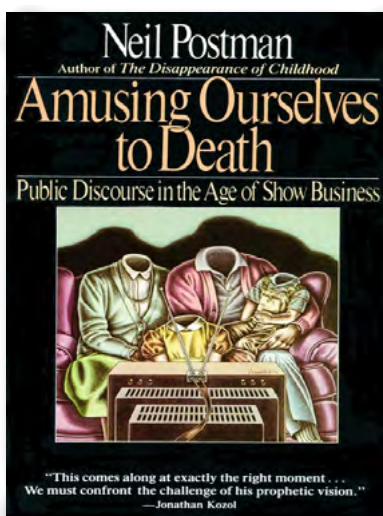


RESENHA DAS OBRAS

COLLODI, Carlo. **Pinocchio**. New York: New York Review of Books, 2009.



POSTMAN, Neil. **Amusing ourselves to death: public discourse in the age of show business**. New York: Penguin Books, 1985.

Educação divertida

Ano de 1987. Entro na sala do quarto ano de Pedagogia, onde eu ensinava Tecnologia Educacional. Faltavam uns quinze minutos para o início da aula. Apenas uma aluna estava no local. Quando entrei, ela gargalhava sem parar diante de um Apple IIe que eu trouxera para a faculdade. Fui ver o que estava acontecendo. A moça estava rodando um *software* educacional de exercitação, um *drill and practice*. Estranhei que um programa tão banal estivesse provocando tanto riso. Programas organizados no modelo *drill and practice* eram extremamente enfadonhos. Não tinham qualquer graça.

Depois de observar melhor o que estava acontecendo, soube o porquê de tanta risada. O programa que minha aluna estava rodando tinha a estrutura clássica de

exercícios propondo perguntas que devem ser respondidas a partir da escolha da melhor alternativa. O autor daquele material entendeu que o aluno deveria ter *feedback* imediato para cada resposta. Para respostas corretas, o aluno recebia um cumprimento com a frase “parabéns, você acertou”. Para respostas incorretas, além de informar ao aluno que ele se enganara, o programa colocava na tela um palhaço que fazia caretas e ria. Na época, em computadores com limitados recursos para produzir imagem, som e movimento, o *feedback* para resposta incorreta era uma grande façanha técnica. Era, naquele ambiente de muita chatice, a única coisa que fazia diferença com o uso educacional da informática.

Minha aluna errava de propósito só para ver a atuação do palhaço. Hoje, a imagem mal desenhada, em preto e branco, de um palhaço que se movimentava de modo brusco, não mereceria atenção dos usuários de celulares, *laptops* e computadores pessoais. Atualmente, a qualidade imagética dos aparelhos digitais de comunicação é coisa banal. Mas, em 1987, o impacto da atuação do palhaço era uma maravilha tecnológica. A intenção punitiva de quem planejara aquele *software* educacional falhara de modo vergonhoso. O comportamento da aluna mostrava isso de forma contundente. Ela preferia a punição ao cumprimento.

O riso da minha aluna merece mais explicações. Com a chegada dos computadores nas escolas, esperava-se que a tecnologia eliminasse o tédio das salas de aula. E isso aconteceu quando educadores muito imaginativos criaram programas que colocavam os alunos em aventuras investigativas interessantes. Um exemplo de sucesso foi *Oregon Trail* (SIMULAÇÕES, 2011), simulação que colocava os estudantes em diversos papéis de pioneiros para percorrer a trilha que levava aventureiros e desbravadores pelas terras do Oeste americano. É bom notar que, no início dos anos de 1970, as primeiras versões do *Oregon Trail* não contavam com telas de computadores. Cada episódio da aventura na qual os alunos se engajavam aparecia como resultados impressos em formulários contínuos. Toda a interação com o programa acontecia por meio de textos digitados em um teclado e dos resultados que o programa imprimia no momento de informar o que acontecera aos participantes depois que eles haviam feito certa escolha durante sua viagem para o Oeste.

