

# Guia do facilitador do jogo de simulação virtual



Parlamento Europeu

# 1 . Introdução

## 1.1 Objetivo do guia

3

# 2 . Sobre o jogo

## 2.1 Objetivos

4

## 2.2 Quem pode jogar?

5

## 2.3 Temas do jogo

## 2.4 Dados pessoais no jogo

# 3 . Como jogar

## 3.1 Dimensão do grupo

6

## 3.2 Duração

## 3.3 Perspetiva geral

## 3.4 Organização da sala

7

## 3.5 Material necessário

8

## 3.6 Configuração técnica

## 3.7 Como iniciar e executar o jogo

9

# 4 . Passo a passo ao longo do jogo

## 4.1 Iniciar o jogo

10

## 4.2 Apresentação da proposta legislativa e tutorial do jogo

11

## 4.3 Apresentação dos grupos políticos

## 4.4 Apresentação do grupo na comissão e votação

12

## 4.5 Agrupamento dos grupos políticos

## 4.6 Debate em sessão plenária e votação da parte I

13

## 4.7 Grande reviravolta

14

## 4.8 Sessão plenária e votação da parte II

## 4.9 Reações das partes interessadas e perspetivas do jogo

## 4.10 Em caso de rejeição

# 5 . Antes de jogar

## 5.1 Como defender opiniões diferentes das minhas

15

## 5.2 Conhecer melhor a União Europeia

17

## 5.3 Conhecer o Parlamento Europeu

18

### 5.3.1 O que é o Parlamento Europeu e como funciona?

19

### 5.3.2 Visita virtual ao Parlamento Europeu

# 6 . Durante o jogo

## 6.1 Realidade dos factos

21

## 6.2 Glossário

25

## 6.3 Regras do jogo

29

# 7 . Após o jogo

## 7.1 Sessão de análise

31

## 7.2 Opinião ou avaliação por escrito

32

## 7.3 Unidos.eu

## 7.4 Oferta «Europa Experience»

# 8 . Anexos

## 8.1 Anexo I: formulário de avaliação/opinião

33

## 8.2 Anexo II: impressões para o jogo

34

# 1. Introdução

## Bem-vindo ao guia do facilitador do jogo de simulação virtual do Parlamento Europeu

### 1.1 Objetivo do guia



Desenho de uma personagem do jogo: um jovem de fato, presidente fictício da Comissão ENVI

Este guia apresenta uma perspetiva geral do jogo, bem como recursos para oferecer, a si e ao grupo de jogadores, uma experiência profícua de aprendizagem imersiva.

Neste guia, encontram-se todas as informações necessárias para executar o jogo sem problemas e aprender a preparar os jogadores para que tenham uma ótima experiência antes, durante e depois do jogo.

O guia oferece igualmente uma série de atividades preparatórias adicionais para ajudar os jogadores a desempenhar os seus papéis, bem como uma sessão de análise centrada no que aprenderam e na experiência global, dependendo do tempo que puder ser dedicado ao jogo.

### Desfrutar do jogo!

O presente guia destina-se a servir de ferramenta de apoio aos facilitadores de jogos em diferentes contextos educativos:

- **Professores em escolas com alunos com idade igual ou superior a 16 anos;**
- **Formadores e facilitadores em programas e atividades de educação não formal;**
- **Trabalhadores da comunidade local/centros de juventude ou similares;**
- **Qualquer outro contexto que possa ser adequado para jogar o jogo, respeitando simultaneamente a finalidade prevista.**

O presente guia fornece informações aos facilitadores sobre como criar o jogo online e o que é necessário na sala para jogar, bem como uma explicação passo a passo do fluxo do jogo.

Além disso, disponibiliza informações gerais sobre a **UE** e o **Parlamento**, sugestões de atividades preparatórias para ajudar os jogadores a desempenharem os papéis que lhes foram atribuídos e algumas perguntas de orientação para um debate centrado no que os jogadores aprenderam com o jogo.

## 2. Sobre o jogo

### O jogo é uma simulação virtual do processo decisório da União Europeia.

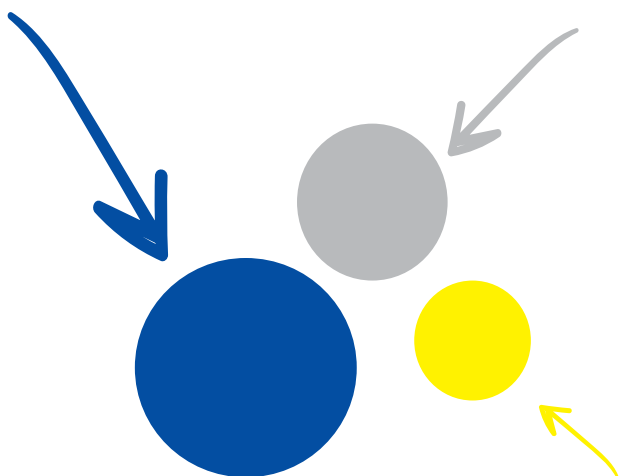
Os jogadores põem-se no lugar de um **deputado ao Parlamento Europeu** e são atribuídos a grupos políticos fictícios. Juntamente com os seus colegas **deputados**, os jogadores devem debater, negociar, alcançar compromissos e votar uma proposta legislativa para melhorar a vida das pessoas em toda a **União Europeia**. Ao oferecer uma versão simplificada do processo legislativo da **UE**, o jogo visa facilitar a compreensão do papel do **Parlamento** no processo global, bem como o trabalho e as responsabilidades dos deputados enquanto representantes diretamente eleitos pelos cidadãos. O objetivo é proporcionar aos jogadores uma experiência da democracia em primeira mão e incentivá-los a serem cidadãos empenhados.

O jogo foi concebido para ser jogado por grupos em diferentes contextos educativos, desde salas de aula a centros de juventude e programas de educação não formal. Os jogadores sentam-se e interagem no mesmo espaço físico enquanto jogam nos seus próprios dispositivos e seguem as instruções no ecrã do facilitador. O jogo também pode ser jogado em contextos diferentes dos acima descritos, por qualquer pessoa com idade igual ou superior a 16 anos, desde que seja utilizado para o fim a que se destina.

O jogo faz parte da «**Visita virtual ao Parlamento Europeu**», um projeto que visa aproximar o Parlamento das pessoas de toda a Europa. A plataforma oferece uma série de ferramentas interativas online para explorar a instituição e conhecer o trabalho dos **deputados** e a história europeia.

*Saiba mais sobre a Visita virtual através da seguinte ligação:*  
<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/pt>

### 2.1 Objetivos



O **Parlamento Europeu** pretende dar aos jovens de toda a Europa a oportunidade de assumirem o papel de um **deputado** e de experimentarem a realidade do processo legislativo e decisório da UE nas suas próprias escolas ou comunidades através desta experiência educativa, imersiva e divertida.

O jogo centra-se na importância de trabalhar em conjunto em prol de um maior benefício da sociedade, promover o compromisso e a interação entre os jogadores e proporcionar uma plataforma para melhorar as competências, incluindo o discurso público e a diplomacia.

Por último, o **Parlamento** espera que o jogo de simulação virtual incentive as pessoas a envolverem-se mais na democracia europeia no seu dia a dia e a capacitá-las como potenciais eleitoras nas eleições europeias, melhorando a sua compreensão do funcionamento da **União Europeia** e do papel do **Parlamento** enquanto representante dos **cidadãos da UE**.



## 2. Sobre o jogo

### 2.2

### Quem pode jogar?

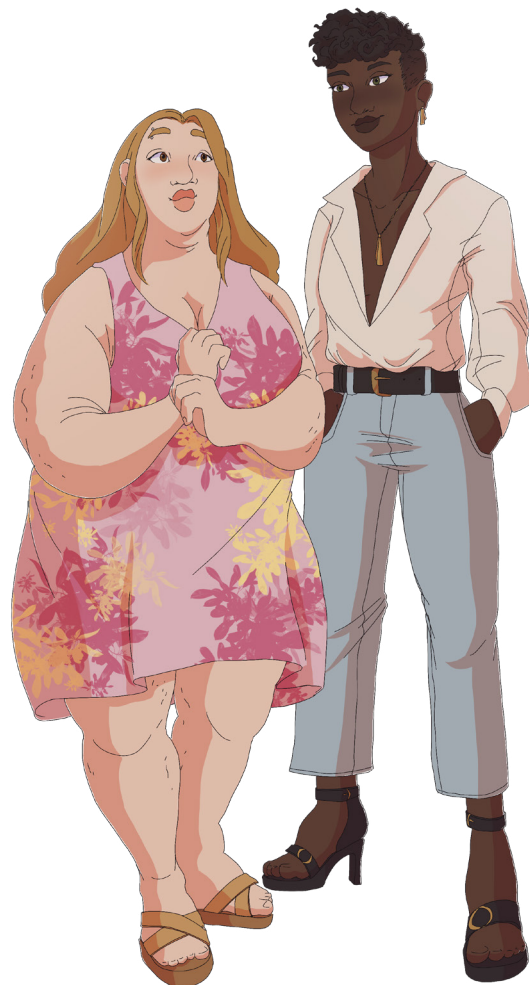
O principal público-alvo do jogo de simulação virtual são os jovens dos **16 aos 18 anos** de idade, sem conhecimento prévio da União Europeia ou do Parlamento Europeu.

No entanto, qualquer pessoa com mais de 16 anos pode desfrutar do jogo, independentemente do seu conhecimento ou experiência.

### 2.3

### Temas do jogo

- Parlamento Europeu
- Tomada de decisões
- Processo legislativo da UE
- União Europeia
- Democracia participativa
- Desenvolvimento de competências sociais



Desenho de personagens do jogo: duas jovens, proprietárias de uma loja independente, vestidas de forma descontraída.

### 2.4

### Dados pessoais no jogo

Embora o jogo de simulação exija que os jogadores estejam ligados à Internet durante o jogo, não recolhe quaisquer dados pessoais.

Trata-se de uma aplicação Web a que o jogador acede através do **URL** num navegador, no seu dispositivo (telemóvel, tablet, computador), sem ter de descarregar qualquer conteúdo. Não é necessário iniciar sessão para jogar.

No início do jogo, cada jogador recebe um nome fictício de **deputado**, o que significa que não são solicitados o nome, a idade ou qualquer outra informação pessoal do jogador.

