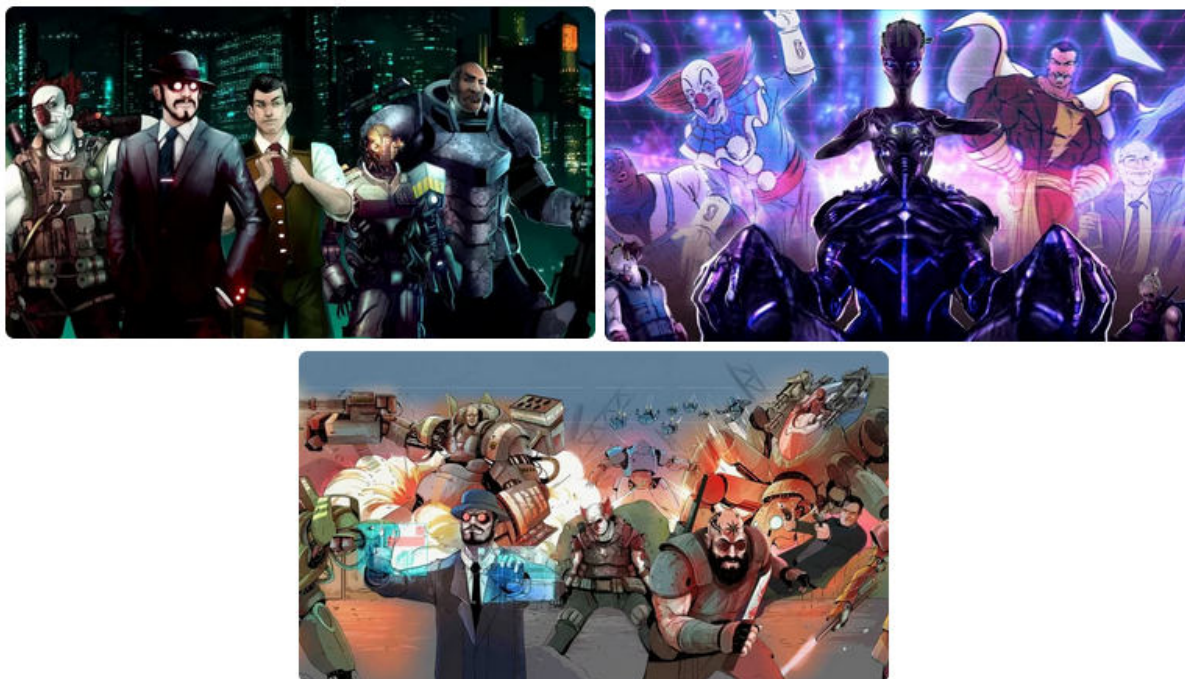


Figura 4: Capas dos episódios de RPG *Cyberpunk* (Jovem Nerd).

Fonte: Adaptado do autor (2023)

A última campanha lançada foi baseada no sistema Chamado de Cthulhu D20, e diferente dos especiais de RPG anteriores, essa campanha contou com quatro episódios ao invés de três como de costume. As histórias de Cthulhu surgem com o autor americano H. P. Lovecraft no ano de 1926, descrevendo a criatura como uma entidade cósmica maligna. Segundo Dennemann (2021), as narrativas Lovecraftianas são compostas pelo medo e a constante sensação de angústia, vale destacar que o terror é o principal gênero literário do autor.

A aventura começa no ano de 1936 na Inglaterra, onde quatro amigos que se conheceram durante a Primeira Guerra Mundial, além da participação de um padre, acabam se reunindo para resolver um mistério. O familiar de um dos personagens está internado há mais de 15 anos em um manicômio e está prestes a morrer. Os jogadores vão até o manicômio e descobrem que coisas estranhas estão acontecendo nesse local. Ao longo do jogo, os personagens descobrem que todos os casos misteriosos que presenciaram estão relacionados a um culto macabro que tem como pretensão invocar um deus ancestral chamado Cthulhu, visando escravizar a humanidade (NERDCAST 549, 2017).

O primeiro episódio da campanha de RPG *Call of Cthulhu* foi ao ar no dia 7 de janeiro de 2017, no episódio 549 denominado RPG Call of Cthulhu 1: O mistério

de William Faraday. O segundo episódio foi lançado no dia 12 de janeiro de 2018, no episódio 602, RPG Call of Cthulhu 2: O horror do Necronomicon. O terceiro e penúltimo episódio foi lançado no dia 29 de março de 2019 no episódio 666, com o nome de RPG Call of Cthulhu 3: O despertar dos profundos. Diferente dos demais especiais de RPG, esse contou com quatro episódios, sendo seu último, lançado no dia 25 de dezembro de 2020, no episódio 757 denominado RPG Call of Cthulhu: O último ritual. Ao todo, os quatro episódios somam aproximadamente 11 horas de conteúdo. Assim como no RPG com temática *Cyberpunk*, a questão sonora é de grande valia para ambientar a história e deixar o ouvinte ainda mais imerso nessa experiência, sendo recomendado ouvir o podcast com fones de ouvido, para desfrutar da melhor forma possível.



Figura 5: Capas dos episódios de RPG *Call of Cthulhu* (Jovem Nerd).

Fonte: Adaptado do autor (2023)

Outro RPG nacional de sucesso é o *Ordem Paranormal*, apresentado pelo *streamer* e *youtuber*, Rafael Lange, mais conhecido como Cellbit. Atualmente, a campanha possui quatro temporadas e dois especiais. Segundo Lima (2020), a partir da segunda temporada, o criador de conteúdo investiu em um *software* específico para apresentar o programa de forma mais imersiva, além de trilha

sonora original para a série. Os episódios foram transmitidos originalmente na plataforma de *streaming Twitch*³ e posteriormente em seu canal do *YouTube*⁴.

A campanha gira em torno de uma equipe chamada Ordem Paranormal, que busca proteger o mundo dos Ocultistas que tentam liberar os poderes místicos vindos da dimensão Paranormal. A primeira campanha usa o sistema *The Esoterrorist*, desenvolvido por Robin D. Laws e conta com três episódios, sendo o primeiro lançado em 29 de fevereiro de 2020 e seu último em 07 de março de 2020. Ao todo, somam aproximadamente 13 horas de duração (ORDEM PARANORMAL WIKI, 2020).

Após o sucesso da primeira temporada, o RPG contou com mais episódios em relação a primeira temporada, assim como mais investimento para a sua realização (LIMA, 2020). A segunda temporada, denominada O segredo da floresta, utilizou um sistema de jogo diferente da primeira, sendo utilizado *Call of Cthulhu* para suas sessões. Ao todo, foram lançados dezesseis episódios, sendo o primeiro deles lançado no dia 11 de abril de 2020 e seu último 25 de julho de 2020. Ao todo, somam aproximadamente 58 horas de duração (ORDEM PARANORMAL WIKI, 2020).

A terceira temporada, denominada Ordem Paranormal: Descunjuração, mantém o sistema utilizado anteriormente, e conta com vinte episódios, sendo o primeiro lançado no dia 31 de outubro de 2020 e seu último no dia 22 de maio de 2021. Ao todo, somam aproximadamente 85 horas de duração (ORDEM PARANORMAL WIKI, 2021).

