

O JOGO DA NECROPOLÍTICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE SOCIOLOGIA

DANIELLE LOPES¹; GIOVANNA LUZ²; ANNA MARIA WARNK³;
MARCOS SPOLLE⁴:

¹*Universidade Federal de Pelotas – danielleschiavon@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas –giovanaluzdias@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas -ana227@bol.com.br*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – marcus.spolle@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho relata a experiência de aplicação de um jogo pedagógico desenvolvido para ensinar o conceito de necropolítica, conforme formulado por Achille Mbembe(2016), em uma turma de estágio de sociologia. A atividade foi realizada com discentes do primeiro ano do ensino médio, na escola Nossa Senhora de Lourdes, com o objetivo de facilitar a compreensão de como o Estado exerce controle sobre a vida e a morte, em contextos de marginalização racial. O jogo, baseado no filme A gente se vê ontem (2019), consistiu em três rodadas de cartas com ações e riscos, simulando situações nas quais as escolhas dos jogadores as levavam invariavelmente a desfechos violentos, ilustrando a lógica necropolítica em que o Estado usa de poder para determinar quem pode viver e quem deve morrer. O autor parte do conceito de Biopoder de Michel Foucault(1999): o direito soberano sobre a vida e a morte. Essa teoria estuda como a violência, a morte e o direito sobre a vida se relacionam nos sistemas de poder, mostrando como o Estado exerce o controle da vida, principalmente em sociedades marginalizadas, ao determinar quem merece receber proteção e quem tem essa proteção negligenciada.

Mbembe(2016)estudou as formas que a Necropolítica se manifesta, trazendo como exemplo uma abordagem policial que é mais severa quando aplicada em pessoas negras. Ao direito que o policial supostamente tem de matar uma pessoa negra em sua abordagem, o autor chama de Necropoder: é o direito de eliminar um elemento que “ameaça” a sociedade. Outro exemplo é quando temos atendimentos precários em postos de saúde ou nos serviços de saneamento básico, tornando essas políticas públicas ineficazes. Tendo em vista que o público-alvo são pessoas periféricas, e em sua maioria, negras, o autor explica que é a Necropolítica a razão da precariedade desses serviços, gerando assim, as desigualdades sociais.

E quem são os alvos da Necropolítica? São corpos negros atravessados pelo racismo. Pois para o autor é o racismo que regula a morte. Para a Necropolítica, alguns corpos são considerados “matáveis”, pois se forem eliminados será “bom” para população. Então é exatamente nessa questão que o autor irá se concentrar, em demonstrar que existe racismo ao determinar que corpos negros são considerados marginalizados e, portanto, sua morte são mera consequência de um modo de vida “supostamente” marginalizado.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

Esse trabalho é fruto de um projeto de ensino sobre transposição didática, criado para os alunos da licenciatura do curso de ciências sociais da Universidade Federal de Pelotas, com o objetivo de criar materiais didáticos para serem utilizados no estágio de regência. O projeto utilizou-se da metodologia de transposição didática (CHEVALLARD, 1985), que traduz a linguagem acadêmica para uma linguagem didática para o aluno do ensino médio.

O trabalho foi dividido em dois encontros. No primeiro encontro foi proposto um jogo de cartas com três rodadas em que a turma foi dividida em dois grupos. Cada grupo recebeu uma carta conceito sobre o que é a necropolítica e três cartas de ações. Em seguida foi contextualizado o filme "A gente se vê ontem" (2019), onde C. J. e Sebastian são dois melhores amigos e cientistas amadores que criaram uma máquina do tempo para feira de ciências da escola, o objetivo dos jovens era subir na vida através da ciência para ter condição de vida melhores para si e suas famílias.

Após isso se iniciou a primeira rodada. Colocando a cena 1 para os alunos assistir, trechos que foram retirados do filme, que mostra que CJ e Sebastian conseguiram viajar no tempo. Daí entra a pergunta disparadora: CJ descobre que pode voltar no tempo. Como usar esse poder? Então o aluno teve que escolher uma carta ação, porém o que os alunos não sabiam era que cada carta ação levava a um risco: 1) Evitar uma abordagem policial injusta (risco: seria se for muito cedo no passado cria um paradoxo perigoso), 2) advertir a vítima do perigo (risco: a vítima pode não acreditar e continuar no mesmo lugar) e 3) divulgar o risco nas redes sociais (risco: o governo pode censurar e deslegitimar o aviso). Portanto todas as ações escolhidas levavam a um risco e apesar de os grupos escolherem ações diferentes todas levavam a segunda cena, que mostra a primeira morte de um jovem negro que foi baleado pela polícia após tentar pegar seu celular no bolso da calça.

