

Educação política na prática: usando empatia e vivência como aprendizado

CARLA MAYUMI
BEATRIZ PEDREIRA

I. A PESQUISA E “ALGO MAIS”

■ O Sonho Brasileiro é um projeto que nasceu com um genuíno desejo de desvendar as mudanças comportamentais do jovem brasileiro. Caracteriza-se por buscar antecipar novos comportamentos e se propõe a realizar uma leitura otimista do que acontece nessa parcela da sociedade. A ideia do estudo é olhar para o mundo pela perspectiva de jovens que refletem sobre seu papel e suas ações sociais, jovens com uma atuação que tem fins e propósitos definidos e intenciona transformar o entorno, tomar para si responsabilidades, percebendo a si mesmos como peça relevante no funcionamento da sociedade. Essa é a visão otimista do estudo, a lente de quem não só teoriza, mas também faz. Quando o Sonho Brasileiro foi concebido, em 2011, como idealizadores do projeto não imaginamos futuros desdobramentos da pesquisa. Durante três anos apresentamos sucessivamente os resultados da pesquisa e éramos perguntados sobre “como transformar a pesquisa em algo mais”. Algo na forma como o estudo foi elaborado ou nos resultados parecia fazer com que as pessoas quisessem que as descobertas fossem além da pesquisa. A resposta sobre esse “algo mais” aconteceu de forma natural na fase dois da pesquisa.

Após os protestos de junho de 2013 nos sentimos impelidos a averiguar que sentimentos haviam movido o jovem brasileiro a ir às ruas e manifestar-se nas redes sociais abordando temas políticos. Assim teve início uma nova fase da pesquisa, à qual demos o nome de Sonho Brasileiro da Política. Por meio de méto-

dos qualitativos e quantitativos de pesquisa, ouvimos 1.428 jovens¹ em todos os estados brasileiros. A pesquisa teve como objetivo entender o que os pensamentos e ações dos jovens nos dizem a respeito de um novo comportamento político da juventude brasileira. Sobre esta pesquisa escrevemos um artigo publicado no Cadernos Adenauer 1/2015, *Sonhos da Juventude Brasileira: a política além do voto*.

O novo estudo, realizado aproximadamente um ano após as manifestações de junho, revelou, entre outras coisas², uma retomada do interesse do jovem pela política. Os protestos tiveram um papel simbólico como manifesto democrático, tendo levado mais de 5 milhões de jovens brasileiros de todo o país às ruas, segundo os dados da pesquisa.

Alguns dos resultados levantados pela pesquisa tiveram o efeito de um chamado a algumas das realizadoras do estudo – para usar uma expressão que traduz perfeitamente isso, foi um “call to action”. O significado mais profundo de algumas das descobertas ajudou a encontrarem no estudo sua própria causa e delinear os contornos de um projeto concreto como consequência direta do mesmo. É interessante observar como a pesquisa funcionou como uma ferramenta de observação e ao mesmo tempo como objeto gerador de ação.

Um dado teve um papel estratégico para motivar uma ação prática decorrente da pesquisa; está na forma como estes jovens gostariam de aprender sobre política: 65% dos pesquisados gostariam que esse conhecimento fosse adquirido na escola e 43% na universidade. A internet vem em quinto lugar com 29%, depois da família (37%) e de cursos públicos (32%). Em outras palavras, os jovens estão pedindo para serem educados politicamente. Por um lado, olhamos para estes dados que mostram um clamor por uma educação política formal. Por outro, dados da pesquisa apontam que existe interesse do jovem na política, mas que ele não sabe por onde começar. Da mesma maneira, declara que o que impede uma maior participação é a falta de confiança e baixo nível de conhecimento do sistema político. Dentre os pesquisados, 27% afirmam que possuir informações mais claras e acessíveis para entender a política faria com que os jovens se aproximassem da política e 22% que seriam mais próximos dela “se soubessem como funciona a política no Brasil”.

1 Pesquisa qualitativa e quantitativa com 1428 jovens de 18-32 anos da classe ABC. A fase qualitativa falou com 300 jovens de 7 capitais, São Paulo, Belo Horizonte, Porto Alegre, Belém, Recife, Brasília e Rio de Janeiro. A fase quantitativa entrevistou 1128 jovens em todo o Brasil, capitais e interior.

