



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS FLORIANÓPOLIS
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS
CURSO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS - LICENCIATURA

Rafael de Lima

**MISTÉRIO EM PONTA SALGADA: O USO DO RPG COMO PROPOSTA
PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA DE TUBARÕES**

FLORIANÓPOLIS

2022

Rafael de Lima

**MISTÉRIO EM PONTA SALGADA: O USO DO RPG COMO PROPOSTA
PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA DE TUBARÕES**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Campus Florianópolis da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas.

Orientador: Prof. Dr. Renato Hajenius Aché de Freitas
Coorientador: Msc. Fábio Medeiros

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

de Lima, Rafael
MISTÉRIO EM PONTA SALGADA : O USO DO RPG COMO PROPOSTA
PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA DE TUBARÕES / Rafael de
Lima ; orientador, Renato Hajenius Aché de Freitas,
coorientador, Fábio Medeiros, 2022.
118 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências
Biológicas, Graduação em Ciências Biológicas, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Ciências Biológicas. 2. Role Playing Game. 3. Ensino
Através de Analogias. 4. Biologia de tubarões. 5. NPC
Pokédex. I. Hajenius Aché de Freitas, Renato. II.
Medeiros, Fábio. III. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Ciências Biológicas. IV. Título.

Rafael de Lima

**MISTÉRIO EM PONTA SALGADA: O USO DO RPG COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA
PARA O ENSINO DE BIOLOGIA DE TUBARÕES**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas e aprovado em sua forma final pelo Curso Licenciatura em Ciências Biológicas.

Florianópolis, 05 de dezembro de 2022.

Profa. Dra. Daniela de Toni
Coordenadora do Curso

Banca examinadora:

Prof. Dr. Renato Hajenius Aché de Freitas
Orientador(a)
Universidade Federal de Santa Catarina

Ms. Guilherme Burg Mayer
Avaliador
Universidade Federal de Santa Catarina

Ms. Matheus Fernando Silveira
Avaliador
Secretaria Estadual de Educação

Ms. Carlito Leopoldo Jorge Oliveira
Avaliador
Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2022.

“Não importa onde vá, faça amigos. Amizade é o bem mais precioso que tu vai ter.”

Adão Valdocir de Lima, meu pai

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a minha família. Obrigado mãe por todo o apoio, por estar sempre presente por mais longe que esteja, por me lembrar quão amado eu sou, e por me acolher nas horas que eu mais precisava. Ao meu pai, no qual me inspiro todos os dias, que me ensinou a ter paciência e dar valor para as coisas que verdadeiramente importam. A minha vó que me apoiou financeiramente ao longo de toda essa graduação, e permitiu que me formasse, obrigado vó por ser essa pessoa incrível. Mãe, pai e vó, essa conquista é nossa!

Aos meus amigos Eduardo e Mauricio de Caxias do Sul, que desde que eu nasci me acompanham e possuem papel fundamental no que sou hoje. Ao Willian, pelas nossas longas conversas nas madrugadas regadas de vinho, cigarros, política e filosofia. Cada uma destas conversas me tornaram uma pessoa melhor.

Agradeço a Universidade Federal de Santa Catarina, por me proporcionar os anos mais felizes que tive até então. Aos professores do Centro de Ciências Biológicas que me mostraram como é linda esta área do conhecimento que escolhi trilhar. E ao Restaurante Universitário e a todos os terceirizados que ali trabalham, ruzinho salvou muito.

Ao Programa de Educação Tutorial, no qual entrei no início de minha graduação e permaneci até o final. É difícil mensurar o quanto o PET foi importante para minha formação profissional e pessoal. Ao tutor do PETBio, meu professor, orientador e o grande amigo Renato, que me apresentou o grupo dos tubarões e esteve comigo ao longo de toda essa graduação.

Ao meu coorientador Fábio, que expandiu ainda mais minha visão sobre RPG e educação. Aos membros da banca avaliadora, Guilherme, Carlito e Matheus, os apontamentos feitos foram muito importantes para esse trabalho se tornasse melhor. Aguardo o momento para que possamos jogar um RPG juntos.

Aos meus amigos do Losers, Garbo, Rossito, Vilmar, Ligia, Laura, Gustavo e Alisson que de perdedores não possuem nada. Vocês são incríveis, e foram minha família aqui na ilha, eu desejo todo o sucesso do mundo a cada um de vocês!

Gostaria de agradecer ao meu grande amigo Gustavo, que durante os momentos mais difíceis da pandemia esteve ao meu lado. Obrigado pelas risadas e pelas ótimas histórias.

A minha amiga Laura, por todo seu carinho e auxílio que me deu ao longo desses anos na graduação. Como Samwise Gamgee de Senhor dos Anéis, você me carregou sobre os ombros quando eu não tinha mais forças para seguir em frente, sua ajuda foi essencial para conclusão deste trabalho, te amo amiga.

Ao Alisson, por ter ficado madrugadas revisando este trabalho comigo, além de ter sido um grande amigo desde o início do curso. Muito obrigado pela ajuda e companheirismo.

Ao Gabriel, que desde o momento em que entrou nas minhas mesas de RPG em 2017 se mostrou uma das pessoas mais criativas que conheci. Me sinto agraciado de ter você em minha vida, pelas nossas conversas malucas, jogatinas e gargalhadas. Você é uma pessoa incrível, e um exemplo de resiliência para mim. A gente conseguiu cara!

Ao Christian e Lucas, que me ajudaram com a parte gráfica deste trabalho, aprendi muito sobre edição de imagem com vocês. Obrigado pela ajuda e tabaquinhas.

Gostaria de agradecer a Maria por estar comigo nesta reta final. Seu carinho, companheirismo e paciência foram fundamentais para que eu mantivesse a sanidade mental durante essa loucura.

E por fim a todos os meus amigos da biologia que se eu citasse aqui, esse tópico de agradecimento seria maior que o restante deste trabalho. Valeu galera!

Como jogar esse TCC

Além de ter como objetivo conscientizar alunos e rpgistas e desmistificar a respeito do grupo dos elasmobrânquios (tubarões e raias), este trabalho de conclusão de curso busca ter uma função prática e lúdica, sendo este um "TCC-Jogo", ou seja, que pode ser jogado. Caso o leitor deseje apenas jogá-lo, vá para “Mistério em ponta salgada,” no tópico “Resultados”. A sessão contém uma sinopse, para os jogadores, além da aventura por inteiro, para que seja lida apenas pelo mestre ou mestre-educador. Contudo, é recomendado que o leitor tenha contato com os temas dos outros capítulos deste trabalho, uma vez que a aventura pretende ser também uma prática educativa, é importante que o mestre tenha em mente os conteúdos de biologia de tubarões presentes na história, sendo capaz de caracterizar bem este aspecto do jogo.

A aventura foi escrita para o sistema de regras *Savage Worlds: Adventure Edition* (SWADE), criado pela *Pinnacle Entertainment Group* (2018) e publicado aqui no Brasil pela RetroPunk Publicações (2020) como “*Savage Worlds: Edição Aventura*”, isso não impede que o mestre adapte para o sistema de regras que esteja mais habituado. Está presente no ANEXO A e ANEXO B uma história em quadrinhos feita pelo grupo *UpTo4Players*¹ e traduzida por Renato “Goldael” Alan, do grupo *Savage Cast*² (2019). O material traz um resumo lúdico das regras do sistema.

O SWADE prevê o uso de dados multifacetados (4, 6, 8, 10 e 12 lados nomeados também como d4, d6, d8, etc). No entanto, caso o leitor não os possua, há no rodapé de cada página valores aleatórios simulando uma rolagem de dados. Quando necessitar de uma rolagem, você deve folhear este TCC e utilizar o valor do respectivo dado encontrado no rodapé. Normalmente as rolagens são feitas com dois dados (um d6 para o dado selvagem e o outro da perícia escolhida), folheie um de cada vez. Devido a isso, este trabalho deve ser impresso com uma página por folha e não com duas (frente e verso). A inspiração veio dos Livros-Jogos *Fighting Fantasy*³, de Steve Jackson e Ian Livingstone (1982), republicados pela editora Jambo no Brasil (2021). Estas obras possuem no rodapé de cada página uma face aleatória de um dado de seis lados.

Além dos dados, este sistema também prevê a utilização de um baralho de cartas para gerar a ordem de iniciativa (ordem dos turnos) como explicado no ANEXO B, da história em

¹ <https://www.uptofourplayers.com/>

² <http://savagecast.com.br/>

³ <https://www.fightingfantasy.com/>



quadrinhos. Caso o mestre e os jogadores não o possuam, como alternativa, sugiro rolar um d10 para determinar a ordem dos jogadores e dos monstros, quando necessário.

Para os jogadores, mestres e mestres-educadores, eu desenvolvi materiais auxiliares: mapas (Apêndice B, APÊNDICE C, Apêndice D, Apêndice E), fichas de personagens prontas (Apêndice J, Apêndice K, Apêndice L, Apêndice M), Handouts (**Erro! Fonte de referência não encontrada.** e outros materiais. No entanto, caso os jogadores possuam o livro de regras básico do SWADE, é incentivado que criem seus próprios personagens. Para os mestres que irão ler este TCC-Jogo, sintam-se livres para adaptarem a história e inseri-la em sua campanha de RPG em andamento como bem entenderem.

Espero que se divirtam, boa aprendizagem e boas rolagens!



RESUMO

O grupo dos tubarões é popularmente conhecido pelo registro de incidentes com humanos, mesmo que estes sejam, na verdade, raros. A incitação deste grupo como “assassino dos mares” e a pesca que almeja suas valiosas barbatanas vêm dizimando populações de tubarões pelo mundo todo, fazendo com que $\frac{1}{3}$ das espécies estejam em algum grau de ameaça à extinção. Este trabalho tem como objetivo propor uma aventura de Role Playing Game (RPG) como uma proposta pedagógica para o ensino de biologia de tubarões e suas problemáticas socioambientais, utilizando o sistema de regras Savage Worlds: Edição Aventura. Além disso, pretende ser autossuficiente em termos lúdicos, ao tê-lo em mãos espera-se que seja possível jogar sem dados ou livros de regras, uma vez que todos os materiais necessários para aplicar esta proposta pedagógica estão nesse documento. Para atingir esse objetivo, foram utilizados referenciais da Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL) e da Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) na tentativa de construir uma metodologia ativa, incitando a participação dos alunos, em concordância com estudos atuais que demonstram diversos problemas nas metodologias tradicionais expositivas. Para isso, a Aventura, intitulada Mistério em Ponta Salgada, foi construída por meio do Ensino Através de Analogias, repleta de personagens, locais e acontecimentos que se relacionam com fatos do mundo real. Nesta aventura os personagens estarão buscando maneiras de lidar com os recentes ataques de tubarões que interromperam a pesca da vila de Ponta Salgada, responsável por grande parte do pescado que abastece o reino de Althas. Com o decorrer desses acontecimentos, e a construção de um porto e farol, que aos poucos vêm transformando a vila pesqueira em um entreposto comercial, a desigualdade da vila aumentou, e com isso, os conflitos sociais também. Ao final do uso da aventura, espera-se que mestre/educador e jogadores possam discutir o desenvolvimento da história, com intuito de consolidar o conhecimento formal. A construção dos materiais foi feita através das plataformas online HeroForge, Inkarnate e pelos softwares Photoshop 2020 e InDesign 2023. A proposta pedagógica aqui apresentada pretende construir ideias nas mentes inquietantes de educadores e mestres, bem como discutir o uso de RPGs na educação a partir de uma perspectiva crítica de seu uso, discutindo a utilização de personagens expositores aqui cunhados como “NPC Pokédex”.

Palavras-chave: Role Playing Game, Ensino Através de Analogias, Biologia de tubarões, NPC Pokédex



ABSTRACT

The shark group is popularly remembered from incidents with humans, even though these are, in fact, rare. The promotion of this group as “killers of the seas” and the fishing that targets their valuable fins has been decimating shark populations around the world, making 1/3 of the species to be in some degree of threat of extinction. This work, therefore, aims to propose a Role Playing Game (RPG) adventure as a pedagogical tool for teaching shark biology and its socio-environmental problems, using the Savage Worlds rules system: Adventure Edition. In addition, it intends to be self-sufficient in ludic terms, having it in hand it is expected that it will be possible to play without dice or rulebooks, since all the materials necessary to apply this pedagogical proposal are in this document. To achieve this objective, Game-Based Learning (GBL) and Problem-Based Learning (PBL) references were used in an attempt to build an active methodology, encouraging student participation, in line with current studies that demonstrate several problems in traditional exhibitionist methodologies. The adventure, entitled *Mistério em Ponta Salgada*, was built using the methodology of Teaching Through Analogies, and is full of characters, places and events that relate to facts in the real world. In this adventure, the characters will be looking for ways to deal with the recent shark attacks that interrupted fishing in the village of Ponta Salgada, responsible for a large part of the fish that supplies the kingdom of Althas. With the course of these events, and the construction of a port and lighthouse, which little by little have been transforming the fishing village into a trading post, inequality in the village has increased, and with it, social conflicts as well. At the end of the adventure, it is expected that the master/educator and players can discuss the development of the story, aiming to consolidate the formal knowledge within it. The construction of materials was done through the online platforms HeroForge, Inkarnate, Photoshop 2020 and InDesign 2023 softwares. The pedagogical proposal presented here intends to build ideas in the disquieting minds of educators and teachers, as well as to discuss the use of RPGs in education from a critical perspective of their use, discussing the use of exhibiting characters coined here as “NPC Pokédex”.

Keywords: Role Playing Game, Teaching Through Analogies, Shark Biology, NPC Pokédex



LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1- THE SIEGE OF BODENBURG	22
FIGURA 2- PRIMEIRA EDIÇÃO DE DUNGEONS & DRAGONS	24
FIGURA 3- FOTO DOS ÓRGÃOS REPRODUTIVOS DE TUBARÕES.....	27
FIGURA 4- DESENHO DIDÁTICO DE UM TUBARÃO	27
FIGURA 5- FOCINHO DE TUBARÃO TIGRE (GALEOCERDO CUVIER) EVIDENCIANDO AS AMPOLAS DE LORENZINI.....	29
FIGURA 6- ÁREA DO PORTO ORGANIZADO DE SUAPE.....	36
FIGURA 7- MAPA DA ÁREA DO COMPLEXO ESTUARINO PORTUÁRIO DE SUAPE	36
FIGURA 8- CARTA DO REI ICARUS: CHAMADO PARA AVENTURA.....	47
FIGURA 9- GRONDULL SANDBELT, LIDER DA VILA DE PONTA SALGADA	49
FIGURA 10- LIZZIE DONTS/ SHADERAXRAH.....	50
FIGURA 11- RENABROS SANDBELT, O VELHO LOBO DO MAR	51
FIGURA 12- MAPA DA VILA DE PONTA SALGADA.....	52
FIGURA 13- - PRAIA DE PONTA SALGADA: MAPA DO PRIMEIRO EMBATE.....	55
FIGURA 14- CAJADO DA TEMPESTADE.....	58
FIGURA 15- NAGAS EMBOSCADORAS	59
FIGURA 16- MAPA CAMINHO PARA O FAROL.....	61
FIGURA 17- JOIA DE EPAUS	62
FIGURA 18- GRAN SACERDOTIZA SHADERAXRAH.....	65
FIGURA 19- GRID DE BATALHA PORTO SALGADO	65
FIGURA 20- ILHA DE FLORIANÓPOLIS, SC.	72



LISTA DE QUADROS

QUADRO 1- REGRAS DE TAREFA DRAMÁTICA DESAFIADORA	56
QUADRO 2- REGRAS DE ENCONTRO RÁPIDO	60
QUADRO 3- REGRAS DE CONFLITO SOCIAL.....	63
QUADRO 4- REGRAS DE COMBATE TÁTICO.....	66
QUADRO 5- ANALOGIAS PRESENTES NA AVENTURA MISTÉRIO EM PONTA SALGADA	71



LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

D&D - Dungeons & Dragons

ABJ - Aprendizagem Baseada em Jogos

IFW - *International Federation of Wargaming*

LABITEL - Laboratório de Biologia de Teleósteos e Elasmobrânquios

NPC - Non-player Character ou Personagem não jogável

PETBIO - Programa de Educação Tutorial da Biologia

PBL - Aprendizagem Baseada em Problemas

PJs - Personagem dos Jogadores

RPG - *Role-playing Game* ou Jogo de Interpretação de Personagens

SWADE - *Savage World Adventure Editions*

TSR - *Tactical Studies Rules*



LISTA DE SÍMBOLOS



Dado de 4 lados - d4



Dado de 6 lados - d6



Dado de 8 lados - d8



Dado de 10 lados - d10



Dado de 12 lados - d12



Dado de 20 lados - d20



APRESENTAÇÃO

O INÍCIO DA MINHA JORNADA

A escolha deste tema de pesquisa teve origem em meus 12 anos, quando meu professor de Artes da sexta série do ensino fundamental (atual sétimo ano), Evandro Pessoa, propôs uma atividade em grupo. O professor começou demonstrando pros alunos como era a atividade, e iniciou a narração de uma cena, que até então me deixava entretido pelo simples fato de que eu gostava de histórias e o professor tinha uma ótima desenvoltura, mas veio aí o que realmente me encantou: ele nos perguntou algo relativo à história para que pudesse continuar a aventura. Essa imersão dentro de um cenário fictício foi, para mim, algo mágico. Sempre fui um aficionado por jogos desde o célebre Atari, passando pelo Super Nintendo e depois com os computadores, mas aquilo era diferente, aquela prática me remetia a jogos teatrais como os feitos no programa Quinta Categoria transmitido pela MTV, jogos completamente improvisados, sendo todos os temas sugeridos pela plateia. Aquilo era pura arte.

O RPG proposto pelo professor juntava algumas noções presentes nos jogos que eu tanto jogava, aliada com a interpretação de personagens vista por mim nos divertidos jogos teatrais. O assunto não terminou quando bateu o sinal, pelo contrário, perdurou por muito tempo na minha mente. Reuni meus colegas e amigos que eram meus vizinhos, e montei minha própria mesa de Role-Playing Game. Em pouco tempo as potências do RPG já começaram a agir sobre mim, comecei a ler, por exemplo, uma atividade que não tinha como costume mas descobri o quanto eram interessantes aqueles livros que ensinavam a jogar, criar mundos e determinavam as regras do jogo. Então reuni meus amigos no porão da minha casa e narrei minha primeira aventura. Mais de uma década se passou e mantenho contato com aqueles amigos e ainda jogamos RPG (com muito menos frequência e com a saída de uns e a entrada de novos jogadores, mas ainda assim, ávidos aventureiros).

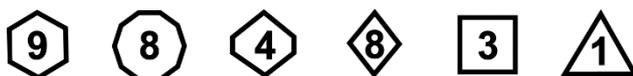
O tempo passou e nunca imaginei que poderia utilizar esse hobby como uma linha de trabalho. Entrei na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e no segundo semestre ingressei no Programa de Educação Tutorial da Biologia, o PETBIO, onde tinha que realizar os três pilares universitários: ensino, pesquisa e extensão. Logo escolhi entrar no Sporum (projeto de extensão de divulgação científica) e no Laboratório de Biologia de Teleósteos e Elasmobrânquios (LABITEL), onde trabalhava com identificação de cápsulas ovígeras de arraias. Após 3 anos de pesquisa com raias e principalmente após a publicação de um texto no blog do projeto Sporum em que eu falava sobre o uso do RPG em diversas áreas, com enfoque em educação, decidi unir esses dois mundos e fazer um trabalho envolvendo RPG e biologia de



elasmobrânquios. Decidi utilizar os conhecimentos que obtive no LABITEL e nas nossas ações com o projeto Desmistificando Raias e Tubarões – no qual íamos a escolas e ao Tamar para esclarecer e informar a respeito desse grupo que é tão marginalizado – e uni-los aos jogos de interpretação. Nesta jornada encontrei pessoas que me auxiliaram neste trabalho, como o professor Renato Freitas tutor do PET Biologia e responsável pela supervisão do LABITEL e, mais recentemente, após uma longa busca descobri o mestre e doutorando Fábio Medeiros, membro do Grupo de Pesquisa Edumidia, que trabalha com RPG e educação, e se prontificou a me orientar nesta missão de enriquecer o arcabouço teórico do RPG.

Fábio me apresentou o mundo editorial do RPG. Após algum tempo, utilizando uma versão resumida da aventura apresentada neste trabalho, ingressei na Retropunk Publicações. Através desta editora, comecei a publicar minhas aventuras e materiais sobre RPG, transformando o hobby em trabalho.

Então pretendo seguir os passos destes professores que vieram antes de mim, e como o professor Evandro, apresentar o RPG para os jovens e mostrar que a escola também é um ambiente de se divertir. Como o Renato, tenho um profundo desejo por demonstrar quão fascinantes são os tubarões e quebrar o infeliz tabu de assassino dos mares que foi dado a eles. E como o Fábio, pretendo desenvolver esse trabalho para que o RPG seja entendido como uma experiência didática que também merece relevância nos estudos brasileiros, aumentando ainda mais a caixa de ferramentas utilizadas pelos educadores em suas práticas.



SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
1.1	METODOLOGIA ATIVA	17
1.1.1	Aprendizagem Baseada Em Problemas	18
1.1.2	Aprendizagem Baseada em Jogos	19
1.1.3	Ensino Através de Analogias	19
1.2	O QUE É JOGO?	19
1.3	O QUE É RPG?	20
1.3.1	Tipos de RPG	21
1.3.2	A Gênese do RPG	21
1.4	RPG E EDUCAÇÃO	25
1.5	QUEM SÃO OS PEIXES CARTILAGINOSOS	26
1.5.1	Biologia Reprodutiva	28
1.5.2	Eletropercepção	29
1.5.3	<i>Carcharhinus leucas</i> (Bull Shark ou Tubarão Cabeça Chata)	30
1.5.4	<i>Galeocerdo cuvier</i> (Tubarão-tigre)	31
1.6	PROBLEMÁTICAS	31
1.6.1	Sobrepesca	32
1.6.2	Visão dos tubarões como assassinos dos mares	33
1.6.3	Incidentes no Brasil	35
1.6.4	Porto de Suape	35
1.6.5	Despejo de resíduos no Rio Jaboatão	37
2	JUSTIFICATIVA	38
3	OBJETIVOS	38
3.1	OBJETIVO GERAL	38
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	38
4	MATERIAIS E MÉTODOS	39
4.1	ENSINO ATRAVÉS DE ANALOGIAS	39
4.2	MECÂNICA UTILIZADA	40
4.3	PRODUÇÃO DO MATERIAL	41
4.3.1	Mapas	41

4.3.2	Personagens, NPCs e Monstros	41
4.3.3	Itens importantes	42
4.4	PÚBLICO ALVO	43
5	RESULTADOS	43
5.1	APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA	44
5.2	NARRAÇÃO DA AVENTURA	45
5.2.1	Mistério em ponta salgada - sinopse	45
5.2.2	Maneiras de começar essa aventura, os famosos “Ganchos”	46
5.2.3	O que está por trás de tudo... (Plano da vilã)	47
5.2.4	Personagens Importantes	48
5.2.5	A desigualdade cresce na vila	51
5.2.6	CENA 1: A vila de ponta salgada	52
5.2.7	CENA 2: Conhecendo a construtora	54
5.2.8	CENA 3: O ataque	54
5.2.9	CENA 4: Renabros, o louco dos mares	57
5.2.10	CENA 5: A emboscada no farol	59
5.2.11	CENA 6: Resolvendo o mistério	62
5.2.12	CENA 7: Acerto de contas	64
5.3	CONVERSA PÓS-AVENTURA	67
6	DISCUSSÃO	67
6.1	ANALOGIAS	69
6.1.1	Vila de Ponta Salgada	72
6.1.2	O povo da vila	73
6.1.3	Lizzie Donts/ Shaderaxrah	73
6.1.4	Porto, Farol e Joia de Epaus	75
6.1.5	Grondull	76
6.1.6	Mata Molhada	76
6.1.7	Tubarões do Mar Rotros	77
6.1.8	Nagas	78
6.1.9	Renabros	78
6.2	ESCOLHAS DAS REGRAS	80
6.2.1	Tarefa Dramática durante o primeiro embate	80
6.2.2	Encontro Rápido durante o segundo embate	80
6.2.3	Conflito Social	81



6.2.4	Combate Tático durante o terceiro embate	82
6.3	PERSONAGENS/PROFESSORES EXPOSITORES	83
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
	REFERÊNCIAS	87
	APÊNDICE A – CARTA PARA O CHAMADO DA MISSÃO	100
	APÊNDICE B – MAPA: PONTA SALGADA	101
	APÊNDICE C – MAPA: PRAIA DE PONTA SALGADA	102
	APÊNDICE D – MAPA: CAMINHO PARA O FAROL	103
	APÊNDICE E – MAPA: PORTO SALGADO	104
	APÊNDICE F – PERSONAGENS IMPORTANTES: GRONDULL, LIZZIE E RENABROS	105
	APÊNDICE G – CAJADO DA TEMPESTADE E JOIA DE EPAUS	106
	APÊNDICE H – GRAN SACERDOTIZA SHADERAXRAH	107
	APÊNDICE I – FICHA: NAGAS EXTRAS	108
	APÊNDICE J – FICHA DE PERSONAGEM: GWEN	109
	APÊNDICE K – FICHA DE PERSONAGEM: OLAHANA	110
	APÊNDICE L – FICHA DE PERSONAGEM: ALOY	111
	APÊNDICE M – FICHA DE PERSONAGEM: GRIS	112
	APÊNDICE N – MINIATURAS: PERSONAGENS E MONSTROS	113

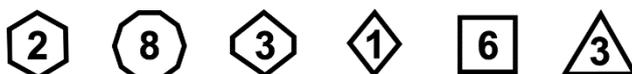


1 INTRODUÇÃO

Um dos maiores desafios enfrentados pelos educadores é manter a atenção dos seus alunos durante todo o processo de ensino-aprendizagem. O avanço da tecnologia gerou uma grande facilidade de acesso à informação e ao entretenimento, contribuindo ainda mais para a dispersão da atenção dos alunos nos espaços de aprendizado. Desse modo, é importante que se desenvolvam metodologias alternativas para chegar até seus alunos, encontrando novos formatos de ensino que sejam atraentes, e que estimule nos estudantes a colaboração, criatividade, criticidade, raciocínio lógico e socialização (DOTTO, 2016; VASQUES, 2008). Neste sentido, o *Role Playing Game* (RPG) pode ser uma prática que contemple as capacidades citadas anteriormente.

Ao mesmo tempo, um outro problema ronda a comunidade de biólogos: encontrar formas de ensinar à população, principalmente aos mais jovens, a importância de manutenção da biodiversidade, protegendo espécies ameaçadas e habitats em plena destruição. Um grupo que hoje sofre com a sociedade de consumo é o grupo dos tubarões, ditos como assassinos dos mares, pescados e perseguidos pela sua carne e nadadeira, essa última considerada como uma iguaria pelos orientais (BARREIROS, GADIG, 2011).

É unindo estes dois tópicos de interesse, que surge este trabalho. Convido você, caro leitor, a ler este trabalho com seu espírito mais aventureiro possível, adentrando nas mais profundas masmorras, e se esquivando de armadilhas mortais. E para que nossa conversa flua mais dinamicamente, mudarei entre a primeira e segunda pessoa. Pretendo fazer dessa leitura um passeio divertido sobre a história do RPG, a biologia dos tubarões, e finalmente, uma aventura capaz de ampliar sua visão tanto sobre os animais envolvidos, quanto à utilização de jogos como proposta de ensino. Este trabalho pretende ser auto suficiente no sentido lúdico, pois ao tê-lo em mãos, espero que seja possível jogar sem dados ou livros de regras, todos os materiais necessários para aplicar a proposta pedagógica com RPG estão nesse documento. Os tópicos seguintes desta introdução trazem os subsídios teóricos para a construção da aventura e seus elementos, além de permitir o aprofundamento da conversa pós aventura presente no terceiro momento desta proposta pedagógica.



1.1 METODOLOGIA ATIVA

Uma aula é uma espécie de matéria em movimento [...] Uma aula é emoção. Se não há emoção, não há inteligência, nenhum interesse, não há nada.

Gilles Deleuze, 1988

Para o filósofo Gilles Deleuze (1988), uma aula é como uma sinfonia, um movimento musical, sendo cada aluno um músico que compõe a orquestra. O professor toma o papel de maestro que intermedia e conduz os músicos para que a música seja criada (DOSSE, 2010). Para mim, dar aula é como mestrar uma aventura de RPG, contar uma história, onde o professor é o Narrador, o qual apresenta situações e realidades nas quais os alunos, representando os heróis, precisam utilizar as habilidades em conjunto para que sejam vitoriosos ao enfrentar seus inimigos e conquistarem grandes tesouros. Neste caso, a inimiga é a ignorância, e o tesouro, a construção de um novo saber.

O que ambas as analogias possuem em comum, é que percebem a aula como algo dinâmico, vivo e coletivo. No entanto, ainda é comum encontrar aulas que utilizam o modelo de ensino tradicional, onde, segundo Saviani (1991), o foco está no professor que domina os conteúdos a serem transmitidos para os alunos de forma expositiva. Mizukami (1986) aponta que este método expositivo é a principal característica do ensino tradicional e adiciona que, neste método, se o aluno for capaz de reproduzir o que é aprendido mesmo que seja de forma automática, o aprendizado é considerado concluído. A autora relata que os elementos emocionais e afetivos da vida do aluno são ignorados, ou até negados, já que estes poderiam prejudicar o processo de ensino.

Com o passar do tempo, dois fatores levaram à mudança dos processos de ensino. O primeiro foi a grande produção de conhecimento pela humanidade, levando uma priorização da qualidade em vez da quantidade, tendo em vista que não é mais possível ensinar tudo. E o segundo foi o desenvolvimento de teorias epistemológicas e psicológicas sobre ensino, que mostraram que os conhecimentos são construídos tanto em nível social, quanto individual (CARVALHO, 2013).

Essa mudança no entendimento dos processos de ensino-aprendizagem levou à criação de diversos tipos de metodologias de ensino, sendo uma delas, as metodologias ativas. Estas metodologias proporcionam maior engajamento e envolvimento dos estudantes em seu



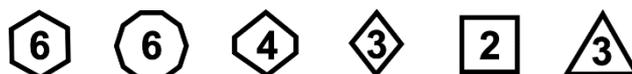
processo de aprendizado, desenvolvendo assim suas capacidades reflexivas e críticas (LEÃO 1999). Segundo Bonwell e Eison (1991), as metodologias ativas de ensino permitem aos alunos aumento da proatividade; que vinculem o que é aprendido com a sua realidade; desenvolvimento do raciocínio e a capacidade de intervenção com a sua realidade; e estímulo ao trabalho colaborativo e à cooperação. Mesmo que não sejam novas no sentido temporal, e que já possuam um corpo robusto de defesas para seu uso, as metodologias ativas ainda não são amplamente utilizadas, segundo Lima (2008) e Cândido (2012), as aulas expositivas ainda representam a principal estratégia didática utilizada nos dias atuais.

