

Aprendizagem de sensações (ou por uma pedagogia de cartazes)

Daniele Noal-Gai

Resumo: Este texto está organizado como um jogo de pequenas partes e de outras grandes partes. As pequenas partes são os detalhes e as grandes partes são os argumentos. Não necessariamente em ordem. Ambos poderiam ser repetidos separadamente: detalhes e argumentos. As ideias são colocadas idiorrítmicas no texto, ao modo de Roland Barthes. Fragmentadamente, calmamente, um espírito de jogo vai contaminar, ao modo Walter Benjamin. Fragmentário, o texto vai sendo composto. Não são defendidas as ideias de um ou outro ponto do texto. Reunimos ideias em conservação de um único enunciado: a aprendizagem de sensações. Vale explicar que as impressões feitas neste texto foram escavadas de aulas, de coisas de escola, de espaços que se localizam entre a seriedade, o obrigatório, o singelo e a alegria pedagógica. Lembremos que a pedagogia dita aqui é a de cartazes. Olhe para todos os lados, especialmente para aquilo que está abaixo do nível da humanidade do humano em nós. Ecologia da aula é o que se apresenta. Ecologia da vida urge, educação contemporânea!

Palavras-chave: Aprendizagem de sensações. Pedagogia de cartazes. Ecologia da vida.

Sensations learning (or for a poster pedagogy)

Abstract: This text is organized as a set of small parts and other large parts. Small parts are the details and the big parts are the arguments. Not necessarily in order. Both could be repeated separately: details and arguments. The ideas are placed idiorhythmically in the text, into Roland Barthes mode. Fragmentarily, calmly, a spirit of game will contaminate, into a Walter Benjamin mode. Fragmentary, the text will be composed. The ideas of either other point on the text are not defined. We gather ideas on conservation of a single enunciated: sensations learning. It is worth to explain that the impressions made in this text were excavated from classes, school things, spaces that are located between the seriousness, mandatory, simple and pedagogical joy. Let us remember that the pedagogy said here is the poster type. Look at all sides, especially to which is below the level of the human humanity in us. Ecology class is what presents itself. Ecology life is urging, contemporary education!

Keywords: Sensations learning. Poster pedagogy. Ecology life.

Por aprendizagem de sensações

Este texto está organizado como um jogo de pequenas partes e de outras grandes partes. As pequenas partes são os detalhes e as grandes partes são os argumentos. Não necessariamente em ordem. Ambos poderiam ser repetidos separadamente: detalhes e argumentos. As ideias são colocadas idiorrítmicas¹ no texto, ao modo de Barthes (2003). Fragmentadamente, calmamente, um espírito de jogo vai contaminar, ao modo Benjamin (2002, 2011, 2013). Fragmentário, o texto vai sendo composto. Não são defendidas as ideias de um ou outro ponto do texto. Reunimos ideias em conservação de um único enunciado: a aprendizagem de sensações. Vale explicar que as impressões feitas neste texto foram escavadas de aulas, de coisas de escola, de espaços que se localizam entre a seriedade, o obrigatório, o singelo e a alegria pedagógica. Lembremo-nos que a pedagogia dita aqui é a de cartazes. Olhe para todos os lados, especialmente para aquilo que está abaixo do nível dos olhos². Siga as indicações das paredes, os sinais nas portas. Circule pelos espaços, veja as placas que convidam a: entrar e sair e estacionar e resistir e matricular e aprender. Viaje por suas próprias escolhas de cartazes. Veja aquela primeira palavra, a ementa curta que provoca ficar. Alguma coisa antes da palavra convida a ficar, o anúncio é de descoberta e desassossego. A criação de expectativas é sua. Autonomia possível: a descoberta de uma aula anunciada em cartaz. A possibilidade de aprendizagem daquele que interrompe seu curso e vai até aquele beco anunciado no cartaz é fato a ser pensado! Tome-se em rotatividade, de cartaz em cartaz, de beco em beco, por algures. Sinta-se convidados ao texto, para pensar junto com (trata-se de um belo anúncio de cartaz): Benjamin, Agamben, Dostoiévski e Cortázar.

