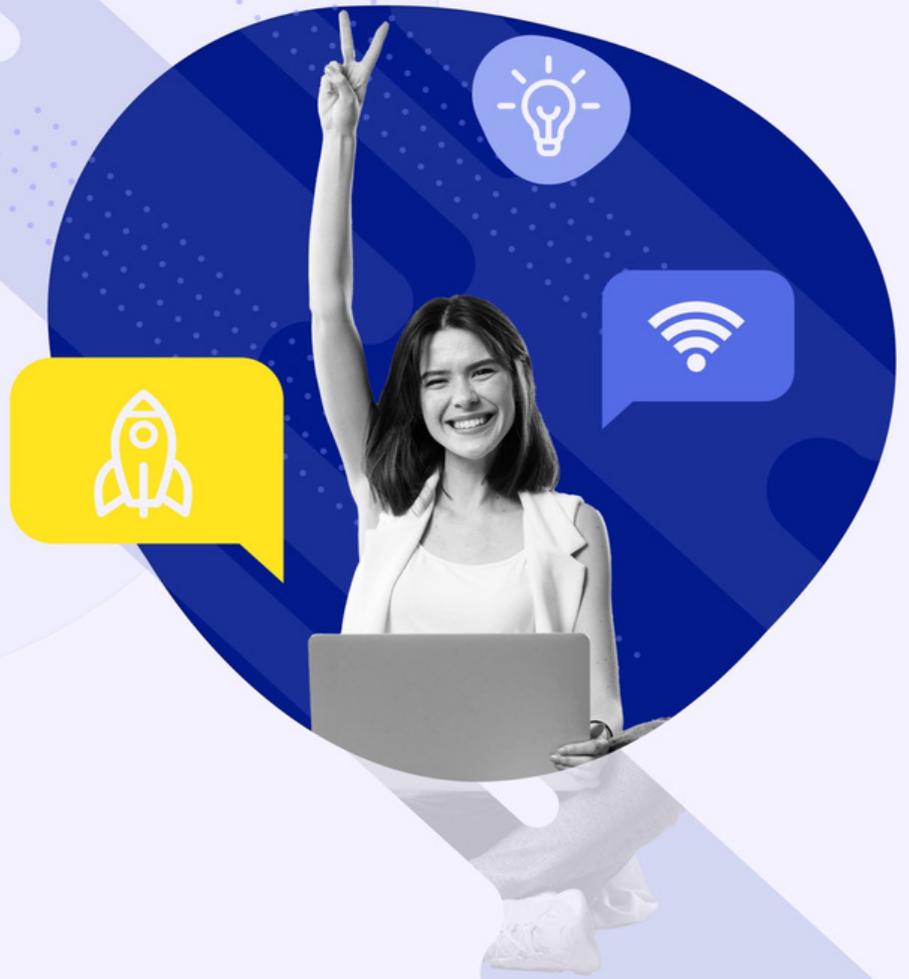




Co-funded by  
the European Union



## Learning about the European policy for youth participation

Project Number: 2022-1-ES02-KA220-YOU-000086217



[www.gameufying.eplusproject.eu](http://www.gameufying.eplusproject.eu)



**CEIPES**



**aspaym**  
castilla y león



## **1. Introdução → 3**

[1.1 Sobre o projeto → 3](#)

[2.1 Metodologia de Gamificação e Role-Play → 4](#)

[2.1.1 Diferenças entre o role-play e seu papel nas salas de aula → 6](#)

[2.1.2 Exemplos de role-play na União Europeia → 6](#)

## **2. Modelo de cidadania ativa juvenil da União Europeia → 8**

[2.1 O que é MEU? Uma explicação do role-play europeu → 8](#)

[2.2 Funções envolvidas → 9](#)

[2.3 O processo legislativo ordinário → 11](#)

[2.4 Cenário MEU: configurações plenárias → 12](#)

[2.5 Objetivos: competências envolvidas e treinadas pelos participantes e benefícios → 13](#)

## **3. Simulação de GameEUfying → 14**

[3.1 Simulação de GameEUfying → 15](#)

[3.1.1 Identificação do alvo → 15](#)

[3.1.2 Definição da atividade → 15](#)

[3.1.3 Distribuição das funções → 16](#)

[3.1.4 Seleção dos temas → 17](#)

[3.1.5 Preparar materiais e participantes → 18](#)

[3.2 O processo de simulação → 19](#)

[3.2.1 Fase de Avaliação → 20](#)

[3.2.2 Dicas finais: funções específicas → 20](#)

## **4. Bibliografia → 22**

## **5. Anexo → 23**

[5.1 Anexo 1 → 23](#)

[5.2 Anexo 2 → 24](#)

[5.3 Anexo 3 → 25](#)

[5.4 Anexo 4 → 26](#)

[5.5 Anexo 5 → 29](#)

[5.6 Anexo 6 → 30](#)

# Introdução

## SOBRE O PROJETO

A gamificação representa uma estratégia educacional que aproveita todo o potencial dos jogos para melhorar os resultados educacionais. O principal objetivo desta abordagem é aumentar o envolvimento dos alunos e, como resultado, atingir os objetivos educacionais definidos (UNIR, 2020).

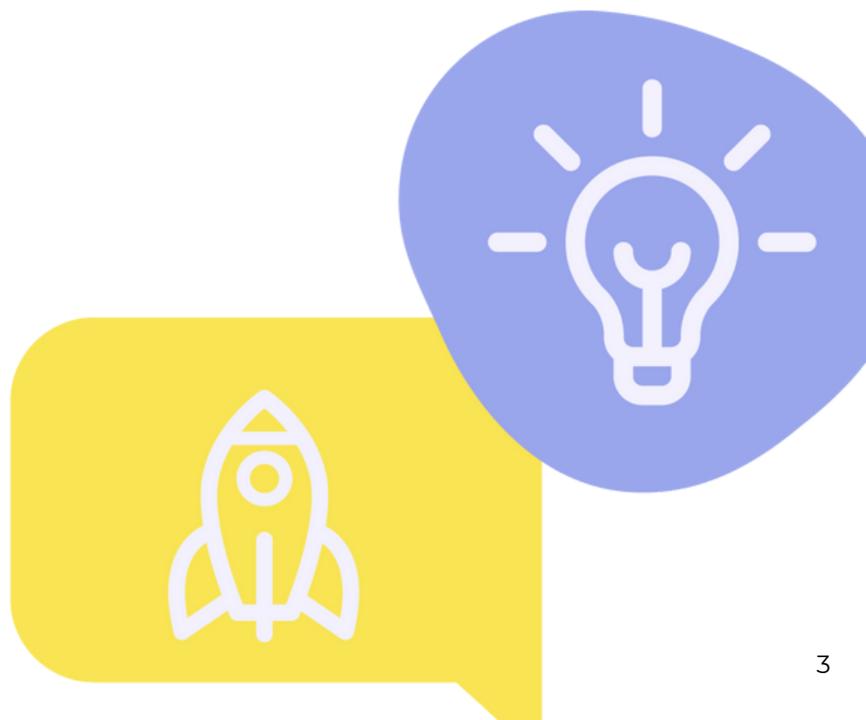
O projeto GameEUfying nasceu para apoiar este objetivo. É um projeto Erasmus+ KA2 de quatro associações diferentes de Espanha, Portugal e Itália: Consejo de la Juventud de Castilla y León, ASPAYM Castilla y León, Rosto Solidário e CEIPES. Os resultados do projeto incluem quatro jogos, incluindo puzzles e tabuleiros e também uma atividade de role-play.

Este manual, complementar ao manual interativo também resultante deste projeto, mostra diferentes dinâmicas para implementar a gamificação no contexto dos assuntos europeus nas nossas salas de aula e grupos focais. Graças a isto, podem ser observadas mudanças substanciais nos participantes destas atividades e nos facilitadores que tomam a iniciativa de implementá-las.

O principal objetivo é que o maior número possível de pessoas possa beneficiar da implementação desta nova metodologia de trabalho. Desta forma, os jovens terão uma compreensão mais ampla do seu ambiente e estarão mais bem equipados para tomar decisões. Isto é especialmente importante para aqueles com menos oportunidades, que são o foco principal dos parceiros.

Num contexto global cada vez mais interligado, compreender os desafios e processos que caracterizam a União Europeia torna-se um elemento crucial na formação de cidadãos informados e engajados. Esta fase do projeto adota a filosofia de aprendizagem experiencial, utilizando a dramatização como uma abordagem única para permitir aos jovens explorar, compreender e participar ativamente nas questões que moldam o futuro da Europa.

Esta nova edição abordará tudo o que está relacionado com a gamificação e a sua implementação nas questões europeias, desta vez realizada na primeira pessoa através da metodologia role-play, que é explicada na secção seguinte.





# Metodologia de

# gamificação e role-play

O role-play é uma metodologia educativa dinâmica que oferece aos jovens uma oportunidade única de imersão em diversos cenários, mesmo no complexo mundo dos assuntos europeus, como propõe o projeto GamEUfying.

O role-play pode ser encontrado na sociedade, como observa o autor Alfredo Blouso: na década de 1960, nos Estados Unidos, um novo conceito de jogo começou a se desenvolver, onde os participantes desempenhavam o papel de diferentes personagens. Particularmente a ascensão desta modalidade de jogo foi intensificada uma década depois, durante a década de 1970, pelo popular Dungeons & Dragons. Neste jogo, cada jogador interpreta um personagem fictício definido por características particulares, utilizando diálogos falados pelo personagem, agindo e pensando como se estivesse assumindo as responsabilidades do jogo na vida real.

Basicamente, o role-play tenta simular situações da vida real através da aplicação de uma metodologia prática que acompanha as explicações anteriores dadas sobre um tema e envolve um exercício de implementação e reflexão sobre o mesmo (Management Journal, 2015).



Embora se possa intuir que a base do role-play é a empatia para com um personagem para adquirir ou imitar as suas qualidades e tarefas, podemos estabelecer algumas vantagens importantes para compreender a função do role-playing:

- Promove um ambiente de interesse e estudo centrado na discussão de um problema. É uma técnica motivadora e participativa que utiliza o diálogo ou a discussão posterior, especialmente quando o grupo está envolvido no que está a ser representado (Blousson, n.d.).
- Melhora o desenvolvimento da linguagem ao permitir a aprendizagem de novas palavras, conceitos e outros elementos linguísticos, tanto específicos de um domínio como gerais, através da partilha de opiniões e da escuta dos outros, fortalecendo vínculos e melhorando a comunicação e expressão perante os outros (APPF, 2023).
- É uma abordagem ideal para cultivar o trabalho em equipa, a tomada de decisões, a criatividade e as habilidades interdisciplinares de resolução de problemas no funcionamento do grupo (APPF, 2023).

