

DINÂMICAS DE EDUCAÇÃO POLÍTICA

PÉ NA ESCOLA + POLITIZE!



PÉ NA
ESCOLA



Politize!

INTRODUÇÃO

Educador, seja bem-vindo!

Este material é fruto de uma parceria entre o Pé na Escola e o Politize!, com o objetivo de ajudar você a ensinar política nas escolas. Entendemos que educar para a cidadania é cada vez mais importante e necessário. Se quisermos construir um país melhor, é preciso que cada vez mais cidadãos estejam conscientes da importância da política para suas vidas, sendo capazes de entender e participar ativamente da esfera pública. Isso começa desde cedo, por isso também é importante que nossas crianças e adolescentes estejam preparados para debater assuntos de relevância social e que aprendam a conviver com pontos de vista divergentes, como é esperado em uma democracia. E para tudo isso, não basta apenas aprender: é preciso colocar em prática!

Nas páginas a seguir, você encontrará quatro dinâmicas que buscam cumprir essa missão. São elas:



CRIANDO UM PAÍS: Nesse jogo os alunos são estimulados a criar as instituições políticas de um país fictício.



JOGO DO PARLAMENTO: O jogo é uma simulação de votações no Poder Legislativo, a partir de discussões sobre a reforma política.



DIVERSIDADE RELIGIOSA NO CONSELHO DE ESCOLA: A dinâmica é uma simulação para alunos e professores com o objetivo de preparar todos para situações conflitantes no ambiente escolar.



CONSTITUIÇÃO FEDERAL E AÇÕES AFIRMATIVAS NO SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL: No jogo os participantes são estimulados a argumentar sobre um assunto social relevante a partir das regras constitucionais.

Pronto para mudar de vez o jeito de ensinar cidadania e política na sala de aula? Então vamos lá!



1. JOGO CRIANDO UM PAÍS

RESUMO: Atividade lúdica de criação de países fictícios em grupos que estimula a criatividade e a reflexão crítica sobre as instituições políticas que regem um país.

OBJETIVOS

- + Estimular a criatividade e o senso de responsabilidade coletivo.
- + Vivenciar uma experiência democrática de escuta do outro e tomada coletiva de decisões.
- + Identificar quais são as principais instituições e regras políticas que regem um país.
- + Imaginar novas possibilidades de organização política e social.
- + Sonhar juntos um país melhor.

CONTEXTO

Quais são os sonhos das crianças e adolescentes de hoje para o país onde querem viver? Como veem, ouvem, sentem e imaginam o mundo? Estes sonhos guardam a autenticidade e a criatividade próprios de quem está começando a refletir sobre a organização social que existe para além do círculo de sua família e amigos.



No jogo, convidamos os jogadores a desenhar em pequenos grupos um país fictício, no qual eles sonham viver. Cartas do jogo convidam os grupos a decidir as regras do país, seu nome, território, habitantes e organização política.

O novo país terá eleições? Quem pode ser eleito? Quem pode votar? Haverá partidos políticos? Por meio dessas perguntas os jovens refletem e se posicionam, de maneira livre e crítica, sobre questões políticas atuais, com a possibilidade de imaginar novas perspectivas para o futuro da política e de sua participação.

Em tempos de crises e transformações no Brasil, é fundamental imaginar para além da realidade atual. Os mais jovens têm essa capacidade e a escola pode ser um espaço de estímulo a esse poder de imaginação e transformação da Política.

PASSO A PASSO

 **Duração:** 1h30

 **Participantes:** crianças, adolescentes ou adultos.

PREPARAÇÃO

A preparação do jogo envolve a elaboração prévia de um conjunto de cartas com as perguntas orientadoras da criação do país. São perguntas que os grupos terão de responder em suas invenções e que procuram direcionar a reflexão dos participantes para escolhas sobre a estruturas e regras políticas de um país.

As perguntas são impressas e separadas uma a uma em cartas que os participantes podem manusear livremente.

Cada grupo deverá receber um conjunto contendo cartas com as seguintes questões:



BLOCO 1: ESTRUTURAS E SÍMBOLOS

- + QUEM HABITA O SEU PAÍS?
- + DESENHE A BANDEIRA DO SEU PAÍS
- + DESENHE O TERRITÓRIO DO SEU PAÍS
- + QUAL O NOME DO SEU PAÍS?



BLOCO 2: SISTEMA POLÍTICO

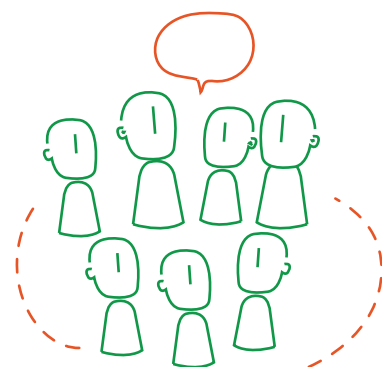
- + QUEM GOVERNA?
- + HAVERÁ ELEIÇÕES? SE SIM, COMO SERÃO ELAS?
- + QUEM PODE SER ELEITO?
- + QUEM PODE VOTAR?
- + POR QUANTO TEMPO UM GOVERNANTE FICARÁ NO PODER?
- + O GOVERNANTE PODE SER TIRADO DO PODER?
- + A POPULAÇÃO PODERÁ PARTICIPAR DAS DECISÕES POLÍTICAS?
- + HAVERÁ PARTIDOS POLÍTICOS?
- + QUEM FAZ AS LEIS?
- + QUEM JULGA SE AS LEIS ESTÃO SENDO CUMPRIDAS?
- + O QUE ACONTECE COM QUEM DESCUMPRE A LEI?

