

Universidade de Brasília

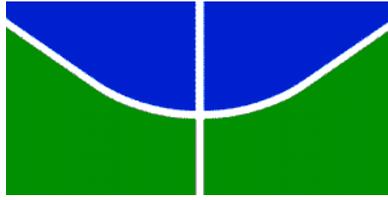
Instituto de Ciência
Política

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

Thawany Gomes da Silva

Brasília – DF

Agosto de 2021



Universidade de Brasília

Instituto de Ciência
Política

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

Thawany Gomes da Silva

Monografia apresentada ao Curso de Ciência Política, do
Instituto de Ciência Política, Universidade de Brasília,
como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel
em Ciência Política sob a orientação da professora
Graziela Dias Teixeira.

Brasília – DF

Thawany Gomes da Silva

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

Professora Dra. Graziela Dias Teixeira

Orientador

Professora Dra. Marilde Loiola de Menezes

Avaliadora

Brasília

2021

Agradecimentos

O que sinto neste momento é surreal. Depois de tanto esforço, renúncias, choros e alegrias compartilhadas, finalmente meu sonho está sendo concretizado. Mesmo sem conhecer a UnB fisicamente eu sonhava com o momento que faria parte dela.

Desde que entrei foram tantas histórias, sacrifícios e sobretudo, alegrias. Tudo isso não foi vivido somente por mim. O meu sonho foi o sonho de todos que me amam também, dos meus pais, Maria e Nilson, que sempre apoiaram minhas decisões, compreenderam minhas ausências e sobretudo se esforçaram para que a trajetória de minha formação fosse menos árdua. Também sonharam comigo familiares e amigos, que aqui citarei alguns nomes, mas deixo minha gratidão a todos.

Agradeço a minha irmã Pamalla que sempre serviu como uma inspiração para mim, por me mostrar que somos capazes de realizarmos nossos sonhos mais impossíveis, agradeço também pelo apoio emocional durante todo o período que estudei desde a escola até a faculdade. Deixo minha gratidão também ao meu namorado, Paulo, que sempre foi muito parceiro e trabalhou muito a minha autoestima em diversos aspectos, sobretudo o acadêmico, foram tantos os momentos que desacreditei da minha capacidade e ele estava lá para me escutar e mostrar que eu era capaz.

Neste sentido também agradeço as minhas amigas Bruna, Gabriela e Leila que sempre me apoiaram e mostraram que posso ser uma pessoa e profissional excepcional e que também ouviram com muito carinho minhas angústias. Agradeço em especial a Leila que reacendeu meu amor pelo curso de Ciência Política e pelo processo legislativo que há muito eu colocava em dúvida.

Deixo a minha mais sincera gratidão a minha orientadora Graziela Dias Teixeira por toda paciência, dedicação e carinho. Com você a caminhada para construção deste trabalho foi mais leve e entusiasmada.

Agradeço a todos que passaram e estiveram comigo ao longo desta caminhada, com toda certeza este sonho também foi vivenciado por todos vocês e hoje, ele está sendo realizado por todos nós. Também, não poderia deixar de agradecer ao senhor e meu Deus e minha mãezinha do céu, que sempre me protegem, me guiam e me guardam.

Finalmente, agradeço imensamente ao Projeto Politeia e as pessoas que nele tive a oportunidade de conhecer. O projeto me qualificou, me trouxe para perto de pessoas incríveis e sobretudo, me ajudou a traçar um caminho profissional que eu não fazia ideia de que existia.

Resumo

O presente trabalho trata do Projeto Politeia que promove a simulação do processo legislativo brasileiro a estudantes do ensino superior. Esse projeto é conduzido pelo Instituto de Ciência Política da Universidade de Brasília e faz parte de um acordo de cooperação técnica entre a Universidade e a Câmara dos Deputados, a qual oferece apoio e o espaço físico dessa Casa Legislativa para a realização da simulação. O objetivo deste trabalho é analisar o Projeto Politeia como um instrumento metodológico de ensino sobre o processo legislativo brasileiro. Para isso são abordados os principais conceitos sobre metodologias de ensino ativas, os benefícios da simulação como metodologia de ensino, e o conceito de democracia participativa, enfatizando a ideia do despertar do espírito cívico e da participação. Também foi realizado um mapeamento de simulações sobre a política brasileira, bem como entrevistas com ex-membros do Projeto Politeia e com servidores da Câmara dos Deputados. Através das entrevistas buscou-se a compreensão sobre o aspecto metodológico da simulação, o despertar do espírito cívico e a capacitação política advinda da participação.

Palavras-chaves: simulação; processo-legislativo; educação-cívica; Politeia; metodologias-de-ensino-ativa; ensino; ciência-política; câmara-dos-deputados; experiência

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, the benefits of simulation as a teaching methodology, and revisiting the theorists on participatory democracy. This article maps Brazilian politics simulations and interviews students who participated in Projeto 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, civic education development, and political participation as a means of civic and personal development.

Keyword: simulation; role play; brazilian parliament; education; politic educacion; civic education; active teaching methodology; political science; simulations in Politics

SUMÁRIO

Introdução	1
Metodologia	2
1. 5	
1.1 Metodologias ativas de aprendizagem	6
1.2 A Simulação como instrumento metodológico	8
1.3 Espírito Cívico advindo da Experiência	11
2. Simulações Parlamentares no Brasil	14
3. Projeto Politeia	19
4. Dados dos entrevistados que fizeram parte da organização do Politeia	23
5. Dados de servidores e um ex-servidor da Câmara	29
6. Análise dos dados	32
Considerações Finais	34
Referências Bibliográficas	35

1. 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.

Os objetivos específicos desta pesquisa são os seguintes:

- verificar a percepção da simulação como metodologia diferenciada para construção do conhecimento;
- identificar como a simulação pode estimular o espírito cívico e a confiança nas instituições e seus atores.

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

2. Metodologia

O Método de pesquisa pode ser compreendido como o caminho escolhido para atingir os objetivos preestabelecidos na elaboração do projeto de pesquisa; considera-se como caminho através do qual procura-se chegar a algo ou um modo de fazer algo (OLIVEIRA, 2008). Ponderando esse aspecto do método de pesquisa e visando alcançar o objetivo proposto por esse trabalho, optou-se pela utilização da metodologia qualitativa, visto que ela permite a utilização de técnicas que possibilitam compreensão detalhada do que se pretende estudar (OLIVEIRA, 2008). Dessa forma definiu-se a utilização de entrevistas, a observação participante, além de realização de pesquisas bibliográfica e documental.

A entrevista pode ser concebida como uma técnica no qual o pesquisador se apresenta frente ao indivíduo a ser entrevistado com a finalidade de obter dados que interessam a investigação. Ela é considerada adequada para obter informações a respeito das crenças, expectativas, vivência, sentimentos, entre outros. Sua estrutura mais livre em comparação a os outros métodos, oferece maior liberdade e espontaneidade aos participantes (GIL, 1991), e por isso entende-se que ela seria a escolha ideal para a contemplar o objetivo do trabalho.

Diante disso, no período entre maio e junho de 2021 foram realizadas sete entrevistas com os alunos que participaram da organização do Projeto Politeia nas duas últimas simulações presenciais realizadas nos anos de 2018 e 2019; 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.

A escolha dos entrevistados ocorreu devido à disponibilidade de dados constantes no cadastro de membros do Projeto Politeia, que passou a ter informações periódicas a partir de 2017, possibilitando a localização dos entrevistados. A base de dados permitiu que esses ex-coordenadores fossem contatados por meio de aplicativos de mensagens e e-mail.

Ressalta-se que esse trabalho foi realizado durante a pandemia da Covid-19, sendo dessa forma o contato através dos meios citados cruciais para o desenvolvimento da pesquisa. A escolha dos coordenadores também respeitou o critério de vivência da simulação, sendo contatados aqueles ex-coordenadores que participaram da simulação presencial.

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 na pesquisa 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 e 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 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).