Nós educadores, no entanto, somos grandes apostadores. Portanto esta pesquisa se une a inúmeras outras com a intenção de que, cada vez mais, tenhamos possibilidades de diversificar nossas práticas de ensino. Para o desenvolvimento deste trabalho, três metodologias ativas foram utilizadas: Aprendizagem Baseada em Problemas (*Problem Based Learning* - PBL), Aprendizagem Baseada em Jogos (*Game Based Learning* - GBL) e Ensino Através de Analogias (*Teaching With Analogies* - TWA). Estas metodologias, em certo grau, sustentam o uso do RPG como proposta de ensino, primeiro pelo RPG ser um jogo flexível e versátil, capaz de ser aplicado na educação; segundo, pois, em toda aventura de RPG, os desafios e problemas servem como um motor propulsor fazendo a história seguir em frente; e, terceiro, a história de uma aventura de RPG se baseia, em certo grau, em regras e conceitos do mundo real, sendo possível explorar essas referências com o uso de analogias.

1.1.1 Aprendizagem Baseada Em Problemas

A Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) foi um método revolucionário de ensino criado, na década de 60, por Howard Barrows (BOUD ; FELETTI, 1991). Este é um dos mais bem descritos métodos de aprendizagem ativa. Além de ser divertida, a ABP é uma ação de contracultura por ser uma forma de aprendizagem ativa que busca compreender os princípios e os processos dos fenômenos investigados estimulando o ímpeto investigativo (NETO et al., 2011).

A PBL pressupõe a cooperação em pequenos grupos, condução por um tutor, estudo autodirigido e educação multidisciplinar. Devido a isso se assemelha muito ao RPG, sendo este um jogo normalmente feito em grupos de 3 à 6 jogadores, que devem cooperar para vencer os desafios propostos pelo Mestre de Jogo



1.1.2 Aprendizagem Baseada em Jogos

A Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL) pode ajudar a estabelecer as experiências de aprendizagem escolares. Os jogos criam situações que motivam e engajam por meio de uma experiência lúdica e interativa. A GBL trata do desenvolvimento de atividades que têm como base princípios de jogos que introduzem conceitos a serem discutidos, e conduz os participantes ao seu objetivo principal (TRYBUS, 2015).

Segundo Prensky (2001), uma revolução viria ocorrer no século XXI, o estudo não precisaria ser mais uma experiência negativa e dolorosa, iríamos descobrir novas práticas didáticas divertidas sendo evidente como sua efetividade para o aprendizado seria muito maior.

1.1.3 Ensino Através de Analogias

O uso de analogias faz parte do processo de aprendizagem tanto dentro quanto fora da sala de aula. Glynn (1994) propôs um modelo para o emprego de analogias por educadores, este modelo é chamado de *Teaching With Analogies* (TWA). O modelo prevê a relação entre o saber científico a ser ensinado, a situação alvo, e uma área familiar ao aluno, a situação análoga. No tópico “Materiais e Métodos” desenvolvo ainda mais esta metodologia ativa, pois, além de a aprendizagem por analogias compor o embasamento teórico deste trabalho, a metodologia TWA foi utilizada para a criação da história.

1.2 O QUE É JOGO?

Os jogos estão presentes em nossas vidas desde o momento em que nascemos, constituindo nossa preparação para tarefas mais complexas que, mais tarde, a vida nos exigirá. Sendo mais antigo que a própria cultura, é através dele e por ele que a civilização surgiu e se desenvolveu (HUIZINGA, 2001). Não há um consenso sobre o termo “jogo”, evidenciado pelos 26 sentidos trazidos pelo dicionário Michaelis⁴ para tentar conceituá-lo. Neste trabalho, no

⁴ <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/jogo/>



entanto, utilizaremos conceitos bem estruturados baseados em Huizinga (2001) e McGonigal (2011).

Em seu livro “Homo ludens”, o historiador e linguista Johan Huizinga (2001) traz a tese que o jogo é uma realidade originária, sendo uma noção primitiva que está intrinsecamente relacionada com a realidade humana, provindo dele, por exemplo, a cultura, a linguagem, os rituais sagrados e a poesia. O autor traz a seguinte definição para jogo:

“(…) jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana"” (HUIZINGA, 2001, s.p.)

Quando estamos jogando, o nosso sistema fisiológico de atenção, de recompensa, de motivação, de emoções e de memórias são inteiramente ativados. O envolvimento causado pelos jogos nos possibilita sentir todos os tipos de emoções e experiências positivas (MCGONIGAL, 2011).

A partir das reflexões propostas por Huizinga, a game designer Jane McGonigal (2011) aponta quatro características comuns entre qualquer tipo de jogo: **Meta** – resultado que os jogadores buscam alcançar, proporcionando senso de objetivo; **Regras** – limitações impostas para os jogadores alcançarem seu objetivo, proporcionando um senso de objetivo; **Sistema de Feedback** – informa quão perto os jogadores estão de atingir a meta, fornece motivação para continuidade de jogo; **Participação Voluntária** – exige a aceitação dos jogadores de forma consciente e voluntária à meta, às regras e ao *feedback*, dando liberdade para entrar e sair do jogo a qualquer hora, gerando uma atividade segura e prazerosa.

1.3 O QUE É RPG?

Os *Role Playing Games*, ou jogos de interpretação de personagens, são jogos narrativos e cooperativos, geralmente jogados por um grupo de jogadores em volta de uma mesa com papéis e lápis. Um dos jogadores terá o papel de mestre, que possui a tarefa de narrar a aventura interpretando os personagens coadjuvantes da trama, também conhecidos como PNJ/NPC (personagem não jogável/*non-playable character*). Ele irá descrever o que está sendo visto, ouvido e tudo aquilo que cerca os personagens dos jogadores enquanto coloca-os em desafios e situações de conflito (PEREIRA, 2007).

Os jogadores, por sua vez, interpretam seus personagens previamente criados por eles ou pelo mestre, estes são livres para tomarem suas ações dentro do mundo pré-estabelecido pelo grupo, tendo que trabalhar em equipe para solucionar os diversos desafios da aventura, assim agirão como motores da narrativa, uma vez que em diversos momentos, vão ter oportunidade de escolher os rumos da história (PEREIRA, 2007).

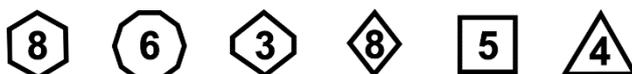
1.3.1 Tipos de RPG

Há muitos tipos de RPG e formas de se jogar, sendo os mais conhecidos: (1) RPG de mesa: utiliza-se dados, papéis e lápis; (2) Aventura solo: jogado através de um livro que o leitor seguirá o roteiro podendo fazer escolhas oferecidas na trama; (3) *Live Action*: os jogadores geralmente se caracterizam conforme seus personagens e atuam semelhante a uma peça teatral; (4) *RPG online*: o sistema de regras é o mesmo que o de mesa, mas o encontro ocorre de forma online através de programas de voz e mensagens; (5) RPG Eletrônico: jogos de videogame, pode-se incluir os MMORPG (*Multi Massive Online Role-Playing Games*) caracterizados pelo grande número de jogadores jogando online no mesmo servidor (DOTTO, 2016).

1.3.2 A Gênese do RPG

Como todo bom mestre, valorizo uma boa e velha história. Eu poderia, neste tópico, falar apenas que o RPG teve início em 1971 nos Estados Unidos com o “*The Fantasy Game*”, renomeado em 1974 para “*Dungeons & Dragons*” criado por Dave Arneson e Gary Gygax (DOTTO, 2016). No entanto, prefiro contar a história do surgimento do jogo que tem papel tão importante em minha jornada sobre a obra de Witwer (2016). Ela está na lista de histórias que sempre que tenho oportunidade, me alegro em contar. Espero que a leitura deste tópico seja tão prazerosa quanto foi escrevê-la.

Esta história começa próximo a um belo e brilhante lago cinzento chamado Geneva, que dá nome a cidade que o cerca. Lake Geneva é uma cidade localizada ao sudeste de Wisconsin, nos Estados Unidos, e é nesta cidade, onde o criador do primeiro e mais popular jogo de interpretação de personagens (RPG) já criado, morou. Estou falando de Gary Gygax, que quando não estava fazendo seus bicos de sapateiro, atuava como *Game Designer* (ou Designer de Jogos,



em português, mas menos utilizado) e era membro fundador da Federação Internacional de Jogos de Guerra (*International Federation of Wargaming* - IFW).

Esta Federação organizava eventos para unir a grande comunidade de jogadores de *war games* espalhados pelos EUA na década de 60. Estes jogos eram simulações de guerras, como as napoleônicas e mundiais, e eram mediados por sistemas de regras que calculavam a força das tropas, balísticas, etc. Em 1967 um destes eventos da IFW iria ocorrer em Malvern, na Pensilvânia, EUA, no entanto, por problemas de logística o evento teve baixíssima adesão e foi um fracasso. Porém este fatídico evento pode ser visto como um sucesso, digo isso pois graças ao problema ocorrido, Gary Gigax convidou os participantes, que não puderam ir para a convenção, a passarem uma noite em sua casa, em Lake Geneva. Na sua varanda, ele reuniu naquela noite cerca de 20 pessoas. Este pequeno ato de reunir cerca de 20 jogadores em sua casa foi o primórdio para algo muito maior, este dia é chamado de “GenCon Zero”, pois é dele que surgiu a ideia do que viria se tornar o maior evento de jogos de mesa do mundo, a GenCon⁵. Essa convenção ocorre anualmente e em 2022 chegou ao marco de 55 edições com mais de 140.000 consumidores e participantes profissionais.

Na primeira edição da GenCon, em 1968, um jogo em específico chamou a atenção de Gigax, uma miniatura de castelo medieval e seus soldados (Figura 1), usados para um jogo chamado “*The Siege of Bodenburg*” feito por Jeff Perren. Este jogo teve apelo entre diversos jogadores e acendeu o interesse de Gigax em jogos com miniaturas em cenários medievais, este interesse o levaria até sua maior criação (WITWER, 2016).

Figura 1- The Siege of Bodenburg



Fonte: Foto tirada em 23 de março de 2012 por: bander.bramblegrub

Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/jasonaz/6872331962/in/album-72157629309347024/>

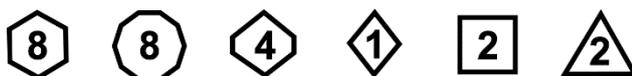
⁵ <https://www.gencon.com/press/corporatefacts>



Foi na segunda edição da GenCon, em 1969, que Gary Gigax encontrou Dave Arneson. Dave já era conhecido por ser um grande animador da comunidade de jogadores de Minneapolis e Saint-Paul, nos EUA. Entretanto, nenhum dos dois poderia imaginar a importância daquele momento, em poucos anos estariam trabalhando juntos no projeto mais importante de suas carreiras (WITWER, 2016). Em 1971, Gigax e Jeff Perren, criador do *The Siege of Bodenburg*, lançam o Chainmail, um sistema de regras de guerra medieval que utiliza miniaturas. As regras eram inovadoras para a época, além de dar detalhes do combate medieval, elas mudaram principalmente a percepção de tropas coletivas para perfis de indivíduos: os Heróis. Em suas últimas 14 páginas havia um suplemento de fantasia, com o intuito de simular batalhas épicas apresentadas em “Senhor dos Anéis” e “Conan, O Bárbaro”, além de dar as instruções de criar seu próprio cenário. Este suplemento dava um suporte para introduzir magias e criaturas inspiradas na obra de John Ronald Reuel Tolkien (elfos, orcs, anões etc) e seria mais um tijolo importante na construção de *Dungeons & Dragons*.

Em uma noite fria de 1972 Dave apresentou um de seus jogos a Gary, o qual ele amou tanto, que virou a noite jogando com seus amigos. Um jogo fluido e imersivo, com apenas um juiz que determinava os parâmetros e mantinha a história prosseguindo. O mais fascinante era que cada jogador tinha uma função. A narração de histórias coletivas fazia *Blackmoor* parecer uma peça que tinha um diretor, mas não possuía nenhum roteiro. Naquela noite Dave era o juiz do jogo, e habilmente descrevia não apenas o som e o cenário, mas também os efeitos das ações dos outros jogadores. O jogo era espontâneo e improvisado, permitia uma tremenda criatividade dentro de uma história principal criada anteriormente, e para o combate utilizava as regras de Chainmail. Gary ali percebeu que deveria trabalhar na criação de um jogo com Dave e unir suas ideias. A imersão provocada pela narração, junto com sistema de regras mais refinado, permitiu a criação do “*The Fantasy Game*”.

Este jogo possuía elementos de narrativa em primeira pessoa colaborativa que nenhum outro jogo já publicado oferecia. Devido a preciosidade que acabava de criar com Dave, Gary temia disponibilizar para que a comunidade de jogadores o testasse, e a ideia fosse vazada. Então decidiu testar com seus filhos, até que em uma noite, enquanto ouvia os possíveis nomes que Gary pensava para renomear seu jogo, Cindy sua filha de 6 anos disse “Ah, papai, eu prefiro *Dungeons & Dragons!*”.



Em janeiro de 1974, a *Tactical Studies Rules* (TSR) viria a publicar as primeiras mil cópias de *Dungeons & Dragons* (D&D). O jogo foi um grande sucesso e revolucionou o mercado de jogos e a cultura popular. Inúmeros outros RPGs surgiram após ele, sendo inspiração para uma infinidade de jogos digitais, animações como *Caverna do Dragão* e assim como Tolkien fez, trouxe uma nova forma de se ver a fantasia medieval.

Figura 2- Primeira edição de Dungeons & Dragons



Fonte: Wizards of the Coast (was TSR)

Disponível em: <https://vintagerpg.tumblr.com/post/164709700479/embed>

O D&D foi o pontapé inicial para que hoje milhões de pessoas espalhadas pelo mundo, assim como eu, pudessem criar histórias fantásticas e viver aventuras incríveis junto aos seus amigos.

1.4 RPG E EDUCAÇÃO

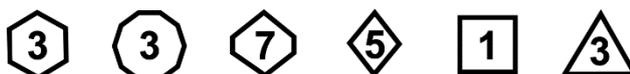
Desde o final da década de 1990, já é possível observar a utilização do RPG como proposta de ensino em muitas matérias dentro da escola (FUJI, 2010). Segundo Marcatto (2004), o RPG é uma ferramenta com potencial de atuar em vários aspectos do processo educacional, ele ainda acrescenta:

“O RPG é interdisciplinar. Por que interdisciplinar? Interdisciplinar por natureza, porque o RPG simula a vida. Ao jogarmos uma aventura de RPG estamos simulando a vida, mesmo que seja uma vida fantasiosa, [...] estamos simulando gestos, modos de falar e hábitos que dizem respeito à nossa vida. E a vida é sempre interdisciplinar[...]” (MARCATTO, 2004, p. 162).

Tal interdisciplinaridade é constatada ao observar as áreas de conhecimento nas quais vem sendo trabalhado o RPG, podemos encontrar pesquisas nas áreas de história, educação ambiental, matemática, medicina, geografia, biologia, entre outras (CARDOSO, 2008; DOTTO, 2016; MACHADO *et al*, 2017; ALVES, CASTRO., 2018; AZEVEDO, 2019; CAVICHIA, 2006). Segundo Oliveira (2019) foram encontrados 134 artigos, 49 dissertações de mestrado, 6 teses de doutorado e 30 outros itens que acumulam apostilas, livros e TCC, sobre pesquisas com RPG, sendo a maioria delas sobre educação.

No Brasil já foram realizados quatro simpósios sobre RPG e Educação. O primeiro ocorreu em 2002, em São Paulo, quando foram apresentadas pesquisas e experiências feitas sobre o tema. Este foi um importante marco na separação entre eventos que visavam o público de jovens jogadores e os eventos que visavam discutir RPG inserido na educação. Em 2003 ocorreu o II Simpósio de RPG e Educação, inovando por permitir que professores criassem histórias educativas e apresentassem para crianças. O III Simpósio de RPG e educação ocorreu em 2004. Nele, educadores apresentaram trabalhos de diversas áreas do saber como arqueoastronomia, química e matemática. A quarta e última edição do simpósio de RPG e educação aconteceu em 2006, focando nos estudantes universitários, com temas variados que iam desde biologia até análises psicológicas (VASQUES, 2008).

Como dito no início desta monografia, o intuito deste trabalho é desenvolver uma aventura de RPG que possa ser utilizada tanto como proposta educacional, quanto atividade recreativa. A proposta se baseia na metodologia de Ensino Através de Analogias e, daqui em diante, serão apresentados conceitos importantes para a construção das situações alvo na história, que terão relação com as analogias presentes na aventura “Mistério em Ponta Salgada”.



1.5 QUEM SÃO OS PEIXES CARTILAGINOSOS

Os tubarões, raias e quimeras fazem parte da classe dos Chondrichthyes. Este grupo possui como características de identificação: esqueleto cartilaginoso, com deposição de cálcio; ausência de vesícula gasosa; quatro a sete pares de aberturas branquiais; condrocânio formado por peça única; dois órgãos copuladores externos (mixopterígios ou cláspes) nos machos (Figura 3); corpo coberto por denticulos dérmicos chamados de "escamas placóides", estruturas semelhantes a dentes – literalmente dentes a flor da pele! – com coroa esmaltada e dentina; dentes orais dispostos em esteiras que caem e crescem novamente ao longo da vida (BORNATOWSKI, ABILHOA, 2012; COMPAGNO, 1990; BARREIROS, GADIG, 2011). O grupo dos Chondrichthyes é dividido em duas subclasses: Holocephali, representado pelas quimeras; e Elasmobranchii, que compreende os tubarões e raias (BORNATOWSKI, ABILHOA, 2012; COMPAGNO, 1990; BARREIROS, GADIG, 2011), grupo foco deste trabalho.

O grupo Elasmobranchii se diferencia dos Holocephali por apresentar fendas branquiais que vão até a superfície do corpo; a arcada dentária não fundida ao crânio, ausência de tenáculo ou “cláspes cefálico” (protuberância marcante nas quimeras); e arcos branquiais situados posteriormente ao crânio (BARREIROS, GADIG, 2011). Provavelmente você já viu um tubarão, mesmo que apenas nas telas. Eles possuem corpos cilíndricos (normalmente) e hidrodinâmicos, aberturas branquiais laterais à cabeça, nadadeiras separadas da cabeça e nadadeiras caudais bem desenvolvidas (Figura 4). Já as raias apresentam corpo deprimido dorso-ventralmente (achatado), em sua grande maioria, fendas branquiais na porção ventral da cabeça, nadadeiras peitorais fundidas à cabeça e nadadeiras caudais bem desenvolvidas ou em forma de chicote (BORNATOWSKI, ABILHOA, 2012).

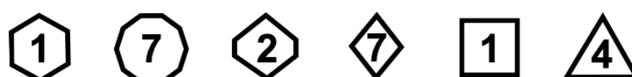
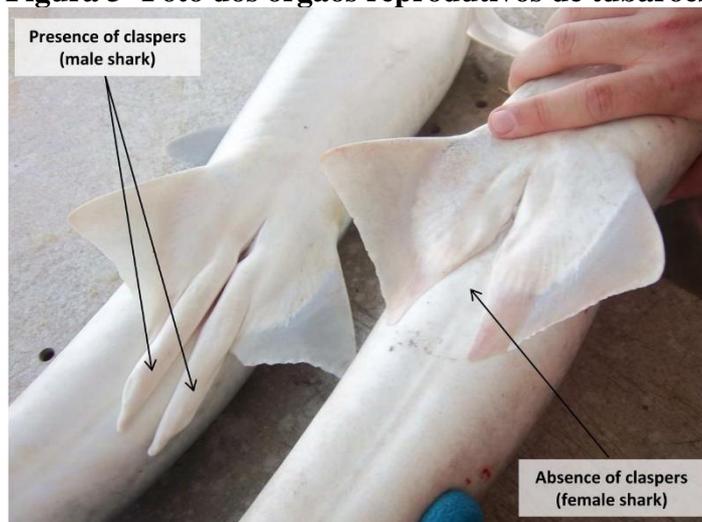


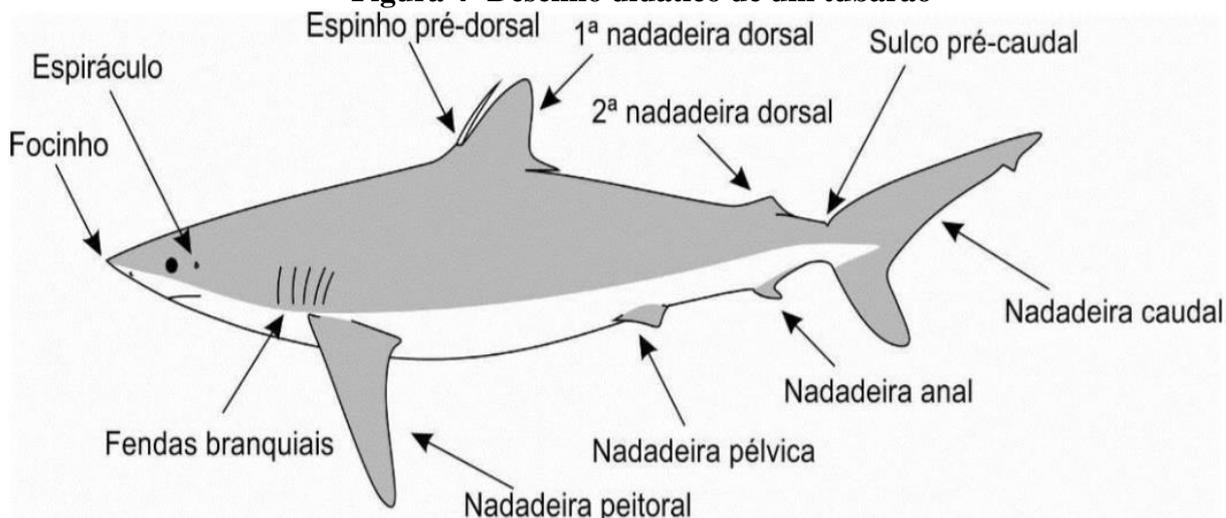
Figura 3- Foto dos órgãos reprodutivos de tubarões



Fonte: Imagem tirada por Jennifer Goldner, NOAA (Administração Nacional Oceânica e Atmosférica).

Disponível em: <http://teacheratsea.wordpress.com/>.

Figura 4- Desenho didático de um tubarão



Fonte: BORNATOWSKI; ABILHOA, 2012.

Por estarem nadando em nosso planeta por aproximadamente 400 milhões de anos, os elasmobrânquios estão muito bem distribuídos em águas tropicais, subtropicais, temperadas e frias. Ocorrem desde grandes profundidades até regiões costeiras, ocupando recifes de coral, estuários, rios e oceanos (BORNATOWSKI, ABILHOA, 2012; BARREIROS, GADIG, 2011). Desta forma, ao longo de sua história evolutiva o grupo se diversificou de tal forma que hoje é

composto por 8 ordens, 32 famílias e aproximadamente 536 espécies (WEIGMANN, 2016; DULVY, *et al.*, 2021).

Nos tópicos a seguir apresentarei alguns conceitos que serão utilizados como situação alvo dentro das analogias que constituem a aventura “Mistério em Ponta Salgada”. Trarei aspectos sobre a biologia de tubarões e problemáticas socioambientais, que vejo como importantes geradores de interesse nos alunos ou jogadores. Os tópicos a serem desenvolvidos envolvem: a diversidade reprodutiva dos tubarões; a capacidade de perceber eletricidade; os tubarões envolvidos numa maior quantidade de incidentes com humanos; os motivos por trás da pesca de tubarões; as possíveis razões do surgimento da visão negativa sobre tubarões na sociedade; e por fim, uma breve explicação sobre os incidentes com tubarões no Brasil.

1.5.1 Biologia Reprodutiva

A maioria dos Elasmobrânquios são “K” estrategistas, ou seja, possuem ciclo de vida longo, crescimento lento, uma baixa fecundidade relativa e período reprodutivo tardio. Durante sua longa jornada evolutiva, uma diversidade de estratégias de nutrição embrionárias foram selecionadas pelo ambiente. De um lado estão as espécies ovíparas que depositam seus ovos em um substrato e o desenvolvimento do embrião ocorre fora do corpo da mãe, isto acontece em todas as raias da Ordem Rajiformes e com muitas espécies de tubarões (BARREIROS, GADIG, 2011). Do outro lado temos as espécies vivíparas, nestas o embrião se desenvolve dentro do corpo da mãe. No entanto, depois da fertilização podem ocorrer diferentes formas de nutrição deste embrião (BARREIROS, GADIG, 2011):

- ❖ Viviparidade lecitotrófica: neste caso a nutrição do embrião se dá por meio de uma bolsa vitelínica semelhante a encontrada dentro dos ovos no caso das espécies ovíparas;
- ❖ Viviparidade ovofágica – Nutrição a partir de óvulos e ovos produzidos pela mãe na gestação, como em tubarões da Ordem Lamniformes. Existe uma particularidade neste modo reprodutivo que ocorre, por exemplo, nas espécies de tubarão-mangona, como é o caso do *Carcharias taurus*, que é chamada de adelfofagia (ou popularmente de canibalismo intrauterino em que a fêmea continua ovulando por mais tempo e chega-se a formar embriões e o maior embrião consome os irmãos menores);



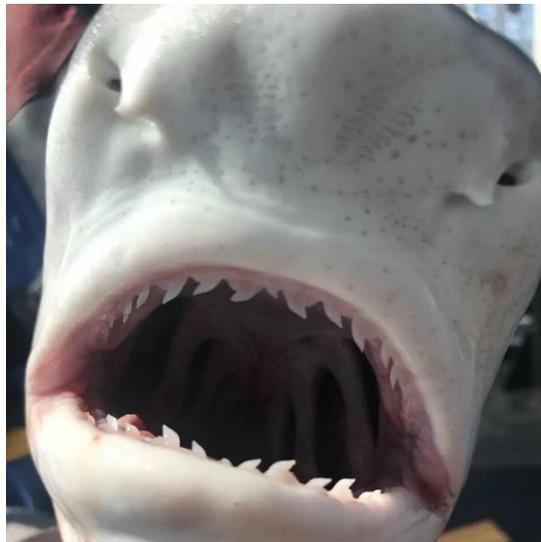
- ❖ Viviparidade placentária – nutrição por meio de ligação placentária com a mãe (análogo ao cordão umbilical em mamíferos), visto nas famílias de tubarões Carcharhinidae (exceto *Galeocerdo cuvier*) e Sphyrnidae (tubarões-martelos).

1.5.2 Eletropercepção

Algumas das adaptações evolutivas mais interessantes dos Elasmobranchii são, sem dúvidas, suas capacidades sensoriais. Uma das habilidades sensoriais mais interessantes adquiridas nestes 400 milhões de anos de evolução é a eletropercepção.

Os elasmobrânquios possuem uma estrutura chamada de ampolas de Lorenzini, poros sensoriais encontrados, na sua grande maioria, no focinho do tubarão e no ventre das raias, capazes de perceber pulsos elétricos de curto alcance gerados pela contração muscular de suas presas, identificando assim sua localização (MACQUITTY, 2008; BORNATOWSKI, ABILHOA, 2012). Segundo Jordan, Kajiura e Gordon (2009), as ampolas também podem estar envolvidas na migração destes animais, semelhante a uma bússola natural.

Figura 5- Focinho de tubarão tigre (*Galeocerdo cuvier*) evidenciando as Ampolas de Lorenzini.



Fonte: Stephen Kade, imagem tirada a bordo do navio NOAA (Administração Nacional Oceânica e Atmosférica).

Disponível em: <http://teacheratsea.wordpress.com/>.

1.5.3 *Carcharhinus leucas* (Bull Shark ou Tubarão Cabeça Chata)

O cabeça chata é a espécie envolvida na maioria dos incidentes (6 a cada 7 casos em que a espécie do tubarão foi identificada) esta espécie é particularmente agressiva e está envolvida na maioria dos incidentes com tubarões (HAZIN, BURGESS, CARVALHO, 2008). O *C. leucas* é um dos poucos tubarões que conseguem tolerar longos períodos em água doce, podendo penetrar longas distâncias que se conectam ao oceano (SIMPENDORFER, BURGESS, 2005).

Esses tubarões podem crescer até cerca de 340 cm de comprimento. Os jovens nascem com cerca de 56-81 cm. Machos adultos normalmente possuem entre 175 a 226 cm e fêmeas entre 180 cm e 230 cm. Sua dieta é diversificada compreendendo tartarugas, crustáceos, pássaros, mamíferos terrestres, golfinhos, equinodermos, elasmobrânquios e peixes teleósteos (SIMPENDORFER, BURGESS, 2005).

A reprodução do *C. Leucas* é por viviparidade placentária. Gerando de 1 a 13 filhotes em uma gestação de 10 a 11 meses, com nascimento ocorrendo normalmente no final do verão e primavera. Os machos chegam em idade reprodutiva com cerca de 14-15 anos, enquanto as fêmeas com cerca de 18 anos (SIMPENDORFER; BURGESS, 2005).

As fêmeas grávidas migram para áreas estuarinas para dar a luz, e os recém nascidos e juvenis utilizam esses habitats como área de berçário, permanecendo nestas áreas até a temperatura da água diminuir e então migrar para águas mais quentes longe da costa (SIMPENDORFER; BURGESS, 2005).

Por utilizarem frequentemente estuários e áreas de água doce o *C. leucas* se torna muito suscetível a impactos humanos. Por frequentarem águas de baixa salinidade acabam encontrando humanos com mais frequência, isto acarreta um aumento na pressão de pesca e mudanças ambientais associadas a perdas e alteração de seu habitat e poluição (SIMPENDORFER, BURGESS, 2005). Segundo a International Union for Conservation of Nature's os *C. leucas* estão em nível de Vulneráveis à extinção (IUCN, 2022) e está classificada como Quase Ameaçada (NT) para o Brasil (ICMBIO 2016).

1.5.4 *Galeocerdo cuvier* (Tubarão-tigre)

O tubarão-tigre (*Galeocerdo cuvier*) é um grande tubarão carcharinídeo que tem como características principais: padrão de cores com barras verticais escuras que desaparecem com a idade, uma larga cabeça, longos sulcos labiais, dentes em forma de crista de galo (rever Figura 5) (SIMPENDORFER, 2005).

