



Educação para a democracia:

desigualdade política e presença de gênero, raça e classe no *Jogo do Acesso*

Education for democracy:

political inequality and presence of gender, race and class in the *Access Game*

Augusto Neftali Corte de Oliveira¹

Marina Bortoluz Polidoro²

Resumo:

Este artigo apresenta e discute o *Jogo do Acesso*, um aplicativo de arte digital desenvolvido pelos autores, que trata de forma interativa a experiência da desigualdade política existente no Brasil, tomando como caso de referência a eleição legislativa federal (Câmara dos Deputados) do ano de 2022. Um dos desafios da democracia brasileira é a desigualdade de acesso à política institucional, pois mulheres, negros e minorias socioeconômicas sofrem exclusão política por estarem sub-representados no parlamento. Argumenta-se que o *Jogo do Acesso* pode provocar uma reflexão crítica sobre os sentidos da democracia e as condições de sua realização no Brasil atual, podendo ser empregado em ambientes educacionais, no sentido de fomentar a educação para a democracia. O jogo já foi apresentado em contextos artísticos, em eventos acadêmicos e em sala de aula. Está publicado on-line, de maneira que seu acesso é livre para uso em situações formais ou não-formais de ensino.

Palavras-chave: Arte e Política; Contraideologia; Representação Política; Educação para Democracia.

Abstract:

This paper presents and discusses the *Access Game*, a digital art application developed by the authors, which interactively addresses the experience of political inequality in Brazil, taking the 2022 federal legislative election (Chamber of Deputies) as a reference case. One of the challenges of Brazilian democracy is unequal access to institutional politics, as women, ethnic and socio-economic minorities suffer political exclusion because they are under-represented in parliament. It is argued that the *Access Game* can provoke a critical reflection on the meanings of democracy and the conditions for its realization in Brazil today and can be used in educational environments to foster education for democracy. The game has already been presented in artistic contexts, at academic events and in classrooms. It is published on-line, so it is free to use in formal or non-formal teaching situations.

¹ Doutor em Ciência Política, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Professor adjunto da Escola de Humanidades, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS, Programa de Pós-graduação em Sociologia e Ciência Política, Programa de Pós-graduação em História. Membro pesquisador do grupo de pesquisa Jogae: Jogar, Aprender, Ensinar (PUCRS/CNPq). Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-5615-8187>. E-mail: augusto.oliveira@pucrs.br.

² Doutora em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Professora adjunta do Departamento de Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-graduação em Artes Visuais. Pesquisadora do grupo de pesquisa Audiovisual sem destino (UFRGS/CNPq). Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0001-5801-1157>. E-mail: marina.polidoro@ufrgs.br.

Keywords: Art and Politics; Counter-Ideology; Political Representation; Education for Democracy.

Introdução

As recentes crises políticas do Brasil, que colocaram em risco seu sistema democrático, redobram o peso da discussão sobre educação e democracia. Assim, o momento atual é oportuno para a proposição de práticas e iniciativas que fomentem o diálogo nos espaços educativos sobre as formas, temas e problemas da democracia brasileira. Esse é o objetivo do *Jogo do Acesso*, um aplicativo de arte digital desenvolvido pelos autores, que recria de forma interativa a experiência da desigualdade política existente na eleição legislativa (Câmara dos Deputados) do ano de 2022.

A primeira seção do artigo apresenta a perspectiva teórica contraideológica subjacente ao *Jogo do Acesso*. Partindo do educar para a democracia, defende-se que a visão contraideológica é adequada. Duas visões são insuficientes: a ideológica, que trata apenas do “como deveria ser”; e a cínica, que desvaloriza a democracia política por suas insuficiências. A visão contraideológica valoriza os fundamentos jurídicos e éticos da democracia brasileira, ao mesmo tempo em que aborda as falhas da democracia concreta, realmente existente. Ela fomenta uma posição emancipada em face da democracia brasileira, consciente de sua relevância, contradições e desafios.

A segunda seção apresenta o caso empírico concreto de que trata o *Jogo do Acesso*, que é a desigualdade política na eleição de 2022. Em uma democracia, todos são iguais enquanto cidadãos. Contudo, na Câmara dos Deputados, alguns grupos sociais são sobrerrepresentados e outros, sub-representados. Esse problema de representação descritiva é um indicador dos limites da democracia em uma sociedade marcada pelas desigualdades de gênero, raça e classe. O artigo apresenta as bases teóricas e os dados empíricos que informam o *Jogo do Acesso*, subsidiando discussões em torno da experiência com o jogo.

A terceira seção apresenta em detalhe o funcionamento do aplicativo e exemplifica seu emprego. O *Jogo do Acesso* reproduz a dificuldade de uma pessoa eleger-se deputada federal. Inicialmente, o usuário seleciona as características do candidato com o qual irá jogar: gênero, cor ou raça, ocupação, patrimônio e grau de instrução. No segundo momento, o usuário deve conduzir o candidato por um labirinto até o ponto de vitória. O grau de dificuldade do labirinto corresponde à dificuldade de uma pessoa com as características selecionadas eleger-se deputada

federal nas eleições de 2022. O número de obstáculos do labirinto foi calculado para corresponder efetivamente à desigualdade política observada na eleição de 2022 da Câmara dos Deputados.

A quarta e última seção discute o potencial do *Jogo do Acesso* como ferramenta do educar para a democracia em ambientes formais e não-formais de educação. Assim, um dos desdobramentos da pesquisa é a percepção de que o jogo, também direcionado para apresentações em exposições de arte, pode ser utilizado como recurso educacional tanto em sala de aula como em situações não-formais de ensino. É um resultado de pesquisa que ultrapassa o contexto científico e que pode contribuir com a educação para a democracia, considerando que "a universidade tem um compromisso para além do ensino e da pesquisa, tem o compromisso de atuar como estrutura e organização de caráter social." (Gomes; Sperandio, 2023, p. 570).

