

## O JOGO COMO POSSIBILIDADE DE INSTIGAR O ESCLARECIMENTO E AUTONOMIA DO SUJEITO PENSAnte NO AMBIENTE ESCOLAR

*THE GAME AS A POSSIBILITY TO INSTIGATE ENLIGHTENMENT AND AUTONOMY OF THE THINKING SUBJECT IN THE SCHOOL ENVIRONMENT*

Mário Agostinho da Silva Júnior<sup>1</sup>  
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa<sup>2</sup>

**RESUMO:** Para o filósofo Immanuel Kant, o ser humano é o único que precisa passar pelo processo de educação, visto que precisamos de cuidado e direcionamento desde o nascimento. Com isso, é muito comum ao ser humano receber do outro, elementos que irão direcioná-lo em seu caminhar, porém, esse processo de heteronomia não pode permanecer para sempre, a humanidade precisa desprender-se da tutela externa e interna que o aprisiona em uma menoridade do uso da razão para poder chegar ao Esclarecimento, que é possível mediante o processo de educação. Com isso, a instituição escolar passa pelo desafio de ser esse espaço de potencialidade e libertação, os estudantes precisam ser estimulados a pensar por si mesmos de maneira prática. As aulas lúdicas, sobretudo o uso de jogos, poderão ser um estimulante para a promoção da autonomia do sujeito pensante.

**PALAVRAS – CHAVE:** Esclarecimento, Autonomia, Escola, Jogos.

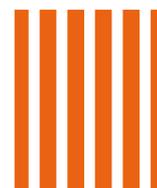
**ABSTRACT:** For the philosopher Immanuel Kant, the human being is the only one who needs to go through the education process, since we need care and guidance from birth. Therefore, it is very common for human beings to receive from others elements that will direct them on their journey, however, this process of heteronomy cannot remain forever, humanity needs to free itself from the external and internal tutelage that imprisons it in a lesser use of reason to be able to reach Enlightenment, which is possible through the process of education. With this, the school institution faces the challenge of being this space of potentiality and liberation, students need to be encouraged to think for themselves in a practical way. Playful classes, especially the use of games, can be a stimulus for promoting the autonomy of the thinking subject.

**KEY WORDS:** Enlightenment, Autonomy, School, Games.

---

<sup>1</sup>Mestrando em Filosofia pelo programa PROF-FILO (Mestrado Profissional em Filosofia) no IFPE campus Vitória de Santo Antão. E-mail: profmarioagustinho@hotmail.com

<sup>2</sup>Orientador, professor doutor em Filosofia pelo Programa Interinstitucional de Pós-Graduação em Filosofia UFPE/ UFPB/ UFRN; professor efetivo de Filosofia do IFPE. Email: lucasollyver@pesqueira.ifpe.edu.br



## 1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente trabalho busca, através de pesquisa teórico-referencial, considerar sobre a autonomia do sujeito pensante por meio da educação, sobretudo na utilização do uso de jogos em sala e além deste ambiente. A análise será realizada seguindo a filosofia de Immanuel Kant (1724-1804) e os pensamentos sobre os games de McGonigal (1977), além deles, outros pensadores da gamificação e educação também serão abordados. A pesquisa parte do seguinte questionamento: Como os jogos desenvolvidos no chão da escola podem ou não contribuir como elemento instigador da autonomia do sujeito pensante? Para buscar compreender o problema citado, usamos como principais fontes as obras de Kant: *Sobre a Pedagogia* (1803), *Resposta à Pergunta: Que é o Esclarecimento?* (1783) e de Jane McGonigal: *A realidade em jogo* (2012). Também serão usadas outras fontes que irão auxiliar na melhor compreensão da temática em questão.

Iniciaremos buscando estabelecer uma compreensão entre o conceito de Esclarecimento na perspectiva kantiana, a necessidade de romper com a Menoridade do uso da razão e caminhar para uma autonomia, bem como, perceber os desafios do contexto escolar atual, as novas demandas que surgem, a escola como um lugar de promoção da autonomia e esclarecimento, e os jogos como potenciais ferramentas instigadoras do sujeito que quer pensar.

Neste sentido, é importante se debruçar sobre o espaço escolar e perceber que o ensino atual muitas vezes não é atrativo, pois ficou engessado a um tradicionalismo, que é tido como monótono e muitas vezes não atraem os jovens da geração das inovações tecnológicas, Mattos (2015, p. 123) relata que a escola era “pensada como um processo mecânico: Exposição, repetição, memorização, avaliação. Essa concepção de ensino baseado na mera exposição com o objetivo de memorização é conhecida como concepção bancária do processo de ensino”.

Diante disso, o ambiente escolar e para além dele, terá desafios a serem refletidos, repensados e recriados, com o objetivo de dialogar um tipo de ensino-aprendizagem que possa promover apreensão de conceitos, mas que não retire do aluno a liberdade de refletir e decidir com autonomia as situações que serão impostas para eles dentro e fora de tal ambiente.

