

5 PRODUTO FINAL: PRODUÇÃO DE DOCUMENTÁRIO COM AS NARRATIVAS DOS SUJEITOS DA PESQUISA SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS

Este capítulo tem por objetivo mostrar toda a caminhada que foi o desenvolvimento do Produto Final do Mestrado – as motivações, escolhas, preocupações, desafios e os pensamentos teóricos que nortearam desde a concepção até as etapas finais. Em cada estrada percorrida, procuramos evidenciar as reflexões que surgiram e as possíveis potencialidades desse material para a contribuição com educadores do componente curricular Educação Física, visto que o documentário vem trazer elementos importantes relacionados a brincadeiras enquanto prática cultural.

Como fazemos parte de um Mestrado Profissional, temos como proposta realizar um Produto Educacional em um formato que comunique aspectos da pesquisa de forma a ter uma circulação na sociedade maior que o próprio texto da dissertação. Destacamos que não se trata de fazer uma versão compacta, nem tampouco uma transposição didática. É a oportunidade de criar uma interface com variedade de comunicação que possa ter valor social frente aos desafios atuais.

Essa liberdade criativa de confecção, grande marco na sociedade acadêmica, tem em seu seio um grande desafio: não se banalizar e não se reduzir a instrumentos engavetados de pouco impacto no meio educacional. Ao mesmo passo que nos licencia, ela também nos responsabiliza com o outro.

O desenvolvimento deste Produto está diretamente vinculado à Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação da Universidade do Vale do Cricaré, intitulada Os jogos e as brincadeiras intergeracionais: apropriações de práticas culturais em Educação Física, que tem por objetivo central compreender as relações que diferentes gerações das famílias das professoras de uma escola da rede municipal de educação da cidade de Barra de São Francisco estabelecem com os jogos e as brincadeiras.

Nesse âmbito, a grande indagação que propomos elucidar no seguinte produto está em como atribuir a devida importância para as práticas culturais das brincadeiras tradicionais em uma sociedade altamente tecnológica, onde as pessoas cada vez menos têm priorizado o convívio em coletividade, e ainda como as instituições de ensino podem utilizar estas práticas culturais no processo de ensino-aprendizagem. De que forma motivar para a prática de jogos e brincadeiras, pontuando que não se

trata de uma perda de tempo, mas sim de um ganho de desenvolvimento benéfico para a aprendizagem? Diante dessa problemática exposta que se fundamentou o produto, buscando esclarecer essas questões e trazer para o contexto dos alunos essas brincadeiras e jogos tradicionais.

A finalidade deste Produto Final é a produção de um documentário, tendo os sujeitos da pesquisa como principais atores deste cenário, onde os mesmos colocaram sua visão e a importância das brincadeiras no seu processo de formação enquanto sujeito. O objetivo deste é promover uma valorização dos jogos e brincadeiras que eram muito difundidos até o surgimento da tecnologia e demais adventos que fizeram com que essas atividades caíssem no esquecimento, no intuito de produzir um acervo cultural da memória que promova o contraste de três gerações, disponibilizar este documentário para os professores de Educação Física da rede municipal de Educação para que os mesmos possam utilizá-lo em suas aulas, e para que também compreendam a importância do brincar na vida das crianças.

O desenvolvimento deste produto expressa uma importância para o acervo da memória social e cultural dos sujeitos desta pesquisa, e para que os indivíduos adultos possam manter vivas as vivências das brincadeiras da sua infância. Acreditamos ser uma valorização da cultura e defesa das brincadeiras intergeracionais e tradicionais para a formação do ser humano em sua totalidade.

5.1 OS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA OS SUJEITOS DA PESQUISA

O produto final do mestrado tem como principal objetivo contribuir com a comunidade escolar para que a mesma possa enfatizar e utilizar as práticas das brincadeiras tradicionais intergeracionais para potencializar o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, além de oportunizar aos alunos experiências que possibilitem a aprendizagem através do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais, de forma lúdica e divertida. Ainda, por meio de objetivos mais pontuais e específicos, buscamos: compreender a inserção dos jogos e brincadeiras populares no contexto escolar para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos alunos; discutir sobre o contexto dos jogos e brincadeiras populares inseridos nas aulas de Educação Física na escola; oferecer a possibilidade de que os estudantes possam inferir suas próprias descobertas através de jogos e brincadeiras; e ampliar o repertório de brincadeiras dos estudantes.