1. Referencial teórico

A Constituição Federal do Brasil, em seu artigo 205, preceitua que a educação deve preparar a pessoa para o exercício da cidadania. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação, no artigo 27, indica que a educação básica no Brasil deve difundir o respeito à democracia. Embora a política nacional de educação indique a formação de cidadãos emancipados como atores da democracia, de acordo com Saviani (2017) esse objetivo encontra uma contradição. Segundo o autor, “queremos, pela ação educativa, contar com cidadãos ativos, críticos e transformadores, mas no fundo desejamos que esses mesmos cidadãos sejam dóceis, colaboradores, compreensivos das diferenças e desigualdades” (Saviani, 2017, p. 655).

No quadro da atual crise democrática brasileira, Saviani destaca que precisa ser oferecida às gerações futuras “uma formação sólida que lhes possibilite o pleno exercício da cidadania tendo em vista não apenas a restauração da democracia formal, mas avançando para sua transformação em democracia real” (Saviani, 2017, p. 660). Ou seja, a realização dos objetivos da educação para a democracia no Brasil exige uma visão prática sobre as formas e processos da democracia formal. Exige, igualmente, o desenvolvimento da capacidade de reflexão crítica a respeito das falhas na construção efetiva da democracia.

Esta perspectiva coincide com uma visão contraideológica, uma visão crítica e não cínica sobre a democracia liberal-representativa. É evidente que a realidade política, social e

econômica do Brasil contradiz os fundamentos de igualdade e justiça que informam legal e eticamente a comunidade política. De acordo com o entendimento desenvolvido nesta pesquisa, são possíveis três posições frente a este problema. A primeira é a visão ideológica ou formalista, pela qual a validade dos fundamentos não depende de sua concretização na sociedade. A segunda é a visão cínica, pela qual os fundamentos são enganosos uma vez que não são concretizados. A terceira visão é a contraideológica, que assume os fundamentos como válidos e legítimos, mas não autossuficientes em relação à realidade concreta.

Argumenta-se que uma educação para a democracia deve adotar a visão contraideológica. Ou seja, deve fornecer as expectativas normativas da igualdade e da justiça tais quais estabelecidas jurídica e eticamente na sociedade brasileira, ao mesmo tempo em que oferece as ferramentas para construção de um pensamento crítico. Esse é um elemento que permanece subentendido em discussões anteriores sobre a educação para a democracia (Benevides, 1994, 1996). Benevides (1996) destaca o papel da educação para a democracia em duas dimensões da cidadania: ativa, enquanto governante, tomador de decisão; e passiva, enquanto cidadão que atua como eleitor e que age na vida comunitária. Sua perspectiva valoriza a dimensão formal da democracia, aliada a atitudes e comportamentos informados pelos valores democráticos. No entanto, não internaliza o criticismo às falhas democráticas da sociedade brasileira em suas múltiplas dimensões.

Dewey (1979; Galter, Favoreto, 2020), que, no início do século XX, fomentou a perspectiva da educação para a democracia, também não colocava no centro de suas preocupações uma perspectiva contraideológica. O foco encontrava-se na formação de capacidades para o exercício da cidadania. Outra visão da relação entre o ensino e a democracia encontra-se no âmbito das práticas escolares. Mesmo na perspectiva de autores tradicionais da relação entre política e educação como Kant, Durkheim e Dewey, Honneth (2013, p. 555) encontra a tese de que “a preparação para o futuro papel de cidadão tem a ver menos com a transmissão adequada de conhecimentos do que com a formação de hábitos práticos”. Práticas que propõem “atuação moralmente autoconfiante numa comunidade cooperante” são percebidas como essenciais para o desenvolvimento de um pensamento democrático, mais do que “conhecimentos verificáveis sobre nexos políticos ou históricos” (Honneth, 2013, p. 555).

O tema saliente na obra inaugural de Paulo Freire (1967) é, justamente, a relação entre educação e democracia. A preocupação com a oportunidade do pensamento crítico associado

ao processo educativo é central para Freire, mesmo em relação à capacidade fundamental da alfabetização. Freire (1967) contrapõe uma educação emancipadora, que reflete criticamente sobre a realidade, à educação formalista, ingênua ou mágica, centrada na palavra esvaziada de realidade. Uma educação associada ao desenvolvimento da capacidade crítica é vista como essencial para a democratização, pois é a crítica que instiga à participação democrática: “Não há nada que mais contradiga e comprometa a emersão popular do que uma educação que não jogue o educando às experiências do debate e da análise dos problemas e que não lhe propicie condições de verdadeira participação” (Freire, 1967, p. 93).

Conclui-se, portanto, que, em relação às práticas democráticas, o educar para a democracia deve transcender a mera transmissão de conteúdos e processos políticos. Os valores normativos e éticos da democracia, bem como as formas jurídicas e históricas de sua realização, são aspectos relevantes da vida democrática em todos os países – inclusive no Brasil. Mas não esgotam o compromisso da educação com a formação democrática. Práticas democráticas no ambiente de ensino, inclusive que reproduzam as condições da democracia, também são relevantes. Contudo, uma abordagem contraideológica, que lide com os desvios e impedimentos da democracia realmente existente, é fundamental como espaço para formação de um pensamento crítico e emancipador. Ele é importante, inclusive, para que a experiência de uma democracia tão distante dos ideais almejados não produza, de uma vez, a rejeição de toda concepção de política democrática.

2. O quadro teórico-concreto: desigualdade de acesso à política no Brasil

O educar para a democracia com uma visão contraideológica não se restringe aos elementos formais que justificam o regime democrático e à investigação de seus aspectos procedimentais. Ele reconhece os aspectos incompletos da democracia, suas falhas e desafios. A presente seção do artigo apresenta a expectativa democrática da igualdade política e a evidência, observada na eleição da Câmara de Deputados de 2022, de que esta igualdade é um objetivo não realizado: existe exclusão de gênero, raça e classe na política brasileira (Oliveira, 2015, 2021).

