

Guía para moderadores del juego de roles virtual



1. Introducción

1.1 Finalidad de la guía

3

2. Sobre el juego

2.1 Objetivos
2.2 ¿Quién puede jugar?
2.3 Temas del juego
2.4 Datos personales en el juego

4

5

3. Cómo jugar

3.1 Tamaño del grupo
3.2 Duración
3.3 Información general
3.4 Distribución de la sala
3.5 Material necesario
3.6 Configuración técnica
3.7 Cómo iniciar y ejecutar el juego

6

7

8

9

4. Paso a paso por el juego

4.1 Iniciar el juego
4.2 Introducción a la propuesta de ley y tutorial del juego
4.3 Introducción de los grupos políticos
4.4 Introducción y votación del grupo de comisión
4.5 Agrupación de los grupos políticos
4.6 Debate en el pleno y ronda de votaciones I
4.7 Cambio de rumbo
4.8 Debate en el pleno y ronda de votaciones II
4.9 Reacciones de las partes interesadas e información sobre el juego
4.10 En caso de no aprobarse

10

11

12

13

14

5. Antes del juego

5.1 Cómo representar opiniones diferentes a las mías
5.2 Conocer la Unión Europea
5.3 Conocer el Parlamento Europeo
5.3.1 ¿Qué es el Parlamento Europeo y cómo funciona?
5.3.2 Viaje digital por el Parlamento Europeo

15

17

18

19

6. Durante el juego

6.1 La realidad
6.2 Glosario
6.3 Reglas del juego

21

25

29

7. Después del juego

7.1 Sesión complementaria
7.2 Evaluación por escrito
7.3 Todosjuntos.eu
7.4 Oferta de Europa Experience

31

32

8. Anexos

8.1 Anexo I: Formulario de evaluación
8.2 Anexo II: Material para imprimir para el juego

33

34

1. Introducción

Le damos la bienvenida a la guía para moderadores del juego de roles virtual del Parlamento Europeo

Esta guía proporciona una visión general del juego, así como recursos para ofrecerle tanto a usted como a su grupo de jugadores una fructífera experiencia de aprendizaje inmersivo.

En ella, encontrará toda la información que necesita para que el juego vaya sobre ruedas. También aprenderá cómo preparar a los jugadores para que saquen el máximo partido a esta experiencia.

Si tiene tiempo, la guía también ofrece una serie de actividades preparatorias adicionales para ayudar a los jugadores a meterse en sus papeles, así como una sesión complementaria para comentar lo que han aprendido y qué les ha parecido.

¡A divertirse!

1.1 Finalidad de la guía



Dibujo de un personaje del juego:
un joven con traje, presidente
ficticio de la Comisión ENVI.

Esta guía está pensada como una herramienta de apoyo para moderadores de diferentes entornos educativos:

- docentes en centros educativos con alumnos de catorce años o más;
- instructores y moderadores de programas y actividades de educación no formal;
- trabajadores de centros locales comunitarios, juveniles o similares;
- cualquier otro entorno que pueda ser adecuado para que se desarrolle el juego cumpliendo con el propósito previsto.

Esta guía proporciona a los moderadores información sobre los requisitos técnicos necesarios para jugar en línea y lo que se necesita en la sala, así como una explicación paso a paso de su funcionamiento.

Además, encontrará información general sobre la UE y el Parlamento, las actividades preparatorias sugeridas para ayudar a los jugadores a desempeñar sus respectivos papeles y una lista de preguntas para dirigir una sesión complementaria sobre lo que los jugadores han aprendido gracias al juego.

2. Sobre el juego

El juego de roles virtual es una simulación del proceso de toma de decisiones de la Unión Europea.

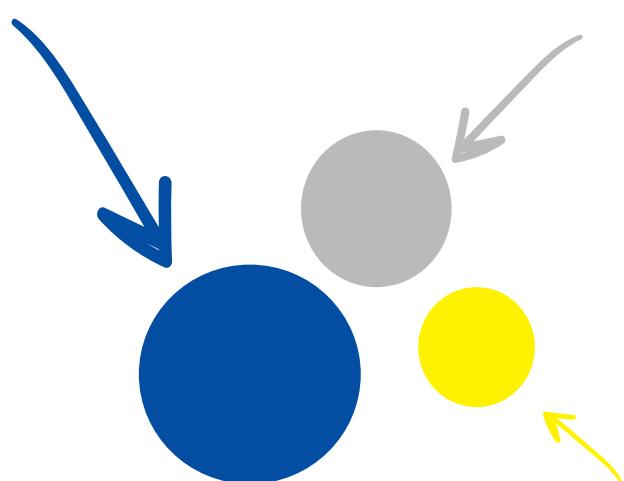
Los jugadores se ponen en la piel de un **eurodiputado o eurodiputada** y son asignados a grupos políticos ficticios. Junto con sus compañeros **parlamentarios**, los jugadores deben debatir, negociar, alcanzar acuerdos y votar sobre una propuesta de ley para mejorar las vidas de la **ciudadanía europea**. Al ofrecer una versión simplificada del procedimiento legislativo de la **UE**, el juego busca facilitar la comprensión del papel del **Parlamento** en todo el proceso y la labor y las responsabilidades de los **eurodiputados** como representantes elegidos directamente por el pueblo. El objetivo es dar a los jugadores una experiencia de primera mano de la democracia y animarlos a comprometerse con su sociedad.

El juego está diseñado para ser jugado por grupos en diferentes entornos educativos, desde aulas hasta centros juveniles y programas de educación no formal. Los jugadores se sientan e interactúan en un mismo espacio físico mientras juegan desde sus propios dispositivos y siguen las instrucciones en la pantalla del moderador. El juego también se puede jugar en entornos distintos de los descritos anteriormente; el único requisito es que los participantes tengan catorce años o más y que el juego se utilice para el propósito previsto.

El juego forma parte del llamado llamado «**viaje digital por el Parlamento Europeo**», un proyecto destinado a acercar el Parlamento a la ciudadanía de toda Europa. La plataforma ofrece una amplia gama de herramientas interactivas en línea para descubrir la institución y aprender sobre la labor de los **eurodiputados** y la historia europea.

En el siguiente enlace encontrará más información sobre el viaje digital: <https://digital-journey.europarl.eu/#/es>

2.1 Objetivos



El **Parlamento Europeo** quiere dar a los jóvenes de toda Europa la oportunidad de ponerse en la piel de un **eurodiputado o eurodiputada** y experimentar la realidad del proceso legislativo y de toma de decisiones de la **UE** en sus propias escuelas o comunidades a través de esta experiencia educativa, inmersiva y divertida.

El juego se centra en la importancia de trabajar juntos para el mayor beneficio de la sociedad, fomentando el compromiso y la interacción entre los jugadores y proporcionando una plataforma para mejorar competencias como la diplomacia o la facilidad para hablar en público.

Por último, el **Parlamento** espera que el juego de roles virtual ayude a las personas a comprender mejor el funcionamiento de la **Unión Europea** y el papel del **Parlamento** como representante de su ciudadanía. De esta manera, busca motivarlas para que se involucren más en la democracia europea en su vida cotidiana y empoderarlas como posibles votantes en las elecciones europeas.

2. Sobre el juego

2.2

¿Quién puede jugar?

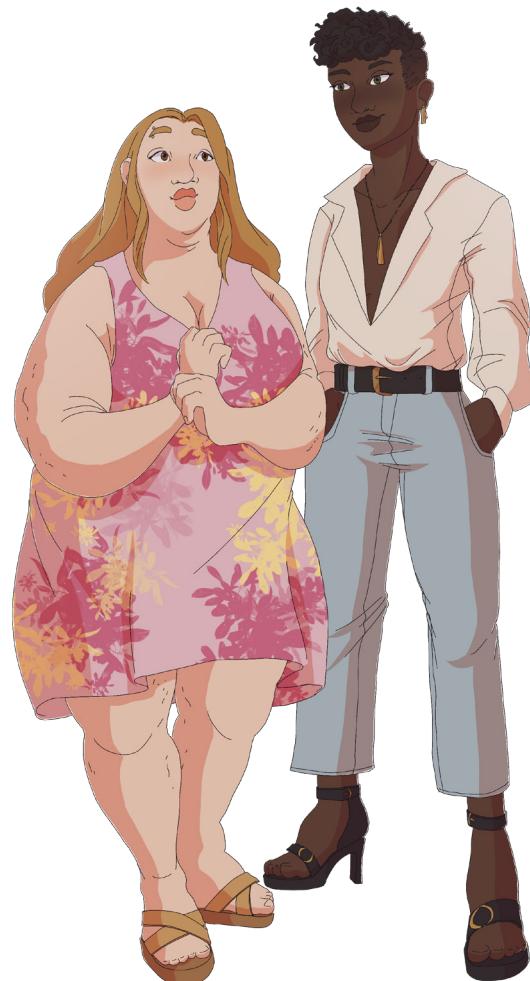
El juego de roles virtual está destinado principalmente a jóvenes de **catorce a dieciocho** años que no tienen conocimientos previos sobre la Unión Europea o el Parlamento Europeo.

Sin embargo, cualquier persona mayor de catorce años puede disfrutar del juego, independientemente de sus circunstancias personales o experiencia.

2.3

Temas del juego

- Parlamento Europeo
- Toma de decisiones
- Procedimiento legislativo de la UE
- Unión Europea
- Democracia participativa
- Desarrollo de aptitudes interpersonales



Dibujo de personajes del juego: dos jóvenes con ropa informal, dueñas de negocios independientes.

2.4

Datos personales en el juego

Aunque el juego de roles requiere que los jugadores se conecten a través de internet, no recopila ningún dato personal.

Es una aplicación web a la que el jugador puede acceder desde su propio dispositivo (teléfono, tableta u ordenador). No hace falta descargar nada, solo hay que introducir una **URL** en el navegador. No hace falta iniciar sesión para jugar.

Al comienzo del juego, a cada participante se le asigna al azar un nombre de **eurodiputado o eurodiputada** ficticio, lo que significa que no se solicita el nombre, la edad o cualquier otra información personal del jugador.

La **dirección IP** es siempre la misma para todos los jugadores de cada partida. No hay geolocalización ni recopilación de datos. El juego solo almacena dos datos sobre el *localhost* del jugador: el **PlayerID** que se le ha asignado aleatoriamente y el estado del juego.

