



TAKE ACTION!



WWW.PROJECTTAKEACTION.ORG

Sensibilizar e inspirar os jovens
a tomarem medidas.

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS



Co-funded by
the European Union

**Take
Action!**

Take Action!



Resumo	4
Parte 1	
Introdução e descrição do projeto	5
Criação do projeto	5
Finalidade do projeto	5
Os Parceiros	7
O processo de trabalho	7
O Programa Erasmus+	8
Educação não-formal e gamificação	9
Os objetivos de desenvolvimento sustentável	12
História e desenvolvimento	13
Os 17 objetivos de desenvolvimento sustentável	14
Importância e relevância do trabalho com os ODS nas escolas e no trabalho com os jovens	22
Parte 2	
Estrutura da ferramenta - As Cartas de Ação	23
Como utilizar a ferramenta	26
Versão curta	27
Versão longa	29
Ferramentas/materiais necessários para cada carta/objetivo	29
Sugestões para ações a longo prazo	30
Avaliação e balanço do jogo	32
Atividades de avaliação final	34
Referências	38

RESUMO

O resultado do projeto Take Action é uma ferramenta educacional sob a forma de um conjunto de “cartas de ação”, uma para cada Objetivo de Desenvolvimento Sustentável, que pode ser utilizada em diferentes contextos.

Cada carta contém uma descrição de um dos Objetivos Desenvolvimento Sustentável, um conjunto de perguntas para discussões de grupo, e ações concretas - daí o nome “take action”. As cartas podem ser utilizadas tanto como um jogo de um único dia ou como parte de um projeto mais longo. Este manual fornecerá ao leitor conhecimentos acerca das teorias pedagógicas sobre as quais esta ferramenta foi desenvolvida, uma breve descrição dos Objetivos Desenvolvimento Sustentável, um guia sobre como utilizar a ferramenta (como facilitador), ideias para ações a longo prazo e métodos de avaliação do resultado da aprendizagem.

Esperamos que ao utilizar esta ferramenta, tanto os trabalhadores na área da juventude, técnicos da juventude, professores e educadores, assim como os jovens, adquiram conhecimentos úteis sobre os objetivos de desenvolvimento sustentável, a importância de trabalhar para um futuro mais sustentável, e obtenham ideias concretas sobre como agir na sua vida quotidiana.

Todos os materiais estão disponíveis para download gratuito e utilização através do website do projeto.



PARTE 1



Introdução e descrição do projeto

criação do projeto

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.

Take Action é um projeto transnacional KA210, também conhecido como “parceria em pequena escala”, levado a cabo por três organizações da Noruega, Polónia e Portugal.

A ideia do projeto começou na Primavera de 2021 no curso de formação (online) “The Pow’d’er of Non-Formal Education”, organizado pela Agência Nacional dos Países Baixos. Durante o curso, os parceiros foram desafiados a desenvolver a ideia de uma ferramenta educacional que fosse útil para as suas próprias necessidades e grupos alvo, aplicando métodos de educação não-formal aprendidos durante a formação.

A equipa encontrou um interesse comum no ambiente e na sustentabilidade de diferentes perspetivas e decidiu que os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) eram uma boa base de trabalho para a ferramenta, uma vez que abrangem várias áreas simultaneamente a nível global. Sentimos a necessidade de desenvolver uma ferramenta que apoie os trabalhadores da juventude e educadores na abordagem aos ODS, ao mesmo tempo que fornece ideias de ações para os jovens implementarem nas suas comunidades.

FINALIDADE DO PROJETO

Em tempos de crise climática, acreditamos que o nosso objetivo comum deve ser o de tomar medidas e difundir conhecimentos sobre a proteção ambiental. As organizações parceiras deram estes passos da forma em que se sentem mais confortáveis e na qual acreditam firmemente - através



da educação não formal. Trabalhando nós próprios na rede de associações ou organizações não governamentais, observamos quantos jovens têm a necessidade de ser ativos e procuram oportunidades para cuidar do nosso planeta.

O projeto “Take Action!” foi formado com o desejo de aumentar a sensibilização para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (a partir de agora referidos como os ODS) e de inspirar os jovens a tomarem medidas para implementar os objetivos nas suas comunidades locais.

Criámos uma ferramenta educacional, para trabalhadores na área da juventude e educadores que trabalham com os jovens uma abordagem holística do desenvolvimento, que se baseia numa metodologia não formal. Queremos apresentar um jogo de cartas que pode ser impresso e utilizado em qualquer ambiente - ao ar livre, no interior, como um jogo de tabuleiro ou caça ao tesouro, ou como apoio a uma turma.

O projeto pode ser considerado como um teste de práticas inovadoras para

preparar os alunos e os trabalhadores na área da juventude para se tornarem verdadeiros agentes de mudança, e uma atividade educacional que permite mudanças comportamentais, desenvolve as competências de sustentabilidade dos educadores, e apoia as abordagens planeadas das organizações participantes relativamente à sustentabilidade ambiental. O objetivo deste projeto é também contribuir para as áreas centrais da Estratégia da Juventude da UE para 2019-2027: envolver, ligar e capacitar os jovens, que é o quadro através do qual os objetivos da Juventude da UE podem ser alcançados e contribuir para os ODS. Trabalhar com os ODS é, acreditamos, uma excelente forma de ilustrar a interligação de assuntos que vão desde os direitos humanos à perda da biodiversidade, de questões globais e locais. Esperamos que ao utilizar esta ferramenta, no trabalho com os jovens e nas escolas, os jovens possam ser inspirados a envolver-se com os ODS e despertar um sentido de iniciativa para se tornarem agentes de mudança.



OS PARCEIROS

“Narviksenteret” é uma fundação Norueguesa sem fins lucrativos que trabalha para promover a construção da paz e os direitos humanos. Procuram aprofundar o conhecimento da sociedade e a compreensão da guerra e da paz, do direito humanitário internacional e dos direitos humanos através da investigação, documentação e divulgação, com base na história da Segunda Guerra Mundial no norte da Noruega. A sua visão declarada é “Construção da paz através do conhecimento da guerra”.

“Krzyszowa Foundation” para a Compreensão Mútua na Europa (FK), é uma instituição Polaca de utilidade pública cujo objetivo estatutário é estimular e apoiar atividades destinadas a consolidar a tolerância pacífica e mútua da coexistência de povos, grupos sociais e indivíduos.

“ACRADE - Salamandra Activa” é uma associação Portuguesa sem fins lucrativos dedicada às áreas cultural, rural, ambiental e desportiva, organizando atividades centradas em tarefas rurais para preservar e manter a terra, promover a agricultura local, e cuidar do ambiente natural e da biodiversidade. Os objetivos de trabalho da organização focam-se no ambiente e regeneração, bem-estar, educação e identidade cultural, promoção da paz, e participação cidadã com os jovens e a comunidade local, através de metodologias de educação não-formal.

O PROCESSO DE TRABALHO

No desenvolvimento deste projeto, o trabalho foi dividido numa parte teórica através da qual se estudou a metodologia pedagógica utilizada, o modelo 3H - Cabeça, Coração, Mão, (do inglês Head, Heart, Hand), como base para a criação da ferramenta educativa e do guia.

A segunda parte, mais prática, foi baseada em três workshops, um em cada país parceiro e uma conferência final na Polónia. A partir dos workshops, realizados em diferentes ambientes (no exterior/interior), com diferentes grupos-alvo (jovens/professores/trabalhadores da juventude), a equipa recolheu recursos e feedback que foram utilizados na criação da ferramenta e do guia, apoiados pelo estudo pedagógico.

O projeto só pôde ser realizado com o apoio financeiro do Programa Erasmus+ e da Comissão Europeia.