A quarta e última temporada lançada, denominada Ordem Paranormal: Calamidade, conta com um sistema de jogo novo, sendo desenvolvido pelo próprio criador da série, em conjunto com os criadores do sistema totalmente brasileiro chamado de Tormenta 20, sendo eles Felipe Della Corte e Guilherme Svaldi, e *Skyfall* RPG desenvolvido por Pedro Coimbra e Silvia Sala (ORDEM PARANORMAL WIKI, 2021). Contou com treze episódios, sendo o primeiro lançado no dia 4 de setembro de 2021 e seu último no dia 2 de dezembro de 2021. Ao todo, somam aproximadamente 56 horas de duração (ORDEM PARANORMAL WIKI, 2021).

³ <https://www.twitch.tv/cellbit>

⁴ <https://www.youtube.com/@SagaDoCellbit>



Figura 6: Mestre e jogadores do RPG Ordem Paranormal: Calamidade (Cellbit).

Fonte:

https://ordemparanormal.fandom.com/wiki/Calamidade_-_Epis%C3%B3dio_0?file=Calamidade_Ep_0.jpg. Acesso em 20 de dez. de 2022.

Por fim, um dos maiores fenômenos dos últimos anos em relação a entretenimento e RPG, é o canal da *Twitch*⁵ e *YouTube*⁶ chamado *Critical Role*. O programa conta com os dubladores americanos Matthew Mercer, sendo o mestre da história, Laura Bailey, Ashley Johnson, Travis Willingham, Sam Riegel, Liam O'Brien e Taliesin Jaffe.

O programa começou em 12 de março de 2015 e seu último episódio da primeira campanha foi ao ar no dia 12 de outubro de 2017 no canal da *Twitch*⁷ da empresa *Geek & Sundry*, assim como no seu canal de *YouTube*⁸ de mesmo nome. O programa continuava a história que já estava sendo jogada pelos amigos de maneira casual, em que se passa em um mundo de fantasia medieval chamado Exandria, mais precisamente no continente de Tal'Dorei. Em 2019, decidiram se desvincular da *Geek & Sundry* e criaram a sua própria empresa, *Critical Role Productions*.

Todas as partidas da primeira campanha foram realizadas ao vivo, nas noites de quinta-feira na plataforma de *streaming Twitch* e *YouTube*. Ao todo, a primeira

⁵ <https://www.twitch.tv/criticalrole>

⁶ <https://www.youtube.com/c/criticalrole>

⁷ <https://www.twitch.tv/geekandsundry>

⁸ <https://www.youtube.com/@GeekandSundry>

campanha contou com 115 episódios com média de duração por episódio de 3 a 5 horas, sendo alguns casos específicos, mais de 6 horas de duração (BARROS, 2019). O programa apresenta as aventuras do grupo denominado de *Vox Machina*, uma brincadeira em latim que em tradução livre seria algo como Máquina de Voz, sendo uma alusão pela profissão dos jogadores. Ao longo da história, os personagens enfrentam problemas pessoais, além de problemas de ameaça global, que vão tomando proporções maiores ao longo da história (CRITICAL ROLE WIKI, 2022). Ao todo, a primeira campanha contemplou cinco arcos e teve 452 horas de conteúdo ao longo dos 115 episódios. Vale destacar que no *YouTube*, os vídeos possuem legendas, porém, apenas em inglês.

O que fez o programa ser um sucesso, é devido a interpretação e carisma dos jogadores/personagens. Vale ressaltar que o RPG é um jogo de interpretação, e devido a profissão de dublador, que é necessária a formação de ator para atuar na área, faz com que os personagens ganhem mais camadas e dramaticidade em alguns momentos do jogo.



Figura 7: Jogadores caracterizados de seus personagens (*Critical Role*).

Fonte: https://criticalrole.fandom.com/wiki/Vox_Machina?file=079Thordak.jpg.

Acesso em 20 de dez. de 2022.

Com o sucesso do programa, os criadores lançaram no início de 2019 um financiamento coletivo no site *Kickstarter*, com a intenção de lançar quatro episódios

adaptando algumas histórias da primeira campanha. A meta era arrecadar US\$750 mil em até 45 dias, porém, a meta foi batida em menos de uma hora após o seu lançamento. Ao fim do financiamento coletivo, foram arrecadados cerca de 11 milhões de dólares, superando em mais de 14 vezes o valor estimado (BARROS, 2019). Isso fez com que fosse possível desenvolver mais episódios do que o previsto, sendo 12 ao invés de 4. A série foi comprada pela *Amazon Studios* e lançada em 4 de fevereiro de 2022 em seu serviço de *streaming Amazon Prime Video*, com o nome *The Legend of Vox Machina*, sendo dublada pelos próprios atores, assim como diversas participações especiais com nomes conhecidos. Outras duas temporadas já foram anunciadas, sendo a segunda com previsão de lançamento no dia 25 de janeiro de 2023 e a terceira sem data anunciada.

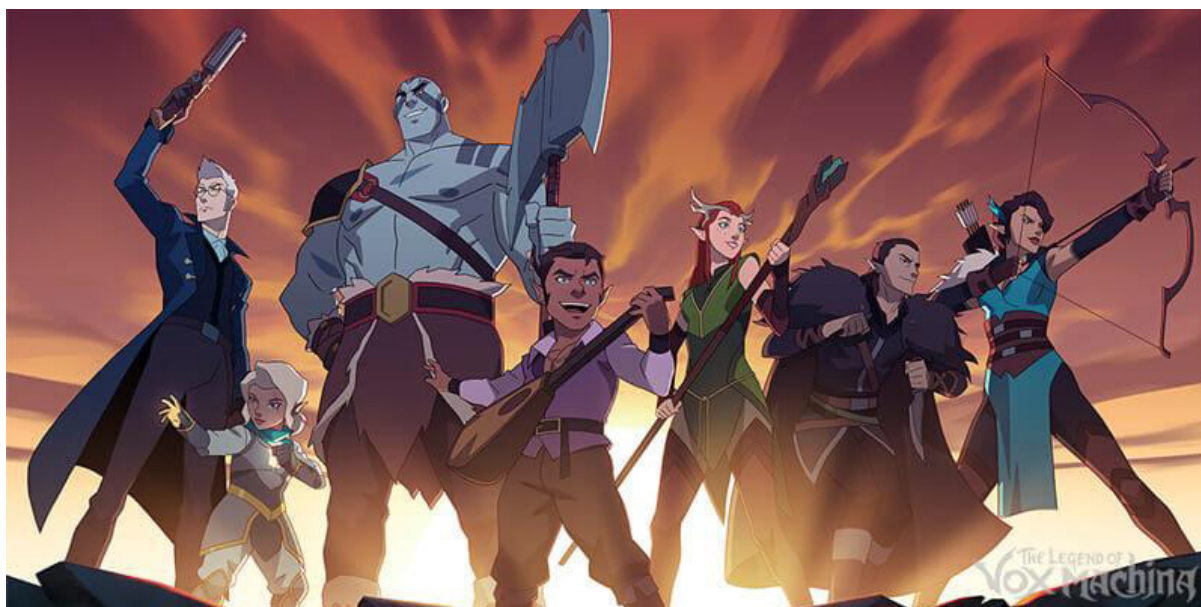


Figura 8: Animação *The Legend of Vox Machina* (*Critical Role* / Amazon Prime Video). Fonte:

https://criticalrole.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Vox_Machina?file=LVM_Vox_Machina_Lineup_3840_x_2160.png. Acesso em 20 de dez. de 2022.