Minha aluna não estava vendo uma simulação empolgante como *Oregon Trail*. Estava fazendo um exercício para resolver testes de múltipla escolha. Isso não a empolgava. O que ela queria ver era o palhaço. E, cada vez que ele aparecia, ela gargalhava. Isso não seria possível com material impresso ou vídeos, pois tais recursos não eram interativos. A resposta imediata do computador a uma ação do usuário criava envolvimento da pessoa com o meio de informação utilizado. Essa possibilidade foi explorada desde o começo dos usos dos computadores em educação (NARDI; O'DAY, 1999), assim como na criação de robôs para fazer companhia para idosos (TURKLE, 2011). E, do episódio que narro aqui, a interação com a máquina acabava sendo divertida.

Bem antes do caso com o qual iniciei esta resenha, eu vinha registrando manifestações de meus alunos sobre a necessidade de uma educação divertida.

Em relatórios de experimentação de produtos de tecnologia educacional, grande parte deles declarava que a tecnologia era bem-vinda porque tornaria a educação divertida. Essa esperança dos meus estudantes refletia sentimento hegemônico. Isso me preocupava. Por essa razão, comecei a me interessar por literatura que aborda a relação entre educação e diversão. Infelizmente, não encontrei estudos voltados especificamente para a questão, embora tenha visto análises interessantes sobre o tema em diversas obras na área de novas tecnologias da informação e comunicação. Mesmo assim, planejei resenhar alguns livros que mostrassem como se desenvolveu a ideia de que a educação deve ser divertida.

Em levantamento que fiz sobre livros que poderia resenhar, não encontrei qualquer obra recente. Como o pensamento hegemônico de que a educação deve ser divertida coloca grandes esperanças no uso dos novos meios de comunicação, busquei obras que abordassem como computadores e TV fariam o milagre esperado. Não encontrei nada muito atual. O livro que mais se aproximou do que eu estava procurando foi *Amusing Ourselves to Death* (POSTMAN, 1985), publicado na última quadra do século passado. Acabei encontrando ainda obra muito mais antiga, *Pinocchio* (COLLODI, 2009), escrita na década de 1880. Nele a relação entre educação e diversão está muito presente, embora Collodi não tenha conhecido as novas tecnologias da informação e comunicação. *Pinocchio*, porém, ilumina o que devemos considerar quando falamos em diversão e educação. Resolvi, então, resenhar os livros de Neil Postman e Carlo Collodi, deixando de lado preocupações de considerar obras recentes, mas convicto de que um e outro autor são de grande atualidade.

A era do espetáculo

Em sua obra, Postman assinala que vivemos na era do *show business*. A essa era ele contrapõe o que chama de cultura tipográfica. Por isso considero centrais dois capítulos de *Amusing Ourselves to Death: Typographic America* e *The Typographic Mind*. A cultura tipográfica decorre da invenção da imprensa e da difusão da palavra escrita na Colônia Americana, região que, nos séculos XVII e XVIII, tinha proporcionalmente muito mais leitores que qualquer país europeu. Tal cultura, porém, não se caracteriza apenas pelo número de leitores. Ela tem significado assim descrito pelo autor (POSTMAN, 1985, p. 51):

Engajar-se no mundo da escrita significa seguir uma linha de pensamento que requer consideráveis poderes de classificação, de fazer inferências, de raciocinar. Significa desvelar mentiras, confusões, generalizações excessivas, para detectar abusos de lógica e de senso comum. Significa também pesar ideias para comparar e contrastar asserções, e para conectar uma generalização com outra.

A cultura tipográfica é ilustrada pelos debates públicos entre Stephen A. Douglas e Abraham Lincoln em 1858. O primeiro era um juiz muito respeitado. O segundo, um advogado de renome, mas ainda longe da presidência do país. Um e outro defendiam ideias opostas. Os debates, regidos por normas consensuais, aconteciam em

espaços públicos e feiras nas quais, além de exposições de produtos e barracas de jogos, havia espaço para eventos culturais. Cada fala durava cerca de hora e meia. Cada debatedor dispunha de meia hora para réplicas. Em um dos debates narrados por Postman, o tempo total de exposição e réplicas de Douglas e Lincoln foi de sete horas. Essas exposições demoradas exigiam um público capaz de acompanhá-las com interesse, com entendimento.

