

Muito além do aprendizado cívico: a experiência do *Politizar* em Goiânia

Lucas Toshiaki Archangelo Okado¹

Daniel Antônio Cândido Lima²

Laís Forti Thomaz³

Resumo

Os programas de educação cívica têm sido implementados, principalmente nas democracias que surgiram a partir desse período, como instrumentos de promoção da cidadania. No Brasil, os estudos sobre a avaliação de impacto destas iniciativas têm focado na capacidade dos programas de educação cívica em promover seus objetivos, ou seja, desenvolver habilidades cívicas entre seus participantes. A partir de um estudo de caso conduzido no *Projeto Politizar*, buscou-se evidenciar a existência de outros efeitos, alheios aos objetivos. Os resultados encontrados evidenciam um potencial latente, ainda que limitado, em promover a renovação política e o diálogo entre as casas legislativas e a sociedade civil.

Palavras-chave: Educação Cívica; Participação Política; Renovação Política.

Introdução

Desde o final da terceira onda de redemocratização (HUNTINGTON, 1991), os programas de educação cívica têm sido implementados, principalmente nas democracias que surgiram a partir desse período, como instrumentos de promoção da cidadania (FINKEL, 2002). Tais projetos se caracterizam por serem mecanismos formais de tentativas de mudanças, valores e atitudes entre seus participantes, através de aulas, seminários, resoluções de situações-problemas

1 Doutor em Ciência Política pela Universidade Federal do Paraná. Professor adjunto do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Pará. E-mail: lucas.okado@gmail.com.

2 Graduando em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Goiás.

3 Doutora em Relação Internacionais pelo Programa Santiago Dantas (UNESP/UNICAMP/PUC-SP). Professora associada da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás.

ou simulações de ações políticas (FINKEL; ERNST, 2005). O principal objetivo de programas desta natureza é transmitir conhecimento político, desenvolver habilidades cívicas, indispensáveis para a efetivação da cidadania (ALMOND; VERBA, 1963; PUTNAM, 1993).

No Brasil, experiências de projetos desta natureza não são incomuns: desde meados dos anos 2000, programas como o *Parlamento Jovem Mineiro* (PJM), o *Parlamento Jovem Brasileiro*, a *Politeia*, dentre outros, são exemplos de programas de educação cívica. Em geral, tais ações são realizadas através de parcerias entre os poderes legislativos, estaduais e federal, e Universidades, como o PJM e a *Politeia*. Neste contexto se encontra o *Politizar*, programa de extensão realizado pela *Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás* e a *Assembleia Legislativa do Estado de Goiás* (ALEGO) na cidade de Goiânia, GO.

Os estudos sobre a avaliação de impacto destas iniciativas têm focado na capacidade dos programas de educação cívica em promover seus objetivos, ou seja, desenvolver habilidades cívicas entre seus participantes. Inspirados nos trabalhos de Steven Finkel (FINKEL, 2002; FINKEL; MUELLER, 1998), Fuks e seus colaboradores avaliaram a capacidade do PJM em promover mudanças nas crenças, atitudes e valores dos seus participantes (FUKS, 2011, 2014; GONÇALVEZ e colab., 2014; SAMPAIO; SIQUEIRA, 2013).

Apesar de concordarmos que a avaliação de programas de educação cívica tenha que, de fato, avaliar a sua atividade fim, defendemos a hipótese de que a condução de apenas este tipo de estudo não acessa todos os produtos que, indiretamente, ações desta natureza proporcionam. A partir de um estudo de caso sobre o *Projeto Politizar*, procura-se sua capacidade de ser um espaço de interlocução da ALEGO com a sociedade civil e em promover a renovação política no estado de Goiás.

Além desta introdução, este trabalho conta com outras 4 seções. A seguir é descrito brevemente o *Projeto Politizar*. Em seguida, apresenta-se uma discussão teórica sobre socialização política e programas de educação cívica. Logo após, serão descritos os procedimentos metodológicos e apresentados os resultados e discussões. O artigo se encerra com uma conclusão, resumizando os resultados encontrados e apresentando sugestões para a melhoria do projeto.