Ainda assim, há que ter em conta que esta metodologia deve ser acompanhada de uma aprendizagem contínua, pois o role-play não pode ser um método de ensino por si só. É uma metodologia que coloca os participantes como protagonistas, por isso o seu nível de exposição é muito elevado e se os conteúdos não forem bem trabalhados e as tarefas não forem estabelecidas desde o início, pode perder a sua eficácia.

Em algumas situações, existe o risco de desviar os objetivos de aprendizagem, concentrando-se em tópicos que não são realmente fundamentais. É crucial lembrar que a dramatização não procura simplesmente entreter os participantes, mas sim desenvolver competências de uma forma divertida e dinâmica (Blousson, n.d.).

Portanto, é conveniente manter uma certa ordem ao implementar uma metodologia de role-play:

1. Identifique um tema específico, trabalhe os conteúdos e prepare os papéis de acordo com os participantes que tenha.
2. Desenvolva um cenário particular, tendo em conta a localização, espaço, regras e quaisquer outras informações relevantes.
3. As regras definirão os horários e a duração de cada intervenção e permitirão que os participantes se sintam seguros nas falas.
4. A formação prévia dos participantes é muito importante, uma vez que estes devem estar cientes de todos os registos que serão tratados. Durante este processo, deve ser feita uma escuta ativa e uma observação, sendo mesmo possível intervir, se necessário, para orientar o desenrolar do jogo de acordo com os objetivos.
5. Por último, é útil compilar conclusões nas quais se avalia a experiência e se dá feedback. Estas conclusões podem ser utilizadas para fazer ajustamentos de modo a otimizar a qualidade do jogo no futuro.

## DIFERENÇAS ENTRE O ROLE PLAY E O SEU PAPEL NAS SALAS DE AULA

Gary Collins, Brata Winardy e Eva Septiana (2023) discutem a diferença entre o role-play tradicional e o role-play puramente educativo no seu artigo "Role, play, and games: Comparação entre jogos de role-playing e role-play na educação".

Um jogo de interpretação de papéis é um jogo que cria uma interação entre dois jogadores e o mestre do jogo; além disso, existem outros componentes, como o mundo em que o jogo se desenrola, as interações que envolvem uma ampla gama de opções para executar ou a narrativa que liga todos os elementos dentro do mundo do jogo (Hitchens & Drachen, 2008). Todas estas características do jogo podem ser resumidas no quadro diegético dos jogos de interpretação de papéis. Um quadro diegético é o contexto dado a uma produção audiovisual, um livro e, neste caso, um jogo, para que conheçamos as linhas centrais do universo em que vamos mergulhar (Colantti, 2018).

Portanto, o quadro diegético, embora inicialmente utilizado para explicar os jogos de role-playing, também pode ser encontrado nos jogos de role-playing educativos. No jogo de role-playing, o quadro diegético centrar-se-á principalmente na construção do mundo e na forma como os jogadores podem influenciar os componentes deste "universo" através da mecânica do jogo. Em contrapartida, o quadro diegético de um jogo de role-playing educativo coloca mais ênfase na forma como os elementos narrativos apoiam os objetivos educativos da atividade e que estes seguem um padrão concreto: os jogadores são aprendentes no âmbito da atividade (Stenros & Hakkarainen, 2003). Por exemplo, um participante que interage como uma rainha importante com o objetivo de aprender história, não pode saltar o guião e alterar o desenvolvimento da história à vontade, uma vez que o objetivo é aprender e não improvisar.

## EXEMPLOS DE ROLE-PLAY NA UNIÃO EUROPEIA

Existem inúmeros exemplos de simulações de role-play aplicadas à União Europeia. Estas dinâmicas são organizadas pelo organismo oficial, embora existam outras muito interessantes desenvolvidas por entidades e associações com o objetivo de explicar o funcionamento e envolver diretamente os participantes na complexidade dos mecanismos da UE.

Através da representação de papéis, os participantes desenvolvem competências cruciais como o trabalho em equipa, a tomada de decisões, a negociação e a comunicação eficaz, todas elas essenciais para uma participação ativa nos assuntos europeus.

Um dos cenários mais comuns utilizados pelos facilitadores para desenvolver a metodologia de role-play é a resolução de conflitos. A utilização de jogos de papéis na resolução de conflitos é uma estratégia eficaz e dinâmica que permite às pessoas explorar e abordar situações de conflito de uma forma prática e participativa. Esta técnica implica que os participantes assumam papéis específicos relacionados com o conflito, simulando situações reais para melhor analisar e compreender as perspetivas, emoções e motivações dos intervenientes envolvidos (Stewart & Edwards, 2012).

O role-play na resolução de conflitos não só proporciona um espaço seguro para a expressão de sentimentos e pensamentos, como também promove o desenvolvimento de competências de comunicação, empatia e criatividade. Ao mergulharem nos papéis dos protagonistas do conflito, os participantes podem experimentar mais profundamente as complexidades da situação, o que facilita a identificação de soluções e a procura de compreensão mútua.

Esta metodologia não é útil apenas em ambientes profissionais, onde pode ser utilizada para melhorar a gestão de equipas e resolver conflitos relacionados com o trabalho, mas também em ambientes pessoais, educacionais e comunitários. O role-play proporciona uma oportunidade única para praticar a resolução construtiva de conflitos, promovendo a colaboração e fortalecendo as competências necessárias para enfrentar eficazmente os desafios interpessoais. Em última análise, o role-play surge como uma ferramenta poderosa que vai além da teoria, permitindo aos participantes aprender como gerir e transformar conflitos de uma forma prática e participativa.

Algumas dicas para influenciar e convencer segundo o professor Juan Flores (2013) para resolução de conflitos são:

1. Elimine o conflito e a irritabilidade, pois as pessoas que estão perto de buscar uma solução têm maior probabilidade de rejeitar o discurso.
2. Procurar a falha no facto, não na pessoa; ser colaborativo com outras opiniões.
3. Ouvir primeiro e depois ouvir também; fazer perguntas, acenar com a cabeça, mostrar que está envolvido na conversa.
4. O tom deve ser suave, acolhedor e persuasivo para apelar às emoções e não apenas à inteligência.
5. Peça o que pretende de uma forma educada, não se esqueça de dizer obrigado e por favor, dentro de um quadro de confiança e segurança.

***Em resumo, a utilização do role-play na resolução de conflitos apresenta-se como uma estratégia altamente valiosa que vai além de simulações superficiais. Ao permitir que os participantes assumam papéis específicos e mergulhem em cenários de conflito, esta técnica facilita uma compreensão mais profunda da dinâmica interpessoal e fornece uma plataforma para o desenvolvimento de competências cruciais.***

No Parlamentarium, em Bruxelas, pode divertir-se com o jogo de role-play em que se torna deputado do Parlamento Europeu. Ao participarem em debates sobre questões e temas reais, os participantes descobrem o processo legislativo da UE e compreendem como o futuro da Europa é ativamente moldado através da tomada de decisões e da elaboração de políticas. O jogo ilustra de forma exaustiva o processo legislativo, desde a consulta de grupos de interesse e a formação de alianças, até às negociações com outras instituições e à emissão de declarações aos meios de comunicação social.

Além de Bruxelas, este jogo pode ser encontrado em muitas cidades europeias, como Roma, Viena e Estrasburgo. Tem duração entre duas e três horas e está disponível nas 24 línguas oficiais da União Europeia, ideal para participantes com 14 anos ou mais. Recomenda-se reservar com antecedência e o melhor é que é gratuito!



# Modelo da União Europeia

## O QUE É O MEU? UMA EXPLICAÇÃO DO ROLE-PLAY EUROPEU

O Modelo de União Europeia (MEU) é uma simulação do processo de tomada de decisão da UE para jovens com idades compreendidas entre os 18 e os 30 anos no momento da conferência, capacitando e educando a próxima geração de cidadãos ativos. Os MEUs podem ocorrer em diferentes níveis, desde simulações locais ou nacionais, até conferências internacionais. Geralmente são organizados por universidades, instituições de ensino ou organizações interessadas em promover a sensibilização e a compreensão da UE. Os MEU contribuem para a educação cívica, proporcionando aos participantes uma experiência prática e envolvente sobre como funciona a União Europeia.

Para o efeito, os participantes do MEU simulam o trabalho das instituições europeias no Parlamento Europeu e debatem anualmente duas propostas legislativas controversas e reais da Comissão Europeia. No MEU de 2023, os membros do Parlamento Europeu e os Ministros do Conselho discutiram os seguintes tópicos: Propostas de Lei da Indústria Net-Zero<sup>1</sup> e Processos SLAPP<sup>2</sup>. Estas duas propostas legislativas da vida real estão ligadas a dois temas proeminentes na vanguarda da agenda europeia. É essencial que os participantes se familiarizem com os temas e o material preparatório antes da semana da conferência (MEU Estrasburgo, 2023).

A simulação também apresenta uma série de workshops envolventes e painéis de discussão esclarecedores, proporcionando oportunidades valiosas para os participantes se aprofundarem nos tópicos. Através das sessões de workshop interativas, os participantes ganham experiência em primeira mão sobre como as decisões são tomadas, como as políticas são desenvolvidas e a natureza dinâmica da política europeia. E através dos painéis de discussão, os participantes obtêm acesso a uma riqueza de informações valiosas compartilhadas por estimados painelistas. Especialistas de renome, decisores políticos e líderes da indústria sobem ao palco para partilharem as suas profundas percepções e experiências em primeira mão de navegação nas complexidades da União Europeia. Desde diplomatas experientes a lobistas influentes, estes membros do painel trazem uma gama diversificada de perspetivas sobre as complexidades da tomada de decisões da UE, da formulação de políticas e dos desafios colocados pelos temas escolhidos para o ano. Os painéis de discussão servem como uma plataforma para aprendizagem e intercâmbio mútuos, promovendo uma atmosfera vibrante de crescimento intelectual e descoberta que ajuda os participantes a moldar a sua compreensão de como os debates se desenrolarão durante a simulação.

