

DESENVOLVIMENTO DE JOGO EDUCACIONAL VISANDO ENSINAR CONCEITOS ACERCA DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL¹

Bruno Maffezzoli Rodrigues²

Davi Gabriel Krueger³

Heloisa Loos Pasta⁴

Yasmin Victória Alves de Souza⁵

Luiz Ricardo Uriarte⁶

A Segunda Guerra Mundial foi um conflito global, marcada por grandes batalhas envolvendo o exército de diversos países, entre os anos de 1939 e 1945. Outrossim, diversos acontecimentos, tais como o Holocausto e o lançamento das bombas sobre as cidades de Hiroshima e Nagasaki, ficaram fixados na história da humanidade. À vista disso, com o propósito de compreender a importância da Segunda Guerra na história da humanidade, "*World War II: The Last Chance*" baseia-se em acontecimentos reais, obtendo de um final pré-escrito, seguindo os principais fatos. Por conseguinte, o jogo apresentará três das principais batalhas ocorridas durante a guerra. Isto posto, a primeira fase será iniciada a partir de uma *cutscene* explicitando a "Invasão da Polônia". Nesta, expressará as tropas que tomaram conta do vilarejo polonês no final da década de 30. Ademais, a segunda fase seguirá o mesmo processo, ensinando os precedentes sobre a "Batalha de Stalingrado", logo iniciando a partida. Por fim, a terceira fase do "*World War II: The Last Chance*" se passará durante o lançamento das bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki. À partir disso, o personagem terá como princípio escapar dos destroços espalhados pelas bombas. Para realização do projeto, está em uso o ambiente de desenvolvimento integrado *Visual Studio Community*, que obtém de um suporte avançado para o seguimento do jogo. Ainda assim, com objetivo de proceder com a programação, a linguagem *CSharp*, mais conhecida como *C#*, utilizada a partir da ferramenta *Unity* e realizada através de *scripting*. Ainda assim, para a organização e armazenamento dos códigos foi adotada a plataforma de hospedagem *GitHub*. Além disso, para a criação de animações, a ferramenta on-line *Piskel* é acionada, na qual é responsável pelo auxílio na criação de *pixel arts*, essenciais para o seguimento do "*World War II: The Last Chance*". Nesse sentido, o projeto se caracteriza com foco em desenvolver o interesse de jovens sobre a história da sociedade à partir do momento que se utiliza da tecnologia e diversão baseada na programação para se construir um elo de aprendizado com o passado e resultar em mudanças de pensamentos e ações no presente.

Palavras-chave: Segunda Guerra. História da Humanidade. Tecnologia. Jogo. Conflito Global.

² Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC Campus Blumenau; brunomaffezzolirodrigues0@gmail.com.

³ Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC Campus Blumenau; davigk13@gmail.com.

⁴ Aluna do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC Campus Blumenau; heloisaloospasta9@gmail.com.

⁵ Aluna do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC Campus Blumenau; yasminalvesdesouza27@gmail.com.

⁶ Professor de Desenvolvimento de Projeto, IFC Campus Blumenau, luiz.uriarte@ifc.edu.br.