2 Resultados da pesquisa disponíveis na íntegra em www.sonhobrasileirodapolitica.com.br

Essa combinação de dados levou a uma visão clara de que é necessário atender essa vontade que o jovem tem de saber mais sobre o sistema político do qual ele faz parte e com o qual está insatisfeito.

A partir daí passamos a nos perguntar o que poderia ser, de fato, uma educação política no Brasil de hoje e porque ela seria importante no momento que o país está passando. Até meados dos anos 90, crianças aprendiam Educação Moral e Cívica, e posteriormente OSPB (Organização Social e Política do Brasil). Esse conhecimento era considerado necessário e adequado para a cultura política da época. Na transição do país para uma democracia deixamos de olhar para o conhecimento formal que elucida o papel do cidadão; deixamos de ensinar ao cidadão brasileiro como funciona o novo sistema e qual o papel da sociedade civil no dia-a-dia das decisões coletivas realizadas por seus representantes eleitos.

A visão da necessidade de uma educação política ou cívica (não vamos entrar aqui nas diferenças e particularidades destes termos) é embasada pelo pensamento de sociólogos e cientistas políticos de diferentes culturas e países. Em *Busca da Política* (Bauman, 1999)³ fala sobre como a sociedade apresenta duas formas de o indivíduo exercer sua liberdade sociopolítica. Uma se dá pela agenda política, pautada por quem legisla, cria nossas leis. A outra forma de exercício de liberdade são os valores que constituem uma cultura política. Esta construção só é possível, segundo ele, pela educação política.

Por tudo isso, acreditamos que este tipo de conhecimento é de extrema relevância para o que o jovem está vivendo como cultura política do país, ainda muito envolta em fatos políticos e pouco elucidativa como processo político.

O projeto que nasce do Sonho Brasileiro da Política nesse contexto é o “Jogo da Política”. Toma forma em um cenário de amplo interesse e curiosidade do jovem, que vê a presença da política em sua vida como uma novidade e em paralelo a isso convive com uma enorme falta de conhecimento sobre seus meandros. Apresentar ao jovem os meios e as condições para levar esse interesse adiante e transformá-lo em agente de participação lhe dá liberdade para escolher outras formas de ação além do voto, que é hoje praticamente a única ferramenta que conhecem, embora também não possuam a completa compreensão de como usá-lo da melhor forma. Apesar da carência de educação política no país, 46% dos jovens brasileiros se sentem responsáveis pela transformação na sociedade.

3 Em *Busca da Política*, Zigmunt Bauman.

2. POR QUE FOCAR NO JOGO DA POLÍTICA?

■ Talvez o primeiro pensamento que ocorre quando pensamos em uma cultura política desenvolvida sejam os conceitos básicos de cidadania. Conceitos que falam sobre o respeito ao outro e o entendimento do papel essencial do indivíduo na busca de uma convivência coletiva equilibrada. Sem dúvida esta consciência e valores claros de cidadania constituem uma base essencial para que uma sociedade evolua de forma democrática. O Jogo da Política, no entanto, optou por apostar em um nível de conhecimento mais específico dessa consciência, que joga luz no sistema que institucionaliza a política. Entendemos que ambos os conhecimentos são necessários – uma consciência cidadã que vamos chamar aqui de “básica e essencial” e um conhecimento mais aprofundado do sistema, sua estrutura e suas regras. Decidimos focar o Jogo da Política neste último por duas razões.

A primeira é a visão de um dos atores encontrados na pesquisa *Sonho Brasileiro da Política: o Hacker da Política*. O “hacker”, na origem da palavra, é um decifrador de códigos e sistemas de computadores. Os jovens que a pesquisa denominou “Hackers da Política” fazem isso com os códigos da política. Representam 8% dos jovens pesquisados e são eles que estão criando, a partir de suas práticas, novas formas de agir politicamente. Sua ação passa por decodificar o funcionamento do sistema político e usar os instrumentos públicos disponíveis. De acordo com estes jovens, conhecer o sistema político institucional e suas lógicas é fundamental para que se possa ter algum tipo de incidência sobre ele, mesmo sem ter um papel dentro do sistema institucional (um cargo eletivo, por exemplo). Segundo o Hacker, para uma participação efetiva nos meandros da política e para se engajar como sociedade civil, sendo um sujeito ativo na política, o jovem deve conhecer minimamente o funcionamento dos três poderes (Legislativo, Executivo e Judiciário).