Outras duas campanhas foram lançadas desde então, a segunda começou no dia 11 de janeiro de 2018 e terminou em 3 de junho de 2021, contendo 141 episódios, sendo divididos em seis arcos. A história se passa no mesmo universo, porém, alguns anos depois da primeira campanha e com novos personagens, contando a história do grupo chamado *Mighty Nein*. Diferente da campanha anterior, em determinado momento as transmissões começaram a ser gravadas, e não de

maneira ao vivo como costuma ser anteriormente. Isso aconteceu devido a pandemia de COVID-19, que chegou com força no ano de 2020. Ao todo, a segunda campanha teve 564 horas de conteúdo. Diferente da campanha anterior, onde apenas havia a possibilidade de assistir com legenda em inglês, foram disponibilizados novos idiomas, sendo eles: espanhol, francês, italiano e português.



Figura 9: Personagens da segunda campanha (*Critical Role Wiki*).

Fonte:

https://criticalrole.fandom.com/wiki/Mighty_Nein?file=Mighy_Nein_by_Ariana_Orner.png. Acesso em 20 de dez. de 2022.

Atualmente o programa está em sua terceira campanha e conta com 42 episódios até o momento. Teve início no dia 21 de outubro de 2021 e ainda está em andamento. Dessa vez, conta a história do grupo *Bells Hells*. Diferente das campanhas anteriores, o grupo está em um continente diferente, chamado Marquet, sendo conhecido pelos seus desertos e montanhas. Essa campanha seguiu o mesmo modelo adotado após a pandemia de COVID-19, sendo gravado anteriormente e transmitido de maneira online nas noites de quinta-feira.

Vale destacar que no ano de 2021, a plataforma de *streaming Twitch* sofreu com vazamento de dados, revelando o faturamento de diversos canais. Conforme notícia da ESPN, o canal *Critical Role* foi o que mais faturou ao longo de agosto de 2019 até outubro de 2021, tendo receita de aproximadamente 9 milhões e 600 mil dólares. Os valores revelados mostram a relevância do RPG enquanto produto de entretenimento e consumo.

2.4. O Uso do RPG no Ensino

O uso do RPG não é novidade no espaço escolar, e nos últimos anos voltou a ganhar força em trabalhos acadêmicos. Azevedo (2019), busca apresentar o RPG no estudo da geografia como uma forma de imersão dos alunos no conteúdo abordado, além de ser um dos poucos trabalhos encontrados em que o autor buscou realizar a atividade para o público com alguma necessidade especial. Schmit e Martins (2010), analisam de que forma a inserção do RPG na educação é realizada, pois, quando um educador tenta implementar essa prática, tem como objetivo fugir do conteúdo considerado técnico e busca no RPG uma forma de tornar as aulas lúdicas, por outro lado, muitas vezes podem cair no próprio tecnicismo que tanto critica, como é o caso da memorização do conteúdo. Schmit (2008) tem como foco uma breve introdução sobre a história do RPG e em seguida utiliza Vigotski como autor base para buscar elementos que se relacionam com a temática na educação. Pacheco e Amaral (2010) relatam em seu trabalho como foi a experiência ao utilizar o RPG pedagógico em sala de aula, nas disciplinas de Física e Geografia. Por ser uma turma pequena com 14 alunos, os alunos foram divididos em dois grupos com 7 pessoas cada, sendo assim, cada professor narrou a mesma história de RPG para seu grupo. A cada quinze dias, os alunos precisavam entregar um relatório que servia como um diário onde os alunos relatam as aventuras de seus personagens e como eles resolviam os problemas encontrados durante a aventura. Junior e Assis (2022) utilizaram o RPG como recurso para tratarem de assuntos relacionados a recursos naturais na disciplina de geografia, visando tornar a aula mais lúdica e tornando a aula mais participativa na relação aluno e professor. Vianna (2021) diferente dos demais trabalhos, utilizou a abordagem da Aventura Solo, que é uma das vertentes do RPG, onde o protagonista é guiado pela história

através de escolhas realizadas durante o jogo, sendo redirecionado para uma determinada página onde escolherá novas opções de caminhos que pode realizar. Essa abordagem foi escolhida devido ao ensino remoto que estava em vigor em decorrência da pandemia da Covid-19. Lima et.al (2021) simulam como seria a realização de um RPG pedagógico no ensino de geografia física em sala de aula. Foram elaborados mapas e slides que exemplificam para os alunos a temática abordada, seguida de perguntas que visam fomentar a aula deixando a mesma mais participativa. Araujo e Falcão (2019) utilizam o RPG na disciplina de geografia visando instigar os alunos através de perguntas ao longo da aventura que dizem respeito a temas abordados anteriormente, sendo possível avaliar o que foi absorvido pelos alunos em aulas passadas, assim como tornar a sala de aula um local onde o aluno se torne participativo durante a atividade.

2.5. Metodologia Ativa

A escolha da metodologia ativa faz uma combinação perfeita com a atividade proposta que é o RPG, fazendo com que os alunos sejam os protagonistas da aula. Outro ponto positivo, é a tentativa de aproximar o aluno com temas contemporâneos, assim como fomentar a sua imaginação para situações que precisam ser solucionadas, incentivando os alunos a desenvolverem senso crítico para determinados temas (MORAES, 2010).

Segundo Moran (2015), às metodologias ativas tem como fundamento, o aprendizado através de problemas e situações reais. Para isso, os alunos e alunas precisarão conhecer previamente o assunto para posteriormente estarem aptos a solucionar os problemas propostos. A metodologia ativa pode ser apresentada através de atividades que contemplem valores, projetos de vida, competências amplas, jogos, problemas, além de poderem ser realizadas de modo grupal ou individual.

Esse tipo de dinâmica é importante para quebrar o paradigma de que as aulas são apenas o aluno escutando e o professor passando conhecimento. Porém, vale destacar que a atividade proposta com o RPG é apenas em um determinado momento específico do período letivo, sendo aconselhado utilizar principalmente no final de um bimestre/trimestre, ou ao final de uma unidade temática que o professor ache conveniente utilizar a atividade. Esses momentos são os mais aconselhados,

pois, o conhecimento prévio sobre o assunto já foi transmitido. Dessa maneira, a possibilidade dos alunos se sentirem mais à vontade para participarem pode ser maior.

2.6. Os Conteúdos do Nono Ano Presentes nos Livros Didáticos e BNCC

Os principais conteúdos encontrados nos livros didáticos do nono ano são relacionados à Europa, Ásia, Oceania, globalização, aspectos físicos e socioambientais, população e imigração, economia, corporações internacionais, blocos econômicos, capitalismo e socialismo (Guerra Fria). A BNCC do nono ano de geografia apresenta as seguintes unidades temáticas: O sujeito e seu lugar no mundo; conexões e escala; mundo do trabalho; formas de representação e pensamento espacial; natureza, ambientes e qualidade de vida. As suas Habilidades podem ser vistas abaixo. Vale destacar que as Habilidades podem ser usadas como base para o roteiro da história e adaptando para as situações desejadas.