Santos (2012, p. 71), afirma que o jogo pode ser determinado enquanto uma atividade que “imita ou simula uma parte do real”. Isto significa que, de certa forma, o jogo funciona como uma representação do cotidiano, um fato ou uma circunstância que é integrante da vida dos indivíduos. A prática de jogos é algo há muito tempo inerente à vida humana. Em cada período foi atribuída uma finalidade, no entanto, os jogos são parte integrante dos conteúdos pertinentes à disciplina de Educação Física Escolar, e dessa forma o docente tem se utilizado desta prática também de forma lúdica, onde os alunos se sintam satisfeitos com as atividades (SANTOS, 2012).

De acordo com Kishimoto (2007), na sociedade contemporânea, a qual fazemos parte, passamos por constantes mudanças no âmbito urbano e um avanço da tecnologia avassalador, que se fez ainda mais expressivo com o advento das redes sociais, dos jogos eletrônicos, das mídias em geral, dos brinquedos industrializados. Para Zibetti (2016), isso tem implicado no fato de que as crianças passam a ter um contato cada vez mais reduzido com o “brincar” propriamente dito, brincar que neste contexto é compreendido enquanto interação e, desta forma, com o decorrer do tempo, estes jogos e brincadeiras têm sido esquecidos e, como consequência, seu contexto histórico está fragilizado.

Para conhecer a cultura e as tradições de seu grupo étnico e social, a criança brinca com artes e artesanato, hora do conto, cantigas e cirandas; para compreender a natureza e seus fenômenos, e as relações físicas de causa e efeito, existem as brincadeiras com areia, na chuva, com elementos da natureza e do meio ambiente; para exercitar seu amadurecimento cognitivo e seu desenvolvimento em interações sociais e interpessoais, brinca com jogos de competição e cooperação, e em brincadeiras coletivas.

As brincadeiras e jogos tradicionais intergeracionais trazem questões importantes da interação social e cultural, bem como da valorização da cultura e retomada das brincadeiras das gerações passadas. Portanto avaliamos importante que as escolas trabalhem com acervo cultural que conserve e valorize as brincadeiras e jogos populares e tradicionais, sobretudo no espaço das aulas de Educação Física.

Uma das competências presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no que compreende a disciplina de Educação Física, é experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo (BRASIL, 2018). A BNCC afirma e reafirma o direito da criança a

receber educação integral e de qualidade, tendo sempre as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes para as práticas pedagógicas e as competências gerais da educação básica.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, foram realizadas conversas com professoras da Escola Municipal Luciene Matos da Silva Ferreira, seus filhos e suas mães, onde os mesmos colocaram a relação que constituem com o brinquedo e as brincadeiras, relataram os jogos, brinquedos e brincadeiras que brincam e brincavam quando crianças, bem como a importância dos mesmos para a formação do sujeito e para o processo de aprendizagem. Na pesquisa, também foi solicitado às famílias que produzissem desenhos das brincadeiras com as quais mais brincavam e brincam.

A partir das conversas com os sujeitos da pesquisa e da construção dos desenhos das brincadeiras que os mesmos brincavam e brincam, foi construído um documentário com os mesmos sujeitos, onde estes expressam com a linguagem de narrativas e com a linguagem do desenho sua relação com as brincadeiras, a importância que estas têm para as crianças, bem como a contribuição que estas trazem na construção do sujeito.