Nesse momento iniciou-se a segunda rodada em que os alunos tiveram de escolher uma das ações: 1) voltar no tempo para evitar a morte (risco: outro jovem pode morrer no lugar); 2) Organizar um protesto (risco: o governo pode aumentar a repressão); 3) juntar as provas para processar os responsáveis (risco: o sistema judiciário pode ignorar o caso). De novo qualquer escolha levaria a outra morte, portanto os grupos tiveram que assistir a terceira cena que relata a outra morte ocorrendo e um ciclo de violência e repressão se repetindo.

A terceira rodada do jogo começou e os alunos se questionaram sobre a lógica de sempre ocorrer uma nova morte. Então foram dadas três novas cartas de ação: 1) Liderar uma manifestação pacífica (risco: a polícia pode prender os organizadores); 2) transmitir a repressão ao vivo (risco: o governo pode manipular as narrativas e criminalizar os manifestantes) e 3) convocar apoio de outras comunidades (risco: pode desencadear mais violência estatal). Essa rodada terminou com a última cena, mais uma morte. A partir daí os alunos indagaram do porquê não "vencer" o jogo e ficar nesse ciclo de mortes, mesmo com escolhas diferentes. Nesse momento o primeiro encontro terminou cheio de curiosidades.

E no segundo encontro foi entregue um texto sobre o conceito de necropolítica, onde todas as dúvidas que ficaram do primeiro encontro foram conversadas, ligando cada uma das ações que eles haviam escolhido com o conceito de necropolítica. E para finalizar foi entregue para os alunos cartas de

uma quarta rodada com a pergunta disparadora: Quais atitudes e mudanças serão necessárias para interromper esse ciclo da morte?

Essas cartas continham as seguintes ações: 1) voltar no tempo mais uma vez?; 2) criar estratégias políticas de longo prazo? ou 3) Organizar uma fuga da comunidade?. Essas cartas não tinham riscos e sim perguntas abrindo assim o espaço para os grupos apresentarem qual ação que escolheram e o porquê que escolheram tal ação.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta da atividade pedagógica foi bem sucedida, garantindo, portanto a fixação do conceito de necropolítica é uma teoria que estuda como a violência, a morte e o direito sobre a vida se relacionam nos sistemas de poder, mostrando como o Estado exerce o controle da vida, principalmente em sociedades marginalizadas, ao determinarem quem merece receber proteção e quem tem essa proteção negligenciada. Essa dinâmica terminou com uma discussão sobre o que mais os impactou e como este conceito se relaciona com a realidade em que vivemos. Essa dinâmica foi realizada para os alunos entenderem que se mudanças mais profundas nas estruturas da nossa sociedade não acontecerem, o problema não é solucionado. Não importava quais ações eles escolhessem uma nova morte era gerada. Portanto o objetivo deste jogo era os alunos ter a percepção de que se o ciclo de violência e repressão não for mudado, a lógica da necropolítica continuará.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRISTOL, Stefon (Dir.). A gente se vê ontem (See You Yesterday). Produção de Spike Lee. Netflix, 2019.

CHEVALLARD, Yves. Sobre a teoria da transposição didática: algumas considerações introdutórias. *Revista de Educação, Ciências e Matemática*, v. 3, n. 2, p. 1-14, mai./ago. 2013.

MBEMBE, Achille. Necropolítica. Arte & ensaios | Revista do PPGAV/EBA/UFRJ, n. 32, dezembro 2016.

SPOLLE, Marcus Vinícius; ZORZI, Analisa. Transposição didática de Sociologia: uma experiência com os alunos de Ciências Sociais da Universidade Federal de Pelotas. In: MONTEIRO, Solange Aparecida de Souza (Org.). As Ciências Humanas e a Produção Criativa Humana. Ponta Grossa: Atena Editora, 2019. p. 170-180. DOI: 10.22533/at.ed.08119290315

UFRGS. Educação em movimento(s): metodologias ativas para pensar conflitos sociais