1.2. O Programa Erasmus+



Erasmus+ é o programa da UE para apoiar a educação, formação, juventude e desporto na Europa. Tem um orçamento estimado de 26,2 mil milhões de euros. Este é quase o dobro do financiamento comparado com o seu programa antecessor (2014-2020).

O programa 2021-2027 coloca um forte enfoque na inclusão social, nas transições verdes e digitais, e na promoção da participação dos jovens na vida democrática. Apoiar as prioridades e atividades estabelecidas no Espaço Europeu da Educação, Plano de Ação para a Educação Digital e Agenda Europeia de Competências.

O programa também:

- apoia o Pilar Europeu Dos Direitos Sociais;
- implementa a Estratégia da UE para a Juventude 2019-2027;
- desenvolve a dimensão Europeia no desporto.

O objetivo geral do programa é apoiar, através da aprendizagem ao longo da vida, o desenvolvimento educativo, profissional e pessoal das pessoas na educação, formação, juventude e desporto, na Europa e fora dela, contribuindo assim para o crescimento sustentável, empregos de qualidade e coesão social, para impulsionar a inovação, e para reforçar a identidade europeia e a cidadania ativa. Como tal, o Programa será um instrumento-chave para a construção de um Espaço Europeu da Educação, apoiando a implementação da cooperação estratégica europeia no domínio da educação e da formação, com as suas agendas setoriais subjacentes, fazendo avançar a cooperação política da juventude no âmbito da Estratégia da União para a Juventude 2019-2027 e desenvolvendo a dimensão europeia no desporto.

O programa tem os seguintes objetivos específicos:

- promover a mobilidade na aprendizagem de indivíduos e grupos, bem como a cooperação, qualidade, inclusão, equidade, excelência, criatividade e inovação a nível das organizações e políticas no domínio da educação e formação;
- promover a mobilidade da aprendizagem não formal e informal e a participação ativa dos jovens, bem como a cooperação, a qualidade, a inclusão, a criatividade e a inovação a nível das organizações e das políticas no domínio da juventude;
- promover a mobilidade de aprendizagem do pessoal desportivo, bem como a cooperação, qualidade, inclusão, criatividade e inovação a nível das organizações desportivas e das políticas desportivas.

Oportunidades:

O Erasmus+ oferece oportunidades de mobilidade e cooperação no ensino superior:

- ensino e formação profissional;
- educação escolar (incluindo educação e cuidados na primeira infância);
- educação de adultos;
- a juventude e o desporto.

Informação detalhada sobre estas oportunidades, incluindo critérios de elegibilidade, está disponível em: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide/erasmus-programme-guide>



1.3. Educação não-formal e gamificação

Quando a criatividade se alia ao conhecimento e à experiência - então a qualidade da educação não-formal é construída. Os novos tempos lançam-nos novos desafios no processo educativo, tanto formal como informal. Somos postos à prova pela nossa criatividade, inovação e flexibilidade na adaptação dos métodos às ferramentas que utilizamos. Os blocos de papel foram substituídos por um padlet, o trabalho em grupos com tarefas transformou-se em salas de intervalo (virtuais) e o intervalo perdeu o seu valor de integração. No entanto, estão a surgir novos métodos e técnicas, que nos mostram como nos podemos adaptar e como a educação não-formal também é necessária para a realidade escolar.

A educação é institucionalizada, propositada e sujeita a planeamento e enquadramento impostos pelo prestador de serviços de educação. Uma característica da educação não-formal é que é uma adição, alternativa e/ou complemento à educação formal como parte do processo de aprendizagem ao longo da vida. Muitas vezes a vantagem da educação não-formal é garantir a todos o direito de acesso à educação e a possibilidade de ganhar experiência e adquirir competências. Este tipo de educação destina-se a pessoas de todas as idades, mas não segue necessariamente uma estrutura contínua do processo de aprendizagem; pode ser de curta duração e/ou de baixa intensidade e é geralmente sob a forma de cursos curtos, workshops ou seminários (UNESCO, 2023). Normalmente, a aprendizagem não formal conduz a qualificações que não são reconhecidas como formais pelas autoridades educativas nacionais relevantes. A educação não-formal pode incluir programas sobre competências para a vida, competências profissionais, e desenvolvimento social e

cultural. Centrando-se no tema da juventude no processo educativo - as atividades devem ser dinâmicas e fomentar o empenho dos participantes e a sua responsabilidade partilhada para a reunião criada (OCDE, 2023). Com base na experiência prática dos workshops informais, o maior desafio é manter um elevado nível de envolvimento dos participantes e criar uma atmosfera de abertura e vontade de partilhar pensamentos. A fórmula da aprendizagem híbrida força os estudantes a aumentar a sua capacidade de auto-reflexão e a aprender sobre os seus métodos de aprendizagem. É importante que o professor ou educador ajude os estudantes a aprenderem sobre métodos e técnicas de apoio à aprendizagem fora do elemento escolar. A carga educacional é deslocada da instituição para casa e o tempo para além da educação sistémica. É por isso que é tão necessário introduzir o uso das redes sociais, smartphones e gamificação no ensino e, sobretudo, dar aos estudantes a possibilidade e a sensação de que são também um elemento importante de aprendizagem e têm impacto na forma como adquirem conhecimentos. Muitos objetivos da educação formal podem ser melhor e mais eficazmente alcançados graças a métodos pouco usuais, tais como a criação de filmes com edição, guião e música, a realização de workshops pelos próprios alunos, o trabalho no terreno, a criação de campanhas nas redes sociais, ou a criação de jogos criativos de “caça ao tesouro” relacionados com um tema específico da escola. O que permite a educação não-formal é também cometer erros e aprender a lidar com eles, o que na idade adulta é uma habilidade que será sempre necessária. Gerir uma crise e encontrar soluções é algo que não aprenderemos só com o manual e exercícios (Szafarz et al., 2016).





1.4. Os objetivos de desenvolvimento sustentável

Como esta ferramenta se baseia nos 17 ODS, acreditamos que é importante que o facilitador/educador se familiarize com os ODS antes de utilizar esta ferramenta com os jovens. Esta secção fornece uma breve visão geral dos objetivos, adaptada da página web da ONU, <https://sdgs.un.org/goals>. Para mais informações e recursos, recomendamos a visita a esta página web.



HISTÓRIA E DESENVOLVIMENTO

Os ODS baseiam-se em décadas de trabalho de países da ONU. Em 1992, na Cimeira da Terra no Rio de Janeiro, Brasil, mais de 178 países adotaram a Agenda 21, um plano de ação abrangente para a construção de uma parceria global para o desenvolvimento sustentável, a fim de melhorar as vidas humanas e proteger o meio ambiente. Nesta base, os Estados-Membros adotaram por unanimidade a Declaração do Milénio na Cimeira do Milénio, em Setembro. A Cimeira levou à elaboração de oito Objetivos de Desenvolvimento do Milénio (ODM) para reduzir a pobreza extrema até 2015. Em Junho de 2012, os Estados Membros adotaram o documento final “O Futuro que Queremos”, no qual decidiram lançar um processo para desenvolver um conjunto de objetivos de desenvolvimento sustentável (ou ODS) para melhorar os ODM (...). Em Janeiro de 2015, a Assembleia Geral iniciou o processo de negociação sobre a agenda de desenvolvimento pós-2015. O processo culminou com a adoção subsequente da Agenda para o Desenvolvimento Sustentável de 2030, com 17 ODS no seu núcleo.

A Agenda para o Desenvolvimento Sustentável de 2030, adotada por todos os Estados Membros das Nações Unidas em 2015, fornece um projeto comum para a paz e prosperidade das pessoas e do planeta, agora e para o futuro. No seu âmago estão os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), que são um apelo urgente à ação de todos os países - desenvolvidos e em desenvolvimento - numa parceria global. Reconhecem que o fim da pobreza e de outras privações deve ser acompanhado a par de estratégias que melhoram a saúde e a educação, reduzem a desigualdade e estimulam o crescimento económico - tudo isto ao mesmo tempo que se combatem as alterações climáticas e se trabalha para preservar os nossos oceanos e florestas.

