

Projeto Politeia como uma proposta de ensino do processo legislativo

*Thawany Gomes da Silva*²⁸

*Graziela Dias Teixeira*²⁹

Palavras-chave: Simulação; Processo legislativo; Câmara dos Deputados; Metodologias ativas de aprendizagem; Educação política.

A simulação realizada nos âmbitos nacional, estadual e municipal do Brasil e em outros países tem proporcionado uma dinâmica de ensino diferenciada, que ultrapassa os espaços convencionais das salas de aula. Baseada na educação que utiliza metodologia ativa de aprendizado, a simulação desenvolve conhecimento por meio da indagação e experimentação, permitindo uma compreensão mais profunda por parte dos participantes (BACICH; MORAN, 2017).

Este estudo busca analisar o Projeto Politeia como uma ferramenta metodológica de ensino sobre o processo legislativo. O Politeia promove a simulação do processo legislativo brasileiro a estudantes do ensino superior. Ele é conduzido pelo Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília em parceria com a Câmara dos Deputados.

Para alcançar o objetivo proposto, são abordados os principais conceitos sobre metodologias de ensino ativas e os benefícios da simulação como metodologia de ensino, bem como são realizadas entrevistas com ex-membros do Projeto Politeia e com servidores da Câmara dos Deputados.

28 Universidade de Brasília.

29 Universidade de Brasília.

1 Percurso metodológico

No estudo foram utilizadas a observação participante e entrevistas, duas técnicas que se baseiam na metodologia qualitativa como formas de abordagem do trabalho de campo. A metodologia qualitativa proporciona profunda compreensão dos fenômenos sociais, já que suas técnicas fornecem a percepção detalhada do evento a ser estudado (OLIVEIRA, 2008). Além disso, também foram realizadas pesquisas bibliográfica e documental.

A entrevista é uma técnica que favorece a obtenção de informações a respeito das crenças, expectativas, vivências e sentimentos dos entrevistados. Sua estrutura mais livre, em comparação aos outros métodos, oferece maior liberdade e espontaneidade aos participantes (GIL, 1991). Diante disso, no período entre maio e junho de 2021, foram realizadas entrevistas com sete alunos que participaram da organização do Projeto Politeia como coordenadores nas duas últimas simulações presenciais realizadas nos anos de 2018 e 2019; e com dois servidores e um ex-servidor da Câmara dos Deputados que corroboram ao longo dos anos para execução do projeto dentro da Casa Legislativa.³⁰

No caso das entrevistas realizadas com servidores e um ex-servidor da Câmara, foram três no total que participaram da execução da simulação dentro da Câmara dos Deputados. Além de prestarem assessoria em questões legislativas durante a simulação, alguns desses servidores são os responsáveis pelo projeto dentro da Casa Legislativa e o têm acompanhado desde sua implementação na Câmara.

Outra metodologia utilizada foi a observação participante, concebida como pesquisa etnográfica em que os pesquisadores são inseridos em um grupo social por meses ou anos, a fim de acompanhar

30 As entrevistas foram realizadas em 2021 durante a pandemia de covid-19, por meio de videoconferências.

sistematicamente os indivíduos e coletar informações com o objetivo de fazer inferências a respeito dos fenômenos sociais (GILLESPIE; MICHELSON, 2011). Ela facilita a apuração de informações importantes com os atores envolvidos, além de possibilitar a modificação do ambiente em que a pesquisa está sendo conduzida (MINAYO, 2009; VINTEN, 1994 *apud* MÓNICO *et al.*, 2017).

Neste estudo, a observação participante foi realizada com base na experiência de um dos autores deste trabalho no Projeto Politeia durante os anos de 2017 a 2020, como simulante e membro do projeto. A sua experiência e olhar estão permeados ao longo do trabalho, sendo possível observar aspectos que envolvem a consolidação, estrutura e execução do projeto.

2 A simulação sob a ótica das metodologias ativas de aprendizagem

As metodologias ativas de aprendizagem podem ser concebidas como um instrumento que permite a compreensão do estudante por meio da indagação e experimentação. Estas metodologias apresentam o estudante como principal ator da construção do processo de aprendizagem. Nessa estrutura, o professor possui a função de orientar e mediar o conhecimento (BACICH; MORAN, 2017). Bacich e Moran (2017) revelam que a autonomia dos estudantes, explorada durante esse processo, pode aumentar a flexibilidade cognitiva, já que a diversidade de situações experimentadas por eles durante o processo de aprendizado corrobora para que os estudantes interajam com o conteúdo, exercitando habilidades tais como reflexão, observação, comparação, entre outras (BALDEZ; DIESEL; MARTINS, 2017).

