

ENTREVISTA INTERATIVA: UM ENSAIO PARA DESENHAR O INSTRUMENTO

INTERACTIVE INTERVIEW: A TEST TO DESIGN THE INSTRUMENT

ENTREVISTA INTERACTIVA: UNA PRUEBA PARA DISEÑAR EL INSTRUMENTO

Lúcia Gracia Ferreira¹ <https://orcid.org/0000-0003-3655-9124>
Marta de Souza França² <https://orcid.org/0000-0002-9135-7106>

¹ Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – Itapetinga, Bahia, Brasil;
lucia.trindade@uesb.edu.br

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Feira de Santana, Bahia, Brasil;
martatinta@gmail.com

RESUMO: O presente estudo objetiva ensaiar um caminho autoral para realizar aproximações dialógicas, reflexivas e criativas através de uma gramática outra para produção de conhecimento, a qual denominamos de Entrevista Interativa (EI). Para tanto, apresentamos concepções teórico-metodológicas que subsidiaram o desenvolvimento desse instrumento de investigação e de formação, através de estudos da fenomenologia, das pesquisas qualitativas e dos estudos sociológicos. Além disso, enquanto dispositivo de formação, alicerçado em bases epistemológicas que valorizam a subjetividade, o entendimento é de que se faz necessário elaborar uma estratégia de interação. Nela devem ser desenhados caminhos para promover estímulos no corpo e na mente das(os) pesquisadas(os), deslocando o ato de entrevistar do lugar de pergunta-resposta e dando-lhe contornos sensíveis, de modo a constituir materialidade ao entendimento da adjetivação “Interativa”. A EI opera uma estratégia aberta, flexível, criativa e situada histórico culturalmente, imprimindo um caminho singular e autêntico, para que cada pesquisador(a) possa conduzir a entrevista, adotando laços simbólicos e semânticos entre companheiras(os) de pesquisa e o objeto de estudo anunciado. Assim, a EI estimula a participação e se apresenta como alternativa dotada de autenticidade de dispositivo de interação-formação, apontando condicionantes possíveis para multiplicarmos procedimentos em pesquisas qualitativas.

Palavras-chave: Entrevista Interativa; Dispositivo de formação; Instrumento.

ABSTRACT: The present study aims to test an authorial path to carry out dialogical, reflective and creative approaches through another grammar for knowledge production, which we call Interactive Interview (IE). To this end, we present theoretical-methodological concepts that supported the development of this research and training instrument, through scholars of phenomenology, qualitative research and sociological studies. Furthermore, as a training device, based on epistemological bases that value subjectivity, the understanding is that it is necessary to develop an interaction strategy. In it, paths must be designed to promote stimuli in the body and mind of those being researched, moving the act of interviewing from the place of question-answer and giving it sensitive contours, in order to constitute materiality to the understanding of the adjective “Interactive.” EI operates an open, flexible, creative and culturally situated historical strategy, creating a unique and authentic path so that each researcher can conduct the interview, adopting symbolic and semantic ties between research

companions and the object of research announced study. Thus, EI encourages participation and presents itself as an authentic alternative for an interaction-training device, pointing out possible conditions for multiplying procedures in qualitative research.

Keywords: Interactive Interview; Training device; Instrument.

RESUMEN: El presente estudio pretende ensayar un camino autoral para realizar abordajes dialógicos, reflexivos y creativos a través de otra gramática para la producción de conocimiento, a la que denominamos Entrevista Interactiva (EI). Para eso, presentamos conceptos teórico-metodológicos que sustentaron el desarrollo de este instrumento de investigación y formación, a través de estudios de la fenomenología, de la investigación cualitativa y de los estudios sociológicos. Además, como dispositivo de formación, fundamentado en bases epistemológicas que valoran la subjetividad, se entiende que es necesario desarrollar una estrategia de interacción. En él se deben diseñar caminos para promover estímulos en el cuerpo y la mente de los investigados, trasladando el acto de entrevistar del lugar de pregunta-respuesta y dándole contornos sensibles, con el fin de constituir materialidad a la comprensión del adjetivo “Interactivo”. La EI opera una estrategia histórica abierta, flexible, creativa y culturalmente situada, creando un camino único y auténtico para que cada investigador pueda realizar la entrevista, adoptando vínculos simbólicos y semánticos entre los compañeros de investigación y el objeto de estudio anunciado. Así, la EI fomenta la participación y se presenta como una auténtica alternativa de dispositivo de interacción-formación, señalando posibles condiciones para multiplicar procedimientos en la investigación cualitativa.

Palabras clave: Entrevista Interactiva; Dispositivo de formação; Instrumento.

Vamos ter que nos reconfigurar radicalmente para estarmos aqui. E nós ansiamos por esta novidade, pois ela é capaz de nos surpreender. Terá o sentido da poesia de Caetano Veloso na música “Um Índio”: nos surpreenderá pelo óbvio. De repente, vai ficar claro que precisamos trocar de equipamentos. E – surpresa! – o equipamento que precisamos para estar na biosfera é exatamente nosso corpo (Krenak, 2020a, p. 45).

Introdução

O trecho acima transcrito nos inspirou a construir caminhos dialógicos sobre a reconfiguração de um instrumento adotado com frequência nas pesquisas de dados qualitativos: a Entrevista. É fato que Krenak (2020a) não está se referindo diretamente à produção de dados científicos. Ele fala sobre como (não) produzimos a vida na Terra. Mas, como produtoras de sentidos em dimensões análogas, estreitamos relações simbólicas entre a sua defesa para o adiamento do fim do mundo, “trocando de equipamentos” e, a nossa, por outra gramática na produção de conhecimentos.

Para este autor, é urgente reconfigurarmos as formas de coexistir no mundo e tal reconfiguração acontece quando trocarmos de equipamento e: “*surpresa! – o equipamento que precisamos para estar na biosfera é exatamente nosso corpo.*”. Para nós, é igualmente urgente (re)inventar outra maneira para produzir conhecimentos, outros modos de fazer ciência, multiplicando procedimentos metodológicos e/ou reconfigurando os que já temos à

disposição à luz de pressupostos fenomenológicos (Husserl, 1999; Larrosa, 2022; Huizinga, 2001; Galeffi, 2009). E surpresa! Deixar que o corpo tome a cena durante o ato de (entre)vistar e isso significa criar estratégias para mobilizar linguagens e potencializar mobilidades de sentidos produzidas pelo/com o corpo, superando o modelo convencional de pergunta-resposta.

Segundo Certeau (2009), estamos imersos na cotidianidade e somos capazes de reinventar o cotidiano, pois cotidiano é criação. Rumo à essa criação/outra gramática para proceder qualitativamente nas pesquisas, nossa intenção é pensar sobre o instrumento entrevista como dispositivo de formação, adornado por dinâmicas, jogos, atividades lúdicas (Huizinga, 2001) ou Atividades Potencialmente Lúdicas (APL) (Mineiro, 2021). Assim, durante o encontro, espaço onde a narrativa toma forma, as(os) participantes podem ser convidadas(os) a (inter)agir, movendo mente e corpo, ativando outros sentidos, (re)construindo e/ou se permitindo acessar outras linguagens.

