

O ensino de ciência política na educação básica e a educação política como pedagogia para a cultura democrática

The teaching of political science in basic education and political education as pedagogy for democratic culture.

**Joana da Costa
Macedo**

Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro e Universidade Federal do Rio de Janeiro; Doutora em Ciências Sociais pela PUC-Rio.
jocsmacedo@gmail.com

**Roberson Gonçalves
Maturano**

Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro e Universidade Federal do Rio de Janeiro; Especialista em Educação pela UFRJ.
binhomaturano@gmail.com

Resumo

O objetivo deste artigo é mostrar o Jogo da Política como metodologia capaz de abordar o conteúdo de ciência política com os alunos da educação básica. De forma lúdica, ele simula, na prática, os processos de tomada de decisão e de organização das principais agências de controle do sistema político brasileiro, tendo os estudantes como os principais protagonistas. O artigo apresenta o jogo como uma possibilidade metodológica de ultrapassar as margens conceitual e teórica apresentadas nos livros didáticos, compreendendo o ensino de ciência política aplicada como contribuição para a formação de uma cultura democrática entre os jovens.

Palavras-chaves: Ensino de sociologia. Metodologia pedagógica. Educação política. Cultura democrática.

Abstract

The objective of this article is to present the *Jogo da Política* as a methodology capable of presenting the content of political science to students of basic education. It simulates in practice, and in a playful way, the decision-making and organization processes of the main agencies of control of the Brazilian political system, with students as the main protagonists. The article presents the game as a methodological possibility of overcoming the conceptual-theoretical margins presented in the textbooks, including the teaching of applied political science as a contribution to the formation of a democratic culture among young people.

Keywords: Teaching of Sociology. Pedagogical methodology. Political education. Democratic culture.

Introdução

O presente artigo tem como pano de fundo os estudos sobre a educação política¹. Do ponto de vista teórico, essa educação leva em consideração o ensino de conteúdos curriculares de ciência política, majoritariamente relacionados ao conhecimento da política e às informações sobre o funcionamento das estruturas de poder que compõem o sistema político de um país, do Estado e do governo. Essa perspectiva de entendimento da educação política é calcada no processo formativo das habilidades cognitivas, o que significa que esse processo concentra esforços em desenvolver nos estudantes um arcabouço cognitivo fortemente associado ao conhecimento da política. No caso do Brasil, esse conhecimento político é abordado pelos livros didáticos de Sociologia por meio de uma perspectiva histórico-conceitual (MACEDO, 2019; MAÇAIRA, 2017) que direciona um ensino estruturalmente factual sobre o governo e o funcionamento do sistema político.

Do ponto de vista prático, a educação política visa construir e promover valores democráticos e de dever cívico, que estariam relacionados à construção de uma sociedade ideal-típica fundamentada em uma cultura democrática consolidada e difundida entre seus cidadãos. Do ponto de vista curricular, o ensinamento teórico desse conteúdo é abordado e difundido pelas escolas por meio dos materiais didáticos adotados. O processo prático de ensino, por seu turno, pode ser acompanhado por algumas metodologias pedagógicas que visam a uma intervenção experimental dos conteúdos curriculares. No debate da educação política, uma metodologia reconhecidamente utilizada é o Parlamento Jovem (FEIJÓ, 2019; FUKS, 2016), no qual os estudantes vivenciam, na prática, o cotidiano de um processo de tomada de decisão dos parlamentos estaduais, bem como simulam autoria de projetos de lei encaminhados. Nesse sentido, esse método aplicado de formação pedagógica foca a complementação do conteúdo disciplinar aprendido e trabalhado tradicionalmente em sala de aula de forma teórica.

Este artigo propõe incluir outra metodologia no processo de ensino-aprendizagem de uma ciência política aplicada – os jogos, em especial, o Jogo da

¹ Ao longo deste artigo, os termos educação política e educação cívica serão conotados como sinônimos.

Política² – como forma de complementar a teoria aprendida. Esse jogo é uma simulação dos processos de tomada de decisão, realizados nos Poderes Executivo, Legislativo e Judiciário, que usa ferramentas de cartas e tabuleiros para compor uma situação que encena os processos de decisões políticas, tais como a formulação e a aprovação de leis constitucionais, a formação e a coligação partidária, entre outros recursos decisórios. A título de reflexão deste artigo, apresentaremos a experiência feita com o Poder Legislativo no 6º Encontro Estadual de Ensino de Sociologia (Ensoc), em uma oficina pedagógica realizada na Universidade Federal do Rio de Janeiro em 2018.

Este artigo está dividido em cinco partes, além desta Introdução. A seguir, apresentaremos a principal discussão teórica sobre a educação política e sua relevância para um processo de ensino-aprendizagem de um conteúdo de ciência política que objetiva a socialização e a internalização de valores democráticos. Na segunda, destacaremos alguns conceitos caros à teoria da Ciência Política, os quais importam para o aprendizado dos estudantes e compõem a estratégia metodológica da oficina experienciada em questão. Na quarta parte, apresentaremos os resultados da realização da oficina sobre o Jogo da Política. Por fim, as considerações finais estabelecerão as principais reflexões em torno da relevância de adotarmos outras metodologias de ensino para o conteúdo de Ciência Política. Nesse momento final, serão destacadas outras agendas de pesquisa.

1 Sobre a educação política

A temática da educação política é debatida no campo de conhecimento das ciências sociais e, em particular, da ciência política. Essa forma de educação tem grande produção acadêmica nos Estados Unidos em que se discute um plano de ensino presente no sistema norte-americano denominado *civics*³. Essa forma de pensar a educação política tem como principal objetivo o ensino do conteúdo de ciência política, de modo a oferecer aos estudantes uma base cognitiva sobre o

² Disponível em: <http://jogodapolitica.org.br>.