O Projeto Politizar

O *Projeto Politizar* é um programa de extensão desenvolvido pela *Faculdade de Ciências Sociais (FCS) da Universidade Federal de Goiás* (UFG) em parceria com a *Assembleia Legislativa do Estado de Goiás* (ALEGO) que tem como objetivo promover

a vivência do processo legislativo. Através de uma simulação parlamentar, que envolve desde a apresentação de projetos de leis, deliberação nas comissões da casa e votação em plenário, seus participantes têm a possibilidade de viver o dia a dia da ALEGO na perspectiva dos deputados e assessores. A primeira edição ocorreu em 2013, sendo retomado em 2017, e é realizado anualmente a partir de então, com a quinta edição prevista para 2022.

Ações como o *Politizar* são recorrentes desde o final dos anos setenta, a partir da terceira onda de democratização (SIQUEIRA, 2014) e adotam a premissa de que atitudes e valores democráticos podem ser ensinados (FINKEL, 2003). Sendo um tema transversal, existe uma vasta bibliografia em educação, psicologia e ciência política, apontando os limites e possibilidades daquilo que se convencionou denominar *civic learning* ou *civic engagement*.

A organização se dá em três etapas. A primeira fase consiste na seleção dos participantes, um total de 87, sendo 41 deputados estaduais, 41 assessores parlamentares e 5 jornalistas políticos. O público alvo consiste de jovens universitários, mas o *Politizar* seleciona todos aqueles que já concluíram o ensino médio. Os interessados preenchem um formulário eletrônico e são entrevistados pela coordenação do programa. São considerados o engajamento do participante, sua experiência pregressa, a capacidade de expressão e o compromisso em participar do projeto. Na fase das entrevistas é ponderado o percentual de homens e mulheres, bem como a população preta e parda do estado de Goiás, garantindo a representatividade de gênero, etnia e identificação partidária, indicado pelo participante durante a inscrição.

Os participantes são divididos em 5 partidos – direita, centro direita, centro, centro esquerda e esquerda – de acordo com a preferência indicada. O tamanho de cada bancada obedece, mais ou menos, a proporção de partidos com cadeira na ALEGO. A partir da seleção, passa-se para a segunda fase, que consiste em um treinamento sobre técnicas legislativas, ministradas pela procuradoria e assessoria temática da casa. A cada edição, o *Politizar* estabelece 3 temas, como saúde, educação ou meio ambiente que, durante a simulação, compõem as comissões temáticas. Ainda durante o treinamento, são ministradas palestras com especialistas nos assuntos escolhidos, com o objetivo de subsidiar os participantes na elaboração dos projetos de lei.

Concluído o treinamento, os simulandos têm um período de até 30 dias para a elaboração dos projetos de lei que serão discutidos e votados durante a simulação. Findado o prazo, as propostas submetidas recebem um parecer da procuradoria jurídica da casa e são devolvidas aos seus autores para os respectivos ajustes.

Encerrado este processo, passa-se para a simulação. Nesta etapa adota-se a metodologia de *role play*. Derivada dos jogos de RPG – *role play games* – esta é uma abordagem onde os participantes assumem uma função em um cenário específico, interagindo entre si sob os papéis designados (RUSSELL; SHEPHERD, 2010).

Mesmo sendo uma abordagem nova, estudos sobre os efeitos desta metodologia têm se mostrado promissores em promover o empoderamento de populações marginalizadas (LO, 2017), uma vez que 1) prioriza a mudança e não apenas a fixação do conteúdo adquirido, 2) revela o comportamento dos participantes em um contexto real, 3) evidência as influências externas e internas sobre o tema tratado e 4) apresentam um problema que demanda soluções reais (CHEN; MARTIN, 2015).

No caso específico do *Politizar* há a simulação do processo legislativo. O programa adota uma adaptação do próprio regimento interno da ALEGO como base para isso. Outro ponto relevante a se destacar é o envolvimento da Casa, na figura de seus funcionários: o nome dos participantes aparece no painel de votação do plenário, o mesmo empregado pelos deputados estaduais - os funcionários da ALEGO procuram se referir aos participantes de acordo com os papéis desempenhados por eles, e toda estrutura que a Assembleia disponibiliza para a mesa diretora, também o é, de forma simbólica, disponibilizado à mesa diretora do *Politizar*. Este envolvimento da ALEGO é fundamental na simulação, pois facilita a imersão dos participantes no processo de *role-play*.