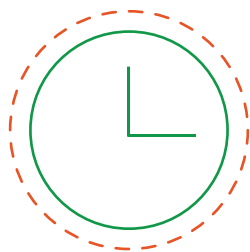
No caso do Brasil, importante lembrar que todas as respostas às questões do bloco 2 estão na Constituição Federal de 1988. Ainda que o país criado pelos alunos possa ser inteiramente diferente do nosso, é interessante que os educadores que estejam aplicando o jogo saibam informar sobre qual é hoje a resposta que o sistema político brasileiro oferece para cada uma das perguntas indicadas.

EXECUÇÃO

1. Separar os participantes em grupos de 5 a 7 pessoas e, para cada um dos grupos, entregar:

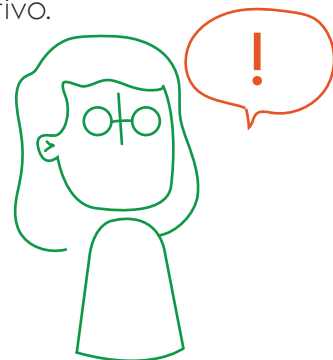
- + uma cartolina/craft em branco
- + canetas/canetinhas/lápis de cor/ giz de cera
- + um conjunto de cartas contendo as perguntas orientadoras da criação do país.



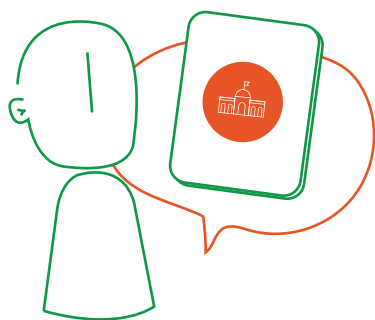


50 MIN

2. Indicar que cada grupo terá 50 minutos para discutir entre eles como será o país e para representá-lo no papel, atendendo a todas as cartas-perguntas que receberam. Os grupos decidem livremente sobre como tomarão as decisões, se por consenso ou por votação. Interessante notar que essa já será uma primeira experiência, dentro do grupo, sobre convivência democrática e escolhas políticas na diversidade de um coletivo.



3. Enquanto os grupos discutem e fazem suas escolhas, o(s) educador(es) vão passando pelos grupos atendendo a dúvidas e garantindo que a dinâmica flua bem, ou seja, que os grupos estejam conseguindo responder as perguntas e sistematizando as respostas no cartaz.



4. Encerrados os 50 minutos de criação, os grupos se reúnem para as apresentações. Cada grupo apresenta sua criação dando especial atenção para as perguntas orientadoras que foram distribuídas para fomentar a criação. Os demais podem fazer perguntas sobre as escolhas que foram feitas em cada caso.

5. Normalmente, as apresentações e as perguntas suscitam discussões e questionamento entre os alunos. Além disso, o próprio professor deve ter aqui um papel questionador, problematizando as escolhas que os grupos fizeram para os seus países e fomentando o debate, ao mesmo tempo em que atuará esclarecendo e pontuando questões de conteúdo mais técnico, por exemplo, esclarecendo se a escolha feita pelo grupo é a mesma feita pela Constituição Federal, se elas são compatíveis com os direitos humanos, se há experiências históricas parecidas com a que o grupo escolheu, etc. Para cada apresentação, sugere-se uma rodada de 20 minutos de debates e esclarecimentos.

6. Ao final, toda a turma vota, em conjunto, em qual daqueles países eles mais gostariam de viver. O professor vai perguntando sobre os países um a um e os alunos levantam a mão para indicar se viveriam ou não naquela criação. Ganha o grupo com mais adeptos. Essa votação dura cerca de 10 minutos e é uma maneira de fechar a atividade com um elemento competitivo e estimulante.

7. Por fim, o(s) educador(es) contam que o que os grupos acabaram de fazer foram pequenas assembleias constituintes, algo que aconteceu no Brasil na criação da Constituição Federal de 1988 - principal documento do país, fonte de direitos e responsabilidades que envolvem todos nós. É um momento em que também se pode discutir os desafios da democracia, vividos pelos alunos ao se depararem com a necessidade de fazerem escolhas comuns sobre o destino e as regras do país.

 **DICA**

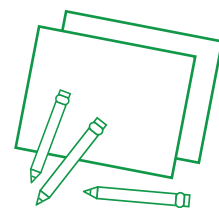
O conjunto de perguntas pode variar conforme o contexto que o professor queira trabalhar. Por exemplo, se há intenção de trabalhar o funcionamento da economia, ou da educação, saúde, ou qualquer outro aspecto da constituição de um país, podem ser acrescentadas cartas-perguntas sobre essas outras temáticas. Uma boa fonte para extrair novas perguntas para esse jogo é a Constituição Federal de 1988, onde estão definidas as regras atuais do nosso sistema político e social.