O *Jogo do Acesso* trabalha com o conceito de igualdade política, um dos mais relevantes para a vida democrática e para a realidade política do Brasil. Em uma democracia, todas as

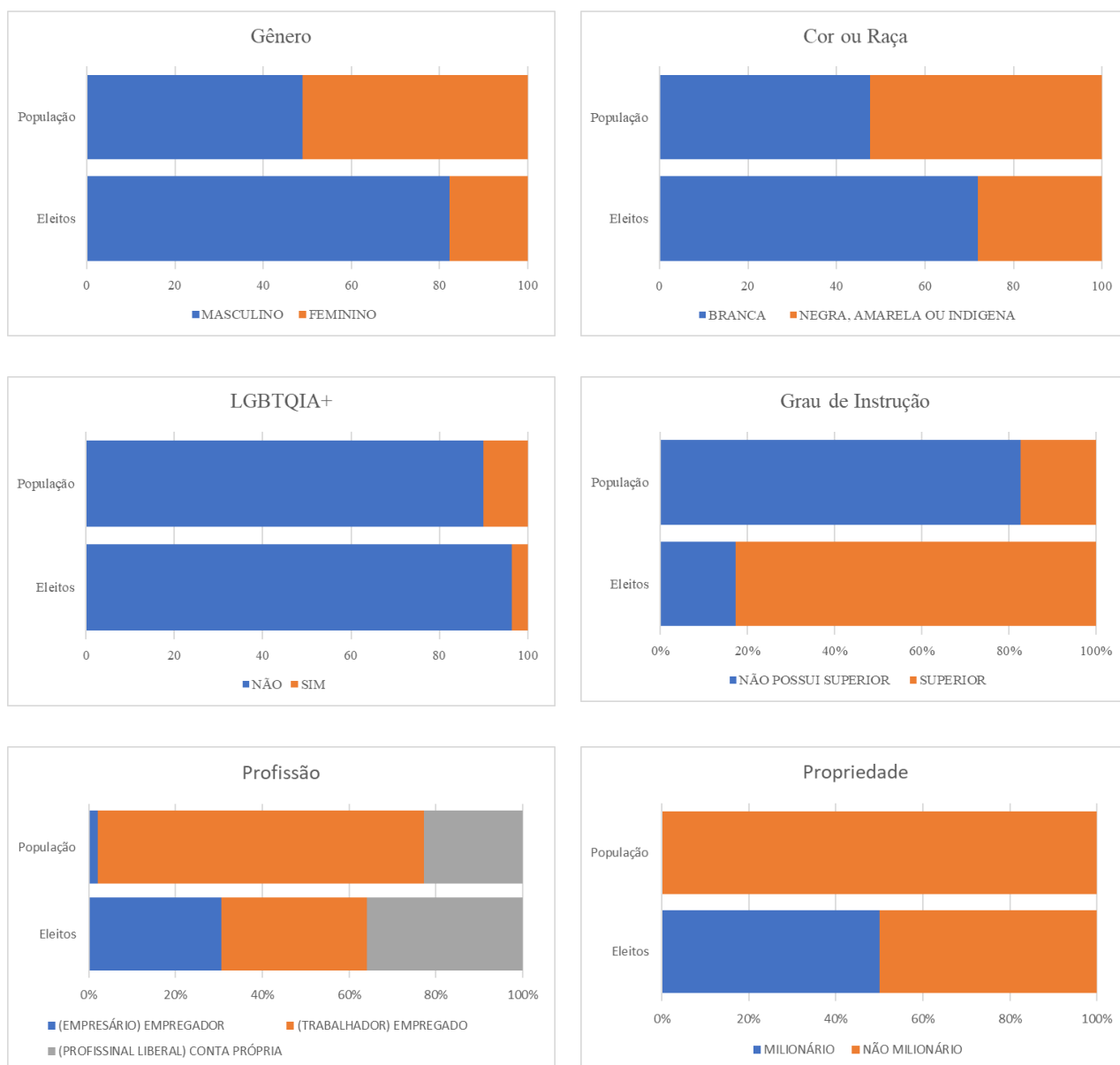
pessoas são política e juridicamente iguais. De fato, a Constituição Federal do Brasil, em seu artigo 5º, dispõe: “Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza”. Da mesma forma, a democracia é o governo do povo, que deve estar presente na política diretamente, pelos mecanismos democráticos de participação direta, ou representado, pelos políticos eleitos. Sabe-se, contudo, que embora todos os brasileiros sejam juridicamente iguais de acordo com a Constituição, existem diferenças políticas: certos conjuntos da população estão presentes no Parlamento, outros são excluídos.

A ideia de que os espaços políticos institucionais devem representar adequadamente, na presença de seus membros, a diversidade e a pluralidade da sociedade que os elege é compreendida no conceito de representação descritiva (Pitkin, 1972). De acordo com essa visão, uma representação adequada da sociedade no Parlamento é aquela que apresenta proporcionalidade. Os grupos sociais que existem na sociedade se fazem presentes nos lugares de deliberação e decisão política – não apenas nas ideias, mas fisicamente, com seus corpos, histórias, existências concretas e vidas. A justa presença dos diferentes nos espaços de poder político é um critério para avaliar se existe, ou falha, o ideal democrático da igualdade política (Phillips, 2011). Pelo critério da representação descritiva, o Parlamento deveria ser uma miniatura ou um espelho da sociedade que representa.

O *Jogo do Acesso* trabalha com alguns dos principais critérios relativos à identidade política: (a) gênero; (b) cor ou raça; (c) LGBTQIA+; (d) grau de instrução; (e) profissão e (f) propriedade. Grau de instrução, profissão e propriedade são diferentes indicadores de classe social. Mulheres, pessoas negras (identificadas como pretas e pardas nos dados censitários) e pobres compõem, cada grupo, uma maioria da população brasileira. Contudo, como será apresentado nos dados descritivos, esses grupos estão sub-representados na Câmara dos Deputados eleita em 2022. Este é um problema para a democracia. Se todas as pessoas são política e juridicamente iguais e se o governo deve representar o conjunto do povo, o fracasso em se concretizar a representação descritiva indica o insucesso da democracia em suplantiar as hierarquias sociais vigentes de gênero, de raça e classe.

A Figura 1 apresenta os dados da desigualdade política no Brasil, na eleição para a Câmara dos Deputados de 2022.

FIGURA 1 – Desigualdade Descritiva de Gênero, Raça e Classe nas Eleições da Câmara de Deputados



Elaboração própria. Fonte: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2023), Tribunal Superior Eleitoral (2023). LGBTQIA+ imputado.