Esse artigo é um ensaio sobre a concepção de um instrumento de pesquisa, a qual denominados Entrevista Interativa (EI). Nesse sentido, tomamos como base pressupostos epistemológicos da abordagem qualitativa (Fraser; Gondim, 2004; Szymanski, 2011; Mineiro; Silva; Ferreira, 2022). Tem como objetivo apresentar um caminho autoral para realização de entrevistas individuais semiestruturadas e/ou abertas, deslocando o ato de entrevistar do lugar de pergunta-resposta e dando-lhe contornos sensíveis, de modo a constituir materialidade ao entendimento da adjetivação “Interativa”. Num exercício da práxis, promover aproximações dialógicas, reflexivas e criativas no desenvolvimento da pesquisa qualitativa, valorizando dimensões subjetivas. Para além de instrumento de produção de dados, consideramos a EI como instrumento de “produção de vida”, que contribui na produção de sentidos em vários espaços de interação-formação.

Para efeito de compreensão, inicialmente apresentaremos contornos epistemológicos e metodológicos assumidos para concebermos a Entrevista Interativa e no segundo momento apresentaremos estratégias de interações, descrevendo uma já desenvolvida numa pesquisa de doutoramento em Educação através do jogo da Amarelinha e artefatos que compuseram o jogo na cena interativa.

Bases epistemológicas e metodológicas que sustentam a concepção de entrevista interativa

Em configurações clássicas, os estudos afirmam que o ato de entrevistar em pesquisas qualitativas não só privilegia a fala de atores e atrizes sociais, mas também permite que tenhamos acesso às percepções e compreensões, construídas sobre contextos/fenômenos sociais que (as)os atravessam (Fraser; Gondim, 2004). Porém, é preciso considerarmos que não há relação de obrigatoriedade entre as pesquisas de cunho qualitativo e o instrumento entrevista.

Dito isto, corroboramos com Duarte (2004) que ao elegermos esse tipo de abordagem há múltiplas possibilidades para o estabelecimento de interações na promoção de diálogos profícuos que possibilitem pesquisar e compreender determinados contextos, sendo a entrevista, uma delas. Por outro lado, a entrevista dentro desses contornos nos interessa, uma vez que tem como premissa deslocar atuações e promover protagonismo entre entrevistador(a) e entrevistado(a), posto que:

A entrevista em pesquisa qualitativa procura ampliar o papel do entrevistado ao fazer com o que o pesquisador mantenha uma postura de abertura no processo de interação, evitando restringir-se às perguntas pré-definidas, de forma que a palavra do entrevistado possa encontrar brechas para sua expressão (Fraser; Gondim, 2004, p. 145).

Segundo as autoras supracitadas, esse instrumento de interação pode ser organizado dentro de contextos plurais de ação, o que exige determinada sensibilidade para os modos diversos de utilizá-lo, posto que quanto ao formato as entrevistas classificam-se como estruturadas, semiestruturadas e abertas e quanto à modalidade podem ser desenvolvidas individual ou coletivamente (Duarte, 2004).

Para nosso ensaio interessa-nos pensar no desenvolvimento de uma entrevista em modalidade individual, em razão de suas características, conforme definem Fraser e Gondim (2004, p. 149, grifos nossos):

A entrevista individual é uma **interação de díade**, indicada quando o objetivo da pesquisa é conhecer em profundidade os significados e a visão da pessoa. Esta modalidade de entrevista é muito utilizada em estudos de caso, história oral, histórias de vida e biografias, que demandam um nível maior de detalhamento.

Nesse elã, Szymanski (2011) assevera que o ato de entrevistar exponencia o movimento de individualização e subjetivação, possibilitando não somente realizar mapeamentos de práticas, crenças, atitudes, valores, comportamentos etc., que desvelem

determinados fenômenos sociais; sobretudo “a entrevista também se torna um momento de organização de ideias e construção de discurso para um interlocutor, o que já caracteriza o caráter de recorte de experiência e reafirma a situação de interação como geradora de discurso particularizado” (Szymanski, 2011, p. 14).

Ademais estamos solidárias à argumentação assumida por Duarte (2004) e Szymanski (2011) quanto à participação do/a pesquisador/a como mediador/a durante a entrevista. Para as autoras, esse lugar de mediação carrega singularidades e sofisticções que não devem ser entendidas como uma mera construção de roteiro para a condução do instrumento e sim como condução de todo movimento que a narrativa pode promover. Dessa maneira, o/a entrevistado/a retorna para si mesmo/a, organiza, relaciona, a ponto de se encontrar em reflexões nas e sobre as histórias, trajetórias e situações a serem socializadas para o(a) pesquisador(a).

Portanto, durante a entrevista o discurso particularizado é organizado e recortado dentro de dimensões subjetivas e penetra num contexto específico de investigação, oportunizando abertura a processos de interação. Então, é partindo dessas perspectivas de conversação (Duarte, 2004), que esse ensaio sobre um outro modo entrevistar interativo vai tomando forma.

Além disso, consideramos pertinente apresentar tipos de entrevistas qualitativas que subsidiaram nossa definição de Entrevista Interativa (EI). Sendo assim, recorreremos aos estudos desenvolvidos no Brasil e ancorados na Pesquisa Social sobre Entrevista Reflexiva (Szymanski, 2011) e sobre Entrevista Narrativa (Jovchelovitch; Bauer, 2010), bem como aos estudos franceses de Pesquisa (Auto)Biográfica sobre Entrevista Biográfica (Delory-Momberger, 2012).

Os estudos de Szymanski (2011) afirmam que a Entrevista Reflexiva é um processo organizado, complexo, dotado de reflexividade, logo subjetivo. Num encontro interpessoal, o significado é construído na interação entre protagonistas, à medida em que a produção narrativa acontece, com vistas ao estabelecimento de horizontalidades. Ademais, um argumento da autora sobre incluir à interação dimensões relacionais, historicidade e ambiência nos traz pistas para ir tecendo a concepção de EI, a saber:

Essa organização do processo de interação inclui a emergência de significados não só referentes ao conteúdo da fala, mas também às situações de entrevista como um todo, à relação interpessoal que se instalou, à história de vida do entrevistado e a seu ambiente sociocultural (Szymanski, 2011, p. 17).

Assim, entendemos que para a autora, a Entrevista Reflexiva assume lugar de interação, materializada em entrelaçamentos das emoções, em relações de poder, em construções de significados durante a narrativa. Isto é, em condições psicossociais inerentes à atividade relacional humana.

Seguindo adiante, dialogamos também com Jovchelovitch e Bauer (2010) sobre a Entrevista Narrativa, uma técnica em que o(a) informante, encorajado(a) a relatar acontecimentos pessoais-individuais e sociais-coletivos da vida, elabora um enredo encadeado de acontecimentos. Nessa entrevista, enfatiza-se a dimensão cronológica na produção de relatos em torno dos fatos e não-cronológica na construção do enredo, (re)colocando os protagonistas diante de suas próprias experiências. Assim, esses autores defendem que os relatos construídos com intencionalidade pelo(a) entrevistado(a), logo em contornos subjetivos, promovem durante a entrevista uma narrativa de si autoral em que pesquisador(a) e informante mergulham em experiências (des)conhecidas. Em suas palavras:

Através da narrativa, as pessoas lembram o que aconteceu, colocam a experiência em uma sequência, encontram possíveis explicações para isso, e jogam com a cadeia de acontecimentos que constroem a vida individual e social. Contar histórias implica estados intencionais que aliviam, ou ao menos tornam familiares, acontecimentos e sentimentos que confrontam a vida cotidiana normal (Jovchelovitch; Bauer, 2010, p. 91).