¹ Ao modo de Barthes (2003): “idiorritmia”, “idiorrítico”: foi a palavra que transmutou a fantasia em campo de saber. Por essa palavra, eu acedia a coisas que podem ser aprendidas. O que não quer dizer que eu as aprendi” (p. 14). “Uma fantasia (ou pelo menos algo que chamo assim): uma volta de desejos, de imagens, que rondam, que se buscam em nós, por vezes durante uma vida toda, e frequentemente só se cristalizam através de uma palavra. A palavra, significante maior, induz a fantasia à sua exploração. Sua exploração por diferentes bocados de saber = a pesquisa. A fantasia se explora, assim, como uma mina a céu aberto” (p. 12). “É preciso deixar bem claro que, para que haja fantasia, é preciso cenário, portanto lugar” (p. 14).

² Olha para todos os lados mas evita olhar para cima pois alguém lhe dissera que os humanos só participam nos acontecimentos abaixo do nível dos olhos, e esta expressão - abaixo do nível dos olhos - torna-se tão forte como a velha expressão - abaixo, ou acima, do nível do mar (TAVARES, 2010).

Por aprendizagem eletiva

Em Benjamin, precisamente em Rua de Mão Única, encontram-se suportes para este texto e a afirmação da *pedagogia de cartazes*. Experimentos na pedagogia que envolvem a escrita, a pequena escrita, os enunciados breves, os alertas de perigos. Experimentos de escrita para além de uma pedagogia com cartolinas, *crafts*, *folders*, anúncios, panfletos, quadros mural, informativos de postes, bilhetes de portas – e ao mesmo tempo usurpando tudo que tenha efeito de captura e promoção de aprendizagem. No livro citado, lê-se nas páginas 27 e 28: “É proibido afixar cartazes!”. Expressão curiosa e sancionadora daqueles que insistem nos cartazes esparramados ali. No mínimo duas vezes presos ou colados ou pregados no mesmo local - mesmo que proibido o local? Qual exatamente o tom da proibição? Dirige-se a proibição ao tom do cartaz: cores, letras, tipologia? Refere-se ao conteúdo, a matéria, a plástica das palavras? Diz-se não ao inconveniente autor dos cartazes? E quando se sabe quem é o extemporâneo cartazista? Proibido tudo que tem dentro das suas frases, de suas ilustrações em tom de ponto exclamativo? Benjamin (2013), logo após este título de alerta, enumera movimentos para a escrita. Ao tratar daquilo que não venha a prejudicar o fôlego do escritor e da escrita, e a continuação da mesma, ele enumera teses com técnicas de I a XIII. Assim descreve “treze teses contra os snobes” e “a técnica do escritor em treze teses”. Em aparte para este texto a técnica:

III – Quanto as condições de trabalho, procure fugir à mediocridade da vida cotidiana. O meio sossego, acompanhado de ruídos pouco estimulantes, é degradante. Já o ruído de fundo de um estudo musical ou da confusão de vozes pode ser tão importante para o trabalho quanto o silêncio tangível da noite. Se este afina o ouvido interior, aqueles se tornam pedra de toque de uma dicção cuja riqueza consegue absorver em si até esses ruídos excêntricos (2013, p. 27).

E afinal, a aprendizagem não é mesmo uma aventura?

Jogo e aprendizagem

Nos livros de jogo e educação tudo é tão psicologicamente calculado. Estranhemos saber que cada caixa deve ter sua etiqueta. Etiquetas com letras miúdas que informam sobre o que está contido dentro da caixa. As caixas precisam ser empilháveis. É importante certa organização no ambiente. Um ambiente organizado requer prateleiras. Um jogo sai e em seguida outro volta -- para a prateleira. Cada jogo que sai pode ser usado até três vezes. Não faça uso abusivo de um

