

Prefácio

O jogo de simulação descrito abaixo centra-se no funcionamento interno do Parlamento Europeu. Os jogadores vão descobrir como é elaborada a legislação europeia e quais as partes interessadas envolvidas no processo.

Os jogadores passarão a compreender o processo de formação de alianças, negociação com outras instituições e comunicação com os meios de comunicação social. Ao debaterem questões e temas reais, os jogadores aprendem como a legislação da União Europeia é criada e como o futuro é forjado.

Serão confrontados com ambientes de alta pressão semelhantes aos dos verdadeiros MPE. Os jogadores terão de recolher informações de especialistas no terreno, grupos de pressão e outros intervenientes e seleccionar os elementos que sejam mais relevantes. Terão de tomar decisões rápidas e utilizar as suas capacidades de comunicação em contacto com a imprensa e em debates políticos. Ao longo do jogo, terão de trabalhar em conjunto e desafiar-se a si próprios se quiserem tomar decisões que coincidam com os interesses dos cidadãos europeus. Aprenderão que não podem agir simplesmente com base nas suas próprias opiniões e terão de ter em conta as dos outros a fim de alcançarem um resultado satisfatório.

Normalmente este jogo é jogado durante a visita ao Parlamento Europeu. A sessão de jogo original demora 2,5 horas e foi concebida para estudantes entre os 15 e os 18 anos de idade. O jogo de simulação descrito abaixo é uma simulação do jogo original. Pode ser jogado nas escolas, universidades, centros de juventude ou como parte de reuniões de grupos de jovens.

No Parliamentarium os participantes irão:

- 1) Desenvolver o seu pensamento estratégico, discutindo e decidindo objetivos e formulando resoluções
- 2) Aprender a resolver questões complexas com a ajuda de outros
- 3) Desenvolver as suas capacidades de olhar para problemas antigos de novas formas
- 4) Desenvolver competências linguísticas e de escrita diplomáticas
- 5) Aprender sobre o processo de tomada de decisão e legislação da UE

Número de jogadores: 8-30

Duração: Sessões de jogo de 2 horas

O pacote de instruções foi desenvolvido no projeto FACT. É financiado pelo programa CERV da Comissão Europeia: Citizens, Equality, Rights and Values (Cidadãos, Igualdade, Direitos e Valores).

Contexto da UE

A União Europeia (UE) é uma união económica e política única entre 27 países europeus. Estes trabalham em conjunto para melhorar a vida das pessoas na Europa e não só.

A UE tem trabalhado pela paz, prosperidade e bem-estar dos seus cidadãos ao longo de mais de 60 anos. De seis países fundadores - ou Estados-Membros - na década de 1950, cresceu para uma União de 27 países com uma população de quase 450 milhões de pessoas.

O que começou como um projeto económico para ajudar a elevar o nível de vida na Europa do pós-guerra levou à criação da maior área de mercado único do mundo, onde pessoas, bens, serviços e dinheiro podem circular livremente. Ao longo das décadas, a UE alargou o seu âmbito a áreas onde a cooperação entre países traz melhores resultados. Os países que pertencem à UE acreditam que trabalhando em conjunto são mais fortes e mais capazes de enfrentar os grandes desafios atuais, tais como a COVID-19, as alterações climáticas e a transformação digital da nossa sociedade.

Os Estados da União Europeia praticam uma política externa e de segurança comum. Os Estados-Membros são responsáveis pela sua própria política externa, mas cumprem as decisões tomadas em conjunto na UE. Os objetivos da política externa comum são a segurança, a paz e os direitos humanos, entre outros. A UE esforça-se por uma diplomacia consultiva, mas pode também impor sanções (por exemplo, à Coreia do Norte e à Rússia), se necessário. As linhas gerais da política externa são traçadas no Conselho Europeu. As decisões exigem a aprovação de todos os países da UE.

Por vezes, a UE pode sentir-se distante das pessoas comuns. Mas, para um cidadão europeu, a UE está presente em quase todas as decisões e atividades quotidianas. É importante que compreendamos os mecanismos básicos do processo de tomada de decisões políticas e de influência. É um caminho para se tornar um cidadão ativo e sair do círculo da individualidade: começar a agir, participar e influenciar em várias comunidades e na sociedade. Tomamos decisões que afetam as nossas vidas todos os dias. Ao ter consciência do processo de tomada de decisões, as pessoas são capazes de falar em defesa das coisas que querem e assegurar os seus próprios direitos e influenciar os decisores.