O objetivo do Modelo de União Europeia é proporcionar aos jovens uma experiência de aprendizagem inclusiva que simule a tomada de decisões na UE e promova o crescimento pessoal e profissional. O MEU visa criar conferências inclusivas que garantam que jovens de todas as origens e estilos de vida possam experimentar em primeira mão o processo de tomada de decisão da UE, mesmo que não tenham experiência anterior ou introdução à política europeia. O MEU esforça-se por fornecer uma plataforma para os jovens aprenderem, expressarem-se e aplicarem as suas competências num ambiente imersivo que reproduz os desafios, complexidades e emoções da política europeia (MEU Estrasburgo, 2023).

O MEU acredita numa União Europeia que celebra a diversidade, promove a identidade europeia e capacita os jovens para se tornarem cidadãos mais empenhados e ativos nas suas comunidades. Ao frequentar o MEU, os participantes adquirem uma compreensão mais profunda da relevância e importância das instituições da UE nas suas vidas quotidianas. No espírito da UE, um dos principais objetivos do MEU é atrair participantes de toda a Europa (e não só), para que possam construir pontes interculturais, celebrar a sua diversidade e, ao mesmo tempo que aprendem sobre questões proeminentes na agenda europeia, reconhecer que eles têm muito mais em comum do que poderiam imaginar à primeira vista.

Ao exigir que os participantes trabalhem em conjunto e cheguem a compromissos para terem sucesso, o MEU destaca a importância de um diálogo significativo e de uma cidadania ativa na Europa e capacita os participantes a aproveitarem a sua experiência no MEU e a utilizarem os conhecimentos, competências e ligações que adquiriram para beneficiar a sua população local, comunidades regionais e nacionais (MEU Estrasburgo, 2023).

## FUNÇÕES ENVOLVIDAS

Uma vez que o principal objetivo da conferência é familiarizar os participantes com o processo de tomada de decisões e de elaboração de legislação na União Europeia e, em particular, com o processo legislativo ordinário que envolve o Parlamento Europeu e o Conselho da UE, os participantes no MEU 2023 em Estrasburgo desempenharam papéis diferentes (MEU Estrasburgo, 2023):

- **Membro do Parlamento Europeu (MEP)**

O Parlamento Europeu é um fórum importante para o debate político e a tomada de decisões a nível da UE. Os deputados ao Parlamento Europeu (MEP) são eleitos diretamente pelos eleitores em todos os Estados-Membros para representar os interesses do povo no que diz respeito ao processo legislativo da UE e para garantir que outras instituições da UE funcionam democraticamente.

Hoje, o Parlamento Europeu tem 705 membros eleitos dos Estados-Membros da UE. A maioria dos eurodeputados pertence a um grupo político, do qual existem atualmente 7, que representa todas as tendências ideológicas no Parlamento Europeu. Alguns eurodeputados não estão filiados em nenhum grupo político e são, por isso, conhecidos como deputados “não-inscritos”. São os grupos políticos que decidem quais as questões que serão discutidas em plenário. Podem também apresentar alterações aos relatórios da comissão para serem votados. Contudo, os deputados não podem ser obrigados pelo seu grupo a votar de uma determinada forma.

Enquanto eurodeputados MEU, os jovens são atribuídos a um dos sete grupos políticos, mas devem encontrar aliados noutros grupos à medida que tentam aprovar as suas alterações - ao mesmo tempo que trabalham com os ministros no Conselho. Os eurodeputados têm influência direta nas propostas adotadas.

Devem trabalhar em equipa se quiserem que as suas propostas sejam eficazes no Parlamento. Os eurodeputados também têm de usar todas as suas capacidades de falar em público e tentar impressionar os seus colegas de outros grupos políticos (Direção-Geral da Educação, Juventude, Desporto e Cultura, 2023).

- **Ministro do Conselho**

O Conselho da União Europeia é formado pelos ministros dos governos de cada país da UE, mas não tem uma composição fixa. Depende do domínio político a debater: o Conselho reúne-se em 10 formações diferentes, cada uma correspondendo ao domínio político a debater. Consoante a formação, cada país envia o seu ministro responsável por esse domínio político. Assim, o Conselho é a voz dos governos dos Estados-Membros da UE, aprovando a legislação comunitária e coordenando as políticas da UE.

No Conselho da União Europeia, os ministros de cada Estado-Membro reúnem-se para debater as propostas apresentadas pela Comissão Europeia. Enquanto ministros do MEU, o seu principal objetivo é defender os interesses dos seus países e dos governos nacionais de que são membros, cooperando e dialogando com os seus colegas, apesar de interesses e valores concorrentes. Isto pode ser particularmente difícil, uma vez que a votação no Conselho se baseia em maiorias qualificadas, tendo em conta não só o número de países votantes, mas também o número de cidadãos de cada país. Ao mesmo tempo, os ministros devem evitar conflitos com os deputados europeus para garantir que as propostas também alcancem a maioria no Parlamento.

- **Jornalista**

Os jornalistas são parte essencial de qualquer cenário político – mesmo que seja simulado. Como Jornalistas do MEU, os jovens têm a oportunidade de captar diferentes momentos ao longo da simulação e depois apresentá-los de acordo com a sua função, publicando as últimas notícias em tempo real e cobrindo a conferência da forma que preferirem. Os jornalistas do MEU garantem que todos os envolvidos possam acompanhar todas as decisões tomadas durante as sessões extremamente rápidas. Os jornalistas da MEU também trabalham em estreita colaboração com os fotógrafos que os ajudam a acrescentar excelência visual aos artigos que irão fazer a curadoria das actas da conferência.

- **Representante de Interesse**

Os Representantes de Interesses dão aos legisladores uma compreensão do impacto das suas ações no mundo exterior e na vida quotidiana de mais de 500 milhões de cidadãos europeus. Embora sejam frequentemente criticados pela sua influência no processo legislativo da União Europeia, as suas ações decorrem desta realidade simples: as decisões tomadas a nível europeu têm um grande impacto na nossa vida quotidiana, nas economias, no emprego, no ambiente, nos rendimentos e na proteção social. Como Representantes de Interesse do MEU, os jovens são especialistas num dos temas debatidos no MEU e é sua responsabilidade garantir que os políticos com quem trabalham conseguem acompanhar tudo o que está em jogo durante a simulação. Ao colocarem os seus conhecimentos em prática, têm uma oportunidade única de influenciar a forma como a legislação é elaborada e como esta irá afetar o grupo e os interesses que representam.

- **Intérprete**

Os intérpretes desempenham um papel fundamental no MEU, interpretando discursos, debates, reuniões de partes interessadas e conferências de imprensa do inglês para a sua língua materna e vice-versa (retransmissão de interpretação para os outros estandes) para garantir uma comunicação tranquila entre os participantes. Embora se espere que todos os participantes sejam capazes de comunicar em inglês, os intérpretes tornam a conferência mais realista, dinâmica e inclusiva. Os intérpretes trabalham principalmente em modo simultâneo, mas também têm a oportunidade de experimentar a interpretação consecutiva e a chuchotage (interpretação sussurrada), dando-lhes a oportunidade de aprimorar uma variedade de habilidades de interpretação num ambiente de trabalho real que oferece as melhores condições para uma excelente prática de interpretação.

- **Fotógrafo**

Enquanto fotógrafos, os jovens captam momentos do debate e são contadores de histórias visuais, ilustrando o que está a acontecer. Isto ajuda-os a compreender os temas, as pessoas que os discutem e as emoções que alimentam estes debates, tornando o seu trabalho como fotógrafo ainda mais profundo, especialmente num ambiente intenso. Têm de selecionar as melhores fotografias, editá-las e acrescentar a marca de água MEU para o álbum da conferência que será publicado online após a conferência. Isto exige uma vontade de continuar o trabalho mesmo depois de a conferência ter terminado. Mas, tal como acontece com todos os participantes, os resultados do seu trabalho árduo serão gratificantes e duradouros para eles.

É importante sublinhar que as MEU tendem geralmente a oferecer às pessoas funções que estão tão longe quanto possível das suas opiniões originais - para as desafiar e tirar da sua zona de conforto. ([Yefimenko & Gladun, 2022](#)).

# O PROCESSO LEGISLATIVO ORDINÁRIO

Conforme mencionado, o foco principal desta simulação é principalmente o processo legislativo ordinário da União Europeia. O procedimento propriamente dito foi adotado com o Tratado de Lisboa. A sua principal característica é a adoção de legislação em conjunto e em pé de igualdade pelo Parlamento e pelo Conselho, é um procedimento de co-decisão (Parlamento Europeu et al., 2020).

O procedimento começa quando a Comissão Europeia apresenta uma proposta ao Conselho e ao Parlamento Europeu. Na verdade, a Comissão é a única instituição da UE com poderes para iniciar atos jurídicos da UE. Apresenta propostas de atos jurídicos da UE por sua própria iniciativa, a pedido de outras instituições da UE ou na sequência de uma iniciativa de cidadãos.

Depois disso, o procedimento consiste em até três leituras, com a possibilidade de os legisladores (o Parlamento e o Conselho) chegarem a acordo sobre um texto comum - e assim concluir o procedimento - em qualquer leitura. Se uma proposta legislativa for rejeitada em qualquer fase do processo, ou se o Parlamento e o Conselho não conseguirem chegar a um compromisso, a proposta não é adotada e o processo termina.

Uma ideia-chave é que o Conselho só pode reagir às alterações do Parlamento. O Conselho vota por maioria qualificada às alterações do Parlamento relativamente às quais a Comissão tenha emitido um parecer positivo. Vota por unanimidade às alterações do Parlamento relativamente às quais a Comissão tenha emitido um parecer negativo.

Outra particularidade interessante deste processo é que, se as duas instituições não chegarem a um acordo após a segunda leitura, é convocado um comité de conciliação. O Comité de Conciliação é composto por um número igual de membros do Parlamento e de representantes do Conselho. Tem de chegar ao acordo sobre um texto que seja aceitável para ambas as instituições. A delegação do Parlamento ao Comité de Conciliação aprova o projeto comum por maioria absoluta de votos. Os representantes do Conselho votam geralmente por maioria qualificada (em alguns casos, é necessária a unanimidade) (Conselho da UE, 2024).

Todas as etapas são descritas em pormenor numa representação gráfica disponível na secção do anexo.