Para que el juego funcione correctamente, utiliza **localStorage**, una herramienta de almacenaje de datos que se carga en el navegador. La información se borra una vez el juego ha terminado o pasados doce minutos de inactividad.

Los datos de **localStorage** están diseñados para quedarse en lo «local». Esto significa que la información almacenada no se envía a ningún servidor a través de la red. Los datos de **localStorage** se conservan en el navegador, por lo que, si el jugador lo cierra, podrá reanudar el juego por donde lo había dejado, a no ser que lo hubiera abierto de forma anónima o en modo incógnito.

3. Cómo jugar

3.1 Tamaño del grupo

Dibujo de todos los personajes del juego en grupo.



Para sacar el máximo partido al juego, se recomienda formar un grupo de entre dieciséis y veintiocho jugadores. Por lo general, el juego puede admitir entre doce y cuarenta participantes.

3.2 Duración

El juego dura aproximadamente sesenta minutos.

Se le puede añadir una sesión complementaria de treinta minutos para comentar cómo ha ido.



3.3 Información general

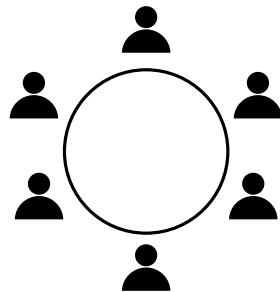
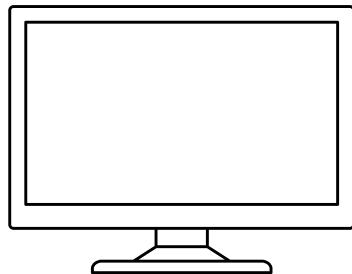
El juego de roles virtual está diseñado para que el **moderador** y los **jugadores** lo jueguen en el mismo lugar físico, conectados con sus propios dispositivos a través de internet.

A continuación, encontrará información sobre cómo preparar el espacio físico, así como los pasos técnicos necesarios para lanzar y ejecutar el juego.

Durante la partida, se pedirá a los jugadores que se sienten en tres grupos diferentes dependiendo de la actividad (por ejemplo, discutir o votar):

- **Grupos políticos:** al comienzo del juego, los jugadores son asignados aleatoriamente a cuatro grupos políticos diferentes (**Solidaridad**, **Ecología**, **Tradición** y **Libertad**). En diferentes etapas del juego, los jugadores tendrán que juntarse con sus compañeros de grupo político para debatir cómo votar.
- **Grupos de comisión:** los jugadores se dividen aleatoriamente en dos grupos de comisión para debatir y votar sobre las enmiendas asignadas.
- **Pleno:** los jugadores se sientan todos juntos (por ejemplo, en un gran círculo) para debatir y votar. Esta fase ocurre dos veces durante el juego. La primera vez, se invitará al portavoz designado para cada grupo político a hablar y convencer a otros diputados sobre el camino a seguir.

3. Cómo jugar



3.4 Distribución de la sala

Dado que los jugadores tienen que organizarse en diferentes grupos a lo largo de la partida, lo ideal es utilizar una habitación que sea fácil de redistribuir y lo suficientemente grande para que todos puedan sentarse cómodamente.

Independientemente de dónde estén sentados, los jugadores deben poder ver la pantalla del moderador y seguir las instrucciones en todo momento. El moderador siempre debe tener a la vista el grupo y los perfiles de los jugadores para poder ayudarlos donde y cuando sea necesario.

Por ello, le recomendamos que tenga en cuenta lo siguiente:

- La sala debe tener una conexión wifi estable para que todos los jugadores puedan conectarse simultáneamente y permanecer conectados durante toda la partida (a menos que usen su propia conexión de datos móviles).
- Debe haber una pantalla grande que se pueda conectar a un ordenador y que sea visible para todos los jugadores.
- Por lo general, debe haber suficiente espacio para que los jugadores puedan cambiarse de sitio y dividirse fácilmente en diferentes grupos. Los muebles también tienen que poder moverse con facilidad.

- Debe haber al menos un asiento por jugador (no necesariamente una silla; puede ser un cojín, un taburete, etc.).
- Idealmente, el juego comienza con el grupo sentado en un gran círculo para que los jugadores puedan verse entre sí.
- La sala debe dividirse en cuatro áreas diferentes (una por cada grupo político) de manera que los jugadores puedan ver la pantalla del moderador en todo momento y no ser molestados por los otros grupos. Las áreas deben ser lo suficientemente grandes como para albergar a un cuarto de los jugadores cada una.
- Deben designarse dos áreas para acoger a los grupos de comisión. Estas también pueden abarcar las áreas reservadas para los grupos políticos. Las áreas deben ser lo suficientemente grandes como para albergar a la mitad de los jugadores cada una.
- Los jugadores nombrados portavoces deben tener un lugar desde el que poder dirigirse al resto. Puede ser el mismo lugar para todos los portavoces. Si el grupo se sienta en un círculo grande, los portavoces sencillamente pueden ponerse de pie y hablar.
- Cada grupo político debe tener bolígrafos y fichas de actividades (véase el **anexo II**) para anotar sus argumentos y puntos de intervención.

IMPORTANTE: Si las condiciones de la sala no son las ideales, no dude en dar rienda suelta a su creatividad. Eso sí: asegúrese de que la pantalla del moderador sea visible para los jugadores en todo momento a lo largo de la partida.

3. Cómo jugar

3.5 Material necesario

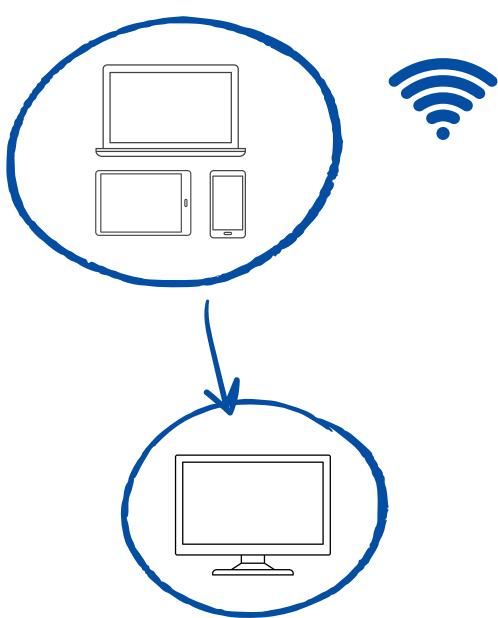
Los jugadores no necesitan ningún material adicional para jugar. Sin embargo, para que el juego se desarrolle lo mejor posible, se recomienda tener a mano lo siguiente:

- un bolígrafo por jugador;
- cinta adhesiva y tijeras;
- una impresora;
- fichas de actividades para preparar las negociaciones y los puntos de intervención (anexo II);
- logotipos impresos de las comisiones y los grupos políticos (anexo II) para marcar las zonas designadas en la sala;
- un código QR para que los jugadores accedan fácilmente al juego (anexo II); y
- un formulario de evaluación (anexo I).



Dibujo de un personaje del juego: una joven con gafas, voluntaria de todosjuntos.eu.

3.6 Configuración técnica



Para ejecutar el juego se necesita:

- un dispositivo —como un **portátil**, un **ordenador de mesa** o una **tableta**— con una conexión a internet de banda ancha de al menos **5 Mbps**;
- un **monitor**, **proyector** o **televisor** que pueda conectarse al dispositivo, lo suficientemente grande como para que todos los jugadores puedan verlo, con una resolución de pantalla mínima de **1280 x 720px**, para obtener la mejor experiencia;
- un navegador web moderno como:
 - **Chrome 96** y versiones posteriores,
 - **Firefox 95.0** y versiones posteriores,
 - **Safari 15** y versiones posteriores,
 - **Edge 96.0** y versiones posteriores.

Los jugadores necesitan su propio dispositivo con conexión a internet, como un teléfono inteligente, tableta u ordenador portátil.

3. Cómo jugar

3.7

Cómo iniciar y ejecutar el juego

Para iniciar el juego como moderador, vaya a <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> y haga clic en «**Juego nuevo**». Se le pedirá que seleccione un escenario y luego se le presentará una pantalla con un **código de sala**. Dele este código a los jugadores que quieran unirse a su partida.

Los jugadores pueden unirse al juego accediendo a <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> (o escaneando el código QR que figura en el **anexo II**) y haciendo clic en «**Únete al juego**». Se les pedirá que ingresen el código de la sala, que se muestra en la pantalla del moderador.

Una vez que todos se hayan unido, haga clic en «**Empezar**» para lanzar el juego. El juego se jugará en su mayoría automáticamente, pero requiere que el moderador inicie los debates y las rondas de votaciones en la sala. Para ponerle las cosas más fáciles, en esta guía hemos incluido una sección titulada «**Paso a paso por el juego**», que contiene una descripción detallada de las secuencias del juego y nuestras sugerencias para moderarlo.

Importante: Como moderador, puede pausar y omitir las escenas y debates programados, incluidas las votaciones. Pero recuerde: ¡no se puede volver a las secuencias que se hayan saltado o jugado!