Seguindo em frente, encontramos eco da perspectiva dos estados intencionais e da reflexividade nos estudos mombergerianos sobre Entrevista Biográfica, mas acresce Delory-Momberger (2012) que esse dispositivo de formação é uma atividade operadora de performatividade, posto que à medida em que a narrativa acontece o(a) narrador(a) dá sentido ao vivido e mantém viva a relação estreita entre o mundo histórico-social, a existência singular e a temporalidade. Nessa direção, a autora advoga em favor da entrevista de pesquisa biográfica, concebendo-a como fonte importante de recolha de histórias de vida narradas com “performatividade biográfica”:

o que a entrevista de pesquisa biográfica procura apreender e compreender é justamente a configuração singular dos fatos, de situações, de relacionamentos, de significações, de interpretações que cada um dá à sua própria existência e que funda o sentimento de que tem em si próprio como ser singular (Delory-Momberger, 2012, p. 526).

Corroborando com essa dimensão performativa que o aspecto biográfico opera e com a mudança na posição de pesquisador(a) frente às configurações clássicas da entrevista *face a face*, estaremos vigilantes em não perder de vista “os atores” quando Delory-Momberger

(2012, p. 528) convoca-nos a segui-los em atenção aos movimentos produzidos à medida dos relatos: “Em se tratando de *seguir* os atores, o narratário não pode mais *anteceder* o narrador, só pode correr *atrás* dele e tentar ficar o mais *perto* possível dele nas sinuosidades, nas bifurcações, nas rupturas dos seus caminhos e dos seus desvios, sem nunca *ultrapassá-lo*”.

Assim, explicitados os enquadres epistemológicos e metodológicos que orientaram a escolha por ensaiar outra gramática para produção de dados qualitativos, compreendemos que é consenso entre essas(es) estudiosas(os) que na entrevista há um movimento de abertura ao diálogo, o qual se materializa em momento de interação, seja ela nomeada reflexiva, narrativa e/ou biográfica de caráter semiestruturada ou aberta, na modalidade individual e coletiva (Duarte, 2004).

Posto isso, cabe observarmos que as categorias aqui anunciadas podem compor o modo de entrevistar por nós denominado Entrevista Interativa, que não foge do caráter qualitativo. Todavia, trilhado esse caminho, é possível alguns questionamentos: Já que os tipos de entrevistas acima anunciados pressupõem abertura para interação entre participantes/protagonistas de uma pesquisa, não haveria aqui uma redundância na adjetivação Interativa? Nesse sentido, o que torna uma Entrevista Interativa diferente daquelas concebidas por Jovchelovitch e Bauer (2010), Szymanski (2011) e Delory-Momberger (2012) a ponto de considerá-la um modo autêntico e autoral de (entre)vistar? E ainda, quais nuances lhe são próprias a ponto da nomenclatura Interativa representar essa outra gramática na produção de dados qualitativos?

Essas são inquietações que buscaremos desenvolver mais adiante, mas há de prestarem atenção, pois uma pista já está dada nas primeiras linhas desse artigo, a qual não devem perder de vista: “o equipamento que precisamos para estar na biosfera é exatamente nosso corpo” (Krenak, 2020a, p. 45).

Conceitu(Ação) de Entrevista Interativa: afinando o instrumento

Etimologicamente, o léxico “interativa” é formado da junção de prefixo “inter” + adjetivo “ativo”. No dicionário etimológico da Língua Portuguesa de Cunha (2010) não há registro dessa palavra, mas sim das partes que a compõe: Inter como palavra derivada do latim, que significa “entre, no meio de” (p. 361) e ativo, do latim *activus*, 1. “que exerce ação, que age, etc; 2. “vivo, ágil” (p. 67). Já no Minidicionário da Língua Portuguesa, Rocha (2008, p. 403) define assim esse termo: “*adj.* Diz-se daquilo que permite ou é capaz de interação”.

A princípio, é possível considerar que em alguma medida tais designações articulam-se com a nossa escolha pela palavra “Interativa”. Mas pedimos licença para trazer algumas reflexões, dialogando com pressupostos que envolvem dimensões subjetivas. Vejam, escolher é um ato intencional, mediatizado por saberes e experiências. Neste caso, resolvemos pegar a palavra pela mão, lançá-la em terreno fértil de experimentações e tomá-la de volta para que ela deixe de ser uma abstração e (in)corpo(re) sentidos outros para ser ela uma ação criativa, que contribua para produzir novos arranjos/instrumentos de investigação.

Conversando com Krenak (2020b, p. 13) fomos atravessadas pelo seguinte conselho: “É importante viver a experiência da nossa própria circulação pelo mundo, não como uma metáfora, mas como fricção, poder contar uns com os outros”. E para nós, pesquisadoras, “viver a experiência” é o mesmo que estar diante de um momento de plena consciência, de um acontecimento que nos toma e nos toca por inteiro (Larrosa, 2022), de uma Entrevista Interativa. Então, para podermos “contar uns com os outros”, o encontro interativo precisa ter a ver com essa condição de ressignificar o mundo, de (inter)agir em (cooper)ação e isso já pode estar acontecendo quando redimensionamos a palavra Interativa, haja vista, coadunarmos com Larrosa (2022, p. 21) que:

O homem é um vivente com palavra. E isto não significa que o homem tenha a palavra ou a linguagem como uma coisa, ou uma faculdade, ou uma ferramenta, mas que o homem é palavra, que o homem é enquanto palavra, que todo humano tem a ver com a palavra, se dá em palavra, está tecido de palavras, que o modo de viver próprio desse vivente, que é o homem, se dá na palavra e como palavra.

Desse modo, entendemos na condição de pesquisadoras da Educação que o sentido de interativo está presente desde o momento de planejar até a realização da entrevista. Isso porque somos tomadas, estamos envolvidas numa atmosfera de (cri)ação; ou seja, uma *experiência única* aconteceu (Larrosa, 2022). Neste sentido, esse autor reforça nosso pensamento sobre a necessidade de dar relevância às nuances subjetivadas e criativas que se espriam durante esse encontro de interação, dando sentido ao que somos e fazemos. Mas, mais que isso, significa um movimento de ir buscar nas memórias do passado esse vivente que, em sendo palavra, produz sentidos presentes e no instante que as toma também no corpo, transforma o futuro.

Em outras palavras, justificamos que nossa motivação pelo termo Interativa tem a ver com o fato de nossa capacidade de interagir dentro de um modo de entrevistar organizado em estruturas que valorizam as subjetividades e os múltiplos contextos de interlocução,

colocando “o equipamento corpo” para participar de modo mais ativo de uma Atividade Potencialmente Lúdica (Mineiro, 2021) a ponto de ser ela uma experiência (Larrosa, 2022).

Não por acaso é urgente pensar em um tipo de entrevistar em que os modos plurais de interagir durante a enunciação sejam reconhecidos e legitimados. Modos estes (co)movidos pela palavra viva em olhos, ouvidos, coração, que ativa outros sentidos, colocando corpo inteiro presente, conforme defende Galeffi (2009). Para o autor, tratar a ciência com o rigor que ela exige, pode ser uma tarefa menos dura e mais criativa, recorrendo à linguagem simbólica e acionando outros sentidos, pois “o ser humano também precisa de imagens, afetos, juízos, metáforas e conceitos para formar uma compreensão articulada de sua existência concreta” (Galeffi, 2009, p. 30). Um modo de produzir conhecimento que potencializa durante o ato de narrar, movimentos, articulações e envolvimento com artefatos intencionalmente dispostos no ambiente, a exemplo de simular um jogo, uma dinâmica, uma atividade, uma situação etc., conduzindo a uma participação cri(ativa) dos protagonistas.