# CENÁRIO MEU: CONFIGURAÇÕES PLENÁRIAS

O cenário fundamental representado nas simulações do MEU são geralmente as sessões plenárias. O Parlamento reúne-se em sessão plenária todos os meses (exceto em agosto) em Estrasburgo, num “período de sessões” com a duração de quatro dias. Os períodos de sessões adicionais realizam-se em Bruxelas. A Comissão Europeia e o Conselho da União Europeia participam nas sessões para facilitar a colaboração entre as instituições no processo de tomada de decisão.

O ponto alto da atividade política do Parlamento Europeu, as sessões plenárias, representam o culminar do trabalho legislativo realizado nas comissões e nos grupos políticos. A sessão plenária é também o fórum em que os representantes dos cidadãos da União Europeia -deputados europeus- participam na tomada de decisões da UE e expressam o seu ponto de vista perante a Comissão e o Conselho.

Os assuntos do plenário centram-se principalmente nos debates e nas votações: um relatório parlamentar submetido à votação em plenário é geralmente objeto de um debate no qual a Comissão, os representantes dos grupos políticos e os eurodeputados individuais expressam os seus pontos de vista. O tempo de uso da palavra por pessoa, muitas vezes muito curto, depende do número de deputados que solicitaram a palavra.

As sessões plenárias são presididas pelo Presidente do Parlamento Europeu. O Presidente do Parlamento Europeu é coadjuvado nesta tarefa pelos 14 vice-presidentes. Durante a sessão, o Presidente faz a chamada dos oradores e assegura o correto desenrolar dos procedimentos. Dirige igualmente o processo de votação, pondo à votação as alterações e as resoluções legislativas e anunciando os resultados. A autoridade do Presidente garante que as votações, que podem ser longas e complexas, decorram a um ritmo rápido.

As intervenções são geralmente realizadas na sua própria língua e as suas palavras são interpretadas simultaneamente pelos intérpretes para as outras línguas oficiais da UE. As votações decorrem geralmente a um ritmo rápido. Por vezes, os deputados têm de votar centenas de alterações.

## OBJETIVOS: HABILIDADES ENVOLVIDAS E TREINADAS PELOS PARTICIPANTES E BENEFÍCIOS

A participação no MEU não só ajuda os jovens a compreender melhor o processo de tomada de decisões da União Europeia, mas também os desafia de várias maneiras. Como método de educação informal para jovens, o MEU oferece aos participantes a oportunidade de melhorar uma ampla gama de competências, incluindo falar em público, pensamento crítico, investigação, escrita, cooperação, trabalhar em equipa sob pressão e melhorar as suas competências de negociação e networking. Os jovens têm uma oportunidade única de conhecer outros jovens de toda a Europa (e não só) e de participar numa simulação bem organizada e desafiante (Portal Europeu da Juventude, 2021). Têm também a oportunidade de desenvolver competências diplomáticas, aprender como a UE funciona como organização supranacional e experimentar os desafios de chegar a acordo entre diferentes nações. A este respeito, o MEU “(...) promove a empatia pelos outros, pratica a resolução de problemas e conversas impactantes, respeito e melhor compreensão tanto do processo como das lutas da União Europeia.” (Centro UNC de Estudos Europeus, 2021).

Não há dúvida de que o MEU é uma experiência única. É uma oportunidade de praticar a diplomacia, encontrar soluções para problemas reais, aprender competências comercializáveis, fazer novos amigos e, claro, divertir-se. Estas simulações criam um grupo de cidadãos jovens e inteligentes que aprendem e respeitam a UE e estão prontos para se sentarem e enfrentarem problemas reais com um novo conjunto de ferramentas para uma discussão produtiva (Centro de Estudos Europeus da UNC, 2021).

Como resultado, o MEU destaca-se pelo seu valor educativo, excelência académica e profissionalismo, tornando-o numa das simulações de maior sucesso e prestígio do mundo. Além disso, ao criar uma atmosfera verdadeiramente europeia num ambiente puramente europeu, o MEU confirma todos os anos a sua reputação de contribuir para o objetivo da integração europeia e para o surgimento de uma identidade europeia (Cosmopolitalians.eu, 2014).

# SIMULAÇÃO GAMEEUFYING

A preparação de uma simulação da União Europeia é uma atividade educativa e formativa interessante. Há que ter em conta que os participantes devem partir de uma base, razão pela qual a preparação prévia é um passo muito importante a desenvolver no nosso modelo.

A simulação GameEUfying, denominada EU-NextGen Simulation, inspirou-se em simulações MEU anteriores e utilizou o role-playing para aprofundar os conhecimentos sobre as instituições europeias e os assuntos europeus. A nossa simulação foi realizada na cidade de Valladolid (Espanha) e teve uma duração de quatro dias, de 15 a 18 de fevereiro de 2024. No entanto, a duração pode ser adaptada em função do objetivo e do tempo disponível, podendo durar até uma semana ou mais.

O nome, EU-NextGen Simulation, foi decidido a fim de enquadrar a atividade num nome reconhecível por todos e dar identidade ao grupo.

O principal objetivo foi que os jovens aprendessem em primeira mão como funcionava o processo legislativo ordinário.

A simulação contou com a participação de 24 jovens e 4 animadores de juventude de Itália, Espanha e Portugal. A presença de animadores ou facilitadores juvenis foi fundamental para supervisionar e ajudar a conduzir as atividades. Eles fornecerão orientação e apoio aos participantes durante a simulação.

Embora o conteúdo seja limitado em comparação com o trabalho real das instituições europeias, a experiência proporcionada é extremamente positiva para todos os participantes envolvidos.

Participantes no evento EU-NextGen Simulation, fevereiro de 2024.



# Preparação Prévia

## IDENTIFICAÇÃO DO ALVO

Em primeiro lugar, é necessário estabelecer os objetivos educativos e formativos da simulação. O contexto da UE é muito amplo, pelo que é necessário antecipar a partir de que base irá começar a simulação e decidir os temas específicos a abordar, como legislação, relações externas, economia, etc. Era imperativo reconhecer devidamente a diversidade entre os participantes, abrangendo não só diferenças de idade, mas também variações de conhecimentos prévios, antecedentes experimentais e percursos académicos. Estas dimensões são fundamentais para determinar a extensão necessária da assistência preparatória. No presente caso, devido à falta de familiaridade da maioria dos participantes com o tema, foi dada uma ênfase considerável às fases preliminares que precederam a simulação.

## DEFINIÇÃO DA ATIVIDADE

O próximo passo fundamental foi moldar a atividade de simulação. Existem diversas formas pelas quais os participantes podem entrar em contacto com as instituições europeias. Neste caso, o consórcio GamEUfying decidiu enquadrar a atividade de simulação no processo legislativo ordinário da UE. O objetivo era permitir que os participantes comesçassem a ter contacto com o trabalho das instituições europeias, começando por um procedimento tão fundamental.

Uma vez estruturado o Modelo, há várias questões a colocar: Vão simular o Parlamento Europeu, a Comissão Europeia, o Conselho da União Europeia ou outras instituições? Uma vez definido o objetivo, devemos atribuir funções específicas aos participantes (como pode ser visto detalhadamente no ponto dedicado ao Modelo da União Europeia).

A definição da atividade deverá ser desenvolvida com base em pesquisas prévias. Antes da reunião, fornecer aos participantes material informativo sobre a União Europeia, as suas instituições e políticas relevantes. Incentivar os participantes a pesquisar e compreender os papéis que irão desempenhar também é essencial, dessa forma eles entrarão-se no papel e na experiência desde o início.

Uma vez atribuídos os papéis e compreendidas as funções, para além de fornecer orientações sobre o desenrolar da simulação, é necessário distribuir a documentação sobre a qual se irá trabalhar ao longo da reunião: preparar documentos oficiais para a simulação, tais como propostas legislativas, relatórios e descrição da função, etc. Para que o tempo de cada tarefa seja claro, foi elaborado um cronograma com todos os horários, pausas, momentos de reflexão e reunião, e o restante das atividades.

Toda a informação contida neste manual foi concebida para ser utilizada como apoio para facilitar a participação dos intervenientes e para ser partilhada no grupo.

## DESENVOLVIMENTO DA AGENDA

Após a explicação de toda a metodologia anterior, será discutida a Agenda realizada durante o fim de semana, de comum acordo entre todos os parceiros envolvidos no projeto. Esta agenda combina tempo de trabalho com tempo de lazer, pois acreditamos que é essencial que os jovens que fazem parte deste processo tenham espaços abertos de interação, para poderem trabalhar melhor e desfrutar da experiência a 360 graus. Pode ver a agenda que utilizámos, caso queira replicar alguma das suas partes, no Anexo 4.

## DISTRIBUIÇÃO DAS FUNÇÕES

A distribuição de papéis e funções é uma tarefa importante para garantir que tanto a dramatização como o envolvimento dos participantes no jogo sejam tão eficazes quanto possível.

Por este motivo, foi inicialmente utilizado um questionário para pedir aos participantes que classificassem a sua preferência de papel em três níveis, sendo os disponíveis: eurodeputado, ministro do conselho, comunicação social ou representante de interesses. A figura dos intérpretes foi assim dispensada, como acima referido, sendo esta função exercida pelos líderes dos grupos.

Este passo indispensável garantiria que (quase) todos os participantes tivessem o perfil desejado e pudessem aproveitar melhor a função. Dessa forma, atribuía-se a primeira opção, caso se repetisse, atribuía-se a segunda opção e, em último lugar, caso houvesse dificuldade de enquadramento no grupo, atribuía-se a terceira opção.

Como eram 24 participantes, decidiu-se dividir em dois, pelo que o Parlamento era composto por 12 pessoas e o Conselho da UE por mais 12.

Como tínhamos 12 pessoas em cada grupo e os participantes não tinham formação, para facilitar a participação e incentivar a discussão, foram divididos em: 4 grupos políticos, com 3 pessoas por grupo e 6 países membros do Conselho, com 2 representantes por país. Desta forma as percentagens e a votação seriam equilibradas de acordo com a realidade. Pode ver a descrição dos partidos políticos que criamos, caso queira recriá-los, no Anexo 5.