O *G. cuvier* possui a dieta mais diversificada entre as espécies de tubarões, ele se alimenta de uma grande variedade de peixes ósseos, tartarugas, outros tubarões, focas, cobras marinhas, pássaros, raias, golfinhos, medusas, caranguejos, gastrópodes, lagostas e cefalópodes. Além disso, eles se alimentam de carniça e qualquer item descartado no mar, como metais, e sacolas plásticas (SIMPENDORFER, 2005).

Os machos adultos de *G. cuvier* crescem até 226 cm a 290 cm, e as fêmeas 250 cm a 350 cm. É a única espécie de carcharinídeo lecitotrófica e não placentária, podendo gerar cerca de 30 a 35 filhotes que nascem com cerca entre 51 a 90 cm e demoram cerca de 13 a 16 meses para serem gestados (SIMPENDORFER, 2005).

Tubarões-tigre são capturados em todo o mundo, tanto como espécies-alvo como captura acidental. A pesca recreativa é responsável por uma significativa mortalidade em ambientes costeiros. Seu grande tamanho e propensão de atacar ocasionalmente seres humanos o torna um alvo de programas de controle de tubarões. A lógica destes programas é que a pesca irá reduzir a população desta espécie e assim reduzirá a probabilidade de incidentes (SIMPENDORFER, 2005).

Segundo a International Union for Conservation of Nature's os *G. cuvier* estão em nível de quase ameaçado de extinção (IUCN, 2022).

1.6 PROBLEMÁTICAS

Segundo Pievani (2014) já é possível levantar provas de que a espécie humana agora está possibilitando, ou mesmo causando, uma nova grande extinção em massa. Em 1997, Richard Leakey e Roger Lewin, chamaram de “sexta extinção em massa”, uma vez que já identificamos outras 5 na história do planeta Terra.

Wilson (2010) propôs um modelo para descrever as principais causas da perda da biodiversidade causada por humanos chamado HIPPO. Este modelo descreve a fragmentação

do habitat (“H”), espécies invasoras (“I”), crescimento populacional humano acentuado (“P”), poluição (“P”), e sobreexploração de recursos (“O”) como protagonistas do declínio da biodiversidade. Estudos recentes também demonstram que, de 1970 a 2018, perdemos 71% da abundância de tubarões e raias oceânicas, associado a um aumento de 18 vezes na pressão relativa de pesca, isso fez com que 31% das espécies de tubarões sejam atualmente consideradas ameaçadas de extinção (PACOUREAU *et al.*, 2021; DULVY, *et al.*, 2021).

1.6.1 Sobrepesca

Uma das principais ameaças aos tubarões e raias é a sobrepesca. Há relatos que os desembarques globais de elasmobrânquios tiveram pico em 2003 e desde então caíram aproximadamente 20%, não devido a restrições da pesca, mas sim devido ao declínio dessas populações (BRÄUTIGAM, *et al.*, 2016). A pressão exercida pela pesca sobre as diversas espécies de elasmobrânquios é ainda mais agravada mundialmente devido a falta de informações sobre os parâmetros populacionais. Por serem peixes de grande porte e com um estigma cultural associado, o que será mais explorado na sessão seguinte, eles acabam sendo comumente capturados na pesca recreativa (SIMPFENDORFER; BURGESS, 2005). Há um aumento na procura dos subprodutos desses animais, sendo o principal as barbatanas, retiradas para o preparo de um prato da gastronomia oriental de alto valor comercial (BARREIROS, GADIG, 2011), bem como diversos outros produtos são visados como o óleo de seu fígado, a pele, a carne e as nadadeiras, sendo estas as principais causas que impulsionam a demanda da pesca de tubarões (SIMPFENDORFER; BURGESS, 2005). Entre 2012 e 2019, a venda de tubarões e raias passou de US\$4,1 bilhões (NIEDERMÜLLER *et al.*, 2021). Os valores variam de US \$0,10/kg para carne e mais de US \$100,00/kg para barbatanas (NIEDERMÜLLER *et al.*, 2021).

Como abordado no tópico “Biologia Reprodutiva”, estes animais geralmente possuem um crescimento lento, um amadurecimento tardio e produzem poucos filhotes. As características de “K” estrategistas os tornam vulneráveis à sobrepesca, pois são pescados antes de se reproduzir, impedindo que as populações se reponham, levando assim famílias inteiras de espécies de elasmobrânquios a algum grau de extinção (BRÄUTIGAM, *et al.*, 2016).

1.6.2 Visão dos tubarões como assassinos dos mares

O que passa em sua cabeça quando escuta a palavra “tubarão”? E se colocarmos mais intensidade nessa palavra... “TUBARÃO”! E agora? Se você está lendo isso após 1975 a probabilidade da imagem de um tubarão de grande porte com dentes enormes e um olhar amedrontador ter surgido na sua mente, é muito alta.

Nem sempre isso foi assim, a visão destes peixes cartilagosos como assassinos dos mares teve início com *Jaws* (1975), filme de suspense dirigido por Steven Spielberg, baseado no romance de 1974 de Peter Benchley (PESCHAK 2006; NEFF 2014; FRANCIS 2012). De acordo com Peschak (2006), quase que de um dia para o outro, os tubarões-brancos deixaram de ser considerados um morador obscuro dos oceanos que quase ninguém tinha ouvido falar ou visto, para uma criatura devoradora de seres humanos com um desejo maligno, que deveria ser erradicada do nosso planeta para sempre. Este fenômeno pode ser compreendido pela análise cronológica de um conjunto de eventos que influenciou a forma como tubarões são vistos pela sociedade.

Victor Coppleson, um cirurgião australiano e pesquisador de mordidas de tubarão, criou o conceito de tubarão “malicioso” (*Rogue Shark*) em 1958, que volta a aparecer em *Jaws* quase duas décadas depois. A teoria, que já foi refutada, dizia que os incidentes com tubarões que ocorriam anualmente na mesma área era “trabalho de um único tubarão – um *Rogue Shark* – que continuará matando seres humanos até que o suprimento de alimentos acabe ou seja morto” (COPPLESON, 1958).

Jaws foi um campeão de bilheteria, o filme estreou em 20 de junho de 1975 e arrecadou US\$7.061.573 em seus três primeiros dias (BERYK, 2012). A obra conta a história de um tubarão-branco que faz uma série de ataques a nadadores, ameaçando a economia e o turismo de uma ilha turística que, em resposta, enviou 3 homens para encontrar e exterminar a criatura. A audiência do filme foi tão grande que rendeu mais 3 filmes, *Jaws 2* (1978), *Jaws 3-D* (1983), *Jaws: The Revenge* (1987) e inspirou mais de 100 outros filmes sobre tubarões assassinos.

E então, de repente, casos de tubarões devoradores de homens começaram a aparecer por toda parte. A teoria dos Rogues Sharks parecia ser uma realidade em todo o mundo (FRANCIS, 2012), segundo George Burgess, diretor do Programa da Flórida para Pesquisa de Tubarões em Gainesville, “Uma corrida coletiva de testosterona certamente varreu a costa leste



dos EUA” e “Milhares de pescadores partiram para capturar tubarões-troféu depois de ver *Jaws*” (COLWELL, 2015).

A influência de *Jaws* repercutiu por décadas. Durante a primavera e verão de 2000, na Austrália, três incidentes fatais com mordidas de tubarão ocorreram em três meses, fazendo com que houvesse chamadas públicas para caçar e matar o(s) tubarão(es)-branco(s) envolvido(s), difundindo uma grande crença que isto era trabalho de um *Rogue Shark*. A situação se agravou quando, após dois meses do incidente, outro aconteceu. Desta vez, um tubarão-branco mordeu dois nadadores na praia mais popular da costa oeste Cottesloe, um deles morreu de hemorragia na praia. Estes eventos criaram preocupação nacional, pavor na comunidade e uma intensa produção da mídia traçando paralelos com *Jaws* (1975), o socorrista que atendeu o nadador morto relatou afirmando “era como o filme *Jaws*” e muitos outros relatos como este seguiram (NEFF, 2014).

O impacto dessa influência cinematográfica foi descrito por Neff (2014) como efeito *Jaws*. Há três elementos do filme *Jaws* que também estão presentes nas obras que o sucederam e sustentam o fenômeno: a atribuição de uma intencionalidade ao tubarão; a percepção de que as interações homem-tubarão levam a resultados fatais; e a crença de que o tubarão deve ser morto para acabar com a ameaça.

Nenhum outro animal, seja terrestre ou aquático, gerou a renda de entretenimento que os tubarões geraram e ainda geram (NEFF, 2014). A temática foi tão explorada que é possível encontrar títulos como *Sharknado*, uma franquia de 7 filmes sobre tubarões sendo jogados por um tornado; *O Ataque do Tubarão de 3 Cabeças* (2015); *O Ataque do Tubarão de 5 Cabeças* (2017), como se 3 cabeças não fossem suficientes; *Sky Sharks* (2020), um longa-metragem sobre um exército de tubarões nazistas; *Tubarão Fantasma* (2013); *Tubarão Tóxico* (2017); *Tubarões Zumbis* (2015); *Tubarão Cruel* (1995); *Atomic Shark* (2016); *Shark Exorcist* (2015); *Tubarões Assassinos* (2005), *Malditos Tubarões* (2016) e *O Espanta Tubarões* (2004).

Em uma entrevista para *Live Science* em 2010, Burgess afirma que o filme levou ao declínio dos grandes tubarões, tornando *sexy* ir caçá-los. De acordo com Francis (2012), *Jaws* é utilizado constantemente como referência em reportagens que se utilizam de linguagens altamente apelativas, como, “comedor de homens”, “monstro das profundezas”. O autor segue dizendo que conservacionistas e cientistas responsabilizaram o filme *Jaws* por décadas de medo dos tubarões e pelo aumento da pesca de tubarão, torneios de tubarões nos Estados Unidos e a sobrepesca mundial que devastou as populações de tubarões.

1.6.3 Incidentes no Brasil

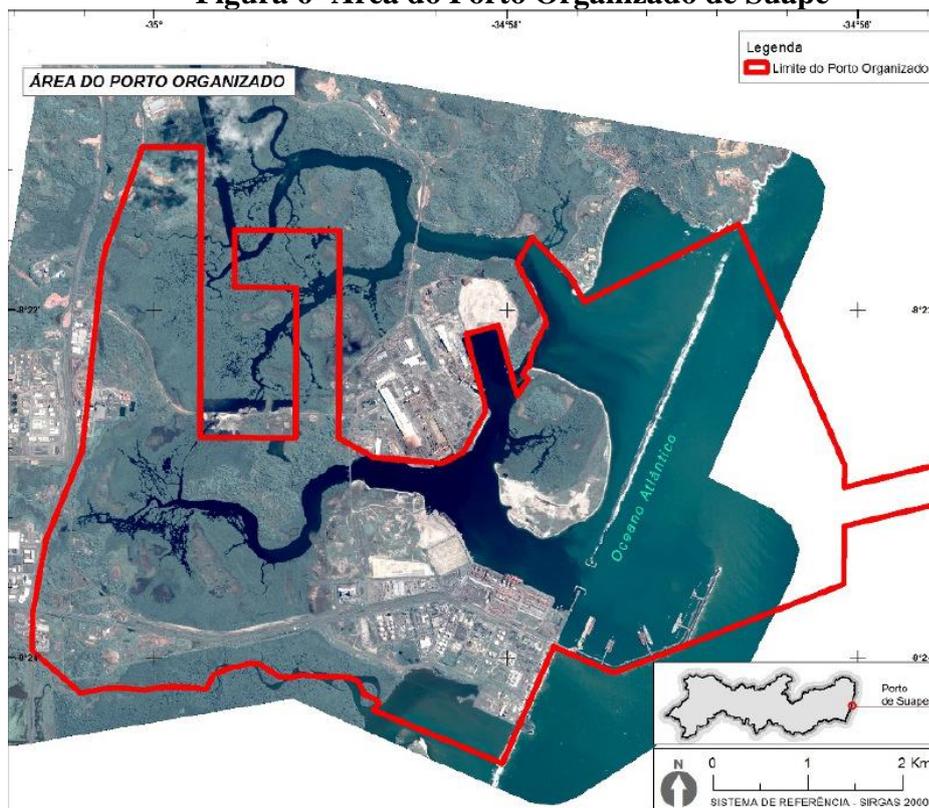
No Brasil já foram oficialmente registrados 86 incidentes (30 fatais) com tubarões desde 1826 até 2022, sendo 77% destes incidentes no estado de Pernambuco (*Shark Attack Data*, 2022). Grande parte desses incidentes aconteceram nas praias de Recife, este número elevado de encontros negativos entre banhistas/surfistas com tubarões cabeça-chata (*Carcharhinus leucas*) e tubarões-tigre (*Galeocerdo cuvier*) levou pesquisadores da Universidade Federal de Pernambuco a investigarem o que poderia estar por trás desse aumento de casos nos últimos 50 anos.

Hazin, Burgess e Carvalho (2008) e Jonas Silva (2019) levantam algumas hipóteses que podem estar diretamente relacionadas com esses incidentes: construção do porto de Suape, Aterro de Resíduos de Muribeca, Matadouro Público de Jaboatão, o comportamento das espécies de tubarões envolvida na maioria dos incidentes, a topografia submarina e as condições oceanográficas da região.

1.6.4 Porto de Suape

A construção do Complexo Industrial Portuário Governador Eraldo Gueiros (SUAPE) (Figura 6) teve início na década de 1980. Este porto com cerca de 3.232,58 ha foi construído em uma das maiores regiões de estuário de Pernambuco em que quatro grandes rios desembocam, o Rio Tatuoca, Merepe, Ipojuca e o Massangana (SILVA, 2019), como visto na Figura 7.

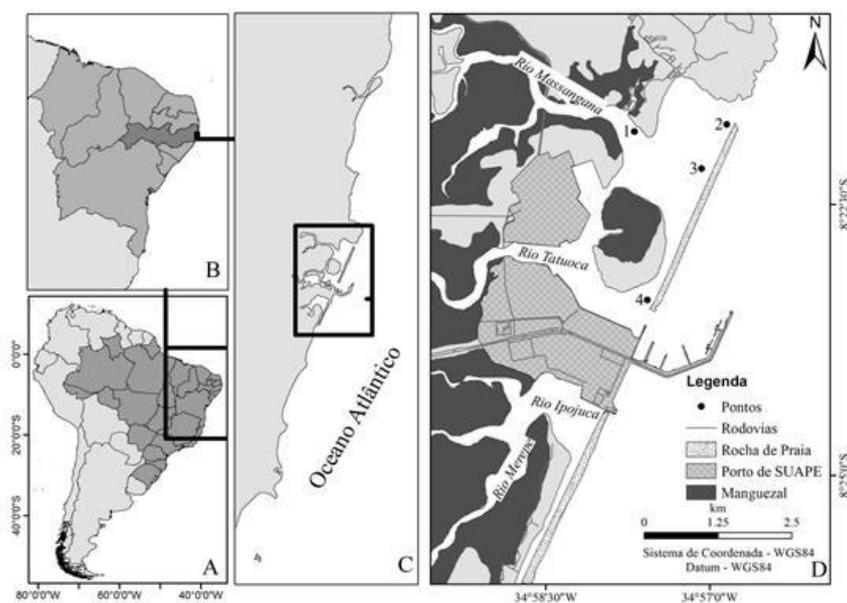
Figura 6- Área do Porto Organizado de Suape



Fonte: Regulamento de Exploração do Porto de Suape. Disponível em:

<https://www.suape.pe.gov.br/images/publicacoes/DIAGRAMACAO-REP-ATUALIZADO.pdf>

Figura 7- Mapa da área do Complexo Estuarino Portuário de Suape



Fonte: CORDEIRO, 2017.

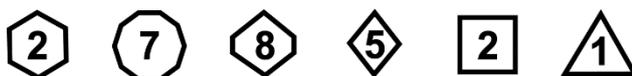


Para Hazin, Burgess e Carvalho (2008), os tubarões podem seguir os navios que entram e saem do porto levando-os para uma corrente que segue a norte, além de que a região aterrada para a construção do porto era utilizada como área de berçário e de alimentação para os tubarões ali presentes. Silva (2019) adiciona que a região aterrada não era uma área de berçário dos *C. leucas*, mas sim local de reprodução, devido aos elevados níveis hormonais presentes nos tubarões coletados e pela falta de coletas de espécimes recém nascidas na região, ressaltando a importância da região para a ecologia desses animais. Contudo, ambos os autores concordam que a construção de SUAPE pode ter deslocado os tubarões para as praias ao norte em busca de uma nova área estuarina e, com isso, encontraram o estuário do Rio Jaboatão próximo à turística praia de Boa Viagem.

1.6.5 Despejo de resíduos no Rio Jaboatão

O estuário do Rio Jaboatão recebe diretamente resíduos não tratados tanto do Aterro de Resíduos de Muribeca, um lixão de 62 ha, quanto do Matadouro Público de Jaboatão (HAZIN, BURGESS, CARVALHO, 2008). A deposição de sangue e vísceras no rio, juntamente com outros resíduos orgânicos, tem alto potencial de atrair os *C. leucas* para a região em busca de alimento. A região estuarina também apresenta baixa salinidade, tornando-a um local propício para fêmeas grávidas e juvenis de *C. leucas* (HAZIN, BURGESS, CARVALHO, 2008). A influência do deságue do rio Jaboatão está presente em todas as praias onde 47 incidentes ocorreram, sendo razoável supor que o depósito desses resíduos orgânicos no rio contribui para o agravamento dos incidentes.

A relação entre tubarões e impactos ambientais em regiões estuarinas não se restringe apenas ao Brasil. Em seu trabalho, Hazin, Burgess e Carvalho (2008) também relatam que entre 1978 e 1987, na praia de Lido, Mogadíscio, capital da Somália, ocorreram cerca de 30 incidentes com *C. leucas* e *G. cuvier*. Segundo o autor, a principal causa do aumento de incidentes foi a construção de um matadouro na área e, curiosamente – termo utilizado por Hazin –, um novo porto também tinha sido construído na região antes dos surtos de incidentes com tubarões começarem.



2 JUSTIFICATIVA

Devido à sobrepesca que perdura já faz mais de meio século, a abundância de tubarões oceânicos diminuiu em 71,1% e fez com que cerca de aproximadamente $\frac{1}{3}$ das espécies estejam em algum grau de extinção (PACOUREAU *et al.*, 2021; DULVY, *et al.*, 2021), o que evidencia a necessidade, tanto de uma análise crítica sobre nossos hábitos de consumo, quanto de uma reeducação da sociedade em torno da importância da biodiversidade. Esta reeducação pode aproveitar das características fascinantes deste grupo, visto que, por estarem há ~400 milhões de anos neste planeta (BORNATOWSKI, ABILHOA, 2012), os elasmobrânquios desenvolveram diversas adaptações curiosas capazes de gerar interesses nos estudantes.

Uma boa forma de aproveitar esse interesse pode ser através da utilização do RPG como forma de ensino. Por ser um jogo cooperativo, narrativo e principalmente divertido, gerando espaços onde os alunos podem refletir e tomar suas decisões enquanto vivenciam na prática o conteúdo proposto, tornando-se protagonista do seu aprendizado (MEDEIROS, 2018). Entendo como imprescindível a variabilidade dos recursos educativos presentes nos espaços de aprendizagem, numa sociedade cada vez mais rápida e tecnológica, onde a atenção dos sujeitos está cada vez mais dividida. Desta forma, este trabalho pretende apresentar um jogo de interpretação de personagens que envolverá os jogadores em uma trama construída a partir de um conjunto de analogias relacionadas com a biologia e problemáticas socioambientais que permeiam o grupo dos tubarões.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Propor uma aventura de *Role Playing Game* (RPG) como uma prática pedagógica para o ensino de biologia de tubarões.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- discutir a problemática de personagens/professores expositores nos jogos pedagógicos;



- apresentar conceitos da biologia de tubarões a partir de analogias utilizadas no desenvolvimento da aventura;
- relacionar a biologia de tubarões a problemas socioambientais atuais a partir de uma aprendizagem baseada em problemas e em jogos;
- construir um RPG para que possa ser utilizado de forma autônoma em ambientes não acadêmicos por RPGistas e/ou por educadores em ambientes de educação.

4 MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho possui caráter qualitativo pois busca alcançar uma compreensão qualitativa da utilização de RPGs na educação, não se pretende quantificar estatisticamente a relação, mas propor uma forma de trabalho inicial, que deve conversar com pesquisas futuras (MALHOTRA, 2006). Esta abordagem tem como característica principal a ênfase sobre os processos e os significados atribuídos às vivências, se enfatiza “o modo como a experiência social é criada e adquire significado” (DENZIN, 2006, p. 23), e se aprofunda “no mundo dos significados e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas” (MINAYO, 2002, p. 22).

4.1 ENSINO ATRAVÉS DE ANALOGIAS

Uma boa forma de atingir os pressupostos das metodologias ativas e da aprendizagem através de jogos e problemas, é a metodologia TWA (*Teaching With Analogies*), que utiliza analogias como um recurso didático. A utilização de analogias possibilita que o aluno se afaste do problema, que é a falta do conhecimento prévio sobre o assunto a ser ensinado, e o aproxime da solução, ao se utilizar de elementos que estão mais próximos de seu entendimento (TERRAZAN 1996).

Terrazan, *et al.* (2003) afirma que a comparação feita através de analogias é um recurso didático importante, tanto para o ensino quanto para o aprendizado de conceitos científicos. Para a criação desta proposta pedagógica por meio do uso do RPG, utilizei a teoria de ensino através de analogias ao longo de toda a aventura. Como será melhor elaborado na discussão, durante a última etapa da proposta pedagógica há o compartilhamento de ideias a respeito da vivência durante o jogo, onde as analogias serão exploradas.

O uso de analogias tende a ser utilizado de forma a fazer relação entre um conceito familiar e um conceito não-familiar, um que pode ser observável e outro que não, um concreto e outro subjetivo, algo desconhecido com algo conhecido (RIGOLON, OBARA, 2011). Tendo isso em vista, inserir os alunos dentro de uma aventura de RPG para que vivenciem eventos que estão longe de sua realidade, é capaz de muni-los de experiências diversas, tornando-as familiares para que, após a aventura, sejam relacionadas com os conceitos biológicos não-familiares. Além disso, como será tratado no decorrer do trabalho, diversos elementos chave estarão na aventura para aproximá-la da realidade dos estudantes.

Soares, *et al.* (2008) traz seis etapas do modelo TWA para o Ensino de Biologia:

1. a introdução da situação “alvo” a ser tratada;
2. a introdução da situação “análoga” a ser utilizada;
3. a identificação das características relevantes do análogo;
4. estabelecimento das correspondências entre o análogo e o alvo;
5. identificação dos limites de validade da analogia utilizada
6. o esboço das conclusões/síntese sobre a situação alvo.

4.2 MECÂNICA UTILIZADA

Antes de desenvolver a aventura é preciso escolher o sistema de regras que será empregado para mestrar a mesma. Para a produção desta aventura decidi utilizar o *Savage Worlds: Edição Aventura (SWADE)*, devido à minha familiaridade com o sistema. Este possui regras de RPG genérico criado em 2003 por Shane Lacy Hensley e Clint Black, publicado pela *Pinnacle Entertainment Group*. No Brasil ele foi traduzido e distribuído pela Retropunk Publicações e pode ser jogado adquirindo apenas seu módulo básico, diferente de outros títulos que necessitam da compra de mais de um livro de regras para jogar.

O termo "genérico" empregado aqui, se dá por ele não possuir uma temática intrínseca ao sistema, como é o caso do *Dungeons & Dragons* que é um sistema de RPG feito para um cenário de fantasia medieval. O fato de que SWADE não possui uma temática pré estabelecida permite que ele seja utilizado em qualquer tipo de aventura, podendo ser empregado para jogos de fantasia medieval, aventuras urbanas, futuristas etc.

Este sistema vem com a proposta de ser "rápido, divertido e furioso", devido a simplicidade de suas regras e velocidade em que elas são aplicadas durante o jogo. Esta flexibilidade de temas e dinamismo mecânico, faz com que SWADE seja um ótimo sistema para ser empregado no contexto educativo.

4.3 PRODUÇÃO DO MATERIAL

Para facilitar a jogatina e permitir que a aventura seja jogada utilizando apenas com este trabalho em mãos, produzi diversas ferramentas de imersão, conhecidas também como PROPS. Neste tópico explicarei quais ferramentas foram utilizadas para produzi-los.

4.3.1 Mapas

O mapa da vila de Ponta Salgada, o Grid de Combate da Praia e o Grid de Combate do Farol foram feitos a partir do aplicativo Inkarnate®⁶. Este editor de mapas online e gratuito possibilita a confecção de mapas de pequena e grande escala, também permite que sejam feitos grids de combate. Grids de combate são mapas com linhas quadriculadas que os transforma em uma espécie de tabuleiro, permitindo uma melhor mensuração de distâncias, utilizados principalmente para combates táticos em que o posicionamento dos personagens dos jogadores e monstros são relevantes.

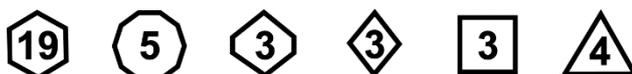
Após a produção do mapa feito no Inkarnate eles foram finalizados utilizando os recursos do Adobe Photoshop 2021.

4.3.2 Personagens, NPCs e Monstros

A arte dos personagens, de Grondul, Lizzie Donts e do restante das Nagas foram feitas a partir da plataforma HeroForge®⁷. Esta plataforma online permite projetar e encomendar miniaturas personalizadas. Possibilitando projetar elas a partir de uma tecnologia de impressão

⁶ <https://inkarnate.com>

⁷ <https://www.heroforge.com>



3D e exportar para sua ficha de personagens ou encomendar uma miniatura personalizada feita sob medida.

Após a produção da arte dos personagens, NPCs e monstros, os coloquei em suas respectivas fichas que foram feitas através do Adobe InDesign 2023. Para a produção das miniaturas de papel foi utilizado o Photoshop 2021. Tendo feita a impressão do “Apêndice N” deve-se recortar a linha pontilhada, dobrar ao meio deixando que fique uma imagem de cada lado e por fim, encaixar as bases para que dê estabilidade para a miniatura.

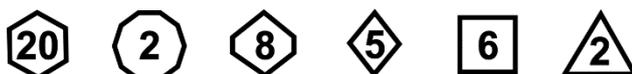
4.3.3 Itens importantes

Durante a aventura os jogadores irão se deparar com dois itens mágicos importantes. O primeiro deles é o Cajado da Tempestade entregue por Renabros na quarta cena. E o segundo é a Jóia de Epaus, encontrada entre a lente e a chama do farol da vila.

A confecção de ambos foi realizada através do laboratório de pesquisa independente *Midjourney*. Este laboratório produz um programa de inteligência artificial que cria artes a partir de descrições textuais. A utilização dos usuários se dá através do software Discord, um aplicativo de voz e texto. Para criar a arte desejada os usuários entram no servidor do *Midjourney* no Discord e seguem para uma das salas de bate-papo, lá devem escrever o comando “/imagine” e após listar a descrição da imagem a ser gerada. As informações devem estar separadas por vírgula. Após escrever, basta enviar a mensagem com a descrição escrita e o bot do *Midjourney* irá criar quatro imagens relacionadas com o que foi escrito, então o usuário deve escolher uma e decidir se deseja criar mais quatro variações dela ou ampliar a resolução da mesma.

Os comandos para criação do Cajado da Tempestade foram: *pixar style, dnd magic thunder staff, magical bolt, lightning staff, bolt staff, thunder scepter, fantasy, RPG, fine lines, dramatic lighting, 8k, portrait, ultraphotorealistic, high detail, unreal engine.*

Os comandos para a criação da Jóia de Epaus foram: *pixar style, concept art, orange color, jewel, ruby like, RPG, magical aurea, dramatic lighting, 8k, portrait, ultra photorealistic, high detail, unreal engine.*



4.4 PÚBLICO ALVO

Este trabalho é proposto tanto para ambientes formais de ensino, quanto informais. Tendo em vista que majoritariamente as mesas de RPG acontecem fora da sala de aula, esta monografia foi escrita para ser aplicada tanto por professores, quanto por mestres de RPG.

Em caso de um ambiente formal de ensino, recomendo que seja aplicado durante o contraturno, uma vez que a história foi pensada para construir de 2 a 5 horas de jogatina. Esta grande variação na duração se dá pela diversidade de estilos de jogos presentes em cada mesa de RPG, caso o mestre deseje descrever mais as cenas e interpretar mais profundamente cada NPC, a aventura tende a demorar mais. Outro fator que modula a duração da aventura é a forma que os jogadores irão jogar, um grupo de jogadores que gosta mais de interpretar e explorar irá, normalmente, demorar mais para finalizar a aventura.

Ela deve ser aplicada para 4 jogadores por vez. Os participantes devem ser maiores de 10 anos, devido ao teor da aventura e as cenas de violência. No entanto, como sempre, se for de desejo do mestre educador, essas cenas podem ser facilmente adaptadas para grupos de jogadores mais novos.

5 RESULTADOS

se convença definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.

Paulo Freire, 1974.

Este tópico não prevê ditar passo a passo como o educador deve exercer sua prática pedagógica, mas sim apresentar uma sugestão do que se pode discutir com seus alunos a partir de subsídios teóricos apresentados na introdução. E a partir daí possa se apropriar do assunto e fazer a curadoria das informações que são pertinentes para seus alunos. Assim, este trabalho não visa ser uma espécie de cartilha e/ou uma sequência didática “engessada” de como aplicar a aventura em um ambiente de ensino, mas sim um material que sirva como suporte durante a atividade que o educador pretende realizar, mantendo assim sua autonomia docente. Como dizia



Freire (1974), as nossas experiências como estudantes e em sala de aula com aqueles que hoje são estudantes, devem sempre influenciar nossas práticas. O essencial na relação de poder entre educador e educando é a reinvenção do ser humano no aprendizado de sua autonomia.

Não é difícil compreender, assim, como uma de minhas tarefas centrais como educador progressista seja apoiar o educando para que ele mesmo vença suas dificuldades na compreensão ou na inteligência do objeto e para que sua curiosidade, compensada e gratificada pelo êxito da compreensão alcançada, seja mantida e, assim, estimulada a continuar a busca permanente que o processo de conhecer implica. (FREIRE, 1974, p.61)

Dividi esta prática pedagógica em três momentos: apresentação da proposta, narração da aventura e conversa pós-aventura. É importante salientar que este tópico é indicado apenas para o propósito pedagógico, não sendo necessário para o uso recreativo. Nos tópicos seguintes será exposto uma forma de aplicar esta proposta pedagógica.