Tomada de decisões políticas na UE

A tomada de decisões políticas é um processo em que o desenvolvimento de ideias e planos é implementado através de um processo legislativo.

A tomada de decisões da União Europeia tem lugar em quatro instituições:

- A Comissão Europeia
- O Parlamento Europeu
- O Conselho de Ministros
- O Tribunal de Justiça da União Europeia.

A **Comissão Europeia** consiste em 28 comissários, um de cada Estado-Membro da UE. A Comissão Europeia propõe nova legislação, atua como um órgão executivo e controla o cumprimento dos contratos. Representa também a UE a nível internacional.

O **Parlamento Europeu** é eleito através de eleições para representar os cidadãos da União Europeia. Exerce o poder legislativo juntamente com o Conselho Europeu (por exemplo, aprova e altera propostas legislativas), decide sobre o orçamento da UE e supervisiona o trabalho dos órgãos da UE. Tem mais de 700 membros do Parlamento (também conhecidos como MPE), 7 grupos políticos e também membros independentes.

O **Conselho de Ministros** é composto por um ministro de cada país da UE. A presidência muda de seis em seis meses. O Conselho decide sobre as leis e o orçamento da UE em conjunto com o Parlamento Europeu. É também responsável pela política externa e de segurança da UE.

O **Tribunal de Justiça** garante que o direito da UE é interpretado e aplicado da mesma forma em todos os países da UE: garantindo que os países e as instituições da UE cumprem a legislação da UE. Pode também,

em determinadas circunstâncias, ser utilizado por indivíduos, empresas e organizações para tomar medidas contra uma instituição da UE, caso se considere que esta infringiu os seus direitos.

De quatro em quatro anos realiza-se a cimeira da UE. Todos os chefes de Estado se reúnem para a cimeira e estabelecem as orientações políticas gerais da União Europeia.

Porquê aprender sobre a UE através do jogo de role-play?

O procedimento legislativo é bastante complexo e difícil de apreender. As operações complexas são difíceis de incluir numa palestra ou mesmo num livro longo. Um jogo de role-play serve como uma possibilidade de praticarmos as competências num contexto da vida real. Pode ajudar os participantes a tornarem-se mais interessados e envolvidos, não só aprendendo sobre o assunto, mas também aprendendo a integrar os conhecimentos em ações. É uma boa forma de desenvolver todo o tipo de competências, tais como explorar alternativas, procurar soluções criativas, capacidades de comunicação e de resolução de problemas e trabalhar em cooperação em equipas.

Os estudos mostram que o role-play:

- aumenta a empatia
- proporciona aos participantes uma experiência de aprendizagem memorável
- aumenta a motivação e a autoestima
- aumenta a confiança e a competência sobre o assunto
- aumenta as capacidades de comunicação (LÄHDE)

As simulações e o role-play são também divertidos e os participantes desenvolvem competências que nunca souberam que tinham. Os participantes aprendem também competências mais subtis, tais como vestir-se adequadamente num ambiente profissional e familiarizar-se com os modos e a linguagem diplomáticos. Aprendem a convencer os outros com argumentos bem fundamentados e a utilizar esse conhecimento na redação de emendas.

Numa palavra, o role-play é um ensaio para situações da vida real.

Jogar Parlamentarium

O Parlamentarium é um jogo que simula o "processo legislativo ordinário" que tem lugar no Parlamento Europeu. O jogo revela toda a extensão do processo legislativo, desde a consulta de grupos de interesse e a formação de alianças até à negociação com outras instituições e a conversação com os meios de comunicação social.

No jogo, os jogadores descobrem como funciona o Parlamento e como são feitas as leis. Para tal, põem-se no lugar de um Membro do Parlamento Europeu.

O processo legislativo ordinário consiste em duas ou três leituras. Para que uma lei europeia possa ser aprovada, o Parlamento Europeu e o Conselho devem chegar a acordo sobre um texto conjunto. Nem sempre é fácil chegar a acordo. É por isso que existe um procedimento que envolve um máximo de três fases, que são chamadas "leituras", que conduzem a um compromisso.

Na vida real, o processo prossegue em três fases.