É comum nos referirmos à política institucional como uma ‘caixa-preta’, um mistério no qual estamos todos intrinsecamente envolvidos, porém pouquíssimo sabemos como funciona, para que serve, quais são suas regras básicas e como podemos atuar sobre ela. Em última instância somos educados apenas para exercer nosso direito de votar sem saber de fato o que acontece dentro do sistema e como ele é composto. Somos orientados sob o estigma que votar é importante e ponto, e nosso ‘dever como cidadão’ se resume em ir às urnas de dois em dois anos eleger pessoas para cargos cuja função ignoramos. Essa ‘escuridão’ leva, naturalmente à separação entre ‘nós’ – sociedade civil – e ‘eles’ – os operadores do sistema. O que gera polaridade, frustração e incapacidade de nos compreender como parte de um

todo. No entanto, como é possível dar um passo além do voto se não conhecemos as atuais regras do jogo da política?

Como já citado anteriormente, a principal crença do Hacker da Política vem da compreensão de que para mudar um sistema é preciso conhecer e entender seu conjunto de regras e seu funcionamento para então descobrir suas brechas e possibilidades de mudança. Baseados nessa concepção, nosso principal objetivo com o Jogo foi desenvolver uma metodologia capaz de incentivar esse conhecimento e comportamento entre os jovens brasileiros. Ora, se só é possível transformar o que conhecemos, o primeiro passo é desvendar os princípios básicos do sistema político que vivemos, sendo a divisão dos poderes – Executivo, Legislativo e Judiciário – o conceito chave e inicial para sair da escuridão e perceber que é possível participar da política de forma mais intensa e efetiva.

A segunda razão pela qual optamos, no Jogo da Política, por focar em uma educação política-cívica sobre o sistema (mais especificamente os três poderes) foi a quase ausência de materiais e recursos de aprendizado sobre isso. Em nossas pesquisas descobrimos este *gap*. Aparentemente o que existe na forma de recurso educacional aberto está em formatos que distanciam a política do jovem – até porque, afinal de contas, o tema é técnico e árido.

Um último dado da pesquisa reforça a necessidade de focarmos nesse tipo de conhecimento mais profundo: se considerarmos que apenas 8% dos jovens brasileiros se encaixam no perfil do Hacker da Política, aquele que está familiarizado ou busca entender o sistema, estamos falando de 92% dos jovens que desconhecem as regras do jogo.

3. NEM TÃO DIGITAL ASSIM

■ Não há dúvidas ou questionamentos sobre a importância da internet e de como a tecnologia digital é democrática e transpõe rapidamente todos os tipos de barreiras para construir conhecimento. Vivemos em uma sociedade em rede (Castells 1996) e o jovem é tanto fruto quanto ator protagonista desse novo modelo de relações, onde a internet e o universo digital fazem com que ele tenha informação a qualquer momento e cada vez mais na palma de sua mão. Por estarmos falando de jovens que já nasceram nessa era, não foi sem surpresa que recebemos o dado, através da pesquisa, de que estes jovens nascidos digitais preferem aprender sobre política principalmente nas escolas e nas universidades.

Este aparente paradoxo nos intrigou e assim passamos a refletir sobre os porquês da vontade de um aprendizado presencial. A primeira justificativa para isso

se dá a partir de uma expressão do próprio Castells, a de que estamos indo de uma realidade virtual para uma virtualidade real. Ou seja, tudo aquilo que se apresenta de forma virtual gera o desejo de se transpor para uma realidade vivencial. Isso significa que o excesso de virtualidade apresenta na sua contramão um movimento que gera a vontade de se viver experiências na dimensão física, pela simples necessidade de reconexão com o físico em contraponto ao virtual. Já que a dimensão virtual apresenta novas pessoas e mundos, o jovem quer viver estas pessoas e mundos.

Compreendido este paradoxo, partimos para outro desafio: como criar um material altamente engajador para o jovem e que não carregasse o peso e, por que não dizer, o preconceito que recai sobre a política institucional. Em se tratando de um tema com todo esse peso e complexidade, e somando-se a isso uma geração insatisfeita com os formatos tradicionais da educação formal, não vimos outra forma de desenvolver o jogo a não ser tê-lo desenhado pelos próprios jovens.

