

Leonardo Yudi – 010332013
Ricardo Henrique – 103182018
Juan Angelo – 001592012

RELATÓRIO FINAL
Projeto: Retextualização de Contos da Língua Inglesa

2019



Leonardo Yudi – 010332013
Ricardo Henrique – 103182018
Juan Angelo – 001592012

Trabalho apresentado à disciplina STHM do Colégio Eniac
aos professores Fernanda Lourenço e Guilherme Padovani.

Guarulhos
2019

DEDICATÓRIA

Dedicamos o projeto às pessoas que não se interessam por leitura, em especial aos jovens. Esperamos que com o jogo eles se interessem pelo assunto, e, assim, leiam o conto original. Também dedicamos aos deficientes visuais e suas instituições, para que eles entendam, de certa forma, o conto, já que no Brasil, não existem muitos livros em Braille.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos orientadores pedagógicos: Fernanda Lourenço, Guilherme Padovani e Luanna Shimada. Agradecemos também ao Colégio Eniac, por nos ceder todo o material necessário para a realização do projeto. Agradecemos, do mesmo modo, às bibliotecas localizadas na cidade de Guarulhos, por nos fornecer os dados que foram de suma importância para o desenvolvimento do projeto. Assim como agradecemos ao Media-lab do Colégio Eniac, por conceder a espaço e orientação na construção do jogo como um todo.

A falta de interesse pela leitura entre os jovens

Resumo: Levamos em consideração o fato do hábito de leitura estar diminuindo entre os jovens, uma pesquisa da revista Abril mostra que entre os jovens de 14 a 17 anos, a taxa de leitura caiu de 82% em 2007 para 61% em 2011, uma diferença de 21% em apenas 4 anos. Outra pesquisa feita pela NPD Group aponta que 82% dos jovens jogam vídeo games. Então, veio a ideia de retextualizar um conto inglês popular (“A Máscara da Morte Rubra”, Edgar Allan Poe) para a transformação em jogo, um jogo que tem como objetivo principal incentivar jovens a lerem. Mas, no processo, descobrimos a falta de recursos para leitura entre o meio dos deficientes visuais. Em uma pesquisa levantada pelo nosso grupo, em um total de 75 mil livros na maior biblioteca de Guarulhos, Monteiro Lobato, apenas 3%, cerca de 2360 livros, dessas obras estão em Braille. Então, pesquisamos sobre e adicionamos o recurso de audiodescrição em nosso jogo, e esperamos que nossos resultados tenham sido realmente efetivos.

Introdução: Segundo uma pesquisa do Instituto Paulo Freire, realizada com alunos em idade escolar, 63% dos jovens que participaram, não liam livros. Esse dado é preocupante, visto que a leitura é uma prática extremamente importante para o desenvolvimento humano. A fim de solucionar o problema, aguçando a curiosidade pela leitura, desenvolvemos um jogo baseado no conto norte-americano “A Máscara da Morte Rubra”.

O conto aborda a história fictícia do príncipe Próspero, que recolheu as pessoas nobres e trancou seu castelo quando uma doença assolou seu reino. Após seis meses, houve uma festa no castelo. Todos estavam felizes, dançando pelos sete salões do palácio, exceto pelos momentos em que o grande relógio na sala preta tocava. À meia-noite, um dos convidados se destacou por sua fantasia que lembrava a doença que assolava o reino. O príncipe perseguiu o convidado misterioso, mas acabou morrendo quando percebeu quem era a sua presa. A história acaba com todos os convidados morrendo ao som do relógio.

Nosso jogo começa após o fim da história, quando uma carta chega às mãos de um detetive, personagem controlado pelo jogador. Entrando no castelo, ele conhece um fantasma que o auxilia na missão de descobrir o que aconteceu naquele local.

Problema de pesquisa: O problema encontrado que nos motivou foi a falta de interesse dos jovens na leitura e pouca inclusão dos deficientes visuais nesse meio.

Objetivos:

Geral: Criar interesse na leitura, tanto do conto retratado no jogo como em livros no geral. E incluir a audiodescrição para ser possível que o público deficiente visual, alarmantemente ignorado em bibliotecas da cidade, jogue o jogo desenvolvido.

Específico:

- Incluir os deficientes visuais na literatura;
- Despertar o interesse dos jovens na literatura de Língua Estrangeira.

Métodos ou Procedimentos: Primeiramente pesquisamos e escolhemos o autor, no caso, Edgar Allan Poe, o conto escolhido foi a máscara da morte rubra. Após selecionarmos, começamos a ter aula de programação e desenho, logo depois, nós realizamos o roteiro e por último fizemos o jogo.

Materiais e Destinação:

- Material de consumo: Construct 3 e livro “The Complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe”.
- Material permanente: Computador.

