

REFLEXOS DO TEMPO

Isadora Freitas de Melo, Wellington Miarro Ferreira, Robin Bryan Lopes de Souza

CEEP HERCULES MAYMONE – Campo Grande – MS

isadorafreitasmelo608@gmail.com, whellingtonmiarroferreira@gmail.com, robin.bryann@gmail.com

Área/Subárea: Educação Tecnológica / Tecnologia Educacional

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: Jogo, game, história, viagem no tempo, século XIX.

Introdução

No contexto do século XXI, a sociedade se destaca pelo avanço tecnológico e pelas transformações abrangentes em múltiplos setores da vida cotidiana. Especificamente no âmbito educacional, a introdução da tecnologia desencadeia discussões acerca de seu emprego pedagógico em sala de aula e de sua influência na dinâmica ensino-aprendizagem. Conforme destacado por De Freitas e Pereira (2021), a crescente presença da mídia na sociedade contemporânea torna inegável sua relevância na educação do século XXI, incluindo sua inserção no ambiente escolar.

Os jogos digitais representam uma das formas mais destacadas da indústria cultural contemporânea, experimentando uma expansão significativa nos últimos anos e ganhando relevância global. Conforme observado por Neves et al. (2010), a relação entre história e jogos digitais estabelece diálogos potenciais com o passado por meio da simulação.

Diante disso, o propósito deste projeto é estimular a paixão dos estudantes pela história, por meio de uma experiência de jogo envolvente que combina elementos de fantasia e mistério, aprofundando o entendimento histórico enquanto proporciona diversão e imersão.

Metodologia

O projeto "Reflexos do Tempo" adota uma metodologia cientificamente embasada e metódica para criar um jogo que harmoniza elementos históricos, fantasiosos e misteriosos de maneira envolvente e precisa. A abordagem metodológica envolve etapas como coleta e análise de fontes bibliográficas e documentais confiáveis, verificação criteriosa da credibilidade das fontes, revisão detalhada dos aspectos históricos relevantes, desenvolvimento da narrativa com respeito à precisão histórica, criação de elementos artísticos e de design, prototipagem e testes com feedback de usuários selecionados, integração orgânica dos elementos históricos, revisão crítica e validação por especialistas, lançamento com avaliação contínua, e divulgação dos resultados. Essa abordagem busca fomentar o interesse dos alunos pela história de forma precisa e cativante, reforçando a eficácia da estratégia pedagógica. A metodologia empregada se apoia em uma pesquisa histórica minuciosa,

na confiabilidade das fontes e na criatividade na incorporação de elementos de jogo, culminando em uma experiência educativa imersiva.

Resultados e Análise

O jogo é fundamentado em um enredo que narra a jornada de Sophie, uma jovem de 16 anos entusiasta das narrativas do século XIX. Um espelho ancestral encontrado no porão de sua casa se revela mais do que uma peça antiquada. Ao atravessá-lo, Sophie é transportada para o ano de 1880 e assume a identidade de Adelide, uma jovem aristocrata da mesma idade e aparência. O contexto histórico é retratado por meio da interação com personagens da vida de Adelide, como seus pais, servos, amiga Charlotte e irmã Amélia. A tarefa de Sophie consiste em emular o comportamento e discurso de Adelide para concluir os eventos do século XIX e retornar à sua época, porém, ela enfrenta desafios, incluindo a identificação de uma conspiração letal contra si.

A proposta do jogo reside na sua capacidade de capturar a atenção dos jogadores, proporcionando um aprendizado envolvente e agradável sobre história. Em contraste com a abordagem convencional de eventos históricos, o foco é direcionado a um período amplamente referenciado em diversas formas de mídia, como filmes, séries e literatura. A singularidade do protagonismo de Sophie, uma indivíduo contemporânea que viaja no tempo, estabelece uma conexão empática com o jogador, permitindo uma exploração compartilhada de novos horizontes históricos.

O jogo encontra inspiração notória no filme "Alice através do Espelho", onde conceitos de viagem no tempo e imersão em mundos distintos são destacados de maneira proeminente.

Considerações Finais

É imperativo destacar que a pesquisa desempenhará um papel crucial na garantia da precisão histórica, visando evitar quaisquer incorreções. A versão de demonstração do jogo será prontamente acessível para testes, sendo a retroalimentação dos usuários calorosamente acolhida para aprimorar a experiência do jogo. Com vistas à acessibilidade abrangente, está prevista a distribuição dos recursos por meio de plataformas de mídia digital, tais como Play Store,

App Store e Steam, viabilizando o acesso a usuários de dispositivos Android, iPhone e PC.

Agradecimentos

Gostaríamos de expressar nosso sincero agradecimento a todos os colaboradores, especialistas e participantes que contribuíram para o desenvolvimento deste projeto.

Referências

DE FREITAS, Izis Pollyanna Teixeira Dias; PEREIRA, Nallyne Celene Neves. Ensino de História: o uso das tecnologias digitais no desenvolvimento da aprendizagem histórica. Ensino em Perspectivas, v. 2, n. 2, p. 1-16, 2021.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz et al. História e Jogos Digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação. 2010.

APOIO



REALIZAÇÃO