Criada e testada por 60 jovens, com o suporte de Hackers da Política, a solução veio na forma de uma metodologia vivencial, baseada no princípio da empatia. Se quando falamos em política institucional estamos falando de políticos, e existe uma distância tremenda entre os jovens e os políticos eleitos, nada fazia mais sentido do que criar um Jogo que colocasse o jovem no papel dos políticos.

Assim reunimos no Jogo o atrativo da experiência vivencial com a prática da empatia.

Através de simulações do sistema político nos três poderes foram elaboradas com os jovens ideias divertidas como a criação das leis de uma cidade fictícia chamada Elefantes, uma atividade lúdica com peças que representam unidades monetárias de um orçamento municipal e uma brincadeira com provas que são reveladas aos poucos para se julgar um assassinato.

Quando os jovens se colocam no papel de um prefeito, secretário, legislador ou juiz, ele se depara com a complexidade dessas funções e pode exercer a empatia. Assim, refletirá mais vezes antes de julgar. Ele saberá quão duro é criar uma lei, decidir sobre um orçamento ou julgar alguém sobre um suposto crime. Apostamos que a partir da empatia é possível fazer com que os jovens olhem para a política não apenas com interesse, mas com vontade de participar mais ativamente dela.

4. A EXPERIMENTAÇÃO DE UM MÉTODO

■ Assim como os Hackers da Política, ao criar algo novo vivemos uma grande experimentação. Não construímos a metodologia de forma isolada nem amparada apenas nos conceitos levantados na pesquisa. A elaboração foi colaborativa

entre organizações com diferentes expertises. A motivação, como já mencionada, veio dos dados da pesquisa Sonho Brasileiro da Política. Buscamos parceiros que já conciliassem o conhecimento com relação à política institucional e que topassem envolver os jovens na co-criação do projeto. Com esse critério chegamos até a organização Ênois, uma agência de jornalismo especializada em formação de jovens. A especialidade e o acesso a uma rede diversa de jovens foi muito importante no processo como um todo. Recorremos também a um laboratório de experimentações políticas, o Lab Hacker, que foi fundamental para trazer conteúdos relevantes para o Jogo.

As ideias iniciais foram levadas aos 60 jovens da Ênois e assim o método vivencial focado na empatia foi prototipado. Foram quatro workshops com jovens entre 13 e 24 anos que começaram em São Paulo e terminaram em uma viagem do Ônibus Hacker⁴ que passou por duas cidades: Monte Carmelo e Gavião Peixoto. A viagem do Ônibus terminou no Congresso Nacional, em Brasília, onde os jovens relataram aos políticos sua experiência com o Jogo.

A partir de agora, faremos um esforço de relatar o que é a aplicação das oficinas do Jogo da Política. Convidamos o leitor a se transportar para dentro de uma sala com 15 jovens entre 14 e 24 anos, cheios de vitalidade e muita curiosidade. Vamos citar as falas dos jovens a fim de transmitir como é o Jogo da Política na prática e o que sentem ao vivenciarem os processos políticos englobados no jogo. O relato discorre sobre a primeira aplicação da metodologia que ocorreu durante os meses de agosto e setembro de 2015.

O Jogo do Executivo

‘Você sabe qual é o orçamento da sua cidade?’ – foi com essa pergunta que começamos a oficina sobre o Poder Executivo. Alguns chutes passaram longe e outros bateram na trave, mas a verdade é que os jovens não fazem a menor ideia de quanto a cidade arrecada e gasta e muito menos o que significa essa quantia dentro da perspectiva dos nossos bolsos. O Jogo tangibiliza o orçamento com pequenas peças físicas, cada uma representando um determinado valor⁵ e em seguida apresentamos como é composta uma prefeitura, quais são as pastas/secretarias e suas funções. Separados em grupos de 3 a 5 participantes, e com o material em mãos, pedimos para os jovens distribuírem as unidades de valor conforme imaginavam

4 <http://onibushacker.org/>

5 Na aplicação na cidade de São Paulo, o orçamento de 2015 era de aproximadamente 50 bilhões e cada unidade de valor representava 10 milhões.

que a verba é destinada para cada pasta. Mal iniciamos e já foi possível ouvir presunções ‘ah, o prefeito fez um monte de ciclovia, deve ter colocado muito dinheiro em transporte’ ou “não vejo nenhuma ação para o meio ambiente, com certeza esse deve ser o menor orçamento de todos...” Falas como essas foram comuns e explicitam ora a opinião pública, ora a percepção pessoal de cada participante, mas a grande maioria vem carregada de clichês.