único jogo. Conheça outras versões do mesmo jogo. Estranho o jogo ser indicado para uma idade. Estranho que a idade está relacionada ao que pode se desenvolver com aquele jogo. A idade para o jogo também indica as habilidades do jogador. A etiqueta indica quem tem maturidade para ir até o final do jogo. Indicado para ter idade, para ter aquelas habilidades e para ir até aquela etapa de jogo. Estranho que cada etiqueta de jogo informe a idade mínima e uma idade máxima para uso do jogo. Que bom que aquele que joga não é apenas a etiqueta de um jogo. O jogador é o desafiado, pelo jogo, pelos comparsas e pela educação lúdica de si. Um grande susto provoca a informação de que eu não posso jogar grande parte dos jogos organizados minuciosamente naquela brinquedoteca. Ou melhor, não se tratava de uma brinquedoteca para crianças. Era um arquivo, belíssimo e digno de cuidado minucioso. Estranho que apenas adultos possam fazer uso daqueles brinquedos, que por sua vez não podem ser manuseados rapidamente pela ordem da curiosidade. Estranho que enquanto organizamos separamos. Estranho que programamos espaços lúdicos que separam a curiosidade do jogo. Pegar aquele objeto qualquer e descobrir toda sua mágica imediatamente não é tão indicado assim. Aquela brinquedoteca era para quem quer brincar. Brincar onde mesmo? Quer brincar? Saia daqui e vá lá fora. A brinquedoteca armazena os jogos e você retira para brincar em qualquer lugar. Legal, vamos fugir. Vamos fazer fugir os jogos! Contudo, a pergunta inicial era sobre o ordenamento dos jogos e da vida em jogo sob uma perspectiva psicologicamente correta. Aprendemos que com os jogos desenvolvemos. Desenvolvemos o quê mesmo? Tanto desenvolvimento. Tudo se desenvolve. Que bom então! Vamos prescrever? Joguem! Joguem em diferentes lugares. Joguem em diferentes configurações. Joguem em diferentes grupos. Joguem em diferentes momentos da vida. Joguem em diferentes posições. Joguem em dias da semana diferentes. Joguem diferente em situações diferentes. Joguem pelo prazer. Jogue! Faça uso dos seus jogos de ideais. Jogue com seu espírito de jogo. Brinque com jogos simples. Utilize-se dos brinquedos para aprender. Aprenda brincando com trecos e cacarecos. Brincar requer mais sensações do que etiquetas. Brincar exige rotatividade e nenhum pouco de organização. Rode pela casa. Visite os vizinhos. Corra na rua de bicicleta. Jogue bola no parque mais próximo. Pule no jardim. Extravase suas músicas. Fabule! Cirande! Resgate toda a energia das cirandas, e rode! Estranho mesmo é o professor ser convidado a jogar contido, atento às prescrições do jogo, com atenção às etiquetas, com alerta aos perigos. Jogo e educação: faz-se com convites ao perigo. Jogo e educação: faz-se com convite à idiotia e à pieguice. Jogo e educação: faz-se com cartazes, gincanas, cartas e

alegria. Não é tarefa fácil. Invista em leituras de Benjamin (2002, 2011, 2013) e Winnicott (1975) e poderá dar em espírito de jogo. Pensando também nos colocamos em jogo!

Ambientes virtuais de aprendizagem

Diante de convite para dar aula de jogo e educação em ambiente virtual de aprendizagem, em sala de aula virtual, e nenhum encontro presencial: imaginação! Caso sério a tal imaginação... Caso sério para um educador. Caraminholas a serem colocadas em prática em um espaço de pura sensação. Quais sensações seriam relevantes já que para além da exigência do tema jogo, precisaria tratar também de psicopedagogia? Psicopedagogia em espaços virtuais de aprendizagem, ou que faz uso de espaços virtuais para promover aprendizagem? O tema é jogo e como jogar, como colocar-se em movimento de jogo? O jogo que vem, diria Agamben (2007). Diria que para um fazer psicopedagógico mais importante é saber ensinar a estudar? Ensinar a estudar exige criar estratégias particulares para cada aluno se conectar com o desejo da aprendizagem. Sair da ideia de “aluno diagnosticado” para capturá-lo pela aprendizagem. Provocar gostar da investigação de conceitos formais em meio a limitações cognitivas tão marcadas pelos instrumentos formais de avaliação. Burlar, sim, a rigurosidade das avaliações em detrimento de um planejamento que seja compartilhado e aberto. Confrontar tudo que se possibilitou em termos de experiência e que foi cumprido com excelência pelo “aluno diagnosticado”. Diante do aluno se fazendo aprendiz, um fazer psicopedagógico bem planejado. O planejamento das intervenções pedagógicas é muito anterior ao contato com um aluno e um diagnóstico. Um planejamento de aula ou de atendimento ou de consulta ou de terapia exige: linhas de cuidado. Ter modos de condução que favoreçam a permanência e a aprendizagem. Como usar aquele restinho de curiosidade e esforço intelectual? O que ainda sobre das dificuldades tão cheias de siglas e nomes? Um menino, uma menina, o Jeremias, a Ana Lua? O que necessariamente entender absolutamente: de desenvolvimento e/ou de aprendizagem? Seria um equívoco a disciplina de jogo dedicar-se a um ou outro, mais importante é a aprendizagem (em alguma medida) acontecer. Aprendizagem por sensações, certamente. Sob o alerta de que mais importante do que saber o aluno e o diagnóstico dele, para colar um ao outro, melhor mesmo era saber olhar para o aluno com todas as informações que ele traz e mais um tanto que