HABILIDADES
(EF09GE01) Analisar criticamente de que forma a hegemonia europeia foi exercida em várias regiões do planeta, notadamente em situações de conflito, intervenções militares e/ou influência cultural em diferentes tempos e lugares.
(EF09GE02) Analisar a atuação das corporações internacionais e das organizações econômicas mundiais na vida da população em relação ao consumo, à cultura e à mobilidade.
(EF09GE03) Identificar diferentes manifestações culturais de minorias étnicas como forma de compreender a multiplicidade cultural na escala mundial, defendendo o princípio do respeito às diferenças.
(EF09GE04) Relacionar diferenças de paisagens aos modos de viver de diferentes povos na Europa, Ásia e Oceania, valorizando identidades e interculturalidades regionais.
(EF09GE05) Analisar fatos e situações para compreender a integração mundial (econômica, política e cultural), comparando as diferentes interpretações: globalização e mundialização.
(EF09GE06) Associar o critério de divisão do mundo em Ocidente e Oriente com o Sistema Colonial implantado pelas potências europeias.
(EF09GE07) Analisar os componentes físico-naturais da Eurásia e os determinantes histórico-geográficos de sua divisão em Europa e Ásia.
(EF09GE08) Analisar transformações territoriais, considerando o movimento de fronteiras, tensões, conflitos e múltiplas regionalidades na Europa, na Ásia e na Oceania.
(EF09GE09) Analisar características de países e grupos de países europeus, asiáticos e da Oceania em seus aspectos populacionais, urbanos, políticos e econômicos, e discutir suas desigualdades sociais e econômicas e pressões sobre seus ambientes físico-naturais.
(EF09GE10) Analisar os impactos do processo de industrialização na produção e circulação de produtos e culturas na Europa, na Ásia e na Oceania.
(EF09GE11) Relacionar as mudanças técnicas e científicas decorrentes do processo de industrialização com as transformações no trabalho em diferentes regiões do mundo e suas consequências no Brasil.
(EF09GE12) Relacionar o processo de urbanização às transformações da produção agropecuária, à expansão do desemprego estrutural e ao papel crescente do capital financeiro em diferentes países, com destaque para o Brasil.
(EF09GE13) Analisar a importância da produção agropecuária na sociedade urbano-industrial ante o problema da desigualdade mundial de acesso aos recursos alimentares e à matéria-prima.
(EF09GE14) Elaborar e interpretar gráficos de barras e de setores, mapas temáticos e esquemáticos (croquis) e anamorfozes geográficas para analisar, sintetizar e apresentar dados e informações sobre diversidade, diferenças e desigualdades sociopolíticas e geopolíticas mundiais.
(EF09GE15) Comparar e classificar diferentes regiões do mundo com base em informações populacionais, econômicas e socioambientais representadas em mapas temáticos e com diferentes projeções cartográficas.
(EF09GE16) Identificar e comparar diferentes domínios morfoclimáticos da Europa, da Ásia e da Oceania.
(EF09GE17) Explicar as características físico-naturais e a forma de ocupação e usos da terra em diferentes regiões da Europa, da Ásia e da Oceania.
(EF09GE18) Identificar e analisar as cadeias industriais e de inovação e as consequências dos usos de recursos naturais e das diferentes fontes de energia (tais como termelétrica, hidrelétrica, eólica e nuclear) em diferentes países.

Figura 10: Habilidades de Geografia do Nono Ano (BNCC, 2017)

Fonte:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf. Acesso em 06 de fev. 2023.

3. ELABORAÇÃO DA CARTILHA

3.1. Etapas

Para o desenvolvimento da cartilha, os seguintes caminhos metodológicos foram seguidos:

Etapa 1 - Levantamento bibliográfico para compreender as diferentes propostas metodológicas realizadas por autores através da aplicação do RPG como forma de ensino na disciplina de Geografia. Sendo um norteador para definir qual modelo de RPG seria adotado.

Etapa 2 - Escolha da metodologia ativa visando a participação dos alunos, além da construção do pensamento crítico através de problemas que precisam ser solucionados de maneira coletiva.

Etapa 3 - Desenvolvimento da Cartilha para jogadores de primeira viagem - *Role Playing Game* (RPG) e o ensino de Geografia. Foi desenvolvida visando o nono ano do ensino fundamental. Os exemplos utilizados tiveram como base alguns livros de geografia, tais como Araribá Mais Geografia - 9º Ano da editora Moderna; Expedições Geográficas - 9º Ano da editora Moderna; Geografia Geral do Brasil - 9º Ano da editora Scipione; ; Geografia Território e Sociedade - 9º Ano da editora Saraiva; Por Dentro da Geografia - 9º Ano da editora Saraiva; e Caderno do Futuro - 9º Ano da editora Ibp. Além dos livros didáticos, algumas Habilidades da BNCC também foram selecionadas com o intuito de nortear alguns temas propostos. A cartilha apresenta o conceito do que é o RPG, como desenvolver minimamente uma história, os materiais que serão necessários para realizar a atividade, e alguns personagens previamente desenvolvidos que podem ser utilizados pelos professores caso achem necessário. É importante destacar, que a cartilha deixa claro que são apenas sugestões que os professores podem utilizar, sendo possível modificar qualquer elemento.

Etapa 4 - Em relação ao sistema de jogo, decidiu-se manter alguns elementos já conhecidos da 5ª edição de *Dungeons and Dragons* (WIZARDS OF THE COAST, 2014), como as características dos personagens, sendo elas: força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma, assim como a tabela de valores dos níveis de desafios, e funcionalidade dos valores e seus modificadores de habilidade. Decidiu-se manter em especial esses elementos para deixar

familiarizado quem já conhece o jogo de RPG, e também para existir o elemento da aleatoriedade, que é um fator extremamente presente nesse tipo de jogo, fazendo com que os jogadores precisem se ajudar em momentos de dificuldades.

3.2. Definindo os Conteúdos e o Tema do Jogo

A temática do RPG faz com que a aula seja um momento mais leve, assim como dar protagonismo para a turma, ao invés do professor, como é o comum. Através da metodologia ativa, é possível que o aluno acabe compreendendo melhor sobre o conteúdo, pois precisará encontrar soluções sobre os problemas propostos, assim como desenvolverá senso crítico sobre o tema abordado. Por se tratar de um jogo, a atividade acaba se tornando mais atrativa para o jovem, fazendo com que ele possa desenvolver um interesse maior em comparação com outro tipo de atividade.

Com a temática em mente, foram escolhidas seis habilidades da BNCC que podem ser utilizadas pela história proposta na cartilha, sendo elas: **(EF09GE02)** Analisar a atuação das corporações internacionais e das organizações econômicas mundiais na vida da população em relação ao consumo, à cultura e à mobilidade.; **(EF09GE03)** Identificar diferentes manifestações culturais de minorias étnicas como forma de compreender a multiplicidade cultural na escala mundial, defendendo o princípio do respeito às diferenças.; **(EF09GE10)** Analisar os impactos do processo de industrialização na produção e circulação de produtos e culturas na Europa, na Ásia e na Oceania.; **(EF09GE13)** Analisar a importância da produção agropecuária na sociedade urbano-industrial ante o problema da desigualdade mundial de acesso aos recursos alimentares e à matéria-prima.; **(EF09GE14)** Elaborar e interpretar gráficos de barras e de setores, mapas temáticos e esquemáticos (croquis) e anamorfoses geográficas para analisar, sintetizar e apresentar dados e informações sobre diversidade, diferenças e desigualdades sociopolíticas e geopolíticas mundiais.; **(EF09GE18)** Identificar e analisar as cadeias industriais e de inovação e as consequências dos usos de recursos naturais e das diferentes fontes de energia (tais como termoelétrica, hidrelétrica, eólica e nuclear) em diferentes países.

