

UMA REFLEXÃO SOBRE A DEMOCRACIA ATRAVÉS DOS CONCEITOS DE HABERMAS E O USO DO RPG: UMA EXPERIÊNCIA DIDÁTICA

RAFAEL GONÇALVES DA SILVEIRA¹; ERICK ANDREI BARBOSA²;
GABRIELA SOARES DA ROSA³; JÚLIA MOTA PINTO⁴; UBIRATÃ TERRES⁵

¹*Universidade Federal de Pelotas – tkl21rafael@gmail.com;*

²*Universidade Federal de Pelotas – erick_contato@hotmail.com;*

³*Universidade Federal de Pelotas – gabii_rs@hotmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – juliamottapinto@gmail.com*

⁵*Colégio Municipal Pelotense – ubirata.info@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho consiste em um relato da experiência de ensino do grupo de filosofia do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), que atua no Colégio Municipal Pelotense. Através da atividade do projeto, nosso grupo buscou apresentar uma discussão sobre a democracia para alunos do 2º ano do ensino médio da referida escola, por meio do referencial teórico de Habermas e a escola de Frankfurt, e através do uso do RPG como ferramenta para fixar conteúdos e possibilitar uma reflexão crítica.

Autor da escola de Frankfurt, Horkheimer faz uma crítica à razão, concebendo-a como uma razão instrumental, pois ocorre uma separação da razão objetiva do mundo e a subjetividade. Daí sua crítica ao iluminismo e toda tradição que defende a supremacia da razão e um otimismo no poder da racionalidade. A razão, descolada da realidade, passa a ser instrumento para a dominação. Desta perspectiva decorre todo um pessimismo quanto a possibilidade de melhorar a sociedade através da democracia. Porém Habermas entra nessa discussão concebendo outro tipo de racionalidade, retomando seu uso por meio da linguagem como condição para o diálogo e consequentemente, ampliar e melhorar a democracia.

A linguagem passa a ser essencial para a manifestação da racionalidade e a possibilidade de um agir comunicativo, o que estabelece novas perspectivas para a democracia. Habermas defende uma “razão comunicativa”, que é oposta a “razão instrumental”, e indica uma oposição entre o “agir comunicativo” e o “agir instrumental”. Para o autor somos seres de ação e comunicação, que utilizamos a linguagem para nos comunicarmos uns com os outros. A linguagem está presente em toda comunicação humana, sendo a base para a “razão comunicativa”. Habermas vai aplicar esses conceitos para compreender a nossa democracia. Considera que para obter legitimidade política deve-se ter a participação racional de todos os indivíduos interessados ou afetados pelas situações políticas. Deste “agir comunicativo”, Habermas sugere uma outra forma de democracia: a “democracia deliberativa”. Nesta “democracia deliberativa”, que parte da ideia de deliberação, as pessoas interagem através da linguagem, se organizam em sociedade e buscam o consenso. Da noção de democracia deliberativa surge o conceito de “Esfera Pública”, que representa os diversos espaços de discussão dentro de uma democracia. Partindo desta discussão, buscamos retomar esses conceitos para os alunos de modo a possibilitar um questionamento sobre nossa realidade. Para isso o uso do RPG como metodologia foi essencial.

2. METODOLOGIA

O trabalho foi realizado de forma online. Após discussões para decidir o tema do trabalho, foi escolhido como assunto a democracia a partir da percepção de Habermas, conforme sugerido pelos professores orientadores. Inicialmente o grupo fez pesquisas para aprofundamento dos conteúdos, dentre elas ressalta-se o estudo do contexto histórico contemporâneo após Segunda Guerra Mundial, o pensamento geral da Escola de Frankfurt com os principais conceitos da Teoria Crítica e a proposta de Habermas com a Democracia Deliberativa. Tendo em mente o mapa conceitual com os principais tópicos que seriam explicados na atividade e após discussões sobre qual atividade poderia ser proposta, os participantes iniciaram a redação de um texto, uma narrativa em forma de um jogo de RPG. Neste, a ideia é retratar os assuntos das áreas da filosofia e sociologia, como a questão de razão instrumental, esfera pública, democracia deliberativa, agir comunicativo, a fim dos alunos compreendê-los.

