# ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS
# O PERCURSO LEGISLATIVO – UM JOGO DE SIMULAÇÃO DO PARLAMENTO EUROPEU

Este jogo de simulação coloca os seus alunos no papel de um deputado ao Parlamento Europeu. Durante uma a duas horas, a sua sala de aula é o próprio Parlamento Europeu e os alunos debatem a forma como abordariam diferentes temas atuais da União Europeia (UE).

Este jogo de simulação ajudará os alunos a desenvolver as suas competências democráticas. Estas competências incluem o desenvolvimento de um pensamento crítico, capacidade de debate e a aprendizagem para fazer concessões.

Num primeiro momento, **os alunos trabalham em pequenos grupos** – comissões parlamentares – sobre uma determinada proposta legislativa da Comissão Europeia. Utilizam o tabuleiro de jogo com cartões temáticos. Ao alterarem a proposta legislativa, devem ter em conta os diferentes pontos de vista do Conselho da UE e das partes interessadas. Existem cinco temas possíveis à escolha, com diferentes níveis de dificuldade.

De seguida, realiza-se um debate em plenário, em que os grupos mais pequenos apresentam as suas leis adaptadas. Segue-se a votação em plenário.

Por fim, efetua-se um balanço e uma avaliação em profundidade do jogo de simulação, salientando as semelhanças e as diferenças entre este jogo e a realidade.

| **Metodologia** | **Duração** | **Materiais** |
|---|---|---|
| Jogo de simulação: trabalho em comissões parlamentares | 25 min | – Tabuleiro de jogo para cada grupo<br>– Ficha de trabalho para cada grupo<br>– Conjunto de cartões com os temas para cada grupo. Os cartões devem ser impressos numa das faces e recortados.<br>– Proposta legislativa temática da Comissão Europeia para cada grupo |
| Jogo de simulação: debate em plenário e votação | 10 min por tema | – Quadro tradicional/quadro de folhas móveis + giz/marcador<br>– Ficha de trabalho preenchida para cada grupo |
| Balanço e avaliação | 15 min a 1 hora | – Computador + projetor<br>– Apresentação |

**Declaração de exoneração de responsabilidade**
Nem a forma, nem o conteúdo deste exercício oferecem uma representação completa da realidade, nem representam os verdadeiros pontos de vista do Parlamento Europeu, da Comissão Europeia, do Conselho da União Europeia ou dos grupos de interesse. O objetivo desta simulação é exclusivamente pedagógico, a única verdadeira base em que assentam as escolhas efetuadas.

# OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS

## Atitude

- Os alunos desenvolvem uma atitude crítica geral: formam uma opinião sobre os temas da atualidade da UE.

## Conhecimento

- Os alunos conhecem e compreendem (numa versão simplificada) o processo de tomada de decisão da UE.
- Os alunos compreendem o papel do Parlamento Europeu nesse processo.
- Os alunos sabem que o Parlamento Europeu lida com temas concretos que têm impacto na sua vida quotidiana.
- Os alunos adquirem novos conhecimentos sobre os temas debatidos.

## Competências

- Ao longo do exercício, os alunos treinam as suas competências democráticas: aprendem a ter em conta a opinião dos outros, a formar a sua própria opinião, a proceder a consultas e a obter concessões.
- Os alunos aprendem a apresentar a sua proposta e a falar diante de um grupo.

# PASSO A PASSO

# 1. JOGO DE SIMULAÇÃO: TRABALHO EM COMISSÕES PARLAMENTARES

## Cenário

Os participantes são divididos em grupos de quatro ou cinco alunos. É atribuído a cada grupo um tema para trabalhar. Cada grupo senta-se em torno de uma mesa com todo o material. De preferência, as mesas já foram preparadas pelo educador.

Cada grupo tem uma proposta legislativa temática da Comissão Europeia. Na sua mesa, têm também uma ficha de trabalho (igual para todos os temas), um tabuleiro de jogo (igual para todos os temas) e os cartões relacionados com o tema. Os cartões temáticos são colocados no tabuleiro do jogo com o lado em branco voltado para cima e com os cantos que têm os números e os símbolos dobrados.