O **endereço IP** é sempre o mesmo para todos os jogadores em cada sessão de jogo. Não há acesso à geolocalização nem são recolhidos quaisquer dados. O jogo armazena duas informações sobre o anfitrião local do jogador: o **playerID** que foi atribuído aleatoriamente e o estado do jogo.

Para o jogo funcionar corretamente, utiliza o armazenamento de **dados localStorage** (um documento carregado no navegador), que é apagado e removido no final do jogo ou após 12 minutos de inatividade.

O armazenamento de dados **localStorage** foi concebido para permanecer «local». Isto significa que os dados armazenados não são enviados através da rede para nenhum servidor. O **localStorage** é persistente, pelo que, se o jogador fechar o navegador, a sessão de jogo pode ser restaurada, a menos que tenha sido previamente aberta em modo de navegação privada ou em modo incógnito.

## 3. Como jogar

### 3.1 Dimensão do grupo



Desenho de todas as personagens do jogo em grupo

Para uma melhor experiência de jogo, recomenda-se que o grupo tenha entre 16 e 28 jogadores. Podem participar, no total, entre 12 e 40 jogadores.

### 3.2 Duração

O jogo dura cerca de 60 minutos. Poderá ser adicionado um período de 30 minutos para uma sessão de análise.



### 3.3 Perspetiva geral

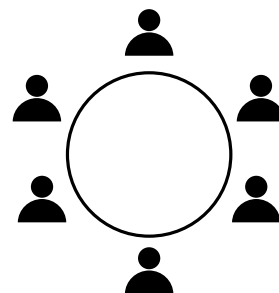
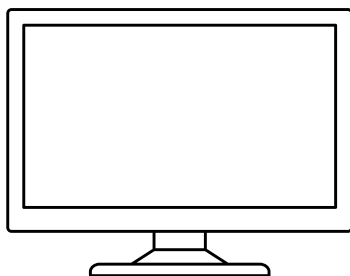
O jogo de simulação virtual foi concebido para ser jogado com o **facilitador** e os **jogadores** no mesmo local físico e com os seus dispositivos ligados à Internet.

Em seguida, encontram-se informações sobre como organizar o espaço físico, bem como sobre as medidas técnicas necessárias para iniciar e executar o jogo.

Durante o jogo, os jogadores serão convidados a sentar-se em três configurações diferentes em função da atividade (por exemplo, debate, votação, etc.):

- **Grupos políticos:** no início do jogo, os jogadores são atribuídos de forma aleatória a quatro grupos políticos diferentes (**Solidariedade, Ecologia, Tradição e Liberdade**). Em diferentes fases do jogo, os jogadores terão de se reunir com os seus colegas membros do grupo político para debater a forma de votar.
- **Grupos na comissão:** os jogadores são divididos aleatoriamente em dois grupos na comissão para debater e votar as alterações atribuídas.
- **Sessão plenária:** os jogadores sentam-se todos juntos (por exemplo, num grande círculo) para debater e votar. Esta fase ocorre duas vezes durante o jogo. Pela primeira vez, o porta-voz nomeado de cada grupo político será convidado a intervir e a convencer outros deputados sobre o caminho a seguir.

## 3. Como jogar



### 3.4 Organização da sala

Tendo em conta as diferentes fases do jogo, utilize uma sala que seja fácil de adaptar e com espaço suficiente para acolher confortavelmente todos os jogadores.

Independentemente do local onde os jogadores estejam sentados, estes devem poder ver o ecrã do facilitador e seguir as instruções em qualquer momento. O facilitador deve ter sempre uma panorâmica completa dos perfis do grupo e dos jogadores para poder prestar apoio onde e quando necessário. Deste modo, chama-se a atenção para as recomendações que se seguem.

- A sala deve ter uma ligação Wi-Fi estável, para que todos os jogadores possam ligar-se simultaneamente e permanecer ligados durante todo o jogo (a menos que utilizem a sua própria ligação de dados).
- Deve existir um ecrã grande que possa ser ligado a um computador e seja visível para todos os jogadores.
- De um modo geral, deve existir espaço suficiente para que os jogadores possam facilmente dividir-se e voltar a reunir-se nas diferentes formações do grupo. O mobiliário deve também ser fácil de reorganizar.

- Deve haver, pelo menos, um lugar por jogador (não necessariamente uma cadeira: almofadas, bancos, etc.).

Idealmente, o jogo começa com um grupo sentado num grande círculo em que os jogadores se podem ver uns aos outros.

- A sala deve ser dividida em quatro áreas diferentes, representando os quatro grupos políticos, permitindo que os jogadores vejam sempre o ecrã do facilitador e não sejam incomodados pelos outros grupos. As áreas devem ser suficientemente grandes para acolher um quarto dos jogadores cada uma.
- Devem ser designadas duas áreas para acolher os grupos na comissão. Estas podem também englobar as áreas destinadas aos grupos políticos. As áreas devem ser suficientemente amplas para acolher, cada uma, metade dos jogadores.
- Os porta-vozes nomeados devem ter um ponto a partir do qual se possam dirigir a todos os jogadores. Pode ser o mesmo para todos os porta-vozes. Se o grupo se sentar num grande círculo, os porta-vozes podem simplesmente levantar-se e falar.
- Cada grupo político deve ter canetas e cartões de atividade (ver o **Anexo II**) **para escrever os seus argumentos e pontos de intervenção.**

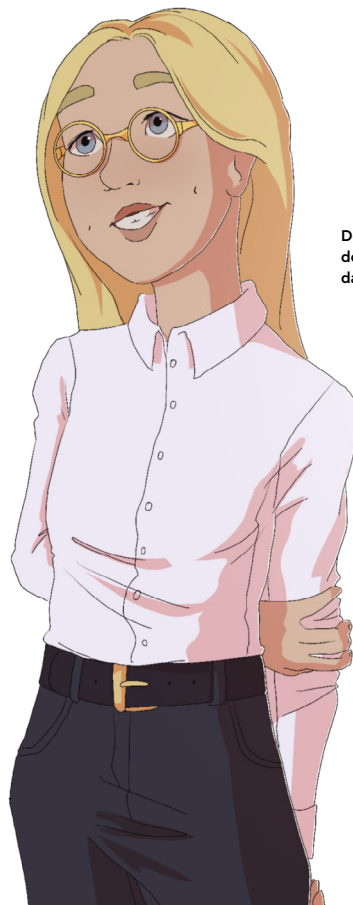
**ATENÇÃO!** Se não for possível organizar a sala da melhor forma, seja criativo, mas certifique-se de que o ecrã do facilitador é sempre visível para os jogadores durante todo o jogo.

## 3. Como jogar

### 3.5 Material necessário

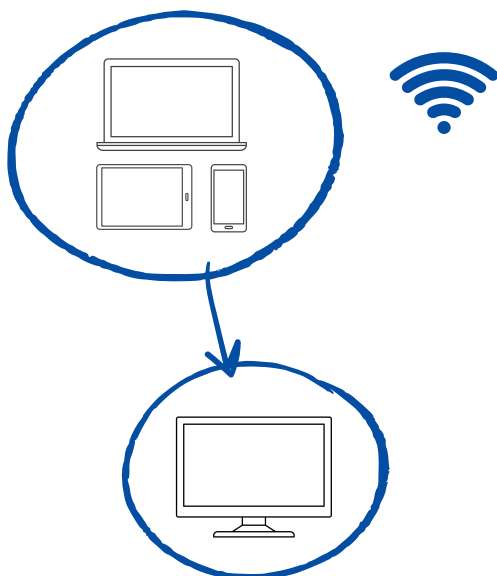
O jogo de simulação virtual pode ser jogado sem qualquer material adicional. No entanto, para proporcionar aos jogadores a melhor experiência possível, recomendam-se os seguintes itens:

- uma caneta por jogador;
- fita adesiva e tesoura;
- impressora;
- cartões de atividade para preparar as negociações e os pontos de intervenção (fornecidos no anexo II);
- impressões dos logótipos dos grupos políticos e letreiros da comissão (fornecidos no anexo II) para marcar as áreas designadas na sala;
- Código QR para os jogadores acederem facilmente ao jogo (fornecido no anexo II);
- formulários de opinião/avaliação (fornecidos no anexo I).



Desenho de uma personagem do jogo: uma jovem voluntária da unidos.eu, com óculos

### 3.6 Configuração técnica



A organização do jogo exige: um dispositivo com acesso à Internet, como um **computador portátil**, um **PC** ou um **tablet** com uma ligação de banda larga de, pelo menos, **5 Mbps**;

- um **monitor, projetor** ou **TV** suficientemente grande para ser visível para todos os jogadores, com uma resolução de ecrã mínima de **1280 x 720 px** para uma melhor experiência;
- um navegador Web compatível, como:
  - **Chrome 96** ou superior;
  - **Firefox 95.0** ou superior;
  - **Safari 15** ou superior;
  - **Edge 96.0** ou superior.

Os jogadores precisam do seu próprio dispositivo com ligação à Internet, como um **smartphone**, **tablet** ou **computador portátil**.



## 3. Como jogar

### 3.7

## Como iniciar e executar o jogo

Para iniciar o jogo como facilitador, acesse a <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> e clique em «**Novo jogo**». Será pedido para selecionar um cenário e, em seguida, será apresentado um ecrã de ligação e um **código da sala**. Dê este código aos jogadores que queiram entrar no jogo.

Os jogadores podem entrar no jogo acedendo a <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> (ou através do código QR fornecido no **Anexo II**) e clicando em «**Entrar no jogo**». Será pedido que introduzam o código da sala, que é apresentado no ecrã do facilitador.

Quando todos tiverem entrado, clique em «**Começar**» para dar início ao jogo. O jogo funcionará sobretudo de forma automática, mas exige que o facilitador dê início aos debates e às rondas de votação na sala. Para ajudar o facilitador, criámos no presente guia uma secção intitulada «**Passo a passo**», que lhe dá uma perspetiva geral pormenorizada das sequências do jogo e das nossas sugestões de facilitação.

**Atenção!** Enquanto facilitador, pode interromper e ignorar as cutscenes (cenas de enredo) e os debates cronometrados, incluindo a votação. Mas lembre-se de que não pode voltar às sequências que ignorou ou que já reproduziu!