## 2. O ESCLARECIMENTO COMO PORTA DE ENTRADA PARA A AUTONOMIA

O refletir sobre seus atos e pesar suas atitudes sempre foram condições presentes aos seres humanos que começam caminhar em seu entendimento, porém, é notório que desde o mundo antigo, códigos morais foram criados a fim de estabelecer uma padronização do pensar e do proceder. Diante disso, em todos os momentos históricos em que foi possível um caminhar para mudança, necessitou de um livre refletir sobre sua realidade vigente. Diante disso, faremos um recorte histórico partindo do século XVIII, conhecido como século das luzes<sup>3</sup> para então compreender a natureza do conceito de Esclarecimento, que será o barco que conduzirá a autonomia do sujeito que quer livremente refletir.

## 2. 1 O iluminismo e o Esclarecimento, um olhar contextual

Em tese, o fato de vivenciarmos um momento mais próximo da Modernidade, ela se torna para nós um pouco mais compreensível, em comparação à Antiguidade e Idade Média, ao mesmo tempo que é também mais desafiadora, pelo fato de muitas vezes nos acostumarmos com aquilo que é mais familiar. A Modernidade rompe a tradição, ela traz consigo o olhar de um avanço, de transformação e de positividade (Marcondes 2010). Nesse sentido, quatro fatores históricos são atribuídos à origem da filosofia moderna, são eles: O humanismo renascentista do séc. XV, a descoberta do Novo Mundo (1492), a Reforma Protestante do séc. XVI e a Revolução Científica do séc. XVII (Marcondes 2012)

O iluminismo (1685 – 1815) busca romper com a tradição religiosa, que estava pautada em uma moralidade ligada a credos e que trazia consigo um dogmatismo aprisionador, impedindo aos seus seguidores o livre pensar, passando a ser servos de várias visões humanistas, que eram maquiadas com o uso das Escrituras. Para os iluministas, como mais tarde para Kant, “somente o crescimento de nossa consciência pode libertar nossas mentes de sua servidão espiritual aos vários tipos de erros e prejulgamentos” (Reale; Antiseri, 2004, p. 221). Percebe-se que o crescimento anda atrelado à liberdade e autonomia, e que foi constantemente afirmado dentre as obras de seu tempo e que perpassa até os dias atuais, visto que tais amarras continuam presente. Reale e Antiseri dão prosseguimento afirmando que o iluminismo seria:

---

<sup>3</sup>O século das Luzes, ou Iluminismo, foi marcado por um movimento do pensamento europeu (ocorrido mais especificamente na segunda metade do século XVIII) que abrangiu o pensamento filosófico e gerou uma grande revolução nas artes, nas ciências, nos costumes, na teoria política e na doutrina jurídica. O Iluminismo também se distinguiu pela centralidade da ciência e da racionalidade crítica no questionamento filosófico (Di Luccio, 2009).

[...] uma confiança na razão humana, um despreconceituoso uso crítico da razão voltado para a libertação em relação aos dogmas metafísicos, aos preconceitos morais, às superstições religiosas, às relações desumanas entre os homens, às tiranias políticas: eis a característica fundamental do Iluminismo (Reale e Antiseri, 2004, p.221).

É notório aos pensadores, que o uso da razão precisa andar de mãos dadas com a confiança de seu uso e também com um viés de despreconceito, uma vez que o livre pensar passa por um descrédito, romper com essa visão seria desafiadora. Um outro ponto claro é que o uso da razão promove liberdade, e esta liberdade não se estende apenas os traços religiosos, mas também da moralidade vigente, da forma de tratar os semelhantes e também do cunho político do Esclarecimento. Esta perspectiva libertadora estaria para o fundamento, a base do Iluminismo por onde toda a construção intelectual se ergueria.

Não se pode excluir de maneira alguma que a crítica presente no Iluminismo não perpassa gerações e séculos, na realidade do século XXI também é notório que tais amarras estão mais presentes do que nunca, embora que se tenham mudado certas formas, porém os métodos continuam, as amarras continuam, em um contexto novo, parecendo que a história é a mesma, mudando apenas os personagens. Os desafios são incansáveis dentro das instituições sociais, porém, o uso da razão como provedora da liberdade também não deixou de ser pensada e realizada.

## 2. 2 A visão de Kant sobre esclarecimento, autonomia e o lugar da aprendizagem

O contexto do nascimento de Kant foi no período do Iluminismo, a perspectiva teórica de Kant estaria direcionada na superação de uma menoridade do uso da razão, chamada de heteronomia<sup>4</sup>, para a promoção de uma emancipação, uma liberdade e um esclarecimento. Muito embora que muitos estudiosos reverberam o Iluminismo como um movimento abrupto e que se resolveu todas as lacunas com o uso da razão, Kant reflete tal uso da razão de uma maneira mais modesta, percebe-se isso na afirmação de Cassirer:

O século XVIII confere à razão um sentido diferente e mais modesto. Deixou de ser a soma de “ideias inatas”, anteriores a toda experiência, que nos revela a

---

<sup>4</sup>Heteronomia é a “Condição de uma pessoa ou de uma coletividade que recebe do exterior a lei à qual se submete” (Lalande, 1999, p. 115 apud Zatti, 2007, p. 12).

essência absoluta das coisas. A razão define-se muito menos como uma possessão do que como uma forma de aquisição. Ela não é o erário, a tesouraria do espírito, onde a verdade é depositada como moeda sonante, mas o poder original e primitivo que nos leva a descobrir, a estabelecer e a consolidar a verdade. Essa operação de assegurar-se da verdade constitui o germe e a condição necessária de toda certeza verificável. É nesse sentido que todo o século XVIII concebe a razão (Cassirer, 1992, p.32).