A configuração de um tema tem este aspeto:

## Processo

O educador explica, sucintamente, aos alunos que, a partir daquele momento, são todos deputados ao Parlamento Europeu e que, nessa capacidade, elaborarão as suas próprias leis. O educador explica também que terão de apresentar a sua lei ao resto do grupo, que a votará. Antes de explicar o jogo, o educador escolhe os temas sobre os quais os alunos trabalharão.

Depois disso, o educador explica, de forma sucinta, o tabuleiro de jogo, que mostra uma versão simplificada do processo de tomada de decisão da UE: a Comissão Europeia é a instituição que inicia o processo legislativo, apresentando propostas de legislação. Estas propostas legislativas são, então, apresentadas ao Parlamento Europeu e ao Conselho da União Europeia, que partilham o poder legislativo.

Cada grupo de alunos trabalha independentemente, seguindo as instruções e o calendário da folha de trabalho e dos cartões: o grupo começa com o cartão número 1. Um aluno do grupo vira o cartão e lê em voz alta o seu conteúdo. O grupo efetua, então, as tarefas constantes do cartão. Em seguida, passam para o cartão 2 e depois para os cartões 3 e 4. Tomam notas na ficha de trabalho.

Os cartões contêm uma tarefa ou informação suplementar apresentada como sendo o ponto de vista do Conselho da União Europeia, de grupos de lóbis ou de outras partes interessadas. Passo a passo, os alunos elaborarão a sua própria «lei da UE». A tarefa final dos alunos consiste em preparar uma apresentação dessa legislação aos outros alunos.

# Índice

O documento com o material de jogo para esta atividade contém todas as propostas legislativas e todos os cartões temáticos. Existem quatro temas/assuntos neste jogo de simulação. Todas as propostas legislativas da Comissão Europeia, adaptações solicitadas pelo Conselho da União Europeia e informações prestadas pelas partes interessadas são escolhidas para provocar o maior debate possível entre os alunos. São fictícias e servem apenas um fim educativo. É importante que, após o exercício, o educador explique a situação real dos temas.

Os quatro assuntos são classificados de acordo com o nível de dificuldade, do mais fácil para o mais complexo:

1. Um exército da UE?
2. Democracia europeia
3. Moda sustentável
4. Regulamento IA

**Declaração de exoneração de responsabilidade**
Por favor, salientem aos alunos que, na realidade, a Comissão Europeia não tem competência para propor certas iniciativas apresentadas nesta simulação, tais como a criação de um Exército Europeu ou alterações às regras das Eleições Europeias, pelo menos não através de atos jurídicos ordinários da UE. Esses assuntos exigiriam alterações ao Tratado, em conformidade com o artigo 48.º do Tratado da União Europeia (TUE), um processo que envolve os governos nacionais e o acordo unânime do Conselho Europeu.

Algumas propostas apresentadas no jogo de simulação inspiram-se nas recomendações do Parlamento Europeu para a reforma do Tratado, que fazem parte de um debate institucional em curso.

Para mais informações sobre o contexto, ver: Comunicado de imprensa do Parlamento Europeu, 22 de novembro de 2023.

# Algumas sugestões

- Circule pelos grupos e ajude-os, caso estejam num impasse.
- De preferência, cada grupo trabalha sobre um tema diferente. Desta forma, cada grupo pode apresentar uma lei diferente ao plenário. No entanto, o educador também pode optar por ter todos os grupos a trabalhar no mesmo tema ou atribuir o mesmo tema a dois grupos, etc.

# 2. JOGO DE SIMULAÇÃO: DEBATE EM PLENÁRIO E VOTAÇÃO

## Cenário

Os alunos permanecem sentados na respetiva comissão temática. Na parte da frente da sala, um quadro tradicional ou um quadro com folhas móveis apresenta a seguinte grelha:

| Tema | Votos a favor | Votos contra | Abstenções |
|---|---|---|---|
| Ex.: «Moda sustentável» | | | |
| Ex.: «Regulamento IA» | | | |
| | | | |
| | | | |

O educador escreve os temas debatidos na primeira coluna.