podemos auxiliá-lo a criar. Desse modo inventou-se a disciplina de duas semanas de duração que segue explicada abaixo. Não se trata de mostrar aqui para ser copiada ou seguida como bom exemplo, mas, se for o caso, o faça. O resultado da experiência foi um arsenal de imagens, um tanto de impressões sobre o filme, algumas propostas para uma caixa lúdica e um esforço gigante para cumprir com dedicação a tarefa.

Siga os passos da gincana (a ordem ou desordem dos passos pode favorecer o jogo):

- 0 – Leia sobre jogo e educação ao som de “Bola de meia, bola de gude”, de Milton Nascimento;
- 1 – Assista ao filme “Como Estrelas na Terra Toda Criança é Especial” com o máximo de pessoas e fotografe este grupo (Exemplo: família, amores, amigos, vizinhos, escola, alunos...). Não esqueça de fotografar este evento e disponibilizar no “fórum de fotografias”;
- 2 – Proponha uma dinâmica para que o grupo possa conversar sobre o filme e faça registros sobre as questões levantadas. Atenção para escolher uma dinâmica interessante e que tenha objetos confeccionados por você (Exemplo: bola, caixinha, figuras, planilhas...);
- 3 – Considerando a conversa e as questões levantadas no pequeno grupo, faça individualmente uma pesquisa sobre o filme “Como Estrelas na Terra Toda Criança é Especial”, sobre o caso apresentado no filme, e escreva sobre isto em formato de história infantil;
- 4 – Faça a contação desta história a crianças e após convide as mesmas para registrar suas impressões diante desta história em software que possibilite a criação e uso de desenho, rabiscos, anotações e escrita. Não esqueça de registrar esta atividade com fotografia e lembre também de salvar as produções das crianças;
- 5 – Elabore uma lista de jogos, brinquedos, brincadeiras que lhes auxiliariam na intervenção psicopedagógica do personagem Ishaan e disponibilize no fórum;
- 6 – Faça uma caixa lúdica com alguns dos jogos, brinquedos, brincadeiras listadas por você, especialmente com tecnologias, mídias, afins. Lembre de fazer a mão, usando sua criação, criando com imaginação crianceira, faça poucos exemplares, mas bem caprichados, e nos mostre numa bela foto;
- 7 – Produza um fantoche que possa lhe auxiliar na aproximação com pessoas que por ventura sejam atendidas por você. Seria interessante este personagem ter nome, ser “sacador” de tecnologias, ter uma história que faça uma criança se conectar com ele. Inclua o fantoche na caixa lúdica e nos deixe ver sua carinha em fotografia;
- 8 – Seria bem legal jogarmos e fabularmos entre nós, que tal os fantoches tomarem voz em um fórum? Vamos nos desafiar a criar respostas para perguntas infantis, crianceiras, engraçadas, dinâmicas. Todos são desafiados a apresentar os seus fantoches e também a conversar com os fantoches dos seus colegas!
- 9 – Convide o fantoche de um colega ou mais de uma colega para sair para passear. Façam um passeio lúdico, com bicicleta, num parque, num piquenique, em loja de brinquedos, em brinquedoteca. Juntos escrevam sobre este passeio e postem notícias e fotografias em um fórum.
- 10 – Participe do fórum: “dúvidas lúdicas”! Este retomará a necessidade de estudo de caso, planejamento e intervenção com jogos em psicopedagogia. É importante ler os textos indicados para esta disciplina!

A ética da sala de aula

O que acontece na sala de aula comum é um contrato que fica sobre o controle do professor. O contrato só pode ser feito em grupo, num coletivo atento à ética da amizade. A dúvida é sobre qual controle o professor necessita exercer. Controle das listas de presença. Controle das avaliações. Controle da participação. Controle do envolvimento. Controle do entusiasmo. Controle da alegria. Controle da aprendizagem. Controle da permanência. Quem exerce o controle o faz pela profanação. Profanar, em Agamben (2007, p. 10), “significa tirar do templo (fanum) onde algo foi posto, ou retirado inicialmente do uso e da propriedade dos seres humanos”. “Profanar é assumir a vida como jogo”. É na sala de aula, num picadeiro, que se coloca no limite a experiência da aprendizagem de sensações. Na sala de aula a linguagem e a experiência são levadas ao limite (recomenda-se ao menos).

