

Projeto Politeia: a simulação como instrumento metodológico de ensino sobre o processo legislativo brasileiro

Politeia Project: simulation as a methodological tool for teaching the brazilian legislative process

Graziela Dias Teixeira¹

Thawany Gomes²

RESUMO Este trabalho trata do Projeto de Extensão Politeia do Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília, que promove a simulação do processo legislativo brasileiro a estudantes do ensino superior. Busca-se analisar esse Projeto como um instrumento metodológico de ensino sobre o processo legislativo brasileiro. Para isso são abordados os principais conceitos sobre metodologias de ensino ativas, e os benefícios da simulação como metodologia de ensino. São apresentadas experiências de simulações parlamentares em Casas Legislativas do Brasil, bem como entrevistas com ex-membros do Projeto Politeia e com servidores da Câmara dos Deputados. Este estudo possibilitou a percepção do Projeto Politeia como metodologia diferenciada e complementar ao ensino tradicional. As discussões realizadas na simulação corroboraram para o aprimoramento de habilidades que vão além do conhecimento técnico.

PALAVRAS-CHAVE: Simulação, Processo legislativo, Câmara dos Deputados, Metodologias ativas de aprendizagem, Politeia.

ABSTRACT This article studies the simulation of the Brazilian legislative process as an active teaching methodology. The article explains the main concepts of active teaching methodologies, and the benefits of simulation as a teaching methodology. This article presents Brazilian politics simulations and interview students who participated in Project Politeia, a simulation organized by the Political Science Institute of the University of Brasília. Moreover, public employees who organize this simulation on Brazilian Parliament. Finally, the interviews try to understand the methodological aspect of the simulation. The interviews showed Project Politeia that complemented methodology to traditional teaching. The simulation facilitates studying learning and develops other abilities that go beyond technical knowledge.

¹ Instituto de Ciência Política - IPOL/UnB (*grazy@unb.br*)

² Ciência Política pela Universidade de Brasília (*thawanygomes.s@gmail.com*)

KEYWORDS: Simulation, Legislative Process, Chamber of Deputies, Active teaching methodology, Politeia.

INTRODUÇÃO

As metodologias de ensino podem ser compreendidas como estratégias que são aplicadas com a finalidade de elevar a capacidade de assimilação e compreensão dos estudantes. Neste sentido, com o intuito de fortalecer os instrumentos da democracia representativa e aprofundar a percepção dos cidadãos sobre processo político e as nuances enfrentadas pelos atores nele inseridos, as Câmaras Legislativas e Instituições de Ensino no Brasil e em outros países, têm adotado a simulação como metodologia de aprendizagem.

Nesta perspectiva, destaca-se o Projeto Politeia, um projeto de extensão do Instituto de Ciência Política (IPOL) da Universidade de Brasília (UnB) que promove o conhecimento do processo legislativo brasileiro a jovens universitários de todo o país, por meio da realização de simulação que ocorre no interior na Câmara dos Deputados, localizada em Brasília.

O projeto é fruto de um acordo de cooperação técnica entre a UnB e a Câmara dos Deputados e ocorre uma vez ao ano durante o recesso parlamentar. Os participantes são treinados pela equipe organizadora e no decorrer de uma semana possuem a oportunidade de atuar como deputados federais e repórteres políticos. A experiência fornecida a eles compreende as etapas de elaboração de projetos de lei, construção de relatório legislativo (parecer), até articulação com outros participantes para que seus projetos e pautas sejam aprovados nas Comissões temáticas e Plenário da Câmara.

Este trabalho busca analisar o Projeto Politeia como um instrumento metodológico de ensino sobre o processo legislativo do Brasil, no sentido de verificar a percepção da simulação como metodologia diferenciada para construção do conhecimento e como metodologia complementar ao ensino tradicional.

A simulação, neste trabalho, configura-se como uma metodologia de ensino ativa, na qual o estudante, principal agente de aprendizado, é colocado em uma recriação da realidade, possibilitando que o conhecimento vá além de questões técnicas, já que o processo de vivência estimula pontos como a discussão, reflexão, trabalho em equipe, arranjo de acordos e negociações, além de aspectos comportamentais e de personalidade.