³ Disciplina ofertada no ensino médio nos sistemas de ensino norte-americano. A título de desenvolvimento da argumentação presente neste artigo, *civics* será traduzido por ensino cívico ou educação cívica.

conhecimento em torno da política. Da perspectiva formativa, o ensino de *civics* leva em consideração o conhecimento político, entendido como as regras e os procedimentos referentes ao sistema político e ao funcionamento das agências de controle governamentais. Nesse sentido, a educação cívica importa para desenvolver as habilidades cognitivas⁴ e, principalmente, as capacidades relacionadas aos conhecimentos e às informações procedimentais sobre política, Estado e governo (HOLBEIN; HILLYGUS, 2020). De acordo com Holbein e Hillygus (2020), o ensino cívico é direcionado aos fatos e conhecimentos sobre a política e os governos, segundo as teorias dominantes sobre o voto que enfatizam as habilidades cognitivas e o conhecimento político.

No Brasil, a disciplina escolar Sociologia cumpre o papel no ensino do conteúdo da ciência política. Em 2000, o documento oficial Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (PCN+), no que tange a essa disciplina, incluiu explicitamente o conhecimento de elementos da área de ciência política como um conteúdo disciplinar a ser contemplado juntamente com os conteúdos de sociologia e de antropologia. A orientação dos PCN+ (2000) refere-se à realização de um ensino de ciência política cujo conteúdo é direcionado para um estudo da política como parte do cotidiano dos indivíduos, permitindo e focalizando uma compreensão geral sobre as relações de poder que perpassam as relações sociais nas instituições sociais. Os PCN+ indicam, contudo, que os estudos das ciências sociais devem contribuir para uma prática política que seja eticamente orientada e em acordo com a construção dos valores e das práticas de cidadania inseridos no contexto social brasileiro (BRASIL, 2000).

Em estudos mais recentes sobre a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Bodart e Feijó (2020) identificaram a presença dos conhecimentos da ciência política nos objetivos das competências propostas neste documento. Os autores ressaltam a importância desses conhecimentos para a Sociologia escolar, uma vez que

[...] provoca o pensar sobre questões institucionais articuladas nas ações políticas dos Estados, compreendendo suas dimensões mais subjetivas nas quais se encontram as relações entre Estado e sociedade civil, a disposição

⁴“habilidades cognitivas” foi traduzido de *cognitive skills* (HOLBEIN; HILLYGUS, 2020).

dos agentes e como estes se portam no jogo político (BODART; FEIJÓ, 2020, p. 229).

Com isso, Bodart e Feijó (2020, p. 230) atestam que a nova BNCC, ao prever como competência “a valorização dos valores humanos e de comportamentos democráticos a partir de uma formação voltada ao exercício da cidadania”, estimula a reflexão do agir em coletividade com base em valores democráticos de respeito mútuo e de tolerância. Nesse sentido, a Sociologia escolar, por meio de suas competências, torna-se um canal de construção de valores democráticos, estimulando possivelmente um sentimento de coletividade e de participação política (BODART; FEIJÓ, 2020).

Adicionalmente, conteúdos relacionados ao tema da ciência política foram incluídos nas Orientações Curriculares Nacionais (BODART; LOPES, 2017), refletindo sua presença nos Planos Nacionais dos Livro Didático (PNLD) e, conseqüentemente, nos conteúdos disciplinares dos livros didáticos. Os autores Bodart e Lopes (2017) demonstram essa presença por meio de um estudo a respeito dos temas da ciência política que aparecem com mais frequência nas diretrizes estaduais. Os autores observaram que os temas que mais aparecem, em ordem de frequência, são: “movimentos sociais, cidadania, Estado, democracia e poder” (BODART; LOPES, 2017, p. 141). Portanto, as temáticas e os principais conceitos dessa área de conhecimento foram institucionalizados nas orientações oficiais dos entes federativos e cristalizados nos materiais didáticos adotados nas escolas públicas de educação básica.

Duas funções da educação política estão implicadas nessa discussão: (1) internalizar valores democráticos e (2) aplicar, na prática, os conhecimentos adquiridos por meio dos conteúdos disciplinares dos livros didáticos. A primeira função refere-se ao fato de a educação política ser responsável por introjetar, mediante os processos de socialização curricular, valores democráticos (FEIJÓ, 2019). A educação política é considerada relevante para o estímulo formativo de atividades cívicas que podem impactar o conhecimento e as atitudes e participação políticas dos estudantes (FUKS, 2014). A segunda função é referente às possíveis metodologias pedagógicas existentes que são consideradas um estímulo no exercício

de práticas políticas. Um dos projetos de educação política relacionados às simulações de atividades políticas é o Parlamento Juvenil.

Fuks e Casalechi (2016) argumentam que, desde o final da década de 1970, o Brasil vem passando pelo que Samuel Huntington denominou “terceira onda”⁵ de democratização. Esse período representa a adoção da democracia como o principal regime político no qual as instituições sociais e políticas são regidas pelos valores liberais. Nesse contexto, os autores questionam que tipos de cidadão seriam formados a partir de valores democráticos universais e, sobretudo, qual processo levaria à formação de cidadãos democráticos. Um dos processos formativos para pensar a construção de uma cidadania democrática estaria nos processos de socialização política e de educação cívica, representados na articulação pedagógica realizada pelos trabalhos do Parlamento Juvenil, especificamente na cidade de Belo Horizonte (FUKS; CASALECHI, 2016). Feijó (2019) analisa igualmente uma experiência do Parlamento Juvenil (neste caso, na cidade de Araraquara) como um modelo que realiza e estimula, na prática, a educação política, correspondendo, portanto, à formação pedagógica de valores e atitudes relacionados ao funcionamento do nosso regime político democrático.

As “simulações parlamentares” são uma forma metodológica que foi incorporada aos programas de educação cívica para desempenhar um aprendizado de valores democráticos e contribuir para a formação cidadã e política dos estudantes. Nas experiências do Parlamento Juvenil, os alunos, normalmente na faixa etária entre 15 e 25 anos de idade, vivenciam um cotidiano político que os familiariza com a produção de leis e a votação em plenário, entre outros procedimentos regimentais. O mais importante desse treinamento parlamentar é o fato de envolver valores cívicos com os quais os estudantes devem se deparar, como a capacidade de negociação, e, assim, defrontar-se com sentimentos de tolerância e respeito. Além disso, essa experiência, que simboliza uma realidade prática dos parlamentos, requer que os estudantes pensem coletivamente ao serem expostos a simulações de formulação de leis que supostamente são universais e recaem sobre toda uma sociedade.