## Processo

Cada grupo temático dispõe, no máximo, de 5 minutos para apresentar a sua proposta. O grupo utiliza a ficha de trabalho preenchida para o fazer. Em seguida, os outros alunos dispõem de tempo para fazer perguntas. Em seguida, o educador passa à votação. Todos votam, levantando o braço. Os alunos na comissão temática que apresentam a proposta também podem votar. O educador solicita o seguinte:

- «Quem está a favor desta proposta, levante o braço.» O educador aponta o número de «votos a favor» na coluna do tema em questão.
- «Quem está contra esta proposta, levante o braço.» O educador aponta o número de «votos contra» na coluna do tema em questão.
- «Quem se abstém, levante o braço.» O educador aponta o número de «abstenções» na coluna do tema em questão.

Após a votação, o educador conclui se a lei foi aprovada ou rejeitada.

Existe uma maioria quando metade +1 dos alunos votam a favor ou contra uma proposta. As abstenções não são contadas. Em caso de empate, o educador sugere a suspensão da votação. Dessa forma, a decisão sobre a proposta permanece pendente.

## Algumas sugestões

- O número de grupos temáticos determina o tempo necessário para o exercício.
- Quanto mais pequenos forem os grupos, maior será o envolvimento de cada aluno. A duração do exercício e a participação individual dos alunos devem ser tidas em conta para efeitos de decisão do número de grupos na turma.

# 3. BALANÇO E AVALIAÇÃO

## Cenário

Debate sobre as semelhanças e as diferenças entre o exercício e a realidade, com base na apresentação para esta atividade. Os alunos podem permanecer nos grupos mais pequenos durante esta parte do jogo ou mudar de assento.

## Process

Em primeiro lugar, informe-se sobre as **experiências** dos seus alunos: «Como foi desempenhar o papel de um deputado ao PE?» É possível que nas respostas digam que foi difícil tomar decisões quando há tantos interesses em jogo ou que gostaram de ter o poder de tomar decisões. Pergunte aos alunos que tiveram experiências semelhantes ou diferentes, por exemplo, «Quem sentiu o mesmo? Quem pensou o contrário?».

Depois desta introdução, avance para a **avaliação** do exercício. O educador explica que o jogo de simulação é diferente do que acontece na realidade. Existem diferenças tanto no formato como no conteúdo. Ao mesmo tempo, como é evidente, existe também uma série de elementos que são semelhantes. Estas diferenças e semelhanças são mostradas na apresentação por meio de uma lista (ver imagem).

A primeira pergunta para os alunos é: «Que aspetos do exercício consideram ser semelhantes no formato e no conteúdo?» Em seguida, o educador mostra e explica as **semelhanças**, utilizando a apresentação, com o contributo dos alunos.

A segunda pergunta é: «O que pensam que funciona de forma **diferente** na realidade?» Em seguida, o educador analisa as diferenças mais importantes, novamente com o contributo dos alunos e utilizando a apresentação.

Em terceiro lugar, o educador analisa **a situação real dos temas** debatidos na turma. Isto é muito importante para que os alunos acabem a atividade com uma imagem precisa da realidade.

# Conteúdo

**1. SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS COM A REALIDADE:**

Estado-providência, como educação gratuita, cuidados de saúde a preços acessíveis, subsídio de desemprego, etc., pelos quais outros pagam.