As atuações de Douglas e Lincoln refletiam o resultado de uma educação letrada, baseada em livros. Ela decorria do que podemos chamar de era da imprensa, iniciada com a invenção de Gutenberg. O autor dá a esse tempo de predomínio da cultura da imprensa o nome de Era da Exposição, assim definida (POSTMAN, 1985, p. 63):

Exposição é um modo de pensamento, um método de aprendizagem, e um meio de expressão. Quase todas as características que associamos com o discurso maduro foram amplificadas pela tipografia, que tem o mais forte viés na direção da exposição: uma sofisticada capacidade de pensar conceitualmente, dedutivamente e sequencialmente; uma alta valorização da razão e da ordem; uma ojeriza pela contradição; uma ampla capacidade para a análise destituída de paixão e para a objetividade; e uma tolerância para com a resposta demorada.

Postman assinala que a exposição começa a perder espaço por volta de 1890, quando surgem as primeiras propagandas que apelam para o emocional. Antes disso, outro evento já colocara em xeque a cultura tipográfica, a invenção do telégrafo. Com ele, notícias instantâneas alcançam todo o país, produzindo uma imprensa que deixa de ser analítica e promove uma sucessão contínua de informações para consumo imediato. Esses são os primeiros sinais de um tempo que o autor chama de Era do *Show Business*, Era do Espetáculo.

A análise de Postman guarda relações com a de uma obra clássica no campo da comunicação social, *The Image* (BOORSTIN, 1987). O livro de Daniel Boorstin, cuja primeira edição é de 1961, assinala que a era da imprensa foi substituída pela era da imagem. Os resultados são parecidos com os sugeridos por Postman. O predomínio da imagem afastou do cenário a análise, a reflexão, a razão. Começou a imperar a concepção de que o espetáculo é o que mais importa no mundo das comunicações.

As novas tecnologias da informação não mudaram apenas a forma, mudaram o conteúdo. Postman mostra que os meios de comunicação têm uma dimensão epistemológica que não pode ser ignorada. Eles são epistemologia em um sentido amplo. Antes, na cultura tipográfica, conhecimento e verdade deviam passar por rigorosas verificações e eram expressos por meio de proposições concatenadas. Na Sociedade do Espetáculo não é mais assim. As informações passam a circular em formatos que já não são mais exigentes em termos de verificação. Conhecimento e verdade são vistos em uma mídia na qual tudo se sucede muito rapidamente, na qual a informação é um artigo de consumo, constituído por unidades isoladas, que não se articulam em conjuntos explicativos. A ausência de verificação e de formato

proposicional das informações apela para sentimentos e crenças, não para a razão. Essa é uma mudança com sérias consequências epistemológicas e também o objeto central do livro de Postman. A ideia de que há uma virada epistemológica na Era do Espetáculo está presente em toda a obra e repercute uma preocupação que o autor revela logo no início.

Ao apresentar sua obra, o autor pergunta se estamos em um mundo parecido com o pintado por Orwell ou por Huxley. O primeiro escreveu o romance *1984*, mundo em que a verdade é manipulada por um poder tirânico. O segundo escreveu *Admirável Mundo Novo*, sociedade em que predominam respostas imediatas para os desejos de prazer. Em *1984*, o acesso às informações é constantemente vigiado pelo Grande Irmão, que tudo vê e controla. Já em *Admirável Mundo Novo*, há informações em demasia, sempre em um ambiente no qual o que mais importa é o prazer imediato; aparentemente não há qualquer controle. Postman afirma que, em *1984*, o controle ocorre porque predomina o medo, enquanto em *Admirável Mundo Novo*, o controle é sutil, pois predomina o prazer. É esse predomínio do prazer que, segundo ele, caracteriza nosso tempo, a Era do Espetáculo.