### Se um jogador sair do jogo

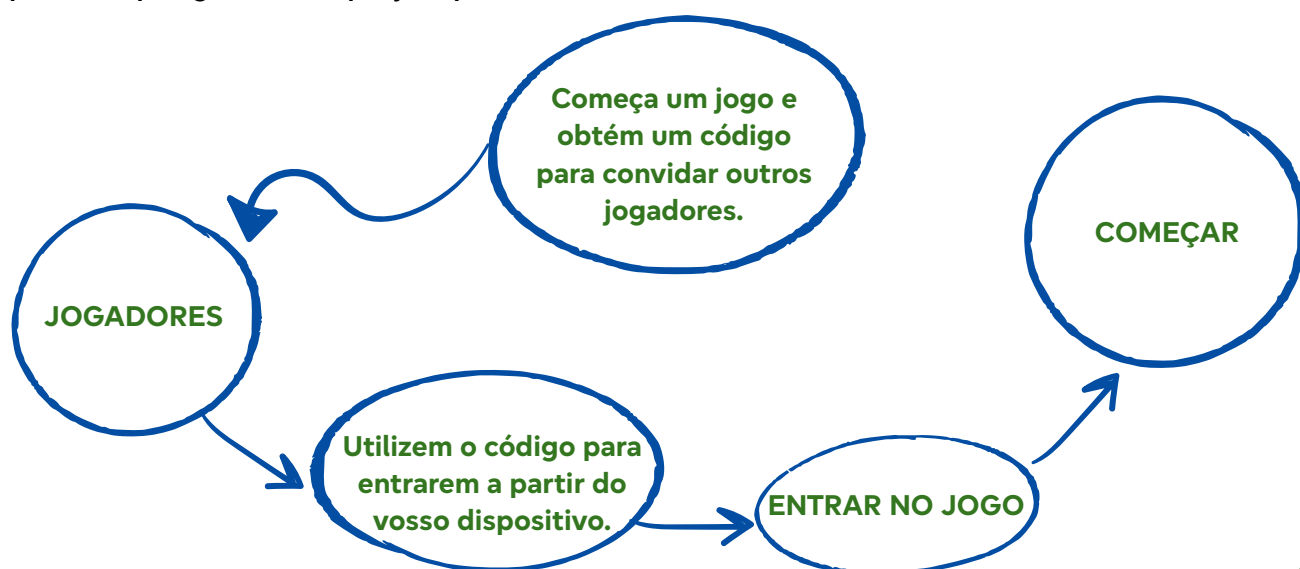
Se um jogador sair do jogo porque fecha acidentalmente o navegador, perde a sua ligação à Internet ou similar, pode voltar a entrar acedendo a <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> e clicando em «**Entrar**».

Se estiver desligado durante menos de 12 minutos, o jogador volta a juntar-se como o mesmo **deputado**.

Se estiver inativo ou desligado durante mais de 12 minutos, o jogador não poderá voltar a juntar-se com o mesmo nome e pode ser-lhe atribuído um grupo político diferente.

### Se o jogo tiver de ser reiniciado

Se, por qualquer razão, o jogo tiver de ser reiniciado, certifique-se de que fecha o navegador ativo e peça aos jogadores que façam o mesmo. Pode ser iniciada uma nova sessão 3 minutos após o encerramento da sessão anterior.



## 4. Passo a passo ao longo do jogo

**Para ajudar o facilitador, eis uma perspetiva geral das fases do jogo, incluindo dicas de navegação e de facilitação, bem como conselhos sobre a melhor forma de organizar a sessão e o espaço.**

Em geral, dada a natureza imersiva do jogo, recomenda-se que os jogadores sejam incentivados a fazer as suas perguntas numa fase posterior, nomeadamente durante a sessão de análise.

O jogo foi concebido para fluir por si só, uma vez que as personagens principais – **Marie, presidente do Parlamento Europeu, e Conor, presidente da Comissão ENVI** – estão a orientar os jogadores a cada etapa. O papel do facilitador consiste principalmente em garantir que os jogadores dispõem do espaço, de materiais adicionais e de apoio técnico necessários para que possam assumir o papel de **deputados** da melhor forma possível. Por vezes, os jogadores poderão necessitar de um pequeno incentivo durante os debates e os discursos, a fim de assumir compromissos em benefício dos cidadãos da **UE**.

As únicas ações no ecrã realizadas pelo facilitador são dar início aos debates cronometrados, às sessões de votação e sequências de jogos (os avisos aparecerão no ecrã do facilitador). O facilitador pode interromper ou ignorar as sessões cronometradas em qualquer momento através dos botões específicos do lado inferior esquerdo do ecrã. No entanto, não é possível voltar a sequências que tenham sido ignoradas ou já jogadas.



**Vamos começar!**

Desenho da versão de personagem do jogo da presidente do Parlamento Europeu: uma mulher de meia idade, a segurar em pastas com papéis

## 4. Passo a passo ao longo do jogo

### 4.1 Iniciar o jogo

Depois de clicar em «**Novo jogo**» e selecionar um cenário, dê instruções aos jogadores para entrarem no jogo através do URL <https://virtual-role-play-game.digital-journey.euoparl.europa.eu/> ou do código QR fornecido no **Anexo II**. Nesta fase, é atribuído aos jogadores um nome fictício de deputado, um país de origem e um grupo político.

### 4.2 Apresentação da proposta legislativa e tutorial do jogo

Depois de todos os jogadores terem entrado no jogo, **Marie, presidente do Parlamento Europeu**, dar-lhes-á as boas-vindas como **deputados** recém-eleitos. Após o facilitador clicar em «**Começar**», Marie apresentará os detalhes da proposta legislativa que os deputados irão debater, bem como alguns aspetos do jogo.

### 4.3 Apresentação dos grupos políticos

Nesta fase, os jogadores devem juntar-se aos grupos políticos a que foram atribuídos. A atribuição é aleatória e os jogadores não podem alterar os seus grupos políticos uma vez atribuídos. Se considerar que pode ser difícil para os jogadores representarem opiniões diferentes das suas, recomenda-se a realização de uma sessão antes do jogo para que os jogadores pratiquem o seu papel. **As atividades sugeridas podem ser consultadas na secção «Antes do jogo».**

Para preparar esta fase, seria ideal que a sala já estivesse dividida em quatro espaços diferentes e identificados com os logótipos dos grupos políticos (Anexo II). O facilitador deve dar instruções aos jogadores para se deslocarem ao espaço do seu grupo político, conhecerem os seus colegas do grupo e comecem a explorar o manifesto do seu grupo político, as posições das partes interessadas e as alterações. Se houver tempo, os jogadores são incentivados a ler também os materiais dos outros grupos. No mesmo menu, no canto inferior direito dos seus dispositivos, os jogadores também podem encontrar as regras do jogo.

Recomenda-se que os jogadores sejam incentivados a utilizar os cartões de atividade para anotarem as suas alterações e outras informações úteis, bem como a explorar com que outros grupos políticos terão maior probabilidade de chegar a um compromisso.

Logótipo do grupo político fictício Tradição, figura de uma casa



Casa/Tradição

Logótipo do grupo político fictício Solidariedade, figura de um coração



Coração/Solidariedade

Logótipo do grupo político fictício Ecologia, figura de uma árvore



Árvore/Ecologia

Logótipo do grupo político fictício Liberdade, figura de um globo



Globo/Liberdade

## 4. Passo a passo ao longo do jogo

### 4.4

### Apresentação do grupo na comissão e votação

Depois de se familiarizarem com o material de apoio dos seus grupos políticos, é apresentado o papel das comissões parlamentares aos jogadores e, em seguida, estes são atribuídos a um dos dois grupos na comissão. Para esta fase, é aconselhável dividir o espaço para os dois grupos, identificando as áreas com os letreiros «**Grupo 1 da comissão**» e «**Grupo 2 da comissão**» (**Anexo II**). Uma vez que não há sobreposição entre o trabalho das comissões e dos grupos políticos durante o jogo, a sala pode ser dividida em duas, abrangendo as áreas já atribuídas aos grupos políticos.

Os jogadores nos respetivos grupos na comissão são convidados a debater, a alcançar um compromisso e, em seguida, a votar em duas (de um total de quatro) alterações a apresentar ao plenário. Chama-se a atenção para o facto de ser apresentado a cada grupo na comissão um conjunto diferente de alterações: oito alterações no total, quatro por grupo na comissão, mas apenas duas por grupo podem ser apresentadas em sessão plenária. Durante a fase de debate, é importante incentivar os jogadores a intervirem e a debaterem com os outros de uma forma respeitosa. Os cartões de atividade (**Anexo II**) podem ser úteis para o efeito!

Durante a fase de votação, lembre os jogadores de seguirem as instruções nos seus dispositivos e de votarem em até duas propostas de alteração. Podem também abster-se ou rejeitar todas as alterações. Os votos não expressos até ao final do tempo serão contados automaticamente como uma abstenção. Os jogadores têm de clicar em «Votar» para que os seus votos contem.

Quando o tempo terminar, os resultados da votação serão apresentados no ecrã do facilitador. Se nenhuma alteração obtiver a maioria dos votos, consulte a secção 4.10 («Em caso de rejeição»).

### 4.5

### Agrupamento dos grupos políticos



Os jogadores são convidados a voltar a juntar-se aos seus grupos políticos para debater as alterações aprovadas, como votar em sessão plenária e como persuadir os outros deputados a apoiar a sua posição. Nesta fase, os jogadores são igualmente convidados a nomear um porta-voz. É boa ideia recordar os jogadores de que devem preparar os pontos de intervenção para apresentar o parecer do seu grupo sobre a proposta legislativa.

Incentive os jogadores a utilizar os cartões de atividade (**Anexo II**) para prepararem os seus pontos de intervenção e argumentos.



## 4. Passo a passo ao longo do jogo

### 4.6

### Debate em sessão plenária e votação da parte I

Os jogadores são convidados a participar na sessão plenária – peça que se sentem num grande círculo de modo a que todos possam ver o ecrã do facilitador e as caras uns dos outros. Embora a disposição do plenário do **Parlamento Europeu** seja diferente, um grande círculo assegurará uma abordagem mais participativa e amigável dos debates. A parte central do círculo pode ser utilizada como «palco» para os porta-vozes e quaisquer outros deputados que queiram usar da palavra. Com efeito, depois de cada porta-voz ter apresentado a posição do seu grupo, tal como solicitado pelo jogo, qualquer outro deputado pode usar da palavra para contribuir para o debate.