5.2 DOCUMENTÁRIO COMO AGENTE NA COMPREENSÃO DE PRÁTICAS SOCIAIS

Documentário é um gênero do cinema que tem como objetivo a apresentação de uma visão da realidade por meio da tela. Para isso, esse gênero utiliza-se de arquivos históricos, imagens, entrevistas com pessoas envolvidas e outros recursos, permitindo que ele seja construído ao longo do processo de sua produção e somente seja finalizado com a edição. Assim, apesar de possuir um roteiro, o documentário não é escrito ou planejado, e sim construído processualmente de forma criativa e nem sempre fidedigna à realidade (RIGONATTO, 2021).

O documentário teve início no final do século XIX, com o cineasta norte-americano Robert Flaherty e o russo Dziga Verlot. Os primeiros filmes documentários retratavam atividades cotidianas da sociedade da época, como rotina dos operários, das cerimônias fúnebres, das movimentações em estações de trem e das contemplações da natureza (ASSIS, 2017).

Um documentário possibilita que o sujeito enxergue o mundo ou uma temática específica por um ângulo diferente do que está acostumado, pois as representações

expostas revelam uma nova perspectiva sobre um determinado tema que nos é comum. Tais representações ajudam os indivíduos a compreender as práticas sociais, a partir do momento em que se tem o entendimento como o outro vivencia as mesmas situações e acontecimentos, os quais presencia-se cotidianamente. De acordo com Nichols (2016, p. 254)

Alguns documentários tentam nos explicar aspectos do mundo. Analisam problemas e propõem soluções. Procuram mobilizar nosso apoio a uma posição, em detrimento de outra. Outros documentários convidam-nos a compreender aspectos do mundo de maneira mais completa. Observam, descrevem ou evocam poeticamente situações e interações. Tentam enriquecer nossa compreensão de aspectos do mundo histórico por meio de suas representações. Complicam nossa adesão a certas posturas ao minar a certeza com complexidade ou dúvida

Em um documentário, a voz tem natureza própria, o que garante autenticidade ao filme. A retórica, ou representados na produção de um documentário, procura apresentar pessoas, lugares e fatos em sua plenitude, a fim de que possam ser analisados e julgados para admiração ou rejeição, desenvolvendo sentidos, discussões e reflexões sobre o que está sendo discutido ou apresentado na produção (ASSIS, 2017).

Indiferente da classificação que o documentário receba (clássico ou observacional), é possível perceber o caráter crítico presente em sua essência, visto que sua função é “expor com clareza determinadas informações necessárias à conscientização do indivíduo” (RAMOS, 2008, p. 17). Jesus (2008) apresenta ideias convergentes ao afirmar que esse tipo de filme é muito mais do que uma opção alternativa à produção ficcional. O documentário “foi pensado para formar a opinião pública” (Ibidem, p. 236).

De acordo com Penafria (1999, p. 20), “o filme documentário é aquele que, pelo registro do que é e acontece, constitui uma fonte de informação para o historiador e para todos os que pretendem saber como foi e como aconteceu”. Torna-se, então, um objeto histórico, um autêntico documento com forte potencial de utilização em escolas.

De acordo com Vieira e Sabbatini (2015), nos últimos anos o cinema documentário tem atraído um crescente interesse, haja vista que, em um mundo marcado pela tecnologia e pela técnica, a cada dia mais evidencia-se a importância da divulgação científica. É importante salientar que durante séculos os conhecimentos científicos foram patrimônio de uma elite intelectual. A partir do século XVII, surgem motivos políticos e sociais para a socialização deste conhecimento, onde uma parcela

maior da sociedade passa a ter acesso ao saber científico sistematizado, e a ciência começa a ser de interesse de muitos.

Conforme a ciência e a tecnologia avançam dentro das estruturas políticas, econômicas e sociais, cresce também a necessidade de revisão das relações entre ciência e sociedade. Desde o início, a produção audiovisual não apenas contribuiu com a divulgação de conhecimentos, mas se tornou relevante para as pesquisas científicas, já que se constituiu uma nova ferramenta de investigação, ao permitir a observação de fenômenos imperceptíveis ao olho humano (FOUCAULT, 2004).