Nos tempos da cultura tipográfica, a informação circulava em ritmo submetido às possibilidades de deslocamento das pessoas. Acontecimentos em locais muito distantes sempre chegavam interpretados, e sem o interesse provocado pelo imediato. O telégrafo mudou isso. Notícias de toda parte passaram a integrar o cotidiano. A marca de novidade e interesse por curiosidades passou a determinar o que era divulgado pelos meios de comunicação. A informação converteu-se em mercadoria, vendida e comprada, pouco interessando seus usos e significados. Passa a dominar o fascínio por eventos que podiam ser vistos como espetáculo. Além do telégrafo, a facilidade para reproduzir imagens em grande escala começa a crescer com os avanços da fotografia. Com isso, a imagem destrona a palavra impressa. Vale lembrar aqui dois títulos de revistas brasileiras. Um, mais antigo: *Fatos e Fotos*. Outro, aparecido em 1968 e ainda publicado em nossos dias: *Veja [e leia]*. O primeiro sugeria que fatos merecedores de destaque apareceriam em fotos. O segundo repercute o predomínio da imagem em seu título principal (*Veja*), com um “e leia” complementar, sem destaque e envergonhado, que a editora Abril suprimiu anos depois. O que predomina nos meios de comunicação? O imediato, o insólito. Notícias se sucedem em ritmo alucinante. Nada importa. Nada se articula. Há consumo contínuo de novidades. Essa mudança radical nos meios de comunicação, mostrada por Postman, pode ser exemplificada por um programa que fez muito sucesso na TV brasileira, *Aqui Agora* (BARATO, 1994, p. 119):

Aqui Agora, sem vírgula, sem ponto. Uma câmara nervosa e um repórter insistente invadem a privacidade de políticos, jogadores de futebol, bandidos e outras celebridades. Na edição, cortes evidentes e imagens tremidas caracterizam a ‘autenticidade’ e o ‘realismo’ dos fatos noticiados... Em casa, a audiência, vencendo qualquer barreira de hora e lugar, persegue bandidos, conversa

com o herói do dia, exerce sua justa indignação diante dos desmandos dos poderosos. O telejornal do SBT desvela uma das características mais perturbadoras da Sociedade da Imagem ou da Informação: a eliminação das barreiras de tempo e espaço. Aqui Agora, na favela, no Rio, no Recife, na delegacia da periferia, no Palácio do Planalto, nas ruas de Los Angeles, em Ruanda, é a 'realidade' em milhares de lares brasileiros. O cotidiano do telespectador é apenas um pano de fundo para as verdades da vida que aparecem na telinha.

O predomínio da imagem é evidente assim que a televisão se torna o meio preferencial de comunicação. Com ela, o que já vinha ocorrendo com a mídia impressa, ganha contornos definitivos. E a Sociedade da Imagem, sem qualquer sutileza, converte toda comunicação em espetáculo.

Todo dia tem espetáculo

Os modos de organização da informação na Sociedade do Espetáculo têm como objetivo divertir. A apresentação do conhecimento já não é mais proposicional, como acontecia na cultura tipográfica. Já não se propõe mais um discurso que apela para a razão. Por isso, ao contrário do que alguns imaginam, a televisão não expande a cultura literária, ela a ataca. A televisão não dá continuidade ao livro, mas ao telégrafo (reafirmando o aqui e agora) e à fotografia (entronizando a imagem como principal elemento informativo).

Postman, ao ressaltar que a televisão é entretenimento, não faz apenas uma crítica a esse meio de comunicação. Ele vai mais longe e afirma que "a TV converteu o entretenimento no formato natural da representação da experiência" (POSTMAN, 1985 p. 87). Isso pode ser visto em diversas dimensões da vida, no noticiário, na política, na religião, na educação. Jornais de TV não são propriamente programas informativos, são shows. Em política, já não interessam argumentos, interessa a imagem do político. Na religião, o culto se modifica para se tornar espetáculo adequado às câmaras. Em educação, não importa o conteúdo, e sim o quanto o programa diverte. Resumi aqui pontos importantes da análise do autor, pois não tenho espaço suficiente para apresentar com mais detalhes como ele descreve as diversas faces do espetáculo que aparece na tela como se fosse notícia, debate político, celebração religiosa, atividade de aprendizagem.