A premissa da cartilha é desenvolver alguns exemplos de como realizar uma atividade através do RPG. No exemplo utilizado, a principal questão levantada é o aquecimento global, e como ele impacta o globo. Foram propostos locais que os

alunos precisam passar para o desenrolar da história, assim como possíveis problemas que irão enfrentar. É importante destacar que são apenas exemplos, Como o RPG é algo dinâmico e imprevisível, o professor poderá modificar localizações, temáticas, e até mesmo os personagens se desejar, focando em pontos que achar mais relevantes para o ensino dos alunos. A ideia inicial da cartilha, é distribuí-la gratuitamente em plataformas educativas, sendo possível qualquer professor utilizá-la caso tenha interesse em realizar alguma atividade com a proposta do RPG.

A história do jogo acontece em uma conferência climática, e tudo começa após um cidadão que protestava em frente a conferência ser preso. Com a prisão do manifestante, o caso acaba ganhando força na mídia, fazendo com que seja montada uma equipe para ir em alguns pontos do planeta e tentar reverter algumas situações. Todos os pontos estão localizados na Europa, Ásia e Oceania, devido ao conteúdo aprendido no nono ano do ensino fundamental. A premissa é que os alunos reflitam sobre o tema abordado e que no final, apresentem um relatório (de forma oral, ainda no formato do jogo de RPG) do que foi realizado e porque é tão importante debatermos sobre o tema abordado.

O ideal da atividade, é ser realizada em até duas aulas, por essa razão, a história não é tão elaborada como poderia. Esse período de duas aulas foi estabelecido considerando os prazos apertados que muitas escolas têm para apresentar novos conteúdos. Esse é um dos motivos principais pela escolha de utilizar esse tipo de dinâmica após o término de um bimestre/trimestre, pois, pode haver tempo hábil que não irá interferir na apresentação de novos conteúdos.

Após a realização da atividade, é interessante o professor realizar um questionário avaliando como foi a atividade, deixando aberta para críticas positivas e negativas, visando melhorar a dinâmica caso deseje realizar novamente.

Por não ter sido aplicado de fato, é impossível comentar as falhas e os acertos da cartilha, porém, pode se destacar algumas possíveis falhas. Como o RPG é um jogo de interpretação, seria inviável realizar a dinâmica com toda a sala ao mesmo tempo, pois não conseguiria dar protagonismo para todos, levando em consideração uma sala de aula de ensino público, que muitas vezes apresenta mais de trinta alunos por sala. Por essa razão, foram desenvolvidos oito personagens, onde cada fileira de carteiras ou grupo previamente selecionado pelo professor escolheria um personagem. É proposto que existam até dois representantes por

fileira/grupo, sendo a pessoa responsável por interpretar o personagem. Mesmo que a pessoa responsável pelas ações do personagem precise interagir com a fileira/grupo, não quer dizer que todos irão de fato participar, fazendo com que a metodologia ativa não atinja seu objetivo, além disso, é necessário que o professor fique atento em relação à exclusão de algum integrantes por parte do grupo em que está, sendo necessário remanejá-lo para que possa usufruir da atividade como todos os outros. Para que isso aconteça, é necessário sensibilidade do professor nesses momentos, buscando entender os motivos do por que isso está acontecendo, e como tentar resolver da melhor maneira possível. Ainda em relação aos personagens que serão descritos no subcapítulo seguinte, alguns podem apresentar menos protagonismo, e serem necessários apenas em alguns momentos, como a piloto, a engenheira mecânica e o agricultor agroecológico. Isso pode desestimular o aluno a participar e ser mais ativo na dinâmica. Outro ponto a ser destacado são as vantagens e desvantagens de cada personagem, sendo necessário verificar durante uma sessão de jogo, se as mesmas conseguiriam ser utilizadas de maneira coerente, fazendo o jogo ser dinâmico e auxiliando, ou até mesmo, prejudicando o jogador dependendo da rolagem do dado. Outra possível falha está relacionada pelo fator aleatoriedade e imprevisibilidade dos jogadores (alunos), fazendo com que o professor precise guiá-los da melhor forma possível, sem que acabam se desvirtuando do que precisam fazer para atingir o objetivo final do jogo, e não extrapolar o tempo de jogo que seriam de até duas aulas.

3.3. Personagens

Daphne - Empresária/Magnata (Mulher) - USA

- Capaz de financiar projetos (veículos/equipamentos/laboratórios/etc)
- Influência com outras corporações
- Possíveis contatos com políticos

FORÇA -1 8	CONSTITUIÇÃO +2 14	SABEDORIA 0 10
DESTREZA +1 12	INTELIGÊNCIA +1 13	CARISMA +3 16

Figura 11: Valores e Modificadores - Daphne

Fonte: O autor (2023)

Daphne é uma grande empresária dos Estados Unidos dona de uma empresa focada em tecnologia com sede no Vale do Silício, conhecida por ser um grande polo de inovação e tecnologia. Por ser uma mulher mundialmente conhecida, possui muita influência entre o meio político e entre pessoas da alta sociedade. Mesmo estando entre as pessoas mais ricas do mundo, seu objetivo ainda é estar realmente no topo, e ela não medirá esforços para que isso aconteça.

Henry - Historiador (Homem) - França

- Vantagem em lembrar de acontecimentos/informações importantes
- Vantagem em identificar itens antigos
- Visão crítica aos acontecimentos do passado

<p>FORÇA</p> <p>+1</p> <p>13</p>	<p>CONSTITUIÇÃO</p> <p>+1</p> <p>12</p>	<p>SABEDORIA</p> <p>+3</p> <p>16</p>
<p>DESTREZA</p> <p>-1</p> <p>8</p>	<p>INTELIGÊNCIA</p> <p>+2</p> <p>14</p>	<p>CARISMA</p> <p>0</p> <p>10</p>

Figura 12: Valores e Modificadores - Henry

Fonte: O autor (2023)

Henry sempre adorou entender o que motivou determinados acontecimentos ao longo da história. Motivações de guerras, crises econômicas, como ditadores chegaram ao poder, revoltas e revoluções, civilizações antigas, entre tantas outras informações do passado. Sabe muito bem que é importante buscar informação em fontes confiáveis para compreender de forma correta e saber exatamente o que aconteceu.

Birgit - Engenheira Mecânica (Mulher) - Alemanha

- Vantagem no conserto de veículos
- Reduz pela metade o tempo dos consertos
- Vantagem na construção de equipamentos/planta dos projetos

<p>FORÇA</p> <p>+3</p> <p>16</p>	<p>CONSTITUIÇÃO</p> <p>+2</p> <p>14</p>	<p>SABEDORIA</p> <p>0</p> <p>10</p>
<p>DESTREZA</p> <p>+1</p> <p>12</p>	<p>INTELIGÊNCIA</p> <p>+1</p> <p>13</p>	<p>CARISMA</p> <p>-1</p> <p>8</p>

Figura 13: Valores e Modificadores - Birgit

Fonte: O autor (2023)

Birgit desde muito jovem adorava ajudar seu pai na reforma do carro da família que sempre dava problema. O que começou como um *hobby* junto a seu pai acabou se tornando sua profissão. Quando estava no colégio ganhou uma bolsa de estudos para fazer parte da equipe de robótica, onde acabou ganhando alguns prêmios ao longo dos anos. Na faculdade acabou se destacando em sua turma de Engenharia Mecânica, sendo sempre a melhor da turma. Anos depois acabou se tornando uma referência na área, sendo considerada uma das melhores no que fazia, e foi contratada pela NASA. Birgit sempre adorou construir novos equipamentos e acaba sendo viciada em finalizar novos projetos, porém acaba deixando o lado social de lado, se tornando meio fria boa parte do tempo.