| | Semelhanças | Diferenças |
|---|---|---|
| **Forma** | **Comissões temáticas no Parlamento Europeu:** o Parlamento Europeu lida com temas muito diferentes. Por esse motivo, os deputados ao Parlamento Europeu especializam-se em apenas um ou dois temas. O Parlamento Europeu tem cerca de 20 comissões temáticas fixas e algumas **comissões** temáticas ad hoc. Nestas comissões, os deputados ao Parlamento Europeu começam por se familiarizar com o tema, antes de o apresentarem ao resto do Parlamento Europeu, em plenário, onde se procede à votação final.<br><br>**Grupos de interesse:** os deputados ao Parlamento Europeu são frequentemente abordados por grupos de interesse.<br><br>**Votação por braços erguidos:** no Parlamento Europeu, a votação das propostas é, com frequência, efetuada de braço erguido, porque, regra geral, é mais rápido. Por vezes, os deputados ao Parlamento Europeu votam eletronicamente (= voto individual), por exemplo quando o Parlamento se encontra fortemente dividido sobre um tema e o resultado da votação não é imediatamente claro. Um grupo político também pode solicitar (antecipadamente) uma votação eletrónica, sendo a votação final de um relatório efetuada, na maioria das vezes, por votação eletrónica. Desta forma, os cidadãos podem saber quais os deputados ao Parlamento Europeu que votaram a favor/contra ou se abstiveram de votar.<br><br>**Votação por maioria:** no Parlamento Europeu, a regra da maioria consiste também em metade + um dos votos expressos. | **Vários grupos políticos:** durante este exercício, os alunos não pertenceram a um partido político. Na realidade existem oito **grupos políticos** no Parlamento Europeu. Nas sessões plenárias, os deputados ao Parlamento Europeu tomam assento nos seus respetivos grupos políticos, da esquerda para a direita. Cada grupo tem um presidente.<br><br>Poder legislativo partilhado: o exercício pode transmitir a ideia de que apenas o Parlamento Europeu tem o poder legislativo na UE e, por conseguinte, toma todas as decisões. Contudo, na realidade, o Parlamento Europeu partilha o seu poder com o Conselho da União Europeia.<br><br>**Mais complexo:**<br>- O exercício foi efetuado com poucas pessoas. No Parlamento Europeu, o debate e a votação são efetuados com 720 deputados ao Parlamento Europeu.<br>- O exercício na sala de aula foi efetuado numa só língua. No Parlamento Europeu, todos podem falar em qualquer das 24 línguas oficiais. Tudo é interpretado simultaneamente para as outras 23 línguas oficiais da UE. |
| **Índice** | **Argumentos:** os argumentos referidos durante o exercício são semelhantes aos expressos nos debates europeus. | **Mais complexo:**<br>- Os temas são, frequentemente, **mais técnicos**. Por exemplo, o assunto em questão pode ser a malhagem das redes de pesca. Isto implica investigação científica sobre o tipo de peixe que pode ser capturado com cada tipo de rede, etc.<br>- As propostas legislativas que o Parlamento Europeu vota são muito **mais pormenorizadas**. Cada pormenor é debatido e, se necessário, alterado. |
| | Finalmente, existe um elemento que pertence tanto às semelhanças como às diferenças – **os próprios temas**:<br>- Os temas podem ser considerados semelhantes na medida em que são todos assuntos sobre os quais o Parlamento Europeu se debruça ou se debruçou no passado.<br>- Os temas também são diferentes na medida em que, na realidade, as propostas e as posições da Comissão Europeia, do Parlamento Europeu e do Conselho da UE são diferentes (ver declaração de exoneração de responsabilidade, antes do capítulo 2). | |

# JOGO DE SIMULAÇÃO DO PARLAMENTO EUROPEU — TEMAS

## 1. UM EXÉRCITO DA UE?

Apesar dos planos para uma Comunidade Europeia da Defesa em 1952, a União Europeia não possui um exército. Cada Estado Membro decide, de forma autónoma, quanto à existência e à utilização do seu próprio exército. Desde o Tratado de Maastricht, os países da UE têm vindo a alargar continuamente o âmbito da sua cooperação em matéria de defesa. No contexto da guerra de agressão da Rússia contra a Ucrânia, o debate sobre um exército da UE ganhou nova dinâmica.

Desde o Tratado de Lisboa, os Tratados da UE incluem uma cláusula de defesa mútua. Em 2022, a UE publicou a Bússola Estratégica, a primeira avaliação estratégica conjunta dos desafios que a UE enfrenta em matéria de segurança e defesa.

A UE adotou várias medidas em resposta à guerra de agressão da Rússia contra a Ucrânia, nomeadamente sanções de grande alcance e a primeira ativação do Mecanismo Europeu de Apoio à Paz, através do qual a Ucrânia é apoiada militarmente. Estão em curso debates sobre o papel da UE na defesa.

