

“Enganos do bosque, desenganos do Rio”, de Sórora Maria do Céu: a criação de um jogo virtual a partir da plataforma *Construct*

Júlia Frangilo da Silva¹ ; Alandione José Pimentel da Silva² ; Arthur Teixeira Theodoro³; Paulo Henrique Ribeiro Oliveira⁴; Samuel Lima da Silva⁵; João Felipe Barbosa Borges (Orientador)⁶;
^{1,2,3,4,5} *Estudantes de Sistemas de Informação IFF Campus Itaperuna ; Professor Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*⁶
juliajufrangilo@gmail.com

Resumo

Quando pensamos no mundo acadêmico, especialmente no que diz respeito ao ensino de Literatura no Ensino Médio, raramente podemos nos lembrar de escritoras brasileiras antecessoras ao século XX, o que evidencia claramente a necessidade de promover a igualdade de gênero também na Literatura, uma vez que empoderar meninas e mulheres começa pela exposição a exemplos afirmativos. Seguindo esta esteira de pensamento, neste trabalho, propomos desenvolver um jogo digital baseado na obra de Sórora Maria do Céu: “Enganos do Bosque, desenganos do rio”, publicada em 1741. Como ferramenta de criação, será utilizada a plataforma *Construct*, um editor de jogos 2D baseado em HTML5, o qual permite uma criação rápida por meio do estilo arrasta e solta. No jogo, será explorada a viagem alegórica da alma vivida pela protagonista da novela: Peregrina. Esta embarca numa viagem à procura de uma vida eterna e recompensadora. No entanto, em seu caminho, irá se deparar com um conjunto de desafios que precisará ultrapassar para alcançar seu objetivo. Além do fato de contribuir para a divulgação desta escritora do Barroco ainda pouco conhecida, esperamos atrair a atenção dos jovens estudantes para a ampla lista de mulheres escritoras anteriores ao século XX por meio da linguagem tecnológica.

Palavras-Chave: Jogos virtuais. Construct. Literatura de autoria feminina. Barroco. Sórora Maria do Céu.

Instituição de fomento: Nenhuma.