

Programa para las jornadas de formación de las Escuelas Embajadoras del Parlamento Europeo

Lunes, 27 de noviembre de 2017

- 17:30-18:00 Llegada y recepción de participantes, entrega de materiales y acreditaciones.
- 18:00-18:30 Palabras de bienvenida, presentación del programa y el equipo.
- 18:30-19:50 Dinámicas de presentación y expectativas. Debate móvil.
- 19:50-20:00 Cierre de la jornada.
- 20:00 Cena cóctel / cena (no provisto por el Parlamento Europeo)

Martes, 28 de noviembre de 2017

- 8:30-9:00 Llegada y recepción de participantes (fin entrega materiales y acreditaciones).
- 9:00-9:30 Presentación institucional y del programa Escuelas Embajadoras del EP.
- 9:30-11:00 Taller 4 con todos los grupos en sala grande. Mini Model European Union.
- 11:00-11:30 Pausa café.
- 11:30-13:00 Rotación 1 de los talleres 1, 2 y 3.
- 13:00-14:30 Rotación 2 de los talleres 1, 2 y 3.
- 14:30-15:30 Comida cóctel.
- 15:30-17:00 Rotación 3 de los talleres 1, 2 y 3.

El grupo más numeroso por la mañana será aquel en el que haya participantes que tengan que abandonar la formación antes de la última rotación de por la tarde.

Descripción de los talleres

Taller 1 – Democracia

Objetivos:

- Exposición de la naturaleza de los bienes privados.
- Tendencias actuales en la distribución de recursos hoy día.
- Acercamiento de las realidades politológicas a las cuestiones diarias.
- Comprensión de la lógica del proceso de construcción europea.
- Experimentación del funcionamiento básico de sistemas políticos democráticos y no democráticos.
- Percepción de las diferencias entre ambos sistemas.

Duración:

- 1 hora y media (incluidos quince minutos para hacer las rotaciones).

Contenido:

- Exposición del funcionamiento del juego y formación de grupos.
- Puesta en marcha de la simulación.
- Escritura de las conclusiones de cada grupo.
- Puesta en común de los resultados.
- Conclusiones y debate sobre la actividad.

Descripción de la actividad:

- A través del juego de cartas, en el que se le asignarán a los participantes una serie de objetivos que deben maximizar, se observan los efectos que tiene el comercio. Luego se procederá a representar el juego y ver en qué medida se corresponden las conclusiones

con las previsiones teóricas del juego y el desarrollo de la Unión Europea en sus comienzos.

- Los resultados se contrastan con la evolución real del comercio y se comentan con los participantes.
- Posteriormente, organizamos un juego de simulación por grupos en el que los alumnos toman los roles alternativamente de ciudadanos y de decisores políticos simulando sistemas democráticos y no democráticos. Ahí observan los resultados en función de su posición dentro del sistema bien sea democrático o no democrático.

Metodología:

- Concurso de preguntas y respuestas en el que se debate cada respuesta para ver en qué medida tenemos una visión sobre la UE basada en prejuicios.
- Los participantes se dividen en grupos y forman un círculo.
- Se distribuyen cartas con ilustraciones que representan distintos bienes y servicios a cada participante.
- A partir del reparto de cartas se produce una simulación de los efectos del comercio en la que cada uno de los participantes comercia con los compañeros de grupo.

Materiales necesarios:

- Monitor grande o proyector y ordenador con el programa Excel y conexión a Internet.
- Fichas de la actividad impresas para los participantes.
- Barajas de cartas específica del juego.

Taller 2 – Europa y los tópicos

Objetivos:

- Reflexión sobre el modo de comunicar Europa desde las instituciones y sobre la encrucijada que atraviesa la Unión: tópicos sobre Europa y modos de combatirlos.
- Reflexión sobre el modo de comunicar Europa en medios convencionales y digitales.

Duración:

- 1 hora y media (incluidos quince minutos para hacer las rotaciones).

Contenido:

- Análisis de casos reales sobre cómo comunican las instituciones.
- Análisis y posterior debate sobre la manera de informar sobre la UE en los medios.

Descripción de la actividad:

- Visionamos noticias sobre la UE de medios convencionales y digitales.
- Se expone cómo se puede comunicar Europa en la situación actual que atraviesa la UE.
- Se debate en pequeños grupos qué se puede hacer y se traslada al plenario.
- Ejercicios prácticos sobre cómo comunicar para diferentes soportes.

Materiales necesarios:

- Monitor grande o proyector y ordenador con conexión a Internet.
- Deseable: alumnos con acceso a equipos informáticos para seguir la explicación.

Taller 3 – Comunicación

Objetivos:

- Reflexión sobre los medios sociales de comunicación.
- Recomendaciones sobre técnicas de comunicación en los diferentes soportes.
- Recomendaciones para la creación de equipos de comunicación.

Duración:

- 1 hora y media (incluidos quince minutos para hacer las rotaciones).

Contenido:

- Reflexión sobre los medios actuales y la capacidad de cada persona para comunicar de forma individual o en grupo.
- Introducción a la creación y motivación de equipos.
- Exposición sobre técnicas de comunicación para diferentes soportes accesibles desde los colegios.

Descripción de la actividad:

- Crea tu equipo de radio: herramientas de podcast, edición, grabación y emisión.
- Crea tu equipo de prensa: Facebook, Twitter, Instagram, redacción, fotografía.
- Crea tu canal de vídeo: youtube, soluciones de Teleprompter online, guión, grabación e iluminación.
- Crea tu equipo de social media: Facebook, Twitter, Instagram, Audiense, Hootsuite, Vídeos en directo.

Materiales necesarios:

- Monitor grande o proyector y ordenador con conexión a Internet.
- Fichas de la actividad impresas para los participantes.
- Deseable: alumnos con acceso a equipos informáticos para seguir la explicación.

Taller 4 – Mini Model European Union

Objetivos:

- Reflexión sobre el concepto de democracia de partidos y su funcionamiento.
- Reflexión sobre los tipos de procedimientos y juicio de los procedimientos en función de los valores sustantivos del concepto.
- Acercamiento de los conceptos teóricos a las realidades prácticas.

Duración:

- 1:30 horas

Contenido:

- Exposición del funcionamiento del juego y formación de grupos.
- Distribución de roles a cada uno de los participantes con sus objetivos individuales, de partido y la opinión de su circunscripción.
- Escritura de las conclusiones de cada participante.
- Puesta en común de los resultados.
- Conclusiones y debate sobre la actividad.

Descripción de la actividad:

- Se desarrolla un juego de simulación por grupos en el que los participantes toman los roles de decisores políticos, en concreto, de miembros electos de un partido político y se enfrentan ante el conflicto entre la política que ellos creen correcta (postura individual), la política que defiende su partido (posición de partido) y la política que demandan sus electores (opinión pública).
- Se propicia un debate sobre el uso de simulaciones con objetivos docentes.

Metodología:

- Se distribuyen roles a cada uno de los participantes, que representan distintos eurodiputados y objetivos a alcanzar.
- Los participantes se dividen en grupos parlamentarios.
- Los participantes comienzan a negociar para intentar llegar a un acuerdo y conseguir defender su postura.

Materiales necesarios:

- Monitor grande o proyector y ordenador con conexión a Internet.
- Fichas de la actividad impresas para los participantes.