Segundo Cardozo (2018) o RPG é uma narração representativa e interativa que exercita a oralidade e a imaginação. O RPG ou “Role Playing Game”, é um jogo de interpretação ou faz de conta, onde “os jogadores criam uma aventura de maneira coletiva. Um jogador faz o papel de Mestre do Jogo, ele narra a aventura vivida pelos personagens que são interpretados pelos demais jogadores.” (TOLEDO, 2014). A história foi elaborada através de uma mistura de ficção e realidade e se passa numa escola imersa a uma situação de opressão. Conta com personagens de diferentes raças, onde os seres humanos, elfos e curupiras são dominados e humilhados pelos ogros. No decorrer do jogo acontecem circunstâncias de evidente superioridade dos ogros, por meio de gestos, falas e valorização de suas habilidades físicas, enquanto os outros se organizam e dialogam para refletir sobre essas condições na escola. Os conceitos de democracia, deliberação, consenso e razão instrumental estão presentes no contexto do jogo.

Além do jogo, também foi escrito um texto explicativo e feito uma vídeo aula sobre o conteúdo para que os alunos pudessem primeiramente apreender os conceitos e depois jogar o RPG, a fim de relacioná-los. Por fim tudo foi adicionado em um formulário do Google forms, juntamente com questões de reflexão e fixação.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O maior objetivo da atividade foi incentivar o pensamento crítico e permitir que os alunos compreendessem os conceitos expostos na aula e no texto explicativo dentro de suas próprias realidades sociais. A experiência do RPG foi pensada para que os estudantes vivenciassem o que foi explicado num formato diferente, de uma narrativa, que desperta emoções, empatia, senso de justiça.

O questionário no fim do formulário foi uma ferramenta para incentivar a reflexão crítica dos educandos acerca de todo trabalho e um instrumento de avaliação, no sentido de perceber se os alunos compreenderam o tema e a problemática sobre democracia.

Sobre os resultados conforme respostas dos alunos, podemos verificar que alguns detalhes específicos sobre o conteúdo não ficaram claros, mas a ideia central e a problematização do tema foi compreendida com êxito. Alguns acabaram por se confundir nas respostas, não sabiam ao certo a diferença do pensamento da primeira geração da Escola de Frankfurt para as ideias de democracia de Habermas.

Ainda assim, ficou evidente em algumas respostas dissertativas que muitos

educandos relacionaram os conceitos apresentados com o jogo. Algumas questões levantadas foram, nas palavras dos alunos, sobre a rejeição e exclusão de alguns saberes, como as artes, e a hipervalorização de outros, como matemática, português, as injustiças existentes na democracia real e no RPG, bem como a importância do diálogo e respeito.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se que o referido trabalho inovou na forma de se ministrar uma aula de forma coesa e bem sucedida, porém o mesmo ainda poderia ser aprimorado para abranger mais alunos. Notou-se que uma porcentagem baixa dos alunos não respondeu corretamente algumas perguntas relacionadas ao tema após o efetramento da atividade, outros demonstraram pouca disposição para dedicar-se à atividade em vista que era longa, ao que deve ser revisto.

Toda via apesar dos referidos problemas, de forma geral houve grande aproveitamento e aprovação da atividade, a inovação foi clara e proveitosa tanto do ponto de vista dos discentes quanto para os docentes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOZO, J.A.; CARDOZO, G.C.; JACQUES, L.A.B.; KELLERMANN, J.M.; BOMFÁ, C.R.Z. Oficinas de RPG pedagógico: atividades de ensino do PET Ciências Sociais Aplicadas (PET CiSA): Educação Inovadora e Transformadora. In: **COMPARTILHANDO SABERES**, 2., Santa Maria, 2018. Santa Maria: Pró-reitoria de Graduação, 2018.

HABERMAS, Jürgen. **Consciência moral e agir comunicativo**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003.

HABERMAS, Jürgen. **Direito e democracia: entre facticidade e validade** (tomo I). Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997a.

HABERMAS, Jürgen. **Direito e democracia: entre facticidade e validade** (tomo II). Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997b.

HABERMAS, Jürgen. Ensayos políticos. Barcelona: Península, 1988.

HABERMAS, Jürgen. **Teoría de la acción comunicativa** (tomo I). Madrid: Taurus, 1999.

TOLEDO, E. A. O RPG como estratégia de ensino: uma proposta para o ensino de profissões. **Cadernos PDE**, Guarapava, v.1, n.1, p. 4-26, 2014.