Como facilitador, certifique-se de que cada grupo e deputado interessado se pronunciam no período previsto pelo jogo.

Uma vez terminado o tempo de uso da palavra, o jogo abre o período de votação. Primeiro, os jogadores serão convidados a votar alteração por alteração, tal como os deputados ao Parlamento Europeu fazem na vida real (aceitar, rejeitar, abster-se) e, em seguida, a votar a proposta no seu conjunto.

Os resultados serão apresentados no ecrã e os jogadores poderão verificar se as suas competências de negociação foram eficazes.

**Se a posição for aprovada, Marie enviá-la-á ao Conselho da União Europeia.**

**Em caso de rejeição, ver a secção 4.10 («Em caso de rejeição»).**



Desenho de deputados ao Parlamento Europeu sentados e a votarem por braço no ar durante uma sessão plenária

## 4. Passo a passo ao longo do jogo

### 4.7

#### Grande reviravolta

Um acontecimento inesperado que afeta a sociedade leva o **Conselho da União Europeia** a alterar significativamente a posição do Parlamento. Os jogadores são agora obrigados a repensar as suas posições e estratégias e a ponderar possibilidade de compromisso.

### 4.8

#### Sessão plenária e votação da parte II

Com os jogadores ainda sentados num grande círculo, inicia-se uma sessão de debate para permitir que os **deputados** encontrem um caminho a seguir: apoiar as alterações do **Conselho**, voltar à posição inicial do **Parlamento** ou apoiar uma alteração de compromisso.

Recordar-se-á aos jogadores que o seu papel é trabalhar no interesse dos **cidadãos da UE**.

Assim que terminar o tempo, Marie anuncia se a lei foi ou não aprovada.

### 4.9

#### Reações das partes interessadas e perspetivas do jogo

Depois de anunciados os resultados, os jogadores ficarão a conhecer as opiniões das partes interessadas sobre os resultados e como estes afetam as suas vidas.

As perspetivas do jogo apresentarão informações sobre:

- as alterações que receberam o maior apoio geral;
- o grupo político que obteve os melhores resultados para as partes interessadas.

Tanto os resultados das partes interessadas como as perspetivas do jogo são informações interessantes para a sessão de análise.

### 4.10

#### Em caso de rejeição

Se nenhuma alteração obtiver uma maioria na comissão ou não for aprovada em qualquer das duas fases da sessão plenária, Marie anunciará que a proposta não pode avançar. As reações das partes interessadas serão apresentadas aos jogadores e os porta-vozes dos grupos políticos serão então convidados a dirigir-se aos meios de comunicação social numa conferência de imprensa para dar resposta às preocupações do público.

Neste caso, os jogadores podem utilizar os cartões de atividade (**Anexo II**) para prepararem os seus discursos e responderem às preocupações sobre a falta de compromisso.

## 5. Antes de jogar

# O jogo de simulação virtual pode ser jogado sem qualquer preparação por parte dos jogadores

### 5.1

## Como defender opiniões diferentes das minhas

No jogo, os jogadores são atribuídos aleatoriamente a um grupo político, o que significa que podem acabar por ter de defender opiniões e posições diferentes das suas. Esta tarefa não é fácil para todos. Se quiser preparar o grupo para essa tarefa, recomendamos que organize uma sessão para que os jogadores debatam temas diferentes na sequência dos manifestos dos grupos políticos.

O objetivo do exercício é garantir que os futuros jogadores estão confortáveis ao defender opiniões diferentes.

- Divida os participantes em quatro grupos mais pequenos (Tradição/Ecologia/Solidariedade/Liberdade) com igual número de participantes.
- Distribua a cada grupo uma versão impressa do seu manifesto e dê-lhes 10 minutos para o ler e debater os valores grupo.
- Prepare os cartões com temas relevantes para o debate e peça a um dos participantes para selecionar aleatoriamente um deles sem ver o conteúdo.

No entanto, em função do que já sabem sobre o Parlamento Europeu e a União Europeia, poderá ser útil organizar uma ou mais sessões preparatórias sobre os seguintes temas:

- Como defender opiniões diferentes das minhas
- Conhecer melhor a União Europeia
- Conhecer melhor o Parlamento Europeu

- Uma vez selecionado o tema do debate, dê aos jogadores 10 minutos para prepararem argumentos em consonância com os manifestos que lhes foram atribuídos. Incentive os participantes a utilizar os cartões de atividade (Anexo II) para prepararem os seus argumentos e discursos.
- Peça aos participantes que se sentem num círculo enquanto atua como moderador do debate. Prepare três a cinco perguntas relacionadas com o tema do debate. Em primeiro lugar, dê a cada grupo 1 minuto para apresentar a sua posição global sobre o tema e, em seguida, dê início a uma ronda de perguntas, dando a cada um dos grupos a oportunidade de responder. Reserve 20 minutos para o debate.
- Conclua o debate agradecendo a todos os participantes.
- Comece a sessão de análise perguntando aos participantes:
  1. Quão difícil (ou fácil) foi defender opiniões que poderiam ser diferentes das vossas?
  2. O que aprenderam com esta experiência?
  3. O que fariam de forma diferente na próxima vez?

**Reserve 15 minutos para esta parte da sessão.**

## 5. Antes de jogar

### Manifestos



Logótipo do grupo político fictício Tradição, figura de uma casa

#### Casa/Tradição

Queremos preservar a estabilidade, defendendo os valores e os pilares tradicionais da sociedade, como os agricultores.

Consideramos que a sociedade moderna e a interferência governamental constituem uma ameaça à tradição.

Apoiamos as ações da UE e dos Estados-Membros quando estas não provocam grandes mudanças e não são demasiado dispendiosas.



Logótipo do grupo político fictício Solidariedade, figura de um coração

#### Coração/Solidariedade

Queremos uma sociedade justa, baseada na solidariedade, que apoie ativamente os mais pobres e mais vulneráveis.

Incentivamos as intervenções da UE e dos Estados-Membros para garantir a igualdade de acesso de todos aos direitos fundamentais, como a saúde, o emprego e a educação.

Acreditamos que o bem maior deve ser sempre mais importante do que a liberdade pessoal.



Logótipo do grupo político fictício Ecologia, figura de uma árvore

#### Árvore/Ecologia

Acreditamos que combater as alterações climáticas e proteger o ambiente são prioridades que a UE e os Estados-Membros devem defender e nas quais devem investir.

Consideramos que a solidariedade e a liberdade pessoal nunca devem ser ameaçadas.

Defendemos que a sociedade tem de reduzir o consumo e que os poluidores devem assumir a responsabilidade.



Logótipo do grupo político fictício Liberdade, figura de um globo

#### Globo/Liberdade

Apoiamos as empresas e a inovação, que constituem a base de uma sociedade forte e em crescimento.

Consideramos que a liberdade individual deve ser sempre protegida.

Entendemos que a UE e os Estados-Membros devem proporcionar às empresas um certo nível de flexibilidade quanto à forma de enfrentar os desafios.



## 5. Antes de jogar

### 5.2

## Conhecer melhor a União Europeia

Conhecer a fundação, os valores, a história e os Estados-Membros da União Europeia é importante. As atividades a seguir sugeridas introduzem aos jogadores os conceitos mais importantes relacionados com a UE de uma forma divertida e apelativa, uma vez que assentam numa metodologia de «aprendizagem baseada em jogos».

Estas atividades foram criadas para salas de aula como parte da ferramenta educativa «Europe@school (A Europa na escola) – Lições práticas sobre a União Europeia» e do Programa «Escola embaixadora do Parlamento Europeu», mas também podem ser utilizadas em qualquer outro contexto educativo.

Para ajudar os jogadores a prepararem-se para a experiência do jogo de simulação virtual, recomendamos os seguintes módulos:

- Os Estados-Membros da UE (Módulo 2)
- A UE – História e factos (Módulo 3)
- A UE na nossa vida quotidiana (Módulo 4)
- Valores da UE (Módulo 5)

Os conteúdos dos módulos estão disponíveis [aqui](#):

Cada módulo contém orientações e materiais para ajudar os facilitadores. As atividades duram entre 20 e 40 minutos. Além disso, pode consultar os seguintes vídeos animados de curta duração (menos de um minuto) produzidos pelo Parlamento Europeu.

Clique nas caixas para descobrir:



**O que é a UE?**

**Quais são os valores da UE?**

**Que poderes detém a UE?**

**O que é o mercado único da UE?**

**Os benefícios da União Europeia**

**O que é que a UE já fez por mim?**

**O que me dá a UE?**

**Quanto me custa a UE?**

**A UE ainda é importante?**

## 5. Antes de jogar

### 5.3 Conhecer o Parlamento Europeu

O jogo de simulação virtual centra-se no processo decisório do Parlamento Europeu e numa versão simplificada do processo legislativo da UE. Para compreender melhor o Parlamento – como funciona, a sua estrutura e a forma como os deputados representam os cidadãos da UE –, eis alguns recursos para ajudar os jogadores a alargar os seus conhecimentos e a tirar o máximo partido do jogo:

- vídeos de curta duração sobre o funcionamento do Parlamento
- Visita virtual ao Parlamento Europeu

Não hesite em utilizar os recursos que melhor se adequem à sua situação – enquanto atividade de grupo ou individual seguida de um questionário, como introdução a um debate ou como parte do percurso global de aprendizagem sobre o Parlamento.



Desenho do edifício do Parlamento Europeu em Estrasburgo

## 5. Antes de jogar

### 5.3.1

## O que é o Parlamento Europeu e como funciona?

O **Parlamento Europeu** criou uma série de vídeos de curta duração (menos de um minuto) que explicam de forma simples e lúdica o que é e como funciona.

Recomendamos a visualização dos seguintes:



O que é o Parlamento Europeu?

Eleições europeias: votação

Como é que os deputados ao Parlamento Europeu me representam?

Como pode fazer-se ouvir?

O processo de decisão da UE

### 5.3.2

## Visita virtual ao Parlamento Europeu

O Parlamento Europeu está sediado em Bruxelas, Estrasburgo e Luxemburgo. Dispõe igualmente de uma rede de espaços multimédia com ferramentas interativas denominados «**Europa Experience**» em toda a Europa (saiba mais [aqui](#)).