Milton - Geógrafo (Homem) - Brasil

- Vantagem na leitura de mapas mais complexos
- Vantagem na informação de tipos de rochas/relevos/hidrografia
- Vantagem em discursos relacionados a pautas sociais

FORÇA 0 10	CONSTITUIÇÃO +3 16	SABEDORIA +2 14
DESTREZA -1 8	INTELIGÊNCIA +1 13	CARISMA +1 12

Figura 14: Valores e Modificadores - Milton

Fonte: O autor (2023)

Milton era um garoto de periferia filho de pais professores, isso sempre foi um grande incentivo para continuar seus estudos. Sempre adorou fazer trilhas com seus amigos, pois ficava observando as formas de relevo da região, quais os tipos de rochas encontradas, a hidrografia e como ela pode ter moldado o seu entorno, entre outras coisas. Na faculdade, se especializou em geografia física, que está relacionada aos aspectos naturais do planeta Terra, porém também se interessa em pautas sociais, devido às suas origens. Vindo de uma família humilde, já tendo morado em áreas periféricas e sendo bissexual, sabe que todo direito que já foi adquirido e que possui chances de retrocessos podem ser algo terrível para a sociedade a curto/longo prazo, sendo necessário lutar por esses direitos quando necessário.

Ayane - Piloto (Mulher) - Japão

- Dirige qualquer tipo de veículo
- Realiza viagens mais rápidas
- Vantagem em dirigir sob pressão

<p>FORÇA</p> <p>+2</p> <p>14</p>	<p>CONSTITUIÇÃO</p> <p>+1</p> <p>13</p>	<p>SABEDORIA</p> <p>-1</p> <p>8</p>
<p>DESTREZA</p> <p>+3</p> <p>16</p>	<p>INTELIGÊNCIA</p> <p>+1</p> <p>12</p>	<p>CARISMA</p> <p>0</p> <p>10</p>

Figura 15: Valores e Modificadores - Ayane

Fonte: O autor (2023)

Ayane sempre gostou de adrenalina, e foi com seu irmão mais velho Yuta com quem aprendeu a dirigir e praticar manobras com o carro nas colinas tortuosas de sua cidade. Assim que foi possível, ela se alistou na aeronáutica de seu país, pois tinha o desejo de ser piloto de caça. Por ser a única mulher de sua turma, muitas vezes acabava sofrendo comentários machistas tais como “você não deveria estar aqui”, “o que uma mulher vai fazer pilotando um avião”. Ela usou esse tipo de comentário como força para realizar seu sonho. Ayane é uma pilota habilidosa e sabe pilotar diversos tipos de veículos, sendo precisa nos momentos mais delicados.

Moses - Biólogo (Homem) - Nigéria

- Vantagem em identificar os tipos de espécies do local
- Realizar exames laboratoriais (identificação de doenças e toxinas encontradas)
- Vantagem em discursos voltados ao meio ambiente



Figura 16: Valores e Modificadores - Moses

Fonte: O autor (2023)

Moses é um dos principais virologistas do continente africano, mas teve um longo percurso até chegar aonde está. Vindo de família humilde, foi na escola através de sua professora de biologia o interesse pela área, sempre incentivando e instigando o seu conhecimento. Como o continente africano sofre com diversos tipos de vírus anualmente, foi algo que interessou o jovem Moses a pesquisar mais sobre o assunto e posteriormente se tornar uma referência.

Ursula - Diplomata (Mulher) - Suíça

- Vantagem em evitar conflitos desnecessários
- Poder de convencimento maior
- Boa relação com políticos e embaixadores de outros países

<p>FORÇA</p> <p>0</p> <p>10</p>	<p>CONSTITUIÇÃO</p> <p>-1</p> <p>8</p>	<p>SABEDORIA</p> <p>+1</p> <p>13</p>
<p>DESTREZA</p> <p>+1</p> <p>12</p>	<p>INTELIGÊNCIA</p> <p>+2</p> <p>14</p>	<p>CARISMA</p> <p>+3</p> <p>16</p>

Figura 17: Valores e Modificadores - Ursula

Fonte: O autor (2023)

Ursula é uma pessoa de gênero não-binário, vem de uma família renomada no mundo da diplomacia, e conseqüentemente decidiu seguir os mesmos passos. Desde muito jovem estudou nas melhores escolas do país. Tornou-se uma pessoa muito comunicativa e culta, assim como preza pelo diálogo ao invés da violência.

Zhuo - Agricultor Agroecológico (Homem) - China

- Especialista em técnicas de manejo sustentável
- Conscientização do uso do solo
- Vantagem em debates relacionados à agrotóxicos



Figura 18: Valores e Modificadores - Zhuo

Fonte: O autor (2023)

Zhuo é um agricultor agroecológico na aldeia de Hongguang, localizada na cidade de Changchun. Se tornou mundialmente conhecido por desenvolver técnicas de manejo que foram capazes de revolucionar como usamos o solo, além de buscar sempre um equilíbrio com a natureza e suas proximidades. Sua técnica não utiliza produtos poluentes e consegue ótimos resultados, sendo exemplo mundial e copiada por diversos outros países que também aderiram a agricultura agroecológica como forma de renda e consumo próprio.

3.4. Sistema de Jogo

Ao todo, foram desenvolvidas oito classes distintas que podem ser escolhidas pelos grupos. Cada personagem apresenta vantagens específicas, que podem ajudar os jogadores a enfrentarem problemas com maior facilidade. O objetivo não é algum grupo se sobressair melhor que outro, e sim obter uma interação entre alunos e professor, além de fortalecer o trabalho de equipe entre todos.

Serão utilizados dados poliédricos de vinte faces, também chamados de d20, sendo utilizado um dado para jogadas normais e dois dados para jogadas com vantagens ou desvantagens. Caso não haja a possibilidade de usar dados físicos, uma ótima opção é a utilização de dados virtuais, podendo ser encontrado até mesmo buscando no *Google* por d20⁹. As rolagens de vantagens são realizadas

⁹ shorturl.at/fh1M1

quando um determinado personagem que possui proficiência (vantagem) realiza uma jogada (ex: a piloto tem vantagem em fazer viagens mais rápidas). O resultado utilizado será o dado com maior valor somado com o modificador indicado pelo mestre. Já as rolagens com desvantagem serão realizadas quando um determinado personagem que não possui nenhum conhecimento prévio sobre determinado assunto pretende realizar alguma tarefa (ex: Mecânico querer resolver problemas de botânica). O resultado obtido será o dado que apresentou menor valor somado/diminuído pelo modificador indicado.

Os testes de habilidades possuem classes de dificuldades, ou também chamado de CD. A escolha dessa dificuldade é definida pelo mestre, variando de muito fácil, fácil, moderada, difícil, muito difícil e quase impossível. Para superar o desafio, o jogador precisará tirar um valor igual ou superior ao da classe de dificuldade (CD). Vale destacar que a dificuldade de um desafio nunca é divulgada pelo mestre, sendo possível saber o resultado apenas após a rolagem dos dados e a soma ou subtração dos valores de modificador de habilidade.