⁵ HUNTINGTON, Samuel. *A terceira onda: a democratização no final do século XX*. São Paulo: Ática, 1994.

As pesquisas em torno da compreensão do Parlamento Juvenil é uma face, entre outras possíveis, para analisar a aplicabilidade dos conceitos e dos conteúdos de política, teoricamente estudados nos currículos disciplinares da educação regular, básica ou universitária. Assim, este artigo propõe contribuir com a compreensão dessa experiência da ciência política aplicada por meio de outra metodologia: o Jogo da Política. A aplicabilidade desses conteúdos está inserida em um esforço de inculcação de valores democráticos por um processo de socialização⁶ desses valores que se pressupõem durarem no tempo, tornando-se parte de uma cultura cívica e democrática. Nesse sentido, Holbein e Hillygus (2020) defendem que as escolas devem se tornar laboratórios de democracia nos quais os alunos possam praticar o conhecimento adquirido pelos conteúdos escolares e treinar habilidades políticas práticas.

A finalidade de proporcionar essa função prática da política está inserida no exercício fundamental de aproximação da realidade política, indo além dos conteúdos teóricos trabalhados em sala de aula. De forma mais abrangente, acredita-se que a formação cívica influenciaria em outras atividades cívicas que os indivíduos podem ter na sociedade, como a consciência da importância dos deveres cívicos. Essa crença estaria enraizada no fato de os processos de socialização serem responsáveis pela internalização de valores e normas sociais, políticas e culturais, dotando, portanto, esses valores e essas normas de um caráter de durabilidade intergeracional. Nesse sentido, a educação política e seus marcadores socializadores de valores políticos e democráticos, que supostamente seriam realizados nos anos iniciais da educação básica ou, pelo menos, ao longo do seu ciclo básico, são passíveis de apresentar uma longevidade adentrando a fase adulta.

No entanto, o que todas essas intervenções pedagógicas têm em comum é a construção de uma educação política dos jovens estudantes inseridos em um contexto democrático, cujo regime político vem perdendo adesão e participação entre essa parcela da população. Nesse contexto, ainda são tímidos os estudos que

⁶ Lahire (2015) discute a complexidade do conceito de socialização ao incluir outras dimensões institucionais e temporais para questionar a suposta homogeneidade das disposições sociais previamente definida no *habitus*. Setton (2011) estende a discussão sobre a cultura da modernidade ao imprimir uma nova prática socializadora calcada um espaço plural de múltiplas referências identitárias. No entanto, para os limites do escopo deste artigo, reconhecemos o processo de socialização em uma de suas inúmeras possibilidades de operacionalização.

estabelecem metodologias de análise para compreender o declínio na valorização de valores democráticos e o aumento da desconfiança em instituições políticas ainda na fase juvenil (BAQUERO, 2018; FOA; MOUNK, 2016, 2017).

Em relação aos jovens, Foa e Mounk (2016, 2017) identificam uma queda nos níveis de adesão à democracia entre aqueles de 16 a 24 anos de idade ao longo dos anos. Eles investigam a América do Norte e os países da Europa ocidental e encontram resultados de insatisfação com o regime democrático e mais apatia na geração *millennial*. Eles argumentam que a concepção liberal de democracia é menos internalizada entre os jovens dessa geração em comparação com os dessa mesma idade no período após a II Guerra Mundial. A complexidade do fenômeno de menor apoio democrático se estende para os jovens de classe média mais alta e mais baixa (FOA; MOUNK, 2016). A discussão dos autores gira em torno de um possível processo de desconsolidação das democracias em referência ao debate da ciência política em torno das regras políticas das democracias consideradas consolidadas (FOA; MOUNK, 2017). Deve-se atentar para possíveis influências políticas inscritas, em especial, nas manobras institucionais e nas narrativas atuais de governos de direita que ameaçam as regras do jogo democrático até então consideradas sólidas nos diferentes países.

No Brasil, os estudos de Baquero e Baquero (2014) atestam movimento semelhante. Os autores argumentam que a estrutura de formação cidadã dos jovens não condiz com o desenvolvimento de atitudes e comportamentos que valorizem princípios democráticos. Em suas perspectivas, a socialização tradicional das instituições responsáveis, entre elas a escola, reforça valores individuais e de consumo, deixando de priorizar a cultura cívica entre os jovens (BAQUERO; BAQUERO, 2014). Desse modo, os autores afirmam que a democracia é um valor que deve ser propagado pelas instituições escolares, mas a estrutura escolar não tem oportunizado situações de debate e participação nas decisões escolares, pois como a estrutura escolar, na visão deles, tende a ser centralizada, ela não estimula padrões de comportamento democrático.

Pode-se adicionar a essa perspectiva o fato de os materiais didáticos de sociologia tenderem para uma abordagem teórica-histórica do conteúdo (MACEDO, 2019). Essa compreensão é calcada nos estudos sobre os livros didáticos, os quais

identificam conteúdos disponibilizados de forma conceitual e baseados em uma apresentação sobre a história das ideias sociológicas (MAÇAIRA, 2017). O estudo do conteúdo de ciência política de um livro didático brasileiro mostra que o conceito de socialização política é apresentado por meio da construção de modelos teóricos que não aparenta estimular uma problematização ou sua aplicabilidade (MACEDO, 2019). Por isso as propostas metodológicas tornam-se prementes, pois representam uma tentativa de suprir a parte prática que exerceria o papel institucional de aproximação de uma realidade estudada previamente e de forma teórica.

A pesquisa “Sonho Brasileiro da Política”⁷, divulgada em 2014 e realizada com 1.128 jovens de 18 a 32 anos em todo o Brasil, já apontava que 48% dos jovens sentiam-se responsáveis pelas mudanças na sociedade e 65% deles gostariam de aprender política na escola. Esses dados indicam interesse da maioria dos estudantes nas discussões políticas fomentadas em sala de aula e confirmam a necessidade de a escola apresentar meios teóricos, de conhecimento científico e, sobretudo, práticos, como organizações estudantis e visitas às Casas Legislativas. Dessa forma, o conteúdo de política pode ser aprendido, evitando ser tratado de forma enviesada pelo senso comum ou pela desinformação (MATURANO, 2018).