Ante ao exposto ressalta-se que esta pesquisa também baseia-se na observação participante no Projeto Politeia durante os anos de 2017 a 2020, período no qual a autora deste trabalho participou, primeiramente como simulante e posteriormente como membro do projeto na Coordenadoria Administrativa, além de atuar como coordenadora-geral. Diante dessa experiência foi possível observar aspectos que envolvem a consolidação, estrutura e execução do projeto. Ainda foram identificados padrões culturais inseridos no projeto e atores envolvidos nos principais processos decisórios do Politeia e da simulação.

Para finalizar, as técnicas empregadas neste trabalho são a pesquisa bibliográfica que é composta pela obtenção de dados por meio da análise de livros, revistas científicas, jornais e a pesquisa documental, com a utilização de relatórios, documentos, fontes estatísticas.

Este trabalho está dividido em seis capítulos. O primeiro apresenta o referencial teórico sobre metodologias ativas de aprendizagem; simulação como instrumento metodológico; e espírito cívico a partir da participação.

O segundo exhibe um mapeamento das simulações parlamentares realizadas no Brasil. O terceiro, por sua vez, consiste na apresentação da organização e funcionamento do Projeto Politeia.

Os capítulos quatro e cinco mostram os dados das entrevistas realizadas com ex-membros dos Politeia e servidores e ex-servidor que colaboraram com o projeto dentro da Câmara ao longo dos anos.

Finalmente, o sexto capítulo apresenta análise dos dados angariados com as entrevistas.

3. Referencial Teórico

4. 1.1 Metodologias ativas de aprendizagem

As metodologias fornecem diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem que se efetivam em diferentes estratégias e abordagens (BACICH e 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 tem 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 e 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 (BALDEZ, DIESEL, MARTINS, 2017).

De acordo com Cortiano e Menezes (2020), a educação ativa não possui um modelo predominante. Pode-se empreender que o presente processo de ensino tem potencial de adequar-se nos mais diversos ambientes de sala de aula e necessidades de áreas de conhecimento, sendo aplicado tanto nas ciências biológicas, quanto nas ciências humanas e exatas.

Atualmente os modelos mais utilizados em instituições de ensino são, Problem-based learning (PBL), Team-based learning (TBL), o Peer Instruction e, por fim, o Flipped Classroom. O ensino por meio da simulação será explorado no próximo capítulo.

O Problem-based learning (PBL) ou aprendizagem baseada em problemas, surgiu em meados dos anos 60, na McMaster University Medical School, no Canadá (LOVATO et al, 2018). Seu método utiliza uma situação problema que é dirigida aos estudantes a fim de que

eles discutam o caso, definam tarefas e objetivos com o propósito de encontrar soluções. De acordo com Cortiano e Menezes (2020), esse método possibilita que discentes autodirigidos construam o conhecimento colaborativamente por meio da necessidade de resolver o problema apresentado.

O Team-based learning (TBL) ou aprendizagem baseada em equipes, é composta por etapas que envolvem estudo prévio dos estudantes por meio de material fornecido pelo professor. Além disso, é aplicado questionário sobre o conteúdo a fim de gerar uma discussão em grupo, em que os alunos discutem seus respectivos pontos de vista para se chegar a um consenso sobre a melhor resposta (CORTIANO e MENEZES, 2020). O presente método possibilita que o conhecimento seja adquirido por meio da interação do grupo. Além disso, após a discussão entre eles, as respostas são apresentadas à classe, fazendo com que ela revise os principais pontos do tema (LOVATO et al, 2018).

O Peer Instruction ou instrução por pares, foi elaborado pelo professor Eric Mazur da Universidade de Harvard (LOVATO et al, 2018) e configura-se em técnica onde os alunos são estimulados a aplicar os conceitos discutidos em sala naquele momento enquanto os explicam para os seus colegas. Nesse processo o docente circula pela sala incentivando discussões produtivas e conduzindo o pensamento dos estudantes. Dentro dessa dinâmica os pares formados por alunos agem como mediadores do processo de aprendizagem, (LOVATO et al, 2018).

Já o Flipped Classroom ou sala de aula invertida, surgiu em escolas de ensino médio na América no Norte, através da necessidade de atender alunos que se ausentavam por longos períodos devido as competições esportivas (LOVATO et al, 2018). O método consiste em atividades e instruções enviadas online aos discentes, que estudam o conteúdo e aplicam o conhecimento adquirido em aulas práticas tais como resoluções de problemas, projetos, laboratórios entre outros (VALENTE, 2014).

5. 1.2 A Simulação como instrumento metodológico

Dewey precursor da educação através 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. A presente corrente da filosofia de educação de Dewey, posteriormente desenvolvida por Anísio Teixeira, argumenta que “há uma relação íntima e necessária entre os processos da experiência atual e a educação” (DEWEY, 1997b).

Diante deste contexto, também remete-se aos preceitos de Kant, que não descarta os tipos de conhecimento e defende os benefícios advindos da combinação entre a racionalidade e a empiria, fornecendo a terceira via, que consiste na junção das duas. Dessa forma, pode-se empreender que ao “construir representações externas dos fenômenos científicos os estudantes estão construindo um modelo mental interno dos fenômenos” (Apud ASAL e KRATOVILLE, 2013, p.133).

Por conseguinte, o presente capítulo não pretende descrever a simulação como o método exclusivo de aprendizado, mas abordar seus benefícios como forma de ensino, no qual assim como outros, visa atingir objetivos pedagógicos e práticos específicos e resultados de aprendizagem.

Conforme artigos publicados no periódico “Journal of Political Science Education” a aplicação das simulações em sala de aula tem apresentado um crescimento nos últimos anos, principalmente na Ciência Política. Esse fenômeno ocorre, pois, a presente metodologia tem reunido uma série de fatores que corroboram para que o conhecimento vá além de questões técnicas (KROGER, 2018).

Grande parte dos seus benefícios encontra-se no fato de que a simulação 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 (KROGER, 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 (KROGER, 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, geram sentimentos de autonomia, realização, relevância, relacionamento com os outros, tornando o processo de aprendizagem acessível e interessante (RAYMOND e USHERWOOD, 2013).

A segunda forma, alteração de como o conhecimento é transmitido utilizando o ambiente como recurso didático, rompe à 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 e 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 adaptarem rapidamente com situações que não foram previstas, como mudança na posição de outros atores da simulação, além de apreciar melhor as diferentes perspectivas e também 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 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).

Isso exercita o caráter cívico dos alunos, visto que, a interação com esses espaços pode facilitar a aprendizagem sobre as nuances de questões complexas dos atores políticos despertando neles o conhecimento afetivo (LAY e SMARICK, 2006).

Além de possibilitar ativar em seus participantes a percepção do processo político que abrange os comportamentos e interações dos atores institucionais e o funcionamento das instituições, o que pode estimular o interesse pela política e participação cívica (PATEMAN, 1992).

6. 1.3 Espírito Cívico advindo da Experiência

A possibilidade do desenvolvimento do espírito cívico a partir da participação pode ser identificada nos escritos dos teóricos da Democracia Participativa Clássica. Em seu modelo de sistema político no qual as ações práticas do governo eram compartilhadas entre os cidadãos e representantes políticos, Rousseau constata o efeito educativo que a participação tem sobre aqueles indivíduos que participam, sustentando uma inter-relação entre o funcionamento das instituições e as qualidades e atitudes psicológicas dos cidadãos que interagem nela (ROUSSEAU, 2002).

A função educativa ocorre, pois, ao participar das tomadas de decisão da comunidade da qual faz parte, o indivíduo precisa levar em consideração assuntos que vão além dos seus próprios e imediatos interesses privados, caso deseje a cooperação dos outros. Dessa forma, ele aprende a distinguir seus impulsos e desejos, tornando capaz de ser um cidadão tanto da vida pública como da privada (PATEMAN, 1992).