No primeiro momento há a formação da mesa diretora da casa, tal como a primeira sessão de uma legislatura. Depois de eleita, passa-se à composição da Comissão de Constituição, Justiça e Redação, além de outras três comissões temáticas vinculadas aos temas escolhidos. As sessões ocorrem tal como na ALEGO: elas são conduzidas pela mesa diretora, auxiliada pelo cerimonial, há o pequeno expediente, os projetos são lidos, discutidos nas comissões temáticas, no plenário e, em seguida, são votados pelos deputados simulandos. Todos os projetos apresentados e votados no *Politizar* são armazenados pela assessoria temática da ALEGO em uma base de dados própria, disponibilizada para a livre consulta dos deputados estaduais de Goiás. Finalizada a simulação, há uma sessão solene de encerramento com a presença das autoridades da UFG e da ALEGO, onde os participantes recebem um certificado.

Educação Cívica, Renovação Política e Novas Institucionalidades

A avaliação realizada por Fuks e seus colaboradores (CASSALECCHI; GONÇALVES, 2013; FUKS; CASALECCHI, 2011; GONÇALVEZ e colab., 2014; SAMPAIO; SIQUEIRA, 2013) sobre o Parlamento Jovem Mineiro focou principalmente na sua atividade fim, ou seja, na capacidade deste projeto de promover mudanças nas crenças e atitudes de seus participantes. A partir das teorias sobre socialização política, principalmente aquelas que defendem o modelo aberto de socialização, ou seja, de que as crenças, valores e atitudes individuais podem receber influência de fatores para além do período de socialização primária (KINDER, 2006; OSBORNE e colab., 2011; SEARS; VALENTINO, 1997), Fuks (2014), analisou a capacidade do PJM de promover alterações em três dimensões: 1) Conhecimento Político, 2) Atitudes e 3) Motivação Política. Os resultados encontrados pelo autor apontam a existência de efeitos diretos, indiretos e tardios nestas dimensões. Outro ponto relevante no seu estudo é a relação entre a qualidade do programa, a motivação dos participantes e a intensidade das mudanças encontradas: alta motivação e alta qualidade produzem melhores resultados.

A importância desses trabalhos se dá principalmente na metodologia empregada para a avaliação de programas desta natureza. De forma inovadora para o contexto brasileiro, os estudos sobre o PJM adotam uma abordagem *quasi-experimental*, onde os participantes são atribuídos como grupo de tratamento e há a existência do grupo de controle. Foram realizados dois levantamentos, t0 e t1 em ambos os grupos e depois comparadas as diferenças tanto entre os tempos quanto entre os grupos de tratamento e controle, possibilitando o isolamento dos efeitos causais provocados pela participação neste programa (GONÇALVEZ e colab., 2014).

Apesar de fundamental para a avaliação de impacto de programas de educação cívica, este tipo de desenho de pesquisa, focado apenas na atividade fim, não capta os possíveis produtos entregues por estes projetos, uma vez que não estão relacionados com os objetivos principais. O principal argumento defendido aqui é que existem outros efeitos produzidos por programas desta natureza que a avaliação proposta por Fuks e seus colaboradores não permitem captar. Neste sentido, entende-se que projetos como o PJM e o *Politizar* têm muito mais a oferecer do que apenas o aprendizado cívico. Assim, a partir do estudo de caso do *Politizar*, procura-se identificar outras dimensões, como a sua capacidade de promover a renovação política e o diálogo entre a ALEGO e a sociedade civil.

Por renovação política entende-se como a mudança na composição das casas legislativas entre uma legislatura e outra (BARRETO, 2008). Assim a renovação estaria associada à taxa de novos postulantes que passam a ocupar as cadeiras dos parlamentos. Em seu estudo clássico sobre renovação partidária, Fleischer (1980) faz uma distinção dos novos postulantes entre “calouros”, os que nunca ocuparam cargos eletivos, e “novatos”, que não participavam da legislatura anterior. Na concepção deste autor, a renovação seria mais efetiva quando há um maior número de calouros do que de novatos.

