COMUNICAR ATRAVÉS DA IMAGEM: EXPLORANDO A CATEGORIA DO BRINCAR NO QUILOMBO URBANO DA LIBERDADE POR MEIO DO MÉTODO DE *PHOTOVOICE*

Lucas Martins Leite[1], Camila Andrade dos Santos[2], Ivana Oliveira Maia[3]

Resumo:

Este projeto se propôs pesquisar e avaliar, por meio do método de *photovoice*, a percepção das crianças do Quilombo Urbano da Liberdade sobre a categoria do Brincar. Teve por objetivo viabilizar que as crianças, sujeitos de pesquisa, pudessem produzir material fotográfico que represente seu cotidiano, no contexto da brincadeira no espaço público, por meio de registro com câmeras fotográficas semi-profissionais. A partir do material produzido e em discussão (elicitação) com as crianças, buscamos apreender dados sobre estas representações, sobre seu direito à cidade e a sua relação com o meio urbano e com as outras crianças.

Palavras-chave: Quilombo Urbano da Liberdade; direito à cidade; planejamento urbano; equipamentos lúdicos; brincar

Financiamento: Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão – FAPEMA/Instituto Federal do Maranhão - IFMA

Introdução:

O brincar é uma atividade inerente ao ser humano. É através das diversas formas desta atividade que a criança se desenvolve física e cognitivamente. O brincar é também uma forma de socialização. É no espaço de brincadeira que se aprende, desde cedo, a mediar conflitos, por exemplo. Há, na literatura, várias teorias e estudos sobre o brincar, como conceito. Mas o que pensam as próprias crianças sobre o que é o brincar? E, mais especificamente, o que pensam as crianças sobre essa atividade em um local periférico, como os bairros que compreendem o Quilombo Urbano da Liberdade, cujas políticas públicas de planejamento urbano são escassas. Onde são escassos os ambientes propícios para o desenvolvimento desta atividade e, finalmente, onde a rua serve de espaço para

[1] Estudante do curso técnico em Comunicação Visual IFMA/Campus Monte Castelo; mlucas@acad.ifma.edu.br
[2] Me.; Professora do IFMA Campus Monte Castelo; camila@ifma.edu.br
[3] Me.; Professora do IFMA Campus Monte Castelo; ivana@ifma.edu.br

que a cultura da brincadeira aconteça. É neste contexto e, a partir da produção de imagens pelas próprias crianças, que buscaremos respostas à estas perguntas.

Aliar o ensino, por meio do estudo da fotografia, à pesquisa, por meio deste projeto é o ponto de partida para este estudo que busca intervir em uma realidade que está à margem, proporcionando, também, por meio de um viés extensionista, oportunizar o aprendizado, pelas crianças, das técnicas de fotografia. As crianças retrataram, por meio do projeto, um universo que lhes é íntimo: o brincar. É a partir destas representações que interpretaremos, junto com eles, o que entendem sobre brincadeira e o que esta atividade significa para eles.

1. O Bairro da Liberdade

A escolha do *locus* de pesquisa deu-se por ser uma região localizada no entorno do IFMA Campus Monte Castelo, além de representar um espaço de grande importância histórica e sócio-cultural. Embora o Bairro da Liberdade carregue um certo estigma por localizar-se num bairro considerado de periferia, abriga uma grande quantidade de organizações culturais e da sociedade civil além de projetos como o Instituto Iziane que fomenta a inclusão para crianças e jovens por meio da prática do basquete.

A formação do bairro deu-se pela ocupação dos espaços em torno das fábricas e pelo fluxo de embarque e desembarque de pessoas e matéria-prima vindos do interior, através dos pequenos portos nas margens do rio Anil (Assunção, 2017). Grande parte dos moradores advém da Baixada Maranhense. Com a construção do Centro de Lançamento de Alcântara, muitos moradores da região, oriundos de comunidades quilombolas, foram expulsos de suas terras, acabando por migrar também para a Liberdade. Esses fatores contribuíram para que o bairro se tornasse o maior conglomerado urbano de população negra na cidade. (Santos, 2003) Por essa razão e também a partir de lutas de movimentos sociais, torna-se o primeiro Quilombo Urbano do estado do Maranhão: o Quilombo da Liberdade.