5.1 APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

O objetivo central deste primeiro momento é preparar o grupo de estudantes para a prática que virá em seguida. Deve-se apresentar brevemente as situações alvo sem explicá-las neste momento, pois elas serão discutidas na última etapa. Por exemplo, o educador pode dizer algo como: “Iremos jogar uma aventura de RPG chamada Mistério em Ponta Salgada, nesta aventura vocês terão contato com eventos análogos a problemáticas socioambientais e conceitos sobre biologia e fisiologia de tubarões”.

Durante a apresentação da proposta aos jogadores, deve-se destacar as fichas de personagens (Apêndice J, Apêndice K, Apêndice L, Apêndice M) e deixar com que os alunos escolham os personagens que preferem interpretar. Também devem ser destacados os mapas e grids de batalha (Apêndice B, APÊNDICE C, Apêndice D, Apêndice E), as fichas de monstros (Apêndice H, Apêndice I), as miniaturas (Apêndice N) e a ficha de NPC (Apêndice F).

Devido o tema investigativo da aventura, o educador pode incentivar a tomada de notas sobre fatos importantes que aparecerão ao longo da história. Estes relatos serão tão relevantes para a resolução do mistério por parte dos jogadores, quanto para a avaliação do educador sobre a percepção dos alunos sobre os eventos.



5.2 NARRAÇÃO DA AVENTURA

É neste momento que será jogada a aventura proposta como resultado deste trabalho. Cada narrador possui sua forma de mestrar, sendo possível aplicar diversos recursos para aumentar a imersão. É comum, por exemplo, a utilização de recursos sonoros de ambientação, aumentando a atenção e proporcionando uma melhor experiência aos jogadores. Há diversas plataformas gratuitas que disponibilizam este serviço, como: Tabletop Audio⁸ e BeEpic⁹.

Outro fator que pode aumentar a imersão durante a jogatina é a interpretação dos NPCs. Sinta-se livre para criar sotaques e tons de voz diferentes entre eles, como, por exemplo, uma voz mais rouca para Renabros e Grondull e uma voz mais suave e melódica para Lizzie Dons. Apesar de tudo, lembre-se: Assim como cada educador tem uma maneira de lecionar, cada mestre possui a sua forma de mestrar e interpretar a história. Narre da forma mais confortável para você, pois a partida de RPG deve ser divertida tanto para os jogadores quanto para o mestre.

A seguir apresento a aventura de RPG criada para este trabalho. Ao longo dela coloquei quadros em azul explicando as regras utilizadas durante a cena em que está inserida, além de um exemplo narrativo para elucidar possíveis dúvidas do mestre ou mestre-narrador que não esteja familiarizado com o sistema de regras SWADE.

5.2.1 Mistério em ponta salgada - sinopse

Mistério em Ponta Salgada é uma aventura para o RPG Savage Worlds, indicada para um grupo de 3 a 5 jogadores, com personagens de estágio iniciante. Nesta aventura investigativa, os personagens buscarão maneiras de lidar com os recentes ataques de tubarões que interromperam a pesca da vila de Ponta Salgada, responsável por grande parte do pescado que abastece o reino de Althas. Com o decorrer desses acontecimentos, e a construção de um porto e farol, que aos poucos vem transformando a vila pesqueira em um entreposto comercial, a desigualdade da vila aumentou, e com isso, os conflitos sociais também. Mestre prepara-se

⁸ <https://tabletopaudio.com/>

⁹ <https://www.beepic.com.br/>

para se deparar com dilemas socioambientais e econômicos numa trama inspirada nos incidentes com tubarões do nordeste brasileiro.

A partir do próximo tópico, o texto é sugerido apenas para Mestres, Mestres Educadores e jogadores que não pretendem jogá-la.

5.2.2 Maneiras de começar essa aventura, os famosos “Ganchos”

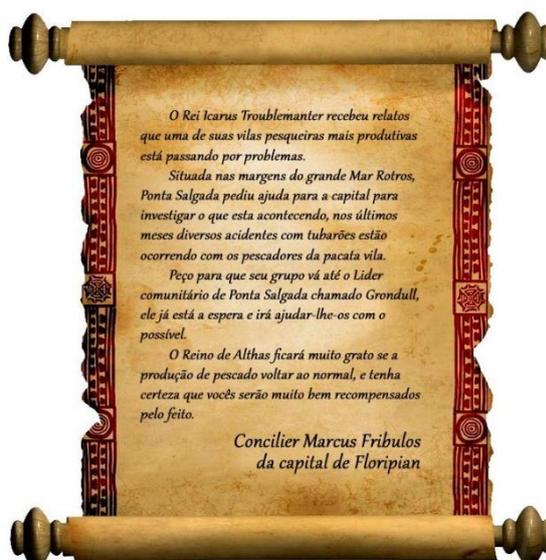
Mestre, você é livre para adaptar a história e encaixá-la em sua campanha em andamento caso desejar, então, conforme for sua preferência, poderá alterar temática e os eventos da aventura, assim como nomes, raças, etc. Boa sorte nos dados!

Os jogadores podem integrar a trama de diferentes maneiras:

- a) Os Personagens dos jogadores (PJs) foram enviados por um grande Líder regional para resolver o problema da queda da produção de pescado da vila, importante para o abastecimento de sua região;
- b) Os PJs desembarcaram na vila após uma longa viagem para reabastecer o navio com suprimentos. Durante a parada na vila sugiro dar início da Cena 3: O ataque
- c) O barco dos PJs afunda durante uma tempestade e a tripulação é estranhamente atacada por muitos tubarões. Felizmente, por causa do farol da vila, o acidente foi avistado por pescadores que levaram os sobreviventes para o líder da vila.

Caso essa aventura não esteja associada a uma campanha em andamento sugiro utilizar a primeira maneira de integrar a trama e apresentar a Carta do Rei (Apêndice A) aos jogadores.

Figura 8- Carta do Rei Icarus: Chamado para aventura



Fonte: autoria própria.

Versão minimizada, para versão completa acesse “Apêndice A”

5.2.3 O que está por trás de tudo... (Plano da vilã)

Muito tempo se passou desde o nosso exílio... O plano do povo naga já está em andamento. Como Gran Sacerdotisa, estou liderando o primeiro passo da invasão à superfície. Mas para que meu povo possa atravessar para a terra primeiro temos que acabar com os malditos tubarões costeiros do mar Rotros, eles caçam nossos membros mais vulneráveis que se aproximam da costa.

Para isso recrutei meus melhores soldados e através dos meus poderes nos disfarçamos em humanos. Agora me apresento como Lizzie Donts, “enviada da capital” para desenvolver a infraestrutura de Ponta Salgada, uma vilinha medíocre que está em um local estratégico para meu plano. Sei como os humanos são gananciosos e fáceis de manipular, assim, facilmente me aproximei do líder local e o convenci a permitir algumas construções, utilizando da mão de obra de meus guerreiros disfarçados, nós construímos um farol e tornamos o velho trapiche da vila em um grandioso porto.

Com o farol construído, a segunda etapa do plano começa. Viemos para esta vila por estar próxima da Mata Molhada, um manguezal onde os tubarões recém nascidos crescem.



Através da leitura de antigos tomos abissais, conjurei um ritual para drenar as almas dos animais ali presentes e desta energia pude forjar uma Joia de Epaus! Ao ser colocada entre a chama e a lente do farol, a luz emitida pela joia me permite manipular esses animais estúpidos! assim fazendo os tubarões costeiros atacarem os humanos que entram nas águas do Rotros. HAHHAHAHAH!!!

Agora a etapa que antecede a invasão teve início! Após conquistar o afeto do povo da vila por ter enriquecido alguns comerciantes locais, estou criando uma cultura de extermínio dessas criaturas que estão matando os pescadores. Minhas expedições de caça a esses animais já começaram e a cada dia o número de voluntários cresce, motivados por suas perdas pessoais insignificantes.

A população dos rivais de nadadeiras e dentes afiados vem diminuindo a cada nova expedição, e logo a fase final do plano irá começar: A Invasão.

Gran Sacerdotiza Shaderaxrah

5.2.4 Personagens Importantes

Neste tópico apresentarei os personagens mais influentes na história (Apêndice F), nele o mestre terá informações sobre as características físicas e mentais de cada NPC que irá interagir com os jogadores. Mestre, sinta-se livre para adicionar ou modificar as características de cada NPC caso seja conveniente para sua aventura.

5.2.4.1 Grondull o líder da Vila Salgada

Um velho anão, líder de Ponta Salgada. Possui um cabelo e barba ressecados pelo sol e a maresia, suas sobrelhas grossas deixam sua feição mal humorada. Grondull ostenta em sua barba diversos adornos de conchas e pérolas demonstrando sua alta posição na cidade.

Possui mágoas antigas por seu irmão mais velho Renabros que quando mais jovem o deixou para viver suas aventuras como pirata. Hoje seu irmão é motivo de vergonha e de desgosto, ainda mais depois que começou a falar mal da belíssima Lizzie Donts, por qual Grondull possui um claro interesse amoroso, devido ao encantamento utilizado por ela para se aproximar dele.



Figura 9- Grondull Sandbelt, Lider da vila de Ponta Salgada



Fonte: autoria própria

5.2.4.2 Lizzie Donts/ Shaderaxrah

Responsável por colocar o plano de invasão das nagas em ação, Shaderaxrah é uma poderosa sacerdotisa que quando está em sua forma verdadeira é uma imponente naga, agora é reconhecida como a bela jovem humana que chegou a vila junto com sua equipe de construtores brutamontes. Ela diz ser enviada pela capital Floripan, com o objetivo de construir um porto e um farol, para aumentar o comércio da região e atrair comerciantes das ilhas próximas.

Após as construções a população local criou um grande afeto por Lizzie. Atualmente ela mora junto com sua equipe na grande casa do porto ao qual ela administra. Possui uma beleza jovial tremenda, belos olhos amendoados, um sorriso fácil e lindos cabelos curtos e castanhos.

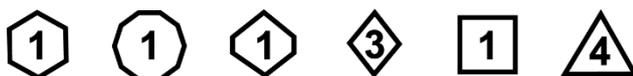


Figura 10- Lizzie Donts/ Shaderaxrah



Fonte: autoria própria

5.2.4.3 Renabros, o velho lobo do mar

Muitos tentam especular sua idade, mas ele nunca a revela. Segundo as histórias esse velho anão desbocado já foi um grande pirata e navegou por boa parte do mundo conquistando grandes tesouros. Renabros se fechou em sua cabana, ele só é visto quando vai ao mercado local comprar suprimentos, dito como louco pelas pessoas, ele se tranca em sua casa admirando seus tesouros que roubou enquanto era pirata.

O velho anão já corcunda, geralmente é visto por aí com o cenho franzido, de mal humor e praguejando sozinho enquanto carrega suas compras para casa. Possui longas tranças em sua barba, lembrando a de seu irmão mais novo, Grondul. Renabros é o único da vila que defende os tubarões e acredita que há algo de errado com eles, pois ele conhece o comportamento destes animais, e sabe que o que quer que esteja acontecendo em Ponta Salgada, não é algo natural.

Figura 11- Renabros Sandbelt, o velho lobo do mar



Fonte: autoria própria

5.2.5 A desigualdade cresce na vila

Para que seja gerado o dilema moral nos jogadores ao solucionarem o mistério, sugiro que o mestre, sempre que possível, retrate o cenário social da cidade. Abaixo há uma descrição da desigualdade social de Ponta Salgada.

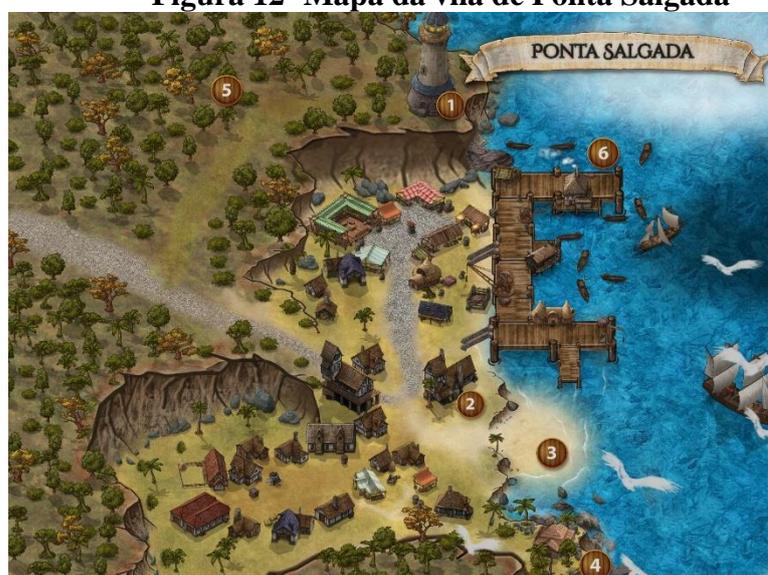
Os mais pobres que há gerações tinham a pesca como principal fonte de renda, estão com medo de jogar suas redes no mar novamente. A maioria dos sobreviventes dos conflitos com um tubarão não consegue mais sustentar suas famílias devido às sequelas dos ataques, e cada vez mais é comum ver pessoas com membros decepados pedindo esmolas nas ruas. O sentimento de revolta cresce na comunidade, diante da falta de ações públicas que possam reverter essa situação, deixando o povo cada vez mais descontente com Grondull, o governante da vila. A única que parece buscar por justiça (do modo dela) e dar um fim nisso é a Construtora, a bela Lizzie Dons. Além de armar a população com arpões, ela os deixa ficar com toda a carne de tubarão obtida durante as caçadas.

Enquanto uns estão deixando de almoçar para ter o que comer à noite, outros sentem cada vez mais o saboroso gosto do ouro em suas bocas. O farol e o porto construídos

recentemente trouxeram novas demandas para a vila: o reparo das embarcações que ali aportam, a venda de suprimentos para navegação, sem contar o aumento da circulação nas tavernas, mercados e hospedarias. A exportação de nadadeiras de tubarões nunca foi tão grande e a demanda por essa iguaria tem crescido cada vez mais. Esse desenvolvimento só foi possível graças a uma pessoa, a senhorita Donts, que tem ganhado o respeito e o carinho dos mais ricos a cada nova moeda de ouro em seus bolsos.

5.2.6 CENA 1: A vila de ponta salgada

Figura 12- Mapa da vila de Ponta Salgada



Fonte: autoria própria. Na imagem é possível ver o mapa da vila de Ponta Salgada com os locais apresentados ao longo da aventura numerada. ❶-Farol; ❷- Casa de Grondul; ❸- Praia; ❹- Cabana de Renabros; ❺ Floresta; ❻- Casa de Lizzie no Porto Salgado.

Versão minimizada, para versão completa acesse “Apêndice B”.

O jogo começa numa bela manhã ensolarada com os personagens chegando em Ponta Salgada, uma pequena vila pesqueira situada às margens do grande Mar Rotros, formada por famílias de pescadores tradicionais e artesãos. Porém, com uma rápida passeada pelas ruas da vila, os personagens irão notar que novos edifícios estão sendo construídos e outros reformados, além de tavernas e mercados cheios de forasteiros que atracaram com seus barcos no novo porto. De qualquer ponto da vila é possível observar o grande farol ❶ que aparenta ter sido construído recentemente.

Em meio a estas ruas movimentadas, o que chama atenção dos personagens é o desconfortante número de pessoas com membros decepados circulando entristecidas ou pedindo esmolas. Os jogadores encontram Grondull em frente à sua casa ②, logo após verem um grupo de pessoas bravejando reclamações a respeito dos ataques de tubarões, provavelmente eles já estavam lá a um tempo exigindo providências para o líder da vila. Os aldeões deixam Grondull antes dos jogadores se aproximarem.

Grondull aguarda os jogadores em sua casa. Ele ostenta um olhar triste e está claramente preocupado devido aos atuais acidentes. Quando lhe é entregue a carta do rei Icarus, prontamente ele os convida para entrar, oferece alimento e estadia para os investigadores. Caso o mestre tenha optado por outra forma de iniciar a aventura ele não oferece estadia em sua casa, ao invés disso irá recomendar a estalagem local.

Ao ser questionado sobre os acontecimentos, Grondull informará tristemente com sua voz rouca:

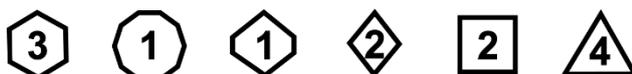
“Desde a época em que meu bisavô ajudou a construir esta vila, Ponta Salgada sempre foi orgulho para o reino de Althas. Nosso pescado é responsável por alimentar milhares de pessoas durante os longos invernos que deixam as terras inférteis. Grrr! ERA responsável! ERA!

Há alguns meses os pescadores vêm sendo devorados por tubarões! Pelos deuses o'que está acontecendo?!

Sempre convivemos com estes peixes, mas agora... nunca antes eles chegavam tão próximo da praia, e mesmo mar adentro, não se comportavam assim.

Por mais que a senhorita Donts esteja se esforçando o máximo que pode com suas caçadas, as pessoas estão deixando de jogar suas redes ao mar. Fico feliz que a vila esteja crescendo, devido a construção do porto e do farol, mas... não posso deixar as humildes famílias de pescadores tão antigas quanto a minha, caírem na miséria! “

Ao perguntarem sobre quem é a Senhorita Donts, Grondull não poupará elogios sobre os feitos de Lizzie e sua beleza, caso os jogadores demonstrarem desconfiança a respeito da construtora, Grondull será enfático ao defendê-la repetindo as coisas boas que ela fez e faz pela vila. No entanto, de forma contraditória também exprime seu sentimento de preocupação com as eleições para governança da vila que ocorrerão ao final do ano, devido ao aumento de popularidade de Lizzie, estranhamente mesmo assim, ele não falará mal dela. Ele encerra a conversa pedindo aos personagens que encontrem Lizzie no porto a fim de conhece-la



5.2.7 CENA 2: Conhecendo a construtora

O porto de Ponta Salgada ⑥ sem dúvidas é a área mais movimentada da cidade, enquanto alguns barcos atracam para abastecer outros içam suas velas para dar início às suas jornadas. Muitas pessoas veem e vão carregando caixas, barris, ferramentas e cordas. É perceptível pelos sotaques e tonalidades de pele que o porto recebe pessoas de várias regiões. É em meio a todo esse caos que, entre as atividades portuárias, uma bela mulher se destaca. Ela está junto a um grupo de fortes brutamontes que possuem quase o dobro de sua altura.

Ao se aproximarem os personagens encontraram Lizzie Donts e seus "funcionários", alguns deles carregam enormes caixas lacradas enquanto os outros estão auxiliando-a a distribuir a carne dos tubarões caçados para uma fila de pessoas famintas. Ela interrompe a sua falsa caridade quando os personagens se aproximam e se volta para eles.

A bela Construtora é muito carismática e com um lindo sorriso aliado a um olhar penetrante cumprimenta os personagens. Ela irá confirmar seus feitos de forma humilde sempre associando eles com o bem estar do povo da vila, quando questionada sobre os ataques, Lizzie adotará uma postura mais rancorosa a respeito dos tubarões, sempre se referindo ao mal que eles têm causado aos pobres pescadores. Ao descobrir as intenções dos personagens ela se dispõe a ajudar com o necessário. No entanto, secretamente ela mandará um dos seus capangas ficar furtivamente na cola do grupo.

A conversa será interrompida por gritos no momento em que o grupo tentar pressionar demais a Construtora, ou até que o mestre ache pertinente encerrar a conversa.

5.2.8 CENA 3: O ataque

Os gritos vêm da praia ao sul do porto ③, a Praia de Ponta Salgada (APÊNDICE C), local onde os pescadores adentram o mar para jogar suas tarrafas. Os tubarões conseguiram virar uma pequena canoa em que estavam 3 pessoas. Os gritos de desespero se intensificam quando uma das pessoas recebe a primeira mordida e a água do mar começa a ficar vermelha.

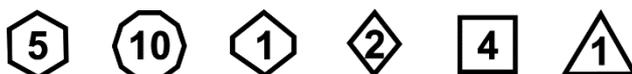
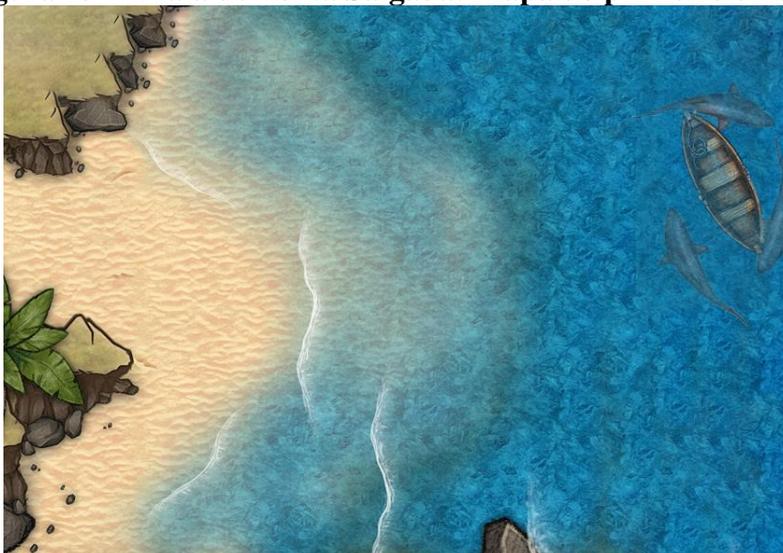


Figura 13- - Praia de Ponta Salgada: Mapa do primeiro embate



Fonte: autoria própria.

Versão minimizada, para versão completa acesse “APÊNDICE C”

Lizzie e seus capangas dizem que irão pegar seus arpões em sua casa sobre o porto. Os personagens avistam, próximo ao pescador que gritou, 3 sombras submersas, sobre a superfície apenas suas nadadeiras dorsais. As criaturas se movimentavam tão rápido como torpedos, e ao emergirem seus corpos esguios é possível ver suas grandes cabeças. Utilize as regras de **“Tarefa Dramática Desafiadora”** para resgatar as pessoas da água. Durante a cena o mestre pode pedir um teste de **“Perceber -4”** para que os PJs notem uma estranha luz alaranjada nos olhos dos tubarões, com ampliação verão que estão aparentemente encantados.

Para que consigam salvar os aldeões a tempo, o grupo precisa obter quatro **Marcadores de Tarefa** em três rodadas. Caso consigam apenas 3 marcadores terão salvo apenas 1 aldeão. Se falharem na tarefa, os pescadores que não foram salvos morreram, e os personagens que adentraram a água tomaram **“2 Ferimentos”**.

Quadro 1- Regras de Tarefa Dramática Desafiadora

Tarefa Dramática Desafiadora:

Os personagens sacam “**Cartas de Ação**” ou rolam os dados (para definir a ordem dos turnos) durante uma “**Tarefa Dramática**”. Aqueles que estão envolvidos na realização da tarefa fazem os testes de perícia necessários (cuja dificuldade é sempre 4) e recebem um “**Marcador de Tarefa**” para cada sucesso e para cada “**Ampliação**” obtidas (tirar 4 a mais que a dificuldade, 8, 12 etc). Um fracasso significa que nenhum progresso ocorreu, mas caso o jogador obtenha valor 1 no dado selvagem e no dado da Perícia, ele teve uma Falha Crítica, e com isso deve remover um dos “**Marcador de Tarefa**” do grupo (se houver algum) (HENSLEY, BLACK, 2020).

As perícias usadas para acumular “**Marcadores de Tarefa**” dependem das circunstâncias da narrativa. Deixe que os jogadores decidam como irão salvar os aldeões. Abaixo, listei possíveis decisões que os jogadores possam vir a fazer, use-as como exemplo de qual teste pedir para eles. Se o personagem quer nadar até lá e salvar os aldeões peça um teste de “**Atletismo**”; caso queiram utilizar uma magia, peça “**Conjurar**”; espantar os tubarões, peça “**Intimidar**”; atacá-los com alguma arma corpo a corpo, utilize “**Lutar**”; pegar uma canoa na costa e ir até eles; use **Navegar**; disparar com uma arma de longo alcance (arma de fogo, arco etc), utilize “**Atirar**”; distrair os tubarões, utilize “**Provocar**”.

Exemplo:

Após o mestre anunciar o início da “**Tarefa Dramática**”, os jogadores decidem quem vai jogar primeiro sacando as cartas de ação ou rolando 1d10. O jogador Gabriel decide que seu personagem, um mago chamado Gris, irá usar uma magia para fazer os tubarões se afastarem dos aldeões. Imediatamente ele saca seu cajado e sussurra algumas palavras mágicas e lança um feixe de energia arcana em direção aos tubarões.

O mestre então pede para ele rolar sua perícia “**Conjurar**” e por ser um protagonista, também rola junto seu dado selvagem (1d6).

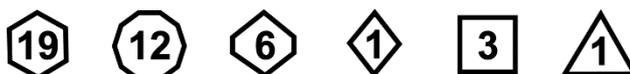
Gabriel olha em sua ficha e vê que possui 1d10 em “**Conjurar**”, então ele rola e tira 10! além de rolar um 3 em seu dado selvagem. Ele fica com o valor 10 e descarta o dado selvagem (3). Por ter tirado o valor máximo em seu dado de “**Conjurar**”, ele pode rolar novamente e somar os dois valores, então ele rola e tira 2.

Com este resultado (12) ele obteve um sucesso e além disso obteve 2 “**Ampliações**”. Gris conseguiu espantar muito bem os tubarões, obtendo 3 marcadores de tarefa, agora sua equipe precisa apenas de mais 1 marcador!

Fonte: autoria própria.

Ao tirarem as pessoas da água, uma aglomeração se forma ao redor dos sobreviventes, que festejam o feito heroico emocionados com o salvamento, familiares das vítimas abraçam aos prantos os heróis ou, em caso contrário, choram a tragédia ocorrida...

De repente um feixe de luz ofusca a visão de um PJ, é o reflexo de uma luneta segurada por alguém próximo a uma cabana afastada ao sul. O povo dirá que aquele é Renabros, o Louco dos Mares, que no passado foi um grande pirata, mas hoje permanece trancado em sua cabana



admirando seus tesouros roubados. Eles debocham do velho ao dizerem que ele insiste em acusar a bondosa Lizzie por todos os problemas que vêm ocorrendo.

5.2.9 CENA 4: Renabros, o louco dos mares

O caminho até a casa de Renabros ④ é repleto de vegetação, a velha cabana está escondida entre palmeiras e arbustos que, sobre a luz do pôr do sol, deixa linda a paisagem. Quando se aproximarem da casa ouviram os gritos roucos de um velho anão:

“Afastem-se da minha casa! Coff! Saiam daqui! Coff!”

Ele sairá mancando de sua casa com seu sabre enferrujado levantado praguejando em meio a muitas tosses. O espírito combativo do velho ainda vive, mas seu corpo cansado de tantas aventuras deixa a cena cômica. No primeiro momento ele confunde os personagens com os caçadores da Lizzie, mas quando percebe ele diz: *“Vocês não parecem estar juntos com aquela moréia desdentada da construtora”* ele olha de cima a baixo os personagens, cospe no chão, pragueja baixinho e os convida para sentar nas pedras à frente de sua cabana.

Quando perguntado sobre o que ele estava fazendo, responderá rispidamente que estava observando o ataque, e que ele vem fazendo isso há muito tempo. Neste momento, Renabros contará sobre sua experiência em alto mar e dirá que aqueles tubarões estão sendo manipulados de alguma maneira.

“ Vocês notaram os olhos deles? Antes da maldita construtora chegar, nada disso acontecia, algo muito errado está acontecendo aqui! E o merdinha do meu irmão não me dá ouvidos! Ele cortaria a própria barba se a “senhorita Donts” pedisse! Vocês sentem esse cheiro? Vem da Mata Molhada, um manguezal aqui perto. Fui até lá há uns tempos atrás e não há mais nem um bicho vivo lá, estão todos mortos!”

Ao falar sobre como a construção do porto e o farol mudaram para pior a vida daqueles nascidos na vila, Renabros parece sempre estar xingando alguém, em meio a tosses e tics nervosos. Após Renabros ter certeza que o grupo compactua com suas suspeitas ele levantará do seu banco e mancando rapidamente entrará em sua cabana. Dentro da casa ele gritara. *“Onde está a chave! Onde está a maldita da chave!... aqui!”* após um breve momento retornará com algo embrulhado em um belo tecido.

—Tomem isto crianças! cof! cof!



Ele alcança em suas mãos seu antigo tesouro. Ao longo do cabo, delicados entalhes de ondas e raios chamam a atenção.

—Isto irá ajudar vocês! ele de alguma forma desperta os tubarões, dá uma espécie de sinal para eles, e nas mãos certas pode até liberar raios! AHAHAH cof! HAHA cof! cof!

Ele aparenta não saber muito sobre o cajado e deixa a entender que o item fora roubado. Renabros comentará a semelhança que percebeu entre o brilho dos olhos dos tubarões com a luz emitida pelo farol. Então pedirá para os personagens que eles investiguem o farol suspeito, dirá também com certa vergonha no rosto que sabe que não possui mais a idade para enfrentar os capangas da construtora, estes que eventualmente levam caixas para o farol.

Figura 14- Cajado da Tempestade



Fonte: autoria própria.

Versão minimizada, para versão completa acesse “Apêndice G”

5.2.10 CENA 5: A emboscada no farol

Para chegar no farol, os personagens devem sair da vila e seguir a estrada que adentra a floresta 5 acima de Ponta Salgada. No meio do caminho os personagens serão emboscados pelos capangas da Lizzie, que voltaram a suas formas verdadeiras para lutar. Haverá uma naga (Apêndice I) para cada personagem. Sugiro que cada naga utilize uma arma diferente e que uma delas permaneça escondida na mata atacando os personagens a distância. Estas grandes serpentes abissais possuem busto e braços musculosos, são excelentes combatentes e lutarão até a morte.

A noite está escura, caso o mestre queira, pode colocar uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque (“Luta” e “Pontaria”) e “Perceber” devido à baixa luminosidade. Você pode narrar essa cena utilizando as regras de “Encontro Rápido”.

Figura 15- Nagas emboscadoras



Fonte: autoria própria.