CLASSES DE DIFICULDADE TÍPICAS	
Dificuldade da Tarefa	CD
Muito fácil	5
Fácil	10
Moderada	15
Difícil	20
Muito difícil	25
Quase impossível	30

Figura 19: Tabela de Classe de Dificuldade dos Desafios (Wizards of the Coast, 2014).

Em relação aos modificadores de habilidade citados anteriormente, são valores que determinam a competência que um personagem possui em determinado assunto ou habilidade. A média é 10 e 11, fazendo com que o personagem tenha valores considerados comuns, por outro lado, quando o valor é menor que 10, o personagem começa a sofrer penalidades devido a sua falta de proficiência em relação a determinado assunto. Por sua vez, quando um

personagem possui valores acima de 11, significa que ele possui um conhecimento mais aprimorado, ganhando um bônus em seu modificador de habilidade.

O anexo seguinte exemplifica quanto o personagem pode ganhar ou perder em relação aos seus pontos de características. Para o jogo em questão, decidiu-se padronizar os pontos distribuídos da seguinte maneira: 8, 10, 12, 13, 14 e 16. Dessa forma, todos os personagens possuíam uma característica que será considerada a sua pior, uma normal e quatro que darão vantagens em seu modificador de habilidade. Uma característica distribuída com 8 pontos dará uma penalidade de -1; 10 pontos não perderá nada e nem ganhará; 12 e 13 pontos ganharão +1; 14 pontos +2 e por fim 16 pontos +3. Esses valores serão somados ou subtraídos quando o mestre solicitar a rolagem dos dados de uma determinada característica. Por exemplo, o mestre solicita um teste de Inteligência para um jogador que possui 16 pontos distribuídos nessa característica. Nesse caso, o jogador usará o valor que tirou no dado e somar +3, e só assim descobrirá se passou no teste ou não.

VALORES E MODIFICADORES DE HABILIDADE			
Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Figura 20: Tabela de Valores e Modificadores de Habilidades (Wizards of the Coast, 2014).

Para a aventura apresentar um desafio maior, o professor pode utilizar um sistema de tempo, utilizando fusos horários, sendo necessário que o grupo termine todo o percurso proposto na cartilha em até 14 dias. Esse sistema pode ser realizado de forma manual, onde o professor leva um mapa-múndi com fuso horário; através de aplicativos ou simplesmente pesquisas na internet; ou algum outro sistema de tempo que o professor achar mais oportuno para a atividade.

O jogo começa meio dia na Suíça, sendo assim, os jogadores terão que voltar para a Suíça com prazo de até 14 dias após a sua partida. O critério de tempo que os jogadores ficarão em um determinado país dependerá da rolagem dos dados conforme a Figura 19, onde apresenta as dificuldades das tarefas, vale destacar que o nível de dificuldade fica a critério do professor. Quando a rolagem do dado em conjunto com o modificador de habilidade for igual ou superior ao valor de dificuldade da tarefa, os jogadores ganharão tempo e poderão chegar com antecedência na Suíça. Caso o valor do dado em conjunto com o modificador de habilidade seja inferior à dificuldade da tarefa, os jogadores terão uma penalidade de 1 dia naquele país, sendo necessário tentar resolver o problema proposto novamente no dia seguinte. Esse tempo pode se agravar dependendo do valor do teste realizado pelo jogador que estiver pilotando o avião ou carro. Quando o número for inferior ao teste solicitado, o veículo será considerado “quebrado”, sendo necessário repará-lo. No caso do avião, quando o reparo for bem sucedido, será preciso 1 dia inteiro para consertá-lo, e em caso de falha, serão 2 dias inteiros. Em relação a carros, 2 horas de reparo em casos de testes bem sucedidos e 6 horas em testes mal sucedidos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conseguir a atenção dos alunos em sala de aula não é uma tarefa fácil, ainda mais com a presença de celulares e outros aparelhos eletrônicos que acabam competindo com a atenção durante as aulas. O desinteresse em alguns momentos está relacionado com a forma do aprendizado. Isso pode acontecer quando a didática acaba sendo voltado principalmente para a memorização ou sendo unilateral, onde apenas o professor tem local de fala, enquanto os alunos apenas escutam e copiam o que está sendo passado. Esse tipo de ensino acaba desestimulando o estudante com a matéria em questão, além de não desenvolver o senso crítico do aluno.

Atividades que envolvem jogos acabam sendo lúdicas e estimulantes para alguns alunos, facilitando a sua compreensão, e até mesmo, trazendo o interesse para o tema abordado. O RPG por ser um jogo de interpretação, pode auxiliar na timidez, oratória, pensamentos rápidos, coletividade, entre outros fatores. O estilo de jogo foi escolhido, pois através do RPG, é possível unir a metodologia ativa com

uma atividade lúdica, trazendo conhecimento junto com diversão. Outro ponto positivo é o baixo custo, pois o RPG conta principalmente com a imaginação do mestre (professor) e dos jogadores (alunos). Além disso, utilizam apenas lápis, borracha, possíveis mapas e dados poliédricos de 20 faces (d20), porém, os dados podem ser opcionais, mas para o desenvolvimento da cartilha, foi escolhido a sua utilização para manter o fator da aleatoriedade de eventos como em uma aventura de RPG. Em relação aos dados, por não serem produtos comumente encontrados, podem ser utilizados de diferentes maneiras. Uma forma de conseguir os dados de 20 faces (d20), pode ser através de interdisciplinaridade com matérias como a matemática, conversando com a professora ou o professor e ver se existe disponibilidade para a confecção dos dados com ajuda dos alunos. Outra maneira, porém, não muito acessível para todos, é comprar o dado de 20 faces (d20) em lojas especializadas de modo físico ou online. Outra forma, e possivelmente a mais fácil, é através de dados virtuais. Com uma busca simples no Google escrevendo d20¹⁰, o site redireciona o usuário para uma ferramenta de rolagem de dados. A única coisa que irá precisar é acesso a internet, e como estamos em uma era tecnológica onde muitos alunos possuem celulares, pode juntar o útil ao agradável. Outra vantagem, é que algumas escolas possuem computadores com internet nas salas de aula, também facilitando a utilização desse meio.

Ao longo do desenvolvimento da cartilha, alguns elementos foram retirados por diferentes motivos. Em relação a história sugerida, elementos como a multiculturalidade acabam ficando de lado devido ao tempo escasso da atividade. Esse elemento poderia aparecer no jogo, porém seria algo sem muito aprofundamento. O tema seria interessante pois os personagens viajam para diversos países diferentes, sendo compostos por três continentes (Europa, Ásia e Oceania). Em relação aos personagens, foram desenvolvidos dois personagens LGBTQIAP+, porém, são apenas citados e em suas histórias, sem nenhum aprofundamento nessa questão. Para essa abordagem ser mais explorada, seria melhor uma aula apenas sobre o tema, ou quem sabe, um RPG que tenha como temática “diversidade”. Por ser considerado um tabu para alguns alunos e seus familiares, o professor pode optar por não mencionar a sexualidade do personagem por conta de possíveis represálias de familiares de alunos.

¹⁰ shorturl.at/fhIM1

Como dito anteriormente, a cartilha não foi colocada em prática em sala de aula, podendo apresentar falhas. Porém, o seu foco é fazer com que os alunos debatam sobre a temática do aquecimento global, assim como desenvolvam senso crítico sobre os diferentes assuntos propostos ao longo do jogo. Por se tratar de um jogo, o intuito é realizar uma atividade lúdica e descontraída enquanto debate temas vistos ao longo do ano letivo.

