

DEMOCRATAS E ANTI-DEMOCRATAS: O ENSINO DE POLÍTICA ATRAVÉS DO *ROLE PLAYING GAME* (RPG)

Renata S. Schevisbiski ¹

INTRODUÇÃO

O ensino de temas, conceitos, autores e teorias da área de Ciência Política pode tornar-se uma tarefa árdua e complexa, especialmente em tempos marcados por crises políticas, polarização, conflitos, ideologias, silenciamentos que dificultam a participação, o diálogo e o engajamento entre os(as) estudantes. De um modo geral, falar sobre política seja no dia a dia ou no espaço escolar, implica em mobilizar paixões, afetos e desafetos característicos do universo da política, os quais podem entrar em rota de colisão. Como afirma Nogueira (2001, p. 15), ao falarmos sobre política, estamos num terreno escorregadio, recoberto por uma névoa espessa de questões complicadas, especialmente quando a política está em crise, justamente porque, nas palavras do autor: “quando a política está em crise, as sociedades são despojadas de uma parte daquilo que dá sentido ao viver coletivo.” (NOGUEIRA, 2001, p. 18).

Em democracias, sempre que há uma crise da política, inevitavelmente, nos encontramos em uma crise no âmago do regime político (PRZEWORSKI, 2019). São processos que caminham de mãos dadas e evidenciam que conceitos, ideias, fundamentos estão em xeque. O que significa, como diria Gramsci, que algo envelheceu, mas o novo ainda não chegou. Ao mesmo tempo, sabe-se que algo está em mudança, em transformação, sujeito até mesmo a morrer ou renascer, a surgir algo novo. A grande questão está em saber o que é o “novo”, pois uma crise pode nos levar a uma regressão democrática, por exemplo, abrindo o campo para a perda de direitos, a propagação de ideologias contrárias à democracia, ao aprofundamento de lógicas autocráticas.

Tendo em vista este cenário, uma estratégia didática que pode atrair o interesse dos(as) estudantes no Ensino Médio é o *Role Playng Game* (RPG), o qual consiste na interpretação de papéis ou personagens, com base em uma história, onde há a improvisação e a teatralização. Nele, também há um narrador ou mestre, responsável por promover o desenrolar da trama, marcada por aventuras, onde há vilões e heróis. Transposto para a área de Ciência Política, o

¹ Professora Associada do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Estadual de Londrina - UEL, renatass@uel.br.

mais interessante é que o jogo promove a integração, a participação, o engajamento e a possibilidade de promover a simulação de papéis políticos. Quanto à narrativa, é possível reproduzir cenários de crise política, problematizando diversas questões apontadas nos estudos desenvolvidos no campo científico.

Tendo em vista estas considerações preliminares, este trabalho visa apresentar o processo de desenvolvimento de um RPG sobre a crise das democracias atuais, produzido pelo projeto ENSIPOL – Ensino de Política, da Universidade Estadual de Londrina². No projeto, a equipe está elaborando um jogo e materiais didáticos, com o objetivo de demonstrar os problemas, ambiguidades e a crise dos regimes democráticos da atualidade (URBINATI, 2019; TALISSE, 2019; PRZEWORSKI, 2019; MOUNK, 2018; DRYZEK et al, 2019; KALYVAS, 2019; FORST, 2019; MIGUEL, 2019; RUNCIMAN, 2018).

A realidade empírica e os estudos têm identificado os seguintes problemas: lideranças anti-democráticas (líderes anti-Estado, intolerantes, xenófobos, nacionalistas e autoritários), partidos radicais, extrema direita, populismo, perda de confiança nos representantes, nos partidos e nas instituições representativas tradicionais PRZEWORSKI, 2019). Como consequência, verifica-se a corrosão do sistema por “vias democráticas” (LEVITSKI & ZIBLAT, 2019), gerando retrocesso, desconsolidação e retrogressão, podendo configurar em certos contextos como o brasileiro, um movimento pendular entre democracia e autoritarismo (AVRITZER, 2019). Neste cenário, portanto, constata-se a desvitalização e o fantasma da ruptura do regime democrático, provocado por um processo paulatino de dissolução, deterioração e subversão da democracia. Dessa maneira, a proposta do jogo consiste em reproduzir um cenário no qual estes problemas sejam enfrentados por personagens que têm a missão de lutar pela democracia.