No entanto, nem todos os cidadãos da UE podem visitar o Parlamento ou os seus outros sítios pela Europa, pelo que desenvolvemos um conjunto adicional de ferramentas para complementar as opções de visita presencial e aproximar o Parlamento das pessoas nas suas casas, escolas e comunidades.

A Visita virtual ao Parlamento Europeu consiste em quatro experiências interativas gratuitas, disponíveis nas 24 línguas oficiais da UE. Visa dar às pessoas a oportunidade de conhecerem, descobrirem e explorarem o Parlamento onde quer que estejam, através de plataformas imersivas e interativas.

Desenho de uma personagem do jogo: um jovem agricultor, vestido de forma descontraída, com um chapéu de palha na cabeça.



## 5. Antes de jogar

Como integrar estas ferramentas nas suas sessões sobre temas da UE:

### Descobrir o Parlamento em 360.º

Dê vida às aulas sobre a democracia **européia**, levando os seus alunos numa visita virtual ao coração da mesma: o **Parlamento Europeu**.

Com esta experiência, percorrerá, juntamente com os seus alunos, as salas do **Parlamento Europeu** em Bruxelas e Estrasburgo, conhecerá a/o presidente do Parlamento Europeu e os membros dos diferentes grupos políticos, e aprenderá de que forma o Parlamento aplica legislação que afeta a vida de todas as pessoas que vivem na UE.

### Ser deputado ao Parlamento Europeu

Gostaria que os seus jogadores compreendessem melhor o trabalho dos deputados ao Parlamento Europeu?

Com a opção «Ser deputado ao Parlamento Europeu», poderão descobrir em primeira mão o trabalho de um deputado e responder a estas perguntas:

- **O que realmente faz um deputado ao Parlamento Europeu?**
- **Quais são as suas tarefas e responsabilidades?**
- **Como respondem perante o público?**

### Visita virtual à Casa da História Europeia

Mostre aos seus alunos uma forma diferente de explorar a história da Europa!

Nesta visita virtual baseada no navegador à Casa da História Europeia, embarcará, juntamente com os seus alunos, numa viagem digital através da história do continente europeu e explorará as raízes antigas dos povos da Europa – o que nos une e o que nos separa.

Esta ferramenta pode ser utilizada individualmente ou numa sala de aula com um dispositivo ligado à Internet e um ecrã/projetor suficientemente grande para que todos os alunos possam ver. O professor atua como facilitador e dirige a visita, guiada pelos nossos curadores especializados.

[Iniciar a visita](#)

Esta ferramenta pode ser utilizada individualmente ou numa sala de aula com um dispositivo ligado à Internet e um ecrã/projetor suficientemente grande para que todos os alunos possam ver. O professor atua como facilitador e dirige a visita, que dura cerca de 20 minutos.

[Começar a visita](#)

A experiência demora cerca de 10 minutos e está disponível para utilizar com óculos de realidade virtual (RV) e em versão de navegador com o mesmo conteúdo.

[Experimente no seu navegador](#)

[Descarregue](#) a nossa aplicação de realidade virtual gratuita da loja Oculus:

A apresentação da Visita virtual ao Parlamento Europeu e das suas ferramentas aos jogadores antes de entrarem no jogo de simulação virtual pode ser uma mais-valia para a experiência imersiva e proporcionar-lhes uma compreensão mais clara do trabalho do Parlamento Europeu através da aprendizagem experimental digital.

Parta para a sua [Visita virtual ao Parlamento Europeu](#)



## 6. Durante o jogo

### Durante o jogo, Marie e Conor orientam os jogadores ao longo de cada etapa.

#### 6.1 Realidade dos factos

A realidade dos factos corresponde a pedaços de informação dispersa ao longo do jogo que proporcionam informação adicional sobre os procedimentos institucionais da UE e/ou clarificam a diferença entre o jogo e os processos reais.

A realidade dos factos aparece como um ecrã estático no jogo e não tem temporizador. Cabe ao facilitador do jogo decidir quanto tempo lhe pretende dedicar. A fim de manter os jogadores concentrados no jogo, aconselhamos que não abra qualquer debate na fase da realidade dos factos, mas que aguarde pela sessão de análise. O facilitador pode avançar no jogo ao clicar em «Continuar».

Pode encontrar aqui a lista completa da realidade dos factos no jogo, juntamente com uma ligação para informações mais pormenorizadas.

#### O processo legislativo da UE

Representando os interesses comuns da UE, a Comissão Europeia tem competência para apresentar propostas legislativas.

O Parlamento Europeu trabalha então em conjunto com o Conselho da UE para transformar a proposta em legislação, introduzindo, sempre que necessário, alterações ao texto e votando as mesmas até chegarem a acordo.

Mais informações [aqui](#) e [aqui](#).

A sua tarefa enquanto facilitador é garantir que o jogo funciona sem problemas e recordar os jogadores que devem ter em mente o tempo atribuído a cada tarefa. Tal como referido anteriormente, se considerar que é necessário mais ou menos tempo para determinadas etapas, pode sempre utilizar os botões de pausa ou de ignorar, em função das suas necessidades.

Recomendamos que se familiarize com as seguintes funcionalidades do jogo:

- Realidade dos factos
- Glossário
- Regras do jogo



Desenho da versão de personagem do jogo da presidente do Parlamento Europeu: uma mulher de meia idade, a segurar em pastas com papéis

Desenho de uma personagem do jogo: um jovem de fato, presidente fictício da Comissão ENVI

## 6. Durante o jogo

### Os grupos políticos do Parlamento Europeu

Os deputados ao Parlamento Europeu têm assento em grupos políticos organizados por filiação política e não por nacionalidade. Atualmente, existem sete grupos políticos no Parlamento Europeu. Os deputados não estão autorizados a pertencer a mais do que um grupo político, mas podem decidir não se alinhar com nenhum grupo, sendo conhecidos como «não inscritos».

Mais informações

### As eleições europeias

Os deputados ao Parlamento Europeu são eleitos pelos cidadãos da UE de cinco em cinco anos. O Parlamento Europeu é a vossa voz e a única instituição da União Europeia diretamente eleita. A idade mínima para exercer o direito de voto e de elegibilidade é fixada por cada Estado-Membro. Votar nas eleições europeias não só é um direito, mas uma oportunidade para darem a vossa opinião sobre o futuro da União Europeia.

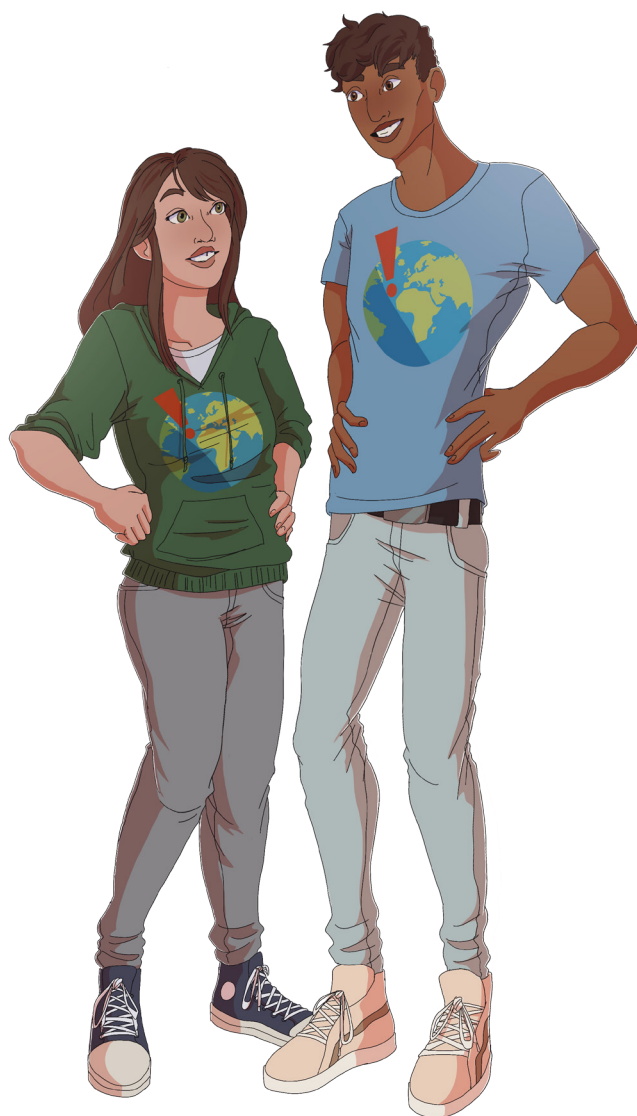
**Façam-se ouvir e votem!**

Mais informações

### Comissão

Na realidade, as comissões não estão divididas em grupos – trabalham em conjunto. A presidente do Parlamento Europeu decide qual das 20 comissões permanentes assumirá a liderança de uma determinada proposta da Comissão Europeia. As comissões são criadas em torno de diferentes políticas. Duas ou mais comissões podem trabalhar em conjunto sobre uma proposta, nos casos em que esta tenha impacto em vários domínios de intervenção.

Mais informações



Desenho de personagens do jogo: dois jovens ativistas climáticos, vestidos de forma descontraída, a olhar um para o outro

## 6. Durante o jogo

### Alterações

Na vida real, cada deputado ao Parlamento pode propor alterações (modificações) à proposta legislativa na comissão a que pertence. Vários deputados – mesmo de diferentes grupos políticos – também podem apresentar uma proposta de alteração em conjunto. Uma vez aprovado em comissão, o texto tem ainda de ser aprovado em sessão plenária, onde podem ser introduzidas essas e quaisquer novas alterações.

### Votação, alteração a alteração

Na vida real, todos os deputados ao Parlamento Europeu votam novamente cada alteração, uma a uma, em sessão plenária. A comissão, um grupo político ou um mínimo de 40 deputados em conjunto também podem apresentar novas alterações. Uma vez aprovado em sessão plenária, um texto tem ainda de obter a aprovação do Conselho para se tornar legislação. Em alguns casos, o plenário pode mesmo apenas aprovar ou rejeitar diretamente a posição do Conselho.