Versão minimizada, para versão completa acesse “Apêndice I”

Quadro 2- Regras de Encontro Rápido

Devido à sua simplicidade recomendo esse tipo de combate para Mestres Educadores e Mestres Iniciantes. Neste modo, o grupo pode agir na ordem que desejar, não sendo necessário utilizar cartas de ação ou regra opcional. Também não é necessário utilizar miniaturas, grid de batalha e as estatísticas dos monstros. Os personagens fazem uma rolagem de perícia baseada no tipo de ação que desejam executar (“**Lutar**”, “**Pontaria**”, “**Conjurar**”, “**Fé**”) e acrescentam a “**penalidade de -2**” à rolagem devido à baixa luminosidade. Por fim, interpretam os resultados narrativamente com o Mestre de Jogo (HENSLEY, BLACK, 2020).

Caso alguém falhe em sua rolagem, este jogador recebe um “**Ferimento**” (ou **d4** “**Ferimentos**” com uma Falha Crítica). O grupo vence se o total de sucessos (um para cada sucesso e ampliação) for no mínimo equivalente ao número de personagens. Se houver menos sucessos do que personagens, ocorre falha na cena. Neste caso o mestre pode ir para o combate tático, apresentado na primeira opção, ou iniciar outro encontro rápido com uma nova narrativa a partir da cena anterior. Neste último caso, o grupo elabora um novo plano para o “**Encontro Rápido**” (HENSLEY, BLACK, 2020).

Exemplo:

O jogador Lucas decide que seu arqueiro Aloy irá sacar seu arco para atirar na naga mais próxima. O mestre então pede a Lucas que role “**Atirar**” e o lembra que, por ser um protagonista, também rola junto seu dado selvagem (1d6). Os dois dados são checados separadamente e os valores deles não se somam. Lucas olha a ficha do personagem e vê que possui 1d8 em “**Atirar**” e tira 3 e um 5 em seu dado selvagem. Ele fica com o valor mais alto (5), no entanto o mestre lembra que, por estar de noite, a personagem dele tem uma penalidade -2, resultando num valor de rolagem 3. O mestre fala para Lucas que Aloy errou o tiro, pois não atingiu a dificuldade básica 4.

O mestre então narra que Aloy, enquanto se concentrava em seu alvo, não percebeu que outra naga se aproximava pelo seu flanco, e acabou sendo atingido, recebendo um “**Ferimento**” finalizando o seu turno e dando início ao turno do próximo jogador.

Fonte: autoria própria.

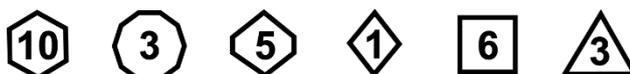


Figura 16- Mapa Caminho para o Farol



Fonte: autoria própria.

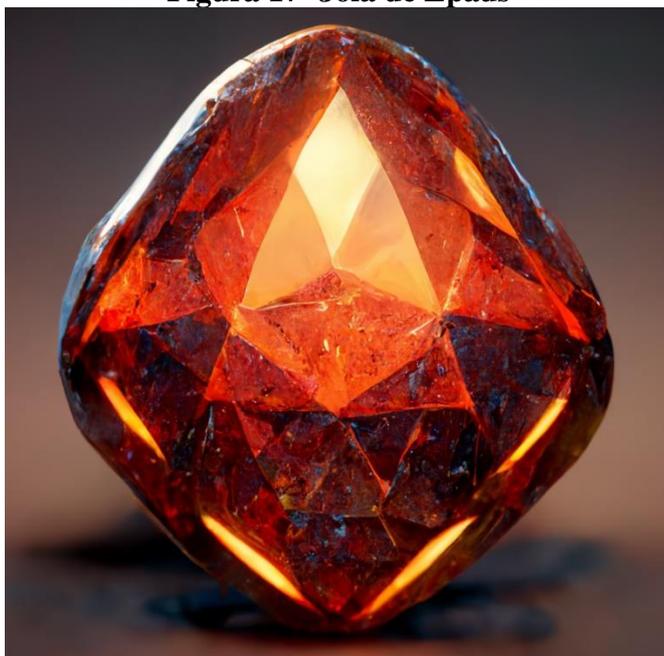
Versão minimizada, para versão completa acesse “Apêndice D”

Após esta cena de combate os jogadores seguem para o farol. A porta dele está trancada, mas pode ser destruída ou arrombada facilmente. Ali, existem caixas com armas que serão utilizadas pelas nugas durante a invasão caso o grupo não derrote Shaderaxrah. Ao chegarem no topo encontraram uma grande joia do tamanho de uma bola de futebol entre a chama e a lente do farol.

O mestre pode pedir para que o usuário de magia do grupo faça um teste de “**Ocultismo**” para identificar que se trata de uma joia de Epaus (Apêndice G), esta pedra infundida com magia, possui a capacidade de encantar criaturas. No entanto, necessita sacrificar uma grande quantidade das criaturas a serem controladas para que funcione.

Com uma ampliação o jogador saberá que pode ser perigoso tocar na joia com as mãos. Caso alguém toque, faça um teste de “**Espírito**”, para que sua mente não seja transtornada pelo sofrimento das criaturas sacrificadas. Em caso de falha o personagem ficará tão transtornado que ganhará a condição “**Exausto**” recebendo a “**penalidade de -2**” em seus testes até a joia ser destruída ou descansar 8 horas. Os jogadores podem utilizar a joia, os corpos das nugas, a incongruência comportamental dos peixes e o acontecimento na Mata Molhada como provas de que a construtora é a culpada por tudo isso.

Figura 17- Joia de Epaus



Fonte: autoria própria.

Versão minimizada, para versão completa acesse “Apêndice G”

5.2.11 CENA 6: Resolvendo o mistério

Na volta para vila encontraram uma aglomeração em frente à casa do prefeito, ao se aproximarem verão que Grondull chorando ajoelhado à frente do corpo morto de Renabros seu irmão mais velho. Ele foi morto pelos capangas logo após os personagens terem ido investigar o farol, no entanto ninguém da vila sabe disso. Este é o momento em que os personagens podem apresentar suas provas e levantar suas acusações contra a Construtora.

Como todos ali possuem motivos para defender a Lizzie, eles não irão acreditar facilmente no grupo que acabou de chegar na vila. O mestre pode utilizar as regras de **Conflito Social** (Quadro 3) para definir o sucesso do julgamento ou se preferir apenas interpretar a discussão conforme desejar. A aglomeração irá utilizar os seguintes argumentos:

- Lizzie enriqueceu alguns presentes na multidão (burgueses da vila);
- Desenvolveu estruturalmente a vila com a construção do porto e farol;
- Vingou e armou aqueles que sofreram com os ataques dos tubarões;
- Alimentou os famintos com carne de tubarão;
- Possui o afeto de Grondull que possui influência por ser o prefeito da vila.



Quadro 3- Regras de Conflito Social

O conflito é dividido em três rodadas de conversação, cada uma focando em um ponto em particular (ou alguns pontos altamente conectados). Durante cada rodada, o argumento é interpretado pelo personagem que está jogando e, faz uma rolagem de “**Persuadir**” ou “**Intimidar**”, com “**penalidade de -2**” devido a afinidade da comunidade com Lizzie, resistida pelo “**Espírito**” da multidão que neste caso será 1d6. Cada sucesso e ampliação dos jogadores fornece um “**Marcador de Influência**” (HENSLEY, BLACK, 2020).

Se os jogadores lembrarem de utilizar as provas coletadas durante a investigação, dê +1 para cada argumento utilizado para provar que a construtora é culpada. Abaixo segue alguns argumentos que podem vir a ser utilizados pelos jogadores:

- Os jogadores mostram a joia encontrada no farol e explicam o que ela faz;
- Mostrar os corpos das nugas derrotadas na floresta;
- O relato de Renabros sobre a incongruência no comportamento dos tubarões e sua mudança repentina após a construção do farol;
- Relatam que Renabros encontrou muitos tubarões mortos na Mata Molhada;
- As armas encontradas no farol.

Exemplo:

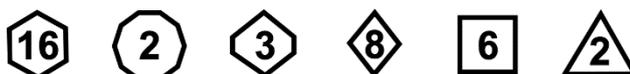
Após os jogadores começarem a falar para a aglomeração que Lizzie é culpada pelos acontecimentos, o mestre, interpretando a população, dirá que isso é impossível, pois ela sempre esteve ao lado dos mais pobres, dando alimento e tudo que fosse preciso para ajudá-los. Então, o mestre irá anunciar que os jogadores estarão entrando em um “**Conflito Social**”, explicará como funciona a regra deste conflito (apresentado anteriormente) e pedirá para que determinem a ordem de quem irá começar argumentando.

O grupo decide então, que nesta primeira rodada o jogador Cristian, que interpreta a clériga Gwen, irá começar. Antes de Cristian começar a falar, o mestre chama a atenção para que ele e o restante do grupo pensem nas provas que encontraram ao longo da aventura - deixe que eles se lembrem por conta própria.

Gwen é uma clériga educada, e prefere ser respeitada do que temida, devido a isso Christian opta por utilizar sua perícia “**Persuadir**” ao invés de “**Intimidar**”. Por ter sido ela quem encontrou a joia de Epaus anteriormente no farol, decide mostrá-la para a aglomeração explicando o que seu encantamento faz com os tubarões.

Christian olha sua ficha e vê que possui 1d8 em “**Persuadir**”, ele rola sua perícia junto com seu dado selvagem e tira respectivamente um 7 e um 3, ficando assim com o primeiro resultado. O mestre o lembra da “**penalidade de -2**” devido a afinidade destas pessoas com Lizzie e o bônus de +1 do bom argumento, resultando assim em um 6. O mestre rola “**Espírito**” da aglomeração e tira um 3, então pede para que registrem um “**Marcador de Influência**” devido ao sucesso na argumentação de Gwen. Após isso começa uma nova rodada de argumentações com outro jogador, que deve durar mais duas rodadas. Após o término, o mestre irá contar a quantidade de marcadores que determinará o resultado da cena.

Fonte: autoria própria.



Resultado:

1–3 marcadores: alguns pescadores ajudam na batalha final;

4–5, alguns comerciantes e todos os pescadores se unirão ao confronto;

6+ o encanto de Grondull se dissipará e o grupo terá o apoio de todo o povo da vila.

Após a discussão calorosa os personagens e os aldeões que foram convencidos partiram para o alojamento de Lizzie, com tochas e armas improvisadas para expulsá-la da vila.

5.2.12 CENA 7: Acerto de contas

Lizzie está em frente a sua casa ⑥, por possuir espiões pela vila, ela já estará preparada para o combate com seus capangas:

“Humanos idiotas! Eu lhes trouxe ouro! Os alimentei! E agora se voltam contra mim?! Seres insignificantes! Mas não importa mais, o plano está quase completo! O Povo Naga terá sua vingança e a superfície será nossa novamente! Morram todos!”

Com uma ordem dita na língua abissal das nagas, mais capangas surgem com armas em mãos vindos de dentro de sua casa e em frente a população retornam a sua forma naga. Inúmeras nagas surgem de dentro das casas do porto enquanto outras saltam de dentro da água para o trapiche para enfrentar a multidão e os jogadores. Se os pescadores ajudarem na batalha final haverão 1+1d4 nagas para cada jogador; se os comerciantes ajudarem serão 1d4 para cada, e se toda a vila ajudar será apenas 1 Naga para cada jogador além de Shaderaxrah (Apêndice H)

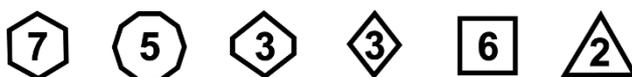
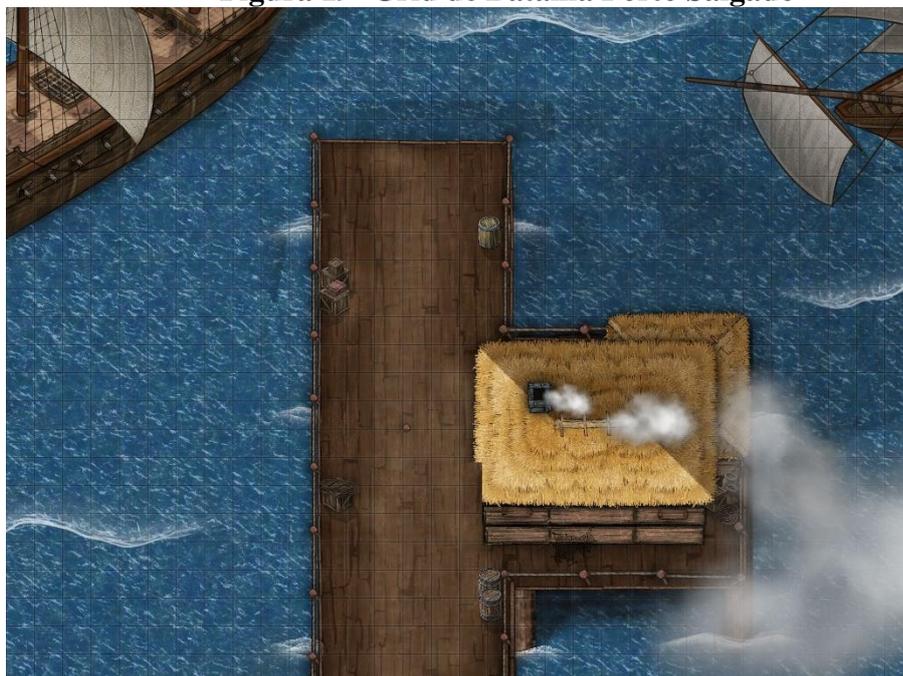


Figura 18- Gran Sacerdotiza Shaderaxrah



Fonte: autoria própria.

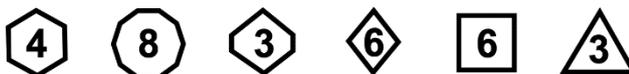
Figura 19- Grid de Batalha Porto Salgado



Fonte: autoria própria.

Versão minimizada, para versão completa acesse “Apêndice E”.

Mapa da batalha final, as miniaturas dos personagens devem ser colocadas na margem de baixo da imagem enquanto Lizzie e seus capangas devem estar próximos ao final do trapiche.



Quadro 4- Regras de Combate Tático

Combate tático:

O mestre deve colocar as miniaturas dos personagens e dos monstros (Apêndice N) no grid de batalha (Apêndice E) após isso determinar a ordem de ação para cada um. A ordem de ação pode ser definida pelas cartas ou rolando 1d10. Neste modo são utilizadas as estatísticas dos monstros (Apêndice H, Apêndice I). As instruções de como ocorre o passo a passo de um combate em SWADE estão presentes tanto na história em quadrinhos (ANEXO A, ANEXO B) quanto no TestDrive¹⁰ disponibilizado gratuitamente no site da editora Retropunk.

Os jogadores e os oponentes podem realizar até três ações em seu turno. Cada ação adicional, além da primeira, inflige uma penalidade de -2 para todas as ações feitas naquele turno. Realizar um total de duas ações, gera uma penalidade de -2 e três ações uma penalidade de -4. Protagonistas rolam o seu “**Dado Selvagem**” em cada uma das ações como de costume. Todas as ações devem ser declaradas no início do turno e antes que qualquer dado seja rolado (HENSLEY, BLACK, 2020).

Exemplo:

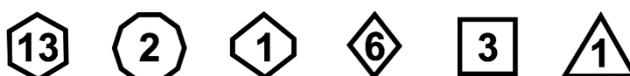
Após o mestre ver que os jogadores conseguiram o apoio dos pescadores e dos comerciantes ele rola 1d4 para decidir quantas nagas os jogadores irão enfrentar, além de Shaderaxrah, e obtém resultado igual a 2. Então coloca duas miniaturas de nagas para cada jogador, pesca uma carta para cada naga para descobrir a ordem do turno delas e pede para que os jogadores façam o mesmo.

Gwen, a clériga, é a primeira a agir, ela então decide fazer dois ataques com seu martelo, um em cada naga, então vê em sua ficha que possui 1d10 em “**Luta**”. Após rolar sua “**Luta**” -2, devido a decisão de dar dois ataques em um turno, junto com seu dado selvagem ela tira um 4 (6 -2) e um 5. O “**Aparar**” da naga é 6 então ela erra o primeiro ataque. No segundo ataque na outra naga, ela tira um 7 (9 -2) e um 3 no seu dado selvagem, ela utiliza o primeiro valor e acerta a naga. É hora de rolar o dano do seu martelo, que é a sua “**Força**” (1d10) +1d6, então tira um 14 (9+5), ao ver a “**Resistência**” da naga (8) percebe que obteve uma ampliação! causando assim 1 ferimento e conseqüentemente à derrotando, após isso finaliza seu turno passando para o outro jogador na ordem estabelecida anteriormente.

Fonte: autoria própria

Assim a batalha dura até que Shaderaxrah seja derrotada. Ela controlará a água ao seu redor e tentará afogar os jogadores os tirando da plataforma do porto e os jogando na água (teste de “**Agilidade**” para resistir). Quando o portador do cetro mágico decidir utilizá-lo, uma rajada de raios sairá de sua ponta e uma aura elétrica envolverá Shaderaxrah. A princípio nada acontecerá, até que nadadeiras dorsais surgem nas águas e, como o nível da água estava alto, os tubarões a atacam com seus dentes afiados. Os tubarões dificultam sua movimentação,

¹⁰ https://retropunk.com.br/downloads/savageworlds/SAVAGEWORLDS_TESTDRIVE_2.0.pdf



deixando-a “**Vulnerável**” fazendo com que ações e ataques contra ela sejam feitos com +2. Quando ela for derrotada, o restante das nagas feridas irá fugir para água e serão devoradas pelos tubarões diante do público.

O plano de invasão das nagas foi por água abaixo. Ponta Salgada voltará a jogar suas redes no Grande Rotros, o comportamento dos tubarões voltou ao normal, e os ataques cessaram. Após a vitória, os heróis serão louvados pelo povo e terão uma grande recompensa de Grondull além de sua amizade.

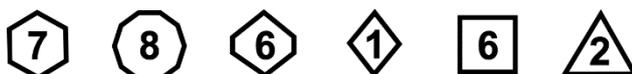
5.3 CONVERSA PÓS-AVENTURA

Neste momento é normal que os jogadores estejam eufóricos devido à vitória vivenciada na última cena – ou tristes pela morte de seus personagens. Utilize essa euforia para estimulá-los a falarem sobre a aventura que acabaram de vivenciar. Faça perguntas sobre qual cena os jogadores mais gostaram e deixe que relatem seus feitos. É neste momento que o mestre deve expor as situações alvo, para entender isso melhor você pode checar a seção de ANALOGIAS. Relembre as situações análogas vivenciadas na aventura e relacione-as com características relevantes do análogo, estabelecendo correspondências entre elas. Como fechamento, estimule sínteses e conclusões dos seus alunos a respeito do tema.

6 DISCUSSÃO

Durante a leitura da aventura, o leitor pode ter notado a falta de apontamentos científicos a respeito da biologia de tubarões. A ocultação dessas informações é intencional, tendo em vista que a aprendizagem através de analogias me possibilita trazer estes conhecimentos de uma forma que estejam embutidos ao longo da história, evitando o uso de personagens expositores que serão abordados ao fim desta discussão.

Este método do uso do RPG como proposta pedagógica sem a exposição clara dos conteúdos prioriza a imersão dos jogadores e a qualidade da vivência deles durante o jogo. Em seu livro “Hamlet no holodeck”, Janet H. Murray (2003) apresenta a experiência imersiva de estar submerso na água, ela narra a sensação de estar envolvido por uma realidade estranha, que se apodera da nossa atenção e sensações. Esta aventura de RPG pode ser vista como um



ambiente participativo, de criação e de imersão, e o fato de conter objetos reais, como as fichas de personagens, miniaturas e mapas, intensifica a sensação de participação imersiva gerando um engajamento ainda maior.

Neste trabalho as fichas de personagens e os outros PROPS funcionam como o exemplo das máscaras teatrais utilizadas por Murray (2003), no qual os artifícios que ajudam a criar as fronteiras da realidade imersiva sinalizam que no momento do jogo os jogadores estão representando, e não atuando como eles mesmos. Tanto as máscaras quanto as fichas de personagens são um indicador do limiar, que nos permite entrar no mundo artificial e ao mesmo tempo manter uma parte de nós fora dele. Murray utiliza o tempo limiar para:

“indicar o limiar entre o mundo, que pensamos ser externo e real, e os pensamentos em nossas mentes que tomamos por fantasias. Quando um contador de histórias capta nossa atenção e faz com que fiquemos profundamente absortos, estamos num estado liminar, cheios de sensações e emoções reais por objetos imaginários. Esse é o transe imersivo.” (MURRAY, 2003 nota de rodapé p. 125).

Quanto mais este ambiente de imersão é desenvolvido, mais participativo queremos ser dentro dele. Ao passo que nossas ações trazem resultados tangíveis, passamos a experienciar o sentimento de Agência. Para a autora, Agência significa “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas ações e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127), ela faz com que o jogador sinta que a história está sob o controle de suas decisões. Fica claro neste presente estudo, no caso a história em si, que o sentimento de imersão e agência se retroalimentam durante o jogo, e garantem que o círculo mágico não seja quebrado. Huizinga (2001) define o círculo mágico como “um local, espaço e tempo com regras específicas, que as pessoas entram por vontade própria, e abrem mão da vida lá fora” (HUIZINGA, 2001, s.p.), esta é uma dimensão que é gerada através da criatividade e imaginação, fazendo com que os jogadores esqueçam do mundo real e vivenciem um novo mundo. O círculo mágico é um momento de suspensão da realidade, onde há um momentâneo esquecimento dos problemas e mazelas do mundo lá fora, para lidar com as situações vividas pelo personagem, daquele mundo. Uma vez que os jogadores saem da aventura e a “Conversa Pós Aventura” começa, apesar de o círculo mágico não existir mais, ele deixa impressões muito reais e verdadeiras para os participantes, que acabaram de experienciar um momento de diversão, quase mágica, capaz de modular muitos sentimentos positivos.



Espero que com este trabalho, o círculo mágico seja criado entre os jogadores que irão vivenciar a aventura. Para contribuir para a criação do mesmo, este trabalho conta com diversos materiais visuais que serão utilizados na aventura, como fichas de personagens, miniaturas e mapas, todos disponibilizados nos Apêndices. A intenção desses recursos é incrementar a experiência e servir como indicadores do limiar da realidade proposta, servindo como uma ponte do mundo real para o imaginário.

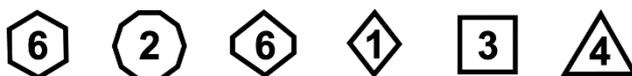
Como já mencionado, quando esta aventura for utilizada com intuito pedagógico, utilizamos o Ensino Através de Analogias. No tópico seguinte você poderá entrar em contato com as analogias presentes nesta aventura pensadas de forma pedagógica por mim, no entanto, é importante que o leitor tenha consciência de que as analogias aqui propostas não são as únicas possíveis, todos os educadores e mestres que se propuserem a desenvolver este RPG podem (e devem) utilizar de seus arcabouços culturais e teóricos para enriquecer o debate final.

6.1 ANALOGIAS

Como já mencionado no tópico “Ensino através de Analogias”, o uso de analogias é uma ferramenta importante em alguns processos de ensino, sendo capaz de explicar um conceito não-familiar, a partir de outro já familiar, ou um conceito não-observável por meio de um observável, e assim por diante (RIGOLON e OBARA, 2011). Ou seja, embora este trabalho narre uma história fictícia, ele traz analogias com elementos, dados e fatos verdadeiros. Para desenvolver, explicar e justificar a escolha de tais analogias, utilizamos a referência de Soares *et al.* (2008), que propõe seis etapas para utilizar a metodologia no Ensino de Biologia, sendo estas:

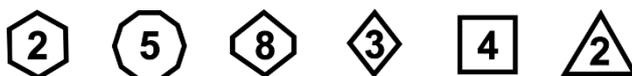
1. a introdução da situação “alvo” a ser tratada;
2. a introdução da situação “análoga” a ser utilizada;
3. a identificação das características relevantes do análogo;
4. estabelecimento das correspondências entre o análogo e o alvo;
5. identificação dos limites de validade da analogia utilizada
6. o esboço das conclusões/síntese sobre a situação alvo.

A partir dessas etapas serão apresentadas as analogias da aventura “Mistério em Ponta Salgada”. É importante, neste momento, que tenhamos consciência do que cada etapa significa.



O tópico (1) pretende nomear/identificar qual a situação ou personagem ou objeto existente na história, que se relacionam com (2), a situação análoga, existente no mundo real – sendo este, características locais, acontecimentos no planeta Terra, animais ou pessoas, entre outros. Já em (3) serão identificadas quais as características relevantes de/do personagem/objeto existentes na história (1), que fazem com que ele possa ser relacionado com a situação análoga (2). E essa correspondência entre (1) e (2) será estabelecida em (4), identificando onde se unem a situação alvo e a situação análoga. Os tópicos (5) e (6) não entrarão na explicação de cada uma das categorias existentes pois eles são gerais para todas elas.

Em (5), onde precisamos estabelecer os limites da analogia, todas elas possuem um ponto comum: estão todas embutidas em uma história fantástica de RPG, que tem, por si só, suas próprias limitações. Não acredito ser possível – e nem necessário – desenvolver os conteúdos de biologia de forma expositiva no meio da história, o que significa que, por si só as analogias podem ser mais fortes ou mais fracas dependendo do conhecimento prévio do estudante/educador e também, de como os professores/mestre responsáveis serão capazes de desenvolvê-las posteriormente. Da mesma forma, na etapa (6), Soares, *et al.* (2008) propõe que haja um esboço das conclusões/síntese sobre a situação alvo, no caso desta história, a conclusão será realizada ao final da aventura quando esta for utilizada para fins educativos, sendo que a conclusão do que antes era desconhecido (situação alvo), a partir do que é conhecido pelos estudantes (situação análoga interna à história) é completamente suprida pelas informações já expostas nas outras etapas. Essa síntese será feita por meio da mediação do educador com os educandos e, portanto, é subjetiva, podendo ter nuances em cada uma das vezes que esta história for contada. Desta forma, considero praticamente impossível supor alguma conclusão sobre todos os tópicos. No **Quadro 5** há um resumo dessas características para todas as analogias trabalhadas durante a aventura.



Quadro 5- Analogias presentes na aventura Mistério em Ponta Salgada

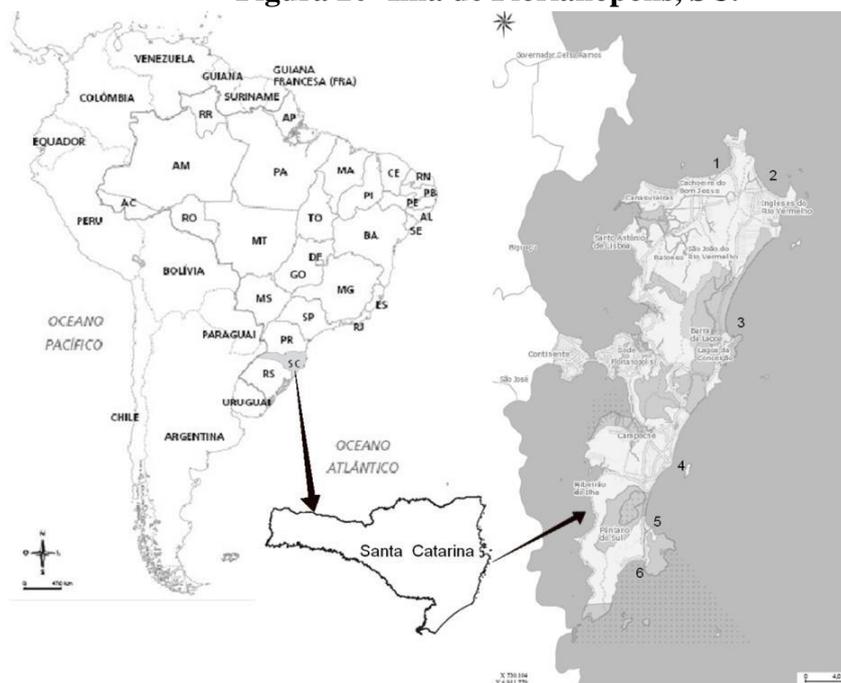
Introdução da situação “análoga” a ser utilizada	Introdução da situação “alvo” a ser tratada	Identificação das características relevantes do análogo	Estabelecimento das correspondências entre o análogo e o alvo
Vila de Ponta Salgada	Costa Pernambucana e costa Catarinense	Região costeira; Comunidade de pescadores que suprem boa parte da alimentação e da cultura do local onde vivem	Construção humana ligada à maior incidência de acidentes com tubarões
O povo da Vila	Pescador tradicional da Ilha de Florianópolis	A fonte de renda da maioria do povo é a pesca	Importância da pesca para a economia local
Lizzie Donts	A vilanização dos tubarões pela mídia	Desejo de eliminar os tubarões	Disseminação de informações negativas sobre tubarões, levando à diminuição de suas populações
Lizzie Donts	Modo de produção exploratório/Pesca Industrial	Construção do porto e farol que leva ao aumento do tráfego naval	Desenvolvimento econômico e de infraestrutura do local, à despeito da integridade ambiental
Jóia de Epaus	Porto de Suape	Anagrama da palavra "Suape"; Luz mágica alaranjada tornando os tubarões mais violentos	Grande impacto em área estuarina; Proporcionou situações de contato entre tubarões e humanos, levando a um aumento de incidentes
Grondul	Plano de resposta aos tubarões do Governo Australiano	Líder local preocupado com a "reeleição"; Vínculo relevante com a população e a cultura local	Pressão da população para tomada de providências à respeito dos incidentes com tubarões, gerando uma decisão de controle das populações
Mata Molhada	Região estuarina aterrada para construção do porto de SUAPE em Pernambuco	Manguezal, próximo à vila, que serve como área de berçário e alimentação dos tubarões	Áreas estuarinas de grande importância na alimentação e reprodução de tubarões
Nagas	Importância dos predadores de topo; Controle populacional	Desejo de invasão da superfície, historicamente barrado por tubarões do Mar Rotros	Existência de relações de predação entre tubarões (predadores de topo) e os mesopredadores, importante para o controle populacional
Tubarões do Mar Rotros	<i>Carcharhinus leucas</i> (Tubarão Cabeça Chata) e <i>Galeocerdo cuvier</i> (Tubarão-tigre)	Envolvimento em incidentes com aldeões da vila; Mudança no comportamento gerada pela Joia de Epaus, de Lizzie Donts	Alta quantidade de incidentes com seres humanos relacionada ao comportamento de aproximação à região costeira
Renabros	Peter Benchley	Não acredita no discurso disseminado por Lizzie, e possui conhecimento do comportamento dos tubarões	Ambos promovem a conservação da espécie movidos pelo arrependimento do passado
Cetro Mágico	Eletropercepção a partir das Ampolas de Lorenzini	Cetro mágico capaz de lançar raios; Criação de aura elétrica, percebida pelos tubarões	Modular comportamento dos tubarões através da eletricidade

6.1.1 Vila de Ponta Salgada

A Vila de Ponta Salgada é o local onde se passa toda a história "Mistério em Ponta Salgada". É uma pequena vila pesqueira que possui grande papel na produção de pescado para o reino de Altas, ela está situada às margens do grande Mar Rotros e é composta por famílias de pescadores tradicionais e artesãos.