RECURSOS NECESSÁRIOS**1h30**

Tempo: com 1h30 é possível realizar o jogo completo. Mas isso vai depender de quanto tempo o professor quer dar para a criação coletiva dos alunos. É possível, por exemplo, usar até mais de um dia para que eles pensem sobre o país e também promover vários dias de apresentação dos grupos.

Espaço: Você vai precisar de um espaço para trabalho em grupo, portanto onde eles consigam conversar e interagir coletivamente no mesmo cartaz. É importante também que nesse espaço os grupos possam conversar livremente sem que um atrapalhe o outro. Em seguida, é necessário um espaço de apresentação onde todos possam se ver e discutir as criações.

Materiais: cartazes/papel craft e canetinha/lápis de cor/giz de cera para desenho do país e sistematização das decisões; e cartas com as perguntas orientadoras.





2. JOGO DO PARLAMENTO

RESUMO: participantes são convidados a simular uma votação no Congresso Nacional, a partir de temas relacionados à Reforma Política. Os alunos representam os parlamentares em discussões nas Comissões Especiais, e depois, em votação no Plenário, aprofundando temas específicos, como financiamento de campanha, mandato, partidos políticos e sistema eleitoral.

FERRAMENTA PEDAGÓGICA: Simulação

OBJETIVOS

- + Desenvolver a reflexão sobre a representatividade no Estado Democrático de Direito e sobre o que está em jogo quando falamos em reforma política.
- + Fortalecer habilidades de interação social e debate, com desenvolvimento da capacidade argumentativa crítica.
- + Aprimorar a escuta ativa do outro e o respeito a posições contrárias aos próprios interesses.
- + Permitir que o protagonismo do estudantes, que podem defender suas ideias e expor suas opiniões sobre temas complexos da política nacional.
- + Sensibilizar e expandir o olhar sobre a importância e dificuldades da atuação parlamentar.
- + Fomentar o reconhecimento sobre a importância da pesquisa e da escolha das fontes de informação.
- + Promover a leitura de textos específicos sobre Política e funcionamento do Estado.

CONTEXTO

A atividade é dividida em dois encontros, de 2h30 cada. Ela é voltada para alunos do Ensino Médio, por envolver temas de maior complexidade e de interesse de jovens em idade pré-eleitoral. É válida para propiciar aos estudantes uma experiência prática, em que eles têm voz ativa e podem se posicionar livremente sobre as decisões políticas, permitindo ao educador, posteriormente, explorar diferentes temas em sala de aula.

PASSO A PASSO

Preparação: Antes de dar início ao Jogo do Parlamento, é importante que você separe todas as informações que serão necessárias para que os grupos tenham uma discussão ampla e aprofundada sobre cada um dos temas da Reforma Política (financiamento de campanha, mandato, partidos políticos e sistema eleitoral).

Serão essas informações que darão subsídio para que os estudantes entendam o que está sendo discutido em cada um dos temas e quais são as diferentes posições adotadas para a solução das questões colocadas em votação. Para cada tema da Reforma Política, apresentamos duas questões para serem debatidas e fornecemos uma série de materiais informativos para a instrução dos grupos, como os conteúdos disponibilizados pelo Politize!, além de matérias jornalísticas, infográficos, etc.

A seguir, relacionamos as questões com os materiais que podem ser explorados pelos estudantes. Lembre-se que é importante que o material esteja atualizado (considerando as constantes mudanças em nosso sistema eleitoral), que seja diversificado, com matérias jornalísticas, com textos mais técnicos ou menos, e **sempre** com fontes confiáveis.

+ PARTIDOS POLÍTICOS

- Vamos criar uma **cláusula de barreira** com o objetivo de dificultar a entrada de novos partidos?

- O que é cláusula de barreira? ([clique aqui](#))

<http://www.politize.com.br/clausula-de-barreira-o-que-e/>

- Para que servem os partidos políticos? ([clique aqui](#))

<http://www.politize.com.br/partidos-politicos-para-que-servem/>

- Cláusula de desempenho para vereadores ([clique aqui](#))

<http://www.politize.com.br/clausula-de-desempenho-vereadores/>

- Será mantida a **obrigatoriedade de filiação** a um partido para se candidatar a um cargo eletivo ou vamos permitir as candidaturas avulsas?

- Candidaturas avulsas: por que são proibidas? ([clique aqui](#))

<http://www.politize.com.br/candidaturas-avulsas-por-que-sao-proibidas/>

- Os 6 requisitos para se tornar um candidato ([clique aqui](#))

<http://www.politize.com.br/os-6-requisitos-para-se-tornar-um-candidato/>

+ MANDATO

- Qual deve ser a **duração do mandato** para chefes do Poder Executivo? E do Poder Legislativo? Será permitida a reeleição?

- Reeleição: proibir ou manter? ([clique aqui](#))

<http://www.politize.com.br/reeleicao-proibir-ou-manter/>

- Será instituído o **sistema de cotas para mulheres nos mandatos** do Poder Legislativo?