Mais informações

### A Comissão, o Parlamento Europeu e o Conselho da UE

A Comissão Europeia dá início ao processo apresentando uma proposta de legislação da UE. O Parlamento Europeu, que representa os cidadãos da UE, e o Conselho da UE, que representa os governos dos Estados-Membros, são colegisladores: têm o mesmo peso na aprovação e alteração da legislação da UE. O Parlamento atua em primeiro lugar e pode rejeitar a proposta da Comissão, aceitá-la como tal ou alterá-la. O Conselho pode então decidir aceitar a posição do Parlamento, caso em que o ato legislativo é adotado, ou pode adotar uma posição diferente. Se não conseguirem chegar a acordo, iniciam negociações. Após a sua conclusão, ambas as instituições podem votar a favor ou contra. O processo mostra como, na ausência de acordo e de compromisso entre estas duas instituições, não existiria legislação da UE.

Mais informações [aqui](#) e [aqui](#).



Desenho de uma personagem do jogo: uma jovem, representante dos interesses dos consumidores, sentada numa cadeira de rodas

## 6. Durante o jogo

### Trílogos

A revisão da votação das alterações realiza-se normalmente sob a forma de um trílogo. Os trílogos são reuniões informais entre o Parlamento Europeu, o Conselho e a Comissão. Podem ocorrer em qualquer fase do processo legislativo, com o objetivo de chegar a um acordo provisório sobre um texto aceitável tanto para o Conselho como para o Parlamento. Na realidade, o Conselho ou qualquer deputado ao Parlamento Europeu podem propor alterações nesta fase. Muitas vezes, introduzem centenas, ou mesmo milhares, de alterações aos relatórios, que são depois submetidas a votação.

Mais informações [aqui](#) e [aqui](#).

### Sessão plenária e sistema de votação

Os deputados ao Parlamento Europeu reúnem-se, em média, uma vez por mês em sessões plenárias. Durante estas sessões, debatem e votam propostas legislativas elaboradas há meses pelas comissões e pelos grupos políticos. Para ser aprovada, uma proposta legislativa tem de obter uma maioria de votos a favor. Ao votar, os deputados podem decidir aprovar, rejeitar ou abster-se. Em caso de abstenção, a votação não é contabilizada para o cálculo da maioria.

### Rejeição da proposta

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.

Um novo processo só pode começar com uma nova proposta da Comissão.

Mais informações [aqui](#) e [aqui](#).



Desenho de personagens do jogo: ministros sentados numa sala de reuniões do Conselho da União Europeia



## 6. Durante o jogo

### 6.2

#### Glossário

O glossário de todos os principais termos-chave para o jogador pode ser consultado no menu do dispositivo do jogador.



Desenho da bandeira da União Europeia com um círculo de 12 estrelas douradas sobre fundo azul

#### Alteração:

Modificação, aditamento ou supressão a um texto (por exemplo, a uma lei).

#### Comissários:

Um **comissário** é um membro da Comissão Europeia, que constitui o poder executivo da União Europeia.

Os comissários, nomeados pelos governos dos Estados-Membros da UE, são responsáveis pela elaboração e aplicação de políticas e legislação em nome da União.

A cada comissário é atribuída uma pasta específica ou um domínio de responsabilidade, como o comércio, o ambiente, a justiça e os consumidores. Os comissários trabalham em conjunto para assegurar que a UE funciona de forma eficaz e no melhor interesse dos seus cidadãos.

#### Comissão (comissão parlamentar):

Os deputados ao Parlamento Europeu estão divididos em 20 **comissões especializadas**, organizadas por domínio de especialização, como o ambiente (ENVI), o emprego (EMPL), entre outros. Cada comissão elege um presidente e um máximo de quatro vice-presidentes.

A tarefa das comissões consiste em realizar trabalhos preparatórios para as sessões plenárias do Parlamento, nomeadamente analisando as propostas legislativas da Comissão e propondo alterações ao texto para refletir a posição do Parlamento. Duas ou mais comissões podem trabalhar em conjunto, se a proposta disser respeito a mais do que um domínio de competência.

## 6. Durante o jogo

### Conselho da UE:

O **Conselho da União Europeia**, também conhecido como Conselho ou Conselho de Ministros, representa os governos dos Estados-Membros.

É composto por ministros dos governos nacionais de cada Estado-Membro, agrupados por domínio de intervenção, que representam os interesses do seu próprio país na UE. O Conselho é responsável pela coordenação das políticas dos Estados-Membros em domínios específicos, pelo desenvolvimento da política externa e de segurança comum da UE, pela celebração de acordos internacionais e, em paralelo com o Parlamento Europeu, pela discussão e adoção do orçamento e da legislação da UE.

### Comissão Europeia:

A **Comissão Europeia** promove os interesses gerais da UE. Cada Estado-Membro nomeia um comissário, que tem de ser aprovado pelo Parlamento Europeu.

A Comissão é responsável por propor nova legislação da UE, aplicar as políticas e o orçamento da União, garantir que os Estados-Membros cumprem a legislação da UE e representar a União Europeia a nível internacional.

### Conselho Europeu:

O **Conselho Europeu** representa o mais elevado nível de cooperação política entre os Estados-Membros. As suas reuniões, denominadas «cimeiras», realizam-se quatro vezes por ano em Bruxelas, onde os chefes de Estado e de Governo de todos os Estados-Membros, liderados por um presidente, definem as principais prioridades e a orientação política geral da UE.

### Parlamento Europeu:

O **Parlamento Europeu** é a voz dos cidadãos da UE e a única instituição da União Europeia diretamente eleita.

De facto, os deputados ao Parlamento Europeu são eleitos diretamente pelos eleitores de todos os Estados-Membros para representar os interesses das pessoas no que diz respeito à legislação da UE e garantir que as outras instituições da União funcionam democraticamente.

### Legislação:

Neste contexto, o termo é utilizado como sinónimo de «lei» ou «conjunto de leis».

## 6. Durante o jogo

### Manifesto:

Um **manifesto** é uma declaração pública das convicções, intenções e objetivos de um grupo, organização ou partido político. Normalmente, descreve os valores e princípios que orientam as ações e políticas do grupo e pode incluir propostas ou recomendações específicas para abordar questões sociais, económicas ou políticas.

Os manifestos são frequentemente utilizados como instrumento de sensibilização e para transmitir uma mensagem clara e coerente ao público ou a outras partes interessadas. Podem influenciar a opinião pública e os debates políticos, sobretudo durante as campanhas eleitorais ou os movimentos sociais.

### Eurodeputado:

Um **eurodeputado** é um **deputado ao Parlamento** Europeu. Os eurodeputados são funcionários eleitos que representam os interesses dos cidadãos da União Europeia (UE) no Parlamento Europeu.

O Parlamento Europeu é uma das principais instituições da UE, encarregando-se de aprovar a legislação e o orçamento da União, bem como de responsabilizar as outras instituições. Os eurodeputados são eleitos diretamente em cada Estado-Membro da UE e trabalham em comissões e sessões plenárias para debater e votar legislação e outras questões relacionadas com a UE.

### ONG:

**ONG** significa «organização não governamental». Uma **ONG** é uma organização sem fins lucrativos que opera independentemente do governo, sendo geralmente orientada por um objetivo social ou político específico. As ONG podem debruçar-se sobre uma vasta série de questões, incluindo a ajuda humanitária, os direitos humanos, a preservação do ambiente, a educação e a saúde pública.

O seu trabalho centra-se frequentemente em colmatar lacunas nos serviços públicos ou defender mudanças nas políticas públicas. As ONG podem ser financiadas através de donativos, subvenções ou parcerias com outras organizações, e o seu trabalho pode ser de alcance local, nacional ou internacional.

## 6. Durante o jogo

### Sessão plenária:

A **sessão plenária** é o fórum onde os deputados, os representantes eleitos dos cidadãos da União Europeia, se reúnem para manifestar a sua posição sobre as propostas de legislação da UE.

É composta por 705 deputados, filiados em sete grupos políticos distintos (ou não inscritos). Cada deputado faz igualmente parte de uma comissão, em função da sua área de especialização. Os debates e as votações em sessão plenária são o culminar do trabalho legislativo realizado nas comissões e nos grupos políticos. As sessões plenárias são presididas pela presidente do Parlamento Europeu.

### Grupo político:

Os deputados ao Parlamento Europeu têm assento em **grupos políticos** organizados por filiação política e não por nacionalidade. Atualmente, existem sete grupos políticos no Parlamento Europeu. Os deputados não estão autorizados a pertencer a mais do que um grupo político, mas podem decidir não se alinhar com nenhum grupo, sendo conhecidos como «não inscritos».

### Parte interessada:

Uma **parte interessada** é um indivíduo, um grupo de pessoas ou uma organização que pode ser afetada de forma positiva ou negativa por um projeto, iniciativa ou política. Uma parte interessada pode também ser constituída por grupos ou pessoas que representem interesses específicos, como grupos ambientais, ONG, entre outros, e que podem ser consultados e/ou envolvidos no processo decisório para garantir que todas as consequências da decisão foram tidas em conta.

### Unidos.eu:

A **unidos.eu** é uma comunidade pan-europeia que incentiva todos a participar na democracia e a tomar medidas em prol de um melhor futuro na União Europeia. É uma iniciativa não partidária do Parlamento Europeu. A comunidade **unidos.eu** participa ativamente e organiza atividades, eventos, campanhas e ações de formação sobre a democracia na UE.

### Trílogo:

Os **trílogos** são reuniões informais entre o Parlamento Europeu, o Conselho e a Comissão. Podem ocorrer em qualquer fase do processo legislativo, com o objetivo de chegar a um acordo provisório sobre um texto aceitável tanto para o Conselho como para o Parlamento.

## 6. Durante o jogo

### 6.3

### Regras do jogo

**As regras do jogo podem ser consultadas no menu do jogo.**

### Perspetiva geral

Assumiram o papel de deputado ao Parlamento Europeu e foram encarregados de elaborar um novo ato legislativo europeu. Para tal, terão de debater, negociar e votar juntamente com os vossos colegas eurodeputados, tendo simultaneamente em conta o manifesto do vosso grupo político e as opiniões dos cidadãos europeus durante o processo parlamentar.

1. Debate e votação em comissão
2. Debate no grupo político e nomeação do porta-voz
3. Primeiro debate e votação em sessão plenária
4. Segundo debate e votação em sessão plenária
5. Resultado final: será a lei aprovada?