A cartilha tem como finalidade ser distribuída gratuitamente em plataformas educacionais, como o Programa Paranaense de Práticas e Recursos Educacionais Abertos (REA Paraná), Portal EduCaps e afins, visando incentivar a prática do RPG no ensino de geografia.

5. REFERÊNCIAS

ARAÚJO, D. V. M.; FALCÃO, C. L. C.; Utilizando o Role Playing Game (RPG) como um recurso didático no ensino de geografia física. **Revista da Casa da Geografia de Sobral**, Sobral/CE, v. 21, n. 2, Dossiê: Estudos da Geografia Física do Nordeste brasileiro, p. 1289-1299, Set. 2019.

AZEVEDO, N. C. N.; **Uso do *Role Playing Game* (RPG) no ensino de geografia**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação). Universidade Federal do Ceará, Centro de Ciências, Curso de Geografia, Fortaleza, 2019.

BARROS, M.; **Critical Role e #FUNDDIVERSEGAMES. Questões sobre algoritmo na área de design de jogos**. XVIII SBGames, Rio de Janeiro - RJ, Brasil, 28-31 out. de 2019, p. 703-709.

BLACK MIRROR: BANDERSNATCH. Direção: David Slade. Produção de Russell McLean. Estados Unidos: Netflix, 2018.

CARMEN SANDIEGO: ROUBAR OU NÃO, EIS A QUESTÃO. Direção: Jos Humphrey e Kevin Dart. Produção de Brian Hulme. Estados Unidos: Netflix, 2020.

CARNEIRO, J. S.; **A publicidade no contexto da ilegalidade e da violência dos jogos online: A ativação de marcas no GTA 5 RolePlay**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação). Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social: Publicidade e Propaganda.

DENNEMANN, L. S.; **O Cthulhu intersemiótico: Um estudo da transposição do conto de Lovecraft ao RPG**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação). Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Curso de Licenciatura em Letras Inglês do Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas. 2021.

ESPN. **Dados vazados da Twitch mostram faturamento de streamers como Gaules, Ninja e Critical Role**. Disponível em:

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/9316521/dados-vazados-da-twitch-mostram-faturamento-de-streamers-como-gaules-ninja-e-critical-role. Acessado em 20 de dez. de 2022.

FANDOM. **Critical Role Wiki**. Disponível em: https://criticalrole.fandom.com/wiki/Critical_Role_Wiki. Acesso em: 20 dez. de 2022.

FANDOM. **Ordem Paranormal Wiki**. Disponível em: https://ordemparanormal.fandom.com/wiki/Ordem_Paranormal_Wiki. Acesso em: 20 dez. de 2022.

FANDOM. **Sistema de Ordem Paranormal Wiki**. Disponível em: https://ordemparanormal.fandom.com/wiki/Sistema_de_Ordem_Paranormal. Acesso em: 20 dez. de 2022.

FOLHA DE S. PAULO. **Popularidade do podcast sobe no isolamento social**. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2021/08/popularidade-do-podcast-sob-e-no-isolamento-social.shtml>. Acessado em 15 de dez. 2022.

JOVEM NERD. **RPG: Crônicas de Ghanor**. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/playlist/especial-rpg-cronicas-de-ghanor/>. Acessado em 15 de dez. 2022.

JOVEM NERD. **RPG: Cyberpunk**. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/playlist/rpg-cyberpunk/>. Acessado em 15 de dez. 2022.

JOVEM NERD. **RPG: Call of Cthulhu**. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/playlist/rpg-call-of-cthulhu/>. Acessado em 15 de dez. 2022.

JUNIOR, G. A. C.; ASSIS, R. J. S.; **O uso do *Role Playing Game* (RPG) no ensino de geografia**. Geografia: Publicações Avulsas. Universidade Federal do Piauí, Teresina, v.3, n.2, p. 149-170, jul./dez. 2021.

KIM, J. H. ; **An encyclopedia of role-playing games**. Disponível em:

<https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/encyclopedia/>. Acessado em 10 de ago. 2022.

LEMOS, A. Ficção científica cyberpunk. O imaginário da cibercultura. **Conexão - Comunicação e Cultura, UCS**, Caxias do Sul, v 3, n.6, p. 9-16, 2004.

LIMA, R. P. D.; **#ORDEMPARANORMAL - A Twitch e o *buzz marketing* como ferramentas de motivação de consumo durante campanha de desenvolvimento do jogo Ordem Paranormal: Enigma do medo**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação). Centro Universitário UNIESP, Curso bacharel de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda, 2020.

LIMA, S. P.; et. al. Uma proposta para o ensino de geografia inspirada em jogos RPG. **Research, Society and Development**, v. 10, n.6, 2021.

MAGALHÃES, E, M.; PEREIRA, M, A.; Caverna do Dragão: A imagem, o sonho e sua representação. In. **Facisa On-Line**, vol.10, n.1, jan.-jul. de 2021. p.01-12. Barra do Garças - MT.

MORAES, J. V.; **A alfabetização científica, a resolução de problemas e o exercício da cidadania: uma proposta para o ensino de geografia (Tese Doutorado)**. Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

MORAN, J.; Educação híbrida: Um conceito-chave para a educação. En T. N. Bacich (Org.), **Ensino híbrido: Personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: PENSO, 2015, p. 27-45.

PACHECO, S. M.; AMARAL, R. R. **Experimentando o RPG pedagógico: A interdisciplinaridade na sala de aula**. VIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação, VIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação, p. 1-7. 2010.

Dungeons & Dragons. Honor Among Thieves. Disponível em: <https://www.dungeonsanddragons.movie/>. Acessado em 14 de dez. 2022.

PASA, M, E.; OLIVEIRA, T, R.; **Ruídos sonoros em podcasts: Uma análise do episódio RPG Cyberpunk 1 “O Grande Assalto”**. In. 10ª Semana de Cinema e Audiovisual de Universidade de Goiás. Processos formativos em cinema e audiovisual. ago.-set., 2021. Anápolis - GO.

PIZZOL, A, R, D.; **Entre produtos e consumo *nerd*: Elementos para uma subcultura de fronteiras a partir de Ghanor**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Ciência da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Rio Grande do Sul, 2017.

SCHMIT, W. L.; **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Estadual de Londrina, Paraná, 2008.

SCHMIT, W. L.; MARTINS, J. B.; A pedagogia tecnicista e escolarização do RPG. In. **XII Semana da Educação - Filosofia e Educação: Contrapontos**, 2010, Londrina. Anais da XII Semana da educação da UEL. Londrina: Invitare Digital, 2010. p. 1-11.

TV QUASE. **FALHA DE COBERTURA #156: Não dá pra contar com a Noruega**. YouTube, 22 de fevereiro de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jJMqGNfi-E>. Acessado em 01 de fev. de 2023.

VIANNA, G. M.; **RPG, Ensino e Geografia: as diversas formas de construir uma histórias**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus Litoral Norte, Licenciatura em Geografia, Tramandaí, Rio Grande do Sul, 2021.

VOCÊ RADICAL. Direção: Ben Simms. Produção de Robert Buchta, Bear Grylls e Delbert Shoopman. Estados Unidos: Netflix, 2019.