Antes de revelar a verdadeira distribuição das verbas, o próximo passo do Jogo é transformar os participantes em Prefeitos da cidade e dar o desafio de construir o orçamento que gostariam que a cidade tivesse. Nesse momento as mais variadas ideias surgem, como por exemplo, não pagar a dívida pública e alocar todo o orçamento para educação. ‘Não vamos dar dinheiro para os bancos!’ diz um dos jovens. Porém isso logo é confrontado pelo facilitador que lança a provocação: “Pense bem, se der calote nos bancos, não terá mais acesso a financiamentos, pode quebrar as contas públicas, pois os impostos são insuficientes para fechar a conta e pagar muitas obras de infraestrutura, por exemplo”.

Em todo o momento os participantes são conduzidos a refletir sobre suas ações e como afetam todo o sistema e a vida das pessoas. Longe de estimular uma vivência distante da realidade, direcionamos suas ideias para uma situação real. Imagine se a prefeitura decide reduzir substancialmente os recursos da previdência e alocar tudo para educação? Como comunicar essa decisão sem parecer que é um gestor que ‘não se importa’ com os idosos? E quais estratégias terão para conter os protestos, greves e paralizações? É, ser um gestor público não é simples, e esse é o primeiro grande aprendizado. Outros grupos já começam a pensar estrategicamente ‘talvez seja melhor focar numa coisa só, não vai dar pra fazer tudo para todo mundo. Mas vamos precisar de uma boa campanha de comunicação e pode ser que não sejamos reeleitos’ e “é isso aí, não precisamos de reeleição, vamos fazer tudo que der e o que acreditamos numa gestão só. O problema dos políticos é que eles só pensam em se manter no cargo!” Outro grande aprendizado: no final das contas, política é decidir que briga vai se comprar, com quem e por quê. É impossível agradar a todos. Isso se mostrou um grande aprendizado para os jovens, que chegaram sozinhos a essa conclusão.

O terceiro momento da oficina é quando revelamos a composição do orçamento atual. As surpresas são muitas e a curiosidade também sobre ‘quanto será que ele investe em educação?’ e, nessa aplicação, os jovens perceberam que investiram menos do que a gestão atual. O facilitador conta algo que não sabiam: ‘é preciso ter no mínimo 20% do valor total dedicado à pasta da educação em qualquer orçamento municipal, estadual e federal’. Com base no orçamento real, questiona-

mos se mudariam alguma coisa no orçamento ideal que fizeram, com a pergunta ‘como o orçamento real mudou sua percepção dos gastos feitos na sua cidade?’.

Na última etapa da oficina, os participantes passam a representar a equipe de uma pasta, como educação, saúde ou cultura. Separados em grupos, desenham um plano com as prioridades e os projetos defendidos para a área. Se fossem secretários da cidade, o que fariam? Por meio de votação dentro do grupo, definem uma das ideias para ser transformada em um projeto concreto, que possa ser viabilizado por meio de uma emenda parlamentar. A ideia é detalhada em um projeto materializado em um protótipo e depois para o conteúdo virar de fato uma emenda devem produzir um texto contendo descrição, justificativa, orçamento e órgão executor.

Com suas ideias de políticas públicas em mãos saímos do universo fictício para entrar na realidade: é hora de descobrir o caminho institucional para levar essa ideia até o Poder Legislativo – quem pode decidir as modificações no orçamento e aprovar o projeto. A última parte da oficina consiste numa pesquisa para identificar quais seriam os vereadores que acolheriam a ideia. Por meio de quais canais podemos contatá-los? E por fim, se a política também funciona sob pressão, uma campanha de mobilização é sempre bem-vinda. Incentivamos os jovens a contatar o vereador, fazer textos, vídeos, memes e postagens em redes sociais com o objetivo de ter mais força para serem recebidos pelos vereadores.