A simulação como instrumento de ensino modifica o ambiente de aprendizagem do estudante, possibilitando a recriação da realidade

de forma projetada a fim de explorar elementos cruciais para o objetivo de ensino que se pretende chegar. Esse método permite que os estudantes mergulhem em uma situação concreta, tornando os conceitos mais concretos e compreensíveis (KROGER, 2018).

Posto isso, pode-se considerar que a simulação aplicada como metodologia de ensino contempla três objetivos de aprendizagem: o engajamento do estudante; o aprimoramento da forma em que o conhecimento é transmitido; além de desafiar as atitudes dos alunos e aumentar a conscientização sobre os problemas. Os objetivos citados são atingidos de três formas: engajamento dos estudantes no processo de aprendizado através da motivação; alteração de como o conhecimento é transmitido, utilizando o ambiente como recurso didático; e ganhos na aprendizagem substantiva, ou seja, quando a percepção de eventos novos ou antigos recebem significados, o que corrobora para a construção do conhecimento afetivo (KALLESTRUP, 2018).

Na primeira forma, a motivação, o modelo em que o conhecimento é transmitido exige envolvimento ativo dos estudantes, apresenta objetivos desafiadores, mas alcançáveis, tornando o processo de aprendizagem acessível e interessante (RAYMOND; USHERWOOD, 2013).

A segunda forma, alteração de como o conhecimento é transmitido, utilizando o ambiente como recurso didático, estimula auto-descoberta ponto a ponto, já que a simulação utiliza estímulos tais como visuais, auditivos e de personalidade, o que aborda as inteligências múltiplas (RAYMOND; USHERWOOD, 2013). Além disso, o ambiente fornecido pela simulação estimula os estudantes a atuarem em equipe, negociar, firmar compromissos e formar coalizões. Ainda, os estudantes aprendem a se adaptar rapidamente a situações que não foram previstas, apreciar melhor as diferentes perspectivas e questionar seu próprio comportamento (KROGER, 2018).

Por fim, o terceiro, ganho de conhecimento afetivo, é comprovado pelos autores Jones e Bursens (2015), que deram evidências empíricas de que a participação em simulação gera ganhos afetivos, tais como crença no sistema político, admiração pelos atores políticos e capacidade de autoavaliação.

3 Projeto Politeia

O Politeia é um projeto de extensão do Instituto de Ciência Política (Ipol) da Universidade de Brasília (UnB) que promove o conhecimento prático do processo legislativo brasileiro a jovens universitários de todo o país, por meio da realização de simulação.

A simulação ocorre uma vez ao ano durante o recesso parlamentar dentro das instalações da Câmara dos Deputados, que tem parceria institucionalizada com o projeto desde a assinatura do Acordo de Cooperação Técnica entre o Ipol e a Câmara dos Deputados.

A experiência tem duração de aproximadamente uma semana. Durante esse período ocorrem o envio dos projetos e pareceres elaborados pelos participantes, a eleição dos cargos em comissão e cargos na Mesa Diretora e o colégio de líderes e o exercício do mandato dos deputados dentro das comissões e plenário. Concomitantemente com os trabalhos das comissões e plenário, os simulantes que estão como jornalistas e fotógrafos ficam encarregados de fazer a cobertura jornalística da simulação escrevendo matérias jornalísticas, realizando entrevistas e elaborando artigos de opinião.

Ressalta-se que a simulação é organizada e executada por estudantes de diversos cursos da UnB, coordenados por um docente do curso de ciência. Os estudantes da organização do projeto, aproximadamente cinquenta, se preparam ao longo do ano e se dividem em quatro coordenadorias: a coordenadoria, coordenadoria de comunicação, coordenadoria acadêmica e coordenadoria geral.

4 Experiências e relatos

4.1 Experiência da organização discente³¹

A pergunta principal realizada junto aos entrevistados contemplou questão referente à percepção da assimilação do conteúdo do processo legislativo por meio da simulação.

A partir das respostas dos entrevistados pode-se identificar que aplicar os conceitos teóricos por meio da vivência permite que o estudante fixe o conteúdo, visto que é construído um modelo mental interno, facilitando a compreensão sobre o processo legislativo. A percepção sobre os processos políticos angariados através da experiência pode aumentar o interesse dos estudantes em aprender mais a fundo o conteúdo, além de possibilitar o aumento da confiança sobre o conhecimento que adquiriram.

4.2 Relatos da Câmara dos Deputados

A pergunta principal realizada junto aos entrevistados³² contemplou questão referente aos aspectos diferenciais da simulação como metodologia de ensino em relação ao tradicional.