Observamos que na população a porção feminina é majoritária (51%), contudo entre os eleitos ela perfaz apenas 17%. Teixeira e Mota-Santos (2022), em revisão sistemática sobre o tema, indicam que a exclusão política de gênero é um fator estrutural no desenvolvimento político, inclusive do Brasil. Os homens continuam dominando recursos fundamentais para a inserção política, como o acesso aos cargos e funções sociais de prestígio. A desigualdade

política é enraizada na sociedade e no mundo político, motivando iniciativas como as cotas de gênero em cargos e no investimento eleitoral. Contudo, como se observa pelos dados das eleições de 2022, ainda existe um grande caminho a ser percorrido antes de ser atingida a igualdade de gênero na política.

A parte da população que se identifica como não-branca (preta, parda, indígena, amarela) é de 52% da população brasileira. Na Câmara dos Deputados, contudo, os não-brancos são apenas 28%. Mills (1997) indica que a teoria política democrática liberal foi desenvolvida por homens brancos em um momento de segregação racial, no qual ser “não-branco” é não estar conformado ao imaginário de cidadão previsto. No Brasil, a autoidentificação provocada pelo IBGE (2023) recorre aos termos cor ou raça “preta” e “parda”, que em conjunto compõem o que é considerada a população negra. Embora a população não-branca (negra, indígena, amarela) esteja presente na Câmara de Deputados do Brasil, observa-se que é em menor número do que sua participação social. Isso denuncia a existência de um marcador racial de distinção política, na qual a população não-branca não está adequadamente representada no parlamento em termos descritivos.

Outros três indicadores, instrução, profissão e patrimônio, revestem a dimensão da desigualdade de classe. Na população, uma expressiva maioria de 82% não possui curso superior, entretanto apenas 17% dos membros da Câmara dos Deputados não concluíram a instrução neste nível (superior). Quando analisamos a atividade profissional, 75% da população economicamente ativa trabalha como empregada, 22% como profissionais liberais (conta própria) e 2% como empresária (empregadora). No Parlamento, contudo, os empresários são 30% e os profissionais liberais, 35%, percentuais superiores à sua presença social. Já os trabalhadores são apenas 33% dos eleitos, quase a metade de sua participação na população economicamente ativa. O último critério é propriedade. Uma pequena fração de 0,1% da população é milionária, porém 50% dos membros da Câmara de Deputados possuem esse patrimônio.

Existem muitas interconexões entre as desigualdades de classe e a inserção política institucional. Possuir instrução superior pode ser relevante para capacitar o cidadão para uma vida política ativa, bem como para o despertar do interesse em engajamento político. Muitas ocupações que são valorizadas na sociedade e que podem ser uma porta de entrada na política dependem de uma formação em nível superior (por exemplo, as carreiras jurídicas). Assim, não

ter instrução superior pode ser uma barreira às pretensões políticas do cidadão, bem como às condições sociais de entrada na política institucional. Como se sabe, o acesso à Universidade ainda é desigual no Brasil.

As profissões também possuem um papel relevante na estruturação do acesso à política institucional. Profissões socialmente vistas como “de responsabilidade” e que permitem aos cidadãos desempenharem papéis visíveis de liderança tendem a incentivar uma entrada na política, mais do que trabalhos vistos como operacionais. Por isso, empresários e profissionais liberais como advogados e médicos são favorecidos em relação aos trabalhadores nas eleições. Por fim, o acesso a recursos econômicos continua pesando nas eleições para Câmara de Deputados. O parlamento brasileiro é composto de um conjunto de cidadãos com acesso muito superior a recursos econômicos do que a população em geral. Esses recursos podem, inclusive, serem revertidos em meios de campanha eleitoral.

Foram apresentados os dados de gênero, raça e classe que expressam a desigualdade entre os grupos presentes na sociedade e na política, na Câmara dos Deputados. Compreende-se, portanto, que os políticos eleitos para a Câmara de Deputados em 2022 formam um conjunto mais masculino, mais branco e mais rico do que a sociedade brasileira. Essa é a desigualdade política em termos de representação descritiva.

3. Descrição e funcionalidade do *Jogo do Acesso*

A partir da identificação da problemática da desigualdade política no Parlamento (Oliveira, 2015, 2021), foi criada uma obra digital 2D interativa desenvolvida em linguagem Processing sobre a desigualdade de presença no parlamento brasileiro de um ponto de vista interseccional. O grau de dificuldade do jogo reflete as desproporções na representação política descritiva acarretadas pelas características sociais em cada grupo no momento político. Em essência, trata-se de um jogo de deslocamento que se desenvolve em um labirinto de obstáculos que separa o jogador da sua vitória (a eleição para a Câmara dos Deputados). O jogador movimenta-se pela tela do computador usando as setas do teclado, evitando os obstáculos para chegar ao seu destino, que é representado pela figura do Congresso Nacional.

Antes de poder percorrer o trajeto, imediatamente ao acessar a obra, tem-se uma tela inicial (Fig. 2) com um menu no qual o jogador deve escolher características descritivas (como gênero e raça) e adquiridas (como ocupação, instrução e patrimônio) de candidato(a) a deputado(a) federal. Não é informado diretamente ao jogador, mas são essas características atribuídas para o seu candidato ou sua candidata que determinarão a quantidade de obstáculos, dificultando ou facilitando a chegada ao Congresso. Assim, o usuário não está simplesmente montando um "avatar" ou um personagem, mas determinando por meio dessas escolhas a dificuldade do jogo.

Figura 2 – Tela inicial do *Jogo do Acesso* - Eleição de 2022

JOGO DO ACESSO **Cenário: Eleição de 2022**

Quem vai concorrer à Câmara dos deputados?

Sexo e/ou Identidade de Gênero: ☐ Masculino ☐ Feminino ☐ LGBTQIA+

Cor ou raça: ☐ Branca ☐ Negra, Indígena ou Amarela

Ocupação: ☐ Empresário ☐ Profissional liberal ☐ Trabalhador

Patrimônio: ☐ Milionário ☐ Não milionário

Instrução: ☐ Possui ensino superior ☐ Não possui ensino superior

Concorra!