Outro aspeto a salientar é o facto de aqueles que ficaram em primeiro lugar como representantes dos meios de comunicação social ou de interesses terem desenvolvido o seu papel junto da segunda/terceira escolha, ou seja, de parlamentar ou ministro. Desta forma, estavam parcialmente presentes nos debates e também lhes era permitido conhecer mais de perto o processo, uma vez que tinham uma pessoa de apoio no grupo político ou no país para depois canalizar o debate, pelo que consideramos que os papéis eram mais equilibrados. Tendo desenvolvido a simulação em poucos dias, considerámos que uma pessoa podia desenvolver dois papéis ao mesmo tempo (obviamente em consulta com eles) e que isso era totalmente benéfico.

## SELEÇÃO DOS TEMAS

Foram criados quatro grupos políticos fictícios e os países escolhidos foram variados e serão explicados a seguir. Os países escolhidos foram: Espanha, Portugal e Itália (os parceiros do projeto), além da Grécia, dos Países Baixos e da Bélgica. Todos os países foram escolhidos pelos parceiros do projeto de acordo com a sua situação na UE, garantindo variedade cultural, económica e demográfica no debate a realizar. Uma breve descrição dos países que fornecemos aos participantes pode ser encontrada no Anexo 6.

Estas propostas tiveram em conta tanto a relevância destas questões na atualidade, na opinião pública e nos meios de comunicação social, como através do fórum da União Europeia para iniciativas de cidadania e da página promovida pela Comissão Europeia “Diga-nos o que pensa”. Foram também consultadas as prioridades e estratégias da UE para o ano de 2024 e as novas leis adotadas. Os participantes desta simulação puderam escolher entre diferentes temas pré-selecionados, dos quais dois foram finalmente escolhidos para serem discutidos durante o encontro.

Todos os temas são altamente relevantes para o cenário atual e acreditamos que os participantes irão recebê-los bem, mesmo que já se tenham envolvido com eles antes de participar na simulação. As questões levantadas no inquérito inicial correspondem às seguintes prioridades:

1. Uma Europa Preparada para a Era Digital: Lei da Inteligência Artificial. Capacitar as pessoas com a ajuda de uma nova geração de tecnologias.
2. O Pacto Verde Europeu: Financiamento e Pacto Verde. Esforçar-se para ser o primeiro continente com impacto neutro no clima.
3. Uma economia ao serviço das pessoas: Plano de Ação sobre o Pilar Europeu dos Direitos Sociais.
4. Uma economia ao serviço das pessoas: a agenda do consumidor. Capacitar os consumidores europeus para desempenharem um papel ativo nas transições ecológica e digital.
5. Promover o nosso modo de vida europeu: Novo pacto sobre migração e asilo.
6. Um novo impulso para a democracia europeia: Lei da Liberdade dos Meios de Comunicação Social. Proteger o pluralismo e a independência dos meios de comunicação social na UE.
7. Um novo impulso para a democracia europeia: visão a longo prazo para as zonas rurais. Desenvolver zonas e comunidades rurais mais fortes, mais interligadas, resilientes e prósperas.
8. Um novo impulso para a Democracia Europeia: Igualdade e Inclusão. Construir uma União para a Igualdade, livre de discriminação baseada no género, raça ou origem étnica, religião ou crença, deficiência, idade ou orientação sexual.

Por fim, os temas da inteligência artificial e da construção de uma Europa democrática e igualitária foram escolhidos por maioria.

## PREPARAR MATERIAIS E PARTICIPANTES

Para além do trabalho de base, que tem sido repetidamente mencionado, é muito importante que todos participem no debate e nas decisões que são tomadas.

O consórcio decidiu trabalhar em diferentes workshops (com base no conteúdo deste manual) antes da simulação, a fim de ajudar os participantes a se prepararem. Os temas selecionados foram: 1. o que é o MEU, 2. o processo legislativo ordinário, 3. como debater e 4. como falar em público. Este último foi acompanhado de uma dinâmica onde conversaram sobre um tema absurdo, e por ser o primeiro dia, observamos uma maior fluência e perda de constrangimento dos participantes ao falar diante do grupo.

Passando à simulação, foram criadas duas propostas fictícias apresentadas pela Comissão Europeia para justificar o início do processo legislativo, uma vez que esta é a instituição que tem sempre de iniciar este processo. As propostas foram suscitadas pelas necessidades de uma empresa e de um movimento social de mulheres. Foram elaborados dois documentos de base, com apenas 4-5 pontos cada, um cabeçalho da lei, uma introdução e conclusões (ver Anexo 2 e Anexo 3). Estes documentos foram impressos e entregues aos participantes.

Para além disso, é altamente recomendável preparar documentos teóricos de apoio com tudo o que os participantes precisam de saber antes da simulação, para se prepararem. Neste caso, o consórcio GamEUfying elaborou um documento que apresenta os intervenientes e as instituições envolvidas, bem como um resumo das etapas do processo legislativo ordinário.

É igualmente importante preparar antecipadamente a agenda da atividade, de modo a ter um calendário e uma organização claros.

# O processo de simulação

A simulação começou com os discursos de abertura dos facilitadores para dar as boas-vindas aos participantes. Em seguida, os participantes foram divididos em duas salas, consoante a instituição em que trabalham: o Parlamento Europeu e o Conselho. Os quatro facilitadores foram também divididos pelos dois grupos, a fim de prestar apoio constante aos participantes. Desta forma, cada instituição começou a trabalhar num dos dois temas escolhidos: No caso do Conselho - uma vez que tem sempre de reagir à posição do Parlamento, os participantes receberam um documento fictício com as alterações introduzidas pelo Parlamento, de modo a permitir-lhes começar a trabalhar respeitando a ordem das etapas do processo legislativo ordinário e mantendo-se tão fiéis quanto possível a este processo.

Depois de cada instituição ter concluído a primeira leitura, os temas foram trocados para se proceder à segunda leitura. O objetivo era permitir que todos os participantes contribuíssem para ambos os temas e sublinhar a ideia do consenso necessário entre as duas instituições co-legisladoras.

Participantes no evento EU-NextGen Simulation, fevereiro de 2024.



Assim que entramos no assunto, os facilitadores que estiveram presentes em todos os momentos fizeram anotações em tempo real no Drive (embora seja possível utilizar outro recurso) nomeando o artigo referido, a alteração ou acréscimo proposto e a justificativa para cada uma das alterações/adições. Tudo foi armazenado em pastas do Drive designadas com os nomes de cada uma das leituras e do órgão correspondente.

Durante o processo será necessário dispor de computadores ou, na sua falta, dispositivos móveis para os ajudar a encontrar a informação relevante e não os limitar linguisticamente, para redigir os conteúdos e entregar as alterações desejadas. Por outro lado, é necessário levar em consideração que deve ser utilizada sempre uma impressora ou que todos devem ter acesso às alterações propostas para poder lê-las individualmente e compreender o conteúdo da discussão.

Em geral, estes são os passos mais básicos para desenvolver o MEU na sua versão mais simples. É interessante ajustar as necessidades da reunião com a base dos participantes, por isso seria bom que antes de deitar mãos à obra se realizasse um questionário de inquérito e, mesmo depois, uma sessão de formação online para dar a conhecer a cada um as suas funções e os temas a discutir. Motivar os participantes a fazer alguma pesquisa em casa pode garantir maior fluidez ao evento.

## FASE DE AVALIAÇÃO

Quando todo o processo estiver concluído e as alterações tiverem sido discutidas e votadas, o passo seguinte é a fase de avaliação. Esta parte é muito importante, uma vez que estabelece critérios de avaliação para medir o desempenho dos participantes e considera a possibilidade de ter um painel de avaliadores ou auto-avaliações.

Naturalmente, a avaliação dos jovens participantes é também um elemento fundamental. Por conseguinte, no final da simulação, organizaremos uma sessão de balanço para analisar as experiências, as lições aprendidas e as áreas a melhorar.

Todas as informações sobre esta simulação, juntamente com vídeos e fotografias do processo e dos participantes, os documentos utilizados e o próprio manual estarão disponíveis nas quatro línguas oficiais do projeto (inglês, espanhol, português e italiano) para os utilizadores que desejem aplicá-lo ao seu grupo-alvo e que necessitem de todos os detalhes para o fazer.

Por último, mas não menos importante, esteja preparado para se adaptar às mudanças e surpresas que possam surgir durante a simulação! Lembre-se que a chave para uma simulação bem sucedida é uma preparação cuidadosa e a participação ativa de todos os envolvidos.

## DICAS FINAIS: FUNÇÕES ESPECÍFICAS

Por último, importa referir que o processo legislativo ordinário significa que ambos os grupos de trabalho (Conselho e Parlamento) têm de atuar em diferentes áreas ao mesmo tempo. O nosso objetivo é que compreendam o processo legislativo ordinário da UE e as etapas envolvidas na adoção ou rejeição de uma alteração. Portanto, os participantes terão que desempenhar uma série de papéis durante os dias da reunião para estarem em contacto direto com o seu papel e desenvolverem um bom “jogo” parlamentar.

Deve-se ter em mente que como o Parlamento tem sempre de realizar a primeira leitura dos documentos, a sua posição é sempre a principal a ser concretizada, pelo que o Conselho tem de esperar pacientemente por este momento.

Como dica fundamental para garantir o bom andamento da simulação, além de seguir corretamente a agenda e criar uma boa coesão do grupo, o Consórcio acredita que o mais importante é conhecer muito bem as funções do papel. Isto é, caso alguém se perca no processo, possa ser fisgado e orientado ao longo do processo legislativo.

Portanto, gostaríamos de dar uma breve visão geral de cada instituição utilizada e suas funções básicas. É importante que quem vai intervir nas votações ou debates conheça a função do seu papel para poder desempenhar as suas tarefas de acordo com o que é oficialmente exigido.

## As funções das instituições são as seguintes

### A Comissão Europeia

→ Representa os interesses gerais da UE

É formado por uma equipa ou “Colégio” de Comissários, 1 de cada país da UE. Promove o interesse geral da UE, propondo e aplicando legislação, bem como implementando políticas e o orçamento da UE. A Comissão é a única instituição da UE com poderes para iniciar atos jurídicos da UE. Apresenta propostas de atos jurídicos da UE por sua própria iniciativa, a pedido de outras instituições da UE ou na sequência de uma iniciativa de cidadãos.