Das séries das artes

As séries da televisão, dos filmes, dos cinemas, das prateleiras de videolocadoras, das personagens de ficção científica: agem sob o encantamento e aprendizagem. Qualquer série como coleção de boas lembranças. Qualquer série que lembre fixação. Qualquer série que seja da ordem da obsessão. Um colecionador é um compulsivo por séries raras. Um colecionador é um seriador. Quem coleciona tem o prazer da série. Colecionam-se objetos de encanto, que provocam encantamentos. Aquele organizador de séries é um tanto desarranjado em sua obsessão. Um artista, por vezes, circula inúmeras vezes pelos elementos que compõem sua obra. Um artista, por vezes, circula inúmeras vezes pelos elementos que compõem a obra de outros. Um artista, por vezes, circula inúmeras vezes pelos elementos que compõem a obra de arte³. Um artista, por vezes, circula inúmeras vezes pelos elementos disparadores de sua obra. Os estudos para a iniciação de projetos de arte têm muito de: obsessão por séries; por coisas em repetição; por coisas parecidas; por elementos sequenciais; por objetos colecionáveis; por aquilo que apresenta semelhanças; por séries de tons; por séries de pincéis; por séries de repetição; por séries

³ [...] A arte – para aquele que a cria – torna-se uma experiência cada vez mais inquietante, a respeito da qual falar de interesse é, para dizer o mínimo, um eufemismo, porque aquilo que está em jogo não parece ser de modo algum produção de uma obra bela, mas a vida ou a morte do autor ou, ao menos, a saúde espiritual [...] (AGAMBEN, 2012, p. 23).

de livros; por série de autores; por série de romances; por linhas de fuga. As séries de aprendizagem devem se dar somente por multiplicidade, por variação e alternância. A sequenciação de aprendizagem só pode servir à provocação de outras novas sequenciações. Nunca uma série deve seguir rigor outro que não aquele da descoberta, da curiosidade e do aprofundamento de estudos. O rigor das séries num jogo de canastra. A lógica apenas da série num jogo de tabuleiro. Num jogo de dados, jogue suas séries!

Aprendizagem a granel

Elementos sortidos. Balas sortidas. Lápis a granel. Cereais a granel. Frutas a granel. Feira e ecologia. As múltiplas ecologias. A sustentação das variações da comunidade, do comunitário, da ecologia do lugar, das conectividades com a diversidade de quem ali se aconchega. As experimentações em atelier de aprendizagens a granel. Experimentações de aprendizagem avaliadas e reprogramadas pelos docentes. Garantir espaços de experimentação e vivências escolares relacionais àqueles alunos que não respondiam às exigências do currículo escolar formal. Fato é que quando abrimos o currículo à experimentação temos uma afirmação da aprendizagem e da sua eficiência. São feitos investimentos de aprendizagem mais intensos e ao mesmo tempo mais leves, numa velocidade que empreende diversidade e que não necessariamente a respeita. Empreender a diversidade significou, neste projeto, abrolhar coisas de escola que fossem dinâmicas, criativas, porém, pela ordem da cartografia, do absurdo, da mistura, da alternância, das artes. Considerar a diversidade nas saídas e entradas no currículo significa trazer a criação para o centro do trabalho pedagógico. Neste projeto, cartográfico, a diversidade só pode ser uma espécie de variação nas formas de aprender e ensinar. Uma multidão compartilhando variações e aprendizagens. Apenas podem ser sortidos aqueles objetos que vêm em expedição e a granel.

[...] mercadoria a granel: expedição e embalagem – de manhã cedo, atravessava Marselha de automóvel para apanhar o trem, e à medida que passavam por mim lugares conhecidos e outros desconhecidos, ou outros de que só vagamente me lembrava, a cidade, nas minhas mãos, transformava-se num livro ao qual ainda deitava uma rápida vista de olhos antes de ele desaparecer da minha vista no caixote do sótão, sabe Deus por quanto tempo” (BENJAMIN, 2013, p. 52).

