



O JOGO DA POLÍTICA

LETÍCIA ARCEGA LEANDRO¹; BRENDA MARQUES MEIRA E LETÍCIA CAMARGO DE SÁ SILVA; ANTONIO GONÇALVES DE OLIVEIRA²

Grupo PET em Políticas Públicas (PET PP) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

¹*leticialeandro@alunos.utfpr.edu.br*

²*agoliveira@utfpr.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

O conceito de modernidade líquida descrita por BAUMAN (2001) compreende, dentre muitos elementos, o desvanecimento das forças responsáveis por sustentar a ordem e o conjunto da agenda política, o que pode ser explicado pelo movimento de ruptura dos laços que conectam os desejos individuais com os desejos coletivos.

Deste modo, ressalta-se que a discussão coletiva das ações política é colocada em risco, uma vez que tem-se o distanciamento da política do discurso público, sendo diluída em níveis cada vez mais pessoais.

No mesmo sentido, SAFATLE (2015) enfatiza que não existe política sem um corpo social, de modo que a dissolução da política implica em um corpo político sem personalidade, identidade e unidade.

Isto posto, observa-se a urgência em resgatar o “eu” político de cada cidadão, em razão de que a união de todos os cidadãos da forma ao povo, o qual se caracteriza como o legítimo detentor da soberania do Estado, com poderes originais para renová-lo (DALLARI, 2013).

Conforme DALLARI (2013) afirma, a finalidade do Estado é a de promover o bem comum e BOBBIO (2003) evidencia que este bem é algo muito maior do que a simples soma dos interesses individuais, de modo que a consolidação dessa finalidade se dá pelas constantes reivindicações feitas pelos cidadãos politicamente ativos.

Desta forma, o presente trabalho busca romper a barreira existente entre o espaço político e o universo jovem. Para tal, a atividade de ensino desenvolvida no âmbito do grupo PET Políticas Públicas (PET PP), faz uso do material nomeado *Jogo da Política*, aplicado no âmbito da disciplina Teoria Geral do Estado, para a turma de primeiro semestre do Curso de Bacharelado em Administração da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), campus Curitiba.

Assim, por um meio lúdico, a atividade proporciona maior esclarecimento quanto à complexidade do sistema político do Estado, especialmente do Poder Legislativo, o qual segundo ASSIS (2015) está atrelado à ideia de representação da sociedade e que também corresponde ao surgimento de mudanças sociais. Consequentemente, oportuniza-se que os participantes passem a realizar o seu papel de cidadão de maneira mais consciente.



2. METODOLOGIA

Desta forma, considerando-se o objetivo proposto, a metodologia do trabalho apoia-se em três fases: (i) Pesquisa bibliográfica; (ii) Leitura do material; (iii) Aplicação do jogo.

A primeira fase, de caráter bibliográfico, consiste em consulta a obras referentes ao conteúdo de Teoria Geral do Estado, a fim de fornecer um arcabouço teórico sobre Poderes do Estado na aplicação da atividade.

Na sequência, recorre(eu)-se à leitura do manual do material escolhido: o *Jogo da Política* - uma cocriação do laboratório digital de tecnologia LabHacker e da agência-escola de jornalismo Ênois, sendo uma Tecnologia Social certificada pela Fundação Banco do Brasil- fornecido gratuitamente no site: <http://jogodapolitica.org.br/> - a fim de preparar a execução da atividade, bem como cruzar os conhecimentos adquiridos na etapa anterior, de modo que os aplicadores se tornem aptos para conduzir a dinâmica em sala de aula.

Por fim, realiza(ou)-se a aplicação do jogo na disciplina de Teoria Geral do Estado para a turma do primeiro semestre do Curso de Bacharelado em Administração da UTFPR, campus Curitiba.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Posto o desafio de se falar sobre política com jovens de primeiro período de um curso superior, vê-se a importância e também a necessidade de “descomplicar” o tema. O entendimento do assunto pode ser simplificado de diversas maneiras, sendo uma delas a mudança da abordagem adotada.

O *Jogo da Política* apresenta-se como uma forma não convencional e lúdica de se falar sobre política, tendo como principal finalidade propor um ambiente participativo de simulação, fazendo com que os jogadores e jogadoras interpretem o papel de um vereador (a), prefeito (a) e juiz (a). Para tal o jogo inclui três mini-jogos, cada um referente aos três Poderes do Estado (Executivo, Legislativo e Judiciário).

De modo geral o jogo busca tratar a discussão dentro da esfera municipal, uma vez que é o ente federativo que fornece uma estrutura política-administrativa mais simples, o que facilita o entendimento do seu funcionamento.