O Jogo do Legislativo

‘Quais leis você conhece?’ O que é uma lei? Para que ela serve?’, assim começa a oficina do Poder Legislativo. Logo aparecem aquelas que fazem parte do cotidiano ou que tiveram uma grande repercussão nas mídias e na TV: “Maria da Penha!”, “Dirigir e beber”, “Lei da palmada”, ‘código florestal’, ‘a lei do elevador’ entre outras. O objetivo aqui é levantar a reflexão sobre a importância de uma lei, afinal, ela está presente desde o momento que saímos de nossas casas e às vezes não percebemos que estamos inseridos num código – conjunto de regras e normas – que permite que possamos conviver coletivamente. Ao refletir sobre as leis e sua importância, os participantes são transportados para uma cidade fictícia em que precisam desenhar sua constituição – 10 principais leis que regulam a cidade ideal e não podem ser facilmente alteradas por outras leis, assim como a constituição federal, estadual ou uma lei orgânica de um município.

Nesse momento a imaginação toma conta dos jovens que já mostram diferentes valores e percepções, como por exemplo: “vamos criar uma lei que não pode

matar nenhum animal – a cidade toda será vegetariana!” ou “na nossa cidade o político não ganha salário!” – mas é na etapa seguinte quando são questionados pelos outros grupos que percebem alguns dos ‘buracos’, na qual os participantes criam uma cena que represente uma situação onde uma – ou mais – das leis criadas tenham um furo ou falha. Assim fica evidente que aquela lei não funcionaria ou poderia até mesmo criar um efeito oposto à intenção de seus autores, ao concebê-la.

Para ganhar mais compreensão do processo de produção de uma lei, todos os participantes se transformam em vereadores da cidade. E com sua nova constituição em mãos, eles vão adaptar uma lei brasileira à sua constituição. O primeiro passo é passar pela comissão de justiça, onde discutem as mudanças que gostariam de fazer e nomeiam um relator que pode aceitar ou não a mudança proposta pelos integrantes. O relator é responsável por analisar cada alteração e a partir delas propõe uma versão final da lei. Separados em Comissões de Mérito e com as leis distribuídas referentes a cada comissão, o mesmo procedimento é feito. Os ‘vereadores’ das comissões se reúnem, escolhem um relator por votação e esse deve fazer o mesmo procedimento – recebe as propostas e decide a versão final do texto. Com as leis modificadas pelos relatores da Comissão de Justiça e pela Comissão de Mérito, a lei está pronta para ser encaminhada para a plenária. É aqui que começam os questionamentos, o facilitador se transforma no presidente da Câmara e decide a ordem das votações. “Como assim o presidente decide a ordem que votam as leis? E se ele for a favor de uma mais do que outra!?” ou quando o relator começa a falar a lei, um vereador se indigna: “poxa você mudou a lei inteira e nem considerou o ponto mais importante!” ou é comum que nesse momento, mesmo que sejam 4 ou 5 leis em plenária, os jovens já estão desatentos e cansados. “esse trabalho de vereador é muito difícil e chato! Eu pensava que eles não trabalhavam!” ou “como é difícil prestar atenção, imagina as leis de verdade”. Esse momento da oficina tem o objetivo de familiarizá-los com a formação de uma lei, suas idas e vindas e a morosidade do processo.

A segunda etapa tem o objetivo de conduzi-los no processo de criação de uma lei na qual acreditam. Os participantes se dividem nos temas de interesse como educação, saúde, segurança, infraestrutura etc. O papel do facilitador é problematizar esses grandes temas, por exemplo, o problema não é a falta de educação mas talvez a falta de professores e se esse é o problema: por que ocorre? São salários baixos ou faltam profissionais na área? Depois de levantar os problemas dos temas que escolheram, os participantes decidem para qual dos problemas desejam criar soluções. E começam uma sessão de *brainstorming* livre em que imaginam qual é a ideia mais interessante para se tornar uma lei.

Com a ideia escolhida, chegou a hora de escrever a lei. O facilitador os orienta para refletir: essa lei afeta todo mundo? A quem ela afeta? Existe alguma exceção pra essa lei? O que acontece quando você não cumpre a lei? Quem fiscaliza e como? Quem paga essa conta? Ela gera alguma despesa? Quem executa essa lei? Os jovens redigem a lei e apresentam-na para o grande grupo que debate e reflete sobre o processo.