Em relação às práticas pedagógicas que favorecem a educação política para absorver valores democráticos, Kahne e Westheimer (2003), ao estudarem programas dedicados ao ensino da democracia, concluíram que as ações mais bem-sucedidas são aquelas capazes de criar três elementos: compromisso, capacidades e conexões democráticas. Compromisso é o que revela ao participante a sensação de que o tema tratado pertence à realidade daqueles que participam da ação, evitando pensamentos como: “isso não tem nada a ver comigo” ou “isso é muito chato”. Para gerar compromisso, uma estratégia está baseada no estudo e na análise de problemas sociais e temas controversos, que geram motivação para agir em função de uma mudança considerada necessária. Capacidades são os conhecimentos, as habilidades e os comportamentos desenvolvidos no processo educativo.

Para isso, sugere-se envolver os participantes em projetos reais a serem executados pelos estudantes em seu contexto, de forma que aprendam na prática (KAHNE; WESTHEIMER, 2003). Adicionalmente, os autores consideram possível

⁷ Disponível em: sonhobrasileirodapolitica.com.br.

trabalhar com simulações e oficinas práticas que lhes forneçam competências relevantes para agirem em determinados contextos, desenvolvendo, assim, uma importante identidade como cidadão democrático. Conexões democráticas são importantes para que o participante perceba que, quando se trata de cidadania democrática, sua ação não é individual, mas, sobretudo, social. Para tanto, importa envolvê-lo em ações comunitárias das quais possa participar ativamente e com as quais crie uma identificação, valorizando as interações entre indivíduos dentro de uma comunidade (KAHNE; WESTHEIMER, 2003).

Nesse âmbito de discussão, analisar como os jovens brasileiros podem construir um arcabouço de valores democráticos deve abranger algumas orientações subjetivas, tais como: conhecimento político, comportamento político, valores políticos, atitudes políticas e, possivelmente, socialização política. As metodologias pedagógicas são um sopro de inspiração em alternativas complementares aos materiais curriculares em sua versão histórico-conceitual. A seguir, serão descritos alguns temas teóricos da ciência política abordados na oficina pedagógica ofertada sobre o Jogo da Política, descrita na penúltima parte.

2 A ciência política na teoria

Os trabalhos do campo de conhecimento específico da ciência política, responsáveis por marcarem esta área dentro de um espectro científico disciplinar, caracterizam-se por estarem relacionados a uma perspectiva institucionalista. Essa linha de pesquisa aprofunda um entendimento sobre as instituições políticas e, predominantemente, sobre o sistema político brasileiro, o funcionamento dos sistemas eleitoral e partidário, a dinâmica interna de negociações políticas, aprovações e formulações de políticas públicas, entre outros objetos de pesquisa correlatos. Nesse sentido, alguns conceitos básicos são fundamentais para entender o processo de tomada de decisão política.

Uma das principais características do sistema político é ser presidencialista e de coalizão. O termo presidencialismo de coalizão foi cunhado por Sérgio Abranches (1988) em um texto considerado referência no assunto até os dias atuais. O autor identifica as bases da nossa tradição republicana como sendo composta de:

presidencialismo, bicameralismo, federalismo, multipartidarismo e representação proporcional. O autor argumenta que essa combinação de fatores faz com que o sistema partidário-eleitoral brasileiro apresente certo grau de instabilidade institucional.

Essa suposta instabilidade é agravada por uma fragmentação partidária. Segundo Abranches (1988), o sistema político reflete a heterogeneidade de interesses e de pensamentos existente na sociedade plural brasileira. Em outras palavras, como a sociedade brasileira apresenta, na visão do autor, diversos interesses marcadamente conflitivos, o sistema partidário acaba por ser um reflexo da heterogeneidade cultural, criando diversas linhas representativas. A quantidade de partidos existentes tenta compensar e, nesse sentido, abarcar essa diversidade social.

Baseando-se em evidências empíricas, Abranches (1988) não vê correlação entre características do regime e do sistema partidário como recurso a coligações. No caso brasileiro, as coligações são a regra do sistema político e não a exceção como é verificado em outros países. Essa regra é imposta pelo simples fato de a sustentação parlamentar evocar não só o apoio partidário como, igualmente, o suporte regional, identificando influência dos governadores. A argumentação do autor baseia-se no fato de que a frequência com que as coligações ocorrem representa o reflexo da fragmentação partidário-eleitoral que, por sua vez, está ancorada nas diferenças socioculturais. Segundo ele, “regra institucional adapta-se à realidade social” (ABRANCHES, 1988, p. 21), exigindo a formação de alianças e negociação em sociedades divididas e conflituosas, como a brasileira, de modo a concretizar a governabilidade e a estabilidade institucional.

Nesse contexto, o presidencialismo de coalizão é considerado instável porque é:

Um sistema caracterizado pela instabilidade, alto risco e cuja sustentação baseia-se, quase exclusivamente, no desempenho corrente do governo e na sua disposição de respeitar estritamente os pontos ideológicos ou programáticos considerados inegociáveis, os quais nem sempre são explícita e coerentemente fixados na fase de formação da coalizão (ABRANCHES, 1998, p. 27).

Intrínsecas ao sistema político brasileiro, as coligações fazem-se necessárias para a sobrevivência dos partidos políticos. Em um sistema altamente fragmentado, com dezenas de partidos diferentes, alguns deles, pequenos e inexpressivos, conseguem se destacar e ganhar terreno na política por meio de acordos mútuos. Essa característica fica mais evidente em contextos eleitorais, quando os partidos criam alianças entre si para aumentar suas chances de obter resultados positivos nas urnas.

As coligações ocorrem como forma de união entre os partidos para alcançarem objetivos eleitorais comuns⁸. Mesmo partidos maiores e com lideranças expressivas que possuem candidatos com forte expressão popular para galgarem um posto do Poder Executivo utilizam-se desse mecanismo, pois sabem da necessidade de ter uma base forte nas câmaras legislativas, sejam elas municipais, estaduais ou federal, para aprovarem suas propostas de campanha. Em contrapartida, esses pequenos partidos, por possuírem pouca projeção eleitoral em nível nacional, recorrem a acordos de uma coligação com partidos maiores a fim de se beneficiar de um espaço nos cargos estatais, como nomeações para pastas de secretarias e ministérios. Pela lógica política, somar forças beneficia a todos os envolvidos. Outra vantagem desse processo está no aumento do tempo de propaganda eleitoral gratuita, lembrando que quanto mais tempo um candidato aparece nos meios televisivos, maior a chance de o eleitorado se lembrar dele e conhecer suas propostas, o que aumenta suas chances de vitória.