A participação, portanto, para Rousseau gera uma democracia autossustentável, já que as qualidades necessárias ao indivíduo para que o sistema seja bem sucedido são aquelas que o próprio processo de participação desenvolve e estimula. Dessa forma, “quanto mais o cidadão participa mais ele se torna capacitado a participar” (PATEMAN, 1992).

Em Considerações sobre o Governo Representativo, o ponto fundamental da teoria de Stuart Mill é o avanço mental e o desenvolvimento do espírito cívico que a atividade prática promove nos sujeitos. Pensado no aspecto da participação ativa dos cidadãos, Stuart Mill compreende os conselhos locais como forma de estimular a ação dos cidadãos comuns, além de ser um meio para educar e despertar o interesse nos assuntos políticos de sua comunidade (MILL, 1980).

Apesar de considerar ler jornais e escrever cartas dirigidas às autoridades políticas, como a extensão da participação dos cidadãos individuais, Mill explica que essas atividades configuram-se em estímulos mais na maneira de pensar do que em agir, ou seja, para ele, em pensar sem a responsabilidade da ação (MILL, 1980).

Proposta que se difere da participação por meio dos governos locais, pois ao ocupar cargos executivos locais, o indivíduo simples, que sempre se ocupa de suas tarefas privadas, é estimulado a agir em função do interesse público, além de refletir e falar (MILL, 1980). Além disso, o autor destaca que estas funções locais, não sendo procuradas pelas classes mais altas, proporcionam a uma classe mais baixa a oportunidade de aprender e angariar experiência através da convivência com sujeitos mais instruídos da sociedade (MILL, 1980).

Destarte, em sua teoria Mill conclui que a atividade prática na administração pública pode despertar naqueles que participam:

A consciência de seu estado, e torná-la capaz de aproveitar o conhecimento; acostumar mentes que só agem pela rotina a agir segundo princípios e a sentir o valor destes; ensiná-las a comparar diferentes linhas de ação, e a distinguir melhor usando seu próprio raciocínio. (MILL, 1980, p.156).

Por fim, ao analisar as principais causas que tendem a manter a República Democrática nos Estados Unidos, Tocqueville identifica que a participação fomenta o espírito cívico, pois a atuação dos cidadãos em associações faz com que eles interajam entre si, debatendo sobre os problemas comuns, e isso resulta no exercício da cidadania. Na ocasião, o autor defende a importância da experiência prática dos americanos para a manutenção das leis:

As verdadeiras luzes nascem principalmente da experiência, e se os americanos não tivessem sido habituados pouco a pouco a se governar eles mesmos, os conhecimentos literários que possuem não lhes seria hoje de grande auxílio para ter êxito (TOCQUEVILLE, 2005, pp. 353-356).

Para além da Democracia Participativa Clássica, os aspectos cívicos da participação também foram constatados por Carole Pateman e Hanna F. Pitkin. Pateman (1992) descreve que a principal função na teoria da democracia participativa é a educativa. Portanto, a participação em associações no governo local e nas tomadas de decisão no campo industrial produz efeito psicológico e propicia maior socialização democrática.

Pateman (1992) também defende que é necessário que a máxima de participação de todas as pessoas, à socialização ou treinamento social, precisa ocorrer em também outras esferas para que as atitudes e qualidades psicológicas necessárias possam se desenvolver, e para ela esse desenvolvimento ocorre por meio do próprio processo de participação.

Pitkin (1967) também enfatiza a natureza educativa das instituições democráticas para a estabilidade do regime, pois é necessário que os cidadãos sejam educados para o exercício da democracia. Dessa forma, em regimes democráticos representativos além das atividades das instituições é preciso que seja levado em consideração as crenças e percepções que os indivíduos tenham sobre os políticos e o sistema.

Sendo assim pode-se considerar que a compreensão do governo por meio do exercício de atividades práticas é um fator de suma importância para desenvolver nos cidadãos apreço pela democracia, uma vez que, experimentar empiricamente os impasses e os processos da tomada de decisão possibilita aos cidadãos absorver a complexidade do processo deliberativo o que rompe com crenças antes existentes entre os membros da sociedade, além de fortalecer a percepção da política como processo social que impacta direta e indiretamente a esfera privada dos indivíduos.

7. 2. 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 baseia-se 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 e MORAN, 2017).

Como explorado anteriormente, é possível que essa metodologia também corrobore para o desenvolvimento do espírito cívico já que a interação com os espaços de tomada de decisão possibilita a percepção dos impasses e dilemas enfrentados pelos atores políticos, o que desperta o conhecimento afetivo. A vista disso, o presente capítulo tem o objetivo de explorar os diferentes modelos de simulação em vigor no Brasil e outros países.

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.

No âmbito nacional uma experiência que é notória quando refere-se a simulações é o Parlamento Jovem Brasileiro (PJB), projeto institucional da Câmara dos Deputados. O PJB foi instituído através da Resolução nº 12/2003¹ da Câmara dos Deputados e posteriormente regulamentado pelo Ato da Mesa nº 49/2004², e 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. Dessa forma, os estudantes selecionados elegem a Mesa Diretora,

¹ Resolução da Câmara dos Deputados nº 12 de 2003. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/rescad/2003/resolucaodacamaradosdeputados-12-18-novembro-2003-321942-publicacaooriginal-1-pl.html>>. Acesso em 13 de mar. de 2021.

² Ato da Mesa nº 49 de 2004. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/int/atomes/2004/atodamesa-49-25-outubro-2004-534831-publicacaooriginal-20976-cd-mesa.html>> Acesso em 13 de mar. de 2021.

analisam os projetos de lei selecionados, relatam, discutem e votam projetos em comissões e no plenário, além disso os envolvidos têm a oportunidade de aprender diversas questões envolvidas na análise e aprovação/rejeição de um projeto de lei (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2021).

Além do Parlamento Jovem promovido pela Câmara dos Deputados, a região Centro-Oeste do país também conta com o Parlamento Jovem de Goiânia e o Projeto Politizar. O Parlamento Jovem de Goiânia é uma iniciativa da Câmara Municipal de Goiânia que leva estudantes do 5º ao 9º ano das 14 escolas dos municípios à Câmara Municipal para vivenciarem, por uma semana, as atividades realizadas por vereadores. A experiência permite que os alunos tenham todas as prerrogativas legislativas, tais como elaboração e votação de projetos de lei (GOMIDES, 2019).

O Politizar 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 275/2017³. 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 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).

Na região Sudeste do país é possível encontrar o Parlamento Jovem de Minas e o Parlamento Jovem Paulista. O Parlamento Jovem de Minas é uma iniciativa da Assembleia Legislativa de Minas Gerais em parceria com as diversas Câmaras Municipais mineiras, atualmente participam do projeto 52 Câmaras. O programa tem como público alvo estudantes do ensino médio dos municípios mineiros que anualmente estudam, debatem e deliberam um tema de relevância social. O objetivo do projeto é levar aos jovens a compreensão acerca da organização do Poder Legislativo e a importância da participação popular nas decisões do Parlamento (ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DE MINAS GERAIS, 2021).

³ Convênio nº 275 de 2017. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/web/dou/-/extratos-de-convenios-173044788>>

É importante ressaltar que o Parlamento Jovem de Minas ocorre em três etapas, municipal, regional e estadual. Na etapa regional os estudantes das escolas participantes elaboram propostas e reúnem-se na Câmara Municipal para, em sessão plenária, discutirem e votarem as propostas do município. Na etapa regional os municípios agrupados em polo consolidam um documento único que contém todas as propostas desenvolvidas pelos estudantes dos municípios participantes. Já a etapa estadual ocorre em três dias onde são produzidas atividades como reuniões de Grupos de Trabalho, discussões e votações de propostas, que serão pautadas no último dia na Plenária Final (ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DE MINAS GERAIS, 2021).

Já o Parlamento Jovem Paulista foi instituído pela Resolução - ALESP nº 798/1999⁴ e promove uma sessão por ano para estudantes de escolas públicas e particulares de todas as regiões do Estado, que estejam no último ano do Ensino Fundamental, Ensino Médio ou Ensino Técnico (COSSON, 2008).