Nessa perspectiva, torna-se importante compreender em que se baseia o conceito de esclarecimento em Kant, além disso, compreender que a educação seria a ponte principal de travessia de um estado apático de menoridade, para um encaminhar-se para a maioridade, que consiste no pensar por si mesmo, atrelada a capacidade de superar suas limitações e alcançar sua autonomia. É o ser humano, e apenas ele, quem pode fazer essa passagem, pois é através dela que a possibilidade de se alcançar o esclarecimento pode ser realizada, nas palavras de Kant, podemos entender Esclarecimento como:

[...] a saída do ser humano da menoridade à qual ele mesmo se relegou. Menoridade é a incapacidade de se servir de seu entendimento sem a orientação de terceiros. Essa menoridade é de responsabilidade própria na medida em que suas casas residem não na falta de entendimento, mas na carência de decisão e de coragem de dele se servir sem a tutela de outrem (Kant, 2022, p.9).

Nota-se que essa passagem aborda consigo os pontos centrais da obra, para Dalbosco (2011, pág. 92) percebe-se três pontos importantes nesse fragmento “o primeiro é a expressão ‘a saída’ (*Ausgang*); o segundo, à condição humana de menoridade; por último, o terceiro, à definição de esclarecimento como maioridade compreendida enquanto coragem de pensar por conta própria”. Sobre a primeira evidência apontada pelo autor para que se chegue ao esclarecimento, a saída precede perceber o seu atual estágio, e se direcionar para uma potencialidade, se atrela também no pensar e no agir, uma ação prática em busca dessa luz que é o conhecimento seguro e aprazível. Percebe-se também que Kant aponta o conceito de menoridade como uma incapacidade de utilizar de seu próprio entendimento, essa incapacidade não se encontra no sentido de não conseguir, mas no de não buscar conseguir, esse não uso está atrelado a duas percepções conceituais colocadas por ele, apontadas como preguiça e covardia, Kant (2022, p. 9) continua a dizer que essas “[...] são as causas de um número tão grande de seres humanos, mesmo depois de

a natureza há muito os ter libertado da tutela de terceiros [adultos segundo a natureza], preferir passar a vida toda na menoridade”.

Neste sentido reconhece-se que os elementos citados possuem características viciosas, desvirtuadas daquilo que é necessário para a liberdade do livre pensar. A preguiça e a covardia seriam elementos que influenciam diretamente como obstáculos para o Esclarecimento, e tal peso resulta de um comodismo tutelado, onde torna-se muito mais confortável ter alguém que consiga ruminar conceitos e mergulhar no profundo do conhecimento para você, que simplesmente receberá por outrem informações sem qualquer tipo de esforço próprio. Nas palavras de Kant se pode perceber isso no trecho em questão:

É tão cômodo ser tutelado! Se houver um livro que possua entendimento em meu lugar, um pastor que tenha consciência por mim, um médico que fixe minha dieta, e assim por diante, eu não preciso me dar ao trabalho. Não é necessário que eu pense, desde que eu possa pagar; outros assumirão em meu lugar os encargos penosos (Kant, 2022, p. 9).

Revela-se diante do escrito, que a comodidade é atraente, é prazerosa, seria um descansar na sombra de uma árvore após uma refeição, porém, ela paralisa, estaciona e impede de superar limites. Tal comodidade, quando atrelada à tutela, a alguém que faça por você, torna-se um ambiente ainda mais acolhedor ao ócio. E mensurada tal informação, em uma sociedade pós-moderna<sup>5</sup>, identifica-se que tal tutela se expande e ganha raízes mais profundas. Os meios de comunicações rasos e superficiais acabam trazendo comodismo, que, atrelado a um entretenimento muitas vezes vazio que é produzido pela indústria cultural, buscando uma homogeneidade no pensar e no realizar, carrega ainda mais pessoas para essa atraente sombra abaixo da árvore.

Diante dessa realidade falsamente confortável, que o Esclarecimento não pode ser maquiado, pois é necessário haver um confronto contra tal tutela e transferência de saber, é necessário observar a realidade vivenciada e tomar uma atitude de romper com essas sombras, ou seja, daquilo que se aceita como certo porque se ouviu de alguém e ter coragem e ousadia para, por si só, buscar tal conhecimento, sobre isso, Kant (2022, p.09) afirma “*Sapere aude!* Tem coragem de servir-te de teu próprio entendimento! Esta é, pois, a bandeira do Esclarecimento”. A frase kantiana

---

<sup>5</sup>Período marcado pelo fim dos padrões, da estabilidade, da segurança e das certezas. Surge o tempo da indefinição, do medo e da insegurança (Silva, 2011).

se mostra de suma importância dentro de tal contexto, uma vez que é inevitável ter coragem para sair de tantos intermediários e buscar o conhecimento direto da fonte, sem ter que olhar pela lente de outro, mas de sua própria.