Ressalta-se que a simulação pode ser percebida como método complementar de ensino que visa atingir objetivos pedagógicos e resultados de aprendizagem. Considera-se a simulação como uma metodologia diferenciada quando comparada ao método tradicional e que colabora para assimilação mais profunda do conhecimento, uma vez que o ambiente fornecido por ela permite que os participantes apliquem os conteúdos já estudados anterior-

mente e isso pode viabilizar o desenvolvimento cognitivo do estudante, já que ele constrói modelo lógico em sua mente.

O presente artigo está estruturado da seguinte forma: metodologia do artigo; metodologias ativas de aprendizagem aplicadas à simulação; simulações parlamentares no Brasil; o Projeto Politeia; os resultados gerais referentes às percepções dos entrevistados; e as considerações finais.

METODOLOGIA

Este estudo baseia-se em uma metodologia qualitativa, que possibilita uma profunda compreensão dos fenômenos sociais, com a utilização de técnicas que possibilitam a compreensão detalhada do que se pretende estudar (OLIVEIRA, 2008), como observação participante e principalmente entrevistas. Segundo Minayo (2009), essas duas técnicas apresentam-se como formas de abordagem do trabalho de campo. Além disso, foram realizadas pesquisas bibliográfica e documental.

A entrevista é uma técnica que favorece a obtenção de informações a respeito das crenças, expectativas, vivência 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.³

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, bem como, têm acompanhado o projeto desde sua implementação na Câmara.

Outra metodologia utilizada foi a observação participante, ela é concebida como pesquisa etnográfica onde os pesquisadores são inseridos em um grupo social por meses ou anos, a fim de acompanhar sistematicamente os indivíduos e coletar informações com o objetivo de fazer inferências a respeito dos fenômenos sociais (GILLESPIE; MICHELSON, 2011).

Neste contexto, o observador assume, até certo ponto, o papel de um membro do grupo e por isso, o acesso a dados de domínio privado pode ser

³ Ressalta-se que as entrevistas foram realizadas em 2021 durante a pandemia da Covid-19, por meio de videoconferências.

facilitado, além de propiciar o rápido acesso a dados e situações habituais em que os membros da comunidade estão inseridos. A observação participante também facilita a apuração de informações importantes e aprofundadas 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 estudo no Projeto Politeia durante os anos de 2017 a 2020, como simulante, como membro de umas das coordenadorias, e como coordenador geral 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.

METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM APLICADAS À SIMULAÇÃO

As metodologias fornecem diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem que se efetivam em diferentes estratégias e abordagens (BACICH; MORAN, 2017). Elas podem ser compreendidas como estratégias didáticas utilizadas com o propósito de maximizar e aperfeiçoar o aprendizado dos estudantes.

Deste modo, as metodologias ativas de aprendizagem podem ser concebidas como um instrumento que permite uma compreensão mais profunda do estudante através da indagação e experimentação. Estas metodologias apresentam o estudante como principal ator da construção do processo de aprendizagem de forma flexível e integrada.

Nesse mecanismo de ensino o professor possui a função de orientar e mediar o conhecimento, essa autonomia do estudante tende a aumentar a flexibilidade cognitiva (BACICH; MORAN, 2017), uma vez que as diferentes situações enfrentadas durante momentos do processo que vivencia corroboram para que o estudante interaja com o conteúdo falando, discutindo, escutando, exercitando habilidades tais como reflexão, observação, comparação entre outros (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

Dewey precursor da educação por meio da experiência, em seus escritos ressalta o papel da educação ativa por meio da ação para formar cidadãos aptos e criativos (Apud BACICH; MORAN, 2017, p.80). Dessa forma, incorporada às metodologias ativas, a simulação possibilita situações que constituem pontos de contato entre distintos grupos, valores, o que contribui para a ampliação da mobilidade social e da democracia.

Grande parte dos benefícios da simulação encontra-se no fato de que ela 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 em vez de simplesmente tê-los estudados de uma perspectiva teórica, o que possibilita o aprendizado de forma profunda, já que é preenchida a lacuna entre pensamento e experiência (KRÖGER, 2018).