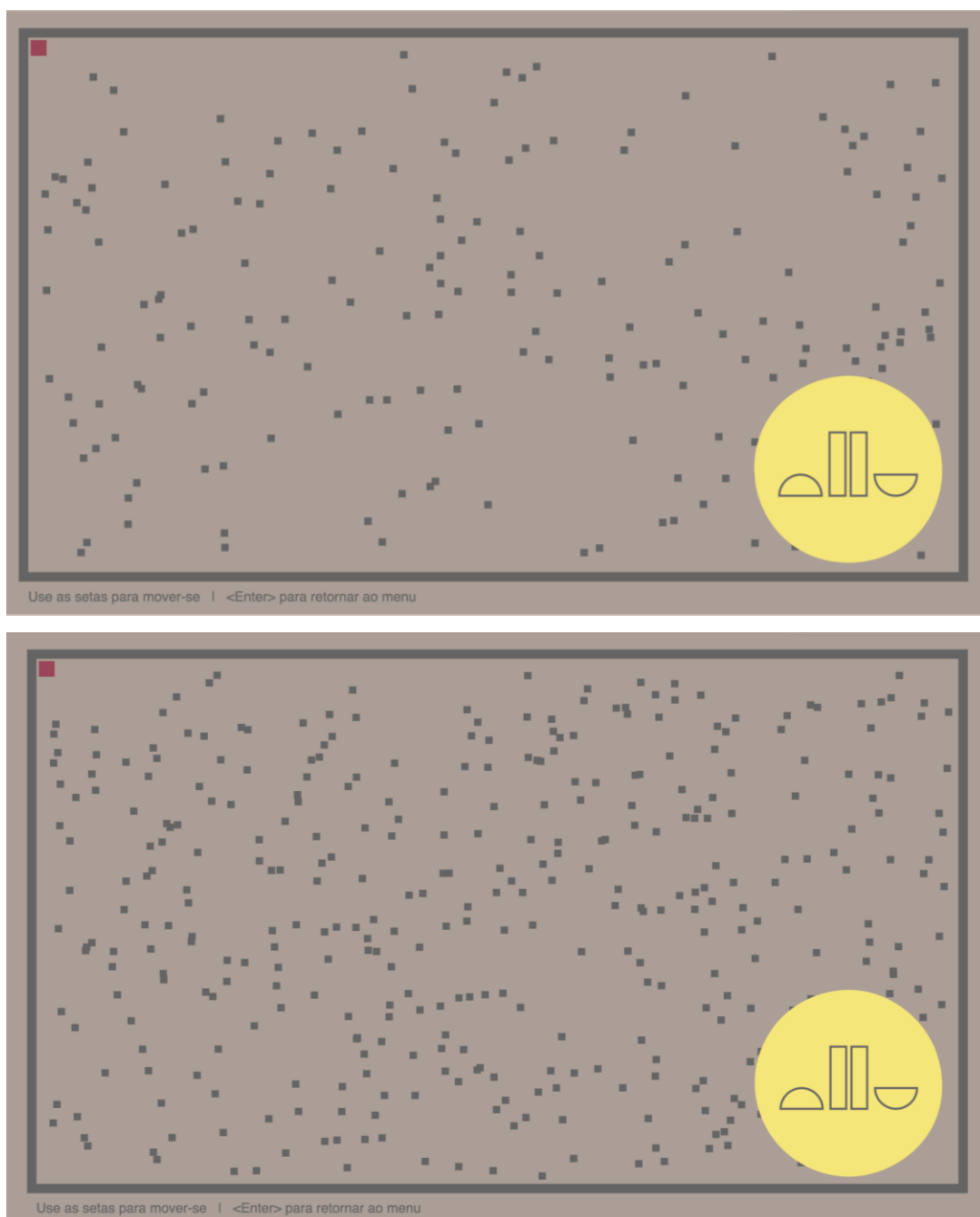
Os graus de dificuldade foram calculados a partir da desigualdade de presença na Câmara de Deputados em relação à sociedade brasileira com dados da eleição de 2022.

Fonte: desenvolvido pelos autores, 2023.

A partir disso, o aplicativo é programado para calcular o percurso de maneira que cada característica associada a uma sobrerrepresentação na Câmara dos Deputados retire obstáculos na proporção da vantagem política existente. No mesmo sentido, os desvios de sub-representação política acrescentam obstáculos no cenário. Ou seja, o labirinto é formado com

um número de obstáculos que reflete matematicamente a desigualdade na representação política. Esta desigualdade política é um reflexo da dificuldade de acesso à justa representação democrática. A distribuição dos obstáculos na tela é feita de forma randômica, o que acrescenta ao percurso possível um elemento de acaso ou sorte.

Figura 3 – Telas do *Jogo do Acesso*: comparação entre diferentes dificuldades



Fonte: desenvolvido pelos autores, 2023.

Do ponto de vista estético e formal, a base visual dos gráficos é o quadrado, tanto para jogador quanto para os obstáculos. Essa opção foi seguida como uma extrapolação do pixel e da matriz das imagens digitais para um entendimento conceitual mais amplo: o quadrado pode representar qualquer perfil e qualquer obstáculo que possamos imaginar, evitando assim representações visuais estereotipadas. Ou seja, ao seguir com a opção abstrata e sintética procuramos evitar a atribuição de características físicas a características sociais.