### O Parlamento Europeu

→ Representa os cidadãos da UE

É um fórum importante para o debate político e a tomada de decisões a nível da UE. Os deputados ao Parlamento Europeu (MEP) são eleitos diretamente pelos eleitores em todos os Estados-Membros para representar os interesses das pessoas no que diz respeito ao processo legislativo da UE e para garantir que outras instituições da UE funcionam democraticamente.

Hoje, o Parlamento Europeu tem 705 membros eleitos dos Estados-Membros da UE. A maioria dos eurodeputados pertence a um grupo político, do qual existem atualmente 7, que representa todas as tendências ideológicas no Parlamento Europeu.

Nesta simulação, os participantes serão alocados em grupos políticos fictícios. Como eurodeputados MEU, os jovens devem trabalhar em equipa se quiserem que as suas propostas sejam eficazes no Parlamento.

### O Conselho da União Europeia

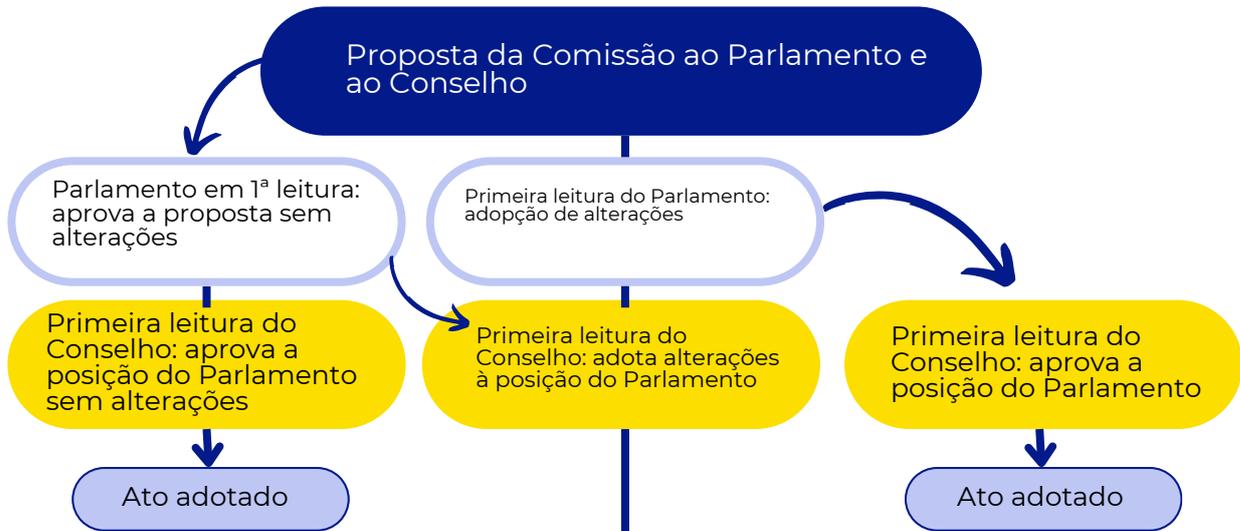
→ Representando os governos da UE

É formado por ministros de cada país da UE, mas não existe uma composição fixa. Depende do domínio político a ser discutido: o Conselho reúne-se em 10 formações diferentes, cada uma correspondendo ao domínio político a ser discutido. Dependendo da configuração, cada país envia o seu ministro responsável por aquela área política. Assim, é a voz dos governos membros da UE, adotando leis da UE e coordenando as políticas da UE

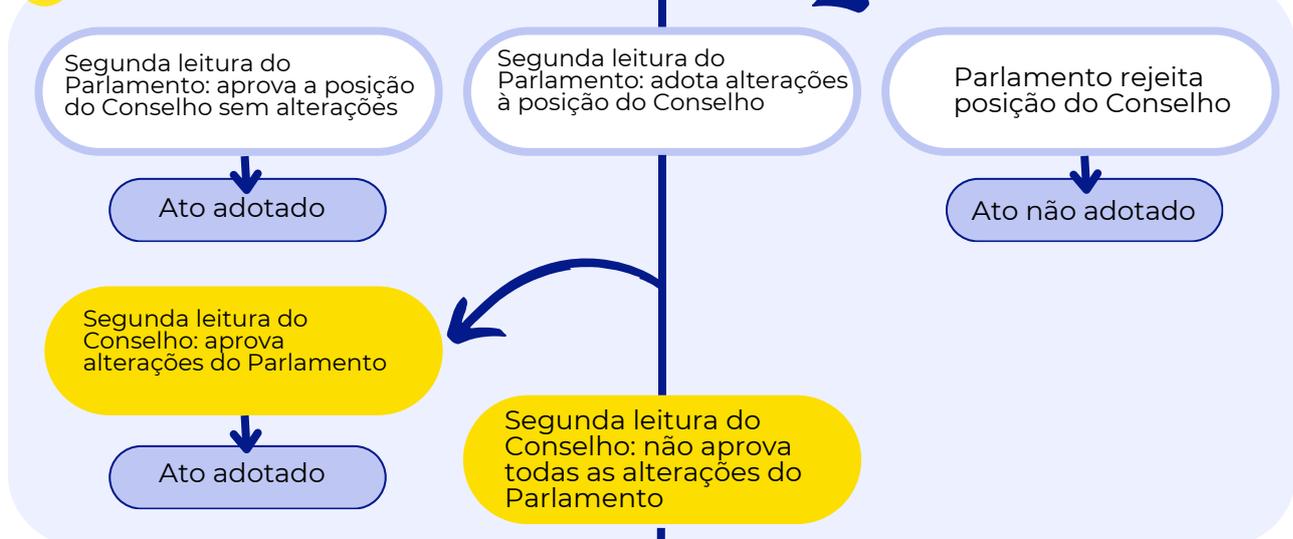
Nesta simulação, como participantes que representam ministros, o seu foco principal é defender os interesses dos seus países e dos governos nacionais dos quais são membros, ao mesmo tempo que cooperam e se envolvem com os seus colegas, apesar dos interesses e valores concorrentes. Isto pode ser particularmente complicado, uma vez que a votação no Conselho se baseia em maiorias qualificadas, considerando não só o número de países que votam, mas também o número de cidadãos em cada país. Ao mesmo tempo, os ministros devem evitar conflitos com os eurodeputados para garantir que as propostas também alcançam a maioria no Parlamento.

- APPF. (2023). O que é role-playing? <https://www.appf.edu.es/consiste-role-playing/>
- Coletti, M. (2018). A diegese nas histórias de não-ficção: os universos narrativos de Fargo e Jorge Lanata. 20º Congresso REDCOM. [http://biblio.unvm.edu.ar/opac\\_css/doc\\_num.php?explnum\\_id=2066](http://biblio.unvm.edu.ar/opac_css/doc_num.php?explnum_id=2066)
- Cosmopolitians.eu (2014, 8 de janeiro). Modelo União Europeia – Inscreva-se agora!. <http://www.cosmopolitians.eu/model-european-union-apply-now/>
- Conselho da UE e Conselho Europeu (2024). Processo de tomada de decisão. O processo legislativo ordinário. <https://www.consilium.europa.eu/en/council-eu/decision-making/ordinary-legislative-procedure/>
- Direção-Geral da Educação, Juventude, Desporto e Cultura (2023). Modelo UE Bruxelas. União Europeia. [https://youth.europa.eu/year-of-youth/activities/8034\\_en](https://youth.europa.eu/year-of-youth/activities/8034_en) Educação 3.0. (sf). 9 benefícios da gamificação na educação. <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/beneficios-de-la-gamificacion/>
- Parlamento Europeu (sd). Sobre o Parlamento. Organização e regras. Como funciona o plenário. <https://www.europarl.europa.eu/about-parliament/en/organisation-and-rules/how-plenary-works>
- Parlamento Europeu, Direção-Geral das Políticas Internas da União, Direção Legislativa e Coordenação das Comissões, Legislativa Unidade de Assuntos (LEGI) (sd). Os grupos políticos do Parlamento Europeu. <https://www.europarl.europa.eu/about-parliament/en/organisation-and-rules/organisation/Political-groups>
- Parlamento Europeu (2020). MANUAL DO PROCEDIMENTO LEGISLATIVO ORDINÁRIO. Um guia sobre a forma como o Parlamento Europeu co-legisla. [https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/255709/OLP\\_2020\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/255709/OLP_2020_EN.pdf)
- Portal Europeu da Juventude (2021, 6 de setembro). Escolha o seu papel no Modelo da União Europeia. União Europeia. [https://youth.europa.eu/get-involved/democratic-participation/choose-your-role-model-european-union-0\\_en](https://youth.europa.eu/get-involved/democratic-participation/choose-your-role-model-european-union-0_en)
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2008). As muitas faces dos jogos de RPG. *Jornal Internacional de Role-Playing*, (1), 3–21. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi1.185>
- Diário de Gestão (2015). Role Playing, O que é e para que servir? *Revista Top Management*. <https://www.managementjournal.net/top-management/role-playing-que-es-y-para-que-sirve>
- MEU Estrasburgo (2023). Experimente o mundo das simulações políticas com o MEU Estrasburgo. <https://meu-strasbourg.org/>
- Oseguera, L. (2013). Role Playing: aprendendo a resolução de conflitos. SlideShare. <https://es.slideshare.net/juanflores2004/role-playing-aprendizaje-de-resolucion-conflictos>
- Stenros, J., & Hakkarainen, H. (2003). O modelo Meilahti. À medida que Larps cresce, 56-64.
- Stewart, C. e Edwards, H. (2012). Colaboração Online: Usando Roleplay para Desenvolver Habilidades na Resolução de Conflitos. Escola de Educação da Universidade da Nova Inglaterra. <http://dx.doi.org/10.5539/ies.v5n6p1>
- Centro UNC de Estudos Europeus (2021, 27 de julho). Modelo de reflexão da UE: os benefícios da simulação da UE. Médio. <https://medium.com/unceurope/model-eu-reflection-the-benefits-of-eu-simulation-8fd8edb21d48>
- Revista UNIR (2020). Gamificação na sala de aula: o que é e como aplicar. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Yefimenko, V., & Gladun, E. (2022, 14 de dezembro). Blog: Modelo de União Europeia – o quê, como, quando e onde?. VIZINHOS DA UE a leste. <https://euneighbourseast.eu/young-european-ambassadors/blog/blog-model-european-union-what-how-when-and-where/>