Por fim, já com uma boa noção do funcionamento do Legislativo, os jovens se esforçaram para escrever um projeto de lei que acreditam. O questionamento é natural: mas como é possível transformar esse projeto em realidade, apresentando-o para as Câmaras que podem discutir e aprovar leis efetivamente? O Jogo demonstra que para cada esfera – municipal, estadual e federal – há um caminho. Assim eles entendem que qualquer cidadão pode protocolar seu projeto, contanto que tenha uma porcentagem de assinaturas em relação ao eleitorado⁶ da cidade, estado ou em relação ao país. Na cidade de Monte Carmelo os jovens identificaram que havia um grande problema de animais abandonados e criaram um projeto de lei para encaminhá-los para centros de adoção. Precisavam colher 115 assinaturas, se dividiram entre 10 responsáveis por coletar 15 assinaturas cada um. No dia seguinte levaram o projeto de lei até a Câmara dos Vereadores e protocolaram a iniciativa. O menino que encabeçou o processo tinha 14 anos, o que fez todos vislumbrarem que é possível, realmente, incidir sobre a pólis.

O Jogo do Judiciário

Entre os três poderes, o Judiciário é o que menos tem espaço para uma participação efetiva do cidadão. No entanto, mostra como indiretamente podemos influenciar ou podemos ser influenciados por uma única percepção sobre um fato. Sim, essa oficina tem caráter filosófico.

Conhecer o Judiciário é importante porque normalmente só entramos em contato com ele em dois momentos: se estamos envolvidos em algum tipo de processo judicial ou por meio da mídia, em matérias que muitas vezes apresentam uma abordagem enviesada e até sensacionalista. Com essa perspectiva em mente, iniciamos a oficina: Para que serve o Poder Judiciário? “A justiça serve

6 Esse processo funciona apenas para os projetos de lei que não alteram a constituição ou a lei orgânica. Na esfera municipal, é preciso ter 5% de assinatura em relação ao número do eleitorado. Na esfera estadual, é preciso ter 1% do eleitorado do Estado e se for na esfera federal segue a mesma lógica de 1% do eleitorado brasileiro. Em ambos os casos é preciso garantir uma diversidade de cidades, no caso da esfera Estadual e número de estados na esfera Federal.

para colocar as pessoas que fizeram coisas erradas na cadeia!” – Mas o que são essas coisas? Qual parâmetro usam para punir alguém?” – provoca o facilitador. Unanimemente todos dizem ‘A Constituição!’.

Mas como sabemos como funcionam os processos jurídicos, principalmente os penais? “Pelos jornais!” diz um dos participantes meio ressabiado – “sim, a mídia tem o papel fundamental de informar a sociedade sobre esses processos – diz o facilitador. É com essa discussão que iniciamos a oficina, com um debate sobre mídia e justiça. “Então é fácil a mídia fazer uma cobertura enviesada, como é possível não ser influenciado por ela, é a única forma que temos de obter a informação!?” A resposta ou a reflexão sobre essa questão vem na aplicação da etapa mais importante da oficina: a simulação do julgamento de um cidadão, acusado de homicídio: Um aluno foi encontrado morto na escola onde o réu trabalha como segurança a noite e ele é o principal suspeito.

Os participantes são separados em: advogados de defesa e acusação, júri, imprensa e juiz. O jogo começa com a divulgação do caso que será julgado e depois, a cada rodada, um envelope com evidências é entregue para um desses grupos, acusação e defesa, que têm falas sobre o caso; e imprensa, que deverá publicar manchetes e frases sobre o andamento do julgamento. Os participantes vão decidir que evidências e depoimentos serão usados, a partir de sua estratégia, e podem esconder as que não quiserem mostrar. A sala é montada como no tribunal (ver imagem 1) e o julgamento inicia.



Imagem 1. Esquema da sala para o Jogo do Judiciário.

Entre as argumentações da acusação e da defesa verificamos falas que contêm um discurso presente nos jornais e mídias do país em geral: “o réu já foi preso e teve problemas com álcool, e não tem mais nada a perder. Quem sabe ele quer mesmo voltar pra prisão!?” diz um dos advogados de acusação apontando um argumento moralista. É comum que os participantes reproduzam a opinião pública

em seus discursos, algumas vezes raivosos e sensacionalistas: “entendi que é preciso usar de argumentos radicais para chamar a atenção do júri!”

O papel do juiz também não é nada fácil, e a participante que o interpretava estava insegura sobre sua opinião: “me senti um pouco sozinha, fiquei confusa diversas vezes durante o julgamento e senti uma enorme responsabilidade – e se eu culpar um inocente!?”