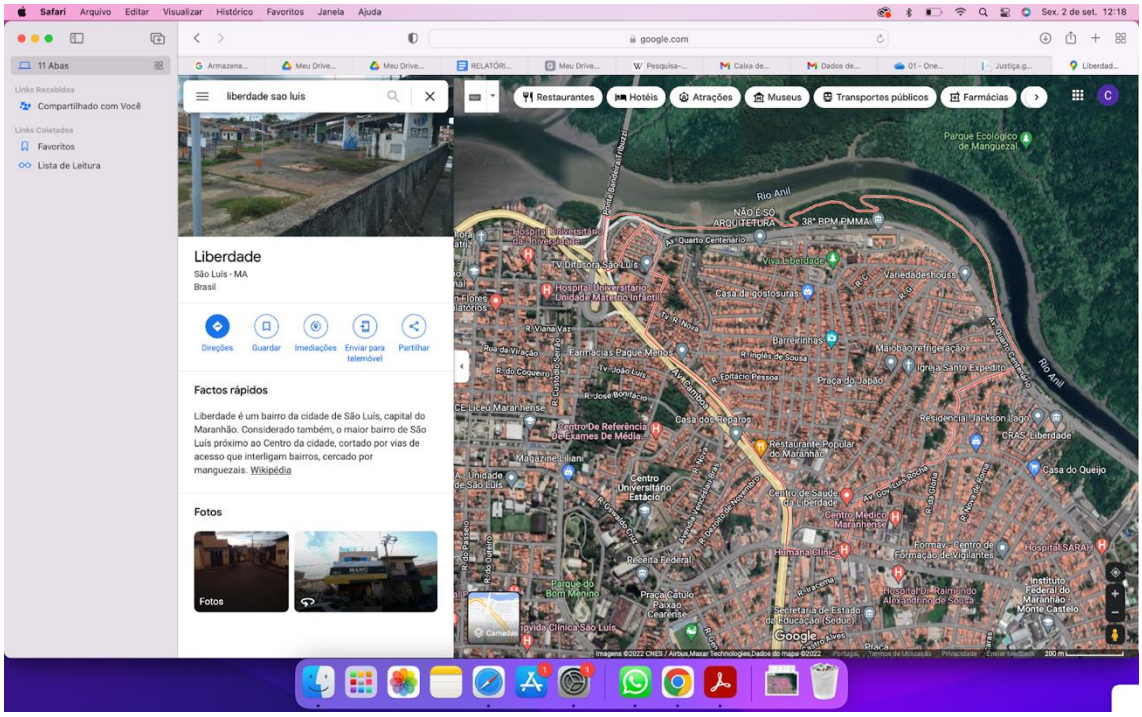


Figura 01: Região do Bairro da Liberdade demarcada no google maps. Os autores, 2022

2. Brincar: ação lúdica fundamental, contribuidora do desenvolvimento cognitivo, motor e social.

O brincar figura como tema central desta pesquisa que busca estudá-lo, através do ponto de vista dos sujeitos de pesquisa: as crianças, por meio de uma ferramenta que produz imagens gráficas: o *photovoice*.

O ser humano aprende a avaliar e a correr riscos, cair e levantar, se machucar e curar desde cedo, na interação com o ambiente. Garantir à criança o brincar ao ar livre é proporcionar uma variedade de situações em que terá a autonomia de escolher os riscos que quer correr, gerenciá-los e aprender sobre eles. E, dessa forma, chegarão à vida adulta mais preparados e resilientes, capazes de lidar com as adversidades da vida.

As possibilidades educacionais ultrapassam os muros da escola em tempo, espaço e forma. A educação formal já não é a única forma e a única fonte educativa pois o aprender é parte do participar da vida cotidiana (SIMIANO, 2014). “Nesse contexto, a cidade, através dos seus espaços públicos, também é um espaço educativo, pois desempenha importante papel na construção das sociabilidades, visto que é aí que o ser humano vivência e exercita sua dimensão social. Quando convive com o outro de forma ativa, ele aprende”.

Uma das formas de se relacionar e também de aprender é o ato de brincar. “Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento social, físico, intelectual e afetivo; é através das

atividades lúdicas que a criança desenvolve a expressão oral e corporal, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento" (BARANITA, 2012)

3. Photovoice: A imagem quando comunica

A fotografia é um recurso visual muito utilizada para diversos fins. No contexto da formação do Técnico em Comunicação visual, curso ofertado pelo campus Monte Castelo do IFMA, a fotografia é ferramenta e recurso indispensável para a criação dos designs e peças gráficas.