Qué pasa si un jugador se desconecta

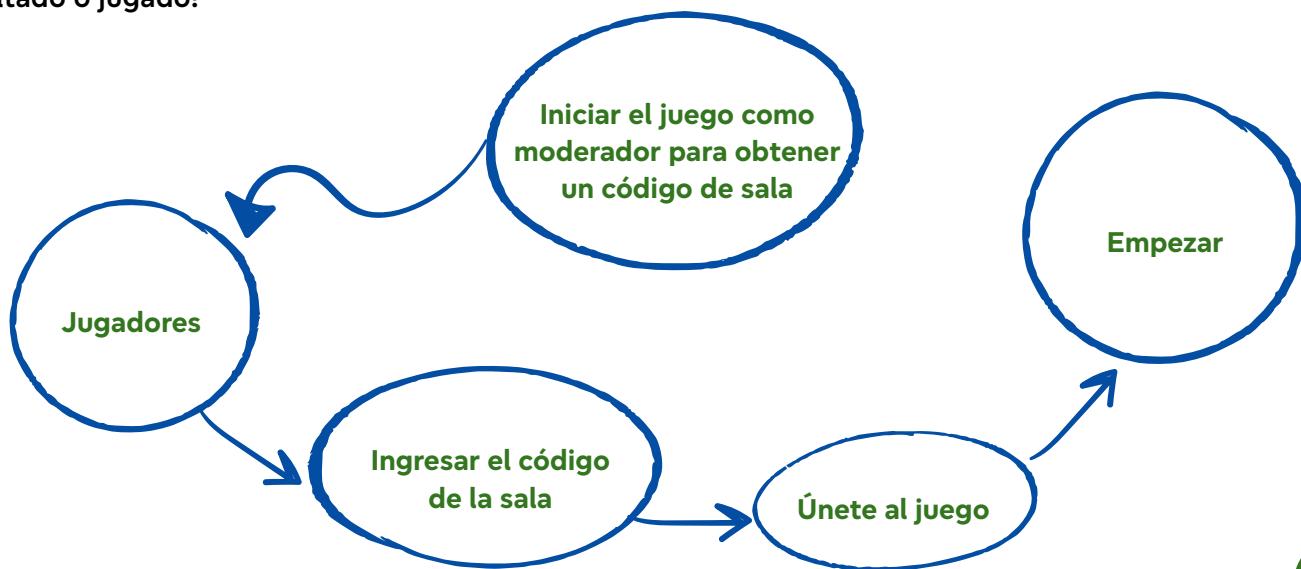
Si un jugador se desconecta del juego porque ha cerrado el navegador por accidente, ha perdido la conexión a internet o algo parecido, puede reincorporarse volviendo a <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> y haciendo clic en «**Únete**».

Si se desconecta durante menos de doce minutos, el jugador debería volver a unirse como el mismo **eurodiputado o eurodiputada**.

Si se queda inactivo o desconectado durante más de doce minutos, el jugador no podrá volver a unirse con el mismo nombre y podría ser asignado a un grupo político diferente.

Qué pasa si necesita reiniciar el juego

Si por alguna razón necesita reiniciar el juego, asegúrese de cerrar el navegador activo y pedir a los jugadores que hagan lo mismo. Podrá iniciar una sesión de juego nueva tres minutos después de cerrar la sesión anterior.



4. Paso a paso por el juego

Para ayudarle en su labor como moderador, aquí encontrará una descripción general de cada una de las fases del juego, incluidos consejos de navegación y moderación, así como recomendaciones para organizar mejor la sesión y el espacio.

En general, dada la naturaleza inmersiva del juego, se recomienda animar a los jugadores a guardarse las preguntas para después, por ejemplo, para la sesión complementaria.

El juego está diseñado para desarrollarse por sí solo, ya que los personajes principales —Marie, la presidenta del Parlamento Europeo, y Conor, el presidente de la Comisión ENVI— se encargan de guiar a los jugadores en cada etapa. El papel del moderador consiste principalmente en garantizar que los jugadores dispongan del espacio, los materiales adicionales y el apoyo técnico necesarios para sumergirse mejor en su papel de eurodiputados. En ocasiones, puede que necesite darles un empujoncito a los jugadores durante los debates y discursos, y para llegar a compromisos en beneficio de la ciudadanía de la UE.

Las únicas acciones en pantalla que el moderador debe realizar son las de iniciar los debates, las sesiones de votación y las secuencias de juego programados (las instrucciones aparecerán en la pantalla del moderador). El moderador puede pausar o saltarse las sesiones programadas en cualquier momento mediante los botones que aparecerán en la parte inferior izquierda de la pantalla. Sin embargo, no es posible volver a las secuencias que se hayan saltado o jugado.



Dibujo de la presidenta del Parlamento Europeo como un personaje del juego: una mujer de mediana edad sosteniendo una carpeta en los brazos.

4. Paso a paso por el juego

4.1

Iniciar el juego

Tras hacer clic en «Juego nuevo» y seleccionar un escenario, pida a los jugadores que se unan al juego a través de la [URL `https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/`](https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/), o escaneando el **código QR** incluido en el **anexo II**. En esta etapa, se asigna a los jugadores un nombre ficticio de **europarl** o **europarl**, un país de origen y un grupo político.

4.2

Introducción a la propuesta de ley y tutorial del juego

Después de que todos los jugadores se hayan unido al juego, **Marie, presidenta del Parlamento Europeo**, les dará la bienvenida como **europarl** recién elegidos. Después de que el moderador haga clic en «**Comencemos**», Marie presentará los detalles de la propuesta legislativa que debatirán los diputados, así como algunos aspectos del juego.

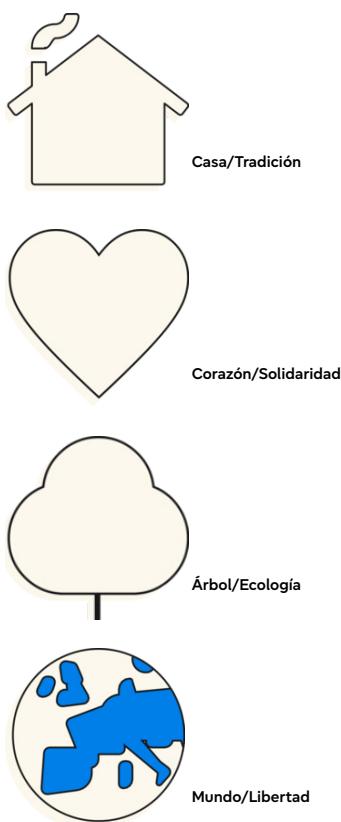
4.3

Introducción de los grupos políticos

En esta fase, los jugadores deberán unirse a los grupos políticos a los que han sido asignados. La asignación se realiza de manera aleatoria y los jugadores no pueden cambiarse de grupo. Si cree que puede ser difícil para los jugadores representar opiniones distintas de las suyas, se recomienda organizar una sesión preparatoria para que los jugadores practiquen el juego de roles. Las actividades sugeridas están disponibles en la sección 5. («**Antes del juego**»).

Para prepararse para esta fase, lo ideal sería que la sala ya estuviera dividida en cuatro espacios diferentes etiquetados con los logotipos de los grupos políticos (anexo II). El moderador debe indicar a los jugadores que se coloquen en el espacio correspondiente a su grupo político, que conozcan a sus compañeros de grupo y que comiencen a debatir su manifiesto de grupo político, las posiciones de las partes interesadas y las enmiendas. Si hay tiempo, se anima a los jugadores a leer también los materiales de los otros grupos. En el mismo menú, en la esquina inferior derecha de sus dispositivos, los jugadores tienen a su disposición las reglas del juego.

Se recomienda animar a los jugadores a utilizar las fichas de actividades para anotar sus enmiendas y otra información útil, así como pensar con qué otro grupo político podrían llegar a un acuerdo.



Una casa, el logo del grupo político ficticio Tradición.

Un corazón, el logo del grupo político ficticio Solidaridad.

Un árbol, el logo del grupo político ficticio Ecología.

Un mundo, el logo del grupo político ficticio Libertad.

4. Paso a paso por el juego

4.4

Introducción y votación del grupo de comisión

Tras familiarizarse con el material de apoyo de sus grupos políticos, los jugadores se introducen en el papel de las comisiones parlamentarias y luego se les asigna uno de los dos grupos de comisiones. Para esta fase, es aconsejable dividir el espacio para los dos grupos, etiquetando las zonas con los letreros «**Grupo de comisión I**» y «**Grupo de comisión II**» (**anexo II**). Dado que el trabajo de las comisiones y los grupos políticos no se solapa durante el juego, la sala puede dividirse en dos, abarcando las áreas ya asignadas a los grupos políticos.

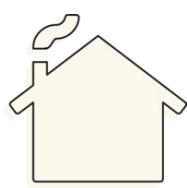
Se invita a los jugadores en sus respectivos grupos de comisiones a debatir, encontrar un compromiso y luego votar dos (de cuatro) enmiendas para presentarlas en el pleno. Tenga en cuenta que a cada grupo de comisión se le presentará un conjunto diferente de enmiendas: ocho en total (cuatro por grupo de comisión), pero solo dos por grupo pueden ir al Pleno. Durante la fase de debate, tal vez quiera alentar a los jugadores a intervenir y debatir con otros de una manera respetuosa. Las fichas de actividades (**anexo II**) podrían resultarle útiles.

Durante la fase de votación, recuerde a los jugadores que sigan las instrucciones en sus dispositivos y voten hasta dos enmiendas. También pueden abstenerse o rechazarlas todas. Cualquier voto no emitido al final del temporizador se contará automáticamente como una abstención. Los jugadores tienen que hacer clic en «**Votar**» para que sus votos sean contados.

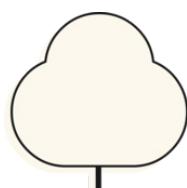
Cuando se acabe el tiempo, los resultados de la votación se mostrarán en la pantalla del moderador. Si ninguna enmienda recibe mayoría de votos, véase la sección **4.10** («**En caso de no aprobarse**»).

4.5

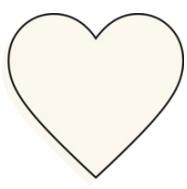
Agrupación de los grupos políticos



Casa/Tradición



Árbol/Ecología



Corazón/Solidaridad



Mundo/Libertad

Se invita a los jugadores a que se unan de nuevo a sus grupos políticos para debatir las enmiendas aprobadas, cómo votar en el pleno y cómo persuadir a otros diputados para que apoyen su posición. En esta etapa, los jugadores también están invitados a nominar a un portavoz. Es una buena idea recordar a los jugadores que准备 puntos de intervención para presentar la opinión de su grupo sobre la propuesta legislativa.

Anime a los jugadores a utilizar las fichas de actividades (**anexo II**) para preparar sus puntos de intervención y argumentos.

4. Paso a paso por el juego

4.6

Debate en el pleno y ronda de votaciones I

Se invita a los jugadores a unirse a la sesión plenaria. Indíquenles que se sienten en un gran círculo para que todos puedan ver tanto la pantalla del moderador como a los demás participantes. Aunque la disposición del Pleno del **Parlamento Europeo** es diferente, un círculo grande garantizará que los debates sean más dinámicos y amistosos. La parte central del círculo puede utilizarse como «estrado» para los portavoces y cualquier otro diputado o diputada que desee hacer uso de la palabra. De hecho, después de que cada portavoz haya presentado la posición de su grupo, como lo sugiere el juego, cualquier otro diputado o diputada puede tomar la palabra en el debate.