O dialogismo exige interação (Bakhtin, 1999), sendo esta, portanto, promotora de diálogos, pois a linguagem é constituída nesse processo de interação entre indivíduos. Nesse âmbito, torna-se impossível pensarmos os homens sem relacionarem-se, sem interagirem. Para o autor, esse processo é lotado de vida e de constituição, e é da natureza da linguagem a interação. Assim:

[...] a palavra penetra literalmente em todas as relações entre indivíduos, nas relações de colaboração, nas de base ideológica, nos encontros fortuitos da vida cotidiana, nas relações de caráter político, etc. As palavras são tecidas a partir de uma multidão de fios ideológicos e servem de trama a todas as relações sociais em todos os domínios. É portanto claro que a palavra será sempre o indicador mais sensível de todas as transformações sociais, mesmo daquelas que apenas despontam, que ainda não tomaram forma, que ainda não abrem caminho para sistemas ideológicos estruturados e bem formados (Bakhtin, 1999, p. 41).

Na perspectiva de um dialogar interativo, o encontro é planejado, mas sem engessamentos, sem estruturas lineares e roteirizações fechadas em si mesmas. Ao invés disso, pode-se garantir pitadas generosas de inventividade. Assim, o estabelecimento de diálogos interativos acontece quando mobilizamos entrelaçamentos subjetivos-objetivados entre pesquisador(a), entrevistado(a) e o ambiente com os universos simbólicos e com contextos socioculturais e artefatos que os circundam sem perder de vista as dimensões epistêmicas que orbitam em torno do objeto de estudo em evidência.

Tais entrelaçamentos se firmam quando no procedimento investimos em estratégias criativas que potencializem envolvimento, entrega, particip(ação). Cabe então ao

pesquisador(a) adotar estratégias que sejam abertas, flexíveis, criativas e situada histórico culturalmente, imprimindo um caminho singular, autêntico e formativo, para que durante a condução da entrevista sejam estabelecidos laços simbólicos e semânticos entre companheiras(os) de pesquisa e o universo da investigação.

É por estarmos em busca de autenticidades, que a ação de “afinar instrumento” ou de reconfigurar/“trocar de equipamento”, conforme nos alerta Krenak (2020a), foi tomando direções em modos e arranjos outros de pesquisar. Entendam autêntico não só nas condições de protagonismo e autoridade daquela(e) que na entrevista revela-se a si e ao Outro em processos de interações, conforme anunciaram Jovchelovitch e Bauer (2010). Mas também na defesa de marcos que podem nos servir de estímulo na elaboração de novos mecanismos e/ou estratégias de interação que julgamos mais sensíveis e por conta desse princípio integrem e entrelacem pesquisadora e colaboradoras(es) de corpo inteiro na cena narrativa.

Em síntese, concebemos o termo Interativa, uma espécie de agir criativamente para acionar mecanismos de entrega e envolvimento (Larrosa, 2022) com vistas a estabelecer processos formativos, o que inclui, estados intencionais e temporalidades (Jovchelovitch; Bauer, 2010), reflexão e horizontalidade (Skymanski, 2011), performatividade biográfica (Delory-Momberger), Atividade Potencialmente Lúdica (Mineiro, 2021) e interlocução (Bakhtin, 1999).

Em vista disso, a criatividade deve perpassar a Entrevista Interativa do seu planejamento à sua execução, como num jogo (Huizinga, 2001; Kishimoto, 2009). O(A) pesquisador(a) precisa ser inventivo(a) para chamar a atenção do(a) seu(sua) convidado(a)/companheira(o) de pesquisa e instigá-lo(a) a participar (cri)ativa(mente). Assim, concebemos a Entrevista Interativa como uma ferramenta de produção de conhecimento, constituída em dimensões subjetivas e recorrendo a recursos culturais diversos (materiais/objetos/artefatos), relacionados ao universo de sentido das(os) participantes, previamente selecionados e/ou confeccionados, dispostos no espaço reservado e preparado para a entrevista, no intuito de mobilizar interatividade, estimulando durante o ato de narrar a interação-formação.

Portanto, a Entrevista Interativa ultrapassa o mero encontro entre duas (ou mais) pessoas para um processo de pergunta-resposta, como convencionalmente a conhecemos. E, apesar de Ludke e André (1986, p. 33) chamar nossa atenção para “o caráter de interação que permeia a entrevista”, ressaltamos que a “Entrevista Interativa” exige mais que isso, pois a interação já é/deve ser inerente a ela, o que exige dela outros elementos que a faça, de fato, interativa.

Nesse sentido, a Entrevista Interativa, assim como a entrevista narrativa, a reflexiva e a biográfica situa-se no âmbito do qualitativo e mescla esses formatos como uma bricolagem. Só que a entrevista interativa exige mais alguns movimentos, mais que a interação do(s) participante(s) com o meio e/ou com a(o) entrevistadora. Numa conversa, por exemplo, a tendência é que tenha interação, mas na EI que estamos propondo há uma dimensão subjetiva que “bricola”. Ela é um pouco do que a entrevista reflexiva potencializa, porque exponencia a horizontalidade e reflexividade; do que a biográfica potencializa, porque ela explora histórias de vida e um pouco do que a narrativa potencializa, porque não vem no formato pergunta-resposta, deixa o sujeito à vontade para narrar experiências, não tem cronologia nem roteiros engessados, o sujeito pode ao longo do entrevistar avançar na produção de sentidos, voltar para redimensioná-lo. Mas ela tem elementos que são específicos dela, que podem não ter nas outras, mas nela precisa ter para se configurar como interativa, que são os elementos externos para promover a interação. Portanto, a dimensão subjetiva e os elementos externos (artefatos/objetos) são muito importantes.

Chamamos atenção, para explorar esses aspectos específicos da EI, da necessidade de “perguntas gatilhos”. À medida que o sujeito vai narrando, ele vai interagindo com os elementos externos/artefatos expostos no espaço a sua disposição, com o cenário que ele precisa conhecer para situar-se no tempo-espaço, e com o seu corpo-mente em cena que vai e volta para pegar/trocar/situar esses elementos, com a pergunta que lhe foi feita, entre outros. O sujeito é convidado a participar de um processo que terá perguntas também, mas que não se concentra aí, não se estrutura para funcionar tradicionalmente sentados em frente ao outro; estrutura-se numa lógica de funcionamento de mobilidade, em que os sujeitos se disponham à interatividade interagindo, indo, voltando, refletindo, narrando, Tateando instrumentos/artefatos, entre outros. A EI tem essa mobilidade. Isso aqui descrito acima é a interação que as outras entrevistas não, necessariamente, proporcionam; mas nessa concepção para ser interativa precisa mobilizar relações de movimentos e de envolvimento direto entre os protagonistas e os elementos externos. Assim, na entrevista convencional o sujeito ouve as perguntas, na entrevista interativa ele vive as perguntas; ele dá vida às perguntas, ele também pode perguntar.

O que chamamos aqui de cena interativa é esse cenário previamente planejado e montado no espaço do encontro pelo outro que convidou (o anfitrião/pesquisador(a)). Mais à frente exemplificaremos uma cena interativa. Vale destacar, porém, que o cenário precisa ser pensado para fazer sentido aos(as) participantes, convocando-lhes a interagir; precisa ter coerência com a faixa etária, por exemplo, assim como com os elementos externos.

