

TEN GOGO: UM JOGO PARA DESPERTAR A CONSCIÊNCIA ATRAVÉS DA HISTÓRIA.

Heitor Otto

No vasto cenário da história mundial, a Guerra do Pacífico desempenhou um papel significativo, marcando a luta e os sacrifícios de várias nações durante a Segunda Guerra Mundial. Entre os episódios mais notáveis dessa guerra encontra-se a Operação Ten-Go, uma batalha naval que ocorreu no final do conflito e teve impactos duradouros na consciência coletiva. Com o objetivo de conscientizar as gerações atuais e futuras sobre esse evento crucial, a criação de um jogo educativo utilizando o software Game Maker 2 surge como uma maneira inovadora e envolvente de transmitir conhecimento histórico. A Guerra do Pacífico, que opôs as forças aliadas lideradas pelos Estados Unidos às forças do Eixo lideradas pelo Japão, foi um conflito marcado por estratégias militares ousadas e consequências devastadoras. A Operação Ten-Go, que ocorreu em abril de 1945, envolveu um ataque kamikaze desesperado do Japão contra a frota norte-americana. Essa batalha representa um momento crítico de sacrifício e resistência, evidenciando as complexidades morais e humanas da guerra. O uso do software Game Maker 2 oferece a oportunidade de criar um jogo educativo que transporte os jogadores para esse período histórico, permitindo que os jogadores experimentem em primeira mão as tensões e as decisões cruciais tomadas durante o confronto. Ao incorporar elementos como modelos de navios similares aos utilizados pelas potências naquele conflito, o jogo proporciona uma experiência imersiva que estimula o aprendizado e a reflexão. Os resultados esperados desse empreendimento são variados. Em primeiro lugar, o jogo oferece uma maneira única de educar as pessoas sobre um evento histórico menos conhecido, o jogo pode criar uma conexão mais profunda com os acontecimentos da época, resultando em uma conscientização mais sólida e duradoura. Além disso, a interatividade do jogo pode estimular o interesse pela história e motivar os jogadores a buscarem mais informações sobre o contexto e os eventos reais. A criação de um jogo educativo sobre a Guerra do Pacífico e a Operação Ten-Go oferece uma maneira inovadora e envolvente de abordar questões históricas e conscientizar as gerações presentes e futuras. O poder dos jogos como ferramentas educativas é inegável, permitindo que as pessoas não apenas aprendam sobre o passado, mas também o vivenciem de maneira única. Através da combinação da tecnologia do Game Maker 2 com uma narrativa histórica precisa e cativante, é possível criar uma experiência que transcende o entretenimento e se torna uma forma poderosa de educação. Considerações finais, a iniciativa de criar um jogo educativo sobre a Guerra do Pacífico e a Operação Ten-Go destaca a importância de explorar novas abordagens para a disseminação do conhecimento histórico. A integração da tecnologia com a educação histórica pode moldar a maneira como as pessoas se envolvem com o passado, promovendo uma apreciação mais profunda da complexidade humana e das lições que podemos aprender com a história. Portanto, investir no desenvolvimento desse jogo não é apenas uma jornada pela memória, mas também uma busca pelo entendimento e pela conscientização.

Palavras Chaves: Guerra no Pacífico, Operação Ten Go, Gamer Maker 2

1 Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC Campus Blumenau, heitorotto502@gmail.com

2 Professor de Engenharia de Software, IFC Campus Blumenau, luiz.uriarte@ifc.edu.br