No âmbito da pesquisa na área, a fotografia é um recurso também de obtenção de informações, por meio de métodos como a foto-elicitação, cartões de imagens e, como sugerimos neste projeto, o *photovoice*.

O Photovoice é uma ferramenta de pesquisa bastante difundida que objetiva coletar informações dos sujeitos de pesquisa a partir de fotografias que eles próprios produzem. Diz respeito a convidar o participante para documentar, por meio da fotografia, aspectos de sua vida, proporcionando ao designer uma percepção visual auto-relatada sobre os comportamentos e prioridades do participante (Marting & Hanington, 2012, p. 134).

Esta pesquisa teve por objetivo apreender, identificar e avaliar, a partir do método do *photovoice* aplicado com crianças do ensino fundamental do Quilombo Urbano da Liberdade, a categoria do brincar, os espaços de brincadeira, e os brinquedos no ambiente urbano público

5. Materiais e métodos

Este projeto de pesquisa ação participativa, documentada e problematizada fez uso do método do *photovoice*, por meio de câmeras fotográficas semi-profissionais.

O projeto iniciou com a identificação dos sujeitos de pesquisa. O projeto envolveu 10 crianças, sendo 4 meninas e 6 meninos de 8 a 13 anos. A partir de sua concordância em participar do projeto, bem como de seus pais e responsáveis, recolhemos os termos e autorizações devidas. Em um primeiro momento, realizaremos um *workshop* para explicar as etapas de realização do projeto e instruções sobre fotografia, bem como identificar, junto as crianças, quais perguntas de pesquisa é que queremos que sejam respondidas através do registro fotográfico. Foram disponibilizadas entregues, às crianças, câmeras fotográficas semi-profissionais. Após a aplicação do método do *photovoice* entre a equipe e as crianças, as câmeras foram recolhidas, as fotografias

classificadas e o retorno à comunidade com as imagens para o *workshop* de análise e interpretação das imagens com as crianças (elicitação).



Figura 02 - Pesquisador orientando sobre fotografia. Os autores, 2022

6. Atividades realizadas

1. Contato com a associação dos remanescentes quilombolas do bairro da Liberdade que nos cedeu sua Sede para realizar as ações e nos colocou em contato com os pais das crianças sujeitos de pesquisa;
2. Aplicação do Termo de assentimento com as crianças e consentimento dos pais e responsáveis para participar na ação de pesquisa;
3. Workshop de fotografia com as crianças. Neste workshop, foram usadas câmeras fotográficas semiprofissionais. Às crianças foram distribuídas, pela equipe de pesquisa, máscaras descartáveis e álcool em gel;
4. Intervalo para o lanche disponibilizado pela equipe de pesquisa;
5. Visita de campo pelo bairro guiada pelas crianças passando pelo Viva da Liberdade, Parque temporário pago Instituto Iziane Gama, Área de parque Infantil amarelo, Campo de Futebol amador, Pista de Skate, quadra, Área de parque infantil amarelo.
6. Registro fotográfico, pelas crianças, dos espaços e equipamentos lúdicos por elas utilizados no bairro.
7. Organização do material coletado e retorno à comunidade;
8. Reunião com as crianças para discutir, com base nas fotografias por elas tiradas, sobre os locais de brincadeira no bairro. O diálogo se dará por meio de entrevista

semiestruturada uma vez que as fotos é que guiarão o diálogo. Os temas giram em torno do que eles pensam sobre a qualidade dos equipamentos, localização, aspectos formais e estéticos além da manutenção.

9. Mapeamento do percurso realizado durante a visita técnica.

7. Resultados e discussões

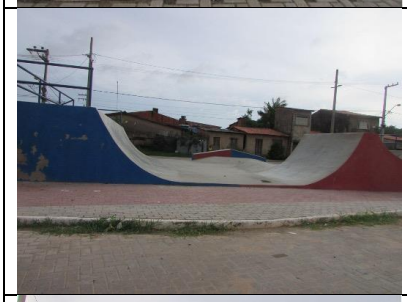
A percepção geral das crianças coletadas durante as falas, é de que as áreas de lazer estão degradadas e os equipamentos sem manutenção. Segundo eles, houve uma falta de planejamento na instalação dos equipamentos, uma vez que, por influência do mar, o material que é constituído de ferro, se oxida, fazendo com que os brinquedos quebram rapidamente.