A informação contida nesta secção foi editada a partir da página web; <https://sdgs.un.org/goals>.



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

CADA UM DOS 17 OBJETIVOS TEM VÁRIAS METAS COM INDICADORES PARA ESPECIFICAR, POR EXEMPLO, GRUPOS-ALVO OU INDICADORES QUANTITATIVOS, E SÃO UTILIZADOS PARA AVALIAR SE A META FOI OU NÃO ATINGIDA.

1 ERRADICAR A POBREZA



Objetivo 1 -----

ACABAR COM A POBREZA SOB TODAS AS SUAS FORMAS, EM TODOS OS LUGARES

O propósito do ODS 1 é erradicar a pobreza extrema e a metade do número de pessoas que vivem em situação de pobreza relativa. A realização deste objetivo é crucial em termos de alcançar o resto dos objetivos. As ações prioritárias para a erradicação da pobreza incluem: melhorar o acesso a meios de subsistência sustentáveis, oportunidades empresariais e recursos produtivos; proporcionar acesso universal a serviços sociais básicos; desenvolver progressivamente sistemas de proteção social para apoiar aqueles que não se podem sustentar a si próprios; capacitar as pessoas que vivem na pobreza e as suas organizações; enfrentar o impacto desproporcionado da pobreza nas mulheres (...)

2 ERRADICAR A FOME



Objetivo 2 -----

ACABAR COM A FOME, ALCANÇAR A SEGURANÇA ALIMENTAR E MELHORAR A NUTRIÇÃO, E PROMOVER A AGRICULTURA SUSTENTÁVEL.

O objetivo é que todas as pessoas no mundo tenham acesso a alimentos nutritivos e sustentáveis durante todo o ano e que ninguém sofra de fome. As ações prioritárias incluem zero crianças com atraso de crescimento, com menos de dois anos; 100% de acesso a alimentos adequados durante todo o ano; que todos os sistemas alimentares sejam sustentáveis; um aumento de 100% na produtividade e rendimento dos pequenos agricultores; e zero perda ou desperdício de alimentos. Neste objetivo, há também um enfoque no desenvolvimento rural, uma vez que a pobreza extrema e a fome são predominantemente rurais, sendo que os pequenos agricultores e as suas famílias constituem uma proporção muito significativa dos pobres e famintos. Contudo, grande parte da



3 SAÚDE DE QUALIDADE



Objetivo 3 -----

ASSEGURAR VIDAS SAUDÁVEIS E PROMOVER O BEM-ESTAR PARA TODOS EM TODAS AS IDADES.

Este objetivo é complexo e contém metas que vão desde; saúde reprodutiva, materna e infantil, prevenção de doenças infecciosas (tais como HIV, tuberculose e malária), doenças não transmissíveis, saúde mental e riscos ambientais (tais como cancro, diabetes, doenças relacionadas com o consumo de tabaco, e taxas de suicídio) até melhorias nos serviços de saúde essenciais. A boa saúde é um pré-requisito fundamental para que as pessoas possam alcançar o seu pleno potencial e contribuir para o desenvolvimento da sociedade. A nossa saúde é afetada pelo ambiente, economia e condições sociais, e o objetivo 3 inclui pessoas de todas as idades e abrange todas as dimensões.

Objetivo 4 -----

4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



GARANTIR UMA EDUCAÇÃO INCLUSIVA, DE QUALIDADE E EQUITATIVA, E PROMOVER OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM AO LONGO DA VIDA PARA TODOS.

A educação é um direito humano básico e, atualmente, há muito mais pessoas a frequentar a escola do que há apenas algumas décadas atrás. Antes da pandemia (Covid-19), nove em cada dez crianças frequentavam a escola. Apesar disso, mais de 750 milhões de pessoas no mundo ainda não sabem ler nem escrever, dois terços das quais são mulheres. Uma educação inclusiva de boa qualidade para todos é um dos mais importantes blocos de construção para a prosperidade, saúde e igualdade em todas as sociedades. O objetivo 4 não se limita ao direito de ir à escola, mas também de obter bons professores e um ensino de qualidade - desde a escola primária até à universidade. Como parte da educação de qualidade, há um crescente reconhecimento internacional da Educação para o Desenvolvimento Sustentável (EDS) como um elemento integral da educação de qualidade e um facilitador chave para o desenvolvimento sustentável.



5 IGUALDADE DE GÉNERO



Objetivo 5 -----

ALCANÇAR A IGUALDADE DE GÉNERO E EMPODERAR TODAS AS MULHERES E RAPARIGAS.

O mundo é muito mais igualitário do que há algumas décadas atrás. A proporção de mulheres que participam na política e nos negócios está a aumentar, mas ainda há muito mais homens do que mulheres em posições de poder. A pobreza está muitas vezes intimamente ligada a leis e normas sociais discriminatórias que levam a que as mulheres tenham menor capacidade financeira e menos oportunidades de decidir sobre as suas próprias vidas. Muitas mulheres são financeiramente dependentes dos seus parceiros, o que leva a um desequilíbrio desigual de poder em casa e na sociedade. A igualdade tem a ver com uma distribuição justa do poder, da influência e dos recursos. Viver uma vida livre sem violência e discriminação é um direito humano fundamental e é crucial para o desenvolvimento das pessoas e da sociedade. As desigualdades de género estão ainda profundamente enraizadas em todas as sociedades. As mulheres sofrem de falta de acesso a um trabalho decente e enfrentam a segregação profissional e as disparidades salariais entre géneros. Em muitas situações, é-lhes negado o acesso à educação básica e aos cuidados de saúde e são vítimas de violência e discriminação. Quotas de género bem concebidas, tolerância zero para a violência contra as mulheres na política, e ambientes políticos sensíveis ao género e mais seguros são fundamentais para acelerar e sustentar a representação igualitária das mulheres na tomada de decisões.

Objetivo 6 -----

6 ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO



ASSEGURAR A DISPONIBILIDADE E GESTÃO SUSTENTÁVEL DA ÁGUA E DO SANEAMENTO PARA TODOS.

O acesso à água potável, saneamento e higiene é a necessidade humana mais básica para a saúde e bem-estar. Biliões de pessoas não terão acesso a estes serviços básicos em 2030, a menos que o progresso quadruplique. A procura de água está a aumentar devido ao rápido crescimento populacional, urbanização, e ao aumento das necessidades de água dos setores agrícola, industrial e energético. Décadas de má utilização, má gestão, extração excessiva das águas subterrâneas e contaminação do abastecimento de água doce têm exacerbado o stress hídrico. Além disso, os países estão a enfrentar desafios crescentes ligados a ecossistemas degradados relacionados com a água, escassez de água causada pelas alterações climáticas, subinvestimento em água e saneamento, e cooperação insuficiente em águas transfronteiriças.



7 ENERGIAS RENOVÁVEIS E ACESSÍVEIS



Objetivo 7 -----

GARANTIR O ACESSO A FONTES DE ENERGIA FIÁVEIS, SUSTENTÁVEIS E MODERNAS PARA TODOS.

A consecução deste objetivo abrirá um novo mundo de oportunidades para milhares de milhões de pessoas através de novas oportunidades económicas e de emprego, capacitando mulheres, crianças e jovens, melhor educação e saúde, comunidades mais sustentáveis, equitativas e inclusivas, e maior proteção e resistência às alterações climáticas. Apesar dos progressos, há ainda mais de 700 milhões de pessoas a viver no escuro e 2,4 mil milhões a cozinhar com combustíveis nocivos e poluentes. Embora a utilização de energias renováveis e a eficiência energética tenham melhorado, o progresso não é suficientemente rápido para atingir o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 7 até 2030.