A Busca pelo esclarecimento é de fato um ato de coragem, pois nem sempre haverá uma garantia de que se conseguirá encontrar o conceito em que procura, na verdade, é muito comum que nessa busca, se depare com muitas quedas, pois a jornada pelo conhecimento tem os seus perigos, que tais intermediários como o sistema político, religioso e muitas vezes educacionais tentam evitar que o indivíduo se depare. Mas é nisto onde se encontra o verdadeiro perigo, pois o maior problema não está em não cair, mas o de não tentar andar pelo medo de cair. Uma criança aprende a caminhar por si mesma após várias quedas, mas, e se ela naturalmente não buscasse andar? Seríamos uma sociedade de movimento limitado. Mas há sim um esforço natural, que mesmo com o temor de cair, não se impede que o faça. É nessa linguagem que Kant (2022, p. 10) afirma que “após algumas quedas, elas acabariam de todo modo aprendendo andar. No entanto, um caso de queda costuma bastar para intimidar e desencorajar novas tentativas”. Se vê que a dor da queda faz se tornar difícil o sair da condição de menoridade, haverá sempre os tutores que irão falar do perigo do caminhar e do conforto do permanecer, do evitar correr o risco da dor, enquanto estes permanecem com o domínio do conhecimento e preferem permanecer do jeito em que se encontra.

Todavia, Kant (2022, p. 10) continua a dizer que “é perfeitamente possível sair de tais grilhões e conseguir chegar ao autoesclarecimento”, esse processo não se dá de maneira instantânea, mas lentamente, e para que se promova essa liberdade dos grilhões da menoridade, é de suma importância encontrar um ambiente que a estimule, e é nesse ambiente onde será possível incentivar “O valor próprio da vocação do ser humano para pensar por si mesmo” (Kant 2022, p. 10).

O tema liberdade sempre foi muito debatido e discutido no caminhar filosófico, diversos pensadores já se debruçaram sobre tal conceito, mas nesse presente trabalho, iremos mensurar tal conceito na obra *Resposta à pergunta: O que é esclarecimento?* Aqui, Kant (2022, p.11) afirma que para que haja esclarecimento é preciso ter liberdade, que seria “fazer uso público de seu entendimento, em quaisquer assuntos”. Entende-se, portanto, que a liberdade estaria no fazer, ou seja, numa prática de seu entendimento, com a segurança de poder expressar-se sobre qualquer assunto dentro de um determinado ambiente público.

Nota-se que, se é necessário que se tenha essa possibilidade de liberdade, é porque em seu contexto, tal liberdade não era encontrada, fazer tal uso era caminhar na contramão de um sistema até então presente, havia um problema em relação a espaço, e um problema em relação a condição. Kant (2022, p. 11) relata que de toda a parte da esfera social vigente, escuta em alta voz “O oficial diz: não pense, combata! O fiscal da Receita: não pense, pague! O vigário: não pense, creia! (Apenas um único senhor em todo o mundo diz: pense o quanto quiser, mas obedeça!)”. Neste viés, se percebe variáveis ordens sobre a vida humana, seria a escola mais um espaço de ditames aprisionadores? Ou um espaço de promoção de liberdade e autonomia?

### **3. A ESCOLA E A FILOSOFIA EM SEU PAPEL PARA CONTRIBUIÇÃO DA LIBERDADE E AUTONOMIA**

A formação da consciência moral faz parte de um processo natural, e todos os seres humanos precisam desenvolver essa aptidão para conseguir caminhar para a prática do bem. Segundo Kant, em sua obra *Sobre a Pedagogia*, seria a educação a propulsora dessa possibilidade de desenvolvimento da natureza humana de alavancar a consciência moral, é por meio da educação onde forma pessoas éticas, promovendo o bem de si mesmo e dos outros. Segundo Kant (1999, p. 11) “o ser humano é a única criatura que precisa ser educada”. Os demais animais nascem e não fazem nada que prejudicam o seu próprio ser, enquanto que o ser humano precisa ser cuidado, que transforma animalidade em humanidade.

Dentro desse cuidado apontado por Kant, é notória a importância da disciplina, pois é ela quem impede ao homem afastar-se de sua humanidade, e de agir de maneira feroz e estúpida. A disciplina mesmo tendo um caráter negativo, ela submete o ser humano às leis da humanidade, e faz sentir a força de suas leis (Kant, 1999, p. 13). Esse processo deve ocorrer muito cedo, desde a infância, pois o ser humano tende a ser atraído pela liberdade, pela ação instintiva no qual ele nasce e que precisa ser subjugada logo nos primeiros anos de vida, pois se não o realizar, certamente terá dificuldade de mudança no futuro. Por esse motivo, é preciso acostumá-lo a submeter-se aos preceitos da razão (Kant, 1999, p. 14).