Segundo as crianças, os locais de brincadeira são importantes. Eles brincam nas ruas de com uma infinidade de brincadeiras, mesmo dividindo com os carros esses espaços estreitos, mas também se dirigem aos locais onde estão instalados os parques. Os parques se caracterizam pelos equipamentos tradicionais, feitos de ferro. Mesmo assim, as crianças fazem uso deles.

Através do método do *photovoice*, em que as crianças puderam registrar por meio de câmeras fotográficas os seus espaços de brincar durante a visita técnica pelo bairro, foram capturadas algumas imagens mostradas na tabela 01.

Tabela 01 – Registros das crianças com indicação de autoria e idade

	Gangorra, escorregador e outros brinquedos azuis. J. D., 10 anos
	Amarelinha azul e uma área azul, para jogos. J. D. 09 anos

	Brinquedos amarelos, sendo escorregador, balanço e treta-treta. T. S., 11 anos
	Áreas para exercícios e lixo amontoado. K. L., 10 anos
	Brinquedos azuis. K. L., 10 anos
	Pista de skate. K. S., 10 anos
	Escada para área de skate. J. M, 12 anos
	Escorregador amarelo. J. M, 12 anos

	Pequeno campo de futebol de areia, entre duas pistas. E. P., 9 anos

8. Conclusões

Com o final da pesquisa, reunimos um conjunto de imagens produzidas pelas próprias crianças além de um material, em forma de texto, sobre o que elas quiseram representar por meio das imagens. A pesquisa resultou em informações sobre o Bairro da Liberdade (que faz parte do Quilombo Urbano da Liberdade), sobre o cotidiano, sobre as relações, sobre os significados daquele contexto para as crianças. O projeto resultou em mais valia para os sujeitos de pesquisa envolvidos, uma vez que, através do projeto, as crianças puderam ter contato pela primeira vez com uma máquina fotográfica, entendendo como de dá seu funcionamento e apreendendo algumas técnicas de fotografia. O projeto produziu, também, dados que podem ser usados, posteriormente, por outros pesquisadores sobre o bairro da Liberdade, sobre a metodologia de *photovoice*, sobre o brincar, sobre infância e sobre a comunicação visual por meio de fotografias, além de nos ter possibilitado o entendimento do que é importante para essas crianças em termos de apropriação dos espaços públicos de seus lugares para o brincar.

Referências bibliográficas:

Assunção, A. V. L. L. *"Quilombo Urbano", Liberdade, Camboa e Fé em Deus: Identidade, festas, mobilização política e visibilidade na cidades de São Luís.* Dicponível em <https://www.ppgcspa.uema.br/wp-content/uploads/2018/11/QUILOMBO-URBANO"-LIBERDADE-CAMBOA-E-FÉ-EM-DEUS-IDENTIDADE-FESTAS-MOBILIZAÇÃO-POLÍTICA-E-VISIBILIDADE-NA-CIDADE-DE-SÃO-LUÍS-MA.pdf> Contulta em 15 ago 2022

BARANITA,, I. M. D. C.. A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança. Tese de doutorado. Lisboa: 2012

FLORES, Gian Luca Motta, et al. Design Participativo no Ensino Médio: Desenvolvimento de um Jogo Auxiliar ao Processo de Ensino. In: Anais dos Workshops

do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2017. p. 1324.BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. Florianópolis: Blücher, 2011.
COHN, C. Antropologia da criança. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
HART, R. A., & Centre, U. I. C. D.. Children's Participation: From Tokenism to Citizenship. UNICEF International Child Development Centre: 1992
Martin, Bella; Hanington, Bruce. Universal Methods of Design: 100 Ways to research complex problems, develop innovative ideas, and effective solution. Rockport, Beverly, 2012.
Neto, C.. Jogo na criança & desenvolvimento psicomotor. Faculdade de Motricidade Humana, Universidade Técnica de Lisboa: 2017
Photovoice Manual. A guide to designing and running participatory photography projects. Disponível em <www.photovoice.org> consultado em 22 de março de 2021.
Santos, J. M. M. (2003). Terras de quilombo: uma dívida histórica. Associação Brasileira de Antropologia (Documentário audiovisual)
SIMIANO, M. Cidade Amiga da Criança: Um estudo sobre os espaços públicos de brincadeira para a infância na cidade de Tubarão, Dissertação de mestrado. Universidade do Sul de Santa Catarina. Meio Impresso, tubarão: 2014.