**Ligações úteis:**

- Para mais informações sobre a cooperação em matéria de defesa na UE, consultar https://www.europarl.europa.eu/topics/pt/article/20190612STO54310/defesa como a ue esta a reforcar a sua seguranca.
- Para mais informações sobre a Bússola Estratégica, consultar https://www.consilium.europa.eu/pt/policies/strategic compass/.
- Para mais informações sobre as medidas tomadas pela UE em resposta à guerra de agressão da Rússia contra a Ucrânia, consultar https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home

# 2. DEMOCRACIA EUROPEIA

Desde 1979, os cidadãos europeus elegem, diretamente, um novo Parlamento Europeu de cinco em cinco anos. Os cidadãos votam para eleger deputados ao Parlamento Europeu que os representam a nível da UE. As regras comuns da UE ditam que as eleições devem ser realizadas por escrutínio secreto e por sufrágio universal direto (um voto por cada cidadão adulto), e os deputados são eleitos com base numa representação proporcional. Muito importante: todos os cidadãos europeus podem votar ou candidatar se a eleições no Estado Membro onde residem.

Nas eleições europeias de junho de 2024, os europeus votaram nos seus representantes para preencher os 720 lugares do Parlamento. A distribuição destes lugares entre os Estados Membros da UE baseia se no princípio da proporcionalidade degressiva, o que significa que, embora o número de lugares esteja relacionado com a população de cada país, os países mais pequenos têm mais deputados per capita do que os países de maior dimensão. Além disso, os cidadãos podem votar em candidatos que concorram no seu país da UE (ou circunscrição regional) de residência ou no seu próprio país, mas só podem votar uma vez.

No entanto, além destas regras comuns, cada país aplica o seu próprio regime eleitoral com base na sua Constituição, o que pode variar muito. A legitimidade democrática dos representantes eleitos depende da afluência às urnas, que tem vindo a aumentar significativamente desde 2019, em grande parte devido à participação dos jovens. A redução da idade de voto é, por conseguinte, uma forma de aumentar a participação dos jovens. Nas eleições europeias de 2024, quatro países da UE (Áustria, Bélgica, Alemanha e Malta) reduziram a idade mínima de voto para os 16 anos, enquanto a Grécia a reduziu para os 17 anos.

Cada país da UE determina se o voto dos cidadãos é um direito ou uma obrigação.

**Ligações úteis:**

- Para mais informações sobre o sistema eleitoral europeu, consultar https://www.europarl.europa.eu/factsheets/pt/sheet/21/the european parliament electoral procedures.
- Para mais informações sobre a idade de voto nas eleições europeias, consultar: https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/749767/EPRS_ATA(2023)749767_EN.pdf (apenas disponível em inglês).
- Para uma maior participação dos cidadãos na política europeia e para tornar a UE mais democrática, existem várias iniciativas:
  - A Iniciativa de Cidadania Europeia (desde 2012): Se uma iniciativa for assinada por, pelo menos, um milhão de cidadãos europeus provenientes de um mínimo de sete países da UE, a Comissão Europeia pode ser convidada a elaborar uma proposta legislativa.
  - Existem muitos mais instrumentos de participação, por exemplo o Diálogo da UE com a Juventude, as consultas públicas (peritos num determinado domínio), o direito de petição e os painéis de cidadãos.

# 3. MODA SUSTENTÁVEL

A produção têxtil mundial mais do que duplicou entre 2000 e 2020. Ao mesmo tempo, a vida útil do vestuário foi drasticamente reduzida. Os têxteis geram anualmente cerca de 5 milhões de toneladas de resíduos na UE — cerca de 12 kg por pessoa — e as fibras sintéticas, como o poliéster, contribuem para a poluição por plásticos.[1]

Atualmente, a moda rápida não é proibida na UE. A UE tenciona introduzir normas mínimas de sustentabilidade para os têxteis através do novo Regulamento Conceção Ecológica.[2] Alguns Estados Membros, como a França, já estão a tomar medidas adicionais para limitar a moda ultrarrápida através de sistemas de pontuação ecológica e sanções.