Para a consecução desta atividade de ensino optou-se por trabalhar com a etapa referente ao Legislativo, uma vez que é o Poder representativo da sociedade e que por isso, como pressuposto, encontra-se mais acessível para o diálogo popular.

A combinação entre município e Legislativo materializa-se no desenvolvimento do processo legislativo municipal, principal foco da etapa do jogo, proporcionando um entendimento completo do procedimento formal de como as leis são formuladas sob o ponto de vista dos vereadores dentro da Câmara Municipal.

3.1 APLICAÇÃO DO JOGO

Com a finalidade de experienciar a proposta do jogo em sala de aula, no dia 14 de novembro de 2018 realizou-se uma aplicação experimental da etapa referente ao Poder Legislativo no curso de Administração da UTFPR, no âmbito da disciplina: Teoria Geral do Estado, na turma 2018/2.



O jogo possui 8 etapas ao todo, porém por questão de tempo somente 7 foram abordadas. Cada etapa trabalha com uma reflexão ou elemento diferente do processo legislativo conforme pode ser visto no Quadro 1.

Quadro 1 - Os objetivos de cada etapa do *Jogo da Política* (Legislativo)

Etapa	Objetivo
1	Proporcionar a reflexão crítica do jogador ao indicar 7 leis existentes, ou a falta delas, de acordo com 3 imagens incluídas no material.
2	Realizar, em grupo, a proposição das primeiras leis orgânicas para uma cidade fictícia (10 leis no total).
3	Trocar, entre os grupos, as 10 Leis criadas na etapa anterior a fim de encontrar alguma irregularidade nas proposições dos outros.
4	Demonstrar, por meio da criação de uma situação fictícia, a inconstitucionalidade da Lei.
5	Discutir e vivenciar o papel dos partidos políticos dentro do processo legislativo (não aplicada).
6	Apresentar um Projeto de Lei que esteja em discussão na cidade.
7	Mostrar o papel das comissões parlamentares e proposição de emendas ao acrescentar, excluir ou propor uma alteração em algum dos artigos do Projeto de Lei, de acordo com a especificidade de cada comissão.
8	Recriar o Plenário para discutir e votar as emendas feitas pelas comissões na etapa anterior.

Fonte: Autoria própria (2019).

Durante toda a aplicação foi muito comum ouvir dos alunos “nossa isso é muito difícil!”, o que de fato revela que o papel do vereador exige, enquanto legislador, elevada compreensão da realidade local e das necessidades da população, bem como a sensibilidade requerida para a percepção de elementos que devem ser preservados e solucionados com o intuito de manter a ordem societal.

Deste modo, os alunos puderam desenvolver habilidades indispensáveis para a realização do processo legislativo por meio da interpretação prática do sujeito legislador e de suas atividades.

3.2 PLANEJAMENTO

Em consequência do sucesso da aplicação do *Jogo da Política* a atividade foi instituída no planejamento de 2019 do PET Políticas Públicas, assim como na disciplina de Teoria Geral do Estado do curso de Administração da UTFPR, campus Curitiba.



4. CONCLUSÕES

Trazer o tema da política de maneira lúdica, por meio de desmistificação e descomplicação do emaranhado político possibilitou mostrar aos alunos a relevância das câmaras municipais no cotidiano, bem como a importância da participação civil na vida pública de maneira a expressar a manifestação de seu poder de controle societal.

Deste modo, espera-se estimular a prática da cidadania em jovens estudantes, de modo a proporcionar aos alunos a compreensão acerca do funcionamento de processos políticos, em especial do processo legislativo no âmbito municipal, com a intenção de contribuir na formação de cidadãos enquanto agentes políticos.

5. AGRADECIMENTOS

Agradecimentos à UTFPR a Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação, ao Programa de Pós-Graduação em Planejamento e Governança Pública (PGP), ao MBA em Gestão Empresarial, ao Departamento Acadêmico de Gestão e Economia (DAGEE) e por fim ao Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) por possibilitar a experiência de atuar como bolsistas no Programa de Educação Tutorial.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, Luiz Gustavo Bambini de. Processo Legislativo e orçamento público: função de controle do Parlamento. São Paulo-USP: Tese de doutorado defendida na Faculdade de Direito, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BOBBIO, Norberto. Estado, governo, sociedade: para uma teoria geral da política. 10. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

DALLARI, Dalmo de Abreu. Elementos de Teoria Geral do Estado. 32. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

SAFATLE, Vladimir. Circuito dos Afetos: Corpos políticos, Desamparo, Fim do Indivíduo. São Paulo: Cosac Naify, 2015.