

“O Voto Feminino”, de Josefina Álvares de Azevedo: gamlFFicando a literatura a partir do Construct 2

Gabriel Ferreira Moraes¹; Gabriel Silveira de Souza²; Marcelo Araujo Sant’Anna³;
Matheus Henrique Duarte⁴; Pedro Henrique Reis Rocha⁵; Rafael Duarte Manhães⁶;

Estudantes do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Fluminense

Campus Itaperuna^{1,2,3,4,5,6}

ferreiragabriel565@gmail.com

Resumo

A igualdade de gênero é considerada uma das bases para a construção de uma sociedade sustentável, livre de preconceitos e discriminação. Equidade é palavra-chave para que homens e mulheres sejam livres para fazer suas escolhas, sem quaisquer tipos de limitações ou proibições. No entanto, é perceptível que, na prática, a equidade entre os gêneros ainda não é uma realidade, e quando pensamos no passado essa divergência era ainda maior. Vide como exemplo o cenário construído na Literatura, em que escritoras anteriores ao século XX até hoje não são conhecidas e suas obras dificilmente são encontradas. Nessa esteira, o objetivo deste trabalho é dar visibilidade à literatura de autoria feminina, através da *gamificação* da peça teatral “O voto feminino” (1890), da escritora Josefina Álvares de Azevedo, a qual, já no fim do século XIX, destacava a importância do papel da mulher na sociedade, reivindicando o direito à educação e ao voto, por exemplo. Para a elaboração do jogo será utilizado o editor de jogos 2D “Construct 2”. Espera-se, com isso, além de promover a literatura de autoria feminina, tornando-a mais conhecida entre o público jovem, modificar o espaço literário, ainda hoje marcado pelo patriarcalismo estrutural que permeia a sociedade.

Palavras-Chave: Jogos virtuais. Construct 2. Literatura de autoria feminina. O voto feminino. Josefina Álvares de Azevedo.

Instituição de fomento: Nenhuma.