‘Eu acredito na inocência dele, sempre acreditei, mas fui influenciada pela opinião de outras pessoas que compunham o júri. Não consigo ver uma motivação concreta – para mim tudo passou de um acidente’ – diz uma das participantes, um tanto quanto insatisfeita com a decisão final. É com essas reflexões sobre como um exerce uma influência sobre o outro que damos luz à suscetibilidade da justiça pelos acontecimentos externos e/ou por uma boa argumentação. Sabemos que a extensão desse debate sobre a participação da opinião pública ou na justiça é longa e filosófica. No entanto, é necessário trazer essa discussão e evidenciar essa dinâmica para desenvolver nos cidadãos um entendimento profundo de que é preciso muita reflexão ao emitir uma opinião – “A partir de agora pensarei mais vezes antes de julgar ou de acusar alguém. Com certeza vou ler as notícias de maneira diferente.”

“No final das contas somos todos humanos, temos sentimentos e histórias diferentes que influenciam a maneira como percebemos um caso. A justiça é bem relativa”.

A verdade é que o julgamento não tem um final correto, o réu pode ser inocente ou culpado, as evidências são distribuídas aleatoriamente, sem intenção de direcionar o julgamento para nenhum dos lados. Esse método permite diferentes resultados a cada oficina e deixa claro que as decisões são tomadas não apenas com base em fatos, mas também nas características e história de quem está participando do julgamento.

5. CONCLUSÃO

■ O Jogo da Política está em sua fase inicial. Temos a nosso favor o caráter pouco usual da metodologia em ações de educação política; por outro lado a complexidade do método, assim como a densidade dos conteúdos, precisam ser desenvolvidos para que possam chegar no seu formato ideal.

Diferente de uma pesquisa, que nos apresenta dados e aponta caminhos conceituais, uma ação que sai do papel e se materializa em uma ideia pressupõe tentativas e erros. Estamos falando de uma ideia em formato “beta”, ou seja, inaca-

bada e que precisa ter suas versões 1.0, 2.0 e assim por diante. Somente testando a metodologia chegaremos a uma noção mais clara do quanto ela pode ser efetiva e como transforma o jovem.

Com a mudança de posição de pesquisadoras para realizadoras de uma ação, mudam também as reflexões, inclusive sobre nosso papel. Agora estamos trilhando um novo caminho que também pode ser considerado uma investigação, uma ‘pesquisa-ação’. O novo processo compreende agir no campo da prática e investigar a respeito dela, onde somos atuantes e observadores ao mesmo tempo. Com o projeto Jogo da Política, nossos questionamentos mudam. O que tem a capacidade de mudar de fato o comportamento do jovem na política? Qual a real importância da construção desse tipo de conhecimento para a cidadania? Qual a melhor forma de se pensar uma educação político-cívica que não recaia sobre fatores ideológicos? Métodos de educação política são capazes de fomentar a cultura política?

Acreditamos que o Brasil há uma longa jornada pela frente no caminho da educação político-cívica. Nosso papel é fazer parte dessa trajetória, aperfeiçoando um método, sempre ao lado dos jovens, que possa contribuir para o futuro da democracia, já que uma democracia é algo em eterna construção, ou como afirmou um dos Hackers da Política pesquisados, “a democracia não tem ponto final”.

BIBLIOGRAFIA

- BAUMAN, Zigmunt. *Em Busca da Política*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2000.
- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Editora Paz e Terra S.A., 3ª Edição, 1996.

CARLA MAYUMI é pesquisadora, sócia da TalkInc e da Box1824, onde desenvolve projetos de pesquisa que buscam um novo olhar e entendimento sobre a sociedade, com foco no jovem. Uma das responsáveis pela pesquisa Sonho Brasileiro e do projeto Jogo da Política. Desde 2014 é co-organizadora da Virada Política, evento que busca discutir a política que está sendo feita além das instituições. É co-autora do livro Volta ao Mundo em 13 Escolas, que buscou referências sobre novos modelos de educação em 10 países.

BEATRIZ PEDREIRA é cientista social e trabalha há 11 anos com projetos ligados a transformações políticas. É co-fundadora do Update, uma organização-laboratório de práticas políticas emergentes na América Latina e uma das responsáveis pela pesquisa Sonho Brasileiro e do projeto Jogo da Política.