Na TV, as notícias aparecem para serem vistas. Elas guardam pouca relação com a vida cotidiana do telespectador. No capítulo 7, no qual analisa mais especificamente os noticiários, o autor repara que há apresentações contínuas de notícias que não se articulam, mas que aparecem em uma sucessão de pequenas doses de informações desvinculadas umas das outras, em um ritmo que exclui qualquer chance de reflexão. Postman recorre a uma observação de Robert MacNeil para acentuar esse ponto: "A ideia é deixar tudo muito breve, não chamar atenção de ninguém, mas, em vez disso, fornecer estimulação constante por meio de variedade, novidade, ação e

movimento” (POSTMAN, 1985, p. 105). A ideia, portanto, é assegurar que o noticiário seja um show de televisão, uma diversão.

A religião foi para a TV. Será, porém, que ela conservou os mesmos atributos, anteriores à sua migração para o meio mais expressivo da Sociedade do Espetáculo? Ao examinar diversos exemplos na cena americana, Postman mostra que os “televangelistas” se tornam o centro das atenções. O que importa é sua atuação para as câmaras, não a mensagem religiosa. Ele vê mudanças substanciais com o “televangelismo”. Os líderes religiosos que aparecem na tela são celebridades, que sabem como promover espetáculos, mas não necessariamente celebrar a fé.

A percepção de que as regras da Sociedade do Espetáculo passam a ser determinantes na política é exemplificada por um dito de Ronald Reagan: “*Politics is just show business*”. Postman mostra como se desenrola a propaganda em televisão e os métodos de propaganda e marketing pelos quais produtos passam a ser utilizados para apresentar candidatos a cargos públicos. O autor faz tal análise com base no que observou nas décadas de 1970 e 1980. Pode-se dizer que suas considerações descrevem o que se passou, mais radicalmente ainda, em campanhas políticas recentes, tanto nos Estados Unidos como no Brasil.

O capítulo final da obra de Postman é *Ensino como uma Atividade Divertida*. Ele começa suas considerações fazendo referência ao *Sesame Street*, famoso programa educacional, que acabou sendo reproduzido em diversas partes do mundo. Tal programa tinha em sua concepção o uso de belos bonecos, juntamente com celebridades, música atraente e edição com cortes movimentados. Tudo isso era muito atrativo para as crianças e lhes servia como porta de entrada para a cultura da diversão. O autor vê nos programas educativos de sucesso fórmulas que acentuam a diversão, não a aprendizagem. *Sesame Street* ensinava as crianças a amarem a televisão, não a escola. O autor recorre a Dewey para reforçar seu ponto de vista. O famoso educador americano mostrou que é falacioso pensar que as crianças aprendem apenas o conteúdo ensinado. Mesmo que se esqueçam do conteúdo, o que fica é a experiência de aprender com determinados recursos e contextos. Ideia semelhante sugere o filósofo contemporâneo Broudy (1977) ao abordar o ensino de disciplinas escolares. Broudy se pergunta para onde foi toda a geografia ou física aprendida na escola, quando esquecemos praticamente todo o conteúdo de tais disciplinas. Na sua opinião, o que fica, de fato, é um modo de pensar do geógrafo ou do físico, muito diferente do modo de pensar de quem não teve a oportunidade de uma educação escolar. Volto a Postman em sua apropriação do pensamento de Dewey. Mais importante do que o conteúdo aprendido é aprender a aprender em dada direção. Na cultura tipográfica, além de geografia, história, física, aprende-se a organizar o pensamento no formato de proposições, aprende-se uma epistemologia que valoriza a verdade e os significados promovidos pelo livro. Isso é muito exigente, e não é divertido.

Postman assinala que há professores tentando fazer da sala de aula um lugar de espetáculos. Mas, no máximo, conseguem apenas fazer uma televisão de segunda,

incapaz de concorrer com a TV comercial. O autor insiste em um ponto quase sempre esquecido pelos educadores. A televisão educa. Educa principalmente quando não é educacional. Ela conquistou hegemonia e destronou a cultura tipográfica. Isso pode ser visto em vários acontecimentos. Por exemplo, em 1982, surgiu nos Estados Unidos um novo jornal, *USA Today*, modelado como uma TV de papel, com textos muito curtos e uma riqueza de imagens nunca vista em jornais diários. *USA Today* tornou-se o terceiro maior jornal americano em 1984. Postman não acompanhou os desdobramentos mais recentes dos meios de comunicação e informação depois do final de 1980, porém a caracterização que ele faz da TV como epítome da diversão pode ser transferida sem grandes retoques para o que vem acontecendo com a internet depois da popularização da *web*. E sua análise continua muito atual, pois a crença de que a educação deve ser divertida continua sendo quase hegemônica.