Além disso, por meio das alianças é possível conseguir cadeiras no Legislativo, uma vez que ampliam as chances de vencer o quociente eleitoral⁹, isto é, o número mínimo de votos que um partido ou uma coligação deve obter para ter um ou mais representantes na Câmara dos Deputados, nas assembleias legislativas ou nas câmaras municipais. Os cargos do Poder Legislativo, para serem preenchidos, respeitam o chamado sistema proporcional de votação necessário no qual é preciso atingir o quociente eleitoral. Os cargos para Senador são exceção porque seguem o voto majoritário. Para o Poder Executivo federal, o sistema majoritário é aquele que

⁸ A Emenda Constitucional nº 97/2017 estabeleceu o fim das coligações partidárias para as eleições proporcionais a partir do pleito municipal de 2020.

⁹ Para o cálculo do quociente eleitoral: <http://www.tresp.gov.br/eleicoes/2004/quociente.htm>.

conquista a maioria simples de votos das urnas, ou seja, 50% mais um voto do total de votos válidos¹⁰.

O estudo sobre a dinâmica interna do processo de tomada de decisões políticas do Parlamento permite melhor entendimento sobre as relações entre os Poderes Executivo e Legislativo. Fabiano Santos (1997) argumenta que, depois de 1988, houve uma predominância de produção de leis pelo Executivo federal. Sem entrar no mérito da instabilidade (ABRANCHES, 1988), o poder de agenda do presidente agregado à patronagem pode gerar governabilidade (SANTOS, 1997). Essa patronagem é considerada uma relação de troca assimétrica limitada aos políticos e aos partidos da base aliada e gera complexidade no sistema devido à presença do multipartidarismo.

As decisões de coligação sugerem um cálculo de estratégia racional, pois o processo de efetivação de um parlamentar no momento da apuração é realizado por meio dos votos contabilizados do próprio candidato juntamente com os votos da legenda a qual ele pertence. Dessa forma, “quando há coligações, o voto de legenda é computado no agregado da coligação e não beneficia um partido individualmente” (NICOLAU, 2017, p. 27). A argumentação do autor mostra, destarte, certa racionalidade dos partidos políticos em negociarem alianças, sobretudo pela sobrevivência dos pequenos partidos e por suas chances de terem uma cadeira no Legislativo.

Assim, esta exposição dos conceitos da perspectiva institucionalista da ciência política importa na medida em que esses conceitos são retomados pelas metodologias pedagógicas. Processos de negociação de coalizões partidárias, multipartidarismo e heterogeneidades são abordados pelas intervenções pedagógicas e são agenciados pela oficina pedagógica oferecida no 6.º Ensoc, descrita e analisada a seguir.

3 A ciência política na prática

¹⁰ Ressalva-se que, nos municípios com menos de 200 mil eleitores, o sistema majoritário simples é aplicado nas eleições para Senador e Prefeito, enquanto nos municípios com mais de 200 mil eleitores o sistema majoritário é absoluto (BRASIL, 1988).

O Encontro Estadual de Ensino de Sociologia¹¹ é um evento acadêmico que tem por objetivo a divulgação de produções científicas em torno da temática do ensino de sociologia. O Ensoc reúne professores da educação básica e do ensino superior empenhados em investigar as diversas frentes de pesquisa do ensino, como formação dos professores, metodologias de ensino, institucionalização da disciplina, entre outros temas. O 6.º Encontro aconteceu na Universidade Federal do Rio de Janeiro, entre os dias 20 e 22 de setembro de 2018, e teve como tema principal “O ensino de sociologia no contexto das reformas educacionais: balanços e resistências”, cuja coordenação foi liderada pelas professoras Anita Handfas e Julia Polessa Maçaira, também pesquisadoras do Laboratório de Ensino de Sociologia Florestan Fernandes (LabES).

A ideia da oficina nasceu de uma experiência particular no Programa Missão Pedagógica no Parlamento a partir de uma discussão, no campo da ciência política, sobre o funcionamento interno do sistema político brasileiro. Este é um programa do Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento (Cefor) da Câmara dos Deputados e tem o Poder Legislativo como foco de interesse.

Por meio de modalidades à distância e presencial, o programa tem como objetivo oferecer ao espaço da escola pública a possibilidade de construir uma educação para a democracia por meio da formação de educadores que terão contato com recursos conceituais e pedagógicos para a inserção de temas relativos à cidadania, à política, à democracia e ao Poder Legislativo no cotidiano escolar, além de experiência real no Congresso Nacional sobre o papel do Poder Legislativo para a promoção da democracia. Neste sentido, o programa busca identificar os desafios e obstáculos para a vivência da democracia nas relações sociais e também nas instituições políticas. O Poder Legislativo, além de ser a casa que abriga este programa, é a força motriz de todo ele: legislar, fiscalizar, traçar metas orçamentárias e julgar¹². Seu caráter representativo e proporcional passa a permear todo o aprendizado de conceitos e metodologias das fases do programa, reforçando o

¹¹ Pode ser acessado em: <http://www.ensoc2018.sinteseeventos.com.br/site/capa>.

¹² O papel de julgar do Poder Legislativo refere-se a processar e julgar o Presidente e o Vice-Presidente da República nos crimes de responsabilidade e os Ministros de Estado, e os Ministros do Supremo Tribunal Federal, o Procurador-Geral da República e o Advogado-Geral da União nos crimes de responsabilidade (BRASIL, 1988).

papel do educador como agente para a democracia na escola, e a escola assume um papel fundamental na formação cidadã e democrática de seus estudantes (MATURANO, 2018).