- Lugar de mulher é na política (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/lugar-de-mulher-e-na-politica/>

- Participação feminina na política (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/participacao-feminina-politica/>

- A conquista do direito ao voto feminino (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/conquista-do-direito-ao-voto-feminino/>

- Coletivos de mulheres e sociedade civil organizada (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/participacao-da-mulher-na-politica-coletivos-e-sociedade-civil-organizada/>

- Direitos da mulher: avanços e retrocessos na legislação e políticas públicas (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/direitos-da-mulher-avancos-e-retrocessos-na-legislacao-e-politicas-publicas/>

+ SISTEMA ELEITORAL

- Vamos manter o **sistema para eleição dos representantes do Poder Legislativo?**

- Voto distrital (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/voto-distrital/>

- Voto distrital misto e distritão (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/distrital-misto-e-distritao/>

- Voto em lista fechada (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/o-voto-em-lista-fechada/>

- Vamos manter a **obrigatoriedade do voto?**

- Voto facultativo: por que não temos no Brasil? (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/voto-facultativo-por-que-nao-temos-no-brasil/>

- Qual é o papel do eleitor? (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/papel-do-eleitor/>

- 5 pontos sobre a importância do voto (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/5-pontos-sobre-importancia-do-voto-webinar-politize-e-humberto-dantas/>

+ FINANCIAMENTO DE CAMPANHA

- Qual será o modelo de financiamento de campanha adotado?

- 8 argumentos a favor e contra doações empresariais em campanhas eleitorais (clique aqui)

<http://www.politize.com.br/8-argumentos-a-favor-e-contradoacoes-empresariais-em-campanhas-eleitorais/>

- Os problemas do financiamento das campanhas ([clique aqui](http://www.politize.com.br/os-problemas-do-financiamento-das-campanhas/))
<http://www.politize.com.br/os-problemas-do-financiamento-das-campanhas/>
- **Haverá a criação de um Fundo Eleitoral?**
- Fundo partidário: como funciona ([clique aqui](http://www.politize.com.br/fundo-partidario-como-funciona/))
<http://www.politize.com.br/fundo-partidario-como-funciona/>
- Renan e Maia defendem criação de fundo para financiar campanhas ([clique aqui](http://g1.globo.com/politica/noticia/2016/10/renan-e-maia-defendem-criacao-de-fundo-para-financiar-campanhas.html))
<http://g1.globo.com/politica/noticia/2016/10/renan-e-maia-defendem-criacao-de-fundo-para-financiar-campanhas.html>

EXECUÇÃO

1. Explicação da dinâmica: Para dar início ao Jogo do Parlamento, é importante explicar o propósito da atividade e as fases da simulação que será desenvolvida nesses dois encontros.

No primeiro encontro, os participantes serão divididos em quatro grupos, que formarão as comissões especiais (financiamento de campanha, mandato, partidos políticos e sistema eleitoral). Os estudantes podem escolher o tema que mais lhes interessa, para favorecer o engajamento deles durante a atividade, mas grupos deverão ser proporcionais.

2. As Comissões Especiais: A Comissão Especial de cada tema da Reforma Política deverá discutir as duas questões que foram apresentadas e fazer a votação para elaboração de um parecer final, que será apresentado no segundo encontro, durante a votação em Plenário.

3. Cada grupo receberá: Duas questões concretas que fazem parte do tema macro que lhe cabe debater e alguns materiais informativos sobre essas questões, tais como infográficos, legislação, notícias, dados de pesquisas, etc. Os estudantes também podem ser estimulados a pesquisar por mais informações na internet.

Os educadores devem se certificar que os alunos entenderam as questões propostas e devem circular pelos grupos para auxiliar nas dúvidas e discussões.

Após discutirem todos os pontos necessários, o grupo deverá tomar uma decisão sobre quais serão as propostas da comissão para as duas questões em jogo. Essa decisão pode ser tomada em consenso, mas, se não houver unanimidade no grupo, podem votar a melhor proposta para cada questão, vencendo o voto da maioria simples (metade + 1). Feito isso, o grupo elege um representante que vai apresentar os pareceres para o Plenário no segundo dia, ele será o relator das propostas.

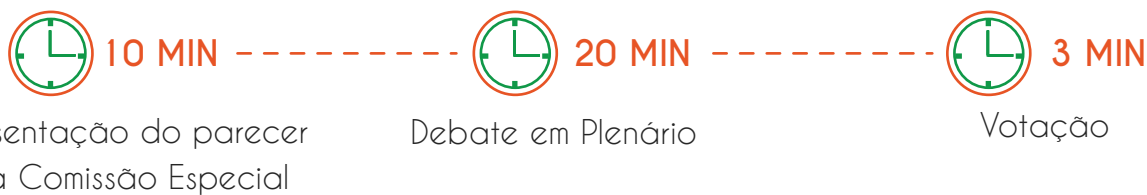
É importante que o grupo sistematize suas propostas e argumentos em um cartaz ou documento, para facilitar a apresentação para toda a turma, que acontecerá em outro dia. O professor pode fornecer para cada grupo uma folha grande de papel craft e canetas, para que eles possam registrar os fundamentos e as decisões que tomarem.