A partir das respostas dos entrevistados, pode-se empreender que as discussões realizadas no âmbito das comissões e plenário corroboram

31 Com base nas entrevistas realizadas com 7 alunos das coordenadorias das gestões do projeto de 2017-2018, responsável pela simulação de 2018, e de 2018-2019, responsável pela simulação de 2019.

32 A primeira entrevistada foi jornalista e responsável pelo Politeia na Coordenação de Participação Popular da Câmara dos Deputados. O segundo entrevistado é consultor legislativo da área de política e planejamento econômico da Câmara dos Deputados. A terceira entrevistada é colaboradora do projeto desde sua implementação na Câmara e ex-consultora legislativa na Câmara da área de direito internacional público e relações internacionais.

para o aprimoramento de habilidades individuais, tais como comunicação, escrita, saber ouvir e respeitar opiniões diferentes. Esses ganhos ocorrem porque a forma em que o conhecimento é perpassado estimula o envolvimento ativo dos estudantes, lança desafios que podem ser alcançados, gerando sentimentos de autonomia, confiança, relevância e relacionamento com os outros. Conhecer e fazer uso dos mecanismos do Legislativo por meio da simulação podem configurar em um amadurecimento da democracia representativa. Dado que compreender a política, seus atores e arranjos institucionais pode oferecer instrumentos para a qualidade e realização de *accountability*.

5 Conclusão

A simulação parlamentar, como uma metodologia ativa de aprendizado, realizada no Brasil, em assembleias legislativas e na Câmara dos Deputados, contribui para a construção do conhecimento, por meio da vivência e experimentação.

A simulação é uma metodologia diferenciada e complementar de ensino, visto que o ambiente fornecido por ela viabiliza o desenvolvimento cognitivo do estudante, já que são construídos modelos mentais internos devido à recriação da realidade e à interação com essa, definindo, assim, o estudante como o principal ator na construção do processo de aprendizagem. Neste ponto é importante ressaltar que, ainda que ocorra uma simulação, o que se espera dos estudantes é que não haja uma mera reprodução da atuação parlamentar, especialmente dos comportamentos viciados e criticados pela sociedade.

No caso em estudo, o Projeto Politeia, a partir das percepções dos entrevistados, pode ser definido como um instrumento metodológico de ensino sobre o processo legislativo brasileiro, pois oferece uma

dinâmica aos estudantes, os quais têm a oportunidade de aprofundar os seus conhecimentos de uma forma vivencial.

A participação, a reflexão crítica e o conhecimento adquirido propiciados pela experiência no Projeto Politeia podem ainda estimular o interesse e a formação profissional dos participantes na esfera da política, seja como políticos, assessores políticos, consultores. A experiência de vivenciar o cotidiano dos parlamentares pode desenvolver o interesse político por parte dos estudantes, em compreender os processos de votação, no acompanhamento das pautas que estão em discussão na Câmara dos Deputados, sobretudo as que possuem maior impacto para a sociedade. Essa vivência possibilita ainda a formação não somente como estudantes, mas como cidadãos com senso crítico e espírito cívico, fortalecendo as instituições e a democracia representativa.

Referências

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda; MARTINS, Silvana (2017). *Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica*. Rio Grande do Sul: Revista Thelma.

GIL, Antonio Carlos.(1991). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. São Paulo: Atlas.

GILLESPIE, Andra; MICHELSON, Melissa (2011). Political Scientist: Possibilities, Priorities, and Practicalities.

JONES, Rebecca; BURSENS, Peter (2015). “The effects of active learning environments: how simulations trigger affective learning”. *Eur Polit Sci* 14, p. 254-265.

KALLESTRUP, Morten. (2018) Learning effects of negotiation simulations: Evidence from different student cohorts. In: p. Spooren, D. Duchatelet, p. Bursens, D. Gijbels, & v. Donche (eds.), *Simulations of decision-making as active learning tools* (p. 165-183). Switzerland: Springer International Publishing.

KROGER, sandra. Realising the potential of EU simulations – practical guidance for beginners. *European Political Science*, January 2017.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.) (2009). *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*. 2009.

MÓNICO, Lisete et al (2017). A Observação Participante enquanto Metodologia de Investigação: *Atas – Investigação Qualitativa em Ciências Sociais* v. 3.

OLIVEIRA, Maria (2008). *Como fazer Pesquisa Qualitativa*. 3 ed. Petrópolis: Vozes.

RAYMOND, Chad; USHERWOOD, Simon (2013). Assessment in Simulations. *Journal of Political Science Education*.