Para participar os interessados devem apresentar um projeto de lei e submetê-lo à sua escola, que selecionará entre os inscritos, o participante que vai representá-la na Assembleia Legislativa. Após submetidos os projetos, uma Comissão da Assembleia analisa e elege aqueles que irão ser publicados no Diário Oficial e serão distribuídos durante o evento. Os alunos classificados têm a experiência da rotina da casa legislativa, que é composta pela eleição dos membros da Mesa Diretora, apreciação e votação de projetos de lei (COSSON, 2008).

Ainda em São Paulo é possível identificar a simulação do processo legislativo na esfera municipal. O Parlamento Jovem Paulistano, instituído pela Resolução nº 10/2001⁵, oferece a estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental do Município, a oportunidade de exercerem por dois dias as funções desempenhadas por vereadores e vereadoras. Na ocasião, os estudantes defendem os projetos que apresentam e votam as propostas apresentadas pelos colegas. A forma de seleção é parecida com o Parlamento Jovem Paulista da ALESP, os interessados devem

⁴ Resolução - ALESP nº 798 de 02 de setembro de 1999. Disponível em <<https://www.a.l.sp.gov.br/repositorio/legislacao/resolucao.alesp/1999/resolucao.alesp-798-02.09.1999.html>>

⁵ Resolução nº 10 de 21 de agosto de 2001. Disponível em <<http://documentacao.camara.sp.gov.br/iah/fulltext/projeto/PR0017-2001.pdf>>

submeter seus projetos à diretoria de sua escola que selecionará os contemplados (CÂMARA DE SÃO PAULO, 2020).

Localizado na região Sul do País, o Parlamento Universitário, fruto da parceria entre a Assembleia Legislativa do Estado do Paraná e Universidades Públicas e Privadas, 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.

Em sua 52ª Edição, o programa Deputado por um Dia, instituído pela Resolução nº 2.766/1999⁶, leva estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio das escolas das redes pública ou privada do Estado do Rio Grande do Sul a desempenharem, por um dia, o papel de deputados estaduais da Assembleia. Neste processo, os participantes elaboram, discutem e votam projetos de lei na Sessão Plenária do Estudante. Para promover o evento, a Assembleia Legislativa do Estado do Rio Grande do Sul seleciona por sorteio 5 escolas (ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO RIO GRANDE DO SUL, 2021).

No outro extremo do país, a Assembleia Legislativa do Rio Grande do Norte realiza o Parlamento Jovem Estadual, o projeto foi criado pela Resolução nº 041/2002 e leva 24 estudantes do 1º ao 3º ano das escolas estaduais e privadas a participarem de sessões plenárias, elaborarem projetos de lei e conhecerem o cotidiano do Legislativo Estadual. Os projetos elaborados pelos estudantes com acompanhamento de suas escolas podem também, ao final do processo, ser apadrinhados por um parlamentar e virar lei (ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO RIO GRANDE DO NORTE, 2021).

Ainda na região Nordeste do Brasil pode-se encontrar o Parlamento Jovem Baiano, o programa é coordenado pela Comissão de Educação e Cultura da Assembleia Legislativa da Bahia que seleciona 27 estudantes do ensino médio da rede pública dos territórios do estado para vivenciar as atividades parlamentares. A experiência fornecida pela Assembleia Legislativa da Bahia contempla processos como formação de chapas eleitorais, posse como deputados, formação da Mesa Diretora, bem como elaboração e votação de projetos de lei nas

⁶ Resolução nº 2.766, de 11 de maio de 1999. Disponível em <http://www.al.rs.gov.br/legis/M010/M0100099.ASP?Hid_Tipo=TEXTO&Hid_TodasNormas=4430&hTexto=&Hid_IDNorma=4430>

comissões e no plenário. Para participar do programa os jovens estudantes deverão elaborar uma redação e enviá-la para organização do evento (ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DA BAHIA, 2021).

Localizado na região Norte do país, o Parlamento Jovem Tocantinense instituído pela Resolução nº 248/2006⁷ leva estudantes do ensino médio a experimentarem durante três dias as atividades exercidas pelos deputados estaduais. Durante esse período os estudantes participam de ritos como posse, sessões ordinárias, apresentação e aprovação de projetos, além de participar de palestras e workshops. Iniciativa semelhante a essa também é desenvolvida pelo Curso de Gestão Pública do Instituto Federal do Tocantins (IFTO), o Deputado Universitário Tocantinense. O projeto 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).

Coordenado pela Escola do Legislativo Senador José Lindoso da Assembleia Legislativa do Amazonas o Parlamento Jovem da Assembleia Legislativa do Amazonas foi instituído pela Resolução Legislativa nº 375/2005⁸ e leva anualmente 24 alunos do ensino médio de escolas públicas e particulares a participarem de uma jornada parlamentar na Casa Legislativa. A experiência conta com a posse, elaboração de projetos de lei e participação de sessões plenárias, além disso, os jovens terão a oportunidade de serem apadrinhados por deputados e que irão acompanhados pessoalmente durante a experiência (ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO AMAZONAS, 2021).

8. 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

⁷ Resolução nº 248/2006. Disponível em <<https://www.al.to.leg.br/arquivos/4367.pdf>> Acesso em 13 de mar. 2021.

⁸ Resolução Legislativa nº 375, de 29 de setembro de 2005. Disponível em <<https://sap.l.a.l.am.leg.br/norma/1377>> Acesso em 13 de mar. 2021.

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 e a Câmara dos Deputados. A experiência tem duração de aproximadamente uma semana e busca ser o mais fiel possível da rotina vivenciada por atores-chaves 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.

Durante um final de semana a organização apresenta elementos-chaves que compõem o processo legislativo, tais como as funções do Legislativo, Executivo e Judiciário, as prerrogativas dos deputados, a função de cada Comissão temática, além dos principais instrumentos regimentais utilizados nas sessões da Câmara. Também são ministradas aulas de como elaborar um projeto de lei. No mesmo final de semana os participantes que simularão como jornalistas e fotógrafos são apresentados ao manual de imprensa e introduzidos às principais funções de um jornalista, além de ferramentas de coleta de informações, fotojornalismo e conceitos de ética dentro da profissão.

Também no treinamento os participantes são apresentados aos partidos⁹ dos quais farão parte, e neste dia também é realizada a eleição dos líderes de partido. A seleção ocorre por meio

⁹ Os partidos são escolhidos pela organização a partir da lista de preferência preenchida pelos participantes no ato da inscrição. É importante ressaltar que a inclinação ideológica dos partidos do Politéia não segue a da realidade.

de votação dos membros que compõem o partido. É durante esse momento que os parlamentares interessados em se candidatar a liderança articulam com seus colegas em busca de votos e apoio (POLITEIA, 2019).

Passada a fase de treinamento, a organização abre o período para que os estudantes enviem os projetos de lei elaborados por eles. Durante esse prazo os membros do Politeia fazem considerações sobre a forma e técnica legislativa retornando os projetos aos participantes com as devidas considerações. Ao findar a temporada de envios de projetos a organização distribui aos participantes, um projeto de lei para relatar (POLITEIA, 2019), o fim da etapa preparatória é marcado pelo recebimento dos pareceres e o despacho inicial dos projetos que serão apreciados no primeiro dia da simulação.

A etapa da simulação tem seu início na abertura do evento com participação do IPOL e da Câmara dos Deputados e no dia seguinte é realizada na UnB a Sessão Preparatória, que elege os cargos em comissão e cargos na Mesa Diretora. No dia da Sessão Preparatória também é realizado o colégio de líderes, momento em que os líderes de partido negociam a escolha de presidente e vice-presidentes das Comissões e presidente da Câmara, vice-presidentes e secretários, que irão compor a Mesa Diretora. A eleição ocorre em escrutínio secreto, a apuração é feita pela organização do Politeia, e os eleitos tomam posse de seus lugares na presidência das comissões já no primeiro dia de simulação (POLITEIA, 2019).