Muitas vezes, esse tipo de interação que estamos propondo com a EI só seria viabilizada em grupo(s). Prova disso é que encontramos na pesquisa de Pereira (2020) um percurso de interação, cujo objetivo foi instigar a reflexão e as memórias das(os) participantes no processo que ele chamou de intervenção-formação. Uma movimentação coletiva em que os sujeitos, ao mesmo tempo, participavam, interagiam, passeavam pelas mesas, assistiam aos vídeos, ouviam as músicas, entre outros. Assim, as(os) participantes interagiram com a cena que era interativa. A questão é que nem sempre encontramos momentos comuns para que todos do grupo participem e a EI proporciona que o momento (individual) seja interativo, não seja esvaziado de sentido e criatividade, porque ali há um planejamento, uma organização e uma execução para promover a busca desses sentidos.

Outro aspecto que destacamos é a formação como uma característica da Entrevista Interativa, pois ao mesmo tempo em que o sujeito fala, ele também faz, ele se movimenta, interage, reflete, ele se envolve, ele se relaciona, ele mobiliza a construção de outros sentidos e tudo isso potencializa a perspectiva formativa, ou seja, a formação como consequência da interação. Dessa forma, a EI configura-se, assim, como uma alternativa autêntica de dispositivo de interação-formação. Para tanto, ela exige na cena interativa, elementos externos, perguntas-gatilhos (ou eixos de narrativa), espaço de diálogo, visualização, interação.

Dito de outra maneira, a Entrevista Interativa se estabelece enquanto pressuposto de interação face a face, em reflexividade, em intencionalidade, em temporalidade e em performatividade biográfica no decurso de recordar o vivido, dando-lhe forma (Delory-Momberger, 2012). Busca-se rupturas com contornos de conversação convencionais, cujos roteiros semiestruturados ditam o ritmo e as sequências de narração. Na verdade, na EI quem define o ritmo e a sequência do dizer não é o(a) pesquisador(a) e sim a(o) entrevistada(o), estimulada(o) a recorrer aos sentidos ao adentrar na cena narrativa para construir os relatos.

Alinhadas a essa afirmação, a entrevista interativa consiste num instrumento de produção de dados de pesquisa que: envolve a comunicação com interação; se faz com movimentos e mobilidade do(a) pesquisador(a) e pesquisado(a); possui objetos e/ou artefatos de transição que auxiliam na promoção da interatividade/inventividade; detém a troca como um elemento essencial no processo de comunicação e aprendizagem; tem a formação como consequência da perspectiva de interação, exige escolhas, estimula/impulsiona a reflexão. E como instrumento de “produção de vida”, contribui para as várias áreas de conhecimento na produção de sentidos.

Na entrevista, o diálogo é a principal fonte de produção de sentidos para a interação, mas não é a que melhor imprime essa garantia, são necessários outros modos de fazer (Certeau, 2009). A entrevista interativa se configura como este repertório de ousadia e inovação; é esse novo modo de fazer circular a palavra viva, colocando o vivente em presença inteira (Larrosa, 2022). Nesse sentido, com ela é necessário estar aberto(a) e atento(a) à própria dinâmica da interlocução produzida no cotidiano, uma vez que a produção de diálogos é dinâmica, não estática, mobiliza movimentos e interações que não se esgotam na linguagem verbal. A Entrevista Interativa exige um planejamento que envolve tempo, espaço, material, comunicação e disposição ao movimento. Assim, estabelecer diálogos interativos é reconhecer os entrelaçamentos subjetivos do homem com os universos simbólicos que o circundam, com contextos sociais e seus artefatos. Ademais, é possível nela realizar leituras diversas sobre a pessoa entrevistada, que revelam identidade, histórias de vida, saberes, formação, profissionalidade, perspectivas futuras etc.

O instrumento na cena interativa

Em uma entrevista convencional o diálogo é o elemento central (Duarte, 2004), mas é diferente de dialogar numa perspectiva Interativa. Nesse dispositivo de interação-formação, o interativo acontece ao incorporarmos objetos, artefatos e/ou elementos culturais etc. O dialogar interativo é de caráter individual e se expande para além de questionamentos. A produção de narrativas envolve ao mesmo tempo realizar escolhas, dar um passo para frente ou para trás, jogar um dado, marcar um balão, construir um livro, abrir um cadeado, chutar uma bola, entre outras coisas. Estas ações dão origem e reforçam o significado para a interação no ato de entrevistar.

Logo, o interativo diz respeito a colocar diante das(os) participantes objetos/artefatos, convocando-lhes ao estabelecimento de aproximações com esses signos linguísticos, para que as(os) companheiras(os) de pesquisa possam através dos sentidos estabelecer conexões; relacionar simbolicamente algum fato; acionar lembranças de situações ou pessoas que se interconectem com a vida profissional-pessoal; construir uma atmosfera de envolvimento, de movimento e assim estimular o rememorar de modo a potencializar a contação de histórias.

Cada sujeito estabelece a sua relação com os objetos. Nós temos brincadeiras de determinadas culturas e/ou arquétipos que não são próprias nossas (da Bahia, por exemplo), por isso, cada pesquisador(a) vai estabelecer e definir a escolha dos elementos da cena, a partir das suas demandas investigativas e em simbiose com costumes e realidades culturais

comuns aos participantes, de modo a não perder de vista a apropriação e produção de sentidos. É importante estarmos abertas(os) as possibilidades de interação e realizar as escolhas de artefatos/instrumentos e de/para as cenas para serem preenchidos de significados.

Podemos, por exemplo, montar uma cena interativa com variadas brincadeiras, atividades e artefatos culturais, a saber: um mapa do tesouro, uma pista de corrida, uma casa de boneca ou um livro-vivo. Ademais, a definição dessa montagem não pode representar uma camisa de força, tem a ver com dimensões criativas e sem perder de vista as intenções e as interlocuções que esses elementos podem promover e legitimar outra gramática não só para a produção de conhecimento científico, sobretudo, para a “produção de vida”. A Entrevista tende a potencializar subjetividades e dizeres que podem não ser ditos de outra maneira, é preciso representar, e a cena interativa é própria para isso. É possível captar no âmbito dessa interação formas de expressões/expressividades que não seriam possíveis de outra forma.

Quando pensamos em uma criança autista, por exemplo, o movimento de socialização tem muito a ver com a relação com os objetos, talvez ele não interaja pelo olhar, mas se for disponibilizado a ele um conjunto de objetos/artefatos haja interação com um (ou mais) e se utilize da linguagem não verbal como elemento de comunicação que pode permitir conhecer o que ele/ela quer dizer. Autistas são focados na rotina, por isso, a cena interativa para atendê-los precisa ter esse viés. Nesta perspectiva, entendemos que a EI não se restringe à produção de dados ou à área de Educação, ela tem a ver com a “produção de vida”, podendo com isso ocupar esses espaços clínicos e institucionais para além da produção de dados, por isso a defesa da EI ser um dispositivo de interação-formação.

Cabe interrogar-nos: como se dão essas nuances de interação-formação? Elas se revelam à medida que o ato de interagir com os objetivos/artefatos tendem a mobilizar processos de reflexão, de incorporação de culturas, de produção de conhecimentos, de autoformação, de promoção de modos outros de fazer, que seriam maneiras singulares de circular as experiências, as aprendizagens, as crenças, os saberes etc. Será que é possível sairmos sem carregar ou deixar algo ao passarmos por um processo desse de interação? Acreditamos que a pessoa socializadora desses fazeres carrega algo (ou algumas coisas) a mais de quando chegou para participar da Entrevista Interativa; também deixa marcas de si, de suas histórias e existência. Imprimir outra gramática inclui aspectos como induzir, seduzir, instigar, sensibilizar e conquistar. Consequentemente, formar.