3. Discussão e votação em Plenário: No segundo encontro, acontecerá a simulação da votação em Plenário da Câmara dos Deputados. Novamente, antes do início, é importante explicar aos participantes as regras da simulação em plenário.

A atividade começa com os relatores de uma das Comissões Especiais **apresentando o parecer** sobre o que discutiram. Como os demais participantes não têm muitas informações sobre o tema colocado em votação, é importante que os relatores comecem explicando quais são as questões que estão sendo decididas e, depois, qual é a situação atual (por que está sendo proposta a alteração legislativa) e quais são os prós e contras para a solução que adotaram em parecer. Após a apresentação do parecer, é aberta a discussão em plenário, em que os alunos-deputados podem apresentar questões ou defender suas posições antes da votação. Realizada a votação, o resultado deve ser anotado para que, ao final, se tenha consolidado qual é a proposta final de Reforma Política dos estudantes.

Sugere-se que a apresentação das Comissões Especiais e a votação sejam feitas uma de cada vez para se dar uma dinâmica maior à atividade, além de ajudar na organização dos trabalhos.

A divisão de tempo deverá acontecer da seguinte forma para cada uma das Comissões Especiais:



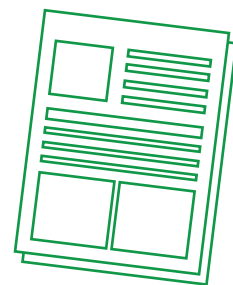
Ao final, os educadores farão o fechamento dos temas e das discussões, sem apresentar respostas certas, mas estimulando a profundidade e a criatividade das soluções. O objetivo é que os alunos percebam que a reforma política é composta por uma série de questões complexas a respeito do funcionamento do sistema político, todas ligadas ao tema transversal da representatividade na democracia.

RECURSOS NECESSÁRIOS

 **5h30** **Tempo:** O primeiro encontro dura cerca de 2h30 e o segundo cerca de 3h.

Espaço: Você vai precisar de um espaço para simular a reunião das Comissões Especiais e da votação em Plenário.

Materiais: A impressão dos conteúdos disponibilizados pelo Politize e pelas matérias jornalísticas podem auxiliar os estudantes na organização das informações.





3. DIVERSIDADE RELIGIOSA NO CONSELHO DE ESCOLA

RESUMO: Participantes são convidados a simular uma reunião de um Conselho de Escola em que se colocam na condição de professores, gestores, pais e alunos para discutir sobre um caso concreto, em que um grupo de alunos rejeita trabalhar com a obra Jubiabá, de Jorge Amado, por questões religiosas. Após cada um dos participantes defender diferentes posições na reunião simulada, todos os educadores podem opinar sobre diversidade religiosa no ambiente escolar.

FERRAMENTA PEDAGÓGICA: Simulação

OBJETIVOS

- + Possibilitar uma reflexão mais profunda e concreta sobre o tema da diversidade religiosa.
- + Permitir uma discussão horizontal e mediada sobre os princípios que orientam as decisões na hora de se lidar com conflitos no ambiente escolar - especialmente os oriundos de questões religiosas.
- + Vivenciar uma experiência democrática de escuta do outro e tomada coletiva de decisões em busca de conciliação de interesses.
- + Expandir o olhar sobre uma questão conflituosa através de diferentes papéis e pontos de vista.
- + Trazer à tona, via simulação, experiências e conflitos reais vividos pelos professores.

CONTEXTO

A atividade tem duração de 1h10 e pode ser feita com adolescentes ou adultos. Ela é válida especialmente para momentos de formação de professores, exatamente porque propicia um desafio de como tomar decisões na escola diante de um conflito que se apresenta.

PASSO A PASSO

Preparação: A preparação do jogo envolve a leitura conjunta do seguinte caso concreto:

Jubiabá no Conselho Escolar

Na cidade de São Paulo, uma Escola de Ensino Fundamental realiza sua primeira Feira Multicultural. Neste ano, aos estudantes do nono ano cabe o estudo de tradições brasileiras de matriz africana. O professor Lucas de Souza ficou responsável por um grupo de 25 alunos, aos quais propôs planejar uma intervenção na escola a partir da leitura do livro *Jubiabá*, de Jorge Amado.

No entanto, um grupo de 10 estudantes se recusa a levar adiante o tema proposto, e sugere outro: *As missões evangélicas na África*. Os estudantes argumentam que o livro *Jubiabá*, ao tratar da amizade de um menino com um pai de santo, aborda valores contrários à sua religião evangélica e que o tema proposto pelo professor era discriminatório. O professor Lucas decide, então, propor uma votação. Em seu grupo, 17 dos estudantes são evangélicos, 5 são católicos, 2 umbandistas e 1 não tem religião. Após a deliberação coletiva, por 20 votos a 4, com uma abstenção, o grupo de estudantes optou por acatar a sugestão dos colegas e realizar seu projeto sobre as missões evangélicas na África.