Finalizadas as eleições, os simulantes iniciam sua legislatura com as discussões realizadas nas Comissões. A organização do Politeia é responsável pela distribuição¹⁰ das vagas nas comissões permanentes entre os partidos, mas são os líderes dos partidos que indicam os nomes de seus membros para compor as Comissões.

Durante as atividades dentro das Comissões é assegurado por meio do Regimento Interno do Politeia o uso da palavra ao autor do projeto, o relator e os líderes durante cinco minutos improrrogáveis e por três minutos os demais deputados. Além disso, o Regimento Interno assegura aos participantes a possibilidade de apresentação de requerimentos, tais como,

¹⁰ Ao distribuir as Comissões entre os partidos, o Politeia assegura a representação proporcional dos partidos políticos em cada colegiado (POLITEIA, 2019).

de uso da palavra, discussão de uma proposição por partes, verificação de votação, entre outros. Ademais, durante as discussões, as Comissões contam com o assessoramento e consultoria técnico legislativa da Organização do Politeia e servidores da Câmara (POLITEIA, 2019).

Concomitantemente com os trabalhos das Comissões, os simulantes que estão como jornalistas e fotógrafos ficam encarregados de fazer a cobertura jornalística das comissões e do Plenário, escrever matérias jornalísticas, bem como realizar entrevistas e elaborar artigos de opinião. E ao final das deliberações nas Comissões, são eles os responsáveis por coordenar a coletiva de imprensa dos parlamentares. Todo o trabalho elaborado por eles é exibido no Jornal do Politeia instalado no sítio <https://projetopoliteia.com.br/jornal-2/> além de ser exposto nos corredores da Câmara para que os servidores da casa tenham acesso.

Durante a simulação, a organização reserva os dois últimos dias para apreciação dos projetos no Plenário Ulysses Guimarães, local onde as principais decisões da história do país foram tomadas. É durante as sessões do Plenário que os projetos que passaram pelas Comissões terão sua decisão final, sendo aprovados ou rejeitados por definitivo.

Para ter a oportunidade de falar durante as discussões no Plenário, o simulante precisa fazer sua inscrição diante da Mesa Diretora. Encerrado a fase de discussão inicia-se imediatamente a fase de votação. É importante ressaltar que a votação só pode ocorrer quando houver quórum de presença, é sob essas condições que muitos simulantes se articulam para barrar um projeto que não concordam (POLITEIA, 2019), somado a esse instrumento, os parlamentares também podem contestar o resultado pedindo a verificação de votação (POLITEIA, 2019). Durante as atividades do Plenário, a Câmara também disponibiliza assessores legislativos a fim de assessorar tanto a organização quanto os simulantes.

Ademais, durante a semana de simulação a organização do Politeia reserva horários para reuniões partidárias, reunião de bancadas e reunião do Colégio de Líderes. Esse espaço fornecido pela organização é fundamental para o desenvolvimento dos simulantes, uma vez que é diante deles que os simulantes podem se conectar com seus colegas, falar, articular e sobretudo estreitar laços que ultrapassam a simulação.

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 feedback 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.. Esses estudantes, 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 (PROJETO POLITEIA, 2020).

9. 4. Dados dos entrevistados da organização do Politeia

Nesta parte do trabalho são apresentadas as ideias principais das entrevistas realizadas. Antes de exibir os dados é importante ressaltar que foram realizadas no total sete entrevistas com os responsáveis pelas quartas coordenadorias nas gestões de 2017-2018 e 2018-2019¹¹, do Politeia foram realizadas 3 perguntas, por meio de videochamadas, a fim de avaliar o objetivo geral desta pesquisa, bem como os específicos, que foram apresentados na introdução. As perguntas realizadas aos entrevistados contemplaram os seguintes temas:

- 1) Assimilação do conteúdo de processo legislativo por meio da simulação;
- 2) O despertar do interesse pelas questões políticas e públicas após conhecer e vivenciar a tomada de decisões;
- 3) A participação da simulação despertou o sentimento de capacidade em participar da política.

Iniciando a exposição dos dados referentes à *assimilação de conteúdo*, o ex-coordenador-geral do Politeia na gestão de 2018-2019¹², 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.

Em suas considerações o ex-vice coordenador Acadêmico na gestão de 2018-2019¹³, 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 há uma organização por trás, há

¹¹ 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.;

¹² Simulou como deputado em 2016 e 2017 e compôs a organização no período de 2018 e 2019;

¹³ Simulou como deputado em 2016 e 2017 e compôs a organização no período de 2018 e 2019;

procedimentos, momentos da fala, de votação, etc., e compreender partes dessa organização facilitou a compreensão de informações difíceis de assimilar sem a vivência prática.

Então essa parte prática de viver enquanto pessoa a simulação é muito diferente de você, ou estudar, ou então você a acompanhar outros agentes né, outros atores atuando. Quando você atua, você veste o terno e etc., se toma 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 ex-coordenadora de Comunicação na gestão de 2018-2019¹⁴, destacou que sua experiência com a simulação tanto como repórter como assessora parlamentar a 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 melhor em relação aos assuntos que estavam sendo discutidos na Casa.

Já a ex-coordenadora administrativa na gestão de 2018-2019¹⁵, 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 ex-coordenadora-geral da gestão de 2017-2018¹⁶ 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 eu conseguir entender melhor os processos.

¹⁴ Simulou como repórter e fez parte da organização no período de 2017-2018 e 2018-2019.

¹⁵ Compôs a organização no período de 2017-2018 e 2018-2019;

¹⁶ Compôs a organização no período de 2016-2017 e 2017-2018;

O ex-coordenador Acadêmico da gestão de 2017-2018¹⁷ descreveu que é inegável o fato da 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.

Você chega com certa insegurança e não sabe se está preparado para aplicar aqueles conceitos ali durante a simulação, e a 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 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, concluído o bloco do tema um, a ex-coordenadora Administrativa¹⁸ da gestão de 2017-2018 explicou como a experiência através da simulação corroborou para sua compreensão lógica do funcionamento das Comissões, por não ter obtido contato prévio com a Câmara dos Deputados antes do Politeia, 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.

Dados referentes ao *despertar do interesse pelas questões políticas e públicas por meio da vivência*: O ex-coordenador-geral do Politeia na gestão de 2018-2019 informou o seu interesse em ser político, em se candidatar e passar por todas as esferas, de vereador até presidente. De acordo com ele, apesar desse anseio ser influenciado em grande parte pelo seu pai, que já foi vereador e atualmente é secretário de município, a experiência com o Politeia além de confirmar essa vocação, lhe forneceu o conhecimento sobre os processos técnicos da votação de projetos, o que melhorou seu acompanhamento das lideranças políticas. Ele explicou

¹⁷ Compôs a organização no período de 2016-2017 e 2017-2018.

¹⁸ Compôs a organização no período de 2016-2017, 2017-2018 e 2018-2019.

que esse conhecimento fez com que em determinadas situações ele chegasse e cobrasse seu representante diretamente.

Hoje já sei como funciona o processo interno, antes eu não sabia, então isso fez com que determinadas situações eu chegasse e cobrasse o meu representante diretamente, porque eu tenho esse acesso. Eu já cheguei no Whatsapp do meu representante e falei “ah, porque você não voltou de determinada forma, dava para você ter feito isso e isso e aquilo” e essa minha cobrança veio muito de entender o processo dado a minha experiência com Politeia.

Outro ponto citado por ele foi o desejo de democratizar esse conhecimento que ele adquiriu com a simulação, de devolver à sociedade o aprendizado que teve sobre o processo legislativo.

O ex-vice coordenador Acadêmico da gestão de 2018-2019 já apresentava um histórico de atuação política através do Grêmio Estudantil e da União Nacional dos Estudantes (UNE) e por isso, participar da simulação não despertou o interesse, mas ratificou. Para ele, conhecer os processos trouxe uma confirmação daquilo que ele já queria. Essa afirmativa veio após o entendimento dos dois processos, o processo da política, por meio da atuação em movimentos estudantis, e o “processo burocrático” do regimento interno, advindo da simulação. Ele ressaltou ainda sobre a simbologia do espaço físico da Câmara, de modo que ocupar aqueles espaços, mesmo que seja por um período curto durante a simulação, de certo modo incentiva os participantes a querer preencher aqueles espaços.

