

HECHO

**APRENDER SOBRE LA UE Y LA TOMA DE
DECISIONES JUGANDO EL JUEGO DE ROL
PARLAMENTARIUM?**

MANUAL PARA ENTRENADORES

2023

Prólogos

Este manual para capacitadores es para capacitadores y facilitadores que desean jugar el juego de simulación Parliamentarium con su propio grupo. El juego aborda el funcionamiento interno del Parlamento Europeo. El papel de los formadores es ayudar a los jugadores a descubrir cómo se redacta la legislación europea y qué partes interesadas están involucradas en el procedimiento.

Por lo general, el juego se juega durante la visita al Parlamento Europeo. El juego de simulación descrito en este manual es una simulación del juego original. Se puede jugar en escuelas, universidades, centros juveniles o como parte de reuniones de grupos juveniles. Es tarea de los entrenadores hacer que se sienta lo más real posible.

La formación consta de cuatro sesiones de formación, tres sesiones de juego (2 horas cada una) en las que los formadores juegan al Parliamentarium y aprenden haciendo. Además de eso, hay material de autoaprendizaje. El entrenamiento consta de las siguientes partes:

Sesiones de entrenamiento:

- 1) UE y proceso legislativo de la UE
- 2) Juegos de simulación y facilitación.
- 3) Detectar y combatir la desinformación
- 4) Tocando el Parliamentarium

+ 3 sesiones de juego de 2 h jugando Parliamentarium

+ material de autoaprendizaje, consulta los enlaces

Sesión de entrenamiento 1: UE y proceso legislativo de la UE

Contenidos de la sesión de formación 1:

La Unión Europea, parlamento de la UE, toma de decisiones en la UE, leyes de la UE, juego Parlamentarium, casos

La meta

Dar a los formadores una visión general de las instituciones de la UE y el juego Parlamentarium y cómo pueden aplicar el conocimiento con los jóvenes.

Metas de aprendizaje

Al final de la sesión los formadores son:

- familiarizado con las instituciones de la UE, el Parlamento y los procesos de toma de decisiones en la UE
- familiarizado con el proyecto FACT
- reconoce las conexiones entre las diferentes instituciones de la UE
- conocer la idea básica del juego Parlamentarium

Tiempo reservado	Contenido	métodos, tareas	Materiales de entrenamiento	Directrices para los formadores	Enlaces y otro material
Bienvenida y presentación					
15 minutos	Introducción y palabras de bienvenida	Palabras de introducción, la agenda y el programa de la sesión	Diapositivas Power Point 1-3	Palabras de bienvenida e introducción a la formación y al horario de la jornada. Todos los participantes se presentan brevemente.	
15 minutos	Antecedentes del proyecto y del CERV	Presentación del proyecto y la financiación.	Diapositivas 5-8	Dar una visión general del proyecto FACT y CERV.	
Estructura, procedimientos y proceso legislativo de la UE					
30 minutos	información de la UE	Introducción a la UE, el proceso de toma de decisiones y las instituciones de la UE	Diapositivas de Power Point 9-24	Ofrecer una visión general de los procesos e instituciones de la UE. Cíñete a los hechos básicos y los puntos.	

15 minutos	Romper			Anime a los participantes a ponerse de pie, caminar, salir de la habitación, tomar un refrigerio.	
30 minutos	Nueva legislación de la UE	Presentación de la nueva legislación de la UE	Diapositivas de PowerPoint 27-30	Dar una visión general de las nuevas legislaciones de la UE + trabajo en grupo	
Jugar al juego de manualidades de la UE					
60 minutos	Conociendo la UE	juego de artesanía de la UE	Juego en línea	Dígales a los jugadores que hagan clic en el enlace del juego en línea y jueguen en pequeños grupos.	https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/ucraft-digital-simulation-game_en
Discusión y cierre					
15 minutos	Sentimientos en la primera sesión, próximos pasos	Discusión de grupo		Pida a los participantes que compartan sus sentimientos sobre la primera capacitación. Repase brevemente los siguientes pasos.	

Sesión de entrenamiento 2: Juegos de simulación y facilitación.

Contenidos de la sesión de formación 2:

Juegos de simulación y juegos de rol, facilitación, papel del facilitador, agrupación, fenómenos grupales, facilitación del juego Parlamentarium

La meta

Desarrollar el conocimiento de los participantes sobre juegos de simulación y juegos de rol. Conocer el papel del facilitador y la formación de grupos.