Objetivo 8 -----

8 TRABALHO DIGNO E CRESCIMENTO ECONÓMICO



PROMOVER O CRESCIMENTO ECONÓMICO INCLUSIVO E SUSTENTÁVEL, O EMPREGO PLENO E PRODUTIVO E O TRABALHO DIGNO PARA TODOS.

Cerca de metade da população mundial ganha tão pouco que não consegue viver com os seus salários. Para erradicar a pobreza e combater a desigualdade no mundo, todos devem ter acesso a empregos. Para que isso aconteça, temos de criar crescimento económico justo e novos empregos. Isto significa que devemos incluir os jovens no mercado de trabalho, assegurar uma vida laboral previsível e segura, facilitar a entrada de mais mulheres no mercado de trabalho e reduzir o trabalho informal e não declarado.

Objetivo 9 -----

9 INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURAS



CONSTRUIR INFRAESTRUTURAS RESILIENTES, PROMOVER A INDUSTRIALIZAÇÃO INCLUSIVA E SUSTENTÁVEL, E FOMENTAR A INOVAÇÃO.

A infraestrutura é a estrutura subjacente que deve estar em vigor para que uma sociedade funcione. Os investimentos em transportes, sistemas de irrigação, energia e tecnologia da informação devem estar implementados para alcançar um desenvolvimento sustentável. O parágrafo 2 da Declaração de Lima diz o seguinte: “a industrialização é um motor do desenvolvimento. A indústria aumenta a produtividade, cria empregos e gera rendimentos, contribuindo assim para a erradicação da pobreza e para a concretização de outros objetivos de desenvolvimento, bem como proporciona oportunidades de inclusão social, incluindo a igualdade de género, capacitando mulheres e raparigas e criando emprego decente para os jovens (...)”.



10 REDUZIR AS DESIGUALDADES



Objetivo 10 -----

REDUZIR AS DESIGUALDADES NO INTERIOR DOS PAÍSES E ENTRE PAÍSES.

Para reduzir a desigualdade dentro de um país e entre países, os recursos de um país devem ser distribuídos equitativamente. Aos grupos mais pobres e marginalizados devem ser dadas oportunidades, para que possam criar melhores condições de vida para si próprios. Medidas importantes são a igualdade de acesso às escolas, aos cuidados de saúde e a bons sistemas fiscais.

Antes da pandemia, várias medidas de desigualdade estavam a avançar na direção certa. O crescimento económico contribuiu para que vários países se tornassem mais ricos, mas não conduzindo automaticamente a menos pobreza. A pandemia agravou a desigualdade existente entre e dentro dos países, especialmente entre os mais pobres.

Objetivo 11 -----

11 CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS



TORNAR AS CIDADES E COMUNIDADES INCLUSIVAS, SEGURAS, RESILIENTES E SUSTENTÁVEIS.

As cidades são centros de ideias, comércio, cultura, ciência, produtividade, desenvolvimento social, humano e económico. Planeamento urbano, sistemas de transporte, água, saneamento, gestão de resíduos, redução do risco de desastres, acesso à informação, educação e desenvolvimento de capacidades são todas questões relevantes para o desenvolvimento urbano sustentável.

Em 2008, pela primeira vez na história, a população urbana global ultrapassou em número a população rural. Isto significa que as cidades estão a crescer mais rapidamente do que a oferta de emprego e habitação. Isto leva ao desenvolvimento de bairros de lata com más condições de vida e falta de serviços. E, simultaneamente, as cidades são responsáveis por 75 por cento de todas as emissões de gases com efeito de estufa e os bairros de lata impedem boas condições de vida. Para melhorar a vida de mais de mil milhões de habitantes de bairros de lata, há uma necessidade urgente de nos concentrarmos em políticas para melhorar a saúde, habitação acessível, serviços básicos, mobilidade sustentável e conectividade.

Objetivo 12 -----

12 PRODUÇÃO E CONSUMO SUSTENTÁVEIS



GARANTIR PADRÕES DE CONSUMO E DE PRODUÇÃO SUSTENTÁVEIS.

O consumo e a produção sustentáveis consistem em fazer mais com menos recursos. Atualmente, consumimos muito mais do que aquilo que é sustentável para o planeta. Por exemplo, um terço dos alimentos que é produzido vai para o lixo sem ser consumido. Governos, organizações internacionais, o sector empresarial e outros atores não estatais (...) devem contribuir para alterar os padrões insustentáveis de consumo e produção.



13 AÇÃO CLIMÁTICA



Mas cada consumidor deve também mudar o seu estilo de vida, a fim de assegurar boas condições de vida para as gerações atuais e futuras. Isto significa reduzir a utilização de recursos, a destruição ambiental e as emissões climáticas, como sociedade e como indivíduo.

Objetivo 13 -----

TOMAR MEDIDAS URGENTES PARA COMBATER AS ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS E OS SEUS IMPACTOS.

As alterações climáticas são uma questão global e não conhecem fronteiras nacionais. É importante reduzir o aumento da temperatura média em 1,5 °C, se o mundo quiser evitar consequências catastróficas no futuro.

Para muitos, prevê-se que o aquecimento global afete a disponibilidade de necessidades básicas como água doce, segurança alimentar e energia, enquanto que os esforços para corrigir as alterações climáticas, tanto através da adaptação como da mitigação, informarão e moldarão de forma semelhante a agenda de desenvolvimento global. As ligações entre as alterações climáticas e o desenvolvimento sustentável são fortes. Os países pobres e em desenvolvimento, particularmente os menos desenvolvidos, estarão entre os mais adversamente afetados e menos capazes de enfrentar os choques previstos nos seus sistemas sociais, económicos e naturais. Com base nos atuais compromissos nacionais, as emissões globais deverão aumentar quase 14% durante a presente década, o que poderá conduzir a uma catástrofe climática, a menos que os governos, o sector privado, e a sociedade civil trabalhem em conjunto para tomar medidas imediatas.

Objetivo 14 -----

14 PROTEGER A VIDA MARINHA



CONSERVAR E UTILIZAR DE FORMA SUSTENTÁVEL OS OCEANOS, MARES E OS RECURSOS MARINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL.

Os oceanos, mares e zonas costeiras formam uma componente integrada e essencial do ecossistema da Terra e são fundamentais para o desenvolvimento sustentável. Os oceanos contribuem para a erradicação da pobreza através da criação de meios de subsistência sustentáveis e de trabalho decente. Mais de três mil milhões de pessoas dependem dos recursos marinhos e costeiros para a sua subsistência. Eles são também o principal regulador do clima global, um importante filtro de gases com efeito de estufa e fornecem-nos o oxigénio que respiramos. Finalmente, os oceanos albergam enormes reservatórios de biodiversidade.

Os oceanos e mares do mundo continuam a lutar contra o aumento da acidificação, eutrofização e poluição plástica. A pandemia não aliviou esse fardo, pois estima-se que 25.000 toneladas de resíduos de plástico tenham entrado continuamente no oceano global de-



vido a um aumento do plástico de utilização única, principalmente dos resíduos médicos.

Objetivo 15 -----

15 PROTEGER A VIDA TERRESTRE



PROTEGER, RESTAURAR E PROMOVER O USO SUSTENTÁVEL DOS ECOSISTEMAS TERRESTRES, GERIR DE FORMA SUSTENTÁVEL AS FLORESTAS, COMBATER A DESERTIFICAÇÃO E TRAVAR E INVERTER A DEGRADAÇÃO DOS SOLOS, E TRAVAR A PERDA DE BIODIVERSIDADE.

Os seres humanos continuam a destruir a saúde do ecossistema terrestre, do qual todo o planeta depende. A floresta cobre 30 por cento da superfície terrestre e fornece alimento e abrigo a mais de 80 por cento de todos os animais.