O Politeia tem essa questão também cívica né, de você querer ir para encher os espaços, se você não quiser ser um deputado, deputada, você pode ser fica incentivado a preencher aquele espaço como influenciador de decisão né, para fazer uma advocacy, para influenciar o processo de tomada de decisão, e você vê que é acessível. E eu acho que isso é muito importante.

A ex-coordenadora Administrativa da gestão de 2018-2019 citou que conhecer a tramitação dos projetos corroborou para que seu interesse pela área aumentasse. Para ela, a oportunidade que o projeto proporciona por meio dos debates sobre os mais diversos temas e com diferentes pessoas tende a despertar a vontade dos participantes em um dia poder de fato participar disso, seja como deputado ou assessor.

A ex-coordenadora de Comunicação na gestão de 2018-2019 enfatizou que de fato aumentou seu interesse pela política, apesar de não pretender atuar como deputada, possui o anseio de trabalhar em algum gabinete. Ademais informou que após sua experiência com a simulação começou a acompanhar com mais frequência os políticos em redes sociais, principalmente os que ela possui uma afinidade maior com as pautas, ela informou também que

acompanha os atores que são chaves para ver como estão se movimentando. A ex-coordenadora-geral na gestão de 2017-2018 ressaltou que compreender as complexidades do processo legislativo de certa forma aprimorou o seu olhar sobre a dimensão da democracia. Entender o motivo pelo qual uma lei é aprovada com mais rapidez que as outras, como as regras funcionam, a incentivou a ter atenção nos detalhes de projetos que podem impactar a vida de diversas pessoas.

O ex-coordenador Acadêmico na gestão de 2017-2018 explicou que o Politeia o direcionou para o caminho em que se encontra profissionalmente. Atualmente ele é professor de processo legislativo, consultor de Relações Governamentais na área legislativa e o Politeia teve influência sobre essas decisões. Ele relatou ainda que aprender sobre a dinâmica, o psicológico dos atores envolvidos, as regras, sobre como o poder no Brasil é organizado transforma a percepção do indivíduo acerca da Política, esse aspecto traz o interesse em acompanhar mais as pautas porque o indivíduo passa a entender melhor.

Para além disso, defendeu a importância das “mini simulações” que ocorrem dentro do Politeia destinadas a ensinar os organizadores que irão assessorar os deputados na semana da simulação que ocorre dentro da Câmara dos Deputados:

Elas são fundamentais e quiçá mais importantes do que a própria simulação porque elas, elas são aquele esforço repetitivo, você acaba realmente fixando os conteúdos como ninguém né. Então elas são muito importantes e, aliás, eu conheço professores de processo legislativo hoje que se utilizam dessa metodologia nos seus cursos.

Finalmente, encerrando a temática a respeito do despertar do interesse pelas questões políticas e públicas, a ex-coordenadora do Administrativa na gestão de 2017-2018, citou que profissionalmente não mudou. Ela já tinha expectativas de trabalhar com a Política, na área de consultoria e assessoria, dessa forma participar da simulação alterou somente seu interesse em entender o funcionamento do processo de votação de leis e as discussões políticas. Dando prosseguimento a apresentação de dados, agora com o tema referente ao *despertar do sentimento de capacidade em participar da política*, o ex-coordenador-geral na gestão de 2018-2019 descreveu que a simulação o ajudou a melhorar a oratória e a capacidade de comunicação, aspectos fundamentais para a carreira política que pretende seguir.

Já o ex-vice coordenador Acadêmico na gestão de 2018-2019 relatou que participar da simulação além de prepará-lo, lhe trouxe confiança sobre seu conhecimento.

A ex-coordenadora de Comunicação da gestão de 2018-2019 descreveu que sua participação na simulação foi um processo em que cada etapa ela foi se sentindo mais capacitada. Citou por exemplo que quando simulou como repórter observou uma melhora em sua escrita, quando participou da organização foi aprendendo detalhes específicos que fazem toda a diferença para compreender o processo legislativo. A ex-coordenadora-geral na gestão de 2017-2018 afirmou que se sentiu capacitada em lidar e se comunicar com as pessoas e desenvolver a empatia e a compreensão que cada pessoa possui uma realidade diferente e respondem de maneiras diferentes quando estão lidando com situações de extrema pressão.

Quando eu fiz a retrospectiva das coisas que aprendi, das bagagens essa foi definitivamente uma das melhores coisas que o Politeia me deu, ter essa sensibilidade com as emoções das outras pessoas, porque todo mundo lidando com pressão, lidando de uma forma diferente, então é importante falar de uma forma clara, entender as pessoas e hoje em dia isso é fundamental pois lidamos com emoções o tempo inteiro.

Para o ex-coordenador Acadêmico na gestão de 2017-2018 o Politeia democratiza um conhecimento que é restrito a consultores e assessores parlamentares e permitir aos estudantes esse conhecimento, complicado, desde a faculdade capacita demais as pessoas e isso fica nítido quando elas saem para o mercado de trabalho, há um diferencial entre quem não simulou e quem já teve o contato com o processo legislativo.

Seguindo a mesma direção, a ex-coordenadora Administrativa na gestão de 2017-2018 pontuou que se sentiu capacitada tanto no âmbito pessoal quanto no profissional. No pessoal, sentiu-se mais confiante para repassar o que aprendeu e explicar o mínimo que tinha certeza. No profissional consolidou melhor conhecimentos além de facilitar o aprendizado de coisas novas sobre o assunto, já que desenvolveu a lógica do processo.

10.5. Dados dos servidores e ex-servidor da Câmara

Contemplando os mesmos objetivos do capítulo anterior, foram realizadas duas perguntas aos dois servidores e um ex-servidor da Câmara dos Deputados que acompanharam o projeto. As perguntas elaboradas aos entrevistados contemplaram os temas:

1) Os aspectos diferenciais da simulação como metodologia de ensino em detrimento ao ensino tradicional;

2) A identificação do interesse e capacidade dos alunos após a simulação.

Inaugurando o bloco de dados referentes aos aspectos diferenciais da simulação como metodologia de ensino, a 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 a política, por exemplo propor os gabinetes abertos e frentes parlamentares que defendam 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 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.

Já a 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.

Introduzindo os dados referentes a identificação do interesse e capacidade dos alunos após a simulação, a jornalista e responsável pelo Politeia na Coordenação de Participação Popular da Câmara dos Deputados defendeu que há um engajamento sim entre aqueles que participaram, e que acaba até sendo involuntário. Quanto à capacidade, ela acredita que pode ocorrer em níveis diferentes pois apesar de ser a mesma simulação as experiências são diferentes.

Eu acho que leva a um maior engajamento de quem participou, e engajamento até involuntário, a pessoa nem sabe, nem percebe que ela agora tá mais engajada, mas ela tá, e não mais necessariamente capacitada porque mais capacitado porque é como se os aprendizados vão ser diferentes.

Na ocasião citou dois casos, o primeiro, daqueles estudantes que se dedicaram e tiveram a experiência completa, e aqueles que participaram de forma mediana e mesmo esses, ao se depararem com a dinâmica e vendo e ouvindo o que as pessoas falam, percebendo as dificuldades que é para fazer uma aprovação de uma lei para discutir o tema, acaba tendo a capacidade despertada. Para ela o projeto desperta, amplia a capacidade reflexiva das pessoas. Ela descreve também que a simulação trabalha a capacidade argumentativa dos estudantes. Todos esses aspectos citados por ela ficam evidentes, quando o estudante está se expressando, percebe-se que a perspectiva deles sobre política está muito mais ampliada.