Metas de aprendizaje

Al final de la sesión los participantes tienen:

- aprendió sobre los juegos de simulación como método de aprendizaje y cómo aplicarlos en diferentes situaciones de aprendizaje
- aprendió más en profundidad sobre el juego Parlamentarium
- aprendido sobre métodos de facilitación y fenómenos grupales

Tiempo reservado	Contenido	métodos, tareas	Materiales de entrenamiento	Directrices para los formadores	Enlaces y otro material
------------------	-----------	--------------------	--------------------------------	---------------------------------	-------------------------

Bienvenida e introducción a la sesión de formación.					
15 minutos	Introducción, resumen de la última sesión y dónde estamos ahora. Agenda de hoy.	Recordando lo realizado en la última sesión, presentando el programa y la agenda de hoy. Juego corto para romper el hielo	Diapositivas de Power Point 1-4 (sesión 2)	Bienvenida a los jugadores a la segunda sesión de entrenamiento. Presente el horario y la agenda de la sesión. Haz un resumen de la última sesión. Haga un pequeño ejercicio para romper el hielo en el grupo.	
Los juegos de simulación como método de aprendizaje					
20 minutos	Introducción de los juegos de simulación como método de aprendizaje		Diapositivas 5-9	Introducir los juegos de simulación como método de aprendizaje. Pida a los participantes que hablen entre ellos sobre sus experiencias con los juegos de rol. Tienes en total 20 minutos para esta sección.	
El juego del Parlamentarium					
15 minutos	Explicando el juego del Parlamentarium		Diapositivas 10-14	Explique el juego Parlamentarium y sus fases a los participantes.	
Romper	10 minutos			Anime a los participantes a ponerse de pie, caminar, salir de la habitación, tomar un refrigerio.	

facilitando un grupo					
20 minutos	El papel del facilitador	Definir el papel del facilitador.	Diapositivas 15-21	El papel de un facilitador es importante cuando se forma un nuevo grupo y se facilita un juego de simulación. Explique la importancia de los juegos de calentamiento al formar un grupo, discuta en grupos pequeños qué experiencia tienen todos los participantes en la facilitación de grupos.	
25 minutos	Formación de grupos, consejos para formadores Discusiones	Explicando la importancia de reconocer la dinámica de grupo, ideas para calentamientos	Diapositivas 19-35		
Discusión					
15 minutos	Sentimientos en la sesión de entrenamiento, próximos pasos	Discusión de grupo		Pida a los jugadores que expresen sus sentimientos sobre la sesión de juego. ¿Cómo se sintieron en la sesión, qué fue fácil, qué fue difícil, si necesitan ayuda con algo? Ir a través de los siguientes pasos.	

Sesión de entrenamiento 3:

Detectar y combatir la desinformación

Contenidos de la sesión de formación 3:

Cómo detectar y combatir la desinformación

La meta

Para ayudar a los participantes a comprender y detectar la desinformación, protegerse de ella y ayudar a otros en el asunto.

Metas de aprendizaje

Al final de la sesión los participantes tienen:

- el conocimiento del concepto de desinformación
- entender cómo funciona la desinformación
- técnicas para detectar la desinformación
- entender el daño de la desinformación
- saber cómo protegerse de la desinformación y ayudar a otros en ella

Tiempo reservado	Contenido	métodos, tareas	Materiales de entrenamiento	Directrices para los formadores	Enlaces y otro material
------------------	-----------	--------------------	--------------------------------	---------------------------------	-------------------------

Comprender la desinformación					
5 minutos	Bienvenida y presentación	Palabras de bienvenida y calendario del día.		Dé la bienvenida a los participantes a la tercera sesión de capacitación. La sesión de hoy trata sobre la desinformación. Presente el horario y el objetivo del día.	
15 minutos	que es la desinformación		Diapositivas 1-10	Rompehielos: ¿cuál es falso? Explicar qué es la desinformación: cómo se define,	
20 minutos	Cómo funciona la desinformación		Diapositivas 11-19		
20 minutos	Cómo responder a la desinformación				
5 minutos	Romper			Anime a los participantes a ponerse de pie, caminar, salir de la habitación, tomar un refrigerio.	
Trabajo en grupos					
15 minutos	Trabajo en grupo sobre estudio de caso sobre desinformación	Trabajo en equipo	Folleto de desinformación en PDF. https://learning-corner.learning.europa.eu/system/fi	La idea es discutir en grupos los diferentes aspectos y cuestiones éticas de la desinformación. Divida a los participantes en grupos de máximo 5-6. Asigne un caso de estudio a cada grupo.	