Figura 4 – Detalhe do *Jogo do Acesso*: o jogador e os obstáculos



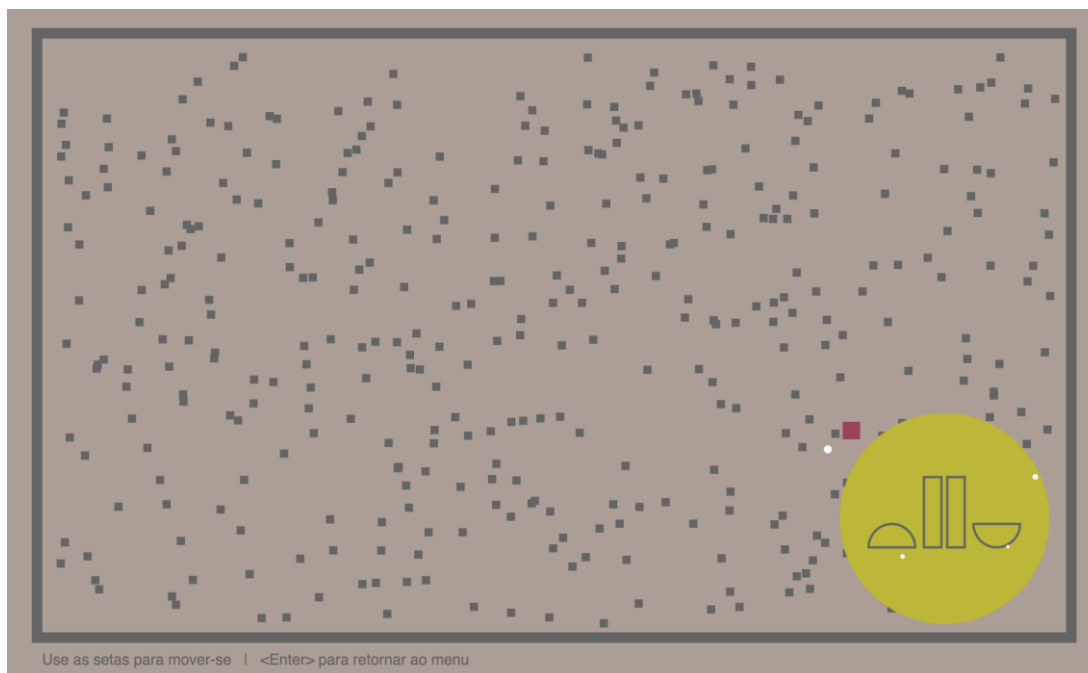
Fonte: desenvolvido pelos autores, 2023.

O *Jogo do Acesso* foi criado inicialmente em 2018³, quando a proporção foi calculada com base em dados do TSE para eleição da Câmara dos Deputados do Brasil daquele ano em relação aos dados do IBGE e da Receita Federal sobre a população brasileira. Em 2023 desenvolvemos a segunda versão, com base nos dados da eleição de 2022⁴. Além de efetivar a atualização do momento político na sequência das duas eleições, a continuidade do trabalho permite que seja feita uma comparação entre os dois cenários eleitorais.

³ Disponível em: https://www.ufrgs.br/verter/sendo_dados/jogo_do_acesso.html.

⁴ Disponível em: https://www.ufrgs.br/verter/sendo_dados/jogo_do_acesso_v2.html.

Figura 5 – Tela do *Jogo do Acesso*: vitória



Fonte: desenvolvido pelos autores, 2023.

A opção pela disponibilização na rede de internet se dá pela possibilidade técnica para experimentação com recursos digitais interativos e porque este meio permite a veiculação simultânea de amplo acesso, características que entendemos proporcionar importante potencial reflexivo político e poético. A tecnologia digital em rede, amplifica algo que é próprio da cultura, como "o compartilhamento, a difusão descentralizada, a cooperação e apropriação criativa de bens simbólicos" (Polidoro, 2022, p. 2). Quando artistas optam por esse tipo de meio, muitas vezes estão à procura de estratégias críticas de circulação para além do sistema tradicional das artes. Como apontado por Santos, Ferreira e Maneschy (2020, p. 741), "As mídias digitais e suas redes têm mostrado o potencial de produzir narrativas alternativas."

O *Jogo do Acesso* está disponível com acesso livre, a tecnologia empregada tem baixa exigência de processamento dos computadores, as duas versões são executáveis direto no navegador sem a necessidade de *download* e demanda apenas de *mouse* e teclado, além do acesso à internet. Sabe-se que um processo educativo baseado na tecnologia, especialmente no modelo *bigtechs*, reproduz as desigualdades sociais (conforme alertado por Santos; Ferreira; Maneschy, 2020, p. 738). O *Jogo do Acesso* apresenta um uso adequado e crítico de um recurso

tecnológico para finalidade educativa. Além disso, está plenamente aberto para utilização e emprego de acordo com o interesse e criatividade de educadores.

Cientes das vantagens e problemas do uso de tecnologias na educação, a partir de relatório da Unesco sobre o tema, Santos, Ferreira e Maneschy (2020, p. 738, 750) concluem que a "aprendizagem ativa é aí valorizada" e seguem no caso específico de jogos interativos: "Do ponto de vista da aprendizagem, esse recurso pedagógico se justifica, já que assimilamos e aprendemos mais quando estamos em ação". Uma questão importante que distingue o *Jogo do Acesso* de jogos de computador e recursos educativos digitais altamente gamificados é a sua concepção a partir da arte. Além de não privilegiar a sensação de recompensa diante da vitória, mas o processo, a arte pode propiciar uma alteração das condições da nossa observação das coisas, adensando o tempo. Ou seja, procura-se gerar um instante poético no qual os "sentimentos são vivenciados juntos" (Bachelard, 2007, p. 105). Cria-se assim, uma situação que valoriza a experiência, pois propicia a apreciação, a compreensão e a interpretação no instante de tempo (Dorflès, 1984).

4. Relato de experiências com o *Jogo do Acesso*

A experiência de "jogar" o *Jogo do Acesso* coloca o usuário no papel do sujeito que, por suas características pessoais e sociais, sofre a desigualdade de acesso à política institucional. Nesse sentido, provoca uma reflexão sobre a desigualdade política e a dimensão ativa da cidadania política em termos de presença na política institucional. E assim, propõe-se que o *Jogo do Acesso* possa ser uma ferramenta informativa e provocadora da reflexão e do debate sobre a cidadania, a democracia e a presença política na política brasileira atual.

Durante os últimos anos, as duas versões do *Jogo do Acesso* (eleição de 2018 e eleição de 2022) foram experienciadas em três ambientes diferentes: (a) em acesso individual, na rede de internet, no contexto de exposições on-line; (b) em comunicações acadêmicas-científicas em encontros e congressos; (c) em sala de aula de ensino superior. Esta seção apresenta um relato sobre essas experiências, com especial enfoque na terceira (sala de aula).

No primeiro contexto, de exposições on-line de artes visuais, o *Jogo do Acesso* participou de duas exposições coletivas: a primeira versão integrou por convite a exposição on-line Sendo Dados: (2020) na Plataforma Verter (www.ufrgs.br/verter); a segunda versão foi

selecionada para a exposição Panoram4 no Centro Cultural da UFMG (2023). Enquanto trabalho de arte visual, o *Jogo do Acesso* é parte do projeto de pesquisa intitulado *Proposições contraideológicas na arte contemporânea*, que realiza investigação prática e reflexão crítica sobre as relações entre arte e política. O foco dessa pesquisa está em identificar e refletir sobre obras que têm na sua dimensão poética uma potência de experiência contraideológica.