Como moderador, asegúrese de que cada grupo y diputado interesado tenga la palabra dentro del tiempo asignado por el juego.

Una vez terminado el turno, el juego abrirá las votaciones. Se invitará a los jugadores a votar primero enmienda por enmienda, tal como lo hacen los diputados al Parlamento Europeo en la vida real (aprobar, rechazar, abstenerse) y luego votar a favor de la propuesta en su conjunto.

Los resultados se mostrarán en la pantalla y los jugadores podrán ver si sus habilidades de negociación han sido efectivas.

Si se aprueba la posición, Marie la remitirá al Consejo de la Unión Europea.

En caso de no aprobarse, vaya a la sección 4.10 («En caso de no aprobarse»).



4. Paso a paso por el juego

4.7

Cambio de rumbo

Un acontecimiento inesperado que afecta a la sociedad empuja al Consejo de la Unión Europea a modificar significativamente la posición del Parlamento. Los jugadores se ven ahora obligados a pensar de nuevo sus posiciones y estrategias y considerar alcanzar un compromiso.

4.8

Debate en el pleno y ronda de votaciones II

Con los jugadores todavía sentados en un gran círculo, comienza una sesión de debate para que los **diputados** encuentren el camino a seguir: aceptar las enmiendas del **Consejo**, volver a la posición original del **Parlamento** o alcanzar un compromiso. Se recordará a los jugadores que su papel es trabajar en el mejor interés de la **ciudadanía de la UE**.

Una vez acabado el tiempo, Marie anuncia si la ley ha sido aprobada o no.

4.9

Reacciones de las partes interesadas e información sobre el juego

Después de que se anuncien los resultados, los jugadores conocerán las opiniones de las partes interesadas sobre el resultado y cómo este afecta sus vidas. La información adicional incluirá apartados sobre:

- las enmiendas que recibieron el mayor apoyo general y
- el grupo político que consiguió el mejor resultado para las partes interesadas.

Tanto los resultados de las partes interesadas como la información adicional podrían resultar interesantes para la sesión complementaria.

4.10

En caso de no aprobarse

Si ninguna enmienda recibe una mayoría en la comisión o no se aprueba en ninguna de las dos fases plenarias, Marie anunciará que la propuesta no puede avanzar. Se mostrará a los jugadores las reacciones de las partes interesadas, y luego se pedirá a los portavoces de los grupos políticos que se dirijan a los medios de comunicación en una rueda de prensa para responder a las preocupaciones del público.

En este caso, los jugadores pueden utilizar las fichas de actividades (**anexo II**) para preparar sus discursos y abordar las preocupaciones sobre la falta de compromiso.

5. Antes del juego

El juego de roles virtual se puede jugar sin ninguna preparación por parte de los jugadores.

5.1

Cómo representar opiniones diferentes a las mías

En el juego, los jugadores son asignados aleatoriamente a un grupo político, por lo que podrían terminar representando opiniones y posiciones que son diferentes a las suyas. Esta no es una tarea fácil para nadie. Si desea preparar a su grupo para esta tarea, le recomendamos que organice una sesión previa para que los jugadores debatan sobre diferentes temas siguiendo los manifiestos de los grupos políticos.

El propósito del ejercicio es asegurarse de que los futuros jugadores se sientan cómodos cuando representen diferentes opiniones.

- Divida a los participantes en cuatro grupos más pequeños (Tradición, Ecología, Solidaridad, y Libertad), con el mismo número de participantes.
- Dé a cada uno de los grupos una versión impresa de su manifiesto y diez minutos para leerlo y discutir los valores de su grupo.
- Prepare las fichas con los temas que encuentre relevantes para el debate y pida a uno de los participantes que elija una al azar sin ver el contenido.

No obstante, en función de lo que ya sepan sobre el Parlamento Europeo y la Unión, puede ser útil organizar una o más sesiones introductorias sobre:

- Cómo representar opiniones diferentes a las mías
 - Conocer la Unión Europea
 - Conocer el Parlamento Europeo
-
- Una vez seleccionado el tema del debate, dé diez minutos a los jugadores para preparar argumentos acordes con los manifiestos que se les han asignado. Anime a los jugadores a utilizar las fichas de actividades (**anexo II**) para preparar sus argumentos y discursos.
 - Pida a los participantes que se sienten en un círculo mientras usted actúa como moderador o moderadora del debate. Prepare de tres a cinco preguntas relacionadas con el tema del debate. Primero, dé a cada uno de los grupos un minuto para presentar su posición general sobre el tema, luego comience una ronda de preguntas, dando a cada uno de los grupos la oportunidad de responder. Asigne veinte minutos al debate.
 - Concluya el debate dando las gracias a los jugadores por su participación.
 - Comience la sesión complementaria preguntando a los participantes:
 1. ¿En qué medida os fue difícil (o fácil) representar opiniones que podrían ser diferentes a las vuestras?
 2. ¿Qué aprendisteis de esta experiencia?
 3. ¿Qué haríais diferente la próxima vez?
- Asigne quince minutos a esta parte de la sesión.**

5. Antes del juego

Manifestos



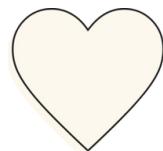
Una casa, el logo del grupo político ficticio Tradición.

Casa/Tradición

Queremos preservar la estabilidad defendiendo los valores tradicionales y los pilares de la sociedad, como son los agricultores.

Creemos que la sociedad moderna y las injerencias de los Gobiernos son una amenaza para la tradición.

Apoyamos las acciones de la Unión y de sus Estados miembros cuando no conllevan grandes cambios y no resultan demasiado caras.



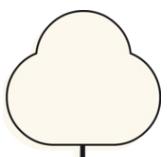
Un corazón, el logo del grupo político ficticio Solidaridad.

Corazón/Solidaridad

Queremos una sociedad justa basada en la solidaridad y que apoye activamente a los más pobres y necesitados.

Animamos a la Unión y a sus Estados miembros a intervenir para hacer que toda la ciudadanía europea tenga los mismos derechos básicos, como la salud, el empleo y la educación.

Creemos que el bien común debe primar siempre sobre la libertad personal.



Un árbol, el logo del grupo político ficticio Ecología.

Árbol/Ecología

Creemos que combatir el cambio climático y proteger el medio ambiente son prioridades que la Unión y sus Estados miembros deberían defender y en las que deberían invertir.

Creemos que la solidaridad y la libertad personal nunca deberían verse amenazadas.

Creemos que la sociedad debe reducir su consumo y que quienes contaminen deben aceptar su responsabilidad.



Un mundo, el logo del grupo político ficticio Libertad.

Mundo/Libertad

Apoyamos a las empresas y la innovación, ya que son la base para una sociedad fuerte y en crecimiento.

Creemos que la libertad individual debe protegerse siempre.

Creemos que la Unión y sus Estados miembros deben permitir a las empresas un cierto nivel de flexibilidad sobre cómo afrontar los desafíos.

5. Antes del juego

5.2 Conocer la Unión Europea

Es importante conocer los fundamentos, los valores, la historia y los Estados miembros de la Unión Europea. Las actividades que se sugieren a continuación introducen a los participantes los conceptos más importantes relacionados con la Unión Europea de una manera divertida y atractiva, ya que se basan en la metodología del «aprendizaje basado en el juego».

Estas actividades se crearon para las aulas escolares como parte de la herramienta educativa «**Europa en la escuela: Clases participativas sobre la Unión Europea**» y del programa **Escuela Embajadora del Parlamento Europeo**, pero también pueden utilizarse en cualquier otro entorno educativo.

Para ayudar a los jugadores a prepararse para la experiencia de juego de roles virtual, recomendamos los siguientes módulos:

- **Los Estados miembros de la Unión Europea (módulo 2)**
- **Datos e historia de la Unión Europea (módulo 3)**
- **La Unión Europea en nuestra vida cotidiana (módulo 4)**
- **Los valores de la Unión Europea (módulo 5)**

Todos los contenidos se encuentran disponibles [aquí](#):

Cada módulo contiene pautas y materiales para apoyar a los educadores. Las actividades duran entre veinte y cuarenta minutos. Además, puede consultar los siguientes vídeos cortos animados (cada uno de menos de un minuto) producidos por el Parlamento Europeo.

Haga clic en las casillas más abajo para acceder:



¿Qué es la UE?

Los valores de la UE

¿Qué competencias tiene la UE?

¿Qué es el mercado único?

Los beneficios de la Unión Europea

¿Qué ha hecho la UE por mí?

¿Qué obtengo de la UE?

¿Cuánto me cuesta la UE?

¿Sigue siendo relevante la UE?

5. Antes del juego

5.3

Conocer el Parlamento Europeo

El juego de roles virtual se centra en el proceso de toma de decisiones del Parlamento Europeo y en una versión simplificada del procedimiento legislativo de la UE. Para entender mejor al Parlamento —cómo funciona, su estructura y cómo los diputados representan a la ciudadanía de la UE— aquí puede encontrar algunos recursos para ayudar a los jugadores a ampliar sus conocimientos y sacar el máximo provecho al juego:

- **vídeos cortos sobre el funcionamiento del Parlamento**
- **el viaje digital por el Parlamento Europeo**

Siéntase libre de utilizar los recursos que mejor se adapten a su situación: como grupo o actividad individual seguida de un cuestionario, como introducción a un debate o como parte de la trayectoria general de aprendizaje sobre el Parlamento.



Dibujo del edificio del Parlamento Europeo en Estrasburgo.

5. Antes del juego

5.3.1

¿Qué es el Parlamento Europeo y cómo funciona?

El **Parlamento Europeo** ha creado una serie de vídeos cortos (cada uno de menos de un minuto) que explican de manera sencilla y entretenida qué es y cómo funciona.

Recomendamos ver al menos los siguientes vídeos:



¿Qué es el Parlamento Europeo?

Votación

¿Cómo me representan los diputados al Parlamento Europeo?

¿Cómo puedes hacerte oír?