Dentro deste viés, percebe-se que a educação é de suma importância ao ser humano desde criança, visto que, é a partir dela que o ser humano aprende a ser humano em si, a limitar seus instintos e caminhar pela racionalidade. Além disso, é importante compreender que “O homem

não pode se tornar um verdadeiro homem senão pela educação. Ele é aquilo que a educação dele faz. Note-se que ele só pode receber tal educação de outros homens, os quais a receberam igualmente de outros” (Kant, 1999, p. 15). Assim como abordado, o ser humano é um reflexo daquilo que lhe é ensinado, ou deixado de ensinar, se não lhe for em nada instruído, ele terá comportamento ligado ao instinto, mas se for, trará nele um aprimoramento mediante a cultura, que decorre no ensinamento transmitido de geração em geração, Kant (1999, p. 19) afirma esse pressuposto da seguinte forma:

A educação é uma arte, cuja prática necessita ser aperfeiçoada por várias gerações. Cada geração de posse dos conhecimentos das gerações precedentes, está sempre melhor aparelhada para exercer uma educação que desenvolva todas as disposições naturais na justa proporção e de conformidade com a finalidade daquelas e, assim, guie toda a humana espécie a seu destino.

Nota-se que, a medida em que o tempo escoar, há uma considerável tendência de aprimoramento do processo educacional. Se o fluxo da história não é estável, mas sim dinâmico, o modo de passar tais instruções varia-se no tempo e espaço. Novas formas de transmitir tais ensinamentos são necessários a cada geração. Diante disso, novos contextos surgem e como o processo de educação tem sido desenvolvido? Haveria de fato um aprimoramento do uso da racionalidade?

### **3. 1 A escola dentro de um contexto tecnicista**

Dentro de um contexto tecnicista, advento das Revoluções Industriais, sobretudo a partir do sistema de trabalho fordista, o modo de ensino muda, e o foco passa a ser o de criar cidadãos que fossem bons em executar tarefas simples, Melo (2022, p. 8) afirma que o contexto escolar se limitava em “produzir alunos que memorizassem conceitos e relegassem o modo de pensar crítico, limitassem a criatividade e a liberdade do sujeito que quer pensar”. Fica claro que esse modelo imposto, que trouxe uma transformação do modo de ensinar e aprender, retira dos novos alunos o ímpeto inato de criar, para instaurar a reprodução e a padronização. A escola passa a entregar conceitos prontos e limitar a autonomia do pensar por si mesmo. Com isso, Melo (2022, p. 7) esboça como o modelo de produção fordista se entranhou na escola:

[...] o modelo de produção fordista na educação é baseado nos princípios da produção em massa. Ele é caracterizado pela padronização, produção em linha e controle centralizado. Esse mesmo sistema mergulhou no sistema de ensino, e trouxe, para o pensador, impactos negativos da educação, trazendo uma padronização de currículos e métodos de ensino (Melo, 2022, p. 7)

Percebe-se que, com o advento da Segunda Revolução Industrial, o fordismo que tem o seu grande foco na padronização do produto através de um trabalho exaustivo e repetitivo, e também pelo uso de esteira de montagem, onde cada operário exercia um comando simples, que demandava executá-lo seguindo o ritmo da esteira, trazendo tais peças para serem montadas, houve uma aplicação de seus preceitos dentro do ambiente escolar, não em uma perspectiva industrial, mas didática. O sistema de ensino passou a ser padronizado, sistematizado e tais preceitos foram se enraizando nos currículos e métodos de ensino.

Como resultado, nas décadas que se perpassaram, novos desafios na educação, sobretudo nas aulas de filosofia surgiram, pelo fato de ser uma disciplina que aguce por si só a curiosidade e a atitude racional sobre si e sobre o mundo que lhe cerca, ela precisou se adequar aos novos currículos e direcionamentos, deixando de ter um caminho mais livre, para ter um passo a passo limitado e engessado, fazendo com que os alunos fiquem muitas vezes ignorados diante de uma educação alienadora, para Matos (2015, p.372) “os estudantes inquietos e curiosos a respeito de si mesmos, do que estão sendo e do que poderão vir a ser, do mundo que lhe alberga e do tempo/espaço em que existem são, por vezes, ignorados em sua concretude”. Notasse que o autor em questão tem um cuidado de como os estudantes estão vivenciando o seu eu escolar. Seguindo esse viés, ele continua dizendo que é importante que o professor carregue uma base sólida de conhecimentos filosóficos construídos com a maior profundidade possível, mesmo que, muitas vezes, a atividade filosófica seja instada a realizar sua dimensão de formação para a vida.

### **3.2 O lugar da Filosofia na escola e o seu espaço possibilitador da autonomia**

No que diz respeito ao lugar da filosofia na escola, o século XXI é repleto de nuances sobre qual seria o local adequado para a filosofia, ela volta a ter um peso de disciplina após 40 anos, por intermédio da Lei nº 11.684/08, de 2008, que a tornou obrigatória nos três anos do Ensino Médio da Educação Básica, porém, a partir da Lei nº 13.415/2017, percebe-se que em muitas escolas houve mais uma mudança significativa, a Filosofia permanece com sua obrigatoriedade, porém, com uma carga horária concentrada apenas ao 1º ano do Ensino Médio, o que faz com que

os alunos não construam conceitos importantes para uma vivência acadêmica e da sua construção crítica social. A formação de um cidadão crítico e autônomo são basilares dos documentos educacionais no Brasil, que desde a sua infância, tem como fundamental importância a autonomia:

nos atos cotidianos e em atividades sistematizadas, o que se recomenda é a atenção permanente à questão da independência e autonomia. O exercício da cidadania é um processo que se inicia desde a infância, quando se oferecem às crianças oportunidades de escolha e de autogoverno (BRASIL, 1998, p. 39).