			les/2021-12/desinformacion-booklet-en.pdf Los casos de ejemplo se pueden encontrar en la página 8	<p>Permita alrededor de 15 minutos para que los participantes lean el estudio de caso y respondan las preguntas.</p> <p>Se pueden encontrar ejemplos de estudios de casos en el folleto de desinformación del kit de herramientas de desinformación de EC. Aviso:</p> <p><i>Puede encontrar otros estudios de casos más adecuados para sus alumnos, o puede pedirles que identifiquen ellos mismos los estudios de casos, como una tarea de grupo. Cosas como teorías de conspiración (el mundo está gobernado por George Soros/Bill Gates, los gobiernos propagan el COVID-19, extraterrestres en el Área 51, etc.), información falsa sobre salud, datos falsos sobre grupos minoritarios...</i></p>	
25 minutos	Presentaciones			Permita 25 minutos para las presentaciones de cada grupo.	
Discusión y cierre					
10 minutos	Discusión, sentimientos	Discusión de grupo		¿Cómo se sintió la sesión? ¿Qué aprendieron los participantes? ¿Cómo fue el trabajo en grupo y los casos?	

Sesión de entrenamiento 4: Tocando el Parlamentarium

Contenidos de la sesión de formación 4:

Instrucciones para jugar el juego Parlamentarium

La meta

Para dar una idea y consejos al formador/facilitador sobre cómo jugar Parlamentarium

Metas de aprendizaje

Al final de la sesión los participantes tienen:

- el conocimiento sobre cómo ejecutar las sesiones de juego del juego Parlamentarium
- comprender el papel del facilitador
- técnicas de facilitación

Tiempo reservado	Contenido	métodos, tareas	Materiales de entrenamiento	Directrices para los formadores	Enlaces y otro material
Calentamiento y bienvenida					
10 minutos	Bienvenida y presentación	Palabras de bienvenida y horario del día.		Dé la bienvenida a los participantes a la cuarta sesión de aprendizaje. La sesión de hoy trata sobre cómo jugar el Parlamentarium. Presente el horario y el objetivo del día. Pida a los participantes que discutan con la persona que está a su lado qué tipo de expectativas tienen para el juego y qué tipo de experiencia previa tienen en juegos similares.	
Estructura general y objetivos de aprendizaje del juego Parlamentarium					
40 minutos	Concepto de juego del Parlamentarium	presentación de diapositivas en power point	Diapositivas 5-26	Explicando el juego del Parlamentarium paso a paso. Explicar los pasos del juego, cómo dividir a los jugadores en grupos y comités, qué es un manifiesto y cómo redactarlo, qué es una propuesta política y cómo elaborarla, consejos para redactar un discurso político e información sobre la votación proceso. Aunque esto es principalmente un intercambio de información unidireccional con power point, permita tiempo para preguntas y discusión.	

10 minutos	Romper			Anime a los participantes a ponerse de pie, caminar, salir de la habitación, tomar un refrigerio.	
Estructura de las sesiones de juego y flujo del juego.					
20 minutos	Presentación de diapositivas de Power Point sobre el flujo del juego	presentación de diapositivas en power point	Diapositivas 27-30	Explicar las estructuras de ejemplo de las sesiones de juego y el flujo del juego. Mientras se explica el flujo, se explica cada fase, las actividades, las tareas para el facilitador y los materiales necesarios.	
25 minutos	Tareas y consejos para el facilitador	presentación de diapositivas en power point	Diapositivas 31-36	Repase las tareas y los consejos para el facilitador. Permita tiempo para preguntas y discusión e intercambio de experiencias.	
Discusión y cierre					
15 minutos	Discusión, sentimientos	Discusión de grupo		Esta es la última parte de los entrenamientos. ¿Cómo se sintió el entrenamiento? ¿Qué aprendiste? ¿Se siente confiado en facilitar el juego Parlamentarium para su grupo en el futuro, por qué/por qué no?	