Fase 1: Tanto o Conselho como o Parlamento Europeu estudam a proposta da Comissão. A fim de emitirem um parecer, têm de recolher muita informação. Em seguida, o Parlamento e o Conselho votam separadamente sobre a proposta pela primeira vez. A isto chama-se a **1.ª leitura**.

Fase 2: Se não estiverem totalmente de acordo (o que é frequentemente o caso), avançam para uma segunda fase. Nesta fase, examinam possíveis compromissos. O grupo de trabalho e o comité voltam a reunir-se. No final desta fase, o Conselho e o Parlamento votam o texto proposto pela segunda vez. A isto chama-se a **2.ª leitura**.

Fase 3: Se após a segunda leitura as duas partes ainda não chegarem a acordo sobre um texto conjunto, têm uma última oportunidade: é criado um comité de conciliação para encontrar uma possível solução. Na reunião de conciliação, os representantes do Parlamento Europeu e do Conselho reúnem-se para encontrar um compromisso. Se não se chegar a acordo aqui, a proposta de lei é rejeitada.

O processo: [Colar imagem em Pt, está no pdf traduzido](#)



Estrutura geral do jogo

O Parlamentarium simula as fases apresentadas acima. O principal objetivo é convencer os grupos dos outros jogadores a votarem a favor da proposta do seu próprio grupo político. O jogo prossegue através das seguintes etapas.

1. Os jogadores são divididos em grupos políticos fictícios
2. Depois disto, os grupos são divididos em dois grupos separados para formar comités.
3. Os grupos recebem casos fictícios para examinar. Os membros do grupo escolhem a causa que gostariam de defender
4. Os grupos escrevem um manifesto
5. Depois disto, fazem uma proposta política que gostariam que o Parlamento adotasse
6. Fazem um discurso perante outros grupos políticos (os outros jogadores) apoiando a posição do grupo sobre a proposta
7. No final do discurso, os jogadores votam para decidir qual foi o grupo político mais persuasivo na defesa da sua causa.

O jogo consiste em três sessões de jogo de duas horas.

- **1.ª sessão:** Os objetivos são estabelecidos para as sessões do jogo de role-play. Os jogadores conhecem as comissões temáticas do Parlamento Europeu e são divididos em grupos.
- **A 2.ª sessão:** Uma sessão de estudo sobre as questões da comissão temática escolhida.
- **A 3.ª sessão:** Uma simulação eficaz.

Eis algumas sugestões para a forma como a simulação pode ser estruturada. A estrutura pode ser adaptada de acordo com as necessidades do grupo.

Instruções para os formadores

1.ª sessão

À chegada é importante fazer com que todos se sintam seguros e bem-vindos. Se há participantes que ainda não se conhecem entre si, é preciso tempo para que todos se conheçam uns aos outros. Reservar muito tempo para o aquecimento na primeira reunião.

Percorrer os objetivos e regras do jogo. Explicar o jogo passo a passo e dar tempo para perguntas e discussão. Muitas pessoas sentem-se mais seguras a entrar em terreno desconhecido se souberem o que vai acontecer em cada etapa. Felicitá-las por fazerem parte deste importante processo.

Exemplo da estrutura para a primeira sessão:

10 min	Boas-vindas e introdução
15 min	Objetivo do jogo, informação de base sobre o projeto
30 min	Conhecerem-se uns aos outros
5 min	Intervalo
15 min	UE: estrutura, procedimentos, processo legislativo da UE
15 min	Etapas do jogo
10 min	Divisão em grupos e comités
10 min	Conhecer os membros do grupo e o caso
10 min	Encerramento

Dividir os jogadores em quatro grupos políticos (fictícios):

1. O Grupo Europeu da Solidariedade

Política-chave: O principal objetivo deste grupo é o bem-estar do Estado. É a favor da intervenção do Estado como fornecedor de serviços públicos e de financiamento.

2. O Grupo Europeu da Ecologia

Política-chave: Este grupo representa principalmente a proteção ambiental, mas também faz campanhas pela justiça social e liberdade.

3. O Grupo Europeu da Liberdade

Política-chave: O grupo da Liberdade acredita na responsabilidade individual e no mecanismo do mercado. Favorece a livre iniciativa e a concorrência e é contra a intervenção do Estado.

4. O Grupo Europeu da Tradição

Política-chave: Acredita numa sociedade em que a intervenção do Estado e a iniciativa privada devem ser mantidas em equilíbrio, juntamente com objetivos legislativos realistas e implementação flexível.