Dessa forma, quando ilustrados em uma simulação, os conceitos se tornam mais concretos e compreensíveis. Pode-se citar como exemplo disso, o plano concreto de um processo político, onde os alunos podem compreender melhor o motivo pelo qual uma determinada negociação foi bem ou não sucedida, ou porque uma política teve um determinado resultado em vez de outro (KRÖGER, 2018).

Posto isso, pode-se considerar que a simulação aplicada como metodologia de ensino contempla três objetivos de aprendizagem: o engajamento do estudante, 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).

A primeira forma, a motivação, oferece informações de modo que colabora para o aumento de interesse dos discentes, pois o modelo em que o conhecimento é transmitido exige envolvimento ativo, apresenta objetivos desafiadores, mas alcançáveis, gera sentimentos de autonomia, realização, relevância, relacionamento com os outros, 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, rompe a concepção do conhecimento unilateral e estimula autodescoberta ponto a ponto, já que a simulação utiliza estímulos tais como visuais, auditivos e cinestésicos inventários 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. Isso melhora as habilidades individuais, pois incentiva os estudantes a desenvolverem sua própria visão a respeito de um tema e defendê-la, aprimorando sua capacidade de desenvolver um argumento e pensar criticamente. Devido a isso, os participantes também treinam a habilidade de falar em público. Somado a esses fatores, os estudantes ainda aprendem a se adaptar rapidamente com situações que não foram previstas, como mudança na posição de outros atores da simulação, além de apreciar melhor as diferentes perspectivas e questionar seu próprio comportamento (KRÖGER, 2018).

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

Ademais, a simulação quando utilizada em ambientes que vão além da sala de aula, como o caso das simulações que ocorrem nas Assembleias Legislativas e na Câmara dos Deputados, pode oferecer instrumentos para que os jovens estudantes reconheçam e façam uso dos mecanismos e espaços ofertados pelo Estado, em específico os canais e possibilidades de interação oferecidas pelo legislativo (COSSON, 2008).

SIMULAÇÕES PARLAMENTARES NO BRASIL

Realizada pelas Câmaras Legislativas e demais instituições no Brasil e em outros países, a simulação tem proporcionado uma dinâmica de ensino diferenciada no âmbito da Ciência Política, que se baseia na educação por meio da metodologia ativa de aprendizado, onde o conhecimento agregado por meio da indagação e experimentação, permite uma compreensão mais profunda dos participantes (BACICH; MORAN, 2017).

Nas esferas nacional, estadual e municipal são muitos os projetos que visam a simulação das atividades parlamentares, em pesquisas relacionadas ao tema encontram-se informações referentes a diversos projetos que simulam a realidade das Casas Legislativas.

Neste contexto, pode-se destacar o Parlamento Jovem Brasileiro (PJB), projeto institucional da Câmara dos Deputados que promove aos alunos de escolas públicas e particulares a vivência do processo democrático por meio da participação de simulação parlamentar com diplomação, posse e exercício do mandato. Todo esse processo ocorre em Brasília, na Câmara dos Deputados, e consiste em uma gama de atividades que imita a criação de uma nova lei no Brasil (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2021).

Iniciativas semelhantes, mas que possuem público alvo mais abrangente são o Politizar, o Deputado Universitário Tocantinense, e o Parlamento Universitário. O primeiro é um projeto de extensão da Universidade Federal de Goiás (UFG) em parceria com a Assembleia Legislativa do Estado de Goiás, estabelecido através do Convênio nº 275/2017⁴. O projeto leva jovens que já concluíram o Ensino Médio a representarem as atividades de deputados estaduais, assessores e jornalistas dentro das dependências da Assembleia Legislativa do Estado de Goiás (ALEGO).

A simulação do Politizar é composta por reuniões partidárias, votação dos projetos de lei em comissões temáticas e Plenário, bem como eleição para

⁴ Diário Oficial da União. <https://www.in.gov.br/web/dou/-/extratos-de-convenios-173044788> (Acesso em 13 de março de 2021).

presidência da Alego. Ademais, os participantes também têm a oportunidade de desempenharem o papel de assessores, e neste caso, aprendem a preservar a imagem e divulgação dos trabalhos do seu deputado. Já como jornalistas, ficam responsáveis pela elaboração de notícias e reportagens orientadas por equipe especializada (POLITIZAR, 2021).