Uma história infantil nada inocente

Utilizei para esta resenha o livro *Pinocchio* (COLLODI, 2009), que não é uma história infantil comum. Foi escrito como desdobramento da militância política do autor. Carlo Collodi participou do movimento de unificação italiana nos anos de 1848 e 1849 (WEST, 2009). Boa parte de sua produção jornalística e literária reflete tal militância. Ele produziu textos para difundir o italiano de Dante como língua nacional, uma vez que, na Itália anterior à unificação, predominavam, em cada região, dialetos distantes do padrão linguístico adotado pelo novo país. Outra meta política para a Itália unificada era a oferta de escola pública universal. E para essa escola eram necessários textos escritos no idioma escolhido como língua nacional. Collodi foi, portanto, um escritor que promoveu o idioma nacional e a escola universal para todos. *Pinocchio* é exemplo disso. Como informa Rebecca West (2009), a obra começou como série publicada em capítulos no *Giornale per il Bambini*. Antes e depois de escrever *Pinocchio*, Collodi produziu diversos livros didáticos, quase sempre no formato de literatura infantil. A grande obra do escritor italiano, portanto, surgiu em um contexto de compromisso com uma agenda educacional.

Pinocchio não é uma história infantil inocente, seja pela circunstância política em que foi produzida, seja pelo enredo que surpreende e rompe com o modelo das histórias infantis até então contadas. A obra sugere várias leituras. Rebecca West destaca duas: o drama de tornar-se humano e a importância do feminino na humanização do boneco. Há também possibilidades de interpretação do livro de Collodi em análises que nele veem desdobramentos da cultura popular italiana. Escolhi ler *Pinocchio* como obra didática sobre a importância da escola.

Na Itália recém-unificada, a escola universal era uma novidade que sofria resistência tanto das crianças quanto de suas famílias. As aventuras do boneco de madeira dramatizam tal resistência. Logo no início do livro, Pinóquio sai de casa com uma cartilha com destino à escola. No caminho, é atraído por um espetáculo de mario-

netes. Para comprar ingresso para o espetáculo, vende a cartilha. Entre escola e espetáculo, escolhe o último. Essa tensão entre escola e espetáculo reaparece em quase toda a obra. No diálogo com o Grilo Falante, Pinóquio revela isso com clareza (COLLODI, 2011, p. 14):

... se eu ficar por aqui, terei o mesmo destino que os outros meninos. Serei mandado à escola, e vão querer que eu estude, gostando ou não disso. E, aqui entre nós, não tenho absolutamente desejo de estudar. Eu quero mesmo é andar por aí, caçando borboletas, subindo em árvores, pegando passarinhos.

Pinóquio escolhe a diversão, dizendo que sempre haverá tempo para ir mais tarde à escola. Em suas primeiras aventuras, a ida para a escola não se concretiza. Além disso, personagens que ele encontra pelo caminho e que o atraem dizem sempre que a educação escolar é perda de tempo.

Em diversos episódios, o boneco de madeira é enganado por quem lhe apresenta soluções mágicas. É exemplar, nesse sentido, a promessa do Gato e da Raposa, de que Pinóquio poderia multiplicar suas moedas plantando-as no Campo dos Milagres. Nesse episódio, Collodi sugere que a ausência de educação aliena as pessoas e as torna vítimas de quem delas quer se aproveitar. Na relação com o Gato e a Raposa, a ignorância tem um fim trágico e violento, Pinóquio acaba sendo enforcado.

Collodi reitera a necessidade da educação escolar em todo o livro. Ele faz isso em um contexto político em que era necessário promover educação para todos. Por outro lado, mostra que a resistência à escola é muito grande e tem como aliada a atração do espetáculo. A escola é exigente, requer dedicação. O espetáculo diverte, não requer esforço.

