



EIXO 9: CULTURAS, ARTES E EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO E NO TRABALHO DOS PROFESSORES

ENTREVISTA INTERATIVA COMO DISPOSITIVO METODOLÓGICO: PAVIMENTANDO CAMINHOS PARA INTER-AÇÕES SENSÍVEIS

Rafaela Sousa Guimarães

UFBA

E-mail rafaelasousaguimaraes1@gmail.com

Marta de Souza França

IFBA

E-mail marta.franca@ifba.edu.br

Lúcia Gracia Ferreira

UESB

E-mail lucia.trindade@uesb.edu.br

Resumo

Explicitamos nesse ensaio, um caminho metodológico autoral, constituído por Ferreira e França (2023). O dispositivo apresenta uma autenticidade na re-invenção da pesquisa qualitativa em Educação, no que corresponde às entrevistas com professoras(es) da Educação Básica em dois recentes estudos de doutoramento (França, 2024; Guimarães, 2025), no estado da Bahia. A Entrevista Interativa-EI supera uma lógica convencional, envolvendo a pesquisadora e as companheiras(os) de pesquisa, de corpo inteiro numa cena interativa. A EI é pavimentada pelo entrelace epistemológico às concepções de Ludicidade e da Razão Sensível (Maffesoli, 2005) na interface da Educação (Luckesi, 2018; D'Ávila, 2022). Ademais, os estudos da Pesquisa (Auto)biográfica (Josso, 2010; Delory-Momberger, 2009) impulsionaram a elaboração desse dispositivo, somados às concepções de Entrevista Narrativa (Jovchelovitch; Bauer, 2010), Entrevista Biográfica (Delory-Momberger, 2012) e da Entrevista Reflexiva (Szymanski, 2011). Anunciamos que a Entrevista Interativa (Ferreira; França, 2023, 2025) tem o caráter inovador, por reconfigurar o sentido de entrevista, conduzindo uma participação cri(ativa) das(os) protagonistas. Conforme as autoras, a EI tende a envolver os sujeitos através de linguagens sensíveis, seja mediante jogos, brincadeiras ou atividades artísticas e culturais, utilizando objetos/artefatos, de modo a construir uma cena interativa, capturar



e envolver os sujeitos, revistando nas memórias as trajetórias pessoais-profissionais e validando a aspectos subjetivos. Nesse cenário, emerge o problema de pesquisa: de que modo as estratégias de interação adotadas na Entrevista Interativa-EI pode se apresentar como caminhos metodológicos autênticos e criativos em pesquisas com professoras(es) da Educação Básica? Para tanto, o objetivo assim se anuncia: apresentar de que modo as estratégias de interação adotadas na Entrevista Interativa-EI pode se apresentar como caminhos metodológicos autênticos e criativos em pesquisas com professoras(es) da Educação Básica. Como travessia metodológica, as pesquisas são de abordagem qualitativa, de caráter fenomenológico, ancoradas em pressupostos teórico-metodológicos da Pesquisa (Auto)biográfica. Ambas as Entrevistas Interativas foram realizadas individualmente, utilizando como estratégias de interação: o Jogo da Amarelinha e o Jogo da Trilha. As(os) companheiras(os) da pesquisa foram professoras(es) da Educação Básica (Anos Iniciais do Ensino Fundamental) Educação Básica, Técnica e Tecnológica (Ensino na graduação) que colaboraram com os estudos de Tese, emergindo sobre diálogos e reflexões que tiveram como eixo condutor: o Desenvolvimento Profissional Docente em interface com a Ludicidade/*experiência*. As estratégias adotadas nas pesquisas de doutoramento, são conduzidas por seus objetos de estudos que orbitam em torno do Desenvolvimento Profissional Docente-DPD (Marcelo Garcia, 2009; Ferreira, 2023) e da Ludicidade (Luckesi, 2018). Anunciamos que ambas as estratégias (Jogo da Amarelinha e o Jogo da Trilha) valeram-se da arquitetura de um cenário, tendo o Baú como elemento central, pois o mesmo é considerado como um artefato social que comumente representa o lugar onde guardamos coisas especiais/memórias. No Jogo da Amarelinha, o Baú foi o “guardador” das pedrinhas que representavam as(os) colaboradoras(es) da pesquisa; no Jogo da Trilha, o Baú também teve a representação de guardar os objetos/artefatos que estimulassem as memórias narrativas das professoras. Para compor as entrevistas foram pensados/separados objetos-estímulos, não só representativos da docência. No Jogo da Trilha: agenda, livros, cadeado e chave, bonecas, pião, aparelho de som, flores, envelope vazio, lanterna [etc.]; no Jogo da Amarelinha: régua, compasso, borracha, lápis, giz de cera, aquarela, cadeado, chave, fita métrica, nariz de palhaço, ampulheta, óculos, envelope, cartilha do IFBA sobre previdência e aposentadoria, pen drive [etc.]. Como desmembramento a



