

DESENVOLVIMENTO DE MAGIAS QUÍMICAS E REGISTRO NO GRIMÓRIO.

Gustavo Landim de Oliveira, Emanuely de Paula Dias da Silva marcos.dias@ifrj.edu.br

Resumo: o RPG (Role-Playing Game) é uma forma de jogar usando a interpretação e colaboração para criação de cenários e histórias. Essas histórias geralmente são conduzidas por um mestre, enquanto os jogadores interpretam seus personagens. Esse tipo de simulação de citações pode ser explorada a fim de proporcionar um letramento científico e crítico da realidade. Assim, este projeto busca como adaptar conceitos de química, como moléculas e suas interações, para o contexto de RPG na forma de magias, e outros aspectos presentes nesses jogos, a fim de facilitar o aprendizado dos jogadores. Dentre os objetivos estão o desenvolvimento de magias baseadas em moléculas e suas características, o registro delas em um “grimório” — um livro de feitiços para consulta dos jogadores durante as sessões de jogatina — e também a avaliação do impacto no aprendizado dos jogadores. Cada molécula adaptada para magia dentro do jogo foi criada tendo em mente característica como reatividade e interação com outras moléculas e materiais, aplicações domésticas ou industriais, essencialidade ou toxicidade aos seres vivos, entre outros. Foi estipulado um gradiente de complexidade dentre as magias, sendo as iniciais baseadas em moléculas comuns, explorando conceitos simples como reações de adição, eliminação ou troca de átomos, e magias avançadas, baseadas em moléculas mais complexas e reações como neutralização, oxirredução e alterações de grupos funcionais. Na tradução de molécula para magia, foi adicionado o fator lúdico de aplicação e localização para guiar os jogadores. A coleta e a análise dos jogadores sobre a clareza e eficácia das magias foi fundamental. Durante o projeto foram registradas 30 magias no grimório. Foram adicionados mais três elementos, além dos três iniciais, e mecânicas exclusivas relacionadas a eles. Também foram propostas novas regras no sistema para facilitar e dinamizar o uso de feitiços dentro do jogo. Por fim, foi observado dentre os jogadores mais frequentes, isto é, aqueles que participaram de um maior número de sessões, que os mesmos em várias ocasiões analisavam o jogo de forma reversa, isto é, com base no efeito mágico observado realizado por um personagem não jogável (controlado pelo mestre), qual molécula estava sendo usada e como poderiam reagir contra aquilo. Isso evidência uma via de mão dupla entre as bases químicas utilizadas e os efeitos mágicos de um universo de fantasia inseridos no jogo. Tal relação reforça o alcance desse projeto ao seu objetivo principal, uma vez que mostra conectar de forma natural o uso de conceitos químicos na mecânica de jogabilidade deste RPG.

Palavras-chave: role-playing game; letramento científico; ensino de química.

Área de conhecimento: Ciências Exatas e da Terra e Ensino.

Financiamento: IFRJ, CNPq, FAPERJ, CAPES.