O segundo é desenvolvido pelo Curso de Gestão Pública do Instituto Federal do Tocantins (IFTO), e leva universitários do estado a desempenharem a função de deputados. A experiência inclui posse parlamentar, eleição de Mesa Diretora, reuniões de comissões e sessões plenárias (ALBERNAZ et al, 2016).

Por fim, o terceiro, é fruto da parceria entre a Assembleia Legislativa do Estado do Paraná e Universidades Públicas e Privadas, ele leva 54 estudantes dessas universidades a vivenciarem por 14 dias as atividades políticas na Assembleia. As atividades experimentadas por eles compreendem desde a apresentação e votação de proposições até a formação de blocos e alianças (LEMES, 2020). O projeto conta ainda com a simulação da prática de jornalismo, por meio da cobertura jornalística das sessões.

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. Para além de viabilizar a propagação do conhecimento acerca do processo legislativo, o projeto tem o objetivo de proporcionar um ambiente em que o trabalho em equipe e o debate sejam estimulados, a fim de despertar nos participantes o olhar para questões políticas e sociais que permeiam o país.

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 a Universidade de Brasília (UnB) e a Câmara dos Deputados. A experiência tem duração de aproximadamente uma semana e busca ser o mais fiel possível da rotina vivenciada pelos parlamentares da Câmara dos Deputados, e por isso, é desenvolvida em duas etapas: a preparatória e a simulação, que compreendem desde o treinamento dos participantes até aprovação dos projetos no Plenário Ulysses Guimarães, maior e principal plenário da Câmara dos Deputados.

A etapa preparatória é formada pelo treinamento dos futuros simulantes, envio dos projetos e pareceres elaborados pelos participantes, bem como a eleição de líderes de partidos. O treinamento é realizado de forma presencial no Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília (UnB) e transmitido online para os estudantes que não residem em Brasília. Ele ocorre um

mês antes da simulação, sendo o primeiro contato de muitos participantes com o processo legislativo.

Na etapa da simulação é realizada a eleição dos cargos em comissão e cargos na Mesa Diretora, também ocorre o colégio de líderes e o exercício do mandato dos deputados dentro das Comissões e Plenário (POLITEIA, 2019).

Durante as atividades dentro das Comissões ocorrem as discussões e votação dos projetos de lei elaborados pelos simulantes. Neste momento também é assegurado aos participantes a utilização das ferramentas regimentais, como apresentação de requerimentos, apresentação de questão de ordem, verificação de votação, entre outros. Encerradas as comissões, os deputados irão ao Plenário onde tomarão a decisão final sobre os projetos, sendo aprovados ou rejeitados por definitivo. Ademais, durante as discussões, as Comissões e o Plenário contam com o assessoramento e consultoria técnico legislativa da Organização do Politeia e de servidores da Câmara dos Deputados (POLITEIA, 2019).

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, bem como realizando entrevistas e elaborando artigos de opinião. E ao final das deliberações, são eles os responsáveis por coordenar a coletiva de imprensa dos parlamentares.

Ao final da simulação é elaborado um processamento, que tem o objetivo de fazer os participantes refletirem sobre a experiência vivenciada ao longo da semana. É nesta etapa que os participantes fazem uma autoavaliação sobre suas ações e sobre os aspectos positivos e negativos que a experiência propôs. Este é o momento de reflexão da simulação, com abertura para sugestões tanto da Câmara quanto dos participantes que visam melhorar o processo de aprendizado.

Ressalta-se que a simulação é organizada e executada por estudantes de diversos cursos da UnB, tais como Ciência Política, Direito, Economia e Jornalismo, coordenados por um docente do Curso de Curso de Ciência. Os estudantes da Organização do Projeto, aproximadamente 50, se preparam ao longo do ano e dividem-se em quatro coordenadorias apresentadas a seguir, que são responsáveis por distintas funções que são cruciais para a continuidade do projeto e da simulação:

- A Coordenadoria Administrativa tem a atribuição de estruturar e oferecer suporte logístico ao projeto.
- A Coordenadoria de Comunicação é responsável pela estrutura de divulgação, pela assessoria de imprensa da simulação e pelo gerenciamento das redes sociais e oficiais do Politeia.