El proceso de toma de decisiones de la UE

5.3.2

Viaje digital por el Parlamento Europeo

Las sedes del Parlamento Europeo se encuentran en Bruselas, Estrasburgo y Luxemburgo. El Parlamento también cuenta con una red de exposiciones multimedia interactivas llamadas «**Europa Experience**» en toda Europa (más información [aquí](#)).

Sin embargo, no todas las personas pueden visitar el Parlamento o sus otras ubicaciones por Europa, por lo que hemos desarrollado un conjunto de herramientas adicional para complementar las opciones de visita presencial y acercar el Parlamento a la ciudadanía europea en sus hogares, escuelas y comunidades.

El [viaje digital al Parlamento Europeo](#) consta de cuatro experiencias interactivas gratuitas, disponibles en las veinticuatro lenguas oficiales de la UE. Su objetivo es dar a las personas la oportunidad de conocer, descubrir y explorar el Parlamento allí donde estén, a través de plataformas inmersivas e interactivas.

Dibujo de un personaje del juego: un joven granjero con ropa informal y un sombrero de paja.



5. Antes del juego

Cómo incorporar estas herramientas en sus sesiones acerca de la UE:

Vive el Parlamento en 360 °

Haga que sus clases sobre la democracia **européa** cobren vida llevando a sus alumnos en una visita virtual al corazón de todo ello: el **Parlamento Europeo**.

Con esta experiencia, usted y sus estudiantes podrán caminar por los pasillos del Parlamento Europeo en Bruselas y Estrasburgo, reunirse con la presidenta del **Parlamento Europeo** y con diputados de los diferentes grupos políticos y aprender cómo el Parlamento aplica legislación que afecta a la vida de todas las personas que viven en la UE.

Ocupa tu escaño virtual en el Parlamento Europeo

¿Le gustaría dar a sus jugadores una mejor visión del trabajo de los diputados o diputadas al Parlamento Europeo?

Con la aplicación «Be an MEP» podrán descubrir de primera mano el trabajo de un diputado o diputada al Parlamento Europeo y responder a estas preguntas:

- **¿Qué hacen realmente los eurodiputados?**
- **¿Cuáles son sus tareas y responsabilidades?**
- **¿Cómo les exige cuentas la ciudadanía?**

Visita virtual de la Casa de la Historia Europea

¡Muestre a sus estudiantes una forma diferente de explorar la historia de Europa!

Con este recorrido virtual por la Casa de la Historia Europea, usted y sus alumnos pueden embarcarse en un viaje digital a través de la historia del continente europeo y explorar las antiguas raíces de los pueblos de Europa, lo que nos une y lo que nos separa.

Esta herramienta se puede utilizar individualmente o en un aula con un dispositivo conectado a internet y una pantalla o proyector lo suficientemente grande como para que todos los estudiantes lo vean. El educador actúa como moderador y dirige el recorrido, guiado por nuestros conservadores expertos.

Comience su visita.

Esta herramienta se puede utilizar individualmente o en un aula con un dispositivo conectado a internet y una pantalla o proyector lo suficientemente grande como para que todos los estudiantes lo vean. El educador actúa como moderador y dirige el recorrido, que dura alrededor de veinte minutos.

Comience el recorrido.

La experiencia dura unos diez minutos y está disponible para gafas de realidad virtual (VR) y como versión de navegador con el mismo contenido.

Pruébelo en su navegador.

Descargue nuestra aplicación gratuita de VR desde la tienda Oculus.

Presentar el viaje digital al Parlamento Europeo y sus herramientas a los jugadores antes del juego de roles virtual puede contribuir a la experiencia inmersiva y proporcionarles una mejor comprensión del trabajo del Parlamento Europeo a través del aprendizaje experiencial digital.

Inicie su viaje digital al Parlamento Europeo.

6. Durante el juego

Durante el juego, Marie y Conor guían a los jugadores paso a paso.

Su tarea como moderador es asegurarse de que el juego transcurre con normalidad y recordar a los jugadores que sean conscientes del tiempo asignado a cada tarea. Como ya se ha mencionado, si ve que se necesita más o menos tiempo para determinados pasos, siempre puede utilizar los botones de pausa u omisión según convenga.

Le recomendamos que se familiarice con las siguientes funciones del juego:

- **La realidad**
- **Glosario**
- **Reglas del juego**

6.1 La realidad

Las secciones «La realidad» son datos repartidos por todo el juego que aportan información adicional sobre los procedimientos institucionales de la UE o aclaran la diferencia entre el juego y los procesos de la vida real.

Aparecen como una pantalla estática en el juego y no tienen temporizador. Esto deja en manos del moderador del juego decidir cuánto tiempo quiere dedicarles. Para mantener a los jugadores inmersos en el juego, aconsejamos no abrir ningún debate sobre las secciones, sino esperar a la sesión complementaria. El moderador puede continuar el juego haciendo clic en «Continuar».

Aquí encontrará la lista completa de las secciones «La realidad» del juego y enlaces a información más detallada.

El proceso legislativo de la UE

La Comisión representa los intereses comunes de la Unión, por lo que tiene la facultad de presentar propuestas de ley.

Una vez presentada una propuesta, el Parlamento Europeo trabaja con el Consejo de la Unión para convertirla en ley introduciendo, si es necesario, enmiendas al texto y votando estas enmiendas hasta llegar a un acuerdo.

Más información [aquí](#) y [aquí](#)



Dibujo de la presidenta del Parlamento Europeo como un personaje del juego: una mujer de mediana edad sosteniendo una carpeta en los brazos.

Dibujo de un personaje del juego: un joven con traje, presidente ficticio de la Comisión ENVI.

6. Durante el juego

Los grupos políticos del Parlamento Europeo

Los eurodiputados forman parte de grupos políticos organizados según su afiliación política, no por nacionalidades. Actualmente existen siete grupos políticos en el Parlamento Europeo. Aunque los eurodiputados no pueden pertenecer a más de un grupo político, sí que pueden decidir no adherirse a ninguno: a estos se los conoce como «no inscritos».

[Más información](#)

Las elecciones europeas

Los eurodiputados son elegidos por los ciudadanos de la Unión cada cinco años. El Parlamento Europeo los representa y es la única institución de la Unión elegida por sufragio directo. Cada Estado miembro establece la edad mínima para poder votar y presentarse como candidato o candidata. Votar en las elecciones europeas no es solo nuestro derecho, sino también una oportunidad para expresarnos sobre el futuro de la Unión Europea.

¡Hágase oír y vaya a votar!

[Más información](#)

Las comisiones

En la vida real, las comisiones no se dividen en grupos: funcionan como una sola unidad. La presidenta del Parlamento Europeo decide cuál de las veinte comisiones permanentes se encargará de una propuesta concreta de la Comisión. Las comisiones trabajan en distintos ámbitos de actuación. Dos o más comisiones pueden trabajar juntas en una propuesta cuando esta afecte a múltiples ámbitos de actuación.

[Más información](#)



Dibujo de personajes del juego: dos jóvenes activistas climáticos con ropa informal, uno frente al otro.

6. Durante el juego

Las enmiendas

En la vida real, cualquier eurodiputado o eurodiputada puede sugerir enmiendas (cambios) a la propuesta de ley en la comisión de la que forma parte. Varios eurodiputados, incluso de diferentes grupos políticos, pueden presentar también una enmienda conjuntamente. Una vez aprobado en comisión, el texto todavía tiene que ser aprobado en el pleno, donde podrán introducirse esas enmiendas y otras nuevas.

La votación enmienda por enmienda

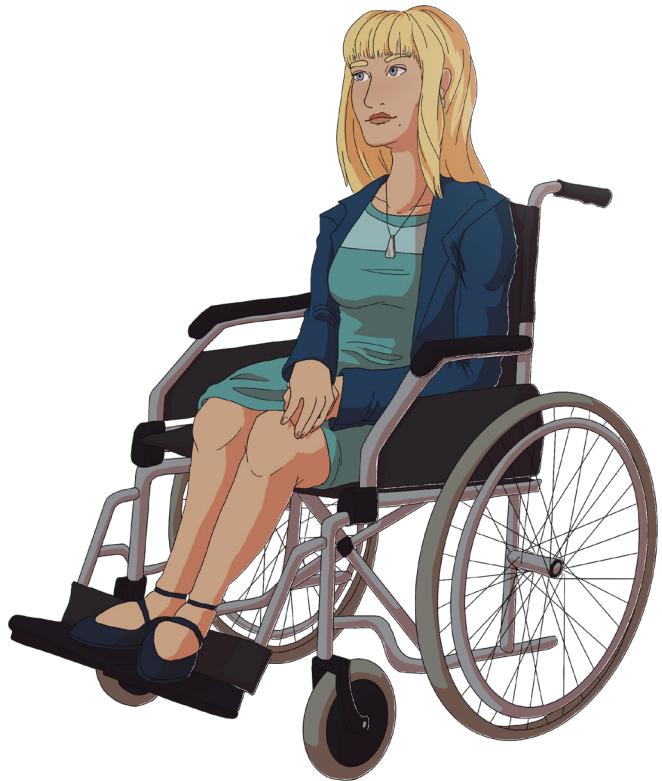
En la vida real, todos los eurodiputados votan de nuevo cada enmienda, una por una, en la sesión plenaria. La comisión, un grupo político o al menos cuarenta eurodiputados juntos también pueden presentar nuevas enmiendas. Una vez aprobado en el pleno, un texto aún debe conseguir la aprobación del Consejo para convertirse en ley. En algunos casos, el Pleno puede incluso aprobar o rechazar directamente la posición del Consejo.

[Más información](#)

La Comisión, el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea

La Comisión Europea inicia el procedimiento presentando una propuesta de ley europea. El Parlamento Europeo —en representación de la ciudadanía europea— y el Consejo de la Unión Europea —en representación de los Gobiernos de los Estados miembros— son colegisladores: tienen el mismo peso en la aprobación y la modificación de las leyes europeas. El Parlamento da el primer paso y puede rechazar la propuesta de la Comisión, aceptarla tal cual o modificarla. A continuación, el Consejo puede decidir que acepta la posición del Parlamento, en cuyo caso se aprueba el acto legislativo, o puede adoptar una posición diferente. Si no consiguen llegar a un acuerdo, inician negociaciones. Una vez concluidas, ambas instituciones pueden votar a favor o en contra. El proceso demuestra que no habría leyes europeas si estas dos instituciones no llegaran a acuerdos y compromisos.