O professor Lucas leva a decisão tomada em grupo à Comissão Organizadora da Feira, composta por pais, professores, estudantes e a coordenadora pedagógica, Mônica, para debaterem a pertinência da mudança do tema proposto pelo professor e suas implicações.

EXECUÇÃO

1. Distribuindo os papéis: Depois que todos leram e compreenderam o caso, será o momento de dividir as pessoas em papéis. Você vai precisar de, no mínimo, seis pessoas para a simulação. Os participantes receberão um papel recortado com a descrição de seu papel, conforme conteúdo abaixo. É importante que um não saiba o que está escrito no papel do outro, para que as interações sejam mais espontâneas na hora da simulação.



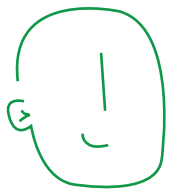
PROFESSOR LUCAS: Deseja que a atividade para a qual estudou e planejou possa ser executada. Acredita nos objetivos pedagógicos de sua proposta e na sua capacidade de conduzi-la.



ESTUDANTE A: Se sente desrespeitada ao ser obrigada a ler uma obra que parte de valores e crenças conflitantes com sua religião. Acredita que, ao fazê-lo, está descumprindo preceitos de sua igreja e afirma seu direito de não participar.



ESTUDANTE B: Não tem questões pessoais em ler ou não a obra, mas acredita que o posicionamento da maioria deva prevalecer neste e em demais conflitos na escola.



PROFESSOR OU PROFESSORA: Não acredita que alunos ou pais devam opinar no currículo da escola. Entende que se toda atividade tiver que ser submetida à decisão coletiva, isso vai impossibilitar o regular andamento da escola.



PAI OU MÃE: Posicionamento livre, você pode escolher qual posição diante do caso vai assumir nesta simulação.



COORDENADORA MÔNICA: Posicionamento livre, você pode escolher qual vai ser o posicionamento da coordenadora, mas fica responsável por encerrar a questão e dar a decisão final, havendo ou não consenso do grupo.

As demais pessoas da turma podem assistir a dinâmica, como observadores atentos das falas e interações, ou podem ser integradas à reunião de conselho, de forma que será necessário criar novos personagens. Contudo, um número muito grande de papéis pode dificultar a dinâmica de simulação.

2. Simulando o conselho de escola: Durante 20 minutos, os participantes representarão os papéis recebidos e buscarão uma solução para o caso como se estivessem em uma reunião do conselho de escola. O educador que estiver conduzindo a atividade indicará para a pessoa que estiver no papel da “coordenadora Mônica” o momento de encerrar a reunião. Essa pessoa vai proferir a decisão final, a partir das discussões vivenciadas.

3. Discussão com todos e fechamento: Ao final todos os presentes na atividade (os seis participantes da simulação e os demais eventualmente presentes) debatem, durante 50 minutos, o caso concreto, as dinâmicas que surgiram na simulação e a posição de cada um sobre o tema. Essa é uma discussão livre e horizontal em que todos devem ter espaço para falar. Ao final, o educador(a) faz um fechamento de toda a atividade. Aqui ele(a) pode fazer uma fala sobre diversidade religiosa, sobre resolução de conflitos ou sobre outro tema ligado à atividade que queira ressaltar e deixar de mensagem final para as pessoas. Tudo vai depender dos objetivos pedagógicos de quem está aplicando essa dinâmica.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Tempo: com 1h30 é possível realizar a atividade completa. Mas pode ser mais ou menos, a depender do tempo dedicado ao final para discussão da simulação e do caso e para o fechamento que o(a) educador(a) quiser dar.

Espaço: Você vai precisar de um espaço para simular a reunião de um conselho de escola. Pode ser em uma grande mesa, um círculo de cadeiras, use a imaginação!

Materiais: Será necessário pensar em uma forma para leitura coletiva do caso (pode ser uma projeção do texto ou várias cópias distribuídas entre os participantes). Você também vai precisar de tiras de papel com os personagens descritos para distribuir entre os participantes da simulação.



4. CONSTITUIÇÃO FEDERAL E AÇÕES AFIRMATIVAS NO SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL

RESUMO: Participantes são convidados a simular o julgamento da política de cotas da UNB pelo STF, com enfoque especial na construção de argumentos que decorram da Constituição Federal. Para isso, os alunos se organizam em quatro grupos, sendo que três representam posicionamentos distintos presentes em um julgamento do STF, e o quarto grupo, dos “Ministros”, chega a uma decisão final. Após a simulação, educadores e alunos podem discutir em grupo como se sentiram ao longo da atividade, o que aprenderam, e expor suas posições pessoais sobre o assunto.

FERRAMENTA PEDAGÓGICA: Simulação

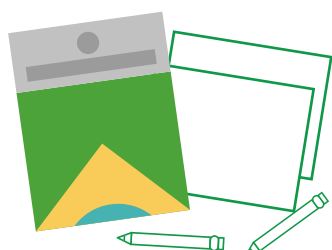
OBJETIVOS

- + Possibilitar uma reflexão mais profunda e concreta sobre os valores da igualdade, do direito à educação e das ações afirmativas.
- + Permitir uma discussão horizontal e mediada sobre os princípios que orientam as decisões na hora de se lidar com conflitos no Poder Judiciário.
- + Introduzir o tema do papel e a forma de trabalho do Supremo Tribunal Federal.
- + Apresentar a Constituição Federal de 1988 e alguns de seus princípios, bem como uma leitura orientada do texto constitucional.
- + Expandir o olhar sobre uma questão conflituosa através de diferentes papéis e pontos de vista.