Uma vez formados estes grupos, pedir a cada grupo que se divida em dois grupos separados, a fim de formar comités. Em seguida, dar a cada comité um caso fictício para examinar.

Caso 1: O Comité do Ambiente - Diretiva de Solidariedade Hídrica

Devido às alterações climáticas, a Europa tem vivido um desequilíbrio no abastecimento de água. Os Estados Membros decidiram juntar os seus recursos construindo uma conduta de água em toda a UE. Embora a sua construção já tenha começado, as últimas pesquisas mostram que ainda enfrentamos um défice de 30% no abastecimento de água. A Comissão propõe este plano de ação sobre a gestão da água, a Diretiva de Solidariedade Hídrica.

Caso 2: O Comité das Liberdades Cívicas - Diretiva de Identificação Pessoal

Os microchips implantados já estão a ser utilizados na Europa, por razões de saúde, identificação e segurança. Alguns acreditam que esta tecnologia de identificação tem muitos benefícios, enquanto outros acreditam que é completamente inaceitável.

A Comissão Europeia vê a necessidade de regulamentar a utilização de chips implantados no futuro para garantir os direitos fundamentais dos indivíduos e para limitar a sua potencial má utilização, a diretiva de Identificação Pessoal.

Recomenda-se que a primeira sessão de jogo seja utilizada principalmente para o aquecimento e a divisão dos jogadores em grupos. Uma vez formados os grupos/comités, dar tempo para que o grupo examine o caso que lhes é dado. Dar tempo aos jogadores para conhecer o caso e discuti-lo em conjunto.

Terminar a sessão com as próximas etapas e discussão. Quais as impressões sobre a primeira sessão? O que foi fácil, o que foi difícil? Quais são as suas impressões sobre a próxima sessão?

Dica: pode usar esta frase ao dar as boas-vindas ao grupo à reunião/quando iniciar o jogo propriamente dito.

"Estão todos aqui reunidos hoje para uma reunião especial do Conselho Europeu para formular emendas às propostas de diretivas. Há uma necessidade urgente de repensar e atualizar a estratégia de hoje sobre solidariedade hídrica e identificação pessoal. Faremos propostas sobre estes assuntos a fim de criar uma nova lei europeia....".

A 2.ª sessão

A segunda sessão de jogo é dedicada a examinar os casos que os grupos recebem de forma mais aprofundada. Trata-se de recolher os factos e dados de apoio para o caso.

Na vida real, existe uma enorme quantidade de informação que os Membros do Parlamento têm de absorver num curto espaço de tempo e num ambiente de alta pressão. Os jogadores terão também de tomar decisões e utilizar as suas capacidades de comunicação para recolher a informação relevante.

Comece a sessão com um breve aquecimento. Em seguida, peça aos jogadores para irem para os grupos em que foram divididos na última sessão. Agora é altura de começar a jogar. Uma vez iniciado o jogo propriamente dito, é importante tornar visível a transição para os papéis de Membros do Parlamento. Siga as instruções no início, assegure-se de abordar as perguntas que os jogadores podem ter. Depois faça uma pausa. Pode utilizar um exercício mental para que os jogadores entrem no espírito do jogo. Pinte um quadro da sessão do Parlamento Europeu. Diga aos jogadores que agora são os Membros do Parlamento e que devem agir em conformidade.

Exemplo da estrutura para a segunda sessão:

15 min	Boas-vindas e introdução à sessão, explicando a tarefa
	Divisão nos grupos políticos
15 min	Escrever os manifestos
10 min	Apresentar os manifestos aos outros grupos
20 min	Começar a trabalhar na proposta de política
5 min	Intervalo
40 min	Grupos redigem a proposta de política
15 min	Encerramento e discussão

Recomenda-se que a segunda sessão de jogo seja utilizada principalmente para tomar conhecimento do material. Os jogadores têm uma base de material e ligações que podem utilizar para o seu caso. É importante que no início o instrutor explique os objetivos mas também os conceitos: O que é um manifesto? O que é uma proposta de política?

Incentive os grupos a cooperar e decidir quem reúne que informações. Encoraje-os a tomar notas e a decidir sobre como as abordarão em conjunto.