[Más información aquí y aquí](#)



Dibujo de un personaje del juego: una joven en silla de ruedas que representa los intereses de los consumidores.

6. Durante el juego

Los diálogos tripartitos

La revisión del voto de las enmiendas generalmente se lleva a cabo en forma de diálogo tripartito. Los diálogos tripartitos son encuentros entre el Parlamento Europeo, el Consejo y la Comisión. Pueden producirse en cualquier fase del procedimiento legislativo y la idea es acordar provisionalmente un texto que sea aceptable tanto para el Consejo como para el Parlamento. En la realidad, el Consejo o cualquier eurodiputado pueden proponer enmiendas en esta fase. A menudo introducen cientos, incluso miles de enmiendas a los informes, que luego se someten a votación.

Más información [aquí](#) y [aquí](#)

Los plenos y el sistema de votación

Los eurodiputados se reúnen de media una vez al mes en sesiones plenarias. Durante estas sesiones, debaten y votan propuestas de ley que han sido preparadas durante meses por las comisiones y los grupos políticos. Para ser aprobada, una propuesta de ley debe alcanzar una mayoría de votos. Al votar, los eurodiputados pueden decidir si aprobarla, rechazarla o abstenerse. En caso de abstención, el voto no cuenta para el cálculo de la mayoría.

El rechazo de la propuesta

Si se rechaza una propuesta legislativa en cualquier fase del procedimiento, o si el Parlamento y el Consejo no consiguen llegar a un acuerdo, la propuesta no se aprueba y finaliza el procedimiento.

Solo se puede comenzar un nuevo procedimiento con una nueva propuesta de la Comisión.

Más información [aquí](#) y [aquí](#)



Dibujo de personajes del juego: ministros sentados en una sala de reuniones del Consejo de la Unión Europea.

6. Durante el juego

6.2

Glosario

El glosario de todos los términos clave importantes para los jugadores se encuentra en el menú del dispositivo del jugador.



Dibujo de la bandera de la Unión Europea con doce estrellas doradas en círculo sobre un fondo azul.

Enmienda

Un cambio, adición o supresión en un texto (por ejemplo, una ley).

Comisario

Un **comisario** o una **comisaria** es un miembro de la Comisión Europea, el poder ejecutivo de la Unión Europea.

Los comisarios tienen la responsabilidad de elaborar e implementar políticas y leyes en nombre de la Unión Europea. Son nombrados por los Gobiernos de los Estados miembros.

A cada comisario o comisaria se le asigna una cartera o área de responsabilidad específica, como el comercio, el medio ambiente, la justicia o los consumidores. Trabajan juntos para hacer que la Unión funcione de manera eficaz y en interés de su ciudadanía.

Comisión (comisión parlamentaria)

Los eurodiputados están divididos en veinte comisiones especializadas y organizadas por áreas de especialización. Por ejemplo, medio ambiente (ENVI), empleo (EMPL)... Cada comisión elige a un presidente o presidenta y hasta cuatro vicepresidentes.

La tarea de las comisiones consiste en preparar las sesiones plenarias del Parlamento. Por ejemplo, estudiando las propuestas legislativas de la Comisión y proponiendo cambios en sus textos para reflejar la posición del Parlamento. Dos comisiones o más pueden trabajar juntas si la propuesta toca sus distintas áreas de competencia.

6. Durante el juego

Consejo de la Unión Europea

El **Consejo de la Unión Europea** (también Consejo o Consejo de Ministros) representa a los Gobiernos de los países de la Unión.

Está compuesto por ministros de cada Gobierno nacional y se agrupan en ámbitos de actuación para representar los intereses de su propio país en la UE. Su función consiste en coordinar las políticas de los Estados miembros en áreas específicas, desarrollar la política exterior y de seguridad común de la Unión Europea, celebrar acuerdos internacionales y, junto con el Parlamento, debatir y aprobar el presupuesto y las leyes europeas.

Comisión Europea

La **Comisión Europea** promueve los intereses generales de la Unión. Cada país europeo designa a un comisario o comisaria, que necesita la aprobación del Parlamento Europeo.

La tarea de la Comisión es proponer nuevas leyes, aplicar las políticas europeas y ejecutar el presupuesto de la Unión, asegurarse de que cada país cumpla la legislación europea y representar a la Unión en la escena internacional.

Consejo Europeo

El Consejo Europeo es el nivel más alto de cooperación política entre los países de la Unión Europea. Sus reuniones, o cumbres, se celebran cuatro veces al año en Bruselas. En ellas, los jefes de Estado y de Gobierno de cada país miembro establecen, bajo la dirección de un presidente o presidenta, las principales prioridades de la Unión y la orientación estratégica general.

Parlamento Europeo

El Parlamento Europeo es la voz de la ciudadanía europea y es la única institución de la Unión elegida por sufragio directo.

De hecho, los eurodiputados son elegidos directamente por los votantes de todos los Estados miembros para representar los intereses de la gente cuando se elaboran las leyes europeas, y para garantizar que las demás instituciones europeas operen de manera democrática.

Legislación

En este contexto, este término se utiliza como sinónimo de ley o conjunto de leyes.

6. Durante el juego

Manifesto

Un **manifesto** es una declaración pública de las convicciones, intenciones y objetivos de un grupo, organización o partido político. Por lo general, describe los valores y los principios que orientan las acciones y políticas del grupo. Puede incluir propuestas o recomendaciones específicas para abordar temas sociales, económicos o políticos.

Los manifiestos se utilizan con frecuencia para promocionarse y para comunicar un mensaje claro y coherente al público u otras partes interesadas. Pueden influir en la opinión pública y en los debates políticos, en particular durante las campañas electorales o los movimientos sociales.

Eurodiputado/a

Diputado o diputada al Parlamento Europeo. Los eurodiputados son elegidos democráticamente y representan los intereses de la ciudadanía de la Unión Europea en el Parlamento.

El Parlamento Europeo es una de las principales instituciones de la Unión. Es el encargado de aprobar las leyes y el presupuesto, y también de exigir responsabilidades a las demás instituciones europeas. Los eurodiputados son elegidos directamente en cada Estado miembro. Trabajan en las comisiones y en las sesiones plenarias para debatir y votar sobre las leyes y otros asuntos relacionados con la Unión.

ONG

ONG es la sigla de «organización no gubernamental». Una **ONG** es una organización independiente y sin ánimo de lucro a la que mueve un objetivo social o político concreto. Pueden abarcar un amplio abanico de temas: la ayuda humanitaria, los derechos humanos, la conservación del medio ambiente, la educación, la salud pública, etc.

Su labor se centra en complementar las acciones del Gobierno y en promover cambios significativos en las políticas públicas. Las ONG pueden recibir ayuda económica mediante donaciones, subvenciones o colaboraciones con otras organizaciones y su trabajo puede ser de alcance local, nacional o internacional.

6. Durante el juego

Pleno

El **pleno**, también llamado sesión plenaria, es el foro en el que los eurodiputados —los representantes elegidos por la ciudadanía europea— se reúnen para expresar su opinión sobre las propuestas de leyes europeas.

Lo componen 705 eurodiputados y eurodiputadas, afiliados a siete grupos políticos diferentes (también hay quienes no se adhieren a ningún grupo). Cada uno forma parte, además, de una comisión, dependiendo de su área de especialización. Los debates y votaciones que se celebran en la sesión plenaria son la culminación del trabajo legislativo llevado a cabo en las comisiones y los grupos políticos. Las sesiones están presididas por el presidente o presidenta del Parlamento Europeo.

Grupo político

Los eurodiputados forman parte de grupos políticos organizados según su afiliación política, no por nacionalidades. Actualmente existen siete grupos políticos en el Parlamento Europeo. Aunque los eurodiputados no pueden pertenecer a más de un grupo político, sí que pueden decidir no adherirse a ninguno: a estos se los conoce como «no inscritos».

Partes interesadas

Una parte interesada es un individuo, grupo de personas u organización que puede verse afectada positiva o negativamente por un proyecto, iniciativa o política. También pueden ser grupos o personas que representan intereses particulares, como grupos ecologistas, ONG, etc., y que pueden ser consultados y participar en el proceso de toma de decisiones para garantizar que se han tenido en cuenta todas las consecuencias de una decisión.

Todosjuntos.eu

Todosjuntos.eu es una comunidad paneuropea que nos anima a participar en la democracia y a actuar en aras de un futuro más esperanzador en la Unión Europea. Se trata de una iniciativa del Parlamento Europeo independiente de cualquier partido. La comunidad **todosjuntos.eu** es muy activa y organiza actividades, eventos y campañas, además de impartir formación sobre la democracia europea.

Diálogo tripartito

Los **diálogos tripartitos** son encuentros entre el Parlamento Europeo, el Consejo y la Comisión. Pueden producirse en cualquier fase del procedimiento legislativo, y la idea es acordar provisionalmente un texto que sea aceptable tanto para el Consejo como para el Parlamento.

6. Durante el juego

6.3

Reglas del juego

Las reglas del juego se encuentran en el menú.

Información general

Habéis asumido el papel de un eurodiputado o eurodiputada y se os ha encomendado la tarea de dar forma a una nueva ley europea. Para lograrlo, tendréis que debatir, negociar y votar junto al resto de eurodiputados. No os olvidéis del manifiesto de vuestro grupo político y de las opiniones de la ciudadanía europea a medida que la ley avanza en el proceso parlamentario.

- 1. Debate y votación en comisión**
- 2. Debate de los grupos políticos y designación de portavoces**
- 3. Primer debate y votación en el pleno**
- 4. Segundo debate y votación en el pleno**
- 5. Resultado final: ¿se aprueba la ley?**

Debate en los grupos políticos

Pensad juntos en argumentos para convencer a los demás grupos de que apoyen las enmiendas que proponéis. Estas son algunas reglas generales para las negociaciones y los debates:

- 1. Respetad las opiniones de los demás y escuchad sus argumentos.**
- 2. Exponed vuestros argumentos de forma clara y concisa.**
- 3. Buscad soluciones y acuerdos alternativos.**
- 4. Estáis dando forma al futuro de vuestros conciudadanos europeos. ¡No olvidéis que la forma en que votáis impactará sus vidas!**



Dibujo de una sala de reunión de comisiones vacía en el Parlamento Europeo.