Nas fases de aprendizagem

Misturando (inventariam, aos poucos, textos): as leituras de psicologia da educação, com aqueles exemplos clássicos de educação especial, mais outras dinâmicas da arte terapia, um tanto de estranhamento da arte contemporânea e quase nada de textos da saúde coletiva. As leituras da psicologia da educação estão tomando espaço demais nos projetos político pedagógicos das escolas. Há exageros na referência à aprendizagem pelo desenvolvimento e do desenvolvimento pela aprendizagem. Dizem tão pouco de uma proposta de cotidiano escolar. Um projeto de cotidiano escolar (preferiria ler mais disso). Alunos de psicologia da educação dos cursos de licenciatura foram conhecer quais os argumentos que nos auxiliariam a pensar aprendizagem, experiência, escola. Ficamos com fragmentos e um punhado de bons argumentos. Contratamos não nos submeter às tristezas pedagógicas. Contratamos não nos submeter aos enunciados negativos ou negações, mesmo que os considerando importantes. Contratamos não nos submeter aos vícios de nossos próprios discursos pedagógicos tristes. Contratamos submissão aos encantamentos. Contratamos narrativas acerca dos detalhes supérfluos. Um tantão de alunos em graduação voltou feliz em encontrar bastidores de porta amarelos, vãos entre escadas, quinquilharias armazenadas, o sorriso na escola. Um tantão de alunos (todos se formando professores) estranhou o armazenamento dos corpos. Um tantão de professores prefere ser aluno de graduação até os seus primeiros semestres de curso. Um tantão maior de alunos prefere ser professor desde os primeiros semestres de licenciatura. Aqueles professores em formação saíram para ir a escola e ficaram desejosos de estágios. Estudantes de licenciatura requerem exercícios severos de pensamento. Aqueles estudantes de licenciatura preferem exercícios intelectuais que sejam: locais, correlacionados, permanentes, em ato. Quase todos se dizem estudantes, em educação permanente.

No desenvolvimento de corpos

Aprendizagem por sensações: de leituras, de planos de aula, de aulas. Aprendizagem que se dá por sensações multiplicáveis, apenas pelo encantamento e contaminação. Aprendizagem de sensações comuns a um coletivo. Aprendizagem de sensações singulares. Aprendizagem que não pode ser copiada doutros. Aprendizagem por sensações compartilhadas: apenas em narrações, por

legendas, por descrição, por tradução, por exposição, por hiperlinks. Neste texto o que se mistura não aparece em citações e referências. Texto misturado que não pode retirar um trecho daqui e colar lá. Uma mistura. Separar não é mais uma possibilidade, invistamos no que nos sobra. A contemporaneidade requer a mistura, a sobrevivência no que se mistura, se multiplica e sobra. Em uma manhã em que o texto preferiria se fazer jogo, o faço! Um mexido de feijão, arroz e farinha d'água. Aquele suco de bergamotas do inverno gaúcho. Uma térmica de água em ponto de morna a quente. Parada entre um parágrafo e outro, chimarrão. Pilhas de livros comprados nos últimos tempos. Poucos livros lidos em seu todo. Excelência nos conteúdos dos livros. Canetas sem tinta em um pote circular encapado com cor rosinha e desenhos de bolinhos doces multicoloridos. Agendas, pelo menos duas. Cadernos de infinitas anotações, pelo menos dois. Trabalhos de final de curso empilhados e com riscos meus. Trabalhos de alunos de graduação, que considero os mais apropriados para iniciar a pensar. Receitas de ajuda. Exemplos de paciência. Constatações e outro tanto de invenções. Legitimar o que pensou um grupo em reunião. Dar visibilidade aos encontros em arenas de conversa. Visualidades produzidas por turmas de alunos em disciplinas obrigatórias de cursos de licenciatura. Visualidades traduzidas e narradas. Arranjo de cores, formas, tons, sombras, silêncios, presenças. Marcação de presença. A presença dos corpos.

Os encontros de corredores e simples gestos e o tom de voz e as cartas

[...] mando-lhe um pouco de uvas, alminha; dizem que é bom para a convalescença, e além disso o doutor recomenda para matar a sede, então são apenas para a sede mesmo. Queria um ramo de rosinhas, minha filha; pois estou lhe enviando um. Estás com apetite, alminha? – isso é o mais importante (DOSTOIÉVSKI, 2009, p. 30).