Por hora, importa trazer à baila uma argumentação proposta por Duarte (2004) quanto à crença de ser a entrevista um procedimento largamente adotado nas pesquisas qualitativas, mas em razão do caráter subjetivo nem sempre é reconhecida na mesma medida em

dimensões de confiabilidade e de rigor. Fato que, segundo a autora, pode ser justificado pela falta de descrições minuciosas do desenvolvimento desse instrumento em muitas teses e dissertações. Subscreeve Duarte (2004, p. 214) que:

Persistem entre nós certas crenças segundo as quais a entrevista, sobretudo aberta ou semi-estruturada, é um procedimento de coleta de informações pouco confiável e excessivamente subjetivo, pelo qual optam pesquisadores com pequena bagagem teórica, que dele fazem uso de forma bem menos rigorosa do que seria desejável. [...] É possível que o uso que fizemos das entrevistas em nossas investigações, em algum momento tenha contribuído para que esse tipo de crença se difundisse. Mas é possível, também, que a desconfiança em relação a esse instrumento, privilegiado na coleta de dados em pesquisas de base qualitativa, se deva à ausência, mais ou menos comum em nossos relatórios, teses e dissertações, de um relato minucioso dos procedimentos que adotamos tanto no uso quanto na análise do material recolhido.

Nesse sentido, como o exemplo de Entrevista Interativa já realizada assume critérios de elaboração vinculados a aspectos socioculturais comuns ao coletivo docente, atores/atrizes que seguimos durante a entrevista, estamos implicadas em defender uma pesquisa científica orientada por critérios claros de rigor e confiabilidade.

Por conseguinte, buscaremos detalhar a seguir quais caminhos foram percorridos para dar forma à EI, ou melhor, como lançamos mão desse recurso e a quais estratégias recorreremos, de modo a incorporar ao momento da entrevista dimensões dialógico-criativas, com abertura à interação através do jogo da Amarelinha, a fim de representar o termo “Interativa” aqui defendido.

Vamos pular amarelinha, professora?: os des(com)passos de uma estratégia interativa

Minha esperança é que os procedimentos histórias de vida se multipliquem afim de que todos aqueles e aquelas que os utilizem e os vivem possam encontrar, por meio dessa forma particular de novo laço social, um caminho de humanidade partilhada. Minha convicção é que os procedimentos, conduzidos com essa intencionalidade, alimentarão pouco a pouco uma outra maneira de nos religarmos a nós mesmos e aos outros em uma partilha respeitosa de nossas singularidades, em diálogo intenso porque tocam questões essenciais da existência, na interpelação recíproca de nossos *a priori*, de nossos pressupostos, de nossos preconceitos (Josso, 2006, p. 383).

Com vistas a multiplicar procedimentos e orientadas pela expectativa do (re)ligamento, fomos cooptadas a nos aventurar pelas teias narrativas prenhes de subjetividades, inacabamentos, aprendizagens, invenções, formação e (auto)formação. Esses

pressupostos subsidiam a estratégia de interação que combinados a um certo jogo tradicional e típico da infância deram forma e materialidade ao dispositivo de formação Entrevista Interativa.

Nos estudos de doutorado em Educação em andamento¹, buscamos conhecer histórias pessoais-profissionais de professoras(es) não-licenciadas(os) para então pensarmos em políticas de Desenvolvimento Profissional Docente nos Institutos Federais (IFs).

Urgiu assim pensarmos e buscarmos materializar uma espécie de manifestação potencialmente lúdica na formação de professores da educação universitária, defendido por Ferreira (2020). Como cientistas e também como docentes sabíamos dos riscos em experimentar procedimentos com público adulto, cujas estratégias de entrevistar têm investimentos em jogos e atividades de natureza mais dinâmicas, especialmente, quando elas podem ser lidas equivocadamente com desconfiança de seu caráter de cientificidade, uma vez incorporadas à dimensão lúdica, sensível e criativa. Por outro lado, como assumimos compromissos em validar o subjetivo através de uma interação que valoriza a criatividade, a inventividade e o movimento, temos ciência da necessidade de ousar e (re)inventar outros modos de caminhar durante investigações científicas através do instrumento citado.

Logo, a intenção é sim romper com práticas hegemônicas de entrevistar pessoas adultas, haja vista a ideia preconcebida e preconceituosa de que o sentido de lúdico está a serviço apenas educação de crianças e adolescentes. Fomos impulsionadas pelo argumento de Ferreira (2015) de que o ato de relatar a vida-formação-profissão opera dimensões heurísticas, ao passo que promove protagonismo docente na escolha e na construção das teias dialógicas que traduzem parte significativa das experiências relacionadas a histórias vividas em processos de formação docente, de modo a produzir efeitos (auto)formativos em quem narra e de formação em quem escuta.

Assim, compreendemos que a construção de estratégias alternativas e autênticas para mobilizar interlocuções interativas em múltiplas linguagens é terreno fértil ao que denominamos Entrevista Interativa, podendo através de jogos e atividades lúdicas (Huizinga, 2001) potencializar movimentos reflexivos de permanente formação.

De acordo com esse autor, para além das capacidades de pensar/conhecer e de criar/construir, temos condições culturais para brincar/experimentar, logo somos *Homo*

¹ Marta França, orientada por Lúcia Ferreira, no desenvolvimento da tese de abordagem (auto)biográfica, cujo objeto de estudo assim se anuncia “As possíveis condições de uma docência em ludicidade no Desenvolvimento Profissional Docente de professores(as) não-licenciados(as) que atuam na graduação do IFBA Princesa do SerTão”, idealizaram a Entrevista Interativa, a qual foi realizada com 9 participantes no ano de 2023, utilizando na cena interativa a estratégia de interação do jogo da Amarelinha e da seleção de alguns artefatos.

Ludens. Em seus estudos o brincar pode acontecer durante uma brincadeira, com um brinquedo e em um jogo. Corroborando com essa perspectiva, bem como com o fato da presença das regras no brincar, Kishimoto (2009) traz o debate para o contexto brasileiro, asseverando o lugar não-cristalizado das brincadeiras tradicionais, desenvolvidas na oralidade, o que possibilita mudanças ao longo das gerações, posto que:

Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo por ser um elemento folclórico. A brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transição oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhecem a origem da amarelinha, do peão, das parlendas, das fórmulas de seleção seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que provém de práticas abandonadas por adultos de fragmentos de romances, poesias mitos e rituais religiosos (Kishimoto, 2009, p. 38).

Como nossa intenção é apresentar o jogo da Amarelinha como estratégia de interação a ponto de mobilizar não só movimentos do equipamento humano corpo-mente, mas também de nos colocar em atenção consciente, nos tomar em experiência (Larrosa, 2022), importa reforçar que se trata de um jogo da nossa tradição infantil, cuja origem é desconhecida. Assim, solidarizamos-nos com a seguinte definição de jogo:

é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida num certo nível de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, atividade acompanhada de um sentimento de tensão e alegria, e de uma consciência de ser que é diferente daquela da vida cotidiana (Hiuzinga, 2001, p. 33).

Pactuamos com o autor sobre as condições de voluntariedade das(os) participantes dessa atividade, a presença de regras e os sentimentos envolvidos, especialmente, a consciência de ser. Todavia, não temos intenção de assumir condições rígidas, que segundo ele são próprias do jogo. A nossa perspectiva ao escolhê-lo é metalinguística no esforço de simbolicamente correlacionarem os quadrantes (espaços para progressivamente avançar na jogada, até alcançarem o “céu”) com as itinerâncias da vida-profissão-formação e a partir daí performarem o biografar (Delory-Momberger, 2012).

