



SERTÃO PROFESSORAS(ES)

POLÍTICAS DE CURRÍCULO, QUALIFICAÇÃO DA FORMAÇÃO E TRABALHO DOCENTE

EIXO 01 - Currículo e Culturas Contemporâneas

SINGULAR E PLURAL? EIS A QUESTÃO: AS (IN)REFLEXÕES PRELIMINARES DE UMA ANÁLISE CONTRASTIVA DAS PERSPECTIVAS DE SERTÃO E O JOGO DIGITAL *ÁRIDA*

FREITAS, Marcelo Santos. UNEB
marfreitt@hotmail.com

GOMES, Antenor Rita Gomes. UNEB
antenorritagomes@gmail.com

O presente resumo traz os apontamentos e as primeiras impressões de uma pesquisa em andamento no Programa de Pós-graduação em Educação e Diversidade (PPGED/UNEB). O foco do estudo é realizar uma análise contrastiva no que diz respeito as visões de sertão, para isso, tomamos como referências duas concepções de sertão: a) a ideia formatada de sertão como aquilo que foi criado, publicizado, estereotipado e massificado (Sertão Singular); b) a percepção contemporânea de sertão que se pauta em constantes processos de transformação (Sertões Plurais). Para tal, estamos tomando como ponto de partida o *game Árida*, um jogo digital ambientado no século XIX, período em que ocorria a Guerra de Canudos. *Árida* traz em sua narrativa a história de aventura e sobrevivência de sua protagonista Cícera, uma menina, adolescente e preta no sertão seco e de terra rachada da Bahia. Com o esse estudo, percebemos que muitas narrativas, imagens e relatos relacionados ao sertão foram e ainda são construídos muitas vezes pelas mídias, sejam elas literárias, televisivas, jornalísticas, pelo teatro, música e pinturas a partir de elementos estereotipados que provocam preconceitos que estigmatizam o sertão, colocando o mesmo como espaço vazio e distante, sertão (de)marcado pelos aspectos geográficos da seca, sertão caricato do cabra macho, da “mulher macho, sim senhor!”, sertão do cangaço, vigário, bichos e cacto, da fome, do sol rachando e de ossadas de animais, do pau de arara e o êxodo rural, um sertão que historicamente ocultou as vivências e sabenças dos povos originários. Para ajudar a contrastar as visões de sertão, buscamos inspirações teóricas em autores como: Durval Muniz de Albuquerque Júnior (2011), ao abordar como a imagem do sertão, foi construída a partir de narrativas políticas, literárias e midiáticas, embasadas em elementos estereotipados e simplistas do sertão que ecoaram para significar o Sertão. Além disso, buscamos inspirações nos estudos de Gislene Moreira (2018) ao abordar novas representações dos sertões contemporâneos suas rupturas e continuidades; em Cláudia



SERTÃO PROFESSORAS(ES)

POLÍTICAS DE CURRÍCULO, QUALIFICAÇÃO DA FORMAÇÃO E TRABALHO DOCENTE

Vasconcelos (2012) ao apresentar o lugar da sertanidade na configuração das identidades do sertão. Esse estudo também é alicerçado em produções sobre jogos digitais, como em Lynn Alves (2008) que demonstra a importância e a potencialidade dos jogos como espaço de aprendizagem. Do ponto de vista metodológico tomamos como referência a pesquisa contrastiva como proposta por Roberto Sidnei Macedo (2018).

Palavras-Chave: Jogos Digitais; Sertão, Árida; Análise Contrastiva.

Referências

ALBUQUERQUE JR., Durval Muniz. **A invenção do Nordeste e outras artes**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ALVES, L. R. G., 2008. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. Educação, Formação & Tecnologias, Lisboa, 1 (2), 3-10. Disponível em: <<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58/38>>. Acesso em: 20 de agos. 2024.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Pesquisa Contrastiva e Estudos Multicasos**: da crítica à razão comparativa ao método contrastivo em ciências sociais e educação. Edufba, 2018.

MOREIRA, Gislene. **Sertões contemporâneos**: rupturas e continuidades no semiárido. Salvador: Eduneb; Edufba, 2018.

VASCONCELOS. Claudia Pereira, **Ser-tão baiano**: o lugar da sertanidade na configuração da identidade baiana.2012