Terminar novamente a sessão com as próximas etapas e discussão. Como se sentiram os participantes? O que foi fácil, o que foi difícil? Em seguida, percorrer o objetivo e as etapas da próxima sessão.

A 3.ª sessão

A terceira sessão é uma simulação eficaz. Os jogadores terminam a sua proposta de política, fazem um discurso perante os outros grupos políticos e depois votam no grupo político que foi o mais persuasivo na defesa da sua causa.

Este é o evento principal. Já deve ser bastante claro o que os grupos estão a fazer e no que estão a trabalhar. Recomenda-se que o objetivo e as etapas da terceira sessão tenham sido completamente já cumpridos no final da segunda sessão. Desta forma, a terceira sessão pode ser dedicada ao jogo propriamente dito. Os jogadores podem ser instruídos com antecedência para se vestirem adequadamente e levarem a sério a sessão de jogo.

Os jogadores são convidados a dirigirem-se aos seus grupos políticos à chegada. São oficialmente recebidos e recebem o horário da sessão.

Exemplo da estrutura para a terceira sessão:

5 min	Palavras de boas-vindas e o horário para o dia, grupos políticos
20 min	Terminar a proposta de política
30 min	Fazer e ensaiar o discurso
5 min	Intervalo
20 min	Terminar os discursos
25 min	Os discursos
15 min	Votação
10 min	Encerramento e discussão

Como tornar o jogo real?

- DICAS PRÁTICAS
- COMO MELHORAR A INTERAÇÃO ENTRE OS PARTICIPANTES
- COMO TORNAR O CONTEXTO DE JOGO TÃO AUTÊNTICO QUANTO POSSÍVEL

Conduta durante as moções e votação

É estritamente proibido ter conversas cruzadas no decorrer formal do jogo e falar sem autorização na sala de conferências. É favor trazer um computador portátil por equipa. É altamente recomendado vestir-se formalmente.

Os papéis

Decidir os papéis do grupo. Quem irá tratar de que material? Quem irá escrever notas? Como e onde serão escritas as notas e como serão recolhidas? Quem irá apresentar a proposta?

Regras de procedimento

1. Ordem de trabalhos

É nomeado o presidente para cada grupo. Este decide quanto tempo pode ser dedicado a cada ponto da ordem de trabalhos. O presidente é também responsável por respeitar o tempo e assegurar que cada ponto da ordem de trabalhos é discutido de acordo com a ordem acordada. Também decide durante quanto tempo pode falar cada Membro do Parlamento Europeu.

2. Intervenções uma de cada vez

Os pontos podem ser levantados por qualquer Membro do Parlamento a qualquer momento desde que não interrompam outro orador. Uma pessoa que deseje levantar uma questão deve, no momento apropriado, levantar o seu cartaz/mão e indicar a questão que deseja levantar.

3. Projeto de proposta

O projeto de proposta política pode ser introduzido assim que tiver o apoio de X membros do Parlamento no grupo. O Projeto deve incluir os nomes dos Membros que apoiam a sua apresentação.

Uma vez aprovado o Projeto, o Presidente da reunião deve convidar um membro nomeado a apresentá-lo.

4. Procedimento de votação

O Presidente não participa na votação. As decisões sobre a proposta são tomadas por consenso. A votação tem lugar por iniciativa do Presidente, desde que a maioria dos membros apoie a decisão de votar.

Durante a primeira leitura, os grupos votam a proposta pela primeira vez. Se não estiverem totalmente de acordo (o que é frequentemente o caso), avançam para uma segunda fase. Nesta fase, examinam possíveis compromissos. Em seguida, os grupos votam o texto proposto pela segunda vez (2ª leitura). Se depois disto os grupos ainda não chegarem a acordo sobre um texto conjunto, têm uma última oportunidade: é criado um comité de conciliação para encontrar uma possível solução. Na reunião de conciliação, os representantes dos grupos reúnem-se para chegar a um compromisso. Se não se chegar a acordo aqui, a proposta de lei é rejeitada.

Se a proposta verbal for aprovada por unanimidade, o Presidente anuncia as conclusões.

Dicas para formadores e facilitadores

Preparação linguística: Uma grande parte da simulação é também a preparação linguística. Os jogadores podem ter um conhecimento variável da política, dos processos de tomada de decisão e da UE. É sempre preferível introduzir uma nova linguagem antes de qualquer role-play. Tente tornar a linguagem o mais compreensível possível. Utilize material visual, listas de palavras, explique apenas o necessário, não entre em detalhes adicionais que possam confundir os jogadores.