A desflorestação global contínua, a degradação da terra e do ecossistema, e a perda de biodiversidade representam grandes riscos para a sobrevivência humana e o desenvolvimento sustentável. Mesmo à medida que são feitos esforços no domínio da gestão sustentável das florestas e dos recursos naturais, é necessário implementar urgentemente compromissos e instrumentos concebidos para proteger, restaurar e utilizar de forma sustentável as florestas e a biodiversidade para assegurar sociedades saudáveis e resistentes.

Objetivo 16 -----

16 PAZ, JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES EFICAZES



PROMOVER SOCIEDADES PACÍFICAS E INCLUSIVAS PARA O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL, PROPORCIONAR ACESSO À JUSTIÇA PARA TODOS E CONSTRUIR INSTITUIÇÕES EFICAZES, RESPONSÁVEIS E INCLUSIVAS A TODOS OS NÍVEIS.

Assegurar a paz e a segurança internacionais sempre foi a principal tarefa das Nações Unidas. A paz é um pré-requisito para a criação de um desenvolvimento sustentável. Contudo, os apelos à paz global estão a aumentar, à medida que o mundo assiste ao maior número de conflitos violentos desde 1945, com aproximadamente 2 mil milhões de pessoas a viver em países afetados por conflitos até ao final de 2020.

A nível mundial, cerca de 437.000 pessoas foram vítimas de homicídios em 2020. As mulheres e raparigas são desproporcionalmente afetadas pela violência letal em casa e representam cerca de 60% de todas as vítimas de homicídio mortas por parceiros íntimos ou outros membros da família.

Numa nota positiva, os parlamentos e os seus líderes tornaram-se mais jovens e mais diversificados em termos de género nos últimos cinco anos. A representação da juventude (com 45 anos ou menos) era de 28,1% em 2018, subiu para 31,1% em 2021, e depois caiu para 30,2% em 2022.



Ao fornecer a todas as crianças prova de identidade legal desde o primeiro dia, os seus direitos podem ser protegidos e o acesso universal à justiça e aos serviços sociais pode ser viabilizado. Contudo, com base nos dados para 2012-2021, o nascimento de cerca de 1 em cada 4 crianças com menos de 5 anos de idade em todo o mundo nunca foi oficialmente registado.

Objetivo 17 -----

17 PARCERIAS PARA A IMPLEMENTAÇÃO DOS OBJETIVOS



REFORÇAR OS MEIOS DE IMPLEMENTAÇÃO E REVITALIZAR A PARCERIA GLOBAL PARA O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL.

A fim de ter sucesso com os objetivos de sustentabilidade, são necessárias novas e fortes parcerias. As autoridades, as empresas e a sociedade civil devem trabalhar em conjunto para alcançar o desenvolvimento sustentável. Os objetivos de sustentabilidade devem funcionar como uma direção comum e global e um esforço prioritário para os próximos 15 anos. A experiência dos Objetivos de Desenvolvimento do Milénio mostra que este tipo de esforço orientado funciona.

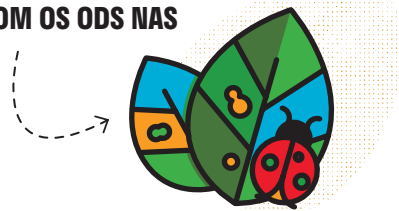
Apesar de uma forte retoma do investimento direto estrangeiro global e dos fluxos de remessas, muitos países em desenvolvimento ficam com prioridades concorrentes para um espaço fiscal limitado e têm mais dificuldades do que nunca em recuperar economicamente. Com o sistema global a enfrentar uma multiplicidade de crises no espectro social, sanitário, ambiental e de paz e segurança, há necessidade urgente de uma cooperação internacional mais ampla centrada na procura de soluções duradouras.



**Quer saber mais sobre os ODS?
Visite a página web da ONU para
mais informações:**



IMPORTÂNCIA E RELEVÂNCIA DE TRABALHAR COM OS ODS NAS ESCOLAS E NO TRABALHO COM OS JOVENS



Tanto nos sistemas escolares formais como no trabalho com os jovens, temos a responsabilidade não só de partilhar conhecimentos sobre os ODS, mas também de fornecer aos jovens competências e ideias sobre como promover o desenvolvimento sustentável. Como se afirma no Objetivo 4.7: *“Até 2030, assegurar que todos os alunos adquiram os conhecimentos e competências necessários para promover o desenvolvimento sustentável, incluindo, entre outros, através da educação para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis, direitos humanos, igualdade de género, promoção de uma cultura de paz e não-violência, cidadania global e apreciação da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável”*. (ONU, 2023)

De um ponto de vista pedagógico e didático, trabalhar com situações e questões da vida real como base da situação de aprendizagem não só é benéfico na promoção do desenvolvimento sustentável, mas segundo o reconhecido pedagogo Wolfgang Klafki, é também altamente motivador para os estudantes (Klafki, 2001). A educação (como na educação geral, ou “Formação”) é reconhecida como um direito cívico democrático e uma

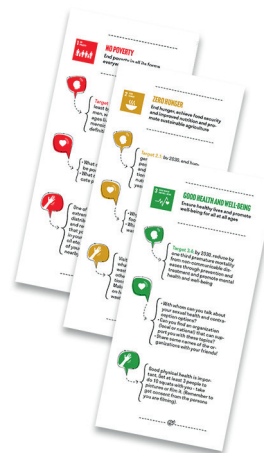
condição para a autodeterminação; deve ser educação para todos - e ter um núcleo comum. De acordo com Klafki, a educação geral deve ser entendida como a obtenção (de conhecimento) das questões humanas comuns no presente histórico e no futuro emergente (ibidem). O comum deve ser entendido como algo universal, um horizonte que inclui o mundo inteiro. Além disso, Klafki sugeriu que se concentrasse em questões-chave da época - que é exatamente o que é abordado pelos ODS. Assim, trabalhar com os ODS e integrá-los no currículo escolar é altamente relevante para a educação geral dos jovens sempre e quando o trabalho com estes for feito de uma forma que não só dê aos estudantes conhecimentos, mas também competências e ideias para soluções.

É importante que professores e trabalhadores da juventude no trabalho com jovens, se concentrem em problemas de vida individuais e sociais relevantes e importantes, para tornar a educação autêntica e pertinente para os estudantes. É por isso que esta ferramenta tenta abranger o trabalho com os ODS sob a forma de resolução de problemas e educação exploratória.

PARTE 2

2.1. Estrutura da ferramenta - As Cartas de Ação

O objetivo central desta ferramenta é obter conhecimentos sobre os ODS, ser capaz de discutir e refletir sobre os mesmos e tomar medidas para ajudar a alcançar os objetivos - e assim ter um futuro mais sustentável.



Para alcançar esses objetivos, criámos 17 “Cartas de Ação”, cada carta representando um dos 17 objetivos. As cartas têm a mesma cor e o mesmo ícone que o utilizado pela ONU para facilitar o seu reconhecimento. Em cada carta, escolhemos uma subsecção ou meta específica de cada objetivo como foco, uma vez que trabalhar com todas as metas de cada objetivo num só cenário pode tornar-se demasiado avassalador. A escolha de cada ponto de foco não deve ser entendida como uma sobrevalorização da importância de uma meta sobre a outra, mas como escolhas pedagógicas e práticas em termos de adequação à estrutura da ferramenta e ao grupo etário. No entanto, as cartas podem ser utilizadas como ponto de partida para depois aprofundar as subsecções de cada objetivo, o que recomendamos vivamente.

As cartas são a principal característica desta ferramenta e podem ser utilizadas de várias maneiras, algumas das quais serão abordadas na secção seguinte. As cartas funcionam como um meio para os jovens iniciarem um processo de sensibilização, e discussão e a inspirá-los a tomar medidas.