6. Durante el juego

Votación en comisión

Tenéis siete minutos para decidir cuáles son las dos enmiendas que deberían presentarse en el Pleno. Elegid hasta dos enmiendas en vuestra pantalla y envidad vuestros votos a través del botón correspondiente.

Las enmiendas solo se aprueban por mayoría del grupo, es decir, más del 50 %. Cada grupo puede presentar un máximo de dos enmiendas. Si más de dos enmiendas obtienen la mayoría de los votos, los votos de los eurodiputados de otros grupos políticos a los que hayáis convencido se contarán como dobles.

Designación del portavoz

Se os invita a nombrar a un portavoz para que represente la posición y las ideas de vuestro grupo político en el pleno. Basta con levantar la mano o ponerse de acuerdo con los demás participantes.

El portavoz se situará al frente de la sala y dispondrá de treinta segundos para exponer su punto de vista y convencer a los demás diputados presentes en la sesión plenaria. Cuando todos los grupos hayan dado su opinión, se abrirá el turno de intervenciones.

Estos son algunos consejos de oratoria: hablad con la mayor claridad posible y preparad vuestros argumentos con antelación.

Primera votación en el pleno

Se os invita a votar el texto completo de la ley, incluidas las enmiendas que se aprobaron en comisión. Tendréis treinta segundos para aceptar, rechazar o absteneros de la votación a través de los botones correspondientes que aparecen en vuestra pantalla.

La ley se aprobará si más del 50 % del total de jugadores decide aceptarla. Si un jugador se abstiene, su voto se eliminará del número total de jugadores.

Ceñíos a dos o tres ideas:

1. «**Esta legislación es buena/mala/aceptable porque...**».
2. «**Esta legislación afectará a la vida de cualquier ciudadano de la UE de una manera...**».
3. **Indicad si vuestro grupo apoya o no la legislación.**
4. **Animad al resto a sumarse a vuestra posición.**

Segunda votación en el Pleno

Ahora se os presentan las enmiendas introducidas por el Consejo, las enmiendas iniciales del Parlamento y una enmienda de transacción alternativa. Tendréis treinta segundos para decidir qué versión os gustaría apoyar. También podéis optar por absteneros o rechazar la enmienda totalmente.

Las enmiendas solo se aprobarán si una opción cuenta con una mayoría clara. En caso de empate, la enmienda será rechazada.

7. Después del juego

Aunque no es obligatoria, se recomienda una sesión complementaria después del juego, ya que es muy útil.

En este capítulo encontrará algunas actividades que le sugerimos realizar con los participantes para entender lo que han aprendido y cómo pueden aplicarlo en su día a día, ayudarles a comprender su propio aprendizaje, o simplemente para averiguar qué les gustó de la experiencia y cómo se podría mejorar para la próxima vez.

También encontrará información sobre cómo puede ir un paso más allá con sus estudiantes e interactuar directamente con el Parlamento a través de una comunidad en línea o visitando las exposiciones interactivas del Parlamento en varias capitales de los Estados miembros.

7.1 Sesión complementaria

Una sesión complementaria con los participantes permite alejarse un poco, reflexionar sobre la actividad, analizar la experiencia y entender lo que ha aprendido el grupo.

El objetivo de la sesión es compartir la experiencia en grupo y expresar verbalmente algunas de las emociones que los participantes experimentaron durante el juego, reflexionar sobre la actividad, compartir opiniones y comentar los momentos de aprendizaje y sorpresa.

También es una oportunidad para responder preguntas y encontrar formas de aplicar los conocimientos recién adquiridos a la vida cotidiana. Recomendamos llevar a cabo la sesión justo después del juego, cuando la experiencia y las reflexiones aún están frescas. La duración recomendada es de unos treinta minutos, dependiendo del tamaño del grupo y de la profundidad con que desea realizar esta labor de reflexión.

A continuación sugerimos un enfoque para la sesión complementaria que se puede adaptar a sus necesidades.

• Emociones sobre la experiencia:

¿Cómo os sentís después de participar en el juego? ¿Qué os hace sentir así?

• Desarrollo del juego:

¿Fue complicado/sencillo? ¿Qué fue lo mejor/peor? ¿Fue divertido? ¿Jugaríais de nuevo? ¿Qué cambiaríais?

• Conexiones con el día a día:

¿Cómo podéis aplicar esta experiencia en vuestro día a día? ¿Podéis dar ejemplos? ¿Qué relación tiene con vuestra comunidad? ¿Tenéis más ganas de involucrados gracias a esta experiencia?

• Aprendizaje:

¿Qué habéis descubierto sobre el Parlamento Europeo? ¿Y sobre vosotros? ¿Qué habéis aprendido? ¿Fue fácil negociar y llegar a un compromiso? ¿Fue difícil representar opiniones que no fueran las vuestras?

7. Después del juego

7.2 Evaluación por escrito

La sesión complementaria es una buena manera de guiar a los jugadores a través de su experiencia y entender cómo aprenden. Es importante darles una oportunidad para hacer comentarios anónimos y evaluar el trabajo del moderador, el juego en sí y las condiciones en general.

Si no hay tiempo para una sesión complementaria, se puede distribuir un formulario de evaluación, bien en papel o a través de un enlace que permitirá anonimizar los comentarios.

En el **anexo I** puede encontrar una serie de preguntas relacionadas con la mecánica del juego y la experiencia del jugador. Puede utilizar todas las preguntas del formulario, o simplemente una selección.

7.3 Todosjuntos.eu

Todosjuntos.eu es un proyecto del Parlamento Europeo para todo aquel que quiera defender la democracia en Europa promocionando el voto en las elecciones europeas de 2024. Es una comunidad de particulares distribuidos por toda la UE, pero cualquier tipo de organización de la sociedad civil y red juvenil también puede inscribirse como socio y partidario de la misma causa.

Todosjuntos.eu empodera a todos los defensores de la democracia europea, brindándoles una fuerza y una seguridad adicionales para alzar sus voces, compartir sus valores y actuar, gracias a la fortaleza de la comunidad. El proyecto da la bienvenida a voluntarias y voluntarios de cualquier origen y edad, así como a grupos y organizaciones. No importa la ubicación, la ocupación, la causa o las creencias: lo único que pedimos es que comparten nuestro compromiso con la democracia.

Anime a sus estudiantes y participantes a inscribirse [aquí](#).

7.4 Oferta de Europa Experience

Con el fin de acercarse a las personas de toda la Unión Europea, el Parlamento Europeo trabaja sin pausa para ampliar las oportunidades para los visitantes más allá de sus sedes centrales en Bruselas, Estrasburgo y Luxemburgo.

Con este objetivo en mente, ya se han abierto espacios multimedia interactivos llamados «**Europa Experience**» en varios Estados miembros de la UE.

Mediante el uso de herramientas multimedia punteras, los centros Europa Experience ofrecen a los visitantes la oportunidad de aprender sobre la Unión Europea y su funcionamiento, además de cómo participar en la democracia europea.

Las visitas a los centros Europa Experience son todas gratuitas y están disponibles en las veinticuatro lenguas oficiales de la Unión Europea.

La oferta puede variar según el centro: desde una experiencia cinematográfica inmersiva sobre la UE hasta mapas interactivos, juegos de rol en persona y mucho más.

Descubra la oferta de su centro Europa Experience más cercano a través de [este enlace](#).

8. Anexos

8.1

Anexo I: Formulario de evaluación

Gracias por jugar. Por favor, haz tus comentarios con sinceridad y detalle. ¿En qué medida estás de acuerdo con las siguientes declaraciones? Por favor, rodea tu respuesta bajo cada declaración.

1) Las instrucciones del juego eran claras.

1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Neutral 4. De acuerdo 5. Muy de acuerdo

2) El juego deja claro el papel del Parlamento Europeo.

1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Neutral 4. De acuerdo 5. Muy de acuerdo

3) El juego deja claro el proceso de toma de decisiones.

1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Neutral 4. De acuerdo 5. Muy de acuerdo

4) El juego deja claro el proceso de enmiendas.

1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Neutral 4. De acuerdo 5. Muy de acuerdo

5) Después de jugar me interesan más los temas relacionados con la UE.

1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Neutral 4. De acuerdo 5. Muy de acuerdo

6) Después de jugar tengo más ganas de involucrarme políticamente.

1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Neutral 4. De acuerdo 5. Muy de acuerdo

7) Después de jugar tengo más ganas de votar en las elecciones europeas.

1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Neutral 4. De acuerdo 5. Muy de acuerdo

8) ¿Es probable que vuelvas a jugar?

1. Muy improbable 2. Algo improbable 3. Neutral 4. Algo probable 5. Muy probable

¡Gracias por jugar! :-)

8.2 Anexo II: Material para imprimir para el juego. Fichas de actividades

Valores y prioridades

Junto con los otros miembros de tu grupo político, utiliza esta ficha para definir tus prioridades actuales. Te ayudará a orientar tus negociaciones durante las sesiones de comisión y plenarias.

¿Cuáles son tus prioridades?

Discurso

Utiliza esta ficha para preparar tu discurso, ya sea en sesión plenaria o en una rueda de prensa. Elige tus argumentos de forma inteligente, sé conciso y vigila el tiempo.

Algunos consejos:

sé lo más claro posible y anota dos o tres puntos principales que quieras abordar.

«Esta legislación es buena/mala/aceptable porque...».

¿Has identificado algún grupo político con el que puedas forjar una alianza?

«Esta legislación es/no es acorde con las necesidades de las partes interesadas porque...».

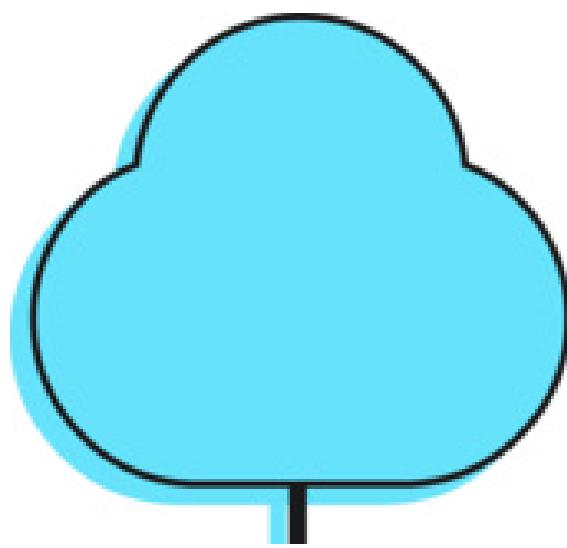
¿Hay alguna enmienda que no puedas aceptar o sobre la que no puedas alcanzar un compromiso?