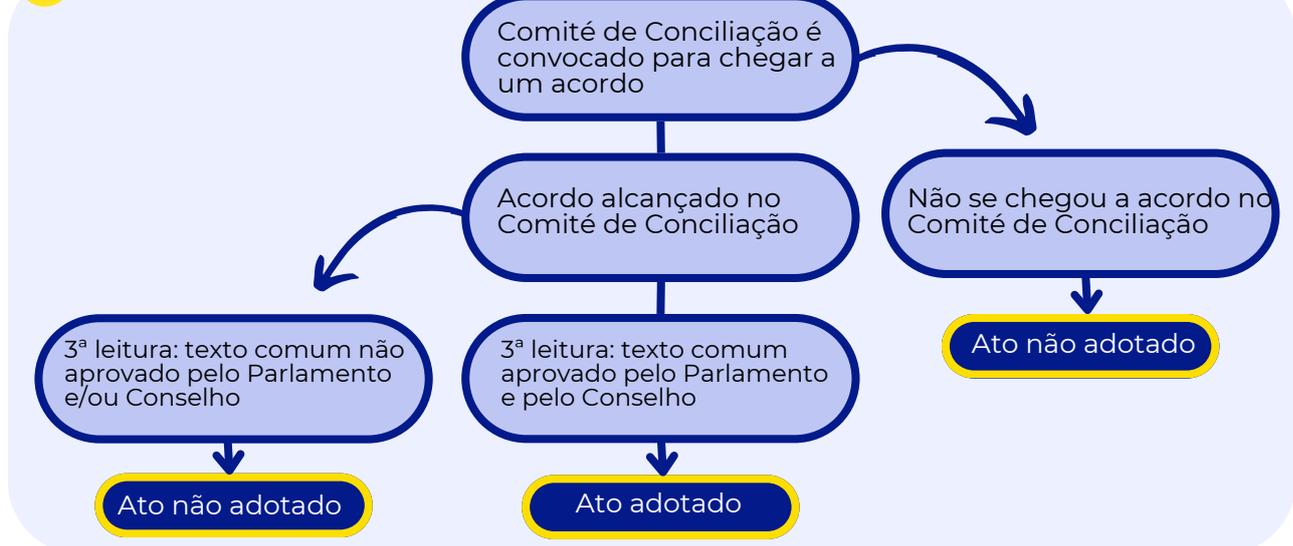
# 1 PRIMEIRA LEITURA



# 2 SEGUNDA LEITURA



# 3 TERCEIRA LEITURA



Uma Europa preparada para a era digital: Lei da Inteligência Artificial. Depois de terem começado a ser aprovados diferentes documentos relacionados com a IA, a empresa EternaTech Solutions propôs esta inovação que pretende aplicar como um novo ponto incluído na futura lei. A empresa, que trabalha com inteligência artificial há mais de 20 anos, testando novas técnicas, obteve apoio suficiente através de testes e experiências para abrir o debate na comunidade europeia sobre a regulamentação ou não desta nova utilização.

Título: *Proposta de regulamentação da utilização da inteligência artificial para reproduzir familiares falecidos*

### **Introdução:**

Reconhecendo os rápidos avanços na tecnologia de inteligência artificial (IA) e as suas potenciais implicações para as normas e éticas sociais, esta proposta procura abordar a utilização emergente da IA para replicar vozes e imagens de familiares falecidos. À medida que as tecnologias de IA se tornam cada vez mais sofisticadas, surgem preocupações relativas à privacidade, ao consentimento e a considerações éticas. Portanto, é imperativo estabelecer regulamentos que regulem a utilização da IA na replicação de indivíduos falecidos para garantir o respeito pela sua memória, direitos de privacidade e o bem-estar dos seus entes queridos.

### **Proposta:**

1. Proibição de replicação não autorizada: O uso de IA para replicar vozes e imagens de indivíduos falecidos sem o consentimento explícito de seus representantes legais ou familiares será estritamente proibido.
2. Protocolo de Consentimento: Antes de utilizar IA para replicar um indivíduo falecido, o consentimento explícito deve ser obtido de seus representantes legais ou familiares. Este consentimento deve ser documentado e retido para fins de verificação.
3. Utilização Limitada: As réplicas de IA de indivíduos falecidos só serão utilizadas para fins específicos acordados pelos seus representantes legais ou familiares. Qualquer uso além do escopo acordado exigirá consentimento adicional.
4. Salvaguardas para Populações Vulneráveis: Deve ser dada especial atenção às populações vulneráveis, tais como menores e indivíduos com deficiências cognitivas, para garantir que os seus direitos e interesses sejam protegidos no processo de replicação.
5. Transparência e responsabilidade: Os desenvolvedores e usuários de tecnologia de replicação de IA serão obrigados a fornecer transparência em relação às capacidades e limitações da tecnologia. Além disso, devem ser estabelecidos mecanismos de responsabilização e supervisão para resolver qualquer uso indevido ou violação dos regulamentos.
6. Proteção de Dados: Serão implementadas medidas para salvaguardar os dados pessoais e a privacidade dos indivíduos falecidos e das suas famílias durante todo o processo de replicação. Isso inclui criptografia, armazenamento seguro e adesão aos regulamentos de proteção de dados.
7. Considerações Éticas: O desenvolvimento e a implantação de tecnologia de replicação de IA devem aderir a princípios éticos, incluindo o respeito pela dignidade humana, a sensibilidade cultural e a não discriminação.

### **Conclusão:**

Ao promulgar regulamentos para reger a utilização da IA na replicação de familiares falecidos, o Parlamento Europeu pode defender os direitos fundamentais, proteger a privacidade e garantir padrões éticos no panorama em rápida evolução da inteligência artificial. Esta proposta visa encontrar um equilíbrio entre a inovação tecnológica e a preservação da dignidade e dos valores humanos.

Um novo impulso para a democracia europeia: Igualdade e Inclusão. A organização social Coligação Europeia de Valores lançou esta proposta de cidadãos na plataforma <https://citizens-initiative.europa.eu/>, que foi assinada por mais de 38 000 cidadãos europeus de diferentes Estados-Membros, para proibir o uso do véu islâmico pelas mulheres em espaços públicos, bem como para incentivar a ação da polícia para verificar quem está a obrigar as mulheres a usá-lo.

Título: *Proposta de legislação destinada a penalizar o uso do véu islâmico e a investigar a coação*

### **Introdução:**

À luz dos debates em curso em torno da integração cultural, da liberdade religiosa e da igualdade de género, esta proposta visa abordar a questão controversa do véu islâmico, particularmente em contextos europeus. Embora respeitando os direitos e liberdades individuais, é essencial defender os valores do secularismo, da igualdade de género e da coesão social. Portanto, esta proposta sugere medidas legislativas para regular o uso do véu islâmico e investigar casos de coação.

### **Proposta:**

1. Proibição do véu islâmico em espaços públicos: O uso do véu islâmico, incluindo o hijab, o niqab e a burqa, em espaços públicos é proibido na União Europeia. Esta proibição destina-se a defender os valores europeus do secularismo, da igualdade entre homens e mulheres e da integração social.
2. Sanções em caso de infração: As pessoas que forem encontradas a usar o véu islâmico em espaços públicos serão sujeitas a sanções, incluindo multas e penas de prisão. A severidade das sanções será determinada em função da frequência das transgressões e do contexto em que ocorrem.
3. Campanhas educativas: A fim de promover a compreensão e a sensibilização para os valores e princípios europeus, serão lançadas campanhas educativas para informar os cidadãos sobre as razões subjacentes à proibição do véu islâmico e promover a coesão social.
4. Apoio à integração: Serão implementadas medidas para apoiar a integração das comunidades minoritárias, incluindo o acesso à educação, ao emprego e aos serviços sociais. Ao abordar as disparidades socioeconómicas e promover políticas inclusivas, o risco de isolamento social e de extremismo pode ser atenuado.
5. Investigação da coação: Os casos de coação ou de imposição forçada do véu islâmico às mulheres devem ser investigados minuciosamente pelos serviços responsáveis pela aplicação da lei. Os autores considerados culpados de coação devem ser processados e responsabilizados por violarem os direitos e a dignidade das pessoas.
6. Proteção da liberdade religiosa: Ao mesmo tempo que se regulamenta o uso do véu islâmico, é essencial salvaguardar o direito à liberdade religiosa e de expressão. Os indivíduos devem manter a liberdade de praticar a sua religião em espaços privados e dentro dos limites da lei.
7. Diálogo e participação: O diálogo construtivo e o envolvimento devem ser fomentados entre as comunidades religiosas, as organizações da sociedade civil e as autoridades governamentais, a fim de abordar as preocupações relacionadas com a integração cultural, a diversidade religiosa e a coesão social.

### **Conclusão:**

Ao apresentar medidas legislativas para regulamentar o uso do véu islâmico e investigar casos de coerção, esta iniciativa procura defender os valores europeus do secularismo, da igualdade de género e da integração social. Através de uma abordagem equilibrada que respeite os direitos individuais e promova a coesão social, é possível abordar as diferenças culturais e promover uma sociedade mais inclusiva e harmoniosa na União Europeia.

QUINTA-FEIRA, 15 DE FEVEREIRO		
20:00	Chegada e check-in. Os participantes chegarão de acordo com os seus voos/comboios e serão encaminhados para o quarto que lhes for atribuído.	
21h00 - 22h00	Jantar	
22h00 - 00h00	Dinâmica de apresentação.	
SEXTA-FEIRA, 16 DE FEVEREIRO		
	CONSELHO	PARLAMENTO
8h15 - 9h15	Pequeno-Almoço	
9h30 - 11h00	Cerimónia de boas-vindas. Distribuição de papéis, apresentação dos temas, explicação da dinâmica do fim de semana, jogos de introdução...	
11h00 - 11h30	Pausa para café.	
11h30 - 13h30	Workshops. Como falar em público, como participar num debate, regras de procedimento...	
13h30 - 15h00	Almoço.	
15h00 - 15h30	A Comissão introduz o ponto 1	A Comissão introduz o ponto 2
15h30 - 16h30	Tema de debate 1. Debate com base na primeira leitura do Parlamento sobre o tema 1.	Tema de debate 2. Primeiro debate entre grupos políticos sobre o tema 2.
16h30 - 17h00	Pausa para café.	
17h00 - 18h00	Preparação de alterações ao tópico 1	Preparação de alterações ao tópico 2
18h00 - 19h00	Conferência de imprensa. Partilhar o que aprendemos e evoluímos durante o dia com as perguntas mais engenhosas.	
19h00 - 21h00	Tempo livre.	

