

GamIFFicando obras literárias de autoria feminina: “A casa dos Mortos”, de Júlia Lopes de Almeida

Bernardo Keoma Rodrigues dos Santos¹; Geraldo Lopes Filho²; Sávio Rodrigues de Oliveira³; João Felipe Borges (Orientador)⁴;

¹²³Estudantes do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna; ⁴Professor do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna
bernardokeoma@gmail.com

Resumo

É notória, a partir de um breve olhar sobre os manuais e livros didáticos de Literatura, a ausência de obras literárias de autoria feminina de séculos anteriores. Fator esse que, somado ao distanciamento entre a linguagem de obras do passado e a linguagem usada em nosso cotidiano na contemporaneidade, contribui significativamente para o silenciamento das mulheres no ensino de Literatura. Nessa esteira, com o intuito de levar a literatura feminina ao jovem do Ensino Médio e aproximá-lo linguisticamente do texto literário, esse trabalho tem, como objetivo central, a criação de um jogo virtual a partir do conto “A casa dos Mortos”, publicado em 1903 pela escritora Júlia Lopes de Almeida. Para a criação e desenvolvimento do jogo, será utilizada a plataforma “Construct”, uma *game engine* para criação de jogos digitais multiplataforma em 2D, baseados em HTML. Com isso, pretende-se não só romper com as barreiras linguísticas impostas pela distância temporal, como com as dificuldades de acesso e o escasso conhecimento, inclusive no meio acadêmico, de nossas escritoras. Nesse sentido, sob a crença de que toda mudança de percepção começa pela educação, esta proposta pode contribuir diretamente com uma das metas estabelecidas pela Organização das Nações Unidas na Agenda 2030 para um desenvolvimento sustentável, a saber: alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas.

Palavras-Chave: Jogos virtuais. Construct. Literatura de autoria feminina. A Casa dos Mortos. Júlia Lopes de Almeida.

Instituição de fomento: Nenhuma