Percebe-se que o conceito de autonomia está nitidamente presente desde os currículos educacionais da primeira infância, essa importância não se perde, se acentua a medida que os anos passam, pelo de que o ser humano tende a se autogovernar e lidar com as consequências de suas escolhas. Além disso, torna-se evidente que tal autonomia se entrelaça com um andar em unidade com o uso da racionalidade, pois, como exercer o governo de si, sem um mínimo de reflexão crítica? A filosofia seria, portanto, aquela em que estaria instigando os discentes nesse caminhar, pois é um traço basilar da própria. Neste sentido, Farias e Fernandes conceitua

[...] “autonomia” é proveniente do grego clássico *ἄυτονομία*, verb e te derivado de *ἄυτόνομος*. O vocábulo, tal qual o conhecemos hoje, é resultante de uma junção de *ἄυτο-* (auto-, “si mesmo”) + *νόμος* (nomos, “lei”), isto é, “o ser que rege suas próprias estruturas legais, suas leis”. Para além da perspectiva etimológica, “autonomia” é também um termo encontrado enfaticamente na política, na moral e na filosofia. As vias de entendimento mais recorrentes colocam a “autonomia” como a capacidade de um ser racional agir em prol de uma decisão que não seja executada por forças outras, exteriores, mas que pressuponham, a partir de um discernimento de liberdade, chances de auto-suficiência no pensar, no praticar social (Farias - Fernandes, 2021, p.723).

Diante disso, é nítido que para se ter autonomia, é necessário a priori ter discernimento, liberdade e auto-suficiência no pensar. A filosofia viabiliza ao discente esse refletir sem amarras, sem algemas, ela busca direcionar uma reflexão de si, do outro e da realidade com um olhar livre e auto-suficiente. Mas como os professores podem instigar isso com tão pouco tempo de aula? Como ter que passar tantos conceitos e pensamentos se os alunos estão mais preocupados em passar as fases de seu game preferido? Como estimular o pensar, se o professor só possui alguns minutos por semana e os jogos ocupam um tempo bem mais elevado? E se o professor conseguisse unir essas duas coisas? A satisfação do game e a necessidade do refletir e conceituar?

#### 4. O JOGO E O ENSINO DE FILOSOFIA COMO POSSIBILIDADES DE ESTIMULAR A AUTONOMIA E LIBERDADE

Quando se fala sobre jogos, pode-se vir imediatamente à mente o sinônimo de brincadeira, do passar o tempo e apenas se divertir, porém, é de importância primária perceber que os jogos existem antes da própria cultura, que as grandes atividades arquetípicas da sociedade, desde seu início é interamente marcadas pelo jogo (Hiuzinga 2019). O jogo se encontra presente desde o encadeamento da linguagem e de seus elementos, para o autor, o saltar entra a coisa pensada e a matéria, sobre tudo com o uso de metáforas e criação de mitos e ritos tornam-se grandes elementos de um jogo, que pode ser associado a fantasia, em um jogo no limite entre a brincadeira e a seriedade.

É importante frisar que o jogo não é algo cômico, não seria a não seriedade, pois os jogos podem ser extraordinariamente sérios, e também a diversas outras manifestações da vida que não são sérias, e que não são jogos. Além disso, o jogo não é considerado cômico nem para os jogadores e nem para o público, dentro das características formais do jogo, mesmo parecendo ser apenas uma atividade livre e despreocupada. Hiuzinga (2019, pág. 16) afirma que:

Poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Nota-se que o jogo tem a capacidade de absorver de maneira intensa aquele que está diante de tal prática e que ele carrega consigo uma predisposição para encará-lo com uma certa seriedade, independente do que está a se valer naquele momento, dentro da lógica do jogo encontrasse limites espaciais e temporais, regras e também uma promoção de formação de grupos sociais.

Se nos jogos compõem-se tantos elementos importantes para a vida humana, e que através dele pode-se desenvolver o a lógica, o uso do raciocínio esclarecedor, não haveria um limite de idades pelo qual o jogo é importante, não haveria uma fase específica em que se deve jogar, mas o jogo perpassaria qualquer fase da vida, assim afirma Knappe (Apud Fernandes, 2018, pág. 18)

O jogo implica necessariamente a ação, o inter-relacionamento e a improvisação a partir da espontaneidade, a curiosidade e a aceitação do risco, dentro de um processo espiralado contínuo de desestruturação/estruturação. Jogo, assim entendido, não é só próprio dos primeiros anos de vida, como de todo o processo de crescimento e aprendizado vital em qualquer fase da vida.