Preparação factual: Para fornecer aos jogadores instruções claras, dar informações concretas e tempo suficiente para a preparação. Encoraje os jogadores a ler material sobre a UE com antecedência. Certifique-se de que toda a gente sabe como procurar informação.

Explique o processo de todas as vezes que reunirem. Os jogadores sentem-se mais seguros quando sabem o que vai acontecer em cada etapa. Mais ou menos a meio do processo passo a passo, as coisas podem ser mais fáceis à medida que os jogadores se tornam mais seguros com a situação.

Lembre-se de que os estudantes chegam com diferentes níveis de capacidades. Como pode ajudar aqueles que estão a ter dificuldades e ao mesmo tempo não atrasar aqueles que estão mais à frente? A coisa mais importante é que no início estabeleça regras sobre como tratar os outros com respeito e como o grupo pode apoiar-se entre si. A aprendizagem entre pares pode ser muito influente se o grupo for capaz de ter em consideração os diferentes ritmos dos jogadores e tirar partido de diferentes competências. Encoraje os jogadores a ajudarem-se uns aos outros se um estiver com dificuldades. Dê feedback e encoraje os jogadores a darem feedback positivo uns aos outros.

Alguns estudantes precisam de mais tempo para compreender procedimentos e regras. Dê tempo suficiente para percorrer os procedimentos e as regras. Permita perguntas, pergunte aos grupos quais são as regras e procedimentos que consideram mais úteis.

Debater: É importante que os participantes tenham a oportunidade de falar sobre as suas experiências, frustrações e sucesso. Discuta o que aconteceu ou mudou durante a simulação e acolha sempre com agrado os seus comentários. O que funcionou bem e o que não funcionou tão bem? Como funcionou a cooperação? Que tipo de sentimentos tiveram durante a simulação?

O aspeto da aprendizagem também é importante. Os jogadores adquiriram uma nova compreensão? O que aprenderam e que tipo de competências ou ideias levarão consigo a partir da simulação?

Como redigir um bom manifesto?

A intenção de um manifesto é delinear crenças fundamentais e inspirar a mudança. É uma declaração escrita que descreve **qual a posição de uma pessoa ou grupo e como se planeia efetuar a mudança**. Com o manifesto o grupo tenta persuadir os outros.

5 etapas para redigir um manifesto

1. Ser conciso. O seu manifesto deve ser um conjunto breve e rápido de princípios e deve chamar à ação. Não escreva um relatório exaustivo de todas as razões pelas quais acredita no que deve fazer.
2. Desperte o interesse do leitor/ouvinte. Ao longo do processo de redação, faça o seu melhor para tornar o seu manifesto tão cativante quanto possível. Use aliterações, linguagem figurativa e analogias interessantes.
3. Pense no seu público. Tenha em mente para quem está a escrever o manifesto.
4. Decida os valores essenciais. Pense em primeiro lugar nos pontos que espera mencionar no seu manifesto. O que pretende alcançar com ele? Pode escrevê-los como simples pontos antes de os rever em texto. Cada manifesto deve ter um princípio ou conjunto de princípios simples a abordar. Lembre-se de ser realista. É exequível? Está em seu poder realizá-lo? Quando é que o quer realizar?
5. Delineie um plano de ação. O manifesto precisa de incluir um apelo à ação e não apenas um conjunto de crenças. Como seu emissor, deve tentar persuadir o público a fazer mudanças por causa dos seus argumentos. Forneça às pessoas diretrizes sobre como podem introduzir as mudanças que procuram.

Em seguida, faça uma proposta de política.

Como redigir uma proposta de política eficaz?

A proposta de política é uma tentativa de lidar com um problema específico. Por exemplo, no jogo Parlamentar, o Comité do Ambiente propõe a Diretiva de Solidariedade Hídrica como um plano de ação sobre a gestão da água.

Uma boa proposta de política reúne todas as informações necessárias de uma forma persuasiva e concisa. Identifica o problema, qual o impacto que tem sobre a entidade e oferece sugestões sobre a forma de o resolver.