O Jogo da Política foi criado por meio de uma parceria entre o laboratório digital de tecnologia LabHacker¹³ e a agência-escola de jornalismo Énois¹⁴, de São Paulo, motivados pelo resultado de uma pesquisa realizada em 2014, “Sonho Brasileiro da Política”, coordenada pelas pesquisadoras Beatriz Pedreira e Carla Mayumi, para entender os novos comportamentos e as práticas políticas que estavam emergindo entre os jovens brasileiros. Conforme mencionado, essa pesquisa aponta que a maioria dos jovens gostaria de aprender sobre o assunto na escola.

Esse jogo foi apresentado e adquirido primeiramente por meio do projeto Missão Pedagógica no Parlamento, promovido pela Câmara dos Deputados do Governo Federal. Lançado oficialmente em junho de 2017, o jogo tem por objetivo abordar temas relacionados à política de forma didática e lúdica com os jovens e consiste em uma série com três metodologias, cada uma delas representada pelos três poderes federais: (1) Jogo Executivo, que simula a construção de um orçamento público, colocando o participante no papel de prefeito, governador ou presidente; (2) Jogo Legislativo, que simula a tramitação e a aprovação de um projeto de lei a partir da vivência de diferentes papéis (vereadores, deputados e senadores) que integram comissões da Câmara e passam por todo o processo de criação e votação de leis; e (3) Jogo Judiciário, que simula um julgamento criminal no qual os participantes são personagens presentes no processo de justiça popular (juiz, promotoria, advogados de defesa, membros do júri e uma imprensa que divulga o que acontece durante o caso).

Para a experiência da oficina, foi escolhido o Poder Legislativo como a simulação parlamentar principal, tendo em vista que o objetivo norteador é a explicação do complexo sistema político brasileiro, mais precisamente da lógica das coligações e dos processos decisórios. Nessa prática pedagógica, foi acrescida uma etapa do Poder Executivo: a formulação do orçamento. O Poder Legislativo, na

¹³ LabHacker pode ser acessado em: labhacker.org.br.

¹⁴ Énois/Inteligência Jovem pode ser acessado em: www.enoisconteudo.com.br.

versão completa do jogo, possui oito etapas e tem duração de, aproximadamente, 4 horas. Ele pode ser jogado por até 18 jogadores divididos em três grupos. Contudo, o jogo não possui uma estrutura rígida, o que permite ser jogado por mais ou menos pessoas, assim como suas fases que podem ser desmembradas, possibilitando que se jogue uma, duas ou mais, conforme o tempo e o tema escolhido para este fim.

As etapas do Poder Legislativo compreendem: (1) Jogo das 7 Leis, na qual é usada uma ilustração contendo situações cotidianas de uma cidade para a identificação de sete leis que revelam a existência, a ausência ou o desrespeito às regras; (2) Criação da Constituição da Cidade de Elefantes, que consiste na criação de leis a partir de uma cidade imaginária que, no jogo, assume a estrutura de país; (3) Apresentação e Troca das Constituições, que é quando cada grupo apresenta aos outros sua constituição; (4) Crie uma Cena, na qual os participantes refletem e problematizam um artigo da constituição comunicando uma falha constitucional; (5) Distribuição dos Partidos, na qual cada participante assume o papel de um legislador de um partido político; (6) Comissões de Mérito, em que são distribuídas fichas que representam algumas comissões de mérito existentes na Câmara dos Deputados, das quais três são obrigatórias – Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJC), Comissão de Finanças e Tributação (CFT) e as de Mérito propriamente ditas, ou seja, de Cultura, Desporto, Saúde, Agricultura e Habitação, entre outras; (7) Distribuição e Alteração da Lei, na qual é simulada a alteração de uma lei a fim de adequá-la às comissões das quais os legisladores fazem parte e ao partido a que eles pertencem; (8) Plenária, momento em que as versões finais das leis vão para a Plenária e ocorre a leitura das emendas que são votadas.

Apesar desta estrutura do jogo, suas etapas não precisam ser rigorosamente seguidas. Existe a possibilidade de modificá-lo para atender a objetivos propostos pelo facilitador ou, no caso, o professor-facilitador, considerando os conteúdos específicos que o educador queria trabalhar em determinado momento. Dada a longa duração do jogo completo, algumas etapas foram reduzidas para sua aplicação na oficina, de modo a oferecer aos participantes uma noção geral das possibilidades de aplicar esse jogo com os estudantes. Seleccionamos as etapas que julgamos as principais de cada poder contemplado no jogo. Para a oficina proposta no 6.º Ensoc, realizamos algumas etapas do Poder Legislativo e do Poder Executivo. A finalidade

dessa escolha está no fato de que no Poder Legislativo concentram-se os principais rituais do processo de tomada de decisões políticas e atos normativos de implementação de políticas públicas. O Poder Executivo, por sua vez, é responsável pela fiscalização dos atos do Poder Legislativo, bem como apresenta capacidade financeira de investimento nas políticas públicas aprovadas. Mais adiante, detalharemos as etapas inseridas em cada um dos poderes da União e a experiência da oficina.

A oficina pedagógica foi proposta e aprovada para ser realizada com duração de 3 horas e, no máximo, 25 participantes. O público-alvo pretendeu ser de professores de sociologia da educação básica, outros profissionais da área ou profissionais de áreas afins que tivessem interesse em conhecer possibilidades de metodologia aplicada aos conteúdos de ciência política. Nesse sentido, grande parte dos participantes inscritos consistiu em professores de sociologia do nível médio de ensino, bem como de alunos interessados em práticas de pedagogia metodológica. A intervenção da prática pedagógica foi intitulada “O Jogo da Política – uma metodologia de ensino aprendizagem sobre o conteúdo de Sociologia na Educação Básica” e compreendeu as seguintes etapas:

- 1) Distribuição dos Partidos¹⁵. Cada participante assumiria o papel de um legislador da Cidade de Elefantes e receberia uma ficha com o nome de um partido político. Distribuímos os partidos políticos segundo a proporção destes na Câmara dos Deputados, totalizando nove partidos (sete integrantes do PMDB, quatro do PSDB, quatro do PT, três do PSOL, um do REDE, um do PMB, um do DEM, três do PSC e um do PC do B);
- 2) Jogo das 7 Leis. Cada grupo de partidos recebeu uma ilustração contendo situações cotidianas de uma cidade para encontrar, na imagem, sete leis que revelassem a existência de regras, o desrespeito a elas ou a inexistência de leis. Propusemos que cada partido criasse leis inspiradas nas imagens distribuídas, ou seja, criar leis ou apontar leis presentes na imagem, respeitando sempre a identificação ideológica do partido;

¹⁵ Para respeitar a duração proposta, a distribuição de cada partido político entre os participantes presentes foi feita de forma aleatória. O número de participantes em cada partido obedece a uma proporcionalidade dada pelo jogo. Esse número pode ser modificado a depender do número total de participantes.