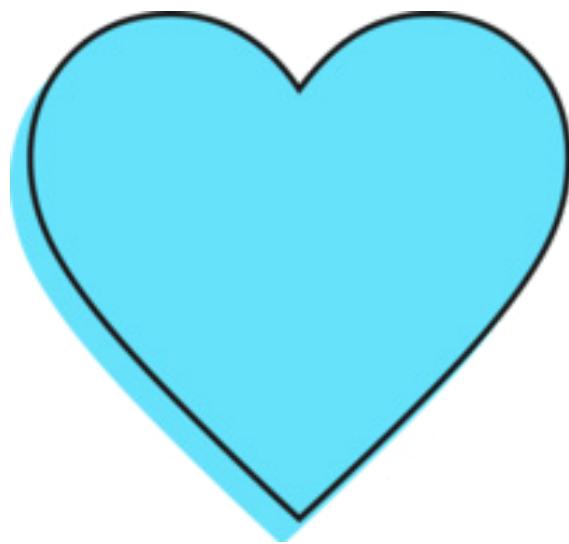
«Hemos decidido apoyar/no apoyar esta legislación de la UE por las siguientes razones...».



Casa/Tradición



Árbol/Ecología



Corazón/Solidaridad



Mundo/Libertad

Grupo de comisión I

Grupo de comisión II



¡JUEGA AHORA!

vrpg.ep-digital-journey.eu

Cambio climático

Para el Parlamento Europeo (PE), su máxima prioridad es una ambiciosa legislación europea sobre el clima.

¿Cómo lograremos la neutralidad climática? ¿Cuáles son las obligaciones vinculantes?

Se reforzó el instrumento clave de la UE para reducir las emisiones de gases de efecto invernadero: el régimen de comercio de derechos de emisión (RCDE). El RCDE pone un precio a las emisiones de gases de efecto invernadero. El contaminante (el que emite el gas de efecto invernadero) debe asumir este coste. El RCDE actualmente incluye unas 10 000 empresas en distintos sectores. La reforma significa que se añadirán nuevos sectores. La UE también apuntará más alto con sus objetivos: las emisiones en los sectores del RCDE deben reducirse un 62 % en 2030.

A través de una reforma del Mecanismo de Ajuste en Frontera por Carbono (MAFC), el PE protege a la industria europea de los criterios y precios del carbono de la UE. El MAFC se asegura de que se pague el mismo precio por los productos procedentes de sectores con altas emisiones de

¿Cómo asumiremos los costes?

¿Qué ventajas supone para los jóvenes?

Para el **Parlamento Europeo** (PE), su máxima prioridad es una ambiciosa legislación europea sobre el clima. La Legislación Europea sobre el Clima de 2021 establece obligaciones vinculantes para alcanzar la neutralidad climática de aquí a 2050. Para 2030, la UE también debe reducir sus emisiones de gases de efecto invernadero en al menos un 55 % en comparación con los niveles de 1990.

carbono que se importan a la UE. Esto garantiza que la industria europea pueda seguir siendo competitiva y sirva de ejemplo para las empresas en el extranjero.

El **PE** tiene grandes aspiraciones en cuanto al uso de la tierra y a la protección de los bosques. El uso de la tierra y los bosques son sumideros de carbono, ya que absorben más CO₂ de la atmósfera del que liberan. Gracias a la reforma y a un control más estricto, la UE reforzará nuestros sumideros de carbono, preservará la biodiversidad y propiciará un uso del suelo y una silvicultura más respetuosos con el clima. También se han tomado medidas para reducir la deforestación en todo el mundo. No se prohibirá ningún producto, pero ahora los productores tendrán que demostrar que su producción no contribuyó a la deforestación.

La UE está a la vanguardia de una información veraz en materia de sostenibilidad. Para combatir el ecopostureo todas las grandes empresas de la UE (unas 50 000) ahora están obligadas a compartir datos sobre el impacto que tienen en las personas y el planeta.

En total, al menos un **30 % del presupuesto de la UE** apoyará los objetivos climáticos, una cantidad significativa! El Parlamento Europeo también se ha comprometido a garantizar que nadie se quede atrás. Ha adoptado disposiciones y creado fondos como el Fondo Social para el Clima y el Fondo de Transición Justa para apoyar a las regiones más pobres y los hogares y las empresas vulnerables que tienen dificultades para volverse climáticamente neutros.

La neutralidad climática y los cambios necesarios para alcanzarla darán lugar a una mayor protección contra los peores efectos del cambio climático, un aire, agua y suelo más limpios, menos residuos, opciones de transporte más ecológicas y un futuro mejor para las generaciones actuales y venideras. También crearán nuevas oportunidades de empleo.

Cargador común

A finales de 2024, todos los teléfonos móviles, tabletas y cámaras tendrán que utilizar el mismo cargador común.

¿Por qué es importante?

Todos nos hemos ido alguna vez de viaje con decenas de cables ocupando la mitad de nuestro equipaje, o todos hemos pedido prestado un cargador que luego ha resultado no ser compatible con nuestro teléfono móvil. A finales de 2024, esto ya será cosa del pasado: todos los teléfonos móviles, tabletas y cámaras tendrán que utilizar el mismo cargador común: un puerto **USB de tipo C**. Para 2026, también todos los ordenadores portátiles se cargarán a través de este tipo de puerto.

Esta medida es buena para el medio ambiente...

- El cargador común reducirá los residuos electrónicos: 11 000 toneladas menos cada año.
- Al reducir la necesidad de tener muchos cargadores diferentes, el cargador común también supondrá un ahorro de materias primas.

... y buena para tu bolsillo

- Con esta medida, los consumidores de la UE ahorrarán unos 250 millones de euros al año.
- Los dispositivos y los cargadores se venderán por separado. Así podrás elegir si quieres comprar el dispositivo con o sin cargador. Por ejemplo, si solo estás buscando un teléfono nuevo y tu cargador todavía funciona bien, puedes comprar el teléfono solamente.

Igualdad de derechos y oportunidades para las mujeres

La igualdad entre hombres y mujeres es un principio fundacional de la Unión Europea.

Directiva sobre transparencia salarial

Y es importante tanto para nuestra recuperación social y económica como para la democracia de la UE en su conjunto. El **Parlamento Europeo** (PE) estuvo al frente de dos medidas destinadas a garantizar la igualdad: la Directiva sobre transparencia salarial y la Directiva sobre las mujeres en los consejos de administración.

Según la media, las mujeres en la UE ganan un 13 % menos que los hombres que hacen el mismo trabajo. Esta brecha salarial entre mujeres y hombres solo se ha estrechado mínimamente en los últimos diez años. El objetivo de la Directiva sobre transparencia salarial es ayudar a colmar esta brecha. Entonces, ¿qué significa en la práctica?

El **secreto salarial está prohibido**. Tanto tú (como trabajador) como los representantes de los trabajadores (por ejemplo, un sindicato) tenéis derecho a recibir información detallada sobre vuestro salario y los niveles retributivos medios. Esto te ayudará a saber si hay una brecha salarial (de género).

Puedes **pedir una indemnización** si te discriminan en cuanto a tu salario. Los **procedimientos de contratación y evaluación** deben ser neutros en materia de género y no discriminatorios.

Directiva sobre las mujeres en los consejos de administración

¿Qué ventajas supone para los jóvenes?

A finales de 2026, al menos el **40 %** de los puestos de **consejero no ejecutivo** deben estar ocupados por mujeres en las empresas de la UE con más de 249 empleados.

En caso de incumplimiento, los Estados miembros podrán sancionar a las empresas.

Lo más importante: ¡igualdad de retribución por un mismo trabajo! Independientemente de tu género, puedes asegurarte de que recibes una remuneración justa por el trabajo que realizas. Al mismo tiempo, estamos agrietando el techo de cristal, asegurándonos de que las mujeres tengan una oportunidad justa de ascender a las esferas más altas del mundo empresarial.

Durante esta legislatura, el Parlamento Europeo (PE) ha adoptado nuevas normas sobre salarios mínimos adecuados

¿Cuáles son las obligaciones?

Decidir un salario mínimo es competencia nacional. Esto significa que cada Estado miembro tiene derecho a fijar su propio salario mínimo. Tiene sentido, ya que el costo de la vida es muy diferente en los distintos Estados miembros. Sin embargo, las nuevas normas establecen **estándares para los Estados miembros sobre lo que debería ser un salario mínimo adecuado**. Las nuevas normas también respetan las prácticas nacionales para fijar salarios: si un Estado miembro se ha asegurado de que se protegen los derechos y los ingresos de los trabajadores, las normas existentes no deben debilitarse.

¿Qué ventajas supone para los jóvenes?

para todos los trabajadores de la UE. El costo de la vida está aumentando y el PE quiere asegurarse de que los trabajadores reciban un salario justo por su trabajo. A finales de 2024 a más tardar, todos los Estados miembros deberán disponer de un salario mínimo.

Los trabajadores tendrán derecho a una **indemnización** si no se respetan las normas del salario mínimo.

Las nuevas normas también promueven la negociación colectiva, especialmente en los Estados miembros en los que la **negociación colectiva** cubre a menos del 80 % de los trabajadores. La negociación colectiva es un proceso en el que los empleadores negocian con organizaciones de trabajadores (como los sindicatos) para establecer las condiciones de trabajo, que incluyen la remuneración y el horario.

Las nuevas normas también obligan a los Estados miembros a establecer un **sistema de ejecución y control**. Por ejemplo, las inspecciones están destinadas a prevenir y lidiar con situaciones en las que los trabajadores hacen horas extras no registradas.

¡Un salario justo! Los jóvenes pueden estar tranquilos: su trabajo será remunerado según normas acordes con el costo de la vida. Gracias a estas normas, los trabajadores también tendrán un mayor poder de negociación para obtener salarios adecuados.

Guía para moderadores del juego de roles virtual