- A Coordenadoria Acadêmica estuda e elabora aulas para os estudantes, além de possuir o conhecimento técnico necessário para o auxílio regimental aos participantes durante a simulação e demais atividades necessárias.
- Por fim, a Coordenadoria Geral faz a articulação e o gerenciamento dos trabalhos das coordenadorias e é responsável pela representação institucional do Projeto frente ao Instituto de Ciência Política/UnB, a Câmara dos Deputados, aos parceiros e demais grupos.

RESULTADOS GERAIS

Percepção da Organização do Projeto Politeia

Apresenta-se nesta parte as ideias principais das entrevistas realizadas com sete dos responsáveis pelas quatro coordenadorias nas gestões de 2017-2018 e 2018-2019⁵ do Politeia.

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

O entrevistado 1, o ex-coordenador-geral do Politeia na gestão de 2018-2019⁶, respondeu positivamente e exemplificou que para ele a vivência na prática, fornecida pelo Politeia, passa a sensação de que o participante está dentro do Regimento Interno sendo guiado pelos acontecimentos que se tornam caminhos para o aprendizado. O entrevistado ressaltou ainda que, enquanto membro da gestão, teve uma experiência enriquecedora pois em cada desafio que surgia, em cada fase do processo, os coordenadores iam aprendendo e tentando ensinar.

O entrevistado 2, o ex-vice coordenador acadêmico na gestão de 2018-2019⁷, descreveu que participar da simulação rompeu com percepção que ele tinha de que a política era bagunçada, para ele, por mais que se pareça bagunçada, existe uma organização formal com base no Regimento Interno na Câmara dos Deputados que rege a discussão política e compreender partes dessa organização facilitou a compreensão de informações difíceis de assimilar sem a vivência prática.

⁵ A gestão de 2017-2018 foi a responsável por realizar a simulação de 2018, já a gestão de 2018-2019 realizou a simulação de 2019.

⁶ Simulou como deputado em 2016 e 2017 e compôs a organização no período de 2018 e 2019.

⁷ Simulou como deputado em 2016 e 2017 e compôs a organização no período de 2018 e 2019.

Então essa parte prática de viver enquanto pessoa a simulação é muito diferente de você, ou estudar, ou então você acompanhar outros agentes né, outros atores atuando. Quando você atua, você veste o terno e etc., se torna muito mais efetivo em si.

[...] o Politeia ele te traz uma coisa que em nenhum livro tem, que é a parte prática do processo, que é à prática da política.

[...] a questão de divisão de cargos, que era uma coisa que nunca entrava na minha cabeça, essa questão do critério de proporcionalidade, simulando o Politeia isso ficou quase que natural no meu pensamento, se eu não tivesse isso, acharia um absurdo jurídico gigante. Então essas coisas práticas que o Politeia traz, alinhado a um conhecimento teórico, casa muito perfeitamente, é muito interessante a capacidade que o Politeia tem em relação a isso.

A terceira entrevistada, ex-coordenadora de Comunicação na gestão de 2018-2019⁸, destacou que sua experiência com a simulação ajudou a prestar atenção nos detalhes das discussões da Câmara e Senado. Como compreendia melhor os processos por meio da sua vivência, ela explicou que passou a acompanhar as sessões e prestar atenção em termos desconhecidos e pesquisar sobre eles. Ressaltou ainda que depois de sua participação nas simulações sentiu que era capaz de compreender melhor os processos, além de se posicionar com mais confiança em relação aos assuntos que estavam sendo discutidos na Casa.

Já a quarta entrevistada, a ex-coordenadora administrativa na gestão de 2018-2019⁹, informou que o curso de graduação da Ciência Política costuma ser teórico e histórico, o que fornece pouco contato com o processo legislativo, e com a simulação foi possível ter tanto o contato teórico quanto o prático, o que facilitou o entendimento sobre o processo.