As cartas estão divididas em 3 secções: cabeça, coração e mão. Isto é inspirado por teorias educacionais holísticas (Gazibara, 2013) que encorajam os estudantes a tomar parte ativa no seu processo de aprendizagem, bem como a envolverem-se como cidadãos ativos.





A Cabeça refere-se ao cognitivo e à aquisição de conhecimentos. Assim, a secção “cabeça” inscrita na carta contém informações sobre o objetivo. É importante ter em consideração que, para que os jovens e estudantes compreendam o conteúdo do objetivo, devem não só ler a secção “cabeça” individualmente - mas discutir a sua compreensão e interpretação individual do conteúdo. De acordo com Lev Vygotsky e Jerome Bruner (entre outros), o conhecimento é criado como uma construção social entre indivíduos - através da linguagem e do diálogo (Juul, 2011). Após a leitura, discussão e, talvez, estabelecendo uma compreensão mútua sobre o conteúdo da secção principal, os participantes devem passar para a secção seguinte da carta. Como nota de acompanhamento, é crucial reconhecer que: “o conhecimento teórico não é adquirido apenas pela cabeça, mas simultaneamente pelo coração, mãos e todos os sentidos (...). A aprendizagem cognitiva ‘pura’ não existe, uma vez que a cabeça e o corpo permanecem interligados” (Gazibara, 2013, p. 75)



O Coração refere-se ao domínio afetivo da aprendizagem. É importante incluir esta secção, uma vez que a aprendizagem não é simplesmente um processo mental, mas é altamente influenciada pelas nossas emoções (Jensen, 2003). As emoções estimulam o nosso processo de aprendizagem e, quando experimentamos sentimentos fortes ou acreditamos em algo, damos-lhe significado. “Esta área afetiva é tipicamente entendida como valores, sentimentos e atitudes, e presença, capacidade de resposta, dar significado e expressar valores (Jensen, 2003)”, bem como as nossas emoções mais básicas, tais como sentido de certo e errado, amor, fé, confiança... etc. Ao envolvermo-nos com o domínio afetivo, criamos uma importante interação entre pensamentos, sentimentos e ações. E, segundo Klafki (2001), é um princípio didático crucial para tematizar as experiências sociais dos estudantes dentro e fora da esfera escolar. A secção do coração, na carta, é criada como uma série de questões sobre as quais os participantes devem refletir e discutir em conjunto. As perguntas são formuladas de forma a evocar uma ligação emocional com esse objetivo específico, permitindo assim aos participantes relacionar as suas próprias experiências, atitudes, valores, etc. com os objetivos e a situação de vida dos outros.



A Mão é o aspecto psicomotor da aprendizagem. O que se entende por “mão” são atividades práticas em que as capacidades manuais e físicas estão ligadas à motivação interior e à bússola ética na ação produtiva (Gazibara, 2013). “Segundo C. Hannaford (2007), o corpo é um mediador na aprendizagem porque recolhe todos os sentidos que nos informam sobre o mundo que nos rodeia” (ibidem p. 76). A mão abrange vários domínios práticos (de manipulação física), tais como o artístico, o social, o doméstico e o profissional.

Neste caso, contudo, a secção da mão tem uma dupla função. O objetivo não é apenas incluir os aspectos psicomotores da aprendizagem, mas como o nome da ferramenta sugere, tomar medidas. A secção da mão nas cartas encoraja os participantes a fazer mudanças reais na sua vida quotidiana e no ambiente, de acordo com o ODS específico da carta. Desta forma, os jovens utilizarão os conhecimentos adquiridos na secção da cabeça, ligados à sua discussão a partir da secção do coração, numa ação física. E a ação será motivada tanto pela sua ligação emocional, como pelo facto de estarem a trabalhar com um problema/situação da vida real (Klafki, 2001).

No entanto, as ações da secção “Mão” nas cartas são na sua maioria ações de curto prazo/pequenas. Para que os jovens sintam verdadeiramente que estão a fazer uma mudança, sugerimos combinar o jogo com ações a longo prazo - ideias e sugestões para estas estão incluídas nos capítulos seguintes.



2.2. Como utilizar a ferramenta

PREPARAÇÃO PARA FACILITAR A FERRAMENTA:

Preparar o ambiente e o espaço antes da chegada dos participantes. Cada jogador/equipa deve dispor de um caderno, caneta, e um gravador/ dispositivo de filmagem (como um smartphone). É importante que tenha preparado todo o material necessário, (mais detalhado abaixo), para realizar as tarefas descritas nas cartas antes de iniciar a atividade.

Esta ferramenta pode ser facilitada como uma atividade interior ou exterior. Pode ser adaptada numa versão curta no caso de ter tempo limitado ou numa versão mais longa, na qual pode trabalhar em mais profundidade os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

FINALIDADE/OBJETIVO:

O principal objetivo desta ferramenta é que os participantes adquiram conhecimentos sobre os ODS e comecem a implementar mudanças para um futuro mais sustentável. Não é, portanto, uma ferramenta competitiva - mas um instrumento para alcançarmos um objetivo comum partilhado.

AS CARTAS:

Como descrito na secção anterior, as cartas estão divididas em 3 categorias. No topo encontra-se o objetivo específico que a carta está a representar.

A CABEÇA:

Na secção “cabeça” encontra informação sobre a subcategoria em que as restantes tarefas se vão concentrar. Os participantes devem reservar algum tempo nos seus grupos para ler atentamente a “secção da cabeça” e chegar a um entendimento comum sobre o objetivo.

O CORAÇÃO:

Nesta secção, os participantes são apresentados com uma série de questões que devem discutir.

A MÃO:

Esta é uma tarefa concreta, com vista a melhorar a sustentabilidade.



Versão curta



NO INTERIOR:

A utilização desta ferramenta num curto espaço de tempo, por exemplo, em duas aulas, pode ser feita em salas de aula ou como atividade de formação em grupos de jovens numa sala adequada, com mesas e lugares para todos os participantes. É importante que seja possível aos participantes aventurarem-se na comunidade local, a fim de completar as ações descritas nas cartas.

Passo 1:

Dividir a turma/grupo em pequenos grupos de jogadores/equipas (3 a 4 pessoas) e distribuir as cartas entre eles para que todos recebam o mesmo número de cartas. Pode fazê-lo de forma aleatória onde cada equipa/jogador tira cartas aleatoriamente ou, se preferir, os jogadores/equipas podem decidir quais as cartas, ou ODS, que preferem explorar. Cada grupo deve designar uma pessoa para ser responsável por tomar notas das discussões do grupo.

Passo 2:

Definir o tempo, em função do número de cartas distribuídas por grupo. O tempo necessário para discutir e realizar as ações mais elaboradas descritas nas cartas é de 10 a 15 min.

Passo 3:

Quando todos os grupos/intervenientes tiverem concluído as ações, ou o tempo tiver terminado, podem reunir-se para partilhar os objetivos de desenvolvimento sustentável em que trabalharam e debater o impacto direto ou indireto que a experiência gera - seja no plenário ou em grupos de discussão mais pequenos.



AO AR LIVRE:

Esta ferramenta também pode ser utilizada como atividade ao ar livre (na escola, num intercâmbio de jovens, no bairro local, etc.), para pequenos ou grandes grupos, como caça ao tesouro ou como jogo de orientação. É necessária preparação prévia antes de começar a jogar.

Passo 1: Primeiro deve definir a área de jogo, criando um mapa com 17 pontos marcados, que será entregue a cada equipa. Depois deve colocar as cartas nos pontos marcados (por exemplo, em caixas ou envelopes) para que os participantes as encontrem. Para maximizar o valor educativo da versão ao ar livre, certifique-se que coloca as cartas em locais relacionados com os objetivos, por exemplo, o local da carta n.º 2 perto de um supermercado ou a n.º 14 perto de uma fonte de água natural.