Feitas essas explicações, é fundamental descrever como fomos “afinando” o instrumento Entrevista Interativa através da estratégia interativa estruturada a partir do Jogo da Amarelinha²; ou seja, que mecanismos de interação adotamos e a quais artefatos

² Esse tapete reproduz um jogo que na infância fomos estimulados a brincar, chamado de Amarelinha ou Macaquinho. Trata-se de uma brincadeira coletiva comumente praticada no Brasil, cujas regras mudam de região para região. A estrutura do tapete é geometricamente quadrada, na tentativa de reproduzir a brincadeira. Os blocos no jogo costumam ser numerados em ordem crescente dispostos em sequência de um ou dois blocos,

recorremos para a construção/confecção desse dispositivo de formação-interação, detalhando o que representavam e quais funções assumiriam ao longo da entrevista. Assim, vale anunciar que os artefatos selecionados para compor o jogo foram um tapete, um baú com pedrinhas dentro e vários objetos, selecionados por serem comuns ao cotidiano escolares e à vida ordinária.

Figura 1 – Cena interativa - Tapete-personagem, representando o jogo da “Amarelinha”/“Macaco”



Fonte - Autora da Tese.

O tapete, representação do jogo da Amarelinha, foi confeccionado em pano e colocado no chão da sala. A intenção era proporcionar uma metalinguagem. Inicialmente, a confecção desse artefato surgiu da necessidade de realizarmos uma atividade potencialmente lúdica, educativa e formativa, em que durante o caminhar para si (Josso, 2010), o(a) narrador(a), adulto em formação, pudesse decidir por onde começar a narrativa de sua vida. Por simular uma brincadeira de nossa cultura, pensamos que a presença silenciosa desse artefato na cena biográfica/interativa já anunciaria um processo interativo entre sujeito, história e memória, o qual poderia decidir tomá-lo ou não como elemento de interação. Daí a nomeação de tapete-personagem.

Os objetivos desse artefato foram assim desenhados: (i) promover durante a conversação uma experiência singular através do “brincar”; (ii) ser espaço físico para lançar uma pedra nos quadrantes, os quais poderiam representar etapas da vida-formação; (iii) ser

tendo como objetivo lançar uma pedra ou outro objeto dentro desse quadrado e em seguida ir buscar, saltando de um pé só sem pisar nas linhas ou fora das margens. No caso do nosso tapete, intencionalmente, não houve marcação numérica, para deixar as(os) colaboradoras(os) à vontade para se movimentar sem rigidez no espaço.

lugar para depositar objetos selecionados para servir de gatilho/estímulo na ampliação do repertório de histórias de vida, materializadas em situações/fatos/acontecimentos e assim estimular narrativas.

Figura 2 - Baú e Pedrinhas Coloridas de madeira



Fonte - Autora da Tese.

No caso do Baú com pedrinhas de diferentes cores, formas e tamanhos, confeccionamos uma caixa de madeira em formato de baú envelhecido, para dentro serem depositadas pedrinhas coloridas, representando pedras “preciosas”. De início, é importante dizer que consideramos esse artefato simbólico à nossa perspectiva investigativa, fortalecendo a metáfora de “caçar o tesouro escondido” do desenvolvimento profissional docente. Além disso, a intenção foi que a entrega do baú ao participante demarcasse a abertura da entrevista, mas não o seu início, porque entendemos que a chegada ao local, já previamente organizado, não deve ser descartada como abertura para interpretações, um momento de observações, impressões, interações e produções de análises das(os) envolvidas(os) na entrevista.

Em posse desse objeto, a(o) participante foi convidada(o) a abrir e escolher uma pedra, justificar a escolha e, em seguida, nomeá-la. A partir daí, a(o) participante foi informada(o) que aquela escolha seria sua identidade, garantindo-lhe assim o anonimato na pesquisa e o instrumento particular, como uma espécie de passaporte para jogar a Amarelinha/ estabelecermos interações. Em posse da pedra, a(o) entrevistada(o) poderia à medida da contação das histórias, lançá-las ou não no tapete e então a caçada de si se iniciaria.

momentos que julgavam de modo a contribuir para “transver o mundo”: seja pelo conceito real ou figurado que cada objeto carregava; seja por associação a algum acontecimento; seja por relação direta com o fato que deseja narrar. O objetivo foi potencializar produções de sentido em textualidades e interlocuções, pois a Entrevista Interativa se configura como este repertório de ousadia e inovação; é potencialmente um modo reconfigurado de produção de conhecimentos.

Sobre o início de cada “partida” e a “evolução do jogo”, é importante destacar que as(os) entrevistadas(os) foram informadas(os) da intenção da proposta e de que era voluntária a participação. Diante do tapete-personagem e já com a pedra escolhida para começar a jogada narrativa, o próximo passo era dirigirem-se à mesa, selecionar os objetos sem limites de quantidades para em seguida depositá-los sobre um quadrante do tapete.

A seleção do(s) objeto(s) era livre e poderia ser repetida, porque tinha a ver com o universo simbólico que ele(s) representava(m) e se relacionava(m) com/sobre o que desejassem contar, sobre experiências (Larrosa, 2022) no decurso do processo de desenvolvimento profissional. Todos precisavam escolher e nomear a pedra, mas não eram obrigados a lançar no tapete. Assim, ao final das entrevistas, fizemos o registro fotográfico de cada tapete-personagem, tanto para representar a síntese do processo narrativo, quanto para termos como mais um suporte textual de análises futuras.

Pelo exposto e realizado, acreditamos que o tapete, o baú, as pedrinhas e os objetos sobre a mesa, dispostos no ambiente da entrevista, potencializaram a interação, servindo como estímulo para promoção de textualidades e de formação. Ademais, cada ingresso das(os) entrevistadas(os) na sala, cena interativa organizada para a EI, mobilizava diálogos preliminares sobre o jogo da Amarelinha e os tempos de brincar da infância, quebrando a formalidade e gerando visível curiosidade, certa estranheza e desconfiança sobre como se daria a entrevista em termos comportamentais.

Prova disso eram as perguntas frequentemente encaminhadas antes de iniciarmos formalmente o (entre)vistar, a saber: Vamos pular Amarelinha mesmo, professora? É para eu jogar a pedra à medida que eu vou contando sobre como me tornei professor(a)? Fico de pé ou me sento? Coloco os objetos de vez ou coloco à medida em que narro? Importa dizer que todas essas e outras dúvidas foram esclarecidas durante e depois da leitura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e da permissão para iniciarmos a gravação em áudio.

Cabe detalhar também que em todas as entrevistas, além de interação entre os protagonistas/companheiras(os) de pesquisa e a pesquisadora, houve interativa participação com os artefatos que compuseram o ambiente para estabelecimentos de conexões com a

representação do jogo da Amarelinha/Macaco, a saber: o tapete, o baú, as pedrinhas e os objetos diversos dispostos sobre a mesa. Ou seja, além dos diálogos, com duração média de duas horas, que se desenvolveram com muita desenvoltura, confiança e tranquilidade em torno do desenvolvimento profissional docente, o corpo se mostrou disponível, querendo “jogar”, se envolver com a estratégia de interação proposta.

