



Jogos Democráticos



Jogos Democráticos

1. O Jogo Democrático

Os jogos democráticos são simulações em que os membros de uma seção representam determinado papel e, agindo de acordo com as regras do ambiente simulado, buscam obter o apoio dos demais para a sua proposta.

São chamados “jogos democráticos” porque permitem que, sob a forma de jogo, a maioria expresse sua vontade, mesmo quando não se trata de instituições ou atividades típicas da vida política.

Existem algumas dinâmicas que podem ser utilizadas como base para o desenvolvimento de jogos democráticos, elas estão resumidas no quadro a seguir:

Conteúdo	Forma como se apresentam as atividades propostas	Variável que determina a escolha
Está aberta a sessão! Uma reunião do Congresso em que cada Matilha/Patrolha representa a bancada de um partido político imaginário	Projetos de lei apresentados pelas bancadas e cuja aprovação se procura obter	A quantidade de votos obtida determina a aprovação e a ordem de prioridade dos projetos
Quem dá mais? Um leilão em que as Matilhas/Patrolhas, que receberam um pequeno capital, compram e vendem	Quadros e objetos de arte que vão a leilão	Os objetos recebem maior ou menor prioridade, em função da quantidade de dinheiro que se pagou por cada um deles
Julgamento simulado A seção converte-se em um tribunal de justiça	As ideias são submetidas a processo, e “advogados de defesa” e “promotores” argumentam a favor ou contra elas	Número de votos pelo qual os “jurados” - toda a seção - declaram uma ideia “inocente”
Dia de feira Os membros da seção contando com algum “dinheiro”, transformam-se em comerciantes e clientes de uma feira improvisada	As ideias de atividades convertem-se em produtos que podem ser comprados e vendidos	Os produtos mais vendidos
Campanha eleitoral É preciso eleger os membros de um determinado organismo da comunidade, e cada matilha/patrolha apresenta seus candidatos e faz sua campanha eleitoral	Cada ideia é um candidato que disputa os votos dos eleitores	A quantidade de votos obtida por cada candidato

2. O resultado do jogo democrático determina as atividades da seção

O jogo democrático em que a reunião da Roca de Conselho/Assembleia de Tropa se converte define as atividades que serão desenvolvidas durante o Ciclo de Programa, ordenadas prioritariamente segundo as preferências manifestadas pelos membros da seção. Os escotistas facilitam a dinâmica do jogo, assumindo tarefas de apoio que variam segundo o jogo escolhido. Em nenhum caso, eles devem interferir para favorecer esta ou aquela alternativa. Mesmo quando o resultado não constitua a melhor opção, é preciso respeitar a decisão tomada pelo órgão de participação/tomada de decisão, dentro dos limites de segurança necessários. Caso durante o processo de organização do calendário for necessário adiar ou acrescentar algumas atividades, esta definição irá exigir uma nova manifestação da Roca de Conselho/Assembleia de Tropa.

3. O resultado do jogo democrático deve ser respeitado

Qualquer que seja o jogo democrático utilizado - que pode ser algum dos que sugerimos ou outro inventado pela seção - o processo de seleção das atividades é, para os membros da alcateia/tropa, uma atividade a mais, tão atraente como qualquer outra e que faz parte da sequência de atividades desenvolvidas no calendário da seção. Os escotistas, devem ter em mente que este momento é a oportunidade que permite as crianças e jovens de maneira lúdica, expressar claramente o que desejam fazer, sem espaço para dúvidas e interpretações por parte dos adultos.

Progressivamente, na medida em que se desenvolvem os integrantes da alcateia/tropa perceberão o valor desta atividade compreendendo que este é um momento de organizar a gestão da seção.

Por isso é tão importante que os escotistas respeitem rigorosamente os resultados do jogo democrático. Se, por qualquer razão, na fase de organização das atividades, é necessário adiar ou acrescentar qualquer atividade, essa alteração deve ser negociada com a Roca de Conselho/Assembleia de Tropa. Somente assim, os integrantes das seções reconhecerão que sua opinião é valiosa e devidamente considerada pelos adultos.

E se, apesar da intervenção dos escotistas, fixando a ênfase, propondo atividades e estabelecendo limites razoáveis, a vontade da maioria da seção estiver equivocada e chegar a um resultado pouco produtivo, é preciso manter o respeito por sua determinação e realizar com o mesmo empenho as atividades escolhidas. Pois tal equívoco é parte do processo educativo e, caso corrigido, os membros da seção jamais terão a experiência de ter que arcar com as consequências de suas próprias decisões.