Se os games estão no fluxo da história e se encontram presente em todas as fases da vida do ser humano, de que forma ele se apresenta dentro do campo escolar? Como os professores e alunos tem utilizado dessa ferramenta? No que tange a esse reavivar a instigação do estudante pela renovação da autonomia do sujeito pensante, novos métodos precisam ser refletidos, a fim de somar ao interesse do estudante pelo aprender sobre todas as disciplinas, sobretudo a de filosofia, pois dentro dos currículos, é que possui uma grande fragilidade de carga horária. Um dos caminhos que podem contribuir, seria de alinhar a necessidade de repassar conceitos filosóficos com um método que atraia a atenção dos discentes. Um desses elementos seria através dos jogos, mas não seria jogar por jogar, não apenas para passar o tempo, embora tantos estudantes passem horas nos corredores fazendo esse tipo de ação. Seria uma proposta de jogar com um propósito, que, nas palavras de McGonigal (2015, pág. 19) trará grandes benefícios, a saber:

[...] quando joga com um propósito, afeta três virtudes psicológicas fundamentais: 1- A habilidade de controlar sua atenção e, conseqüentemente, seus pensamentos e sentimentos. 2- Seu poder de transformar qualquer pessoa em um potencial aliado e fortalecer seus relacionamentos já existentes. 3- Sua capacidade natural de se automotivar e sobrecarregar suas qualidades heroicas, como força de vontade, compaixão e determinação.

Se percebe que a ação de jogar com um propósito determinado pode fomentar virtudes essenciais para vida escolar, e não apenas nela. A autora em questão afirma que tais virtudes citadas já existem dentro de cada pessoa, os jogos seriam portanto, um agente de confiabilidade no descobrimento e aperfeiçoamento delas. Além disso, muito se é falado que o jogo é uma fuga da realidade, e de fato, a realidade muitas vezes não é algo que sequeira vivenciar, há vários momentos em que as pessoas preferem “fugir” de sua realidade momentânea, por inúmeros motivos, como o próprio tédio em sala de aula, a fome, algum problema extraclasse. Atualmente, pessoas do mundo todo estão submersas no campo do jogo, tanto físico quanto o digital. McGonigal (2015, p. 20) revela dados importantes:

De acordo com um estudo do centro de pesquisas Pew Internet Life, nos Estados Unidos, 99% dos meninos e 92% das meninas com menos de dezoito anos jogam videogame regularmente (numa média de treze horas semanais para os meninos e para as meninas). O tempo gasto e a energia despendida nos jogos digitais por um número tão grande – e ainda em crescimento – de pessoas tornam crucial entender como os jogos digitais nos impactam psicologicamente. A ciência dos jogos pode nos ajudar a minimizar algum potencial dano e maximizar os potenciais benefícios.

É notório que a juventude joga, e muito! A intenção aqui não a de mergulhar sobre os malefícios presentes no jogos, mas perceber que o ser humano joga, que os jogos estão em todas as eras da história humana, e também compreender o por quê se joga? Para que joga? Independentemente de qualquer coisa o jogo atrai, e cada vez mais pessoas estão mergulhando neste mundo. É sobre esse tocante que McGonigal (2012, p. 16-17) afirma que coletivamente, o planeta está gastando cerca de 3 bilhões de horas por semana jogando. É como se há na geração atual ainda mais fome pelos jogos, e de fato, a população tem se alimentado mais e mais.

Tendo em vista que boa parte do jovens estão como os antigos lidianos, que passam a metade da suas vidas jogando, e se isso permanecer, a indústria dos games vão continuar a produzir mundos mais atrativos, que façam com que muitos prefiram estar nele a encarar todos os seus problemas. Por isso, é preciso criar maneiras de bloquear esse exodo dos jogadores da realidade, principalmente em sala de aula, mas não é apenas proibir o uso dos aparelhos, mas buscar usar os elementos atrativos dos jogos para “consertar a realidade” (McGonigal, 2012, p. 17). Estabelecendo desafios, regras, feedbacks e recompensas, a realização de um jogo em sala de aula poderá contribuir, não para uma fuga da realidade, mas para significá-la com um propósito de esclarecimento e autonomia.

Seguindo ainda nessa visão, percebesse que as políticas públicas educacionais “buscam, através de competências, incentivar esse processo de promoção de atitudes cooperativas e propositivas para o enfrentamento dos desafios da comunidade, do mundo do trabalho e da sociedade em geral” (Brasil 2018, p.465). É a essa busca citada, onde o processo de saída da minoridade para a maioria precisa acontecer, a tomada de decisões, a construção e desenvolvimento da autonomia precisa andar entrelaçada com o fazer pedagógico, por isso, o professor tem um papel fundamental para ajudar seus alunos na construção do pensar, que transpassa desde a formação da criança, quanto aos jovens e adultos, como afirma Freire (2011, p.51-52):

O meu papel fundamental é contribuir positivamente para que o educando vá sendo o artífice de sua formação com a ajuda necessária do educador. Se trabalho com crianças, devo estar atento à difícil passagem ou caminhada da heteronomia para a autonomia, atento à responsabilidade de minha presença que tanto pode ser auxiliadora como pode virar perturbadora da busca inquieta dos educandos; se trabalho com jovens ou adultos, não menos atento devo estar com relação a que o meu trabalho possa significar como estímulo ou não à ruptura necessária com algo defeituosamente assentado e à espera de superação.

Se vê, portanto, que é do professor a responsabilidade de estimular à ruptura da heteronomia para a autonomia, na superação do contexto imposto pela sociedade, o docente seria um estimulador, que poderá através de um produto apazível para tantos jovens se colocar no papel de mediador, retirando a ideia daquele que apenas transmite, mas sendo aquele que instiga o pensar, o refletir, o esclarecer.