Pelos modos do professor inventar suas aulas

[...] todavia, pessoas como ele e tantas outras, que aceitavam a si mesmas ou que se rejeitavam, mas conhecendo-se de perto, caíam sempre no pior paradoxo; estar talvez à beira da singularidade e não poder alcançá-la. A verdadeira singularidade feita de delicados contatos, de maravilhosos ajustes com o mundo, não podia ser cumprida por um só lado: a mão estendida deveria receber outra mão, vinda de fora, vinda do outro (CORTÁZAR, 2013, p. 119).

Daquele convite a aprendizagem

Este texto corresponde às aprendizagens de um semestre de aulas no período de doutoramento. Este texto é assinado por orientanda e orientador. Este texto trata de uma investidura em uma didática do compartilhamento, promotora de aprendizagem por sensações. Uma vez decidido o semestre e as disciplinas a serem cursadas, investe-se em pequenos espaços no cotidiano de orientanda e orientador para atualização do semestre. Não necessariamente vivemos horários de orientação, mas intervalos de trocas e compartilhamento. Um beijo e dois ou três toques ao telefone. Uma relação séria de até três sorrisos. A segurança da amizade se fazendo. Aquele espaço para sustentação. Aquele instante de ar. Orientação em conquista. Entender que um sinal de mensagem na caixa de e-mails pode ser um acordo absolutamente sério requer acreditar no quase. Somos quase. Estudantes, quase. Orientadores, quase. Orientados, quase. Quase obrigados a nos assumir. Nada de moldes, mesmo que todos estejam caindo de cima para baixo, desde a cabeça aos nossos pés. Modelar uma relação pelos editais. Moldar uma vida em pesquisa a partir de deliberações de comissões e colegiados. Criar razões para uma pesquisa conforme a seriedade e os prazos. Inventores de fugas, somos. Amorosos, absolutamente. Confidentes, sempre. É preciso contar mais detalhes. Inventaremos mais detalhes, pois que só servirão para pensar e pesquisar.

Namoros e cochichos e ciclos e grupinhos e etapas e recreio e lanche e idades

Justamente para pensar os instantes singulares que compõem a vida escolar: os jogos, os encontros de corredores, na sala de aula, nas séries, nas turmas, nas eletivas, nos ciclos, nos grupinhos, nas etapas, no recreio, no lanche, nas idades, nas fases de aprendizagem, no desenvolvimento de corpos, nos namoros, no cochicho... O texto quer alertar acerca de falhas ou dificuldades serem resultantes de processos de vida cíclicos, de um ciclo enfrentado por uma criança. As dificuldades de qualquer natureza não podem ser fardo daquele que a enfrenta. Talvez empecilhos para um percurso seja motivo para confrontar mecanismos de vida ainda não acessados. Necessários são: rodeios e gambiarras da ordem do enfrentamento de problemas. Colocar-se em processo de problematização e resolutividade. Talvez não sejam os ciclos e as mudanças empecilhos para a aprendizagem das crianças. Ou você pensa que a rotatividade é

negativa? Pensa você que a rotatividade diminui os momentos lúdicos? A aprendizagem por sensações exige rodar. Neste textinho nos dedicamos à vida que gira. Propomos uma educação que gire, circule, envolva e encante. Passemos a pensar o lúdico como um espírito que pode ser instituído por simples gestos, pelos modos do professor inventar suas aulas, pelo tom de voz, pela didática, por convite, pelo ar, pelo pátio, por cartas, pelos cartazes. Olhemos para quanto formalismo se instaura ao longo dos anos escolares. Assim que aprendemos a brincar de sentar no lugar certo, logo passamos a brincar de ficar calmos e silenciosos para aprender. E, afinal, a aprendizagem não é mesmo uma aventura?

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- _____. **O homem sem conteúdo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- BARTHES, Roland. **Como viver junto**: simulações romanescas de alguns espaços cotidianos. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades: Editora 34, 2002.
- _____. **O conceito de crítica de arte no romantismo alemão**. São Paulo: Iluminuras, 2011.
- _____. **Rua de mão única**: infância berlinense 1900. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- CORTÁZAR, Júlio. **O jogo da amarelinha**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.
- DOSTOIÉVSKI, Fiódor. **Gente pobre**. São Paulo: Editora 34, 2009.
- TAVARES, Gonçalo. **Uma viagem à Índia**: melancolia contemporânea (um itinerário). São Paulo: Leya, 2010.
- WINNICOTT, Donald. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Daniele Noal-Gai – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
Porto Alegre | RS | Brasil. Contato: daninoal@gmail.com.br