A quinta entrevistada, a ex-coordenadora-geral da gestão de 2017-2018¹⁰ citou que o processo legislativo é cíclico e enfatizou a importância de sempre estudar e se atualizar sobre o tema. Explicou que durante sua trajetória de aprendizado fez diversos cursos e descobriu que tinha muitas dúvidas em relação ao processo legislativo e que a experiência através da prática possibilitou ter uma parte de aprendizado, além de incentivá-la a procurar continuamente algum tipo de recurso para conseguir entender melhor os processos.

O sexto entrevistado, o ex-coordenador Acadêmico da gestão de 2017-2018¹¹ defendeu que é inegável o fato de a simulação agregar e fixar o conteúdo. Ele descreveu como a confiança em aplicar os conceitos teóricos angariados por meio do treinamento no projeto vai crescendo no decorrer da simulação.

⁸ Simulou como repórter e fez parte da organização no período de 2017-2018 e 2018-2019.

⁹ Fez parte da organização no período de 2017- 2018 e 2018-2019;

¹⁰ Fez parte da organização no período de 2016- 2017 e 2017-2018;

¹¹ Fez parte da organização no período de 2016- 2017 e 2017-2018.

Você chega com certa insegurança e não sabe se está preparado para aplicar aqueles conceitos ali durante a simulação, e à medida que os dias passam você observa como vai ficando muito mais simples e que aquela prática ali realmente faz com que os conhecimentos teóricos que você havia adquirido grudem em você mesmo.

No que tange a sua experiência nas consultorias legislativas explicou que há níveis de conhecimento diferentes daqueles que participaram da simulação e os que não participaram:

Pessoas que participaram de simulação tendem a ter aquele conhecimento mais enraizado, mais na ponta da língua, tendem a ter mais facilidade para entender tudo lá dentro.

Por fim, a sétima entrevistada, a ex-coordenadora Administrativa¹² da gestão de 2017-2018 explicou como a experiência através da simulação corroborou para sua compreensão lógica do funcionamento das Comissões. Na ocasião, ressaltou que pelo fato de não ter contato prévio com a Câmara dos Deputados antes, ela tinha certa dificuldade em compreender a magnitude do processo e os pormenores que a aprovação de uma lei possui.

Então eu só consegui assimilar quando participei de verdade, a dinâmica do posicionamento dos deputados, quantas Comissões eles ficam, o que eles fazem nessas Comissões, só no ensino eu não entendia tão bem. [...] quando eu entendi, quando eu vivenciei que eu pude entender melhor essa ligação e facilitou entender mais depois que eu tive uma experiência física.

A partir das respostas dos entrevistados, pode-se identificar que aplicar os conceitos teóricos através 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 estudar mais a fundo o conteúdo, além possibilitar o aumento da confiança sobre o conhecimento que adquiriram.

Percepção da Câmara dos Deputados

Na busca da percepção da Câmara dos Deputados, foram realizadas perguntas aos dois servidores e um ex-servidor da Câmara dos Deputados que acompanharam o projeto. A pergunta principal realizada junto aos entrevistados contemplou questão referente aos aspectos diferenciais da simulação

¹² Fez parte da organização no período de 2016- 2017, 2017-2018 e 2018-2019.

como metodologia de ensino em detrimento ao ensino tradicional.

A primeira entrevistada, que é jornalista e responsável pelo Politeia na Coordenação de Participação Popular da Câmara dos Deputados, defendeu que a simulação possibilita trocas. A experiência advinda deste método possibilita debates, encontros com realidades distintas, trocas de experiências que fazem com que os participantes alcancem outros pontos de vista que sozinhos seriam mais difíceis, para além disso, esses encontros entre diferentes vivências podem permitir que alternativas para determinado problema enfrentado pela sociedade possam ser propostas.