Passo 2: Depois de preparar o espaço e o mapa com os objetivos de desenvolvimento sustentável marcados, é tempo de jogar. Pode jogar individualmente ou em equipas, de acordo com o número de jogadores. Tomaremos como exemplo um grupo de 24 jogadores que dividimos em 6 equipas. Dê um nome e um mapa a cada equipa. Neste caso, aos jogadores de cada equipa pode ser atribuído um papel como líder, elemento que toma notas, gestor de tempo e navegador de mapas. Os jogadores podem alterar os seus papéis de acordo com as tarefas, se assim o desejarem. Cada equipa pode começar ao mesmo tempo a partir do mesmo ponto, seguindo a ordem dos pontos marcados no mapa à sua vontade, ou podem começar em pontos diferentes (o que recomendamos para evitar a aglomeração nos pontos definidos). O objetivo das equipas é encontrar as caixas e realizar as tarefas/ações descritas nas cartas.

Passo 3: Definir o tempo de jogo. É escolha do facilitador dar aos jogadores/equipas o tempo necessário para terminarem todas as cartas de ação, ou pode definir o tempo, recomendamos um mínimo de duas horas (2h), para terminarem as 17 Cartas de Ação de forma adequada!

Passo 4: Quando todos os grupos de participantes tiverem concluído as ações, ou o tempo tenha terminado, podem reunir-se para partilhar os objetivos de desenvolvimento sustentável em que trabalharam e debater o impacto direto ou indireto que a experiência gera - seja no plenário ou em grupos de discussão mais pequenos.



Versão longa



Se quiser trabalhar com esta ferramenta durante um período de tempo mais longo, pode optar por que os grupos de participantes se concentrem apenas numa única carta. Depois de completar as tarefas descritas na carta, o grupo pode então escolher um dos ODS (ou o mesmo com que já trabalharam), definir novas metas em que se querem concentrar e criar novas ações que podem levar a cabo com o grupo ou na sua comunidade local. Para tal, existe uma Carta de Ação em branco, onde pode definir o ODS que pretende trabalhar e criar cada uma das ações da Cabeça, do Coração e da Mão por si próprio.

Nas próximas secções, sugerimos ações a longo prazo com as quais poderá trabalhar na sua sala de aula ou grupo de jovens.

Ferramentas/materiais necessários para cada objetivo/carta:

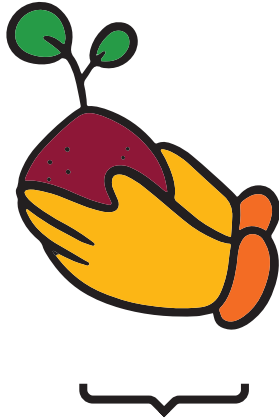
A fim de facilitar a atividade, cada jogador/grupo deve dispor de um caderno e caneta, e de um gravador/dispositivo de filmagem (tal como um smartphone).

Algumas das cartas requerem um pequeno número de materiais, (marcadores, grandes pedaços de papel, corda, luvas, sacos) a fim de completar as ações.

Estes materiais devem ser reunidos e preparados antes da utilização das cartas. Se utilizar esta ferramenta como uma “caça ao tesouro”, os materiais devem ser colocados juntamente com as cartas.

- Objetivo 4: acesso à internet
- Objetivo 6: papel e marcadores
- Objetivo 8: papel e marcadores
- Objetivo 10: marcadores e uma folha grande de papel
- Objetivo 12: papel e marcadores
- Objetivo 13: papel e marcadores
- Objetivo 14: luvas e um saco para recolha de lixo
- Objetivo 15: acesso a recursos naturais (por exemplo, paus, palha, rochas) e um pedaço de corda
- Objetivo 16: marcadores e uma folha grande de papel





2.3 Sugestões para ações a longo prazo

As cartas de ação apenas fornecem sugestões de ações a curto prazo que são fáceis de implementar num curto período de tempo. Contudo, se quisermos alcançar os 17 ODS - e criar um futuro mais sustentável, são também necessárias ações a longo prazo. Esta ferramenta oferece apenas o ponto de partida para gerar ideias, conhecimento e talvez uma mudança de atitude em relação aos ODS. Portanto, sugerimos que esta ferramenta seja combinada com sessões em que os participantes analisem que ações a longo prazo são necessárias na sua comunidade - e o que lhes é possível alcançar.

Na nossa experiência, os jovens, depois de terem sido apresentadas as cartas, têm muitas ideias novas, ideias próprias sobre como fazer uma mudança na sua sociedade. Precisam apenas da ajuda de um facilitador para que isso aconteça. No entanto, se for necessária mais inspiração, fornecemos aqui algumas ideias para ações fáceis a longo prazo que podem ser facilmente implementadas e levadas a cabo pelos jovens.

- Voluntariado por dia numa cantina social local ou num banco alimentar.
- Fazer uma recolha de fundos para doar o dinheiro a uma ONG/organização sem fins lucrativos - ou para organizar um jantar local, gratuito, com o dinheiro angariado.
- Recolher coisas que ainda estão funcionais, mas que já não estão a ser utilizadas, e doá-las a uma loja de economia social local.
- Elaborar planos nutricionais de refeições semanais para partilhar na sua comunidade local.
- Voluntariado como “guardas”/ajudantes de trânsito para garantir que as crianças mais pequenas entram e saem em segurança das escolas, ajudando-as a atravessar estradas movimentadas em segurança.
- Organizar um dia de “recolha de lixo” para toda a escola, e torná-lo num evento mensal.
- Organizar uma reunião com o conselho ou direção da escola para discutir melhorias na política de sustentabilidade da escola (se tiver uma, se não tiver; ajudar a criar uma).
- Organizar uma angariação de fundos para a replantação de árvores (ou outras plantas endémicas) numa área local e planear um dia para plantar.
- Passar uma semana/mês/ano a utilizar o transporte mais sustentável possível (caminhar, andar de bicicleta, apanhar o autocarro) ou partilhar o carro, se não for possível nenhuma das outras opções.
- Fazer um desafio semanal ou mensal vegan/vegetariano (e calcular a redução da sua pegada de carbono e consumo de água).
- Limpar e restaurar linhas de água na sua comunidade.
- Encontrar uma organização ou escola de necessidades especiais que cuide de pessoas com deficiências ou doenças mentais e fazer atividades semanais com elas.
- Criar um grupo de debate e reunir semanalmente para trabalhar em questões de igualdade de género na sua comunidade.
- Organizar reuniões semanais onde as pessoas que lutam com a solidão possam encontrar novos amigos.

Avaliação e balanço do jogo/atividade

A avaliação, quando se utilizam métodos de educação não-formal, é tão crucial como a atividade real. Aqui, o foco está no processo e não no efeito, queremos mudar atitudes, influenciar valores e confrontar padrões. Como podemos verificar se as nossas atividades estão a ter o efeito desejado, quando não temos notas e não temos indicadores? É aqui que a avaliação vem auxiliar.

Podemos distinguir três tipos de avaliação:



Avaliação prévia (ex ante) - uma avaliação preliminar para avaliar se e em que medida as atividades planeadas são bem-sucedidas e cumprem os objetivos. É útil, por exemplo, ao desenvolver os objetivos do projeto ou ao planejar atividades específicas (Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, 2023).

Avaliação contínua a avaliação realizada ao longo da duração do projeto permite-nos avaliar se as atividades realizadas até agora foram implementadas de acordo com os objetivos e se produziram os resultados esperados. Os resultados da avaliação contínua permitem muitas vezes evitar problemas no futuro, introduzindo correções adequadas já na fase de preparação dos pressupostos, do calendário ou do planeamento das questões organizacionais (ibidem).