Considera-se que a arte possui a capacidade de recuperar e discutir a realidade coletiva e impactar sobre o espaço público, sua dimensão política pode "conter ou circunscrever tanto uma relação no sentido crítico e transformador quanto no sentido de manutenção e aprimoramento da ordem" (Chaia, 2007). Com a intenção de propor uma experiência crítica, o *Jogo do Acesso* trabalha na ruptura entre o discurso dos valores normativos da sociedade e um discurso da crítica sociológica da realidade. Assim, permite criar um corte, um furo na ideologia ao dar visibilidade a essa diferença, às contradições existentes entre a utopia e o real, apontando a defasagem entre eles. Em outras palavras:

Entendemos que a arte pode valer-se de uma experiência contraideológica quando produz algo que dá a ver a distorção da ideologia e tensiona a percepção do real. Ela permite criar uma brecha para vermos as contradições dos significados que estruturam expectativas e revestem a experiência do real. (Polidoro e Oliveira, 2023, p. 7).

O segundo ambiente em que o *Jogo do Acesso* foi o acadêmico/científico. O aplicativo foi objeto de comunicação científica em três eventos acadêmicos: no V SIPASE (Seminário Internacional Pessoa Adulta e Educação) promovido pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS); no 3º Encontro Redes Digitais e Culturas Ativistas, promovido pelo Programa de Pós-graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC Campinas); na 8ª Conferencia Latinoamericana y Caribeña de Ciencias Sociales, promovido pelo Consejo Latino Americano de Ciencias Sociales (CLACSO).

Os professores-pesquisadores ligados a esses campos de estudo, nas mesas de discussão em que apresentamos a pesquisa, nos fizeram perceber o potencial para ampliar a aplicação do jogo em outras situações de ensino, incluindo a Educação Básica. Especialmente no caso do V SIPASE, professores da Educação Básica que trabalham com os conteúdos curriculares das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas indicaram que o *Jogo do Acesso* pode ser uma ferramenta no desenvolvimento das competências propostas pela Base Nacional Comum

Curricular. Visualiza-se que o *Jogo do Acesso* pode ser empregado para desenvolver competências de análise dos processos políticos em âmbito nacional, para avaliar de forma crítica a relação entre grupos sociais e identificar e combater formas de injustiça e preconceito.

Por fim, o *Jogo do Acesso* foi empregado em sala de aula no Ensino Superior (terceiro ambiente). Foi aplicado pelos autores em disciplinas nos cursos de bacharelado e licenciatura em Ciências Sociais, de bacharelado e licenciatura em História e de bacharelado e licenciatura em Artes Visuais, em diferentes momentos ao longo de quatro anos. No caso das experiências nos cursos de Ciências Sociais e História, a experiência ocorreu em disciplinas específicas dedicadas à discussão da política no Brasil e seguiu-se um roteiro proposto para provocar a discussão sobre a democracia brasileira.

O primeiro passo é propor uma discussão sobre o que os estudantes entendem por democracia, quais são seus valores, práticas e objetivos. Emergem diferentes opiniões, baseadas nas vivências cotidianas e nos sentidos comuns da palavra. Pode-se, por exemplo, registrar as proposições no quadro. É possível que as respostas toquem as dimensões de quem governa (governo do povo, voto, eleições) e como governa (governo para o povo, justiça, igualdade). O segundo passo é a experiência aplicada do *Jogo do Acesso*. Se for disponível, pode ser utilizado um computador com datashow para que os outros estudantes observem a tentativa do estudante que está jogando. Diferentes estudantes podem jogar, escolhendo diferentes características do “candidato” e observando a variação na dificuldade de alcançar o objetivo.

A simplicidade na mecânica do jogo é importante para que a discussão apareça em primeiro plano. O jogador pode não conseguir realizar a tarefa e alcançar o objetivo final, ganhando. Nas aplicações realizadas em sala de aula percebeu-se que o jogo pode gerar frustração quando a pessoa utilizou as suas características próprias na montagem de seu candidato e percebe que é isso que está impedindo ou dificultando a sua vitória. Retorna então ao menu inicial para confirmar que o jogo ficará fácil quando selecionar características de perfis privilegiados. Essa frustração pode mobilizar o sujeito em uma situação contraideológica, que torna visível a desigualdade existente na política representativa.

O terceiro passo é repercutir com a turma sobre como é difícil para determinadas pessoas cidadãs, mulheres, trabalhadoras, não-brancas, conseguirem ser eleitas para a Câmara dos Deputados. Podem ser utilizados outros materiais gráficos, como as imagens da figura 1 (supra) ou outras fontes que apresentem a desigualdade política. Pode-se dialogar sobre os motivos

pelos quais é mais difícil para essas pessoas obterem votos, mesmo que elas sejam a maioria dos eleitores. São esperadas respostas como: a presença de preconceitos de gênero e raça na população, a desigualdade econômica e os meios de realizar a campanha eleitoral, como os eleitores atribuem características positivas de competência para determinadas pessoas que já estão em posição de poder na sociedade.

Posteriormente, é possível dialogar sobre quais são os prejuízos para a democracia caso o Parlamento não conte com a presença de pessoas parecidas com o conjunto dos cidadãos: como isso afeta as decisões e as políticas públicas do governo? Quais pautas legislativas são beneficiadas, quais são prejudicadas pela desigualdade de acesso à política institucional? Por fim, na perspectiva contraideológica, pode ser discutido o que é possível fazer para aumentar a presença de mulheres, negros e trabalhadores no Parlamento e quais são os benefícios destas iniciativas para tornar a democracia brasileira mais democrática.