O gênero audiovisual pode ser uma ferramenta importante no processo de desenvolvimento do conhecimento pessoal e coletivo, pois estimula a memória, a atenção, o raciocínio e a imaginação. De acordo com Ferreira (1998, p. 37)

O audiovisual é um meio eficaz na mediação do processo de apropriação do conhecimento, porque comporta em sua composição vários elementos de linguagem que propiciam uma compreensão em vários níveis. Assim, podem facilmente desencadear associações que levam aos sentidos e aos significados.

O desenvolvimento cultural, fruto da compreensão dos acontecimentos reais, é um dos pontos fundamentais do documentário. De acordo com Baroukh (2002), esse gênero audiovisual é um modificador das concepções pré-determinadas pela comunidade ou pelos sujeitos envolvidos no assunto abordado. Nas palavras do documentarista, “o documentário é uma poderosa ferramenta educacional, não só na transmissão do conhecimento, mas também na formação da consciência crítica e fomentação de reflexão a respeito dos temas que representa” (Ibidem, p. 111). O documentário deve promover a integração entre os membros da comunidade retratada e desenvolver a cooperação entre eles, de forma a enriquecer os conhecimentos individuais e coletivos.

5.3 PRODUÇÃO DO DOCUMENTÁRIO

Em meio às reflexões teóricas empreendidas, verificamos que diversos autores apontam que o vínculo estabelecido entre o pesquisador e os pesquisados é uma especificidade da metodologia de pesquisa história de vida; é por meio dessa relação que o diálogo entre as partes acontece. “Nesse sentido, para que os atores principais da narrativa contem suas histórias, precisam sentir confiança e se sentir à vontade” (MIRANDA; CAPELLE; MAFRA, 2014, p. 60). Sob esse enfoque, planejamos como

nos aproximarmos dos interlocutores da pesquisa.

Utilizando das tecnologias disponíveis, por meio do aplicativo WhatsApp, enviamos mensagens para os participantes da pesquisa para que pudéssemos compartilhar informações com os sujeitos convidados. Ainda nesse canal de comunicação, solicitamos a confirmação das entrevistas para a construção do documentário.

No desenvolvimento das entrevistas, seguindo as orientações de Alberti (2007), optamos por estruturar um percurso a ser seguido para que, caso houvesse necessidade, o participante e/ou pesquisador pudessem recorrer às questões para direcionamento da conversa. Esse roteiro foi elaborado a partir dos objetivos da pesquisa, tendo como princípio três temas que consideramos fundamentais, quais sejam: sentido, sentimento e significado sobre as brincadeiras no contexto social e cultural dos sujeitos envolvidos no processo da pesquisa.

Estabelecemos que seriam realizados dois encontros consecutivos para cada participante, a fim de permitir que os sujeitos relembressem de algo que não haviam contado em um primeiro momento, e para que pudéssemos abordar questões específicas sobre os aspectos fundamentais da pesquisa, além de evitar que os encontros se tornassem cansativos.

Assim, nessa etapa, direcionamos os entrevistados, isto é, apontávamos as questões a serem refletidas e dialogávamos sobre elas; depois, a palavra era passada ao participante, que discursava livremente sobre o assunto tratado. “[...] o pesquisador deve ter a capacidade de correr riscos. Isso significa fazer as perguntas certas, avaliações ou críticas pertinentes, a fim de que o pesquisado se sinta à vontade para verbalizar e rememorar suas narrativas” (MIRANDA; CAPPELLE; MAFRA, 2014, p. 64).

Todo processo foi registrado por mim mesma, através da câmara de um celular, destinada a capturar as imagens gerais e o áudio das narrativas, e de forma que registrasse bem as expressões faciais, movimentos das mãos, momentos de emoção e de detalhes das entrevistas. As gravações foram realizadas em locais distintos, conforme a disponibilidade dos participantes; em sua maioria, os colaboradores optaram em gravar nas escolas em que trabalham, no caso das professoras, enquanto as avós optaram em gravar nas suas casas. Antes do primeiro encontro, conforme explicita Alberti (2007, p. 32), “o conhecimento prévio do objeto de estudo é requisito para a formulação de qualquer projeto de pesquisa. No caso da história oral, dele

dependem as primeiras escolhas que devem ser feitas no encaminhamento da pesquisa [...]”.