Sem querer entrar nos meandros do debate conceitual de renovação política, adota-se neste artigo uma definição mais simplista e aliada aos objetivos deste estudo. Desta forma, entende-se renovação como a capacidade de incentivar lideranças jovens a perseguir uma carreira política. Há um problema conceitual nesta definição, uma vez que ela se confunde com o conceito de recrutamento partidário, que diz respeito à capacidade dos partidos políticos em recrutarem e formarem novas lideranças (PERES; MACHADO, 2017). No entanto, a renovação aqui adquire o que Fuks (2011) define como efeito indireto dos programas de educação cívica na socialização política dos jovens: a vivência da experiência parlamentar aumentaria o interesse em política e a motivação dos simulandos em participar, crescendo significativamente o engajamento em ações políticas. Logo, a renovação política seria consequência do interesse e da motivação política, produto da vivência da experiência parlamentar na simulação.

A segunda dimensão estaria relacionada à capacidade dos programas desta natureza em promover um diálogo entre a sociedade civil e as casas legislativas. Não existe na literatura uma análise específica sobre este assunto. Entretanto, há uma vasta bibliografia sobre participação, representação e inovações institucionais no Brasil (GURZA LAVALLE e colab., 2006; LÜCHMANN, 2007; SANTOS; AVRITZER, 2003; VERA, 2011). Tais inovações se configurariam como espaços institucionais deliberativos e abertos à sociedade para propor ou debater a implementação de políticas públicas. O exemplo mais notório destas inovações é a experiência dos orçamentos participativos, implementados nas prefeituras governadas pelo Partido dos Trabalhadores no final dos anos noventa do século XX.

Há, no entanto, diferenças substanciais entre o papel de representante desempenhado no contexto de uma simulação e a participação e representação oriunda dos conselhos, conferências e orçamentos participativos. Há de se reconhecer que estes últimos são políticas públicas pensadas para aumentar a ingerência da sociedade na governança e, conseqüentemente, o *accountability* dos representantes eleitos. Já os programas de educação cívica nunca tiveram esta

pretensão, ao contrário, são ações que visam construir a cidadania democrática. Há uma grande diferença entre as inovações democráticas e o *Politizar*, tanto em relação as suas finalidades quanto ao desenho institucional que ambos adquirem. O que aproximaria estes dois instrumentos tão díspares seria justamente a capacidade de ambos em vocalizar demandas da população para o poder público.

Procura-se desta forma identificar no *Politizar* a existência, ou não, destas duas dimensões, renovação política e capacidade de interlocução da ALEGO com a sociedade, como um subproduto de programas desta natureza. A principal hipótese a ser corroborada é a de que estas duas dimensões são latentes ao programa como potencial a ser explorado, mas que depende de fatores externos ao desenho do *Politizar*.

Metodologia

Com o intuito de testar a hipótese acima descrita optou-se pela condução de um estudo de caso exploratório no *Projeto Politizar*. A adoção de tal abordagem se justifica por se tratar de fenômeno recente, não documentado ainda pela literatura (RAGIN, 2007). De acordo com Cervi (2017), fenômenos não conhecidos não são passíveis de mensuração, logo a adoção de uma abordagem exploratória é necessária devido a este caráter de novidade na literatura.

Para verificar a presença da capacidade de renovação política que o projeto pode proporcionar, foram analisadas as estatísticas eleitorais disponibilizadas pelo *Tribunal Superior Eleitoral* referentes às eleições conduzidas no estado de Goiás entre 2014 e 2020. A partir destes dados disponibilizados pelo TSE, foram identificados os candidatos que participaram de alguma edição do *Politizar*.

Já a dimensão de interlocução da ALEGO com a sociedade foi mensurada pela quantidade de projetos de lei apresentados no *Politizar* que acabaram virando projetos de lei reais na casa. Para tal, acessou-se a base de projetos do *Politizar* e o sistema de informação da ALEGO, procurando identificar se houve leis discutidas no âmbito do projeto e que foram apresentadas pelos deputados estaduais de Goiás. A próxima seção apresenta os dados coletados e a discussão sobre suas implicações a partir das duas dimensões descritas anteriormente.

Resultados e Discussões

Desde seu início em 2013, o *Projeto Politizar* atendeu 435 jovens em suas 5 edições. Deste total, 28 participantes apresentaram candidaturas nas eleições municipais ou estaduais, o que representa 6,5% do total de atendidos pelo projeto.