O Parlamento Europeu está empenhado em tornar a indústria têxtil da UE mais sustentável, circular e competitiva até 2030. Em junho de 2023, aprovou uma resolução de apoio à Estratégia da UE em prol da Sustentabilidade e Circularidade dos Têxteis, que visa transformar o setor. Até 2030, todos os têxteis na UE devem ser duradouros, reparáveis, recicláveis, fabricados a partir de fibras recicladas, isentos de produtos químicos nocivos e produzidos segundo normas sociais e ambientais justas. A moda rápida será gradualmente eliminada, e os serviços de reutilização e reparação serão promovidos. Os produtores serão responsabilizados por todo o ciclo de vida dos seus produtos, inclusive a gestão de resíduos.

O Parlamento Europeu instou a Comissão Europeia, os países da UE e os parceiros internacionais a definirem objetivos específicos e a tomarem medidas concretas para os implementar, equilibrando a sustentabilidade com a competitividade da indústria têxtil.

(Para esta simulação, os alunos devem, em primeiro lugar, chegar a acordo sobre a definição de «moda rápida» para efeitos da lei.)

**Ligações úteis:**

- Para mais informações sobre a estratégia da UE para os têxteis, consultar: https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en?
- Mais informações sobre «Como está a UE a tornar a moda sustentável?»: https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en
- Mais informações sobre a campanha da UE «ReSet the Trend»: https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend_en

[1] Ver https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en

[2] Ver https://commission.europa.eu/energy-climate-change-environment/standards-tools-and-labels/products-labelling-rules-and-requirements/ecodesign-sustainable-products-regulation_en

# 4. REGULAMENTO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A inteligência artificial (IA) está integrada na nossa vida quotidiana, desde assistentes vocais e algoritmos de recomendação a ferramentas sofisticadas na medicina e nos transportes. Ao analisar grandes quantidades de dados a alta velocidade, a IA pode detetar doenças mais cedo, otimizar fluxos de tráfego, personalizar a aprendizagem e, inclusivamente, ajudar a prever a procura de eletricidade, tornando os serviços mais inteligentes, mais seguros e mais eficientes.

A IA tem enorme potencial: os médicos podem utilizá la para detetar sinais precoces de cancro em imagens médicas, os agricultores podem monitorizar a saúde das culturas com sensores baseados em drones e os fabricantes podem utilizar a manutenção preditiva para evitar avarias onerosas. À escala mundial, a inovação com base na IA tem potencial para impulsionar o crescimento económico, reduzir as emissões de gases com efeito de estufa e melhorar o acesso à educação e aos cuidados de saúde nas regiões mal servidas.

Mas a IA também coloca sérios desafios. Os algoritmos treinados com dados tendenciosos podem reforçar a discriminação na contratação, na concessão de empréstimos ou na aplicação da lei. As decisões automatizadas podem ser opacas, deixando as pessoas sem compreender ou contestar os resultados. Existem preocupações quanto à vigilância em larga escala, à erosão da privacidade pessoal e ao impacto da automatização no emprego e na coesão social. Uma vez que a IA afeta tantos aspetos da vida — éticos, jurídicos, económicos e sociais —, é essencial encontrar uma abordagem equilibrada que tire partido dos seus benefícios, protegendo nos simultaneamente dos seus riscos. Por conseguinte, a União Europeia introduziu a primeira lei abrangente do mundo em matéria de IA em 2024.

**Ligações úteis:**

- A IA afeta a nossa vida tanto de uma forma positiva como de uma forma negativa. Para mais informações sobre as ameaças e as oportunidades da IA, consultar: https://www.europarl.europa.eu/topics/pt/article/20200918STO87404/inteligencia artificial oportunidades e desafios.
- Saiba mais sobre o Regulamento da Inteligência Artificial da UE e os aspetos que abrange https://www.europarl.europa.eu/topics/pt/article/20230601STO93804/lei da ue sobre ia primeira regulamentacao de inteligencia artificial.
- Síntese da estratégia da UE para criar um ecossistema de excelência e confiança na IA, equilibrando a inovação com a segurança e os direitos fundamentais.