Nesta concepção, buscamos informações preliminares de cada um dos sujeitos da pesquisa, com o intuito de nos prepararmos para as entrevistas. Durante a realização das entrevistas, permanecemos atentos e concentrados na fala dos entrevistados, demonstrando sempre interesse em ouvir o que eles tinham a dizer; em alguns momentos, apenas expressávamos algum gesto de apoio. Nesse filme, somos coadjuvantes; os personagens principais são as mães/professoras, as crianças e suas avós, que revelaram o seu olhar sobre as brincadeiras da maneira como acharam melhor, interagindo com o pesquisador e construindo seu próprio discurso, seja ele condizente ou não com sua prática social.

Durante o processo da gravação, solicitamos aos participantes da pesquisa e do documentário que segurassem os desenhos os quais produziram das brincadeiras que brincavam ou brincam, e trabalhassem a narrativa em cima das mesmas para conectar ainda mais o produto às produções dos sujeitos, representadas por desenhos.

Depois de concluídas as gravações com os participantes, iniciamos o processo de produção do documentário. Nessa etapa, contamos com apoio profissional de uma produtora de vídeos, que pelos conhecimentos técnicos e equipamentos adequados proporcionou qualidade à produção. As gravações, por nós realizadas, continham aproximadamente 06 horas, uma média de 30 minutos por depoimento. Em um longo trabalho de recortes e composição de cenas, esse tempo foi reduzido para 20 minutos.

A trilha sonora foi escolhida a partir dos enredos de cada discurso, buscando sempre envolver o espectador de maneira emocional. Por precaução, as músicas escolhidas foram de domínio público, cujos direitos autorais e a reprodução são liberados por seus autores. Para dar voz ao documentário, utilizamos ângulos e recortes sequenciais, que permitem aos telespectadores participarem das entrevistas, ou seja, cada sujeito conta sua narrativa em torno do assunto abordado, no caso, brincadeiras intergeracionais, não para o pesquisador, mas sim para o público, representado pela câmera.

a imagem não é propriamente o que se arruma para a vista, mas o que exige que a vista se arrume para ela. (...) O cinematógrafo inventou o espectador, ou pelo menos um novo tipo de espectador, o que se vê transformado no assunto principal da imagem, o que se vê confrontado com uma imagem que questiona o seu modo de olhar. (AVELLAR, 1996, p. 218-19).

Com isso, reiteramos que esse Produto Final como Documentário poderá ter grandes contribuições para o desenvolvimento do trabalho dos professores. Ainda, atuará também na produção de novas ancoragens das famílias em relação a essa nova relação do aluno com o conhecimento, a ressignificação da sala de aula e do que é aprender.

Documentar historicamente, disponibilizar, compartilhar, criar redes. O intuito desse produto final está em completa consonância com a pesquisa. Tais depoimentos são tão valiosos que demonstram a força e a importância do brincar para a construção social e cultural do sujeito, encorajando outros sujeitos a refletirem junto, a debaterem junto, a despir-se das vaidades e encarar com união as dificuldades. Acreditamos que tais depoimentos não ficarão datados, mas invadirão outras linhas cronológicas e fomentarão frutíferas mudanças, fortalecimento e reconhecimento das múltiplas identidades e possibilidades, no reconhecimento enquanto sujeitos culturais e sociais.

Uma das principais características do cinema documentário apontadas por Nichols (2016) é que os telespectadores se identificam com os personagens e com as histórias contadas. De alguma forma, esperamos que o enredo do filme seja validado pelos conhecimentos de causa de cada um que o assiste. Assim, acreditamos que, ao entrar em contato com outras histórias de vida, os telespectadores deste documentário terão a possibilidade de refletir sobre suas próprias trajetórias e descobrir a influência de suas experiências pessoais e educacionais na configuração de sua identidade.