Para a concepção da vila me baseei em uma mistura da costa Pernambucana e da costa Catarinense. Em Pernambuco, a construção do porto é ligada, muito provavelmente, à maior incidência de acidentes com tubarões (HAZIN, BURGESS, CARVALHO, 2008). E a ilha de Florianópolis que fica na região de Santa Catarina, o estado possui um importante setor pesqueiro, sendo responsável por 150 mil toneladas de pescado marinho por ano (SEAFOOD BRASIL, 2014). Florianópolis tem uma base forte de pescadores que desenvolve boa parte da alimentação e da cultura da ilha, assim como a Vila em Ponta Salgada.

Figura 20- Ilha de Florianópolis, SC.



Fonte: Adaptado de IBGE 2015 e Geoprocessamento - Prefeitura de Florianópolis.

Ilha de Santa Catarina e Comunidades Pesqueiras. Ponta das Canas (1), Inglezes (2), Barra da Lagoa (3), Campeche (4), Armação do Pântano do Sul (5), Pântano do Sul (6).

6.1.2 O povo da vila

Como dito no tópico anterior, me baseei muito no pescador tradicional da Ilha de Florianópolis, estes utilizam suas tarrafas e os conhecimentos da prática pesqueira que são passados entre gerações (HORNKE, 2017).

O povo da vila também é baseado nos camponeses medievais europeus, tendo em vista que a aventura foi concebida para se enquadrar no gênero de fantasia medieval. Devido a isso, a comunidade de Ponta Salgada não possui instrução acadêmica (poucos sabem ler), não possuem grandes riquezas, e não passaram por grandes processos de urbanização – até o aparecimento de Lizzie Donts.

A fonte de renda da maioria do povo é a pesca, por isso os sucessivos ataques de tubarões e a transição econômica proposta por Lizzie Donts os deixam muito vulneráveis à pobreza e à miséria.

6.1.3 Lizzie Donts/ Shaderaxrah

Shaderaxrah é a grande antagonista da aventura, esta naga feiticeira tomou a forma de uma bela humana chamada Lizzie Donts para encantar o líder da vila, Grondull, e dar seguimento em seu maligno plano de invasão. Ela é a personagem fundamental para que os principais temas que proponho sejam apresentados aos jogadores.

A idealização de Lizzie Donts perpassa diversas analogias sobre as problemáticas socioambientais que afetam o grupo dos Elasmobrânquios. Uma das etapas do seu plano é a eliminação das populações de tubarões do Mar Rotros, para que isso aconteça ela planeja colocar a comunidade da vila contra eles, disseminando a visão de assassino dos mares e criando uma imagem negativa desses animais. Neste ponto se assemelha com as reportagens que os jornais australianos e estadunidenses fizeram após alguns incidentes com tubarões (NEFF 2014, FRANCIS 2012).

A construção do porto e do farol, feita por Lizzie e sua equipe, fez com que o modo de produção da vila se alterasse, deixando-a mais “urbanizada” e integrada com outros lugares do reino. Isto a fez ganhar credibilidade com os grandes comerciantes da vila, uma vez que eles estavam ficando mais ricos. Entretanto o aumento do tráfego naval e os constantes incidentes com tubarões afetou bruscamente a tradicional comunidade pesqueira da vila, aumentando

assim a desigualdade dentro de Ponta Salgada. Portanto uma possível visão sobre a antagonista é vê-la como o “modo de produção exploratório”, que vem afetando o meio ambiente e os povos tradicionais que dependem dele. Um exemplo disso pode ser observado nas comunidades tradicionais de pescadores de Florianópolis, que se sentiram prejudicados quando navios de pesca industrial começaram a surgir no entorno da ilha. Hornke (2017) traz um relato de um pescador da praia do Pântano do Sul em Florianópolis:

"Antigamente, na época da pesca da mangona, há uns 30 anos, tinha para todos. Se pescavam 20 por barco por temporada. Hoje acabou, depois que vieram pesqueiros industriais, acabou com tudo." (HORNKE, 2017, p. 36)

Em sua pesquisa, Santos (2018) relata que os pescadores reconhecem que a pesca de arrasto e a pesca de nadadeiras, referida por eles como galhas, são responsáveis pelo declínio da Mangona (*Carcharias taurus*). No relato a seguir, um pescador anônimo de Governador Celso Ramos, município de Santa Catarina que fica a cerca de 15 Km da ilha de Florianópolis, se refere a mangona como grado ao falar do impacto causado pela pesca industrial:

“Mangona não tem mais. Pesca é diferente da terra, no mar todo mundo tira, mas ninguém põe, mata o grado, o grado não põe o miúdo e daí acabou-se. E ainda tem o arrasto, isso é o câncer do fundo do mar. A pesca artesanal não pega o que a industrial pega. Além de eles arrastarem o fundo, eles pegam os bicho e jogam no mar sem as galhas pra morrer afogado”. (SANTOS, 2018, p 36)

Outro ponto importante que embasou a concepção do comportamento de Lizzie em relação aos tubarões e o povo da vila, foi a obra de Neff (2014). Christopher Neff em seu trabalho intitulado “O efeito Jaws: como as narrativas de filmes são usadas para influenciar as respostas políticas a mordidas de tubarão na Austrália Ocidental” (tradução feita pelo autor), mostra como a utilização da imagem de tubarão assassino pode ser utilizada para benefício eleitoral. Em seu trabalho, Neff relata que essa narrativa negativa sobre os tubarões como "assassinos em série" ajudou dois governos diferentes, de dois partidos opostos, a manter o controle da narrativa e alcançar seus resultados políticos. Lizzie se utiliza do mesmo método para ganhar apoio popular e futuramente concorrer a governança da Vila de Ponta Salgada disputando com o atual líder, Grondul.

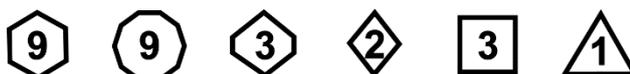


6.1.4 Porto, Farol e Joia de Epaus

Para que o plano maléfico de Shaderaxrah tivesse sucesso, ela precisou inicialmente colocar seus inimigos uns contra os outros. Lizzie força os tubarões a atacarem os pescadores de Ponta Salga e a partir daí, mobiliza a comunidade para caçá-los. Para isto, ela e sua equipe constroem o Porto Salgado, que além das consequências sociais já abordadas no tópico anterior, tinha como objetivo atrair os tubarões que viessem a seguir os barcos, andando sempre em direção a luz emitida do farol e, conseqüentemente, em direção à população. Este mesmo comportamento oportunista dos tubarões de perseguir embarcações, grandes objetos flutuantes e objetos brilhantes é relatado na literatura (COPPLESON, 1958; BALDRIDGE 1974; SCHULTZ, 1963)

Dentro deste farol, entre a chama e a lente que foca a luz em direção a alto mar, Lizzie colocou uma Joia de Epaus (Apêndice G), deixando a coloração do feixe mais alaranjada e encantando os tubarões que são banhados por esta luz e os tornando mais propensos a atacar os pescadores. A Joia de Epaus pode ser construída para qualquer animal desejado, neste caso, Lizzie tinha o objetivo de controlar os tubarões, e para a construção da joia, seria preciso sacrificar diversos indivíduos desse grupo. Ponta Salgada era o local perfeito para que seu plano tivesse início, pois a poucos quilômetros da costa ficava uma área de estuário de um grande rio, onde havia um manguezal, chamado pelo povo da vila de Mata Molhada, conhecido por abrigar uma grande quantidade de tubarões. Após a realização do ritual necromântico, Mata Molhada se tornou um cemitério de tubarões e o cheiro pútrido de seus corpos podia ser sentido nas brisas que chegavam à costa da vila.

A idealização desses elementos parte do impacto ambiental causado pela construção do Complexo Industrial Portuário Governador Eraldo Gueiros (SUAPE), apresentado no tópico “Porto de Suape”. O próprio nome da joia é um anagrama de SUAPE (Epaus ao contrário), remetendo aos resultados semelhantes no que tange os incidentes de tubarões. Segundo Hazin, Burgess e Carvalho (2008) e Silva (2019) após a construção de SUAPE, as populações de tubarões que viviam no estuário dos quatro grandes rios (Rio Tatuoca, Merepe, Ipojuca e Massangana) seguiram para o norte, se aproximando da Praia de Boa Viagem, onde começaram a ter contato com os banhistas e surfistas. Assim como a Joia de Epaus, que ao ser construída gerou um grande impacto numa área estuarina, além de fazer com que os tubarões fossem de encontro aos humanos que frequentam a costa do Mar Rotros.



6.1.5 Grondull

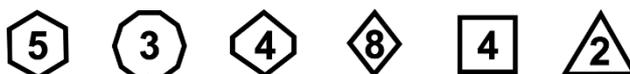
Este NPC (Personagem não jogável) é o líder da vila de Ponta Salgada. É ele quem pede ajuda ao Rei Icarus para resolver o problema com os tubarões da vila, e é o primeiro personagem com quem os jogadores possuem contato na história. Este primeiro encontro se dá enquanto Grondull recebe reclamações dos aldeões de Ponta Salgada. Além de estar sendo pressionado pela comunidade local para que tome alguma providência a respeito dos ataques de tubarões que estão colocando em risco a segurança do povo e a economia da vila, ele também se preocupa com as eleições que ocorrerão em um futuro próximo, há uma ameaça na crescente popularidade que Lizzie Dons vem tendo pela construção do porto e o auxílio (arpões e carne de tubarão) que ela está fornecendo à comunidade.

A concepção deste personagem se deu através da leitura dos trabalhos de Francis (2012) e Neff (2014), que argumentam como a divulgação dos incidentes de tubarões feitos pela mídia, mobilizou grandes grupos de pessoas do Oeste Australiano a cobrar de seus governantes providências a respeito dos incidentes com tubarões. Entre as inúmeras ações feitas no plano de resposta aos tubarões, também estava previsto que no caso de um ataque de tubarões, ou tentativa de ataque, uma pessoa ou os oficiais de pesca poderiam executar o tubarão (NEFF, 2014).

Os próprios jogadores podem ser vistos como as equipes de caçadores que eram contratados pela comunidade australiana para executar os tubarões (NEFF, 2014). No entanto, esta motivação é totalmente alterada ao longo da aventura, conforme ocorre a inversão de antagonistas.

6.1.6 Mata Molhada

A Mata Molhada é um manguezal que fica no sudeste de Vila Salgada. Fica na região estuarina de um grande rio da região, e poucos moradores da vila frequentam este local. Este manguezal serve como área de berçário para algumas espécies de tubarões do Mar Rotros. As áreas de berçários são habitats em que fêmeas de tubarões dão à luz aos seus filhotes, fornecem fonte de alimento aos juvenis e agregam uma relativa proteção contra predação durante o início de suas vidas. (HEUPEL, SIMPFENDORFER, 2011; YOKOTA, LESSA, 2005).



Esta área faz referência a grande região estuarina que foi aterrada para construção de SUAPE em Pernambuco. Esta região compreende o estuário de quatro grandes rios (Tatuoca, Merepe, Ipojuca e o Massangana). No período em que a aventura foi escrita, o trabalho de Hazin, Burgess e Carvalho (2008) argumentava que esta região estuarina era também uma área de berçário de *C. leucas* e *G. cuvier*, além de forrageamento de outras espécies. No entanto, um trabalho mais recente contradiz o autor anterior, indicando através de estudos hormonais de fêmeas de *C. leucas*, que a região provavelmente era uma área de reprodução e não de berçário (SILVA, 2019). Independentemente, para fins didáticos e narrativos, mantive a região de Mata Molhada como sendo uma área de berçário que não pode ser totalmente refutada.

6.1.7 Tubarões do Mar Rotros

Os tubarões apresentados durante a história foram baseados nas espécies *C. leucas* e *G. cuvier* que, segundo Simpfendorfer e Burgess (2005), possuem comportamentos que potencializam o contato com o ser humano, como frequentar área de estuário, dieta mais diversificada e agressividade.

O chamado para a aventura presente no “Apêndice A”, apresenta a missão a ser resolvida pelos jogadores. Ela aponta que a vila está passando por problemas e que diversos acidentes com tubarões vêm acontecendo. Esse fato, aliado com a primeira cena, na qual os jogadores encontram Grondull sendo pressionado por aldeões reclamando dos ataques às pessoas com membros mutilados pela cidade; o discurso de Lizzie Donts que demoniza os tubarões; e o ataque na costa da vila que interrompe a cena na qual os jogadores estão tendo sua primeira conversa com Lizzie, servem para induzir os jogadores que os tubarões são os vilões da história.

Essa caracterização inicial do tubarão como principal antagonista é intencional, da mesma forma que são normalmente retratados pela mídia e no imaginário popular (FRANCIS 2012, NEFF 2014, SANTOS 2017). No entanto, ao longo da história há uma subversão do antagonista e uma virada narrativa quando se descobre que na realidade Lizzie Donts é a vilã da história.

Esta mudança na linha da história vem em conjunto de um dilema sócio-econômico para os jogadores, uma vez que a senhoria Lizzie Donts realmente vem ajudando a comunidade da vila (com intenções maléficas implícitas) a resolver o problema com os tubarões que, de fato,

causaram problemas para o povo da vila – mesmo que sob o controle da joia de Epaus – fornecendo alimento, armas e desenvolvendo a economia da vila através do porto. Este dilema é apresentado ao longo da narrativa e também, mais especificamente, na cena após a descoberta da joia de Epaus no farol, no momento em que os jogadores têm que conversar com a comunidade da vila, comunicando que Lizzie é a vilã.

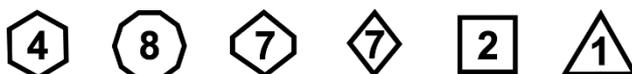
Todavia, durante o combate final os jogadores contam com o auxílio dos tubarões para enfrentar a naga feiticeira, através do Cajado da Tempestade entregue por Renabros. Após a derrota de Lizzie e destruição da joia de Epaus, os animais voltam ao seu comportamento comum, onde incidentes a seres humanos são raros e se darão somente em casos de eventuais confrontos cara a cara.

6.1.8 Nagas

Utilizei o conceito de naga visto em Warcraft RPG Manual do Monstro (Borgstrom et al. 2003) onde a figura da naga é composta de um torso humanoide e, da cintura para baixo, assume uma forma serpentina. No mundo em que se passa a história, o povo naga foi banido para as profundezas milhares de anos atrás, e hoje em dia possuem uma grande rivalidade com os grandes predadores dos mares, os tubarões do Mar Rotros. Os tubarões acabam predando as nagas mais velhas, fracas ou doentes, dificultando assim a invasão delas de volta para superfície. Me inspirei no comportamento oportunista e na qualidade de predador de topo que os tubarões possuem para embasar esse contexto, isto possibilita discutir didaticamente a importância de predadores de topo e a ação que esses animais exercem em seus ambientes ao fazerem um controle populacional das suas presas mesopredadoras, e como a degradação do ecossistema marinho é acarretada com a eliminação dos grandes tubarões (COMPAGNO 1990; MYERS 2007).

6.1.9 Renabros

Renabros pode ser visto como alívio cômico e, ao mesmo tempo, como o único personagem que realmente sabe que tem algo errado na vila – e não são os tubarões. Visto como “velho louco”, este excêntrico pirata aposentado tem o importante papel de confirmar as



desconfianças dos jogadores e encaminhá-los para investigar o farol, além de defender ativamente os tubarões e ser contra o discurso de extermínio que vem sendo disseminado na vila. Renabros não acredita em Lizzie e conhece o comportamento dos tubarões o suficiente para ter certeza que algo muito estranho começou a acontecer depois de sua chegada. Ele possui um passado sombrio que o atormenta ainda, já praticou diversos crimes como pirata e isto o deixou louco. Este personagem é mal visto pela comunidade pois todos sabem de seus feitos no passado, por mais que agora se arrependa de tê-los cometido, os fantasmas ainda o assombram.

Este personagem é uma analogia referente a Peter Benchley, escritor do bestseller *Jaws* de 1974, no qual o filme de Steven Spielberg foi baseado. Vale ressaltar que cientistas e conservacionistas responsabilizaram o filme *Jaws*, ou “Tubarão” em português por décadas de medo de ataques de tubarão e consequentemente pelo aumento da pesca de tubarão, torneios de tubarões e a sobrepesca mundial que devastou as populações de tubarões (NEEF, 2014). Quando tomou consciência destes fatos, Peter se arrependeu e passou o resto de seus dias promovendo conservação do animal que ele uma vez demonizou (FRANCIS, 2012).

Outra referência utilizada na concepção deste personagem é o nome, Renabros, que foi baseado no nome do meu orientador, Renato, pesquisador de elasmobrânquios e coordenador do projeto de extensão “Desmitificando Tubarões e Raias, para educar e conservar”¹¹ que dedica parte de sua vida em estudar este grupo, educando e conscientizando a população a respeito destes animais.

Renabros também é responsável por entregar aos jogadores um cetro mágico (Apêndice G) capaz de conjurar uma rajada elétrica semelhante a um raio. Ao ser conjurado, a magia do cajado faz surgir uma aura elétrica que envolve o alvo, sinalizando para os tubarões da área que aquilo é uma presa. Esta capacidade do cajado é importante pois modula um comportamento dos tubarões, embasado na habilidade de eletropercepção que estes animais possuem, devido à presença das ampolas de Lorenzini presentes em suas cabeças, como descrito na introdução “Eletropercepção” (MACQUITTY 2008).

¹¹ <https://www.instagram.com/tubaseraias/>
<https://labitel.paginas.ufsc.br/>

6.2 ESCOLHAS DAS REGRAS

O sistema de regras SWADE possui diversas mecânicas para diferentes tipos de embates, estas regras funcionam como “minijogos” dentro dele. Neste tópico apresento o motivo da utilização destas regras. A partir deste entendimento o mestre narrador poderá se apropriar delas possibilitando alterá-las caso deseje, valorizando assim sua autonomia docente.

A escolha das regras dentro de uma aventura com caráter pedagógico deve ser feita de forma racional e planejada. Tal como a escolha das cenas e enredo da história, as regras também guiarão as ações dos jogadores, assim sendo, as formas de resolução de conflito estarão diretamente relacionadas às regras escolhidas pelo mestre. Nos tópicos seguintes apresentarei as mecânicas utilizadas durante a aventura, assim como o papel que elas desempenham.

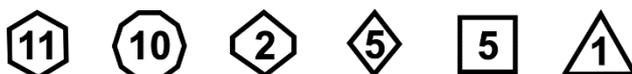
6.2.1 Tarefa Dramática durante o primeiro embate

Durante a “Cena 3: O ataque” na qual os personagens participam do primeiro embate, ao terem que salvar os aldeões dos tubarões enfeitiçados, entram em contato pela primeira vez com o sistema de regras de SWADE. Trouxe para esse momento uma regra apresentada no Quadro 1, que tem como objetivo gerar um senso de urgência para os personagens, dando ênfase para a cena tensa que está prestes a ocorrer.

A regra de “Tarefa Dramática Desafiadora” além de ter que ser solucionada em um tempo pré-estabelecido, no caso 3 turnos, também permite que os jogadores escolham quais perícias desejam utilizar naquele momento. Esta liberdade permite que o problema seja solucionado de inúmeras maneiras, possibilitando ações não violentas e criativas da parte dos jogadores.

6.2.2 Encontro Rápido durante o segundo embate

Durante a “Cena 5: A Emboscada” acontece o primeiro combate propriamente dito, entre os personagens e um grupo de nagas na floresta próxima ao farol. Para este momento o SWADE possui uma mecânica que representa muito bem sua proposta rápida, divertida e furiosa, que é o uso da regra de Encontro Rápido (Quadro 2).



O uso de “Encontros Rápidos” permite que os combates sejam resolvidos de forma rápida e dinâmica. Encontros combativos nos RPGs são momentos comuns e quando ocorrem tendem a ser lentos, podendo gerar uma quebra na imersão dos jogadores devido a diminuição da cadência narrativa. Esta regra permite que em poucas rolagens de dados o combate seja resolvido, além de dar um foco na narração e na liberdade de possibilidades de resolução do conflito.

Isto porque como as “Tarefas Dramáticas”, os “Encontros Rápidos” permitem o uso de diferentes perícias para que o desafio seja superado da forma que melhor satisfaça o desejo do jogador. Esta liberdade narrativa permite as mais diversas cenas de combate, dando aos jogadores maior opção de como executar os conflitos.

6.2.3 Conflito Social

Nem todo conflito é vencido pela espada.

Uma retórica bem-sucedida pode derrubar governos.

(HENSLEY, BLACK, 2020)

Dentro das mesas de RPG é comum que os jogadores decidam resolver seus conflitos através da violência, entretanto esta não é a única maneira de fazer as coisas. Na construção dos personagens, atributos e perícias voltados para o combate muitas vezes são priorizados, no intuito de manter o personagem vivo durante situações mortais, que normalmente surgem em encontros combativos. No entanto, quando o sistema de regras proporciona mecanismos que estimulam a resolução do embate de forma não combativa ou diplomática, ações combativas dentro dos conflitos tendem a diminuir. Este comportamento pode ser estimulado através das possibilidades de perícias e atributos que possam ser utilizados durante um embate, o SWADE possui algumas regras que ampliam o leque de ações dentro do turno do jogador, possibilitando que reações mais “complexas”, que fogem do habitual “*eu ataco*”, sejam realizadas.

Durante a “Cena 6: Resolvendo o Mistério” trago uma mecânica focada para encontros sociais chamada “Conflito Social” (Quadro 3). Quando o mestre anuncia que os jogadores estarão prestes a entrar em um “Conflito Social”, e explica como essa mecânica funciona, ele estimula que os jogadores pensem de forma diplomática. Normalmente o grupo se reúne e discute quais são os melhores argumentos, e com isso relembram toda a aventura vivenciada

até este ponto. É um ótimo momento de avaliação para o mestre, pois ao ouvir a construção coletiva do discurso a ser utilizado durante essa regra, poderá notar como os jogadores interpretam as cenas já narradas, e dessa forma, identificar se os participantes se colocam na posição de investigadores e se o círculo mágico se mantém.

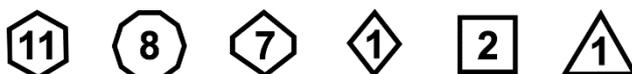
Este momento também proporciona certo destaque para o jogador que gosta de interpretar e discursar durante as aventuras, geralmente este jogador cria sua ficha pensando nesta situação, se tornando um momento de protagonismo para ele. Durante uma aventura de RPG é importante que o mestre maneje os "holofotes" para cada jogador, proporcionando momentos de protagonismo para todos. A utilização de mecânicas diferenciadas facilita isso, uma vez que priorizam diferentes tipos de resolução.

6.2.4 Combate Tático durante o terceiro embate

A utilização do “Combate Tático” (Quadro 4) foi destinada apenas para a sétima e última cena “Acerto de contas” por três motivos. O primeiro se dá devido que o combate tático é mais lento e estratégico, prezando pelo posicionamento dos personagens e as ações que eles farão em seus turnos. Dentro da comunidade de RPGistas há um grande número de jogadores que apreciam calcular suas jogadas buscando o melhor aproveitamento das características de seus personagens, que durante um “Encontro Rápido” ou “Tarefa Dramática” não são contemplados.

O segundo ponto é que eu gostaria de trazer uma importância maior para este momento, pois é nele que acontece o combate contra a vilã de Mistério em Ponta Salgada, a Grã Sacerdotisa Shaderaxa. Esta vilã possui habilidades e características que não seriam tão bem aproveitadas se fossem utilizadas as mecânicas apresentadas anteriormente. Além de ser o momento em que os jogadores terão a opção de utilizar o Cajado da Tempestade (Apêndice G) recebido de Renabros e descobrir o seu funcionamento, deixando a cena ainda mais épica.

O terceiro é que neste combate os jogadores podem acabar morrendo com mais facilidade. A morte de um personagem no meio da aventura acaba sendo desmotivadora. No entanto, caso ela ocorra na cena final, pode ser um momento épico repleto de glória.



6.3 PERSONAGENS/PROFESSORES EXPOSITORES

A partir da minha experiência como jogador e educador notei que em muitos RPGs e jogos virtuais com objetivos pedagógicos, há uma figura muito frequente: Personagens/professores expositores. Neste tópico tratarei este tipo de personagem expositor como “NPC Pokédex”. O NPC Pokédex é um termo que estou trazendo para representar os personagens, criados por mestres educadores e desenvolvedores de jogos educativos, que possuem a função de transmitir os conceitos e informações pedagógicas de forma expositiva. A Pokédex também é conhecida aqui no Brasil como Poké-Agenda, uma enciclopédia virtual e portátil altamente tecnológica que os treinadores Pokémon utilizam para fazer o registro e obter informações a qualquer momento dos Pokémon.

O problema é que normalmente esse personagem traz essas informações de forma desconexa com a trama proposta na obra. Isso acaba gerando uma quebra na narrativa, além de atrapalhar o engajamento dos participantes. É como as propagandas que ocorrem durante as cenas de novelas, que acabam trazendo informações de um objeto ou serviço que não fazem parte da trama, não importando se faz ou não sentido com a história.

Imagine se na aventura “Mistério em Ponta Salgada”, Renabros, o velho pirata, ao entregar o cajado para os heróis, começasse a dissertar sobre uma estrutura fisiológica presente na cabeça dos tubarões, conhecidas como ampolas de lorenzini, que conseguem captar a diferença de potencial elétrico feito pela contração muscular de suas presas. Certamente os personagens achariam estranho, desconexo. Não encaixaria na história e nem na identidade inicial pretendida para o personagem em questão.

Neste trabalho proponho uma maneira de apresentar os conteúdos através de analogias, por meio de elementos que estão subentendidos ou implícitos em determinadas cenas. Algumas vezes estes elementos de analogia são passados sem ênfase ou enfoque, e mesmo assim estão cumprindo o papel de estar presente na experiência do aluno, que está vivenciando aquele evento através do seu personagem. Segundo Silveira (2021), “A aprendizagem vem primeiro junto com a experiência, e a explicação vem depois”. O autor enfatiza a importância do espaço de experimentação e alega que manter o engajamento do aluno é mais importante do que perturbar o fluxo narrativo em prol de uma transmissão expositiva de conteúdo.

Dessa maneira, após a vivência experimentada pelos jogadores, dedico o último momento da proposta pedagógica para apresentar os conteúdos programáticos. Durante a

discussão que está presente em “CONVERSA PÓS-AVENTURA” no terceiro momento desta prática, é perguntado para os jogadores os momentos que mais gostaram da aventura, este é momento clássico e divertido nas mesas de RPG, no qual os jogadores contam os feitos dos seus personagens com ânimo e orgulho. Após esse momento de relembrar os pontos que os jogadores mais se envolveram, começa uma etapa exploratória. Nesta etapa são feitas perguntas sobre a percepção de semelhanças entre as problemáticas socioambientais da aventura com a realidade e a apresentação de novos conceitos, como por exemplo, o funcionamento fisiológico das ampolas de lorenzini.

A explicação do capítulo “Analogias” remete às memórias que foram construídas durante a vivência dos jogadores quando estavam interpretando seus personagens. A experiência de jogar um jogo de interpretação de personagens em grupo é carregada de diversas sensações: curiosidade por saber o que está acontecendo na vila; medo do que pode acontecer com seu personagem durante os embates; urgência em desmascarar a vilã; tristeza em encontrar o NPC, que os ajudou, morto ao final da aventura. Todos esses sentimentos são vivenciados em grupo e são únicos, pois foram os integrantes daquele grupo que fizeram a aventura ser como ela foi. As experiências tidas durante o círculo mágico gerado pelo jogo, acabam sendo mais significativas e por consequência, mais marcantes. No entanto, o papel do mediador pós aventura é fundamental para ressignificar os acontecimentos e vincular a memória criada pela prática, aos conhecimentos teóricos sobre biologia de tubarões.

Uma vez que o processo de ensino é importante, mas não é o único objetivo, não se deve passar por cima da história e da continuidade da aventura apenas para fornecer informações. Dessa forma, proponho aqui a criação do termo já mencionado “NPC Pokedex”, para que possamos a partir daqui conceituar esse tipo de uso de personagem, e pensar criticamente sobre isso. Num mundo onde cada vez mais procuramos novas formas de conseguir a atenção das crianças, adolescentes e jovens estudantes, é necessário realmente pensar fora da caixa e deixar de lado algumas crenças limitantes, como a necessidade extrema de inserir o conteúdo do livro *ipsis litteris* para o estudante durante um momento que deveria ser divertido e prazeroso.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

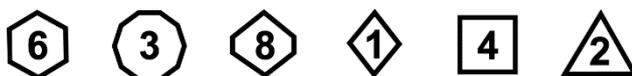
A educação como um todo têm vivenciado novas realidades e desafios relacionados ao avanço tecnológico. Com um acesso quase ilimitado à informação, a escola está sendo obrigada a passar por uma ressignificação. Neste contexto, práticas educativas do modelo expositivo começam a se tornar antiquadas, e têm dificuldade de manter os estudantes no processo de ensino-aprendizagem. Mesmo que esse modelo seja, ainda, o mais utilizado (LIMA, 2008; CÂNDIDO, 2012), este trabalho pretendeu se unir a diversos outros na tentativa de repensar e renovar o repertório dos educadores do Brasil. A revolução que Prensky (2001) menciona está acontecendo: estamos no processo de descobrir (e criar) novas práticas de ensino divertidas e eficazes. A partir das ideias de Aprendizagem Baseada em Jogos e Aprendizagem Baseada em Problemas, este trabalho buscou, a partir das minhas experiências como mestre de RPG, apresentar uma história cativante, mas que trouxesse consigo toda uma bagagem pedagógica. Neste caso o RPG se torna uma ferramenta de extremo valor, uma vez que é um jogo narrativo e principalmente divertido, gerando espaços onde os alunos podem refletir e tomar suas decisões enquanto vivenciam na prática o conteúdo proposto, tornando-se protagonista do seu aprendizado (MEDEIROS, 2018), não precisando mais serem ouvintes passivos de horas e horas de aulas.