Em contrapartida, o consultor legislativo da área de Política e Planejamento Econômico da Câmara dos Deputados acredita que o interesse pela política já é anterior à simulação e por isso muitos jovens procuram ter a vivência sobre o processo legislativo. No entanto essa experiência tem um peso maior para que eles se sintam mais a vontade até depois trabalhar no legislativo, seja junto aos parlamentares ou em Consultoria Legislativa.

Por fim, a colaboradora do projeto desde sua implementação na Câmara e ex-consultora legislativa da área de Direito Internacional Público e Relações Internacionais ressalta que há um despertar em questões que já estavam latentes em relação ao processo legislativo e político. Na oportunidade, contou sobre o encontro que teve como ex-participante da simulação e que hoje trabalha como chefe de gabinete de um deputado federal.

Ele disse assim, olha essa participação no Politeia fez com que eu redimensionasse meu projeto de vida, percebo a importância de participar mais ativamente do projeto e construir meu projeto de vida através disso, passei ter uma visão do parlamento que eu não tinha antes, que eu quero trabalhar nisso.

11.6. Análise dos dados

É notável que as experiências advindas da simulação são diversas, uma vez que cada indivíduo possui um processo singular de aprendizagem, bem como, distintos níveis de comprometimentos com a simulação, que são influenciados por diversos fatores seja psicológicos, sociais e físicos. Apesar disso, as entrevistas possibilitaram identificar alguns elementos.

A simulação como metodologia de ensino, onde o aluno é inserido na recriação da realidade interagindo com o conteúdo, possibilita que seja construído um modelo mental interno sobre as etapas do processo de discussão e votação de leis que fixa o conteúdo até torná-lo algo natural para o estudante. Esse aspecto pode ser identificado através da tese de Kroger (2018), na qual identifica que o conhecimento profundo ocorre devido ao preenchimento da lacuna entre o pensamento e a experiência, pois quando ilustrados em uma simulação os conceitos se tornam mais concretos.

O ambiente fornecido pela simulação estimula aspectos que vão além do conhecimento 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. Outro aspecto amplamente citado foi o desenvolvimento da confiança. 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 (RAYMOND e USHERWOOD).

A respeito dos ganhos cívicos advindos da participação. Conhecer e fazer uso dos mecanismos do legislativo por meio da simulação configura-se em um amadurecimento da democracia representativa. Dado que compreender a política, seus atores e arranjos institucionais, deu instrumentos para a qualidade e realização de *accountability*. Visto que esses conhecimentos foram utilizados por jovens, que já possuíam um grau de interesse pela política, para acompanhar as discussões que estão em vigor no país, os atores chaves para as principais decisões, além de reivindicar algumas ações deles. Este aspecto pode ser conferido nos atores sobre a Democracia, quando discorrem sobre o papel educativo da participação. Pateman (1992) já escrevia que quanto mais o indivíduo participa mais ele se torna capacitado. Mill (1980)

chamava atenção pelo fato de que a participação desperta o interesse nos assuntos políticos da comunidade.

Por fim, contemplando a defesa de Rousseau (2002) sobre a democracia autossustentável onde as qualidades necessárias aos indivíduos para que o sistema seja bem sucedido são aquelas que o próprio processo de participação desenvolve e estimula, pode analisar que o conhecimento sobre o processo legislativo não forma somente bons deputados, mas pesquisadores, assessores, consultores que são inseridos e podem vir a fazer a diferença no campo político.

Dentro da temática do espírito cívico também pode identificar que há ganhos em termos de capacidade reflexiva dos participantes. Uma vez que, a simulação proporciona contato com as mais diversas culturas e realizadas, fazendo com que os debates sejam propícios a terem diversidade de pontos de vista, o que estimula os estudantes enxergarem pontos de vista que antes pareciam complicados, corroborando até para uma reflexão sobre sua vida privada e à realidade de sua comunidade/país.

12. Considerações Finais

Como foi apresentado a simulação é uma metodologia diferenciada, visto que o ambiente fornecido por ela viabiliza o desenvolvimento cognitivo do estudante já que são construídos modelos mentais internos.

A experiência de vivenciar o cotidiano dos deputados e repórteres desenvolve a percepção de que o processo de elaboração e votação de uma lei seguem regras e protocolos, desenvolvendo a confiança nas instituições. Além disso, compreender os processos de votação pode despertar o interesse nos jovens de acompanhar as pautas que estão em discussão na Câmara dos Deputados, sobretudo as que possuem maior impacto para a sociedade.

Apesar da questão do despertar do interesse não estar diretamente ligada à simulação, por tal interesse poder preceder a experiência da simulação, pelo fato de que muitos dos alunos que participam do Politeia são do curso de Ciência Política, pode-se verificar que conhecer e fazer uso dos espaços ofertados pelo Estado, por meio da simulação, melhorou e incentivou os participantes a acompanharem o processo legislativo e as discussões do país.

Isto é uma grande conquista tanto para a simulação como metodologia quanto para a Instituição Câmara dos Deputados, que cede o espaço e os aparatos para a sua realização, possibilitando ter cidadãos críticos e conhecedores do processo político e corroborando para o fortalecimento da democracia representativa. As discussões desenvolvidas dentro da simulação oferecem aos jovens que escutem e considerem posicionamentos diferentes daqueles que são de seu interesse, fazendo com que eles acompanhem e assumam uma posição crítica a respeito dos principais assuntos que afetam a sociedade.

A reflexão crítica e o conhecimento do processo tornam o processo de *accountability* mais efetivo, além fornecer a aproximação da população com as instituições e governantes no sentido que serão formados cidadãos de excelência que estarão em contato com o campo político, seja por meio de assessoria política, *advocacy* ou até mesmo consultoria.

13. Referências

Bibliográficas

ALBERNAZ, Barbosa Vinícius; BENINI Édi Augusto; SALVE Bizarro Guilherme. “O Parlamento Jovem: a experiência do protagonismo juvenil no projeto Deputado Universitário Tocantinense”.

ASAL, V., & KRATOVILLE, J. (2013). “Constructing International Relations Simulations: Examining the Pedagogy of IR Simulations Through a Constructivist Learning Theory Lens”. *Journal of Political Science Education*, 2013.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DA BAHIA. “Nova edição do Parlamento Jovem ocorrerá em novembro”. Disponível em <<http://www.al.ba.gov.br/midia-center/noticias/22439>> . Acesso em 13 de mar de 2021.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DE MINAS GERAIS. “Parlamento Jovem de Minas”. Disponível em <https://www.almg.gov.br/educacao/parlamento_jovem/> . Acesso em 13 de mar de 2021.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DE SÃO PAULO. Resolução - ALESP nº 798, de 02 de setembro de 1999. Dispõe sobre a criação, no âmbito da Assembléia Legislativa, do "Programa da Cidadania". Disponível em <<https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/resolucao.alesp/1999/resolucao.alesp-798-02.09.1999.html>> . Acesso em 13 de mar de 2021.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE AMAZONAS. “Estudantes do Parlamento Jovem tomam posse e elegem Mesa Diretora”. Disponível em <<http://www.ale.am.gov.br/2015/05/27/estudantes-do-parlamento-jovem-tomam-posse-e-elegem-mesa-diretora/>>. Acesso em 13 de mar de 2021.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO AMAZONAS. “Resolução Legislativa nº 375, de 29 de setembro de 2005”. Dispõe sobre a criação, no âmbito da Assembléia Legislativa, do “Programa da Cidadania” compreendendo a “Instituição do Parlamento Jovem Amazonense” e dá outras providências. Disponível em <<https://sapl.al.am.leg.br/norma/1377>>. Acesso em 13 de mar de 2021.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL. “Resolução nº 2.766, de 11 de maio de 1999. Institui, na Assembléia Legislativa, o evento "Deputado por um Dia" e cria a Sessão Plenária do Estudante. Disponível em <http://www.al.rs.gov.br/legis/M010/M0100099.ASP?Hid_Tipo=TEXTO&Hid_TodasNormas=4430&hTexto=&Hid_IDNorma=4430>. Acesso em 13 de mar de 2021.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO RIO GRANDE DO NORTE. “Parlamento Jovem”. Disponível em <<http://al.rn.leg.br/portal/p/parlamento-jovem>> Acesso em 13 de mar de 2021.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO RIO GRANDE DO SUL. “Deputado por um dia”. Disponível em <<http://www2.al.rs.gov.br/escola/Deputadoporumdia/tabid/2348/Default.aspx>> Acesso em 13 de mar de 2021.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. “Parlamento Jovem Brasileiro, Jornada Parlamentar”. Disponível em <<https://www2.camara.leg.br/a-camara/programas-institucionais/educacao-para-a-cidadania/parlamentojovem/o-que-e-o-parlamento-jovem-brasileiro/jornada-parlamentar>>. Acesso em 13 de mar de 2021.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Ato da Mesa nº 49, de 25/10/2004. Aprova o Regimento Interno do "Parlamento Jovem Brasileiro", instituído pela Resolução nº 12, de 18 de novembro de 2003, e dá outras providências. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/int/atomes/2004/atodamesa-49-25-outubro-2004-534831-publicacaooriginal-20976-cd-mesa.html>> Acesso em 13 de mar. de 2021.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Resolução da Câmara dos Deputados nº 12, de 2003. Dispõe sobre a criação, no âmbito da Câmara dos Deputados, do "Parlamento Jovem Brasileiro" e dá outras providências. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/rescad/2003/resolucaodacamaradosdeputados-12-18-novembro-2003-321942-publicacaooriginal-1-pl.html>> . Acesso em 13 de mar. de 2021.