Outro aspecto da simulação citado por ela é que conhecer a dinâmica do processo legislativo permite o amadurecimento da política representativa, já que ao conhecer os mecanismos do processo legislativo os jovens com diferentes visões de mundo podem colocar em prática projetos que acreditam e que possam dar outra característica à política, por exemplo propor os gabinetes abertos e frentes parlamentares que defendem ações nas quais acreditam. Esse conhecimento adquirido também corrobora para formação de profissionais e pesquisadores que vão ser muito necessários para dar todo o respaldo que o campo político precisa, quanto mais profissionais amadurecidos e que saibam utilizar as ferramentas, mais qualificados serão o trabalho neste campo.

Para o segundo entrevistado, que é consultor legislativo da área de Política e Planejamento Econômico da Câmara dos Deputados, a simulação organizada pelo Politeia não fornece somente uma aplicação dos conhecimentos, mas busca fornecer a vivência do que seria o sistema político brasileiro de maneira mais ampla. Além disso, os debates realizados no âmbito das comissões permitem que sejam expostas diferentes visões sobre os temas que estão em discussão no debate nacional.

Finalmente, a terceira entrevistada, que é colaboradora do projeto desde sua implementação na Câmara e ex-consultora legislativa na Câmara da área de Direito Internacional Público e Relações Internacionais, identificou que a simulação do Politeia sofreu um processo de amadurecimento, onde a visão dos alunos espectadores de um grande teatro perde lugar para olhar mais responsável pelo destino e pelas reflexões que são feitas.

É exatamente isso, eu sinto que o Politeia muda a visão dos alunos que de espectadores de um grande teatro eles passam a se sentir responsáveis pelo destino e pelas reflexões que são feitas [...] mas é um processo, eu tenho percebido um amadurecimento, uma maior diversificação de temas e uma, eu percebo também que faz aflorar vocações para o trabalho no âmbito do legislativo, então uma maior consciência no sentido de que o Legislativo também é um construto de todos nós.

A partir das respostas dos entrevistados pode-se empreender que o ambiente fornecido pela simulação estimula aspectos que vão além do conheci-

mento técnico. As discussões realizadas no âmbito das Comissões e Plenário corroboram para o aprimoramento de habilidades individuais, tais como comunicação, escrita, saber ouvir e respeitar opiniões diferentes. Esses ganhos ocorrem, pois, a forma em que o conhecimento é perpassado estimula o envolvimento ativo dos estudantes, lançam 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 pode configurar em um amadurecimento da democracia representativa. Dado que compreender a política, seus atores e arranjos institucionais, oferece instrumentos para a qualidade e realização de *accountability*.

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, da 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 a interação com essa, definindo assim, o estudante, 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

ALBERNAZ, Vinícius; BENINI, Augusto; SALVE, Guilherme. (2016). O Parlamento Jovem: a experiência do protagonismo juvenil no projeto Deputado Universitário Tocantinense. **Cadernos da Escola do Legislativo**, v. 18, n. 19, jan/jun.

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs) (2017). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Parlamento Jovem Brasileiro, Jornada Parlamentar**. <https://www2.camara.leg.br/a-camara/programas-institucionais/educacao-para-a-cidadania/parlamentojovem/o-que-e-o-parlamento-jovem-brasileiro/jornada-parlamentar>. (Acesso 13/03/21)

COSSON, Rildo. (2018) **Letramento político: a perspectiva do legislativo no estudo do Programa Estágio-Visita da Câmara dos Deputados**. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda; MARTINS, Silvana (2017). Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, Nº 1.

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. **European Political Science 14**.

KALLESTRUP, Morten. (2018) Learning effects of negotiation simulations: Evidence from different student cohorts. In P. Spooren, D. Duchatelet, P. Burzens, D. Gijbels, & V. Donche (Eds.). **Simulations of decision-making as active learning tools**. Switzerland: Springer International Publishing.

KRÖGER, Sandra. (2018) Teaching and training realising the potential of EU simulations - practical guidance for beginners. **European Political Science 17**.

LEMES, Laura (2020). Parlamento Jovem. **Revista Expressão**, v. 9 n. 1.

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

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

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

POLITEIA. **Regimento Interno**, 14^a Edição (2019). <https://projetopoliteia.com.br/wp-content/uploads/2019/06/RIP-2019-1.pdf>. (Acesso em 03/05/2021)

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