A relevante problemática relacionada aos tubarões, que ao longo de minha formação e participação no Projeto Extensionista Desmitificando Raias e Tubarões, foi norteadora para a produção deste trabalho. As populações de tubarões vêm diminuindo devido ao modo exploratório de consumo humano, o que evidencia a necessidade tanto de uma análise crítica sobre nossos hábitos de consumo, quanto de uma reeducação da sociedade em torno da importância da biodiversidade, e da forma como percebem os tubarões. Acredito que uma visão crítica da realidade só pode ser desenvolvida quando há uma formação que humaniza os estudantes, e os coloca em contato com a sua subjetividade, tanto quanto com os saberes científicos. Dessa forma, para conscientizar sobre os tubarões, não basta que os estudantes saibam nomes de famílias, nomes de órgãos ou o que os difere de um peixe ósseo, mas que entendam parte da história desses animais, o que gerou a imagem que possuímos deles hoje, e que consigam relacionar a zoologia com outras áreas da biologia, como ecologia, evolução e sustentabilidade.

Com a história “MISTÉRIO EM PONTA SALGADA” aqui exposta, pretendi criar um ambiente de imersão para os jogadores, para que seja possível unir diversão à biologia de tubarões. Para isso foi utilizado o Ensino através de Analogias, visando a ligação entre uma realidade criada com a infeliz realidade vivida pelo grupo dos tubarões. Pretendi, também, estabelecer com este trabalho uma discussão sobre os aqui nomeados “NPC Pokedex”, personagens interpretados pelo mestre que, na verdade, transportam o professor expositivo para dentro da história, fazendo com que esta perca o fluxo e o círculo mágico seja quebrado. Acredito que com este trabalho seja possível provar que a existência desse tipo de personagem não é necessária para que uma aventura se torne educativa, e é, na realidade, um grande alerta de que temos dificuldade, como professores, de desvincular a ideia do ensino tradicional, reproduzindo o ensino expositivo com uma maquiagem diferente. No entanto, este trabalho não termina aqui. Quero ir além no futuro, pretendo aplicá-lo em diferentes ambientes de ensino e analisar o potencial desta proposta com os alunos.

Por fim, espero que este trabalho tenha gerado em você, caro leitor, a esperança de que podemos repensar e renovar nossas práticas pedagógicas com alegria e diversão, na tentativa de, não somente transformar o processo educativo num processo mais agradável, mas de criar novas gerações mais críticas e ligadas ao seu mundo e seus hábitos. Se você, mestre educador, ficou interessado em aplicar este jogo com sua turma de amigos ou alunos, vá em frente! Se possível, me conte como foi essa experiência para que possamos melhorar esta aventura. Você pode entrar em contato comigo através do meu email: bio.rafael.lima@gmail.com.

Espero, acima de tudo, que você tenha se divertido ao ler este trabalho e se sentido um grande herói na Vila de Ponta Salgada, que você tenha gostado de conhecer Renabros, Lizzie e os tubarões daquele (e deste) mundo. Até logo!



REFERÊNCIAS

ALVES, César H. M.; CASTRO, Aldemar A. **O RPG (roleplaying game) como ferramenta de ensino do suporte básico da vida**. Revista de Medicina, vol. 97, no. 1. São Paulo, p. 30–35, 2018.

AZEVEDO, Nill C. N. **USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) NO ENSINO DE GEOGRAFIA**. 2019. 131 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Geografia) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

BALDRIDGE, H. David. **Shark attack: a program of data reduction and analysis**. Mote Marine Laboratory, Sarasota, p. 1–98., 1974.

BARREIROS, João P.; GADIG, Otto B.F. **Catálogo ilustrado dos tubarões e raias dos Açores. Catálogo ilustrado dos Tubarões, e Raias dos Açores: Sharks and Rays from the Azores: an illustrated catalogue**. 1 ed. Instituto Açoriano de Cultura, Angra do Heroísmo, 2011. 196 p.

BONWELL, Charles C.; EISON, James A. **Active learning: creating excitement in the classroom**. ASHE-ERIC Higher Education Report, n 1. Washington DC: School of Education and Human Development, The George Washington University, 1991.

BORNATOWSKI, Hugo.; ABILHOA, Vinícius. **Tubarões e raias capturados pela pesca artesanal no Paraná: guia de identificação**. Hori Consultoria Ambiental, Cadernos Técnicos n°4. 124 p. Curitiba, 2012.

BOUD, David; FELETTI, Grahame. **The Challenge of problem-based learning**. 1 ed. London: Routledge. 1997. 336 p.

BRÄUTIGAM, et al. **Global priorities for conserving sharks and rays: a 2015-2025 strategy**. 2016.



BORGSTROM *et al.* **Warcraft Roleplaying Game Manual of Monsters**. 1 ed. Toronto: White Wolf Inc.2003.208 p.

BURGESS, George H. **How 'Jaws' Forever Changed Our View of Great White Sharks**. *In: LIVE SCIENCE*. 2010 disponível em: <https://www.livescience.com/8309-jaws-changed-view-great-white-sharks.html> acessado em 6 de outubro 15/10/2022

CANDIDO, Wilian. **A nova e velha mesmice da aula expositiva**. *In: Simpósio de Pedagogia*, 2012, Goiânia. **Anais do Simpósio de Pedagogia**, v. 12, n. 1, p. 61-70, 2012 Goiânia, 2012.

CARDOSO, Eli T. **Motivação escolar e o ludico : o jogo RPG como estratégia pedagógica para ensino de História**. 2008. 132 f . Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2008

CARVALHO. Anna M. P. **Ensino de ciencias por investigação: condições para implementação em sala de aula**. São Paulo: Cengage Learning, 2013

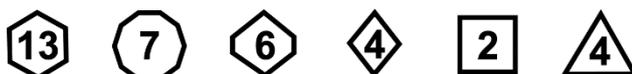
CAVICHIA, Alessandra M. **O RPG (Role-Playing Game) no ensino de biologia celular**. 2006. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Bacharel em Ciências Biológicas) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2006.

COLWELL, Mary. **How Jaws Misrepresented the Great White**. *BBC News*, v. 9, 2015. disponível em: <https://www.bbc.com/news/magazine-33049099> acessado: 20/10/2022

COMPAGNO, Leonard J. V. **Alternative life-history styles of cartilaginous fishes in time and space**. *Environmental Biology of Fishes*, v. 28, n. 1, p. 33-75, 1990.

COPPLESON, Victor M. **Shark attack**. Sydney: Angus & Robertson Ltd, 1958. 266 p.

DELEUZE "L'ABÉCÉDAIRE". Entrevista gravada em 1988 e 1989. Produção: Pierre-André Boutang. Youtube. 2020. Duração. Disponível em:



<https://www.youtube.com/watch?v=SINYVnCUvVg&list=PLiR8NqajHNPbaX2rBoA2z6IPGpU0IPIS2>. Acesso em: 08/11/2022.

DENZIN, N. K. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 23.

DOSSE, François. **Gilles Deleuze e Félix Guattari: biografia cruzada**. Tradução de Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2010. 440 p.

DOTTO, Bruna Camila. **O uso de jogos de RPG na gestão de conflitos socioambientais e proteção do geopatrimônio hídrico no município de Itaara /RS**. 2016. 117 f. Dissertação (Mestrado em Geociências) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016

DULVY, N. K. *et al.* **Overfishing drives over one-third of all sharks and rays toward a global extinction crisis**. *Current Biology*, v. 31, n. 21, 6 set. 2021.

FRANCIS, Beryl. **Before and after 'Jaws': Changing representations of shark attacks**. *Great Circle: Journal of the Australian Association for Maritime History*, v. 34, n. 2, p. 44-64, 2012.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 1.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra 1974.

FUJII, Roberto Shiniti. **Um estudo sobre a argumentação no RPG nas aulas de Biologia**. 2010. 227 f. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

GLYNN, Shawn M.. **Teaching Science With Analogies: A Strategy for Teachers and Textbook Authors**. Reading Research Report No. 15. 1994.

HAZIN, Fábio HV; BURGESS, George H.; CARVALHO, Felipe C. **A shark attack outbreak off Recife, Pernambuco, Brazil: 1992–2006**. *Bulletin of Marine Science*, v. 82, n. 2, p. 199-212, 2008.



HENSLEY, Shane L.; BLACK, Clint. **Savage Worlds: Edição Aventura**. Curitiba : Retrofunk publicações, 2020. 248 p.

HEUPEL, Michelle R.; SIMPFENDORFER, Colin A. **Estuarine Nursery Areas Provide a Low-Mortality Environment for Young Bull Sharks *Carcharhinus Leucas***. Marine Ecology Progress Series, vol. 433, 18 July 2011, pp. 237–244.

HORNKE, Myrna Faria. **Conhecimentos tradicionais de pescadores sobre populações de tubarões na ilha de Santa Catarina, sul do Brasil. 2017**. 102 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Ciências Biológicas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001. 304 p.

ICMBIO-INSTITUTO CHICO MENDES. **Avaliação do risco de extinção dos elasmobrânquios e quimeras no Brasil:2010-2012**. Itajaí, 2016. Disponível em: https://www.icmbio.gov.br/cepsul/images/stories/biblioteca/download/trabalhos_tecnicos/pub_2016_avaliacao_elasmo_2010_2012.pdf

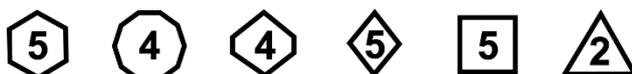
IUCN. 2022. **The IUCN Red List of Threatened Species**. Version 2022-1. <https://www.iucnredlist.org>. Acessado em 23/10/2022

JORDAN, Laura K.; KAJIURA, Stephen M.; GORDON, Malcolm S. **Functional consequences of structural differences in stingray sensory systems. Part II: electrosensory system**. Journal of Experimental Biology, v. 212, n. 19, p. 3044-3050, 2009.

KNOLL, John Thomas. **Adobe Photoshop**. Desenvolvedor: Adobe Systems. 2021.

LEAKEY, Richard; LEWIN, Roger. **The sixth extinction: patterns of life and the future of humankind**. Journal of Leisure Research, Doubleday, London, v. 29, n. 4, p. 476, 1997.

LEÃO, Denise Maria Maciel. **Paradigmas contemporâneos de educação: escola tradicional e escola construtivista**. Cadernos de Pesquisa. n. 107, p. 187-206, jul. 1999 .



Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15741999000200008&lng=pt&nrm=iso>. acessado em 01/11/2022.

LIMA, Valdeez Marina do Rosário. **Aula expositiva**. In: FREITAS, Ana Lúcia Souza de. **A gestão da aula universitária na PUCRS**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008. p 99-102.

MACHADO, André Pires Pedro et al. **Utilizando RPG (Role-Playing Game) no Ensino de Matemática para alunos do Ensino Médio**. In: *Compartilhando Saberes*, 2017, Santa Maria. **Anais do 1º Compartilhando Saberes**, 2019. Santa Maria, 2017

MACQUITTY, Miranda. **Shark**. New York: DK Pub, 2008. 72 p.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de Marketing, Foco Na Decisão**. 3a ed. São Paulo: Pearson, 2006.

MARCATTO, Alfeu. **RPG como instrumento de ensino e aprendizagem uma abordagem psicológica**. In: 1 Simpósio RPG e Educação, 2002, São Paulo. **Anais Do 1 Simpósio RPG e Educação**, São Paulo, Devir, 2004. 162 p.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. 1 ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2017. 378p.

MEDEIROS, Fábio. **Narrativas (e narradores) de RPG - Roleplaying Games como base para as práticas didáticas de professores**. 2018. 193 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2018.

MINAYO, Maria C. S. **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 21 ed. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 22.

MIZUKAMI, Maria G. N. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP. 2003. 282 p.

MYERS, Ransom A. *et al.* **Cascading effects of the loss of apex predatory sharks from a coastal ocean**. *Science*, v. 315, n. 5820, p. 1846-1850, 2007.

NEFF, Christopher. **The Jaws Effect: How Movie Narratives Are Used to Influence Policy Responses to Shark Bites in Western Australia**. *Australian Journal of Political Science*, vol. 50, no. 1, 6 Dec. 2014, pp. 114–127

NETO, João O. R. *et al.* **Aprendizagem baseada em problemas: o mito e a realidade**. *Cadernos UniFOA*, v. 6, n. 16, p. 79-84, 2011.

NIEDERMÜLLER, S. *et al.* **The shark and ray meat network: A deep dive into a global affair**. WWF, p. 34, 2021.

OLIVEIRA, Arthur Barbosa de. **Reflexões acerca do roleplaying game (RPG) na educação: revisão de literatura e outros desdobramentos**. 2019. 91 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Tocantins, Programa de Pós-Graduação em Educação, Palmas, 2019.

PACOUREAU, Nathan, *et al.* **Half a century of global decline in oceanic sharks and rays**. *Nature*, v. 589, n. 7843, p. 567–571, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1038/s41586-020-03173-9>

PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. **No limite da ficção: Comparações entre literatura e RPG-role playing games**. 2007. 139 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

PESCHAK, Thomas. **Sharks and shark bite in the media**. In NEL DC & PESCHAK T P (eds). **Finding a balance: White shark conservation and recreational safety in the inshore waters of Cape Town**, South Africa. Cidade do Cabo: World Wildlife Foundation. 2006. cap 13. p 159-163.

PIEVANI, Telmo. **The sixth mass extinction: Anthropocene and the human impact on biodiversity**. Rendiconti Lincei, v. 25, n. 1, Springer-Verlag Italia, p. 85–93. 2014.

Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s12210-013-0258-9>. Acesso em: 22/04/2021.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives Digital Immigrants**. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001.

RIGOLON, Rafael. G; OBARA, Ana. T. **Distinção entre analogia e metáfora para aplicação do modelo Teaching with analogies por licenciandos de Biologia**. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, v. 10, n. 3, p. 481-498, 2011.

SANTOS, Monique Cardoso dos. **Reconhecimento etnoecológico sobre o tubarão-mangona *Carcharias taurus* sob a perspectiva de pescadores da grande Florianópolis-sc, Brasil**. 2018. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Ciências Biológicas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 1991. 218p.

SCHULTZ, Leonard P. **Attacks by sharks as related to the activities of man**. Pages 3–60 In: P. W. Gilbert, ed. **Sharks and survival**. DC Heath & Company, Boston, 1963.

SEAFOOD BRASIL. **Santa Catarina é o maior produtor de pescado de origem marinha**. 2014. Disponível em: <https://www.seafoodbrasil.com.br/santa-catarina-e-o-maior-produtor-de-pescado-de-origem-marinha-pais-diz-pequisa>. Acesso em 11/11/2022

SHARK ATTACK DATA. **Shark attack data for Brazil**. Disponível em: <http://www.sharkattackdata.com/country-overview/brazil>. Acessado em: 25/11/2022

SILVA, Jonas Eugenio Rodrigues. **A problemática de incidentes com tubarões em Pernambuco, Brasil**. 2019. 138 f. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Recursos Pesqueiros e Aquicultura – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019.

SILVEIRA, Matheus Fernando. **Dados & Devaneios: RPG como metodologia de Ensino de História**. 2021. 237f. Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Florianópolis, 2021.

SIMPFENDORFER, Colim; BURGESS, George H. 2005. **Bull shark *Carcharhinus leucas* (Valenciennes, in Müller & Henle, 1839)**. Pp. 291–293. *In: Sharks, Rays and Chimaeras: The Status of the Chondrichthyan Fishes*. IUCN/SSC Shark Specialist Group. IUCN, Gland, Switzerland and Cambridge, UK. 461 p.

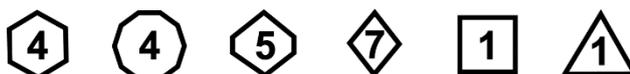
SIMPFENDORFER, Colim. 2005. **Tiger shark *Galeocerdo cuvier* (Peron & Lesueur, in Lesueur, 1822)**. Pp. 302–305. *In: Sharks, Rays and Chimeras: The Status of the Chondrichthyan Fishes*. IUCN/SSC Shark Specialist Group. IUCN, Gland, Switzerland and Cambridge, UK. 461 p.

SOARES, Franciele. C; *et al.* **O uso de analogias no ensino de biologia: construção e implementação de estratégia didática seguindo o modelo TWA (Teaching With Analogies)**. Revista Brasileira de Biociências, v. 6, n. S1, 2008.

TERRAZAN, Eduardo A. *et al.* **O uso de analogias em coleções didáticas de física, química e biologia segundo o “estilo” dos autores e a “natureza” do tópico conceitual**. IV Encontro Nacional De Pesquisa Em Educação Em Ciências. Universidade Federal de Santa Maria Campus Universitário Camobi, 97105-900, Santa Maria, RS, 2003.

TERRAZAN, Eduardo A. **Breve estudo sobre alguns resultados da utilização de analogias e metáforas no ensino de ciências**. *In: III Escola Latino-Americana sobre pesquisa em Ensino de Física*, Canela, 51-60. 1996.

TRYBUS, Jessica. **Game-based learning: What it is, why it works, and where it's going**. New Media Institute, n. 6, 2015.



VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008.

WEIGMANN, Simon. **Annotated checklist of the living sharks, batoids and chimaeras (Chondrichthyes) of the world, with a focus on biogeographical diversity**. *Journal of Fish Biology*, v. 88, n. 3, p.837-1037, 2016.

WILSON, Edward O. **Diversidade da vida**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012. 528p.

WITWER, Michael. **O império da imaginação: A história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo**. São Paulo, LeYa, 2016, pp. 123-124.

YOKOTA, L.; LESSA, R. P. **A nursery Area for Sharks and Rays in Northeastern Brazil**. *Environmental Biology of Fishes*, v. 75, n. 3, p. 349–360. 2006.

Filmes citados:

Atomic Shark. Direção de Lisa Palenica. Scottsdale: Platinum Assassin Productions., 2016 (90 min.).

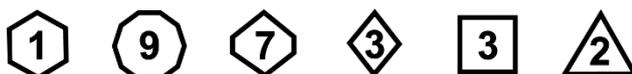
Jaws 2. Direção de Jeannot Szwarc. Califórnia: Universal Pictures, 1978 (116 min.).

Jaws 3-D. Direção de Joe Alves. Califórnia: Universal Pictures, 1983 (99 min.).

Jaws: The Revenge. Direção de Joseph Sargent. Califórnia: Universal Pictures, 1987 (89 min.).

Jaws. Direção de Steven Spielberg. Califórnia: Universal Pictures, 1975 (124 min.).

Malditos Tubarões. Direção de James Kondelik e Jon Kondelik. Bakersfield: Cinetel Films, 2016 (83 min.)



O Ataque do Tubarão de 3 Cabeças. Direção de Christopher Ray. Califórnia: The Asylum, 2015 (90 min.).

O Ataque do Tubarão de 5 Cabeças. Direção de Nico De Leon. Califórnia: The Asylum, 2017 (89 min.).

O Espanta Tubarões. Direção de Bibio Bergeron, Vicky Jenson e Rob Letterman. California: DreamWords, 2004, (90 min.)

Shark Exorcist. Direção de Donald Farmer. Tennessee: Stratosphere Entertainment, 2015 (75 min.)

Sky Sharks. Direção de Marc Fehse. Frankfurt: Capelight Pictures, 2020 (110 min.).

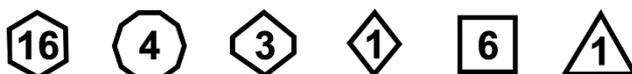
Tubarão Cruel. Direção de Bruno Mattei. Europe Communications S.r.l., 1995 (97 min.).

Tubarão Fantasma. Direção de Griff Furst. Ghost Shark, 2013 (84 min.).

Tubarão Tóxico. Direção de Cole Sharpe. Westwood: MarVista Entertainment, 2017 (87 min.).

Tubarões Zumbis. Direção de Misty Talley. Louisiana: Fable House, 2015 (85 min.).

Tubarões Assassinos. Direção de Danny Lerner. Sofia: Millenium Films, 2005 (92 min.)



ANEXO A- REGRAS DE SAVAGE WORDS PARTE 1

REGRAS DE SAVAGE WORDS (1 DE 2)

ARTE E TEXTO ORIGINAL CRIADOS POR: **UP TO 4 Players**
 TRADUZIDO E ATUALIZADO POR: RENATO "GOLDAEL" ALAN, MAX TAVARES E NANDO ALVES. **SAVAGE CAST**

É HORA DE JOGAR SAVAGE WORDS!

É SIMPLES DE APRENDER E FÁCIL DE USAR. É CONHECIDO POR SER RÁPIDO, FURIOSO E DIVERTIDO.

VOCÊ PODE JOGAR QUALQUER COISA COM SAVAGE WORDS, MAS ELE É MELHOR PARA GRANDES AVENTURAS E JOGOS ELETRIZANTES COM UM TOQUE DE FANTASIA PULP.

EU QUERO PULAR DE DIRIGÍVEIS E LUTAR CONTRA GORILAS ESPACIAIS!

ESSE É O ESPÍRITO!

CADA PERSONAGEM TEM 5 ATRIBUTOS: AGILIDADE, ASTÚCIA, FORÇA, ESPÍRITO E VIGOR, E DIVERSAS PERÍCIAS. TUDO ISSO REPRESENTADO POR DADOS.

SAVAGE WORDS

Agility
Smarts
Spirit
Strength
Vigor

Nome _____
Profissão _____

ISSO É LOUCURA!

SEMPRE QUE VOCÊ TENTAR UMA AÇÃO QUE SEJA PERIGOSA OU INTERESSANTE, VOCÊ ROLA O DADO RELACIONADO AO ATRIBUTO OU PERÍCIA MAIS RELEVANTE PARA A AÇÃO, E TENTA Atingir o NÚMERO ALVO (NA), NORMALMENTE 4.

SE UMA AÇÃO FOR MAIS DIFÍCIL POR ALGUMA RAZÃO, VOCÊ IRÁ SOFRER PENALIDADES NA SUA ROLAGEM. POR EXEMPLO, SE VOCÊ TENTAR USAR UMA PERÍCIA QUE VOCÊ NÃO TEM...

EU QUERO PILOTAR UM DIRIGÍVEL, MAS EU SOU UMA MULHER DAS CAVERNAS VIAJANTE DO TEMPO! MIM NÃO PILOTARI!

... VOCÊ ROLA UM D4, COM -2 DE PENALIDADE POR SER DESTREINADA.

MAS ENTÃO ELA NUNCA VAI TIRAR 4... ELA ESTÁ DESTINADA AO FRACASSO?

NA VERDADE, ELA AINDA TEM CHANCES GRAÇAS A DUAS REGRAS:

PRIMEIRO, PORQUE VOCÊS SÃO HERÓIS DESSE JOGO, VOCÊS RECEBEM UM DADO SELVAGEM: UM D6 EXTRA QUE VOCÊ ROLA JUNTO COM QUALQUER ROLAGEM DE CARACTERÍSTICA!

WILD!

OS DOIS DADOS SÃO CHECADOS SEPARADAMENTE PARA VER SE VOCÊ TIROU UM 4 OU MAIS. OS VALORES DELES NÃO SE SOMAM!

PENSE DESSA FORMA: VOCÊ IRÁ TER SUCESSO OU PORQUE VOCÊ É BOM NO QUE ESTÁ FAZENDO, OU PORQUE VOCÊ É UM HERÓI DA AVENTURA. DUAS FORMAS DIFERENTES, NÃO ACUMULATIVAS.

E SEGUNDO, PORQUE OS DADOS PODEM EXPLODIR!

ISSO!

QUANDO VOCÊ ROLA O MAIOR RESULTADO DE UM DADO, UM "ÁS", ELE EXPLODE. O QUE SIGNIFICA QUE VOCÊ ROLA ELE NOVAMENTE E SOMA OS RESULTADOS. ISSO PODE ACONTECER VÁRIAS E VÁRIAS VEZES!

ACE!

6 + 4 = 10!

SÓ PRECISO DE UM 4...

EM CONDIÇÕES IDEAIS SIM, MAS QUANTO MAIS COMPLICADA A AÇÃO, MAIOR AS PENALIDADES - E OS HERÓIS ADORAM FAZER COISAS COMPLICADAS.

ALÉM DISSO, PARA CADA 4 ALÉM DO NÚMERO ALVO, VOCÊ RECEBE UMA "AMPLIAÇÃO". O QUE SIGNIFICA QUE SEU SUCESSO É AINDA MAIOR!

VOCÊ CONSEGUE PILOTAR O AVIÃO. VOCÊ POUSA SEM CAUSAR UM ARRANHÃO. VOCÊ FEZ ISSO EM TEMPO RECORDE!

COM O DADO SELVAGEM E AS EXPLOSÕES, ME PARECE QUE TODA ROLAGEM É SUPER FÁCIL.

MEU PERSONAGEM VAI TENTAR CONSERTAR O MOTOR EM CHAMAS DO AVIÃO ENQUANTO PILOTA ELE!

SÓ ROLAR O MEU CONSERTAR D12 E O DADO SELVAGEM...

OH.

AH, SIM, OS DADOS SÃO IMPREVISÍVEIS. SAVAGE WORDS TEM MUITAS SURPRESAS E RESULTADOS INESPERADOS DE SUCESSO E FALHA... E DOIS 1'S SIGNIFICA QUE ALGO MUITO RUIM ACONTECE.

OS BENÊS EM SAVAGE WORDS PERMITEM VOCÊ SAIR DE MUITAS SITUAÇÕES DIFÍCEIS. CADA JOGADOR RECEBE 3 BENÊS NO INÍCIO DE TODA SESSÃO. VOCÊ PODE USÁ-LOS PARA ROLAR NOVAMENTE OS DADOS DE ATRIBUTOS E PERÍCIAS, MANTENDO O MAIOR RESULTADO.

MAS NÃO PODE USAR QUANDO TIRAR UMA FALHA CRÍTICA...

MAS EU QUERO USAR MEU BENÊ!

RELAXE! HAVERÃO MUITAS OPORTUNIDADES PARA USAR ELAS. VOCÊ PODE USAR OS BENÊS PARA ROLAR DE NOVO O DANO, ABSORVER DANO CAUSADO POR INIMIGOS, E MUITO MAIS.

EU VOU ABSORVER TODO O DANO E JOGÁ-LO DE VOLTA NOS INIMIGOS!!!

TA CERTO...

ENFIM... COMO O COMBATE FUNCIONA?

ANEXO B- REGRAS DE SAVAGE WORDS PARTE 2

REGRAS DE SAVAGE WORDS (2 DE 2)

ARTE E TEXTO ORIGINAL CRIADOS POR: **UP TO 4 Players**

TRADUZIDO E ATUALIZADO POR: RENATO "GOLDAEL" ALAN, MAX TAVARES E NANDO ALVES.



ASSIM QUE O COMBATE COMEÇAR, TODO JOGADOR SACA UMA **CARTA**. ENTÃO CADA JOGADOR AGE NA ORDEM DE SUA CARTA, INDO DO ÁS AO DOIS.



MAS ENTÃO É TUDO ALEATÓRIO?

SE VOCÊ QUER QUE SEU PERSONAGEM SEJA MAIS RÁPIDO NA INICIATIVA, VOCÊ PODE PEGAR ALGUMAS **VANTAGENS** - HABILIDADES ESPECIAIS QUE PERSONALIZAM SEU HERÓI - PARA LHE PERMITIR SACAR OUTRA CARTA SEMPRE QUE TIRAR UM 5 **OU MENOS**, POR EXEMPLO.

OU VOCÊ PODE TER UMA **COMPLICAÇÃO** PARA TORNAR SEU PERSONAGEM MAIS LENTO, FORÇANDO ELE A SACAR DUAS CARTAS E USAR A MENOR. (EXISTEM VÁRIAS VANTAGENS E COMPLICAÇÕES LEGAIS QUE DÃO INDIVIDUALIDADE A CADA PERSONAGEM, DANDO UM TOQUE ESPECIAL A ELES, TANTO NA MECÂNICA QUANTO NA INTERPRETAÇÃO).

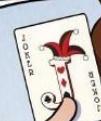


DURANTE O SEU TURNO, VOCÊ PODE REALIZAR **UMA AÇÃO**, E SE DESLOCAR A SUA **MOVIMENTAÇÃO**, QUE É NORMALMENTE 6 (QUADRADOS NO MAPA, OU METROS NA "REALIDADE").

OU VOCÊ PODE REALIZAR 2 OU 3 AÇÕES EM UM TURNO. MAS VOCÊ TERÁ UMA **PENALIDADE DE -2 OU -4**, RESPECTIVAMENTE, EM **TODAS AS AÇÕES**.

QUANDO TODO MUNDO TIVER AGIDO, OUTRA RODADA DE COMBATE SE INICIA E AS CARTAS SÃO SACADAS NOVAMENTE.

E EU POSSO SACAR UM CORINGA?



SIM! E COM ELE VOCÊ PODE AGIR QUANDO QUISER, RECEBE **+2 EM TODAS AS ROLAGENS** E TODO MUNDO RECEBE UM **BENÊ!**

O GORILA ESPACIAL SACOU UM REI DE ESPADAS! ELE VAI TE ATACAR.

COM UM LASER?

NÃO... UMA MAÇA.

QUE SURPRESA E-MAÇA-ONANTE!

ELE ROLA A PERÍCIA **LUTAR**, MAS NÃO USA 4 COMO NA, E SIM O SEU **APARAR**.

SEU APARAR É BASEADO NO QUÃO BEM VOCÊ SABE LUTAR (METADE DO DADO DE **LUTAR** +2, MAIS PRECISAMENTE).



E OUTRO VAI ATIRAR EM VOCÊ COM LASERS --

VOCÊ QUE DEU A IDEIA..

-- UTILIZANDO A PERÍCIA **ATIRAR**, CONTRA NA 4.

EM **COMBATES À DISTÂNCIA**, SEU APARAR É IRRELEVANTE, O QUE IMPORTA É DISTÂNCIA E COBERTURA.



UM DOS GORILAS ACERTOU! ELE AGORA ROLA O **DANO** CONTRA O A SUA **RESISTÊNCIA**, QUE É BASEADO NO SEU **VIGOR** E ARMADURA (METADE DO DADO DE VIGOR + 2, + ARMADURA).

SE ELE TIVER SUCESSO, VOCÊ FICA **ABALADA**, E SÓ PODE ANDAR OU CORRER. PARA PODER AGIR, VOCÊ TEM QUE TER SUCESSO EM UMA ROLAGEM DE **ESPIRITO**.

LIMA VEZ ABALADA, TODO ACERTO ADICIONAL LHE CAUSARÁ UM **FERIMENTO**.

ELE TIROU 12 CONTRA MINHA RESISTÊNCIA 7...

ISSO É UM SUCESSO COM UMA **AMPLIAÇÃO!** VOCÊ ESTÁ ABALADA E RECEBE UM FERIMENTO.

