

“A escrava”, de Maria Firmina dos Reis: uma experiência de gamificação virtual na Literatura

Luiz Valdir Hans Silva de Santana 1; Pedro de Souza Dutra Rangel 2; Michael dos Santos de Oliveira 3; Daniel Rocha Caetano 4; João Felipe Barbosa Borges 5
(Orientador)

¹²³⁴*Estudantes do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Fluminense
Campus Itaperuna*

⁵*Professor do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*

luizhans@outlook.com

Resumo

Na esteira da Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável, que tem como uma de suas metas globais alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as meninas e mulheres, neste trabalho pretende-se resgatar a memória de escritoras de nossa literatura anteriores ao século XX, especificamente aqui, a memória de Maria Firmina dos Reis, considerada a primeira escritora negra do Brasil. Enfrentando o preconceito na pele, racial e de gênero, ela foi pioneira na defesa da causa abolicionista. Nesse sentido, para aproximá-la não só do público geral, mas também do público mais jovem, difundindo sua obra, objetivamos criar um jogo virtual a partir do conto “A escrava”, publicado em 1877 pela autora. Para tanto, utilizaremos a plataforma de desenvolvimento de jogos 2D, “Construct”. A ideia é transmitir conhecimento de forma simples e interativa, despertando a curiosidade nos usuários pela escritora, bem como por outras obras de autoria de mulheres.

Palavras-Chave: Jogos virtuais. Construct. Literatura de autoria feminina. A escrava. Maria Firmina dos Reis.

Instituição de fomento: Nenhuma