- 3) Criação da Constituição da Cidade de Elefantes. Cada partido criaria dez leis de sua cidade em um tempo previamente estabelecido. Foi feita a leitura de uma instrução presente em uma das cartilhas do Jogo da Política para ambientar os participantes na representação da Cidade de Elefantes¹⁶;
- 4) Formação de Coalizão entre os Partidos. Nesse momento, os partidos deveriam negociar quais três leis (das dez) deveriam ser colocadas em votação;
- 5) Votação de Cada Representante Partidário (“líder partidário”) para anunciar as leis propostas;
- 6) Votação das Propostas Legislativas. Partimos para uma plenária em que aprovaríamos três das dez leis apresentadas para promover a formação das coligações. Estabelecemos que o grupo que tivesse mais leis aprovadas ganharia o jogo e que, a partir daquele momento, poderiam se estabelecer as coligações. Ao final desse processo, ter-se-ia a formação final da Constituição.
- 7) Distribuição Orçamentária. Essa última etapa está inserida no Poder Executivo e é centralizada na distribuição orçamentária. Para isso, foram usadas as cartelas de setores das políticas públicas, de funções e de ministérios existentes no jogo. Os participantes deveriam fazer a distribuição do orçamento por setores, funções e ministérios¹⁷;
- 8) Debate. Nessa fase do jogo, é perguntado o orçamento brasileiro estimulando uma discussão sobre o ideal e o real¹⁸.

¹⁶ Foi lido o seguinte trecho da página 11 da cartilha do jogo: “Vocês, agora legisladoras, foram transportadas para uma cidade de 30 mil habitantes chamada Elefantes, que declarou independência de um país. Em grupo, vocês devem pensar quais leis são mais importantes para o bom funcionamento de uma cidade e, então, escolher dez leis que serão a Constituição do novo município. Pensem que a Constituição de um país ou de um estado e a lei orgânica do município são as principais leis daquele lugar, que não podem ser alteradas por outras leis. Tudo que não é proibido é permitido. Por exemplo: se não colocar ‘não matar’, as pessoas vão poder matar”.

¹⁷ Foi disponibilizado aos participantes “material dourado” para simular a distribuição orçamentária entre os setores e os ministérios. Nessa etapa, foram formados três grupos entre todos os participantes.

¹⁸ Nesse momento final do jogo, contrastamos, a fim de estimular o debate, o percentual do orçamento oficial do Brasil disponibilizado para cada setor de políticas públicas com os percentuais distribuídos pelos participantes na simulação do jogo. Os dados do orçamento oficial foram retirados do Plano Anual Orçamentário do Poder Executivo.

Essas etapas escolhidas para a realização da oficina foram cruciais para abordar as questões que a área de conhecimento de ciência política confere importância no que tange ao conhecimento do funcionamento do sistema político brasileiro. A oficina pedagógica objetivou apresentar aos participantes, professores e alunos, formas de aplicar o conhecimento de política para que essas modalidades possam ser replicadas em outros sistemas de ensino. A dinâmica proposta coloca os participantes/estudantes como protagonistas do processo, sendo orientados somente na sequência das etapas do jogo. Essa oficina representa uma prática de ensino a ser considerada como um complemento curricular a outras formas de ensino, entre o principal deles, aquele realizado por meio dos materiais didáticos.

Ao formar a coligação, os participantes foram estimulados a perceber quais leis estariam mais de acordo com a linha partidária a qual eles pertencem. Em um momento prévio, eles podem ser questionados sobre as diferentes visões e ideologias que existem no sistema político brasileiro. Assim, na realização do jogo, os participantes estariam mais respaldados intelectualmente para formular propostas de lei ou de políticas públicas que estivessem de acordo com seus supostos partidos políticos, mas, sobretudo, com respeito às demandas da coletividade.

Esse exercício pressupõe despertar no aluno o conhecimento das diversas perspectivas ideológicas dos partidos políticos brasileiros, bem como evidenciar a quantidade de partidos políticos existentes (o multipartidarismo). A negociação acoplada a esse momento, primeiro para a coligação e posteriormente para a escolha das três leis que serão postas em votação, requer que os alunos interajam entre si por meio de argumentos institucionais e de um simulacro de cálculo político e convencimento em sua retórica.

O jogo estimula, a todo o momento, a construção de um pensamento crítico sobre a diversidade de opiniões, perspectivas e interesses envolvidos desde a formulação de uma lei até a implementação dela. Assim, a preocupação pressuposta são os deveres cívicos em seu sentido mais amplo no que concerte à construção de um espírito de coletividade e de cooperação. O processo de socialização e de formação pedagógica que envolve a construção de uma cultura democrática torna-se premente, uma vez que ela permite forjar atitudes e comportamentos que tenham em vista um engajamento cívico concreto na sociedade. O Jogo da Política oferece

uma perspectiva de aplicar ciência política de modo que os jovens estudantes possam elaborar um espírito do convívio público e de respeito à diversidade cultural inerente a uma sociedade plural.

Da mesma forma, o oferecimento dessa oficina teve a intenção de demonstrar uma possibilidade de aplicação metodológica na área do ensino da sociologia de modo a complementar um ensino curricular que tende a ser mais teórico que prático. Conforme argumentado ao longo deste artigo, o ensino da sociologia, baseado no conteúdo dos livros didáticos, apresenta uma perspectiva mais conceitual do conteúdo disciplinar, dando margem para um ensino que concentra esforços em abstrações teóricas. As “simulações” pedagógicas com o conteúdo de ciência política importa para pensar na possibilidade de socialização de atitudes cívicas que podem vir como consequência de uma experiência vivida, mesmo que em sua forma de imitação da realidade.