Comparando com o total de candidaturas jovens nas eleições de 2020 e a projeção da população (20 a 29 anos) para 2020, houve 2.267 candidaturas ante a uma população estimada em 1.189.383⁴, que representa uma proporção de menos de 0,2% dos jovens goianos candidatos. A Tabela 1 apresenta a quantidade de candidatos que passaram pelo *Politizar* por eleição, bem como o papel desempenhado pelos candidatos durante a simulação.

Tabela 1 – Candidaturas de Ex-Participantes por Papel Desempenhado na Simulação

Edição	Deputados Candidatos	Assessores Candidatos	Total
2013	2	0	2
2017	8	1	9
2018	5	0	5
2019	2	1	3
2020	4	5	9
Total			28

Fonte: <https://politizar.ufg.br/> e Estatísticas Eleitorais do TSE.

Com exceção da edição de 2020, a maioria dos ex-participantes do *Politizar* que se candidataram desempenhou o papel de deputado durante a simulação. Destaca-se neste grupo o vereador Lucas Kitão, eleito pelo PSL em 2016 e reeleito em 2020 para a *Câmara Municipal de Goiânia*. Um outro participante que merece destaque é a vereadora Ynaê do município de Pirenópolis, participante em 2020 e eleita no mesmo ano. O caso dela é interessante porque levanta dúvidas sobre a causalidade do efeito do *Politizar* e sua capacidade de promover renovação política.

Devido à pandemia de Covid-19, a edição de 2020 não foi realizada presencialmente. Neste ano foi oferecido apenas o treinamento que antecede a simulação. Este fato leva a indagar se os participantes se inscrevem para participar do projeto por conta de uma motivação anterior para perseguir uma carreira política ou se justamente apresentam sua candidatura pelo interesse gerado na participação do projeto. Neste sentido, o projeto tende a selecionar como seus participantes jovens já engajados ou com alto interesse em política, já que a participação política pregressa é um ponto avaliado durante as entrevistas com os inscritos.

Passando agora para a segunda dimensão, a Tabela 2 apresenta os projetos de lei discutidos no *Politizar* por edição e a quantidade dos apresentados pelos

4 Fonte: Instituto Mauro Borges.

deputados estaduais de Goiás na ALEGO. Ao todo, 129 projetos foram elaborados pelos simulandos durante as 5 edições do *Politizar*. Deste total, apenas 5 foram reapresentados na ALEGO pelos deputados estaduais, o que representa uma taxa de pouco menos de 4% do total de projetos. Neste sentido destaca-se a edição de 2018, dado que apenas os projetos desta edição foram reapresentados na ALEGO.

Tabela 2 – Projetos de Leis Apresentados no Politizar e na Alego por Edição

Edição	Nº de PL apresentados durante a Simulação	Nº de PL reapresentados na ALEGO
2013	31	0
2017	30	0
2018	24	5
2019	22	0
2020	22	0

Fonte: <https://politizar.ufg.br/> e ALEGO.

A concentração dos PLs em uma única edição aponta que outros fatores, externos ao *Politizar*, poderiam influenciar a capacidade de interlocução com a ALEGO. Tais fatores podem ser desde a capacidade dos próprios simulandos em apresentar seus projetos de lei para os deputados estaduais, até a predisposição destes em recepcioná-los para a apreciação da ALEGO. Os dados analisados, infelizmente, não permitem inferir quais fatores influenciam e como isto de fato ocorre.

O Quadro 1 demonstra os projetos discutidos na ALEGO, os proponentes, a edição e a situação de cada um deste 5 PLs.

Quadro 1 – Situação dos PL do Projeto Politizar Apresentados na ALEGO

Assunto	Autor	Situação do PL
Tablets para alunos com baixa visão da rede pública estadual.	Karlos Cabral (PDT)	Veto Integral não Apreciado
Semana Estadual da Cultura Hip-Hop.	Karlos Cabral (PDT)	Sancionado
Obrigatoriedade do fornecimento de alimentos alternativos para estudantes com intolerância ou alergia a alimentos.	Karlos Cabral (PDT)	Sancionado
Cobrança, a título de compensação financeira, pelo uso de equipamento de monitoração eletrônica por acusado, preso ou condenado no âmbito do Estado de Goiás.	SSP-GO	Sancionado
Cria e denomina a delegacia estadual de repressão de combate ao racismo e dá outras providências.	Delegado-Geral da Polícia Civil	Sancionado

Fonte: <https://politizar.ufg.br/> e ALEGO.