As aulas realizadas demonstraram a capacidade do *Jogo do Acesso* de operar como uma ferramenta provocadora da experiência da desigualdade política no Brasil. Mobiliza os estudantes e cria um ambiente de envolvimento com a temática da desigualdade política de acesso, que, de forma geral, possui diferentes níveis de interesse e de compreensão prévia dos estudantes. Ao apresentar um desafio factível, mas cuja dificuldade é desproporcional e injusta - dadas as características humanas e socioeconômicas do jogador/candidato - o *Jogo do Acesso* reproduz o problema e a falha da democracia brasileira em garantir o acesso de minorias ao poder político institucional. Isso potencializa a compreensão do problema prático e, do ponto de vista do educar para a democracia, em conexão com o debate prévio e posterior à experiência com o *Jogo do Acesso*, pode produzir interesse, responsabilidade e agência favorável à defesa e aprofundamento da democracia.

Conclusões

A desigualdade política de gênero, raça e classe é um tema presente no debate sobre a democracia brasileira. Nos últimos anos, esse problema está se tornando mais visível e chamado mais atenção, especialmente dos cidadãos mais jovens. Brasil, Ely e Costa (2023) analisaram as visões sobre a democracia em uma escola de ensino médio de Porto Alegre, Rio Grande do



Sul. A pesquisa revela que o aspecto da igualdade política é um tema relevante na conceituação dos estudantes sobre democracia, mas que existe falta de conhecimento sobre as instituições e o funcionamento dos sistemas democráticos.

O *Jogo do Acesso* reproduz a experiência da desigualdade política, ancorada nos dados da eleição para a Câmara de Deputados de 2022. Ele foi utilizado em contexto de exposição de artes visuais e em sala de aula do ensino superior. As pessoas que realizam a experiência de jogar o *Jogo do Acesso* são provocadas a visualizar a dificuldade que uma pessoa com características sub-representadas na política brasileira (mulheres, negros, pobres) enfrenta para eleger-se Deputada Federal. Também o contrário: como uma pessoa com características sobrerrepresentadas encara um caminho menos dificultoso.

A arte e o jogo proporcionam uma situação interessante para abordagem da realidade, capaz de dar visibilidade a problemas interrompendo a anestesia cotidiana diante do discurso ideológico, já que "Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador." (Huizinga, 2005, p. 11). Ainda com Huizinga, reconhecemos a dimensão de liberdade e o componente lúdico que separam o jogo da "vida real". A experiência poética contraideológica é possível justamente quando a obra se situa nesse entremeio, provocando o impulso necessário que causa a ruptura na compreensão.

Por fim, o *Jogo do Acesso* valoriza a participação e a presença política, no sentido de que a igualdade política, com a presença das minorias no Parlamento, apresenta-se como o objetivo. Essa é a proposta de experiência contraideológica desta obra-jogo: uma abertura que aponta para os problemas e desafios concretos da democracia, mas que valoriza a participação cidadã nas instituições democráticas.

Referências bibliográficas

BACHELARD, G. **A intuição do instante**. Campinas: Versus, 2007.

BRASIL, M. ELY, I. G. COSTA, A. B. Engagement, Deliberation and Information: How students think about democracy. **Educação em Revista**, v. 39, e40763. 2023. DOI: 10.1590/0102-469840763.

CHAIA, M. **Arte e Política**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2007.



DEWEY, J. **Democracia e Educação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

DORFLÈS, Gillo. **L'intervalle perdu**. Paris: Librairie des Méridiens, 1984.

FREIRE, P. **Educação como Prática da Liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

GOMES, C. H. SPERANDIO, D. G. Práticas Não Formais de aprendizagem em Geociências: Museu Virtual Geológico do Pampa. **Interfaces da Educação**, v. 13, n. 39, p.568-588. 2023.

HONNETH, A. Educação e esfera pública democrática: Um capítulo negligenciado da filosofia política. **Civitas**, v. 13, n. 3, p. 544-562. 2013. DOI: [10.15448/1984-7289.2013.3.16529](https://doi.org/10.15448/1984-7289.2013.3.16529)

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo 2010**. 2023. Disponível em: <<https://censo2010.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 23 de setembro de 2023.

MILLS, C. **The racial contract**. Ithaca: Cornell University, 1999.

OLIVEIRA, A. N. C. de. Desigualdades da política no Brasil: representação descritiva na eleição de 2014 para a Câmara dos Deputados. **Mediações**, vol. 20, n. 2, p. 235-261. 2015.

OLIVEIRA, A. N. C. de. E em seu nome será exercido: representação descritiva e desigualdade política de gênero e raça no Brasil. **Civitas**, vol. 21, n. 3, p. 489-500. 2021. DOI: 10.15448/1984-7289.2021.3.39559

PHILLIPS, A. **The politics of presence**. Oxford: Oxford University, 1998.

PITKIN, H. F. **The concept of representation**. Los Angeles: University of California, 1972.

POLIDORO, M. B. Exposição de net art. In: ZIMMER, Claudia; ZACARÃO, Daniele. (Org.). **Seção E**. 1ed.Itajaí: Des, 2022, p. 1-10.

POLIDORO, M. B.; OLIVEIRA, A. N. C. Provocar uma falha no aparelho: arte e contraideologia. **Flusser Studies**, v. 1, p. 1-9. 2023.

SANTOS, S. R. M. dos. FERREIRA, D. MANESCHY, P. Concepções críticas sobre tecnologias digitais de informação e comunicação e processos de ensinar e aprender: contribuições possíveis para as práticas pedagógicas. **Interfaces da Educação**, v. 11, n. 32, p. 735–763. 2020. DOI: 10.26514/inter.v11i32.4786.

SAVIANI, D. Democracia, educação e emancipação humana: desafios do atual momento brasileiro. **Psicol. Esc. Educ.**, vol. 21, n.3, p. 653–662. DOI: [10.1590/2175-353920170213000](https://doi.org/10.1590/2175-353920170213000).



TRIBUNAL SUPERIOR ELEITORAL. **Repositório de Dados Eleitorais**. 2023. Disponível: <http://www.tse.jus.br/eleicoes/estatisticas/repositorio-de-dados-eleitorais-1/repositorio-de-dados-eleitorais>>. Acesso em: 23 de setembro de 2023.

TEIXEIRA, M. B. M. MOTA-SANTOS, C. M. Mulheres na Política: Uma revisão sistemática. **Cadernos de Gênero e Diversidade**, v. 8, n. 2, p. 284–315. 2022. DOI: 10.9771/cgd.v8i2.42072.