Nos capítulos 30, 31 e 32 de *Pinocchio*, o sonho de uma vida de diversão e suas consequências aparece em cores vivas. Nas vésperas do dia em que, de acordo com a promessa da Fada dos Cabelos Azuis, se humanizaria, Pinóquio é convencido a acompanhar o amigo que está partindo para uma terra maravilhosa, a Brinquedolândia, paraíso em que a diversão não cessa e onde inexistem escolas, livros e professores. A tentação dessa terra de prazeres incessantes faz que Pinóquio desista de sua humanização. Ele viaja com crianças que só querem divertir-se para esse paraíso prometido.

Brinquedolândia corresponde à promessa. Por toda parte, crianças se divertem, brincam sem cessar, o dia todo, todos os dias. Pinóquio fica deslumbrado. Finalmente, encontrara a terra em que a chateação da escola e do trabalho não existia. Mas uma fatalidade o esperava. Um dia ele acorda com orelhas de burro. Essas orelhas crescem. Seu corpo todo começa a ganhar formas asininhas. E, no fim do processo, ele não consegue mais falar, apenas zurra. No mundo da diversão total, ele se tornou um pequeno asno. O Homenzinho, personagem que arrebanha os meninos e os leva para a Brinquedolândia, vende os burrinhos em leilões. Pinóquio é comprado por um dono de circo que o treina para ser a atração da companhia

como um burrinho dançante. Outras crianças atraídas pelas promessas de diversão contínuas têm destino pior, trabalharão como burros de carga até perderem inteiramente suas forças.

A metáfora da Brinquedolância é muito clara. A ilusão de um mundo onde as crianças apenas se divertem converte-se em um pesadelo de condenação à burrice. Sem escola, sem esforço, sem educação, o destino das crianças será a escravidão da qual só um milagre as fará escapar. Pinóquio escapa milagrosamente. Vai, finalmente, para a escola. E se humaniza.

A resistência de Pinóquio à educação escolar não é uma particularidade do boneco de madeira que quer ser um menino. A escola apresenta sérios desafios para as crianças porque a aprendizagem nos primeiros anos de educação é muito exigente. A apreensão dos conteúdos do conhecimento escolar exige dedicação que contraria os desejos infantis. Essa não é uma descoberta de Collodi. Bem antes dele, vários autores registraram as dificuldades que enfrentaram nos primeiros anos de escola. Em *Confissões*, Santo Agostinho (1958) relata que os primeiros anos de sua educação foram de muito sofrimento. Cabe reparar que Agostinho começou a se escolarizar por volta de 360 d.C. A tensão entre estudar e brincar é, portanto, uma questão que precisa ser considerada pelos educadores. E Collodi a destaca em sua obra, apontando que os caminhos da diversão são enganosos. Trazem satisfação imediata, mas têm consequências indesejáveis.

Pinocchio merece estudo como obra didática que pretende promover a educação escolar. Nesta resenha, eu apenas sugeri algumas direções, mas há uma riqueza na obra de Collodi que precisa ser mais estudada.

Diversão educa?

A pergunta com a qual inicio a seção final desta resenha é de extrema importância em nossos dias. A cultura do espetáculo avançou muito depois que Neil Postman escreveu *Amusing Ourselves to Death*. A maior parte dos educadores acredita que a escola pode ser divertida e espera que os novos recursos tecnológicos finalmente consigam o milagre do aprender brincando, sem exigências de esforço, concentração ou dedicação. Para isso, olha-se para o uso dos novos meios de informação e comunicação, com a crença de que eles oferecem o melhor caminho para aprendizagens em um fluxo sempre agradável. Parece que, finalmente, a diversão será a forma mais utilizada para os percursos do aprender.

Postman nos diz que a diversão educa, sim. Não nos educa, porém, da mesma forma que a escola estruturada para promover a cultura tipográfica. Ela nos educa para admirá-la. Ela nos educa para consumirmos mais diversão. Modernos meios de comunicação nos colocam no que Norman (1993) chama de modo experiencial, um envolvimento com o conteúdo da informação que não exige qualquer esforço de apreensão, de entendimento. O modo experiencial predomina na TV e na

internet. Há, todavia, outra dimensão de relação com a informação, que o mesmo autor chama de modo reflexivo, exigindo esforço de interpretação, reelaboração do conhecimento, produção de novas formas pessoais de ver o mundo. O modo experiencial é envolvente e divertido. Já o modo reflexivo é exigente e requer composição de saberes proposicionais na direção assinalada por Postman quando analisa a cultura tipográfica.