Como pode-se observar, apenas 1 deputado foi responsável por mais da metade dos PLs reapresentados na ALEGO. Isso pode sugerir que a capacidade de interlocução gerada pelo *Politizar* depende da predisposição dos deputados estaduais em adotar tais projetos. Por outro lado, dois PLs discutidos durante a edição de 2018 acabaram sendo reapresentados pelo próprio executivo. Sem entrar no mérito de tais projetos, este fato pode indicar que os PLs discutidos no *Politizar* podem ocupar um espaço na agenda pública do estado de Goiás.

Conclusão

Parte dos programas de educação cívica no Brasil têm sido avaliados pela sua capacidade de promover seus objetivos, ou seja, a construção de valores democráticos e uma cidadania participativa. Ainda que este tipo de avaliação de impacto seja fundamental para verificar a qualidade deste tipo de iniciativa, ela se mostra insuficiente para acessar todas as potencialidades que a educação cívica pode proporcionar, principalmente as iniciativas conduzidas no âmbito das casas legislativas do Brasil.

Neste sentido, procurou-se acrescentar duas outras dimensões avaliativas, alheias aos objetivos principais de cada projeto: a capacidade de renovação política e a interlocução produzida por programas desta natureza entre o poder legislativo e a sociedade civil. Os resultados descritos acima, no entanto, demonstram que estas dimensões estão presentes, ainda que limitadas.

Longe de se propor esgotar o assunto, este artigo procurou demonstrar dimensões latentes existentes nos programas de educação cívica conduzidos pelas casas legislativas a partir do estudo de caso do *Projeto Politizar* realizado na *Assembleia Legislativa do Estado de Goiás*. Dados apresentados anteriormente apontam a existência de um potencial de iniciativas semelhantes ao *Politizar* e que podem ser melhor exploradas pelos programas de educação cívica.

Referências Bibliográficas

ALMOND, GABRIEL; VERBA, SIDNEY. **The Civic Culture: political attitudes and democracy in five nations**. New York: [s.n.], 1963.

BARRETO, ALVARO. Reeleição parlamentar: reflexões metodológicas e análise do caso da Câmara de Vereadores de Pelotas (1976-2004). **Opinião Pública**, v. 14, n. 1, p. 123-148, Jun 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-62762008000100005&lng=pt&tlng=pt>.

CASSALECCHI, GABRIEL ÁVILA; GONÇALVES, GUILHERME QUARESMA. O impacto do Parlamento Jovem sobre a confiança dos jovens mineiros. **Cadernos da Escola do Legislativo**, v. 15, n. 24, p. 71-103, 2013.

CERVI, EMERSON URIZZI. **Manual de Métodos Quantitativos para Iniciantes em Ciência Política** - Volume 1. Curitiba: CPOP-UFPR, 2017.

CHEN, JOSEPH C.; MARTIN, AKILAH R. Role-Play Simulations as a Transformative Methodology in Environmental Education. *Journal of Transformative Education*, v. 13, n. 1, p. 85-102, 26 Jan 2015. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1541344614560196>>.

FINKEL, STEVEN E. Can Democracy Be Taught? *Journal of Democracy*, v. 14, n. 4, p. 137-151, 2003. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/content/crossref/journals/journal_of_democracy/v014/14.4finkel.html>.

FINKEL, STEVEN E. Civic Education and the Mobilization of Political Participation in Developing Democracies. **The Journal of Politics**, v. 64, n. 4, p. 994-1020, 2002.

FINKEL, STEVEN E; ERNST, HOWARD R. Civic Education in Post-Apartheid South Africa: Alternative Paths to the Development of Political Knowledge and Democratic Values. *Political Psychology*, v. 26, n. 3, p. 333-364, Jun 2005.

FINKEL, STEVEN E; MUELLER, EDWARD. Rational Choice and the Dynamics of Collective Political Action: Evaluating Alternative Models with Panel Data. **American Political Science Review**, v. 92, n. 1, p. 37-49, 1998.

FLEISCHER, DAVID V. Renovação política-Brasil 1978: eleições parlamentares sob a égide do “pacote de abril”. **Revista de Ciência Política**, v. 23, n. 2, 1980.