Antes de criar uma proposta de política, o grupo tem de recolher informações e factos. Têm de analisar o problema e recolher quaisquer dados de apoio que sejam credíveis e relevantes para o problema. Após os factos, têm de especificar e definir o problema específico com precisão. Em seguida, estabelecer qual o público que afeta e oferecer uma solução proposta. É também possível e até recomendado fornecer soluções alternativas. No entanto, é importante provar que cada solução pode ser uma ajuda e apoiar esta situação com factos concretos.

Um exemplo de um modelo de proposta de política:

1. Antecedentes/razão para a política proposta
Explicar quaisquer antecedentes e razões relevantes para a política proposta. Se relevante, discuta como a política proposta se relaciona com as políticas existentes.
2. Visão geral da política proposta

Resumir os princípios da política proposta e delinear brevemente os procedimentos a utilizar para a sua implementação.

3. **Intervenientes**

Identificar os intervenientes mais importantes. Quem seria o mais afetado pela política proposta? Quais são os intervenientes com mais conhecimentos sobre o assunto?

4. **Recursos**

Que recursos são necessários para levar a cabo a política? Os recursos incluem, por exemplo, recursos humanos, financeiros, operacionais e tecnológicos.

Como fazer um discurso político?

O que faz um bom discurso político? Os mesmos atributos de um discurso regular: o uso de linguagem clara e séries de breves declarações e pontos. É importante saber do que se está a falar. Portanto, o mais importante é fazer o trabalho de fundo!

Aqui estão algumas dicas sobre escrever um discurso político:

1. **Ser claro.** Esboçar a proposta central. Torná-la clara para si e para os seus ouvintes. A sua mensagem ficará perdida se não a conseguir explicar de uma forma simples.
2. **Ver o discurso do ponto de vista de alguém que não sabe nada sobre o tema.** Usar um discurso e analogias simples. Evite usar linguagem convoluta e demasiada gíria política.
3. **Usar um elemento de narração de histórias.** Isso torna o discurso mais pessoal e acessível. Usar histórias e relatos na primeira pessoa para tornar os argumentos mais fáceis de relatar. Por exemplo "o meu vizinho acabou de me dizer que não tem acesso a XXXX."
4. **Não utilizar termos ofensivos no seu discurso.**
5. **Apoiar a proposta central com argumentos de apoio** (dois são suficientes) e incluir provas apoiadas por uma estatística significativa. "De acordo com este e este especialista....".
6. **Reconhecer a refutação** e dizer porquê e como se discorda "Sei que os meus adversários dirão que isto é demasiado caro, mas aqui está como podemos financiá-lo"...
7. **Transmitir a mensagem rapidamente.** Captar a atenção dos ouvintes, manter a declaração curta e ligada a um tema central. A sua mensagem será perdida se o seu público não estiver envolvido com o que diz e é por isso que a sua intervenção deve ser sucinta.
8. **Ser empático, caloroso, mas mostrar autoridade.** Faça com que os seus ouvintes sintam que está a ter uma conversa com eles. Mas não seja demasiado espontâneo. É importante ter o momento certo. Mostre que sabe do que está a falar.
9. **Ser credível e encontrar a própria voz.** Escreva o discurso tal como falará. Não seja apanhado a usar uma voz que não seja a sua ou conceitos que não compreende. É mais fácil estarmos confiantes quando nos podemos sentir nós próprios.
10. **Usar repetições.** As mensagens repetidas ficam na memória. No final, apresente os seus temas-chave e repita brevemente o que disse.

Lähteet:

<https://cris.unu.edu/sites/cris.unu.edu/files/UNU-CRIS%20Simulation%20Game%201.pdf>

<https://inside.sou.edu/assets/policies/resources/new-policy-proposals.pdf>

<https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-manifesto>

<https://visiting.europarl.europa.eu/files/live/sites/visiting/files/Leaflets/Role%20Play%20Game%20Brussels%20Leaflet/EP-brochure-role-play-game-EN.pdf>

<https://visiting.europarl.europa.eu/files/live/sites/visiting/files/Leaflets/Role%20Play%20Game%20Brussels%20Leaflet/parlamentarium-role-play-game-an-edutaining-experience-EN.pdf>

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1546091

Como tornar-se um político “quase-perfeito”? Ferramenta relacionada com o jogo de role-play para estudantes de 15-18 anos. Parlamentarium. Ficheiro PDF.

<https://www.ecanvasser.com/blog/political-speeches>