Há desafios para que, em educação, o esforço para aprender seja menos extenuante. Novas tecnologias podem nos indicar algumas soluções. A simulação *Oregon Trail* é um bom exemplo nessa direção, entretanto simulações que reproduzem ambientes a serem explorados em percursos de aprendizagem não são divertidas. Elas são envolventes e desafiadoras, favorecendo o que Norman chama de modo reflexivo, não o modo experiencial.

Collodi faz um alerta do qual não nos podemos esquecer. Ele ressalta que a diversão é muito atraente e que, ao mesmo tempo, pode ser um caminho que leva à alienação de quem não teve a sorte de receber uma educação que lhe permitisse pensar como ser humano autônomo. Para o autor de *Pinocchio*, a diversão não educa. Ela é uma forma de dominação de gente como o Homenzinho, que muito prometia às crianças para depois convertê-las em burrinhos que ele comercializava. A educação, para o autor italiano, é um processo exigente, mas, ao mesmo tempo, é um caminho de humanização. O boneco de madeira, iludido por promessas de diversão incessante, finalmente se humaniza quando resolve percorrer os caminhos do saber escolar. A tensão entre diversão e exigências da escola é um tema que merece mais estudo. Collodi nos oferece um panorama que vale a pena explorar, pois a escolarização é um acontecimento que marca de modo decisivo a vida das pessoas. Fugir dela, banalizá-la, substituí-la por espetáculos divertidos é solução que cria seres humanos incapazes de dizerem a própria palavra.

Esta resenha é uma tentativa de chamar atenção para tema que não vem sendo estudado com a necessária profundidade e criticidade. Os autores que escolhi são, de certa forma, pioneiros. Collodi explora dimensões psicológicas, sociais e culturais da tensão entre escola e diversão. Postman mostra como verdade e significado acabaram sendo transformados pelos novos meios de comunicação, gerando uma epistemologia que tem sérias consequências na educação. Espero que minha sugestão conquiste interesse dos educadores para mais estudar o assunto.

Referências

AGOSTINHO, Santo. **Confissões**. Lisboa: Livraria do Apostolado da Imprensa, 1958.

BARATO, Jarbas N. Aqui agora: novas tecnologias e ensino municipal. **Revista Brasileira de Tecnologia Educacional**, Rio de Janeiro, n. 119-120, jul./out. 1994.

BOORSTIN, Daniel. **The image**: a guide to pseudo-events in America. New York: Vintage Books, 1987.

BROUDY, Harry. S. Types of knowledge and purpose of education. *In*: ANDERSON, Richard. C.; SPIRO, Rand J.; MONTAGUE, William E. (ed.). **Schooling and the acquisition of knowledge**. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1977.

COLLODI, Carlo. **Pinocchio**. New York: New York Review of Books, 2009.

NARDI, Bonnie A.; O'DAY, Vicki L. **Information ecologies**: using technology with heart. Cambridge, MA: The MIT Press, 1999.

NORMAN, Donald. **Things that make us smart**: defending human attributes in the age of the machine. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company, 1993.

POSTMAN, Neil. **Amusing ourselves to death**: public discourse in the age of show business. New York: Penguin Books, 1985.

SIMULAÇÕES em educação: exemplo clássico. **Boteco Escola**: ensaios sobre o uso de blogs em Educação. [S. l.], 26 jan. 2011. Disponível em: <https://jarbas.wordpress.com/2011/01/26/simulacoes-em-educacao-exemplo-classico/> . Acesso em: 20 de jul. 2020.

TURKLE, Shery. **Alone together**: why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books, 2011.

WEST, Rebecca. Afterword. *In*: COLLODI, Carlo. **Pinocchio**. New York: New York Review of Books, 2009.

Jarbas Novelino Barato. Professor. Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Mestre em Tecnologia Educacional pela San Diego State University (SDSU). E-mail: jarbas.barato@gmail.com