FUKS, MÁRIO. Efeitos diretos, indiretos e tardios: trajetórias da transmissão intergeracional da participação política. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, n. 83, p. 145-178, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-64452011000200006&lng=pt&tlng=pt>.

FUKS, MÁRIO. Explicando os efeitos de programas de socialização política: a experiência do Parlamento Jovem no Brasil. **Opinião Pública**, v. 20, n. 3, p. 425-449, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-62762014000300425&lng=pt&tlng=pt>.

FUKS, MÁRIO; CASALECCHI, GABRIEL ÁVILA. **Confiança e informação política: as bases cognitivas da mudança atitudinal dos participantes do Parlamento Jovem mineiro**. Caxambu: [s.n.], 2011.

- GONÇALVEZ, GUILHERME QUARESMA; CASALECCHI, GABRIEL ÁVILA; FUKS, MÁRIO. O impacto do Parlamento Jovem sobre a confiança dos jovens mineiros, 2008. In: AMARAL, E. F. DE L.; GONÇALVES, G. Q.; FAUSTINO, S. H. R. (Org.). **Aplicações de técnicas avançadas de avaliação de políticas públicas**. Belo Horizonte: Fino Traço Editora, 2014. p. 433-462.
- GURZA LAVALLE, ADRIÁN; HOUTZAGER, PETER P.; CASTELLO, GRAZIELA. Democracia, pluralização da representação e sociedade civil. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, n. 67, p. 49-103, 2006.
- HUNTINGTON, SAMUEL P. *The Third Wave: Democratization in the Late Twentieth Century*. **Norman**: Oklahoma University Press, 1991.
- KINDER, D. R. Politics and the Life Cycle. **Science**, v. 312, n. 5782, p. 1905-1908, 30 Jun 2006.
- LO, JANE C. Adolescents Developing Civic Identities: Sociocultural Perspectives on Simulations and Role-Play in a Civic Classroom. **Theory & Research in Social Education**, v. 45, n. 2, p. 189-217, 3 Abr 2017. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00933104.2016.1220877>>.
- LÜCHMANN, LIGIA HELENA HAHN. A representação no interior das experiências de participação. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, n. 1987, p. 139-170, 2007.
- OSBORNE, DANNY; SEARS, DAVID O; VALENTINO, NICHOLAS A. The end of the solidly democratic south: The impressionable-years hypothesis. **Political Psychology**, v. 32, n. 1, p. 81-108, 2011.
- PERES, PAULO; MACHADO, AMANDA. Uma tipologia do recrutamento partidário. **Opinião Pública**, v. 23, n. 1, p. 126-167, Abr 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-62762017000100126&lng=pt&tlng=pt>.
- PUTNAM, ROBERT DAVID. **Making Democracy Work**. Princeton: Princeton University Press, 1993.
- RAGIN, CHARLES C. **La Construcción de la Investigación Social: Introducción a los Métodos y a su Diversidad**. Bogotá: Siglo del Hombre Editores, 2007.
- RUSSELL, CAROL; SHEPHERD, JOHN. Online role-play environments for higher education. **British Journal of Educational Technology**, v. 41, n. 6, p. 992-1002, Nov 2010. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-8535.2009.01048.x>>.

- SAMPAIO, THIAGO; SIQUEIRA, MARINA. Impacto da educação cívica sobre o conhecimento político: a experiência do programa Parlamento Jovem de Minas Gerais. **Opinião Pública**, v. 19, n. 2, p. 380-402, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-62762013000200006&lng=pt&tlng=pt>.
- SANTOS, BOAVENTURA DE SOUSA; AVRITZER, LEONARDO. Introdução: para ampliar o cânone democrático. **Democratizar a Democracia: os Caminhos da Democracia Participativa**, p. 1-53, 2003.
- SEARS, DAVID O; VALENTINO, NICHOLAS A. Politics Matters: Political Events as Catalysts for Preadult Socialization. **American Political Science Review**, v. 91, n. 1, p. 45-65, 1997.
- SIQUEIRA, MARIANA RODRIGUES. **Mudanças de Atitudes Políticas de Jovens no Contexto de Projetos de Educação Cívica: A Experiência do Parlamento Jovem Mineiro**. 2014, Brasília: [s.n.], 2014.
- VERA, ERNESTO ISUNZA. **A trama da crítica democrática: da participação à representação e à accountability**. p. 353-364, 2011.