Considerações finais

Este artigo pretendeu apresentar uma metodologia pedagógica de ensino de sociologia no que concerne especialmente ao conteúdo referente ao campo da ciência política. A oficina pedagógica referente ao Jogo da Política contribui para o ensino de sociologia para além dos livros didáticos em uma tentativa de possibilitar uma prática de ensino que permite aos estudantes ter uma experiência prática dos conteúdos abordados teoricamente em sala de aula. A importância dessa metodologia e de outras existentes repousa no exercício de estimular não somente os conhecimentos cognitivos sobre a política brasileira, mas, igualmente, valores democráticos que tenham em vista atitudes cívicas e comportamento solidário e coletivo.

A forma pela qual os países adotam um formato de currículo está relacionada a uma política cultural e, portanto, a um tipo de política pública que implicará diretamente na formação dos cidadãos de cada país. Em outras palavras, a escolha do conteúdo na elaboração dos currículos indica que, por meio do livro didático, “quem tem força nessa política impõe ao mundo suas representações, o universo simbólico de sua cultura particular” (COSTA, 2005, p. 35). Assim, a adoção de

metodologias que exercitam e simulam a teoria aprendida na prática pode contribuir para a construção de uma cultura democrática.

A aplicabilidade do conhecimento da ciência política é o ponto primordial para pensar as várias formas de metodologias pedagógicas, pois pode significar uma aproximação com a realidade da prática política. Mais especificamente, pode contribuir para o processo de internalização de valores cívico, como a participação política e a noção de coletividade e de público, nos indivíduos ainda em sua fase de formação na educação básica. Em um momento em que se atestam o aumento de governos autocráticos e de menor adesão a valores democráticos, torna-se premente considerar propostas metodológicas na educação básica que tenham em vista a reversão desse processo e, sobretudo, o estímulo de uma cultura cívica e democrática.

Referências

ABRANCHES, Sérgio. Presidencialismo de coalizão: o dilema institucional brasileiro. *Dados – Revista Brasileira de Ciências Sociais*. Rio de Janeiro: IUPERJ, v. 1, 1988.

BAQUERO, Marcello (Org.). *A juventude e os desafios da democracia no Brasil*. Porto Alegre: Escritos Editora, 2018.

BAQUERO, Rute Vivian Angelo; BAQUERO, Marcello. Formação cidadã de jovens no contexto de um regime democrático híbrido. *Revista Debates*. Porto Alegre, v. 8, n. 2, 2014.

BODART, Cristiano das Neves; FEIJÓ, Fernanda. As ciências sociais no currículo do ensino médio brasileiro. *Revista Espaço do Currículo* (on-line), João Pessoa, v. 13, n. 2, p. 219-234, maio/ago. 2020.

BODART, Cristiano das Neves; LOPES, Gleison Maia. A ciência política nas propostas curriculares de sociologia para o ensino médio. *Cadernos da Associação Brasileira de Ensino em Ciências*, v. 1, n. 1, p. 131-152, jan./jun. 2017.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio*, 2000. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/CienciasHumanas.pdf>>. Acesso em: 2019.

COSTA, Marisa Vorraber. Currículo e política cultural. In: COSTA, Marisa Vorraber. *O currículo nos limiares do contemporâneo*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

FELJO, Fernanda. Quando o Parlamento Jovem torna-se parte da aula de sociologia do ensino médio que visa a educação política. In: BODART, Cristiano das Neves. *O ensino de sociologia e de filosofia no Brasil*. Editora Café com Sociologia, 2020.

FOA, Roberto Stefan; MOUNK, Yascha. The danger of desconsolidation: the democratic discontent. *Journal of Democracy*, v. 27, n. 3, p. 5-17, 2016.

FOA, Roberto Stefan; MOUNK, Yascha. The sighs of desconsolidation. *Journal of Democracy*, v. 28, n. 1, p. 5-15, 2017.

FUKS, Mario; CASALECCHI, Gabriel Ávila. Formando cidadãos democráticos: considerações sobre os efeitos do Parlamento Jovem mineiro. *Cadernos Adenauer XVII*, n. 1, 2016.

HOLBEIN, John; HILLYGUS, D. Sunshine. *Making young voters: converting civics attitudes into civic actions*. Cambridge University Press, 2020.

KAHNE, Joseph; WESTHEIMER, Joel. Teaching democracy: what schools need to. *Democracy and Civic Engagement*, v. 85, n. 1, p. 34-66, set. 2003.

LAHIRE, Bernard. A fabricação social dos indivíduos: quadros, modalidades, tempos e efeitos de socialização. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 41, n. especial, p. 1393-1404, dez. 2015.

MACEDO, Joana da Costa. A socialização política nos livros didáticos: uma discussão curricular em perspectiva comparada. *CABECS – Revista da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais*, v. 3, n. 2, p. 26-47, jul./dez., 2019.

MAÇAIRA, Julia Polessa. *O ensino de sociologia e ciências sociais no Brasil e na França: recontextualização pedagógica nos livros didáticos*. 2017. 342 f. Tese (Doutorado em Sociologia e Antropologia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

MATURANO, Roberson Gonçalves. *O jogo da política: uma atividade do Programa Missão Pedagógica do Parlamento como formação de uma educação para a democracia*. 2018. Monografia (Especialização em Saberes e Práticas da Educação Básica) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

NICOLAU, Jairo. Cinco opções e uma escolha: o debate sobre a reforma do sistema eleitoral no Brasil. *Plenarium*. Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações, n. 4, p. 70-78, 2007.

NICOLAU, Jairo. *Representantes de quem?*. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

SANTOS, Fabiano. *Patronagem e poder de agenda na política brasileira. Dados*, Rio de Janeiro, v. 40, n. 3, 1997.

SETTON, Maria Graça Jacintho. Teorias da socialização: um estudo sobre as relações entre indivíduo e sociedade. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 37, n. 4, p. 711-724, dez., 2011.

Recebido em: 20 jun. 2020.

Aceito em: 09 out. 2020.

COMO REFERENCIAR

MACEDO, Joana da Costa; MATURANO, Roberson Gonçalves. O ensino de ciência política na educação básica e a educação política como pedagogia para a cultura democrática. *Latitude*, Maceió, v. 14, n. 1, p. 50-72, 2020.