### Debate no grupo político

Com os vossos colegas de grupo político, pensem em argumentos para convencer os outros grupos a apoiar as alterações que propõem. Algumas regras básicas para as negociações e os debates:

1. Respeitem as opiniões de outros jogadores e ouçam os seus argumentos
2. Exponham os vossos argumentos de forma clara e concisa.
3. Procurem soluções alternativas e compromissos.
4. Estão a moldar o futuro dos vossos concidadãos europeus: não se esqueçam de que o vosso voto terá impacto nas suas vidas!



Desenho de uma sala de reuniões de comissão vazia no Parlamento Europeu



## 6. Durante o jogo

### Votação em comissão

Terão sete minutos para decidir quais as duas propostas de alteração que devem ser apresentadas em sessão plenária. Seleccionem até duas alterações no ecrã e, em seguida, confirmem o voto através do botão indicado.

Uma alteração só será aprovada se receber um voto maioritário (mais de 50 %) do grupo na comissão. Podem ser aprovadas, no máximo, duas propostas de alteração de cada grupo. Se mais de duas alterações obtiverem uma maioria, os votos a favor dos eurodeputados de outros grupos políticos serão contabilizados como duplos.

### Nomeação do porta-voz

Em conjunto com os vossos colegas de grupo político, vão nomear um porta-voz para representar a vossa posição e ideias comuns na sessão plenária. Podem fazê-lo simplesmente por braço no ar ou através de um acordo com os vossos colegas deputados.

O porta-voz irá para a parte da frente da sala e terá 30 segundos para apresentar a sua posição e convencer outros deputados em sessão plenária. Quando todos os grupos se tiverem manifestado, qualquer jogador que deseje intervir poderá fazê-lo.

Sugestões: Sejam o mais claros possível e preparem antecipadamente os vossos argumentos

### Primeira votação em sessão plenária

Vão votar todo o texto legislativo, incluindo as alterações aprovadas em comissão. Terão 30 segundos para votar a favor, contra ou absterem-se através dos respetivos botões no ecrã.

O ato legislativo será aprovado se mais de 50 % do número total de jogadores votar a favor. Se um jogador se abster, o seu voto é retirado do número total de jogadores.

Cinjam-se a dois ou três argumentos:

1. esta legislação é boa/má/aceitável porque...
2. esta legislação afetará a vida dos cidadãos da UE de uma forma...
3. indiquem se o grupo apoia ou não a legislação.
4. convidem outros a juntarem-se à vossa posição.

### Segunda votação em sessão plenária

São-vos agora apresentadas as alterações introduzidas pelo Conselho, as alterações iniciais do Parlamento e uma alteração de compromisso alternativa. Têm 30 segundos para escolher a versão que querem apoiar, ou podem optar por abster-se ou rejeitar completamente a proposta de alteração.

As alterações só serão aprovadas se uma opção for claramente maioritária. Em caso de empate, a alteração será rejeitada.

## 7. Após o jogo

### Após o jogo, não é obrigatório realizar uma sessão de acompanhamento, mas é fortemente recomendado pela sua utilidade.

#### 7.1 Sessão de análise

A análise com os participantes é o momento de dar um passo atrás, refletir sobre a atividade, analisar a experiência e compreender o que o grupo aprendeu.

O objetivo da análise é partilhar a experiência num grupo e expressar verbalmente algumas das emoções que os participantes tiveram durante a experiência, refletir sobre a atividade e partilhar opiniões, bem como debater os momentos de aprendizagem e de espanto.

Neste capítulo, encontram-se algumas sugestões de atividades para fazer com os seus participantes, a fim de saber o que aprenderam e como o podem aplicar no dia a dia, ajudá-los a compreender a sua própria aprendizagem ou simplesmente descobrir o que gostaram da experiência e como melhorá-la da próxima vez.

Encontram-se também informações sobre a forma de ir mais além com os alunos e dialogar diretamente com o Parlamento através de uma comunidade online ou visitando exposições interativas do Parlamento nas capitais dos Estados-Membros.

É também uma oportunidade para responder a perguntas, encontrar formas de transferir conhecimentos para situações da vida quotidiana e aplicar os novos conhecimentos adquiridos. Recomendamos que a análise seja feita logo após o jogo, enquanto a experiência e os pensamentos ainda são recentes. A duração recomendada é de cerca de 30 minutos, dependendo da dimensão do grupo e do grau de profundidade que pretende alcançar no trabalho de reflexão.

Segue-se uma proposta de abordagem à sessão de análise que pode ser adaptada às suas necessidades.

##### • Emoções sobre a experiência:

Como se sentem depois de jogar este jogo? O que vos fez sentir isso?

##### • Fluxo do jogo:

Foi difícil/fácil? O que foi o melhor/pior do jogo? Foi divertido? Voltariam a jogar? Mudariam alguma coisa?

##### • Ligações à vida quotidiana:

Como podem utilizar esta experiência no vosso dia a dia? Conseguem dar exemplos? De que forma se relaciona com a vossa comunidade? Esta experiência motiva-vos a ser mais ativos?

##### • Aprendizagem:

O que descobriram sobre o Parlamento Europeu? Sobre vocês?  
O que aprenderam? Foi fácil negociar e chegar a um compromisso? Foi difícil defender opiniões diferentes da vossa?

## 7. Após o jogo

### 7.2

## Opinião ou avaliação por escrito

A sessão de análise é uma boa forma de orientar os jogadores através da sua experiência e compreender o que aprenderam. É importante que os jogadores tenham a oportunidade de dar uma opinião anónima e avaliar o trabalho do facilitador, as condições gerais e o próprio jogo.

Se não houver tempo para a sessão de análise, pode ser impresso e distribuído um formulário de avaliação ou fornecido através de uma ligação que permita dar opinião de forma anónima.

No **Anexo I**, encontra-se uma série de perguntas relacionadas com a mecânica do jogo e a experiência dos jogadores. Podem usar-se todas ou apenas algumas das perguntas do formulário de avaliação/opinião.

### 7.3

## Unidos.eu

Unidos.eu é um projeto gerido pelo Parlamento Europeu para qualquer pessoa que pretenda defender a democracia na Europa, promovendo a votação nas eleições europeias de 2024. Trata-se de uma comunidade de cidadãos em toda a UE, mas todos os tipos de organizações da sociedade civil ou redes de jovens podem igualmente inscrever-se como parceiros e apoiantes da mesma causa.

A unidos.eu capacita todos os apoiantes da democracia europeia, tornando-os mais fortes e mais confiantes para se fazerem ouvir, partilharem os seus valores e agirem, graças à força de uma comunidade. Acolhe voluntários de qualquer idade e contexto social, bem como grupos e organizações. Onde quer que se encontre, faça o que fizer, sejam quais forem as suas causas ou convicções, pedimos-lhe apenas que partilhe o nosso compromisso com a democracia.

Incentive os seus alunos e participantes a inscreverem-se [aqui](#).

### 7.4

## Oferta «Europa Experience»

A fim de se aproximar das pessoas em toda a União Europeia, o Parlamento Europeu trabalha continuamente no sentido de alargar as oportunidades aos visitantes para além dos seus três locais de trabalho em Bruxelas, Estrasburgo e Luxemburgo.

Tendo isto em mente, já foram abertos espaços multimédia interativos denominados «**Europa Experience**» em vários Estados-Membros da UE.

Ao utilizar ferramentas multimédia de ponta, os centros «Europa Experience» dão aos visitantes a oportunidade de aprenderem sobre a União Europeia e o seu funcionamento, bem como de que forma participar na democracia europeia.

Todas as visitas aos centros «Europa Experience» são gratuitas e estão disponíveis nas 24 línguas oficiais da União Europeia.

A oferta pode variar de centro para centro: desde uma experiência de cinema imersiva sobre a UE, a mapas interativos, jogos de simulação em formato presencial, etc.

Descubra as ofertas do centro «Europa Experience» mais perto de si, através da seguinte [ligação](#):

## 8. Anexos

### 8.1

## Anexo I: formulário de avaliação/opinião

Obrigado por jogares. Dá opiniões honestas e pormenorizadas. Em que medida concordas com as seguintes afirmações? Rodeia a resposta abaixo de cada afirmação.

### 1) As instruções do jogo eram claras.

1. Discordo totalmente    2. Discordo    3. Não concordo nem discordo    4. Concordo  
5. Concordo totalmente

### 2) O jogo torna claro o papel do Parlamento Europeu.

1. Discordo totalmente    2. Discordo    3. Não concordo nem discordo    4. Concordo  
5. Concordo totalmente

### 3) O jogo torna claro o processo decisório.

1. Discordo totalmente    2. Discordo    3. Não concordo nem discordo    4. Concordo  
5. Concordo totalmente

### 4) O jogo torna claro o processo de alteração.

1. Discordo totalmente    2. Discordo    3. Não concordo nem discordo    4. Concordo  
5. Concordo totalmente

### 5) Depois de jogar, fiquei mais interessado/a em temas relacionados com a UE.

1. Discordo totalmente    2. Discordo    3. Não concordo nem discordo    4. Concordo  
5. Concordo totalmente

### 6) Depois de jogar, sinto-me empenhado/a em ser mais ativo/a politicamente.

1. Discordo totalmente    2. Discordo    3. Não concordo nem discordo    4. Concordo  
5. Concordo totalmente

### 7) Depois de jogar, sinto-me mais motivado/a para votar nas eleições europeias.

1. Discordo totalmente    2. Discordo    3. Não concordo nem discordo    4. Concordo  
5. Concordo totalmente

### 8) Qual a probabilidade de voltares a jogar?

1. Muito improvável    2. Pouco provável    3. Nem provável, nem improvável    4. Algo provável  
5. Muito provável

Obrigado por teres jogado! :)

## 8.2 Jogo de simulação virtual • Cartões de atividade

### Valores e prioridades

Juntamente com os outros membros do teu grupo político, utiliza este cartão para definir as prioridades atuais. Ajudará a orientar as vossas negociações durante as reuniões da comissão e as sessões plenárias.

**Quais são as vossas prioridades?**

**Identificaram algum grupo político com o qual poderiam estabelecer uma aliança?**

**Existem alterações que jamais aceitariam ou em relação às quais poderiam chegar a um compromisso?**



### Discurso público

Utilizem este cartão para preparar o vosso discurso, quer se trate de uma sessão plenária ou de uma conferência de imprensa. Escolham os vossos argumentos de forma sensata, sejam concisos e estejam atentos ao tempo. Algumas dicas!