____. Manual pjb. Disponível em <<https://portal.ifba.edu.br/simoes-filho/menu-acesso-a-informacao/documentos-1/diversos/anos-anteriores/manualpjb.pdf/@@download/file/Manualpjb.pdf>>. Acesso em 13 de mar de 2021.

CÂMARA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. “Parlamento Jovem Paulistano: Manual de Orientações”. Disponível em <<https://www.saopaulo.sp.leg.br/wp-content/uploads/2020/04/Manual-de-Orienta%C3%A7%C3%A3o-PJF-2020-Portal.pdf>>.

Acesso em 13 de mar. de 2021.

CÂMARA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. Projeto de Resolução nº 03-0017/2001, do Vereador Farhat. Fica criado, no âmbito da Câmara Municipal de São Paulo, o "Parlamento Jovem do Município de São Paulo". Disponível em <<http://documentacao.camara.sp.gov.br/iah/fulltext/projeto/PR0017-2001.pdf>> . Acesso em 13 de mar. de 2021.

CORTIANO, Mendes Age Siomara; MENEZES GOMES GLAUCO. “Metodologias ativas de ensino utilizadas nas diversas áreas do conhecimento: uma revisão sistemática da literatura”.

Ensino e Tecnologia em Revista, v. 4, n. 1, 2020.

GOMIDES, Luciana . “Escolas municipais estimulam a cidadania com Projeto Parlamento Jovem”. Disponível em <<https://blog.goiania.go.gov.br/2019/08/15/escolas-municipais-estimulam-a-cidadania-com-projeto-parlamento-jovem/>>. Acesso em 13 de mar de 2021.

DEWEY, John. Experience and education. New York: Simon & Schuster, 1997b.

DIÁRIO OFICIAL DA ASSEMBLÉIA. Resolução nº. 248/2006. Dispõe sobre a criação do Parlamento Jovem, no âmbito da Assembléia Legislativa, e adota outras providências. Disponível em <<https://www.al.to.leg.br/arquivos/4367.pdf>> . Acesso em 13 de mar. de 2021.

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. Extratos de Convênios nº 172/2019. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/web/dou/-/extratos-de-convenios-173044788>>. Acesso em 13 de mar. de 2021.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS Neumann Silvana. “Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica”. Rio Grande do Sul: Revista Thelma, 2017.

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

GILLESPIE, ANDRA; MICHELSON, MELISSA R. Political Scientist: Possibilities, Priorities, and Practicalities.” PS: Political Science and Politics, 44:2, pp. 261-267.

GILLESPIE, Andrea e MICHELSON, Melissa R. 2011. “Participant Observation and the

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

KALLESTRUP, Morten. “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* (pp. 165–183). Switzerland: Springer International Publishing, 2018.

LAY J. Celeste; SMARICK Kathleen J. “Simulating a Senate Office: The Impact on Student Knowledge and Attitudes”, *Journal of Political Science Education*, 2006.

LEMES, Laura. “Parlamento Jovem”. v. 9 n. 1. *Revista Expressão*, 2020.

LIMA, João Francisco Lopes de. “Educar para a democracia como fundamento da educação no Brasil do século XX: a contribuição de Anísio Teixeira. *Educar em Revista*, Curitiba, Brasil, n. 39, p. 225-239, jan./abr. 2011. Editora UFPR.

LOVATO, Fabricio Luís L; MICHELOTTI, Angela; SILVA, Cristiane Brandão da, LORETTO Elgion Lucio da Silva. “Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma Breve Revisão”. *Acta Scientiae*, v.20, n.2, mar./abr, 2018.

MAIER, M.H.; KEENAN, D. “Teaching tools: cooperative learning in economics, *Economic Inquiry*”, v. 32, n. 2, p. 358-361, abr, 1994.

MILL, Stuart John .”Considerações Sobre o Governo Representativo”. Editora Universidade de Brasília, 1980.

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

MÓNICO, Lisete S. et al. *A Observação Participante enquanto Metodologia de Investigação*

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer Pesquisa Qualitativa**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

PATEMAN, Carole. “Uma teoria participativa da Democracia” in *Participação e Teoria Democrática*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1992.

PESQUISA QUALITATIVA. *Revista Atas CIAIQ 2017*, Portugal, Vol. III. Ano 2017.

Petrópolis: Vozes, 2009.

PITKIN, Hanna F. “The concept of representation”. Berkeley: Ed. University of Califórnia, 1967.

POLITEIA. Edital Simulação 2019. Disponível em: <<https://projtopoliteia.com.br/wp-content/uploads/2019/04/Projeto-Politeia-EDITAL-2019.pdf>>. Acesso em 03 de abr de 2021.

POLITEIA. Guia da Simulação, 14^a Edição, 2019. Disponível em: <<https://projtopoliteia.com.br/wp-content/uploads/2019/06/Guia-da-Simula%C3%A7%C3%A3o-2019-1.pdf>> Acesso em 03 de abr de 2021.

POLITEIA. Manual do Parlamentar de Primeira Viagem, 14^a Edição, 2019. Disponível em: <<https://projtopoliteia.com.br/wp-content/uploads/2019/06/Manual-do-Parlamentar-de-Primera-Viagem.pdf>>. Acesso em 03 de abr de 2021.

POLITEIA. Regimento Interno, 14^a Edição, 2019. Disponível em: <<https://projtopoliteia.com.br/wp-content/uploads/2019/06/RIP-2019-1.pdf>> Acesso em 03 de abr de 2021.

POLITIZAR, “início”. Disponível em <<https://politizar.al.go.leg.br/>>. Acesso em 13 de mar de 2021.

RAYMOND, Chad; USHERWOOD, Simon. “Assessment in Simulations”. Journal of Political Science Education, 2013.

ROUSSEAU, Jacques Jean. “Do contrato Social”. Edição eletrônica: Ed Ridendo Castigat Mores, 2002.

SCHMUCKER, Stephan; HÄSELER, Sönke. “Student diversity, peer instruction and classroom response systems ??? Some lessons”. Turkish Online Journal of Educational Technology, v. 2015, p. 508–516, 2015.

TOCQUEVILLE, Alexis. “Democracia na América. Leis e Costumes”. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

VALENTE, José Armando. “Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida”. *Educar em Revista*, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 4/2014, p. 79-97. Editora UFPR.

ZABALA, A. (2001) *Enfoque Globalizador e Pensamento Complexo: uma proposta para o currículo escolar*. Porto Alegre, RS: Artmed Editora, 2002.