No jogo, o grande desafio desta luta encontra-se no combate aos processos anti-democráticos que têm o efeito de engendrar a crise no regime.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Para o desenvolvimento do RPG, realizou-se a revisão sistemática da literatura sobre a crise da democracia, destacando na bibliografia as problematizações, dados e elementos dos estudos de caso feitos por pesquisadores(as), com a finalidade de construir as cartas do jogo, o perfil dos personagens, a trama e a narrativa da história. Sendo assim, a metodologia utilizada

² www.uel.br/programas/ensipol

partiu de fontes bibliográficas e dados secundários da produção científica na área. Além disso, o material passou por análise para a transposição didática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre as considerações finais, apontamos reflexões e considerações sobre a importância de estratégias didáticas que promovam a interação entre os estudantes, tal como o RPG, discutindo com a literatura a importância do jogo para o ensino de Sociologia e Política (SIMPSON & ELIAS, 2011). Além disso, considera-se que, para o(a) professor(a) em sala de aula, assumir a posição de “Mestre” e conduzir a narrativa e intervir nos momentos estratégicos do jogo, permite a realização com seus alunos de um processo de aprendizagem pela via do debate crítico e da problematização de casos. Dessa maneira, considera-se que o RPG permite o envolvimento e o engajamento dos(as) alunos e o contato com questões e situações-problema que ativam a reflexão crítica e a imaginação politológica (SCHWARTZ, 2020).

No que diz respeito à produção do material por licenciandos do curso de Ciências Sociais, considera-se que a proposta permite o desenvolvimento de várias habilidades: o processo de transposição didática dos conteúdos científicos, a seleção de problematizações, dados, informações e elementos históricos para a criação da narrativa, o desenho do cenário e a caracterização dos personagens. Além disso, favorece a criação de textos didáticos, verbetes, materiais de apoio para o professor, contribuindo para a formação de licenciandos no que se refere à produção de materiais didáticos.

Palavras-chave: Democracia; Desdemocratização; Jogos; Materiais didáticos.

REFERÊNCIAS

- AVRITZER, Leonardo. *O pêndulo da democracia*. São Paulo: Todavia, 2019.
- DRYZEK, John S. et al. The crisis of democracy and the science of deliberation. *Science*. v. 363, n. 6432, p. 1144-1146, 2019.
- FORST, Rainer. (2019). Two bad halves don't make a whole: on the crisis of democracy. *Constellations*. v. 26, n. 3, p. 378-383.
- KALYVAS, A. Whose crisis? Which democracy? Notes on the current political conjuncture. *Constellations*, v. 26, n. 3, p. 384-390, 2019.
- LEVITSKY, S.; ZIBLATT, D. *Como as democracias morrem*. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

- MIGUEL, L. F. *O colapso da democracia no Brasil: da constituição ao golpe de 2016*. São Paulo: Expressão Popular; Fundação Rosa Luxemburgo, 2019.
- MOUNK, Y. *The people vs. Democracy*. Cambridge, Londres: Harvard University Press, 2018.
- NOGUEIRA, M. A. *Em defesa da política*. São Paulo: Ed. Senac, 2001.
- PRZEWORSKI, A. *Crises da Democracia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2019.
- RUNCIMAN, D. *How democracy ends*. Londres: Profile Books, 2018.
- SCHWARTZ, A. M. Political imagination and its limits. *Synthese*, 199, nov-2020, 3325-3343.
- SIMPSON, J. M.; ELIAS, V. L. Choices and Chances: the Sociology Role-Playing Game – The Sociological Imagination in Practice. *Teaching Sociology*, 39 (1), 42-56, 2011.
- TALISSE, R. B. *Overdoing democracy: why we must put politics in its place*. Nova Iorque, NY: Oxford University Press, 2019.
- URBINATI, N. *Me the people: how populism transforms democracy*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2019.