Sejam o mais claros possível;

Anotem os dois ou três pontos principais que pretendem transmitir:

**«Esta legislação é boa/má/aceitável porque...»**

**«Esta legislação está/não está em conformidade com as necessidades das partes interessadas porque...»**

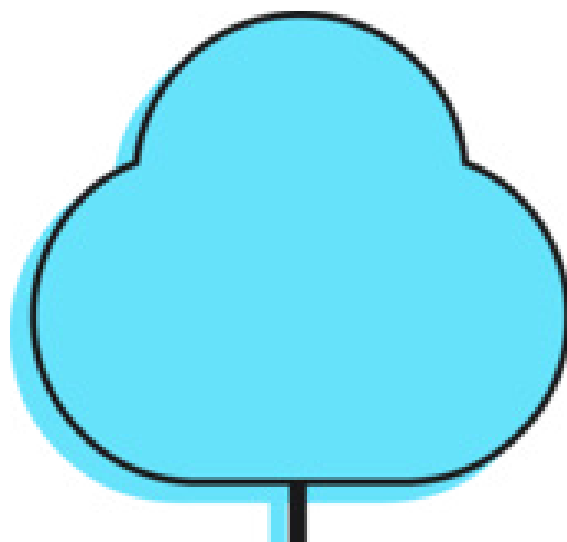
**«Decidimos apoiar/não apoiar esta legislação da UE pelas seguintes razões...»**







**Casa/Tradição**



Árvore/Ecologia



**Coração/Solidariedade**



**Globo/Liberdade**

## **Grupo I na comissão**



## **Grupo II na comissão**



**JOGAR AGORA!**

**[vrpg.ep-digital-journey.eu](http://vrpg.ep-digital-journey.eu)**

# Alterações climáticas

## O Parlamento Europeu (PE) elabora legislação da UE ambiciosa em matéria de clima – a sua principal prioridade.

### Como conseguiremos alcançar a neutralidade climática? Quais são as obrigações vinculativas?

O principal instrumento da UE para reduzir as emissões de gases com efeito de estufa, o [Sistema de Comércio de Licenças de Emissão \(CELE\)](#), foi reforçado. O CELE fixa um preço para as emissões de gases com efeito de estufa. O poluidor (o que emite o gás com efeito de estufa) paga este preço. O CELE abrange atualmente cerca de 10 000 empresas de diferentes setores. A reforma permite a inclusão de novos setores. A UE procurará também subir a fasquia: as emissões dos setores abrangidos pelo CELE devem diminuir 62 % em 2030.

Através de uma reforma do [Mecanismo de Ajustamento Carbónico Fronteiriço \(MACF\)](#), o PE protege a indústria europeia dos critérios e preços do carbono da UE. O MACF assegura que se pague o mesmo preço pelos produtos provenientes de

O **Parlamento Europeu** (PE) tem como principal prioridade a elaboração de legislação da UE ambiciosa em matéria de clima. [A Lei Europeia em matéria de Clima, de 2021](#), estabelece obrigações vinculativas para alcançar a neutralidade climática até 2050. Até 2030, a UE tem igualmente de reduzir as suas emissões de gases com efeito de estufa em, pelo menos, 55 % em comparação com os níveis de 1990.

setores com altas emissões de carbono importados para a UE. Tal permite à indústria europeia continuar a ser competitiva e dar o exemplo às empresas no estrangeiro.

O **PE** tem ambições elevadas no domínio do [uso dos solos e da proteção das florestas](#). Os solos e as florestas são sumidouros de carbono, uma vez que absorvem mais CO<sub>2</sub> do ar do que libertam. Através de reformas e de um controlo mais rigoroso, a UE está a reforçar os nossos sumidouros de carbono, preservando a biodiversidade e conduzindo a um uso dos solos e das florestas mais respeitador do clima. Foram também tomadas medidas para reduzir a deflorestação a nível mundial. Nenhum produto será proibido nas nossas prateleiras, mas os produtores terão agora de demonstrar que a produção não contribuiu para a deflorestação.

A **UE** está na vanguarda da comunicação de informações fidedignas sobre sustentabilidade. Para [combater a ecomaquilhagem](#), todas as grandes empresas da UE (cerca de 50 000!) passam a ter de partilhar dados sobre o seu impacto nas pessoas e no planeta.

### Como assumiremos os custos?

No total, pelo menos 30 % do orçamento da UE apoiará os objetivos climáticos – um montante significativo! O Parlamento Europeu está igualmente empenhado em garantir que ninguém fique para trás. Adotou regras e criou fundos, como o [Fundo Social em matéria de Clima](#) e o Fundo para uma Transição Justa, para apoiar as regiões mais pobres e as famílias e empresas vulneráveis, afetadas pelo impacto do esforço em prol da neutralidade climática.

### O que está em jogo para os jovens?

A neutralidade climática e o caminho para a alcançar irão proteger-nos contra os piores efeitos das alterações climáticas e contribuir para um ar, água e solos mais limpos, para a redução de resíduos, opções de transporte mais ecológicas e um futuro melhor para as gerações atuais e vindouras. Criarão também novas oportunidades de emprego.

# Carregador comum

**Até ao final de 2024, todos os telemóveis, tablets e câmaras terão de ter o mesmo carregador comum.**

## Porque é isto importante?

Já todos fizemos viagens em que levámos inúmeros cabos na bagagem ou pedimos um carregador emprestado a um amigo, percebendo logo depois que tinha um tipo diferente de telemóvel e carregador. Até ao final de 2024, isto será uma coisa do passado – todos os telemóveis, tablets e câmaras terão de ter o mesmo carregador comum: uma porta **USB de tipo C**. Até 2026, todos os computadores portáteis terão de seguir este modelo e carregar também através da porta **USB de tipo C**.

### Esta medida é boa para o ambiente...

- O carregador comum reduzirá os resíduos eletrónicos em 11 000 toneladas por ano.
- Ao reduzir a necessidade de muitos carregadores diferentes, o carregador comum também permitirá poupar matérias-primas.

### ...e boa para a sua carteira

Com esta medida, os consumidores da UE pouparão cerca de 250 milhões de euros por ano.

- A venda de dispositivos e carregadores poderá ser feita separadamente. Significa isto que poderá optar por comprar dispositivos com ou sem carregador. Assim, se estiver apenas à procura de um novo telemóvel, mas o seu carregador ainda funciona bem, basta comprar o telemóvel.

# Igualdade de direitos e oportunidades para as mulheres

## A igualdade de género é um princípio fundador da União Europeia.

### Diretiva relativa à transparência salarial

E é importante tanto para a nossa recuperação social e económica como para a democracia da UE no seu conjunto. O **Parlamento Europeu (PE)** esteve na vanguarda de duas medidas destinadas a garantir a igualdade: a [diretiva relativa à transparência salarial](#) e a [diretiva relativa às mulheres nos conselhos de administração](#).

Em média, as mulheres na UE ganham menos 13 % do que os homens pelo mesmo trabalho. Esta disparidade salarial entre homens e mulheres pouco diminuiu nos últimos 10 anos. A diretiva relativa à transparência salarial visa ajudar a colmatar esta lacuna. O que significa na prática?

O **sigilo salarial é proibido**. Tanto o trabalhador como os representantes dos trabalhadores (por exemplo, um sindicato) têm o direito de obter informações completas sobre a remuneração e os níveis salariais médios. Tal ajudará os trabalhadores a descobrir se existem disparidades salariais (entre homens e mulheres).

Pode **pedir uma indemnização** se estiver a ser vítima de discriminação salarial.

Os **processos de recrutamento e avaliação** têm de ser neutros em termos de género e não discriminatórios.

### Diretiva relativa às mulheres nos conselhos de administração

Até ao final de 2026, pelo menos **40 % dos postos de diretor não executivo** devem ser ocupados por mulheres nas empresas da UE com mais de 249 trabalhadores.

Em caso de incumprimento por parte das empresas, os Estados-Membros podem penalizá-las

### O que está em jogo para os jovens?

Acima de tudo, igualdade de remuneração por trabalho igual ou de igual valor! Independentemente do seu género, pode ter a certeza de uma remuneração equitativa pelo seu trabalho. Ao mesmo tempo, começamos a quebrar o «teto de vidro», garantindo que as mulheres têm uma oportunidade justa de atingir os níveis mais elevados no mundo empresarial.



## Durante esta legislatura, o Parlamento Europeu (PE) adotou novas regras sobre salários mínimos adequados

### Quais são as obrigações?

A decisão sobre um salário mínimo é uma competência nacional. Isto significa que cada Estado-Membro tem o direito de fixar o seu próprio salário mínimo. Faz sentido, pois o custo de vida varia muito entre os diferentes Estados-Membros. No entanto, as novas regras estabelecem **padrões para os Estados-Membros sobre o salário mínimo adequado**. As novas regras respeitam igualmente as práticas nacionais de fixação de salários: se um Estado-Membro tiver assegurado a proteção dos direitos e rendimentos dos trabalhadores, as regras existentes não devem ser enfraquecidas.

### O que está em jogo para os jovens?

para todos os trabalhadores na UE. O nosso custo de vida está a aumentar – o PE está a garantir que os trabalhadores recebem uma remuneração justa pelo seu trabalho. Até ao final de 2024, o mais tardar, todos os Estados-Membros devem ter um salário mínimo.

Os trabalhadores terão direito a uma **indenização** se as regras relativas ao salário mínimo forem violadas.

As novas regras promovem também a negociação coletiva, sobretudo nos Estados-Membros em que a negociação coletiva abrange menos de 80 % dos trabalhadores. A **negociação coletiva** é um processo em que os empregadores negociam com as organizações de trabalhadores (como os sindicatos) para definir os termos e as condições do emprego, incluindo a remuneração e o tempo de trabalho.

As novas regras introduzem ainda a obrigação de os Estados-Membros criarem um **sistema de controlo e execução**. Por exemplo, as inspeções destinam-se a prevenir e a resolver situações em que os trabalhadores fazem horas extraordinárias não registadas.

Um salário justo! Os jovens podem ter a certeza de que o seu trabalho será compensado segundo padrões alinhados com o custo de vida. Graças a estas regras, os trabalhadores terão um maior poder negocial para obterem salários adequados.

# **Guia do facilitador do jogo de simulação virtual**