presença do tapete também possui grande relevância, pois compõe as cenas interativas, a saber: o tapete-personagem do Jogo da Amarelinha e o tapete/jogo do Jogo da Trilha. O primeiro não foi marcado por números, deixando as(os) colaboradoras(os) à vontade para se movimentar no espaço. Durante o Jogo da Amarelinha, as(os) participantes depositavam os objetos escolhidos em cada quadrada, representando as etapas da trajetória pessoal-profissional, mobilizando as lembranças que orbitaram no campo da profissão docente, desde a infância à fase adulta. A jogada das(os) docentes iniciava-se no momento da pedra escolhida, a qual poderia ser/não ser lançada e os objetos selecionados poderiam ser ou não depositados em quadrantes, sem interferências da pesquisadora na escolha das quantidades de objetos e sem imposição de sequência. No Jogo da Trilha, a estrutura do tapete/jogo apresentava 10 casas para caber o boneco [representação das professoras], tendo a palavra saída [as professoras deveriam iniciar o jogo] e chegada [encerramento do jogo], cada casa foi numerada numa ordem crescente de 01 a 10. O boneco foi construído a fim de dar maior mobilidade às professoras durante a entrevista, e não fizemos uso do dado [comumente utilizado no jogo], a fim de deixar as professoras à vontade para escolherem a numeração/casa que iriam dar a partida. Em cada casa escolhida, era possível responder as perguntas feitas pela pesquisadora sobre a constituição da docência e seu Desenvolvimento Profissional Docente. Anunciamos que as estratégias de interação narradas, traduzidas em arquiteturas de interação criativas, não apenas promovem um outro modo de entrevistar, mas também um envolvimento mais ativo entre pesquisadoras e colaboradoras(es), transcendendo as estruturas tradicionais. Desse modo, acreditamos que a EI, como dispositivo de formação, potencializa imersões mais sensíveis, que mobilizam movimentos reflexivos quanto à desenvolvimento pessoal-profissional docente, colocando corpo-mente integrados, dispostos e abertos. Por fim, acreditamos que a Entrevista Interativa pavimenta novos caminhos investigativos, tendo como delineamento uma autenticidade da dialética de entrevistas, com vistas à produção de dados e alcance de objetivos das teses de doutoramento, estabelecendo uma relação mais próxima, sensível e criativa entre pesquisadoras(es) e colaboradoras(es).

Palavras-chave: Entrevista Interativa. Estratégia de Interação. Autenticidade.



Referências

D'ÁVILA, Cristina. **Didática do Sensível**: Contribuições para a Didática na Educação Superior. São Paulo: Cortez, 2022.

DELORY-MOMBERGER, Christine. Abordagens metodológicas na pesquisa biográfica. **Revista Brasileira de Educação**. v.17 n.51 set-dez, 2012.

FERREIRA, Lúcia Gracia; FRANÇA, Marta de Souza. Entrevista Interativa: um ensaio para desenhar o instrumento. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**. Itapetinga, v. 04, n. 11, p. 1-25, jan./dez. 2023.

FERREIRA, Lúcia Gracia; FRANÇA, Marta de Souza. Autobiografia, histórias de vida e entrevista interativa: fundamentos teórico-metodológicos promissores à formação de professores. **Revista Pesquisa Qualitativa**, São Paulo (SP), v. 13, n. 35, p. XX-XX, mês. 2025. (NO PRELO).

FRANÇA, Marta de Souza. **Desenvolvimento Profissional Docente de não licenciadas(os) de um SerTão do IFBA**: rastreando possíveis condições de docência em ludicidade. 2024. 321 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2024.

GUIMARÃES, Rafaela Sousa. **Tecituras Lúdicas**: uma Inter-Relação entre a Ludicidade e o Desenvolvimento Profissional Docente de Professoras dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. 2025. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2025.

JOSSO, Marie Christine. **Experiência de vida e formação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

JOVCHELOVITCH, Sandra; BAUER, Martin. Entrevista Narrativa. In: BAUER, Marin; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. Petrópolis: Vozes; 2010, p. 90-113.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Brincadeiras, jogos e ludicidade. In: D'ÁVILA, Cristina; FORTUNA, Tânia Ramos. **Ludicidade, Cultura Lúdica e Formação de Professores** (Orgs.). Curitiba: CRV, 2018. p. 135-142.

MAFFESOLI, Michael. **Elogio da razão sensível**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

SZYMANSKI, Heloisa. Entrevista Reflexiva: um olhar psicológico sobre a entrevista em pesquisa. In: SZYMANSKI, Heloisa. **A entrevista na pesquisa em educação**: a prática reflexiva. 4. ed. Brasília: Liber Livro Editora, 2011. p. 9-64.