MAS EU SÓ TENHO 3 NÍVEIS DE FERIMENTO.

-1

-2

-3

Incapacitado

E CADA FERIMENTO É TAMBÉM UMA PENALIDADE EM SUAS AÇÕES. -1, DEPOIS -2, DEPOIS -3. SER ACERTADO DÓI! MAS VOCÊ PODE FAZER UMA ROLAGEM DE VIGOR PARA TENTAR **ABSORVER** O DANO, SÓ QUE ISSO VAI TE CUSTAR UM **BENÊ**.

COMBATE É REPLETO DE **AÇÕES ESPECIAIS** QUE VOCÊ PODE USAR.

POR EXEMPLO, VOCÊ PODE TENTAR **PROVOCAR** SEU ADVERSÁRIO PARA DEIXÁ-LO **DISTRAÍDO** (-2 NAS AÇÕES).



OU SER SORRATEIRO E DEIXAR O ALVO **VULNERÁVEL** (TODAS AS ROLAGENS DE CARACTERÍSTICA CONTRA ELE TEM +2).



E COMBATE NÃO É TUDO. EXISTEM REGRAS SIMPLES PARA PERSEGUIÇÕES, COMBATES EM MASSA, ENCONTROS RÁPIDOS, TAREFAS DRAMÁTICAS... SEMPRE RÁPIDO, FURIOSO E DIVERTIDO.

SAVAGE WORDS TEM DEZENAS DE CENÁRIOS PUBLICADOS, DESDE HORROR NO VELHO OESTE, PASSANDO POR AVENTURAS NO ESPAÇO, FANTASIA COM PIRATAS EM ALTO MAR, ATÉ AVENTURAS MAIS LEVES COM HERÓIS QUE PODEM TROCAR DE SUPER-PODERES!

VOCÊ QUER DIZER **CRYSTAL HEARTS**, QUE PODE SER ENCONTRADO EM UPTOFOURPLAYERS.COM?

EXATO!

AH, E CADA CENÁRIO TEM ALGUMAS REGRAS PRÓPRIAS PARA DAR O TOM DO MUNDO.

QUERO JOGAR TODOS!

QUE A AVENTURA COMECE!



APÊNDICES

A maioria das imagens apresentadas aqui ocuparam a área inteira da página para que possam ser destacadas e utilizadas durante a Narração da Aventura, sem perder as medidas para qual elas foram projetadas. Por consequência, não será possível colocar os devidos títulos e legendas junto as imagens conforme previstas na ABNT, portanto, abaixo deixarei a lista dos apêndices na ordem em que apareceram ao longo deste tópico.

APÊNDICE A – CARTA PARA O CHAMADO DA MISSÃO

APÊNDICE B – MAPA: PONTA SALGADA

APÊNDICE C – MAPA: PRAIA DE PONTA SALGADA

APÊNDICE D – MAPA: CAMINHO PARA O FAROL

APÊNDICE E – MAPA: PORTO SALGADO

APÊNDICE F – PERSONAGENS IMPORTANTES: GRONDULL, LIZZIE, RENABROS

APÊNDICE G – CAJADO DA TEMPESTADE E JOIA DE EPAUS

APÊNDICE H – GRAN SACERDOTIZA SHADERAXRAH

APÊNDICE I – FICHA: NAGAS EXTRAS

APÊNDICE J – FICHA DE PERSONAGEM: GWEN

APÊNDICE K – FICHA DE PERSONAGEM:OLAHANA

APÊNDICE L – FICHA DE PERSONAGEM:ALOY

APÊNDICE M – FICHA DE PERSONAGEM:GRIS

APÊNDICE N – MINIATURAS: PERSONAGENS E MONSTROS

O Rei Icarus Troublemanter recebeu relatos que uma de suas vilas pesqueiras mais produtivas está passando por problemas.

Situada nas margens do grande Mar Rotros, Ponta Salgada pediu ajuda para a capital para investigar o que esta acontecendo, nos últimos meses diversos acidentes com tubarões estão ocorrendo com os pescadores da pacata vila.

Peço para que seu grupo vá até o Lider comunitário de Ponta Salgada chamado Grondull, ele já está a espera e irá ajudar com o possível.

O Reino de Althas ficará muito grato se a produção de pescado voltar ao normal, e tenha certeza que vocês serão muito bem recompensados pelo feito.

*Concilier Marcus Fribulos
da capital de Floripian*

PONTA SALGADA



5

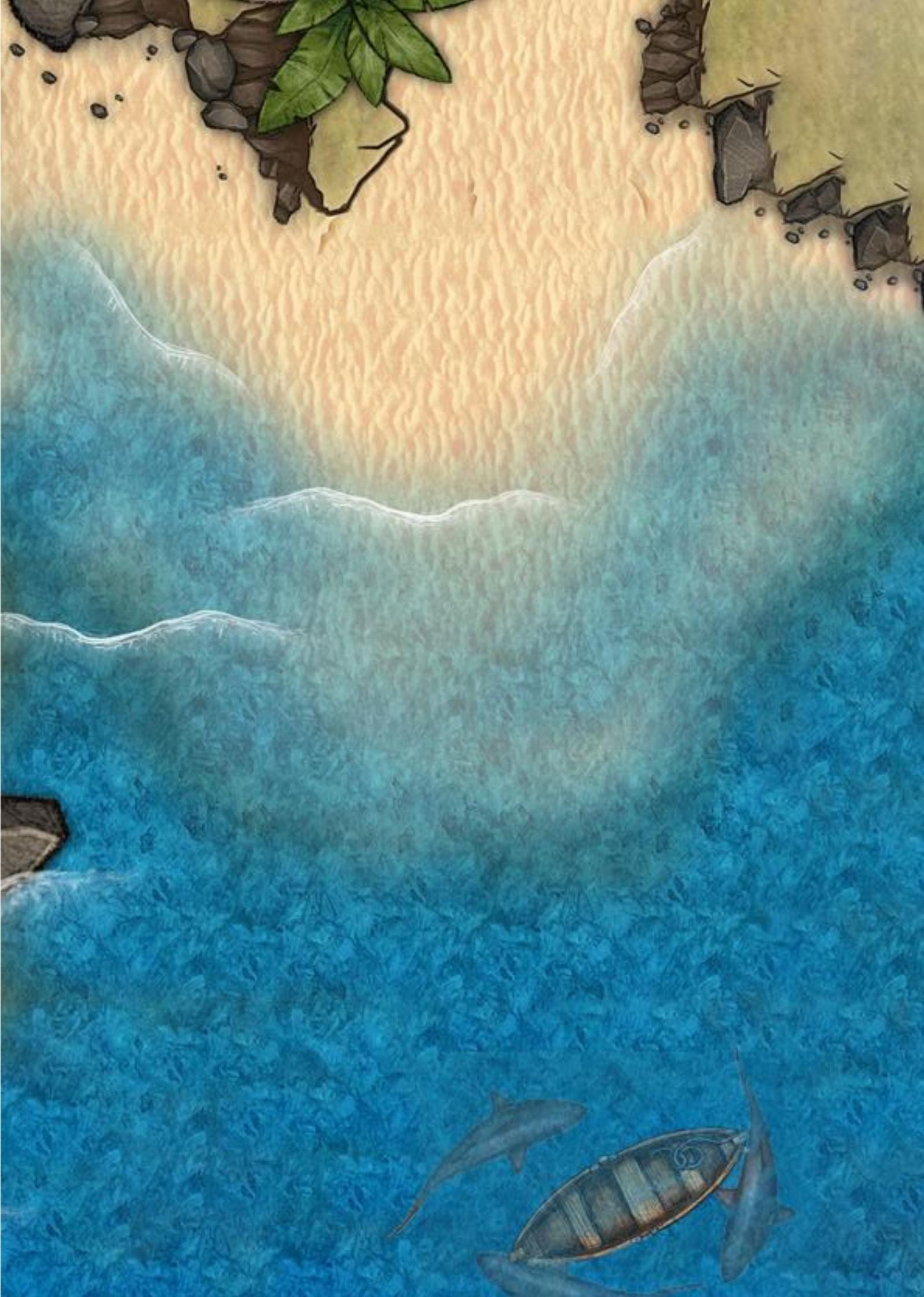
1

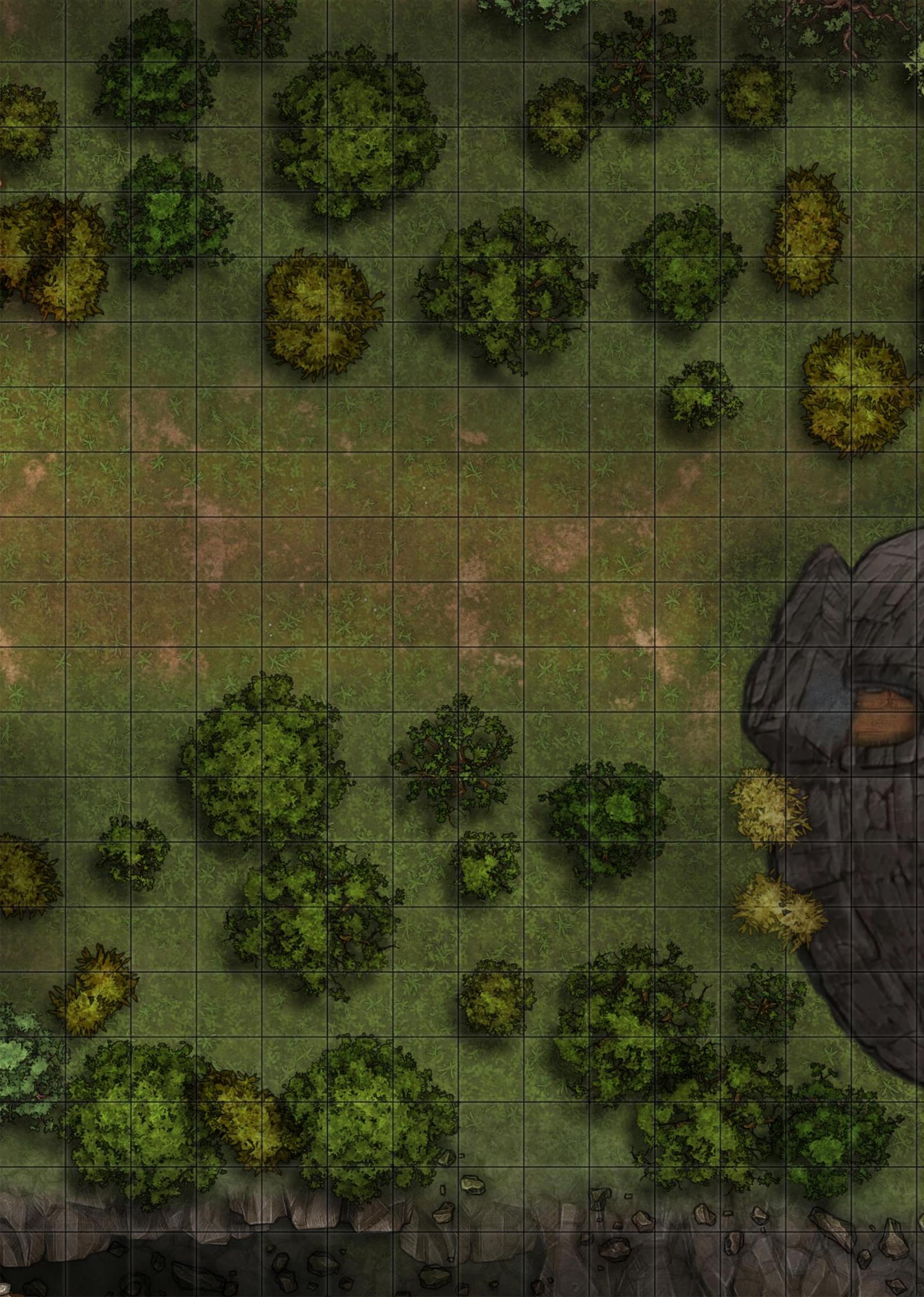
2

3

4

6







Gronduull Sandbelt



Um velho anão líder de Ponta Salgada. Possui um cabelo e barba ressecados pelo sol e a maresia, suas sobrancelhas grossas deixam sua feição mal humorada. Gronduull ostenta em sua barba diversos adornos de conchas e pérolas demonstrando sua alta posição na cidade.

Possui mágoas antigas por seu irmão mais velho, Renabros, que quando mais jovem o deixou para viver suas aventuras piratescas. Hoje, seu irmão é motivo de vergonha e de desgosto, ainda mais depois que começou a falar mal da belíssima Lizie Dontis, por qual Gronduull possui um claro interesse amoroso.

Lizzie Dontis



Responsável por colocar o plano de invasão das nagas em ação, Shaderaxrah é uma poderosa sacerdotisa que, quando está em sua forma verdadeira, é uma imponente Naga. Ela agora é reconhecida como a bela jovem humana que chegou a vila junto com sua equipe de construtores brutamontes. Ela diz ser enviada pela capital Floripan, com o objetivo de construir um porto e um farol para aumentar o comércio da região e atrair comerciantes das ilhas próximas. Após as construções, a população local criou um grande afeto por Lizie. Atualmente, ela mora junto com sua equipe na grande casa do porto ao qual ela administra. Possui uma beleza jovial tremenda, belos olhos amendoados, um sorriso fácil e lindos cabelos longos e castanhos.

Renabros Sandbelt



Muitos tentam especular sua idade, mas ele nunca a revela. Segundo as histórias, esse velho anão debocado já foi um grande pirata e navegou por boa parte do mundo conquistando grandes tesouros. Renabros se fechou em sua cabana, ele só é visto quando vai ao mercado local comprar suprimentos. Dito como louco pelas pessoas, ele se tranca em sua casa admirando seus tesouros que roubou enquanto era pirata.

Este velho anão, já corcunda, geralmente é visto mal humorado e praguejando sozinho enquanto carrega suas compras para casa. Possui longas tranças em sua barba que se arrasta pelo chão, lembrando a de seu irmão mais novo, Gronduull. Renabros é o único da vila que defende os tubarões e acredita que há algo de errado com eles, pois o comportamento que eles estão tendo não é natural.

Cajado da Tempestade



Não se sabe muito bem a origem desse artefato poderoso. Alguns dizem que foi criado por um grande mago, outros dizem que foi entregue pelo próprio Orodos, deus dos mares, para um de seus sacerdotes. Renabros o encontrou a 50 atrás na cabine de um navio que ele e sua tripulação tinham acabado de atacar. O cajado parece ter uma tempestade de raios dentro de seu orbe e emite uma suave luz azulada.

O cajado deve ser utilizado por um usuário de magia. Ao utilizá-lo deve rolar Conjurar ou Fé sem custo de PP, com um acerto, uma rajada de raios sairá de sua ponta causando 2d6 (ou 3d6 com uma ampliação) e uma aura elétrica envolverá o alvo.

Joia de Epaus



A magia necromântica que dá origem à joia de Epaus está escrita em tomos mágicos e antigos, ela tem a capacidade de manipular a mente dos animais. Para a confecção da joia, é preciso sacrificar diversos indivíduos do grupo ao qual deseja controlar, fazendo com que suas almas sejam cristalizadas e deturpadas pela intenção do conjurador. Esta Joia de Epaus utilizou Mata Molhada, manguezal próximo a Ponta Salgada, como local de sacrifício. O local é conhecido por abrigar uma grande quantidade de tubarões que quando são jovens vão até lá para crescer quando são jovens, se alimentar e reproduzir.

Ao ser colocada entre a chama e a lente do farol, a luz alaranjada emitida pela joia banha as águas do Mar Rotros, encantando os tubarões e os tornando mais propensos a atacar os pescadores. Caso alguém a toque diretamente, terá que fazer teste de Espírito, para que sua mente não seja transtornada pelo sofrimento das criaturas sacrificadas. Em caso de falha o personagem ficará tão transtornado que ganhará a condição Exausto recebendo a penalidade de -2 em seus testes até a joia ser destruída ou descansar 8 horas.

Gran Sacerdotiza Shaderaxrah



- Abalada
- 1 Ferimento
- 2 Ferimentos
- 3 Ferimentos
- Incapacitada

Atributos

Agilidade	d8
Astúcia	d10
Espírito	d10
Força	d12
Vigor	d10
Movimentação	6
Aparar	6
Resistência	10

Perícias

Atletismo	d6
Persuadir	d10
Furtividade	d4
Intimidar	d8
Lutar	d8
Conjurar	d10
Perceber	d10
Provocar	d8

Vantagens

Nervos de aço: Ignore um nível de penalidade por ferimento.

Constrição: Constringir um inimigo com seu corpo emespiral realizando um ataque de Lutar. No turno que ela enrola e cada turno seguinte, ela causa For+d8 de dano. A presa pode tentar escapar conseguindo uma ampliação em uma rolagem resistida de Força.

Mudança de Forma: Como uma ação, uma naga pode mudar para uma forma feminina humana com uma rolagem de Astúcia -2.

Obstinada: Não pode ser abalada por ameaças ou provocações. Ela recebe um bônus de +2 para se defender contra Testes de Vontade.

Rápida: Uma naga é assustadoramente rápida para seu tamanho, e saca novamente cartas (ou dado, caso utilize um para iniciativa) igual a 5 ou menores.

Respira normalmente debaixo d'água

Poderes PP Total: 30

Raio das Profundezas (PP: 3)

Lança uma rajada arcana que causa 2d6 (ou 3d6 com uma ampliação) ao alvo e a todos no caminho do raio. Com um aumento de custo em: (+2pp): O raio causa 3d6 de dano, 4d6 com uma ampliação.

Escudo místico (PP: 3)

Duração: 5 turnos

Uma barreira energética a envolve fazendo com que seus oponentes subtraíam 2 de rolagens de ataque direcionadas a ela (ou 4 com uma ampliação). Com um aumento de custo em: (+1pp) O poder afeta um novo alvo para cada PP adicional.

Armadura Abissal (PP:1)

Duração: 5 turnos

Uma fina película de água cobre seu corpo concedendo 2 pontos de Armadura, ou +4 com uma ampliação. Com um aumento de custo em: (+1pp) O poder afeta um novo alvo para cada PP adicional; (+1pp). Sucesso concede 4 pontos de Armadura (+6 com uma ampliação).

Manipular a Água (PP: 1) Duração: 5

Ela consegue fazer o nível da água próxima aumentar e fazer com que ondas empurrem os jogadores para a água. A onda possui Força d6, ou d8 com uma ampliação.

Visão do Vazio (PP:2)

Ao usar esse poder enquanto olha nos olhos de seus inimigos faz com que eles fiquem aterrorizados. Com um sucesso, eles sofrerem -2 em todas as rolagens e todos os ataques contra eles sejam feitos com +2 até o fim do seu próximo turno, com uma ampliação aplica ABALADO (só pode andar e correr, para agir tem que ter sucesso em uma rolagem de espírito) além dos efeitos anteriores.

Marionete de Shaderaxrah (PP: 3); Duração: 5 turnos

Ao usar este poder, Shaderaxrah estende a sua mão em direção ao seu inimigo e faz uma rolagem Conjurar contra o Espírito do alvo. Com um sucesso, a vítima obedece comandos que não firam a si mesma e aliados. Com uma ampliação, o alvo é completamente controlado, mas pode rolar Espírito como ação livre para evitar ferir a si ou aliados. Se a resistência for bem-sucedida, não cumpre aquele comando, mas não resiste a outros comandos. Com uma ampliação, escapa do domínio; O poder afeta um novo alvo para cada 2 PP adicional.

Nagas Extras

Atributos		Perícias	
Agilidade	d8	Atletismo	d8
Astúcia	d10	Pontaria	d8
Espírito	d10	Furtividade	d8
Força	d12	Intimidar	d8
Vigor	d10	Lutar	d10
Movimentação	7	Provocar	d6
Aparar	6	Perceber	d10
Resistência	8	Persuadir	d10

Constricção: Constringir um inimigo com seu corpo em espiral realizando um ataque de Lutar. No turno que ela enrola e cada turno seguinte, ela causa For+d8 de dano. A presa pode tentar escapar conseguindo uma ampliação em uma rolagem resistida de Força.

Respira normalmente debaixo d'água

Visão no Escuro: Nagas ignoram penalidades de Iluminação a até 10 quadros.



2



3

Naga 1	<input type="checkbox"/> Abalado	Alabarda	<input type="checkbox"/> Abalado	2 Cimitarras
	<input type="checkbox"/> 1 Ferimento	Dano: For+d8	<input type="checkbox"/> 1 Ferimento	Dano: For+d6
	<input type="checkbox"/> Incapacitada	PA 1	<input type="checkbox"/> Incapacitada	Lutar com Duas
				Armas
				Ambidestria
Naga 2	<input type="checkbox"/> Abalado	Arco Longo	<input type="checkbox"/> Abalado	Tridente
	<input type="checkbox"/> 1 Ferimento	Dano 2d6	<input type="checkbox"/> 1 Ferimento	Dano: For+d6
	<input type="checkbox"/> Incapacitada	PA1	<input type="checkbox"/> Incapacitada	

Naga 3

Naga 4

PERFURANTE DE ARMADURA (PA): Ignoram esta quantidade de pontos de Armadura (proporcionada pelo equipamento listado entre parênteses ao lado da Resistência total de quem a utiliza lado da Resistência.

Gwen Barazir

Paladina

- Abalada
- 1 Ferimento
- 2 Ferimentos
- 3 Ferimentos
- Incapacitada

Atributos

Agilidade	d4
Astúcia	d6
Espírito	d8
Força	d8
Vigor	d6
Movimentação	6
Aparar	7 (2)
Resistência	9 (3)

Perícias

Atletismo	d6	Fé	d8
Con. Geral	d4		
Furtividade	d4		
Intimidar	d6		
Lutar	d8		
Ocultismo	d6		
Perceber	d4		
Persuadir	d8		

Complicações

Código de Honra (Maior)

Teimosa (Menor)

Segredo (Menor: amor proibido)

Vantagens

Nervos de aço

Ignore um nível de penalidade por ferimento.

Antecedentes Arcanos (Milagres):

Rolar Fé para usar as magias

Equipamento

Espada longa (For+d8), escudo médio (+2 Aparar), peitoral antigo (+3).

Poderes PP Total: 10

Cura de Orn (PP: 3)

Ao tocar em um aliado ou em si, Gwen pode remover um ferimento (ou dois com uma ampliação).

Espada Flamejante (PP: 2) Duração: 5 turnos

Ao usar este poder a arma de Gwen ou de algum aliado é embuída em chamas, o dano da arma é aumentado em +2 ou +4 com uma ampliação. Com um aumento de custo em: (+1pp) O poder afeta um novo alvo para cada PP adicional.

Armadura Divina (PP: 1) Duração: 5 turnos

Concede 2 pontos de Armadura ou +4 com uma ampliação. Com um aumento de custo em: (+PP) O poder afeta um novo alvo para cada PP adicional; (+1 PP) Sucesso concede 4 pontos de Armadura (+6 com uma ampliação).



Gwen Barazir passou boa parte de sua vida no reino dos anões, localizado nas geladas cordilheiras de Yuhl'Garduun. Lá, ela se dedicou com muito afnco à ordem do Martelo e ao deus Orn. Após décadas de devoção Gwen foi convocada para compor a comitiva sagrada de Orn, que estava no auge de uma guerra santa contra as criaturas nefastas de Grondalack, o deus dos orcs. Após ter lutado bravamente junto a sua ordem e teren feito as tropas de Grondalack voltarem para as profundezas sombrias, ela dedicou a sua vida a espalhar a palavra de Orn pelo reino Althas.

Gwen é uma anã assertiva e intransigente. Devido aos anos de batalha ela não recua frente ao perigo e quando a situação fica critica ela se mune de fé e força para liderar seus companheiros para vitória.

Olahana Sinnar

Pirata

- Abalada
- 1 Ferimento
- 2 Ferimentos
- 3 Ferimentos
- Incapacitada

Atributos

Agilidade	d8
Astúcia	d6
Espírito	d4
Força	d6
Vigor	d6
Movimentação	6
Aparar	6
Resistência	7 (2)

Percícias

Atletismo	d6
Con. Geral	d6
Furtividade	d8
Ladinagem	d6
Lutar	d8
Navegar	d8
Perceber	d6
Persuadir	d6

Complicações

Hábito (Menor)

Escarra antes de falar.

Impulsionado (Maior)

Prove que você é a melhor pirata.

Inimigo (Menor)

Frota Real.

Vantagens

Lutar com Duas Armas

Ambidestria

O segundo ataque não inflige uma penalidade por Ação Múltipla.

Ladrão

+1 em Atletismo ao escalar em áreas urbanas.
+1 Furtividade em ambientes urbanos; +1 em ladinagem.

Equipamento

Sabre (For+d6), Adaga (For+d4; alcance 3/6/12), armadura de couro fervido (+2).



Olahana cresceu nas favelas de uma grande cidade litorânea, um lugar perigoso que via os elfos como seres inferiores. Ainda criança ela presenciou o que o governo local chamou de “Purificação”, se tratava do extermínio dos elfos da periferia da cidade e a queima de suas casas. Olahana conseguiu fugir para as docas enquanto sua casa queimava, no entanto sua família e amigos não tiveram a mesma sorte e foram pegos pelos purificadores. Sozinha e perdida Olahana, temia por sua vida. As semanas se passavam e a pequena elfa sobrevivia através de pequenos furtos nas feiras da cidade. Até que certo dia ela foi pega em um de seus furtos e quase morreu ao ser espancada por um grupo de feirantes. Tudo teria acabado ali se não tivesse sido salva por um velho pirata que passava por perto, ele a levou para o seu barco e a adotou.

Olahana cresceu fazendo parte da tripulação do velho Portgas Sabre Dourado e aprendeu com ele e seus novos amigos a arte da pirataria. Após a vida de seu mentor ter sido levada pela velhice, ela passou a cultivar o sonho de ser tão grandiosa quanto ele foi. Hoje, ela parte em aventuras em busca de glória e riquezas com o objetivo de se tornar a maior pirata de todos os reinos.

Aloy Botrel Mercenário

- Abalado
- 1 Ferimento
- 2 Ferimentos
- 3 Ferimentos
- Incapacitado

Atributos

Agilidade	d10
Astúcia	d4
Espírito	d6
Força	d10
Vigor	d8
Movimentação	6
Aparar	8 (1)
Resistência	8
	((2))

Perícias

Atrair	d10
Atletismo	d8
Con. Geral	d4
Furtividade	d4
Intimidar	d4
Lutar	d10
Perceber	d6
Persuadir	d4

Complicações

Peculiaridade (Menor)

Gaba-se descaradamente sobre suas habilidades com arco.

Impulsivo (Maior)

Vantagens

Arma Predileta (Arco do Velho Caçador)

Quando o usa, pode adicionar +1 em suas rolagens Atrair e +1 no Aparar.

Equipamento

Espada longa (For+d8), arco longo (2d6), jaqueta de couro grosso (+2).



Aloy nasceu em uma pequena vila agrícola longe da cidade e cresceu ouvindo histórias de heróis poderosos. A vida monótona de agricultor o deixava inquieto, isto mudou quando um grupo de aventureiros bateram na porta da sua casa em busca de abrigo e comida. A família de Aloy os recebeu e os alimentou, durante aquela noite, Aloy ficou impressionado pelas grandiosas histórias que eles contaram. Desde então o jovem camponês cultiva o sonho de se tornar um grande aventureiro. Todos os dias, treinava sua pontaria com um velho caçador da vila, que antes de morrer deu seu arco de presente para Aloy.

Ao se tornar adulto ingressou em uma companhia de Mercenários onde desenvolveu ainda mais suas habilidades de combate com diversas armas. Hoje Aloy é um mercenário independente que viaja por Althas em busca de contratos e aventuras

Gris D'Lacroix

Mago

- Abalado
- 1 Ferimento
- 2 Ferimentos
- 3 Ferimentos
- Incapacitado

Atributos

Agilidade
Astúcia
Espírito
Força
Vigor
Movimentação
Aparar
Resistência

d6
d10
d6
d4
d6
6
5 (1)
6 (1)
d4

Atletismo
Ciência
Con. Geral
Conjuração
Furtividade
Lutar
Ocultismo
Perceber

d4
d6
d6
d10
d4
d4
d8
d4

Persuadir
Pesquisa
d4

Complicações

Impulsionado (Menor)

Desejo de mais poder.

Vingativo (Maior)

Ganancioso (Maior)

Vantagens

Antecedentes Arcanos (Magia)

Rolar Conjuração para usar as magias

Pontos de Poder (PP) +5

Equipamento

Cajado (For+d4; +1 Aparar), Manto (+1).

Poderes PP Total: 15

Raio Arcano (PP: 2)

Lança uma rajada arcana que causa 2d6 (ou 3d6 com uma ampliação) ao alvo e a todos no caminho do raio. Com um aumento de custo em: (+2pp): O raio causa 3d6 de dano, 4d6 com uma ampliação.

Ventos Místicos (PP: 3 Duração: 5 turnos)

Quando conjurado, uma brisa arcada envolve Gris fazendo com que seus oponentes subtraíam 2 de rolagens de ataque direcionadas a ele (ou 4 com uma ampliação). Com um aumento de custo em: (+1pp) o poder afeta um novo alvo para cada PP adicional.

Espectros Repressores (PP: 2)

Gris conjura espectros que seguram seus inimigos deixando-os "Enredados", impedindo que se movam, além de sofrerem -2 em todas as rolagens. Com uma ampliação, eles ficam "Presos", não podendo se mover, -2 em todas as rolagens, e ataques contra eles são feitos com +2. Enquanto permanecerem presos, não poderão realizar ações físicas a não ser tentar se libertar (teste de Atletismo). Com um aumento de custo em: (+2pp): Rolagens para se libertar são feitas com -2.



Gris desde pequeno foi um aprendiz de um Yit'ul, O Magenta, Arquimago de Althas. Durante anos estudou as artes arcanas, mas não se sentia satisfeito com os métodos conservadores de seu mestre. Ele desejava mais. Com o passar dos anos aprendeu magias proibidas e, em uma de suas práticas, acidentalmente abriu um portal do qual saiu uma poderosa besta maligna. Seu poder era tremendo e Gris não pôde impedir a destruição que viria a acontecer. A criatura matou o mestre de Gris, que, antes de morrer, utilizou toda sua energia para salvar seu aprendiz, transportando-o para Floripian, capital de Althas.

Desde então, Gris é atormentado pela culpa e sua ambição por poder aumentou, pois agora está determinado a voltar e vingá-lo seu mestre. Para isso ele parte para diversas aventuras buscando se tornar um mago ainda mais poderoso.