Assim, foram observados comportamentos que, direta e indiretamente, demonstravam interesse das(os) participantes em movimentar não só as lembranças/mente, como também o corpo/outros sentidos, os quais se colocaram presentes no cenário e estimuladas(os) a realizar “jogadas” performativas de biografizações (Delory-Momberger, 2012) e performáticas de mobilizações. No caso das performáticas, é possível destacar: observações do ambiente, nas escolhas da pedra e em sua nomeação, preservando à identidade; deslocamentos em direção à mesa para escolher os objetos e depositá-los no tapete-personagem à medida que partilhavam suas trajetórias de vida-formação docente; assim como o garimpo feito à distância, olhando e apontando para alguns deles e explicando a representação deste à situação vivida.

Considerações Finais

Trocando em miúdos, desejamos através desse ensaio sobre o dispositivo de interação-formação, denominado de Entrevista Interativa, experimentar-experienciando e experienciar-experimentando uma gramática que julgamos criativa, autêntica e autoral para estreitar diálogos científicos.

É preciso ter como horizonte que uma Entrevista Interativa enquanto dispositivo de pesquisa e interação, cuja premissa é mobilizar escutas sensíveis, imprimir também marcas de (auto)formação, precisa acontecer sem imperativos, validando o diálogo, a criatividade, a produção de sentidos, o lugar de pertencimento, a inventividade, ou seja, valorizando a dimensão subjetiva. Dessa maneira, compreendemos que o protagonismo acontece desde o princípio da entrevista, à medida em que a narrativa se engendra com processos de interação e formação que demandam cooperação e construção coletiva de sentidos.

Sem dúvidas, reconhecemos ser desafiador anunciar e defender uma nova (des)ordem investigativa, multiplicando procedimentos de investigação, a fim de pavimentar caminhos possíveis de humanidade partilhada, a exemplo da utilização do jogo de Amarelinha e dos artefatos como estratégia de interação. Porém estamos orientadas por bases epistemológicas e metodológicas que nos autorizam e animam investir na formulação desse outro modo produção de dados em pesquisa qualitativa.

Portanto, se as possibilidades de interlocução são múltiplas, se a existência humana se traduz por potencialidades dinâmicas, flexíveis, inventivas, reflexivas e autênticas e se o cotidiano da vida humana carrega essas marcas, é urgente defender a existência de procedimentos que validem a interação e a experiência, recorrendo assim a outras linguagens e aos usos de artefatos socioculturais diversos.

Logo, a Entrevista Interativa experienciada pela segunda autora desse artigo se apresentou como alternativa autêntica de dispositivo de interação para construir diálogos protagonizados em mão dupla de interação-formação, posto que houve intensa e criativa participação, aproximando entrevistadas(os) da sua história de vida-formação à medida em que a cada “jogada” caminhava para si.

Nesse sentido, consideramos que as observações descritas no exemplo da Amarelinha como a atividade criativa e potencialmente lúdica apontam que as conduções e estratégias adotadas nesse ensaio podem servir de estímulo a pesquisas futuras a “reconfigurar equipamentos” para adiar o fim do mundo, como nos afirma Krenak (2020a) e/ou multiplicar procedimentos, alimentando outras possibilidades de nos religarmos humanamente, respeitando as singularidades para construir efeitos poderosos na produção de conhecimentos científicos.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. 9. ed. São Paulo: HUCITEC, 1999.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. artes de fazer. 16 ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. 4. ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2010.

DELORY-MOMBERGER, Christine. **Biografia e Educação**: figuras do indivíduo-projeto. (Tradução de Maria da Conceição Passeggi, João Gomes da Silva Neto, Luis Passeggi). São Paulo: Paulus, 2008.

DELORY-MOMBERGER, Abordagens metodológicas na pesquisa biográfica. **Revista Brasileira de Educação**. v. 17, n. 51, p. 523-536, set.-dez., 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/5JPSdp5W75LB3cZW9C3Bk9c/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 06 fev. 2023.

DUARTE, Rosália. Entrevistas em pesquisas qualitativas. **Educar**, Curitiba, n. 24, p. 213-225, 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/QPr8CLhy4XhdJsChj7YW7jh/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 06 fev. 2023.



FERREIRA, Lúcia Gracia. Formação de professores e ludicidade: reflexões contemporâneas num contexto de mudanças. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, Itapetinga, v. 1, n. 2, p. 410-431, out./dez., 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/reed/article/view/7901>. Acesso em: 13 jan. 2021.

FERREIRA, Lúcia Gracia. Histórias de aprendiz: memórias, narrativas e formação docente. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 10, n. 4, p. 1234-1249, 2015. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/6217>. Acesso em: 02 fev. 2021.

FRASER, Márcia Tourinho Dantas; GONDIM, Sônia Maria Guedes. Da fala do outro ao texto negociado: discussões sobre a entrevista na pesquisa qualitativa. **Paidéia**, v. 14, n. 28, p. 139-152, 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/MmkPXF5fCnqVP9MX75q6Rrd/?lang=pt>. Acesso em: 02 fev. 2021.

GALEFFI, Dante. O rigor nas pesquisas qualitativas: uma abordagem fenomenológica em chave transdisciplinar. *In*: MACEDO, Roberto S.; GALEFFI, Dante; PIMENTEL, Álamo. **Um rigor outro**: sobre a questão da qualidade na pesquisa qualitativa. Salvador: EDUFBA, 2009. p. 13-73.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento cultural. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUSSERL, Edmund. **A idéia da fenomenologia**. Trad. de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1990.

JOSSO, Marie-Christine. Histórias de vida e formação: suas funcionalidades em pesquisa, formação e práticas sociais. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica**, Salvador, v. 05, n. 13, p. 40-54, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/rbpab/article/view/8423>. Acesso em: 05 fev. 2022.

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

JOSSO, Marie Christine. As figuras de ligação nos relatos de formação: ligações formadoras, deformadoras e transformadoras. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 32, n. 2, p. 373-383, maio/ago., 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/s6NdjwQC6LGVHJWXNb9753R/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 05 fev. 2022.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020a.



KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2020b.

LARROSA, Jorge. **Tremores**: escritos sobre experiência. 1. ed. 6 impr. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2022.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em Educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MINEIRO, Márcia. **O essencial é invisível aos olhos**: a concepção dos estudantes sobre a mediação didática lúdica na Educação Superior. 2021. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021.

MINEIRO, Márcia; SILVA, Mara A. Alves da; FERREIRA, Lúcia Gracia. Pesquisa qualitativa e quantitativa: imbricação de múltiplos e complexos fatores das abordagens investigativas. **Momento - Diálogos em Educação**, v. 31, n. 03, p. 201–218, 2022. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/momento/article/view/14538>. Acesso em: 25 nov. 2022.

PEREIRA, Anderson Silva. **Concepções de ludicidade presentes na formação inicial de graduandos em Pedagogia**: perspectivando práticas formativas. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

ROCHA, Ruth. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. 12. ed. São Paulo: Scipione, 2008.

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.

SOBRE AS AUTORAS

Lúcia Gracia Ferreira. Doutora em Educação pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Pós-doutorado pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Professora da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), da UESB, Itapetinga e do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFBA e da UESB. Líder do Grupo de Pesquisa e Estudos Pedagógicos (CEPEP/CNPq/UESB). <https://lattes.cnpq.br/2208995326703695>

Marta de Souza França. Doutoranda em Educação pela Universidade Federal da Bahia. Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia - IFBA, Feira de Santana. <http://lattes.cnpq.br/1365907695563463>

Como citar

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.