É nessa possibilidade de realizar, a partir de novas ferramentas que se transforma a forma de se ver e de fazer educação, dentro do universo dos games, a autonomia, ou seja, o governo de si está presente, pois a todo momento se precisa tomar decisões mediante a regras estabelecidas e de uma ideia de moralidade, vale ressaltar também que, no universo dos jogos, conceitos podem ser visitados e apreendidos a medida em que se lida com as situações do jogo. Assim como afirma Kant (1999, p. 16) “A educação é uma arte, cuja prática necessita ser aperfeiçoada por várias gerações”. Tal aperfeiçoamento se dá na predisposição do realizar, na possibilidade de entrelaçar aquilo que o jovem gosta com a necessidade de desenvolver o Esclarecimento.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo o que foi proposto, nota-se que os desafios para a educação são vastos, porém, o ser humano precisa ser educado e preparado para caminhar pelas estradas da autonomia, cabe a escola sair de sua própria minoridade da razão, com o uso do tecnicismo, e caminhar para o Esclarecimento, buscando ser um lugar de possibilidades e não de determinações, um espaço que possa se abrir a novos métodos, percebendo a necessidade de se aperfeiçoar.

Cabe ao professor, sobretudo ao docente em filosofia, observar e buscar perceber as fragilidades e ser essa ponte para a saída de seus alunos de uma tutoria rasa, que entrega conceitos prontos e acabados para serem apenas apreendidos e passar a contribuir para a construção da autonomia de seus discentes através do uso racional do Esclarecimento. O professor precisa

instigar uma apreensão conceitual, mas sem abrir mão do dinamismo e da ludicidade, atribuindo novos métodos e percebendo a necessidade de cada um.

Com isso, os jogos podem ser uma das ferramentas estimuladoras dessa ludicidade e aperfeiçoamento no modo de se fazer educação, o jogo com um propósito estabelecido pode estimular tomada de decisões, apreensão de conceitos, resolução de problemas, feedbacks, participação voluntária, além de contribuir para a formação de aliados. Os jogos se mostram um caminho a ser explorado, dinâmico e profundo, mas sobretudo instigante e possível, sendo impetuoso buscar alinhar a escola, professor e alunos na construção de jogos que estimulem os primeiros passos de uma longa jornada educacional, que não deixará de ter desafios, mas que podem ser vencidos de estágio em estágio, como todo bom game.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: Formação pessoal e social**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 2.

Cassirer, E. **A filosofia do iluminismo**. Tradução: Álvaro Cabral. Campinas: Editora da UNICAMP, 1992.

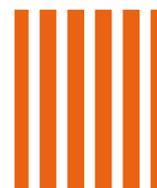
Dalbosco, Cláudio A. **Kant & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011. – (Coleção Pensadores & Educação).

Di Luccio, Flavia; NicolacidaCosta, Ana Maria; Souza Filho, Danilo Marcondes. **Do Iluminismo à Web Semântica: reflexões sobre a comunicação com base em uma única língua**. Rio de Janeiro, 2009. 165p. Tese de Doutorado - Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Farias, R.R.; Fernandes, E.M.F. **Linguagens, Códigos e tecnologias na BNCC do Ensino Médio, análise do conceito de autonomia**. FRAGMENTOS DE CULTURA, Goiânia, v. 31, n. 4, p. 719-732, 2021.

Fernandes, Alcione Caitano. **O uso de jogos para o ensino de matemática na educação de jovens e adultos**. Araguaína, TO, 2018. Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins - Curso de Matemática, 2018.

Freire, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** / Paulo Freire, São Paulo, Paz e Terra, 2011.



Hiuzinga, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução: João Paulo Monteiro. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

Kant, Immanuel. **Sobre a pedagogia.** Tradução de Francisco Cock Fontanella. 2ª ed. Piracicaba: Editora Unimep, 1999.

Kant, Immanuel. **Resposta à pergunta: o que é esclarecimento? E outros textos.** Tradução de Estevão C. de Rezende Martins – 1º ed. – São Paulo: Pinguim – Companhia das Letras, 2022.

Marcondes, Danilo. **Iniciação à história da filosofia: Dos pré-socráticos a Wittgenstein.** 13 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

Marcondes, Danilo. **"Montaigne, a descoberta do Novo Mundo e o ceticismo moderno."** Kriterion: Revista de Filosofia V. 53 (2012): 421-433.

Mcgonigal, J. **A Realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** Eduardo Rieche – Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

Mcgonigal, J. **Superbetter: The Power of Living Gamefully** – New York, Pinguim Books, 2015.

Melo, Nilton. **O mítico ser humano gamificado: como a gamificação pode ser a trapaça que vai ajudá-lo a vencer (ou destruir você).** 1. Ed. – Rio de Janeiro, RJ: Resumo Editorial, 2022.

Reale, Giovanni; Antiseri, Dario. **História da Filosofia: de Spinoza a Kant.** V. 4. São Paulo: Paulus, 2004.

Silva, André Luís Barbosa da. **A sociedade contemporânea: a visão de Zygmunt Bauman.** Revista extrapensa, V. 4 (2011), N.2, 31-37.

Zatti, Vicente. **Autonomia e Educação em Immanuel Kant e Paulo Freire.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.