CONTEXTO

A atividade tem duração de 1h50 e pode ser feita com estudantes do Ensino Médio e Pré-vestibular. Ela é recomendada especialmente para alunos adolescentes, que começam a ter responsabilidades diante do mundo público brasileiro (com a possibilidade do voto aos 16 anos de idade), precisam desenvolver habilidades de leitura de diferentes gêneros textuais, estão em fase de desenvolvimento de uma escrita argumentativa coerente, e, além disso, têm interesse na questão do ingresso em universidades, ou seja, tendem a se identificar mais rapidamente com o tema das ações afirmativas neste caso julgado pelo STF.

MATERIAIS



- + No mínimo, 4 Constituições Federais (que também podem ser acessadas [por aqui](#)).
- + 4 cartolinas ou folhas de papel craft e canetas.

PASSO A PASSO

Preparação: A preparação do jogo se inicia pela leitura conjunta do seguinte caso concreto:

Ações afirmativas na UNB

Em 2008 o Partido Democratas (DEM) moveu uma ação chamada Ação de descumprimento de preceito fundamental (ADPF) no Supremo Tribunal Federal para questionar uma medida da UNB que implantava cotas étnico-raciais para seleção de estudantes para a Universidade.

A medida determinava a reserva de 20% das vagas para estudante negros e “de um pequeno número delas” para índios de todos os Estados brasileiros pelo prazo de 10 anos. O DEM, então, resolveu questionar se essa política seria ou não compatível com a Constituição Federal Brasileira.

Quando isso acontece, o Partido apresenta ao Tribunal os argumentos para considerar aquele ato inconstitucional. Também participam do julgamento a AGU (Advocacia Geral da União) que tem o papel de defender a lei questionada e o PGR (Procurador Geral da República) que tem o papel de fornecer ao tribunal um parecer, que pode ser contra ou a favor da constitucionalidade. Ao fim, os Ministros apresentam seus votos e vence a maioria.

A ADPF 186 foi julgada pelo STF em 2012 e é isso que vamos fazer aqui de novo.

EXECUÇÃO

1. Distribuindo os papéis: Depois que todos leram e compreenderam o caso, será o momento de dividir as pessoas em grupos, representativos dos atores envolvidos no julgamento. Você vai precisar de, no mínimo, quatro pessoas para a simulação, sendo recomendável uma quinta pessoa para atuar como mediadora (no caso de escolas, será o papel do professor). O mediador pode contar as pessoas uma a uma, atribuindo-lhes números de 1 a 4. Depois, é a hora dos grupos se reunirem, conforme a numeração abaixo. É possível sugerir que cada um dos grupos se reúna em um dos cantos de uma sala. É importante que a escolha seja aleatória, pois a capacidade de defender, com respeito e honestidade intelectual, uma posição diferente da sua original é um dos objetivos da atividade.

GRUPO 01-DEM: O grupo que for representar o Partido Democratas terá de defender a inconstitucionalidade das cotas étnico-raciais, ou seja, dizer que elas não são compatíveis com os direitos trazidos pela nossa Constituição.

GRUPO 02-AGU: O grupo que for representar a Advocacia Geral da União terá de defender as cotas étnico-raciais, ou seja, dizer que elas são plenamente compatíveis com os direitos constitucionais.

GRUPO 03-PGR: A Procuradoria Geral da República tem posicionamento indefinido: o grupo poderá escolher o que vai defender e fundamentar livremente seu parecer com base na Constituição Federal.

GRUPO 04-MINISTROS: Os ministros vão tomar a decisão final, ou seja, depois de ouvir os argumentos de cada grupo, vão proferir seus votos individualmente. Ganha o voto da maioria. É importante que o professor garanta que o grupo de ministros tenha número ímpar de participantes, para não ter risco de empate nas votações.