A avaliação final (ex post) - é a avaliação de um projeto, após a sua conclusão, permite não só determinar a qualidade da execução do projeto e a sua conformidade com os pressupostos da aplicação, mas sobretudo fazer uma avaliação substantiva dos efeitos desenvolvidos, bem como examinar o nível e o âmbito do impacto do projeto (ibidem).

Agora vamos centrar-nos no último tipo de avaliação. O nosso principal objetivo é ver se atingimos os nossos objetivos e ter uma visão geral dos sentimentos dos nossos participantes. Por favor, note que o seu objetivo como facilitador, educador ou professor é apoiar a avaliação e olhar mais de perto, tomar notas e ver o impacto - e não julgar.

Na secção seguinte, apresentamos alguns métodos muito simples de avaliação que pode utilizar como avaliação do resultado e do impacto nos participantes depois de ter trabalhado com as cartas de ação.



Atividades de avaliação final

Avaliação baseada no “Método da Mão”

Deixe os participantes desenharem o contorno da mão deles numa folha de papel e preenchê-la de acordo com a descrição abaixo ou desene uma grande mão numa folha de grandes dimensões e deixe todos os participantes preenchê-la no mesmo contorno.

Explicação do significado dos cinco dedos:

Polegar:

o que eu mais gostei...

Dedo indicador:

isto é o que eu quero salientar ...

Dedo médio:

não gostei disto ...

Dedo anelar:

esta é a minha joia/isto é o que levo comigo...

Dedo mindinho:

isto não estava presente na atividade...

Peça aos participantes para lerem os seus pensamentos em voz alta. Se fizer uma grande mão coletiva - pode ser o facilitador a ler em voz alta.

Perguntas úteis:

Houve alguma coisa nas opiniões dos outros que o fez perceber que sentia o mesmo sobre as atividades? Existe algum tema específico que deseje discutir mais profundamente?

Feedback “Método dos Semáforos”

Distribua cartões verdes, amarelos e vermelhos ou marcadores pelos participantes. Faça as seguintes perguntas e deixe que mostrem o quanto concordam, levantando uma cor de acordo com os seus sentimentos:

verde: *totalmente*,
amarelo: *parcialmente*,
vermelho: *de modo algum*

Ler em voz alta as perguntas e observar a reação do grupo:

- Gostei desta atividade?
- Compreendi o significado desta atividade?
- Fez-me pensar na sustentabilidade?
- Compreendo o que são os 17 objetivos?
- Sinto que sei mais do que antes da atividade?
- Aprendi a cooperar em equipa?
- Vou usar pelo menos uma coisa do que aprendi, na minha vida diária?
- Compreendo melhor porque é que o tema é importante?
- Mudou a minha atitude/ fez-me pensar na minha perceção de ser sustentável e voltarei a participar neste jogo?

Durante a partilha de respostas, pode perguntar aos participantes se algum deles quer comentar a cor escolhida.

Mala, máquina de lavar roupa, caixote do lixo

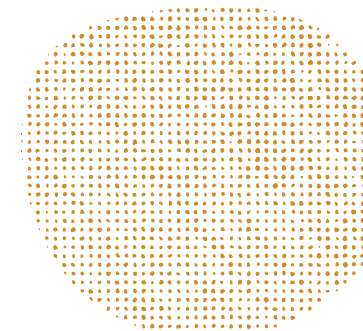
Num pedaço de papel escrever ou desenhar estas três coisas:

1. Mala
2. Máquina de lavar roupa
3. Caixote do lixo

Entregue a cada participante 3 post-it onde possam tomar notas. Peça-lhes que pensem sobre toda a atividade e escolham o que para eles se aplica:

O mais importante e algo de que se lembrarão - colocar na mala
Algo que estava bem, mas precisa de ser melhorado - colocar na máquina de lavar roupa
Algo de que não gostaram - colocar no caixote do lixo

Pode utilizar os comentários/reflexões como base para uma discussão comum sobre a atividade, os ODS ou o processo de aprendizagem.



PERGUNTAS DE APOIO A FAZER APÓS O JOGO

Como fazer perguntas:

1. Certifique-se de que não faz juízos de valor sobre os participantes. Quer criar um momento de reflexão e mudança de comportamento ou perspectiva. Isso leva tempo e muito esforço. A sua tarefa como professor/facilitador/animador/mentor é apoiar o processo.
2. Faça perguntas abertas e certifique-se de que os participantes têm tempo para responder. Nenhuma resposta é também um sinal de que talvez necessitemos de concentrar o nosso trabalho noutra questão.
3. Simplifique. Talvez algumas perguntas necessitem de mais alguma informação para serem respondidas.
4. Todos deverão tratar-se como parceiros de discussão. Todos viveram vidas diferentes e tiveram experiências diferentes. É importante criar um espaço de confiança e de respeito para momentos de discussão e aprendizagem.

Ideias para perguntas:

- O que aconteceu durante esta atividade (seja concreto), o que fez, e o que fizeram os membros da sua equipa?
- Como se sentiram enquanto faziam as tarefas?
- Consegue citar uma ou duas emoções que sente quando pensa no futuro?
- Qual foi a tarefa mais memorável para si?
- Qual foi a atmosfera durante toda a atividade?
- O que o ajudaria a envolver-se mais?
- De que é que está mais consciente depois desta atividade?
- O que gostaria de mudar na vida quotidiana para ser mais sustentável?
- Que tipo de novas ideias tem neste momento?
- O que o inspira a tomar medidas e a ser mais ativo?

Nota para o facilitador: mantenha uma mente aberta e faça com que os participantes se sintam ouvidos e apoiados na discussão.



BOA SORTE!



Referências

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji. (2023, January).

Ewaluacja projektu. Retrieved from Erasmus+:

<https://erasmusplus.org.pl/upowszechnianie/ewaluacja>

Gazibara, S. (2013).

“Head, Heart and Hands Learning” - A challenge for contemporary education. *Journal of Education Culture and Society*, 71-82.

Jensen, E. P. (2003).

Super Teaching: Over 1000 Practical Strategies. Corwin Press.

Juul, H. (2011). Pædagogisk teori - et overblik. In H. J. Kristensen, & P. F. Laursen, *Gyldendals Pædagogik Håndbog - otte tilgange til pædagogik* (pp. 586-610). København: Gyldendal A/S.

Klafki, W. (2001). *Dannelsesteori og didaktik : nye studier*. Klim.

OECD. (2023, February). Recognition of Non-formal and Informal Learning. Retrieved from OECD - Better Policies for Better Lives: <https://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm>

Szafarz et al., A. (2016, June). Open Doors for Non-Formal. Retrieved from <http://gimn3mz.nazwa.pl/erasmus/informalexpl.pdf>

Tirri, K. (2011). Holistic school pedagogy and values: Finnish teachers' and students' perspectives. *International Journal of Educational Research*, 159-165.

UN. (2023, February). The 17 Goals. Retrieved from sdgs.un.org/goals

UNESCO. (2023). Non-formal education. Retrieved from [unesco.org: http://uis.unesco.org/en/glossary-term/non-formal-education](http://uis.unesco.org/en/glossary-term/non-formal-education)





SENSIBILIZAR E INSPIRAR OS JOVENS.

Take Action é uma ferramenta educacional para trabalhadores na área da juventude e educadores que trabalham com os jovens uma abordagem holística do desenvolvimento, que se baseia numa metodologia não formal, fornecendo ao mesmo tempo ideias de ações para os jovens implementarem nas suas comunidades.

Este livro foi publicado por:

Narviksenteret

www.narviksenteret.no

**Fundação „Krzyżowa“
para a Compreensão Mútua na Europa**

www.krzyzowa.org.pl/en/

ACRADE - Salamandra Activa

www.facebook.com/SalamandraActiva



2023