Resultados:

As conclusões que chegamos com a realização das pesquisas são:

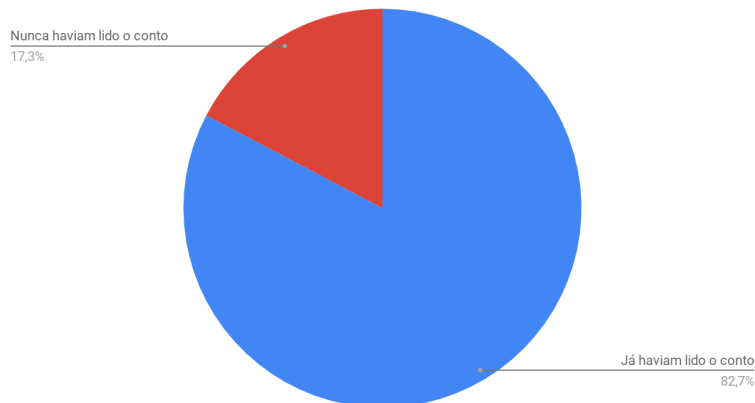
- Em uma pesquisa realizada com 52 alunos do nono ano do Colégio Eniac, antes de terem jogado nosso jogo, cerca de 17% não haviam lido o conto de

Edgar Allan Poe, “A Máscara da Morte Rubra”.

- Após terem jogado, uma segunda pesquisa foi feita entre os mesmos alunos, e revelou que cerca de 75% demonstrou interesse pelo conto.

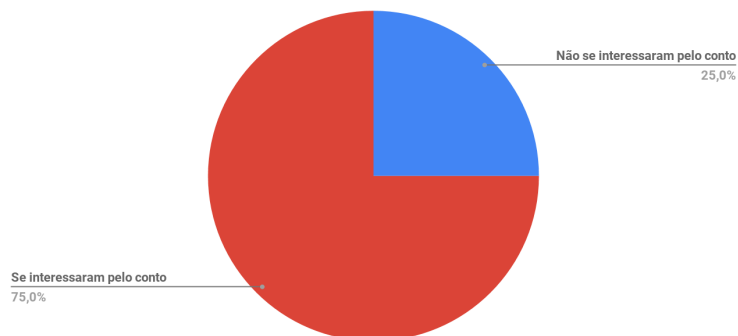
Com a finalidade de amenizar os problemas citados, iremos distribuir o jogo em escolas de baixa renda / especializadas em deficiência visual, de forma a trazer o conto para pessoas sem acesso e incentivar outros indivíduos a fazerem algo parecido.

Pesquisa realizada com 52 alunos do nono ano do Colégio Eniac



De acordo com esse gráfico, podemos perceber que, antes de jogar nosso jogo, 17,3% dos alunos do 9º ano do Colégio Eniac não haviam lido o conto.

Pesquisa realizada com 52 alunos do nono ano do Colégio Eniac após terem jogado o jogo



De acordo com esse gráfico, 79% dos alunos do nono ano do Colégio Eniac se interessaram pelo conto após jogar nosso jogo.



Esse gráfico mostra que, aproximadamente, apenas 3% dos livros nas bibliotecas de Guarulhos são em Braille. E isso é bem pouco comparado ao número de deficientes visuais em Guarulhos, 10 mil de acordo a prefeitura em 2017.

Esses dados foram recolhidos pelos integrantes do grupo, e nem toda biblioteca pode dar essa informação.

Considerações Finais:

Após concluirmos totalmente o projeto, aplicamos o jogo no Colégio Eniac, e esperamos que isso incentive os alunos a lerem. Também aplicaremos o jogo em escolas especializadas em deficientes visuais. Dessa forma levaremos a literatura de forma estimulativa e interativa aos jovens e deficientes visuais.

Referências:

GUIA DO ESTUDANTE. **Pesquisa aponta que jovens brasileiros estão lendo menos.** Disponível em:

<https://guiadoestudante.abril.com.br/universidades/pesquisa-aponta-que-jovens-brasileiros-estao-lendo-menos/>. Acesso em: 12 ago. 2019.

INSTITUTO PAULO FREIRE. **Formação para Professores e Equipes Técnicas.** Disponível em:

http://projetos.paulofreire.org:8080/jspui/bitstream/7891/4477/3/FIPF_2010_EA_03_004.pdf#page=25. Acesso em: 17 ago. 2019.

PAINEIRA USP. **Leitura entre jovens vai além dos cânones literários.** Disponível em:

<https://paineira.usp.br/aun/index.php/2018/12/13/leitura-entre-jovens-vai-alem-dos-canones-literarios/>. Acesso em: 21 ago. 2019.

POE, Edgar Allan; **The Complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe.** 1. ed. [S.l.]: Sterling, 2015