21:00	Jantar.	
22:00	Noite intercultural. Esta atividade permitir-lhe-á aprender mais sobre os estados membros da UE participantes.	
SÁBADO, 17 DE FEVEREIRO		
	CONSELHO	PARLAMENTO
8h00 - 8h45	Pequeno-Almoço	
9h00 - 10h00	Debate T1. O tema 1 será abordado no seu conjunto, com a intervenção dos representantes dos interesses do tema 1.	Debate T2. O tema 2 será abordado no seu conjunto, com a intervenção dos representantes dos interesses do tema 2.
10h00 - 10h45	Preparação de alterações ao tópico 1.	Preparação de alterações ao tópico 2.
10h45 - 11h00	Envio de alterações tópico 1	Envio de alterações tópico 2.
11h00 - 11h30	Pausa para café.	
ALTERAR TÓPICO		
11h30 - 12h00	A Comissão introduz o ponto 2.	A Comissão introduz o ponto 1.
12h00 - 12h45	1ª leitura do tema 2. Primeira revisão para o Conselho após a leitura do Parlamento.	Debate do tema 1. Troca de pontos de vista sobre a resolução da leitura do tema 2 pelo Conselho.
12h45 - 13h30	Preparação de alterações ao tópico 2.	Preparação de alterações ao tópico 1.
13h30 - 13h45	Envio de alterações tópico 2.	Envio de alterações tópico 1.
13h30 - 15h00	Almoço.	
ALTERAR TÓPICO		

15h00 - 16h00	Debate do tópico 1. São trocadas opiniões sobre a resolução da leitura do tema 1 pelo Parlamento.	Segunda leitura do tema 2. Última leitura do Parlamento após as alterações do Conselho ao tema 2.
16h00 - 17h00	Conferência de imprensa.	
17h00 - 18h00	Tempo livre.	
18:00	Visita a Valladolid e jantar de grupo.	
DOMINGO, 18 DE FEVEREIRO		
9h00 - 9h45	Pequeno-almoço	
ALTERAR TÓPICO		
9h30 - 10h30	2.ª leitura do tema 2. Última leitura do Conselho na sequência das alterações do Parlamento ao tema 2.	Resolução T1. Sobre a decisão final do Conselho relativa ao tema 1.
ALTERAR TÓPICO		
10h30 - 11h00	Debate T1. O tema 1 será abordado no seu conjunto, com os representantes dos interesses das últimas convicções.	Debate T2. O tema 2 será debatido em conjunto com os representantes dos interesses do tema 2 para as últimas convicções.
11h00 - 11h30	Pausa para café.	
11h30 - 12h30	Revisão das propostas do Parlamento nas votações finais e programação da votação por maioria qualificada.	Resolução T2. Sobre a decisão final do Conselho relativa ao tema 2.
12h30 - 13h30	Votações finais perante a Comissão Europeia. Resolução de votações perante a Comissão Europeia, votações conjuntas sobre o que já foi decidido para visualizar o processo de votação por maioria simples (Parlamento) ou por maioria qualificada (Conselho).	
13h30 - 15h00	Almoço.	
15h00 - 16h00	Conferência de imprensa. Últimos comunicados de imprensa e fotos oficiais.	
16h00 - 17h00	Conclusões finais. Distribuição do Youthpass, questionários, assinaturas.	

# DESCRIÇÃO DOS PARTIDOS POLÍTICOS

Foram criados quatro partidos políticos de ideologias diferentes com base nos 7 grupos políticos já existentes no Parlamento Europeu. Estas novas formações têm nomes completamente inventados, mas têm características em comum com as correntes políticas de hoje.



1. Partido da União Progressista Europeia (PUPE).

Ideologia: social-democracia europeia.

Palavras-chave: Igualdade, justiça económica, sustentabilidade, cooperação, direitos sociais, investimento social.

Lema: “Construir uma Europa justa para todos”.

Políticas-chave: Aumento do investimento na educação e nos serviços sociais, promoção das energias renováveis, proteção dos direitos laborais, cooperação internacional para enfrentar desafios comuns.

Descrição: A EPUP defende políticas progressistas focadas na igualdade social, justiça económica e sustentabilidade ambiental. A sua abordagem centra-se na construção de uma Europa inclusiva, onde os direitos sociais e laborais estão no centro da tomada de decisões. Defendem uma maior cooperação entre os Estados-membros e procuram promover programas de investimento social para melhorar a qualidade de vida de todos os cidadãos europeus.



2. Partido Conservador Europeu (PCE).

Ideologia: Conservadorismo Europeu.

Palavras-chave: Tradição, estabilidade, autonomia nacional, família, segurança nacional, economia de mercado.

Lema: “Preservar os nossos valores, construir o nosso futuro”.

Políticas-chave: Promoção da estabilidade económica, defesa dos valores culturais e tradicionais, segurança fronteiriça, cooperação intergovernamental com respeito pela soberania nacional.

Descrição: O PCE defende políticas conservadoras que procuram preservar os valores tradicionais europeus, a estabilidade económica e a autonomia nacional. Defendem a importância da família, da segurança nacional e de uma economia de mercado regulada. Estados, mas mantendo a identidade e a autonomia de cada nação.



3. Movimento Verde Europeu (MVE).

Ideologia: Ambientalismo e progressismo.

Palavras-chave: Sustentabilidade, ambientalismo, equidade social, mudanças climáticas, direitos humanos.

Lema: “Por um futuro verde e justo para todos”.

Políticas-chave: desenvolvimento de energias renováveis, medidas relativas às alterações climáticas, proteção ambiental, igualdade de género, justiça social, promoção de práticas sustentáveis na indústria. Descrição: MVE centra-se nas questões ambientais e sociais, defendendo políticas que promovam a sustentabilidade, as energias renováveis e a equidade social. Procuram medidas concretas para enfrentar as alterações climáticas, proteger a biodiversidade e promover práticas económicas sustentáveis. Direitos como parte integrante da sua plataforma política.



4. Aliança Liberal Europeia (ALE).

Ideologia: liberalismo europeu.

Palavras-chave: Liberdade, economia de mercado, direitos civis, cooperação internacional, inovação.

Lema: “Liberdade, progresso e cooperação”.

Políticas-chave: redução da intervenção estatal na economia, promoção da livre iniciativa, proteção dos direitos individuais, apoio à investigação e desenvolvimento, promoção da mobilidade e colaboração europeia.

Descrição: A ALE defende políticas liberais que priorizam a liberdade individual, a economia de mercado e a cooperação internacional. Defendem os direitos civis, a liberdade de expressão e a livre circulação de bens e pessoas no espaço europeu. A ALE procura reduzir a intervenção estatal na economia e promover a inovação e a competitividade. Além disso, defendem uma maior integração europeia através do diálogo e da colaboração.

## Descrições dos países

Fornecemos aos participantes uma cópia destas descrições para que pudessem saber mais sobre os países que estavam a representar e sobre os países presentes na mesa de debate aquando da tomada de decisões, podendo assim informar-se mais sobre o tema:

### 1. Espanha:

A Espanha, localizada no sudoeste da Europa, possui uma economia diversificada, com sectores como o turismo, a indústria e a agricultura desempenhando papéis significativos. Como membro da União Europeia, a Espanha beneficia dos seus fortes laços comerciais no mercado único. No entanto, o país enfrenta desafios relacionados com o desemprego, especialmente entre os jovens, e questões relacionadas com os direitos laborais. Espanha fez progressos na promoção da igualdade de género e dos direitos LGBTQIAP+, embora ainda haja espaço para melhorias.

### 2. Itália:

A Itália tem uma economia diversificada, com indústrias que vão desde moda e design até agricultura e fabricação automotiva. O país enfrenta desafios relacionados com a corrupção e o crime organizado, que têm impacto no seu ambiente de negócios. A Itália está empenhada em defender os direitos humanos, embora persistam questões como os direitos dos migrantes e a discriminação contra comunidades marginalizadas. O governo implementou reformas para dar resposta a estas preocupações, mas são necessários mais esforços para garantir a proteção total dos direitos.

### 3. Grécia:

A economia da Grécia depende fortemente do turismo, do transporte marítimo e da agricultura, com esforços contínuos para diversificar para outros sectores, como as energias renováveis e a tecnologia. O país tem enfrentado desafios económicos, incluindo elevados níveis de dívida e desemprego, agravados pela crise financeira global. A Grécia realizou progressos na abordagem das questões de direitos humanos, embora subsistam preocupações relativamente ao tratamento dos migrantes e refugiados, bem como ao acesso à justiça e à liberdade de expressão.

### 4. Países-Baixos:

Países-Baixos tem uma economia altamente desenvolvida e aberta, com foco no comércio internacional, finanças e logística. O país é conhecido pelas suas políticas progressistas em questões como os direitos LGBTQIAP+ e a descriminalização das drogas. No entanto, persistem debates sobre a flexibilidade do mercado de trabalho e as reformas da segurança social. Os Países Baixos defendem as normas em matéria de direitos humanos, embora subsistam desafios em áreas como a discriminação e a integração de comunidades minoritárias.

### 5. Portugal:

A economia de Portugal é diversificada, com sectores como o turismo, os têxteis e as energias renováveis contribuindo para o seu crescimento. O país fez progressos na promoção dos direitos humanos, incluindo os direitos LGBTQIAP+ e a descriminalização do consumo de drogas. No entanto, Portugal enfrenta desafios relacionados com a desigualdade de rendimentos, o desemprego juvenil e o acesso aos cuidados de saúde. O governo está a implementar reformas para resolver estas questões e reforçar a inclusão social e a sustentabilidade económica.

### 6. Bélgica:

A economia da Bélgica é caracterizada pela sua abertura ao comércio e ao investimento internacionais, com indústrias-chave incluindo a indústria transformadora, os serviços e os produtos farmacêuticos. O país defende os direitos laborais e as normas ambientais, embora persistam debates sobre a desigualdade de rendimentos e as reformas da segurança social. A Bélgica está empenhada em proteger os direitos humanos, com foco em questões como a liberdade de expressão, os direitos das minorias e a integração dos refugiados. O governo colabora com parceiros internacionais para enfrentar desafios globais, como as alterações climáticas e as crises humanitárias.



Co-funded by  
the European Union

**OBRIGADO!**