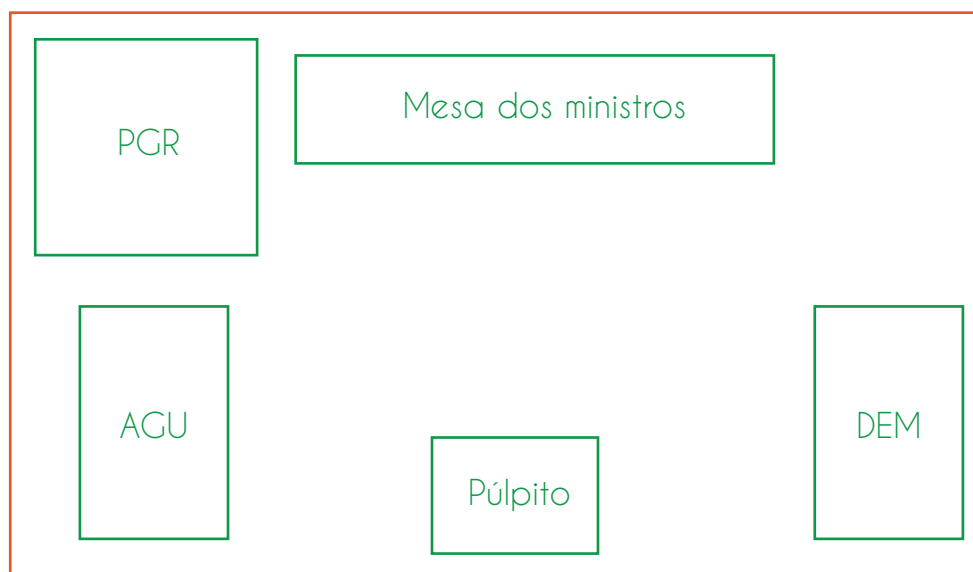
2. Preparando os argumentos: Os grupos terão 50 minutos para pesquisar, discutir e preparar 3 argumentos principais que fundamentem sua posição. Cada grupo terá acesso a pelo menos uma Constituição Federal, que pode ser consultada em seu formato em papel ou digital.

Ao longo dos 50 minutos, os grupos deverão encontrar ao menos 3 artigos da Constituição que justifiquem seu posicionamento, e escrever na cartolina ou folha de papel craft do grupo os artigos e, de maneira breve, em tópicos, seus argumentos do porquê eles fundamentam seus argumentos. Recomenda-se que cada grupo utilize ao menos os primeiros 10 minutos para uma leitura silenciosa e individual dos participantes da Constituição e os últimos 10 minutos para sistematização dos artigos e dos argumentos. Mas atenção! Não é preciso escrever pareceres nesta etapa! Bastam três tópicos, com a indicação de um número de artigo da Constituição e palavras chaves que remetam ao argumento do grupo em cada um dos tópicos.

Caso prefira, o mediador poderá sugerir que os participantes procurem seus argumentos entre os artigos 1º e 5º e 205 a 214 da Constituição Federal.

Os ministros, enquanto aguardam a preparação dos demais, vão estudando o caso e elaborando perguntas que gostariam de fazer aos grupos dos objetivos da atividade.

3. O julgamento: A sala deve, então, ser preparada com os móveis dispostos da seguinte forma:



OBS.: essa não é a organização utilizada nos julgamentos do STF, mas, mesmo assim, é um formato interessante para a realização da atividade, por dar protagonismo a todos os grupos e não apenas ao dos ministros.

Quando a sessão de julgamento começar, cada grupo terá 10 minutos para apresentar seus argumentos aos ministros, no púlpito. A apresentação pode ser feita em grupo ou por um representante, com o apoio da cartolina/craft com os argumentos sistematizados e possibilidade de consulta à Constituição. Após as apresentações, os alunos terão 10 minutos para realizar perguntas aos grupos. Por fim, os ministros terão mais 10 minutos para proferir os respectivos votos. A decisão pela constitucionalidade ou inconstitucionalidade das cotas será pela maioria dos votos dos ministros.

4. Debate final e fechamento da atividade: Recomenda-se que, após o julgamento, haja 15 minutos de discussão sobre a simulação. Nesta etapa, é importante que os participantes tenham espaço para expor suas opiniões pessoais sobre a questão das ações afirmativas, refletir o que aprenderam com a atividade e, se for o caso, indicar se sentiram alguma espécie de incômodo ou injustiça. Esses momentos são especialmente necessários quando os participantes precisam defender uma posição que não é a sua mais natural, ou em debates que tocam em temas que podem ser sensíveis para os estudantes, como, nesse caso, o preconceito e a injustiça étnico-racial. Essa é uma discussão livre e horizontal em que todos devem ter espaço para falar.

Nos 5 minutos finais, o mediador faz um fechamento de toda a atividade. Aqui ele(a) pode fazer uma fala sobre os resultados da decisão do STF - que decidiu pela constitucionalidade das cotas, influenciando uma série de novas políticas afirmativas que surgiram desde então - sobre o papel do STF, sobre a história da Constituição Federal, ou sobre outro tema ligado à atividade que queira ressaltar e deixar de mensagem final para as pessoas. Tudo vai depender dos objetivos pedagógicos de quem está aplicando essa dinâmica.

RECURSOS NECESSÁRIOS



Tempo: Com 1h30 é possível realizar a atividade completa. Mas pode ser mais ou menos, a depender do tempo gasto com movimentação dos móveis e do tempo dedicado ao final para discussão da simulação e do caso e para o fechamento que o(a) educador(a) quiser dar.

Espaço: Uma sala de aula comum, com mesas e cadeiras móveis é perfeita para esta atividade!



Conhece outras dinâmicas para ensinar política?

Compartilhe com a gente para que possamos melhorar nossas práticas cada vez mais!

Quer criar mais dinâmicas de educação política?

Os conteúdos do Politize! São uma ótima base e estão à sua disposição! [Clique aqui](#) para conferir nossas trilhas de conteúdos!



PÉ NA
ESCOLA

penaescola.com
contato@penaescola.com



Politize!

politize.com.br
contato@politize.com.br

