



EXCHANGE for **SDGs**

Guia de Boas Práticas e Recursos para Educação para a Cidadania Global



FICHA TÉCNICA

O presente guia é o resultado do projeto Exchange for SDGs, cofinanciado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia, através da Ação Chave KA210-ADU: Parcerias de Pequena Escala.

Maio de 2024.

Edição



Fundação Cidade de Lisboa

<https://www.fundacaocidadedelisboa.pt/>



<https://www.neo-sapiens.com>

Colaboradores:



EUSKADIKO GGKEen
KOORDINAKUNDEA
COORDINADORA
de ONGD EUSKADI



EXPRESSÕES
D'ARTE &
DESENVOLVIMENTO
JOVENS INFLUENCERS GLOBAIS



FGS
TRANSFORMAÇÃO
E JUSTIÇA SOCIAL



fundación
pioneros



IMVF
Instituto Marquês de Valle Flôr



ADRA



Cofinanciado pela
União Europeia



Comissão
Europeia

Esta publicação foi co-financiada pela União Europeia. O seu conteúdo é da exclusiva responsabilidade dos autores e não reflecte necessariamente a opinião da União Europeia.

Esta publicação reflecte apenas o ponto de vista do autor e a Comissão não é responsável por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.



ÍNDICE

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO	1
1. Objectivos do Guia	1
2. Enquadramento e contextualização	3
3. Visão geral sobre práticas e recursos	6
CAPÍTULO 2: EDUCAÇÃO DE ADULTOS E A AGENDA 2030	8
4. A Agenda 2030 e a Educação para a Cidadania Global	8
5. Educação Não-formal e a aprendizagem entre pares	10
CAPÍTULO 3: PRÁTICAS E RECURSOS	12
6. Energisers relacionados com os Objectivos de Desenvolvimento Sustentável	14
Bingo dos ODS; Máquina em conjunto; Duas verdades e uma mentira; Partes do corpo e números.	
7. Storytelling	18
O palco da EDCC; Bola de Neve; Um trabalho bem feito; Demodice: Dados para a Cidadania Global!; Tour pelos ODS.	
8. Gamification	38
Quizzes para a Cidadania Global; Vamos para o jogo - juntos pela Sustentabilidade; Viagem pelos ODS; Hierarquização dos ODS.	
9. Arte e expressão	52
A cena sustentável: representa os teus ODS, Desafios dos ODS - esforça-te para alcançar; O furor dos ODS; Concurso de Arte.	
10. Métodos de avaliação	68
Reflexão em Grupo; O poço, A mala, O RX; Quadro de avaliação	

OBJETIVOS DO GUIA

O presente Guia pretende ser um recurso valioso para o desenvolvimento de capacidades entre diversos públicos em relação aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) e à Cidadania Global. Adota abordagens ativas e participativas em linha com os princípios da Educação Não Formal, com o objetivo de promover a Educação para a Cidadania Global e para o Desenvolvimento Sustentável.

O objetivo é ampliar o conhecimento sobre organizações envolvidas no campo da Educação para o Desenvolvimento e Cidadania Global, juntamente com suas práticas e projetos, em diversos contextos geográficos e com públicos-alvo diversos. Isso inclui crianças, jovens e adultos, desde contextos de aprendizagem informal, como visitas de bairro, e formatos não formais, como oficinas pedagógicas, até intervenções em ambientes de educação formal, com estudantes ou formação de professores. A intenção é melhorar a qualidade das intervenções no contexto da Aprendizagem ao Longo da Vida, facilitando a aplicação de práticas inovadoras a nível local, regional e nacional no âmbito da Educação para a Cidadania Global e para o Desenvolvimento Sustentável.

Aqui, podem encontrar-se várias atividades pedagógicas para trabalhar o conhecimento, o envolvimento e a ação em relação a questões da Cidadania Global. O desenvolvimento deste recurso teve origem na aprendizagem colaborativa, com foco na Educação para a Cidadania Global e nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. É concebido como uma ferramenta prática para educadores, formadores e profissionais de educação, enfatizando a aprendizagem ao longo da vida e o desenvolvimento de capacidades por meio de metodologias de Educação Não Formal.

Através de trocas de práticas de formação entre organizações de Portugal e Espanha, foram identificadas aquelas que poderiam ser adaptadas e transferidas para outros contextos educativos para promover a educação para a Cidadania Global. Depois de adaptadas como atividades e recursos

pedagógicas, foram testadas por agentes educativos de cada país em oficinas internacionais de desenvolvimento de capacidades.

O resultado da adaptação e experimentação de cada prática foi organizado neste Guia, que visa promover o desenvolvimento de capacidades de atores estratégicos para a Educação para a Cidadania Global, por meio de atividades acessíveis e recursos adaptados a diferentes públicos e contextos. Com esta metodologia de envolvimento de parceiros em trocas iniciais e oficinas subsequentes, buscamos envolver os grupos-alvo no processo criativo, de modo que a aprendizagem e a inovação comecem com eles, numa abordagem da base para o topo.

Portanto, este Guia apresentará práticas originais e as suas respectivas referências para promover as organizações e os projetos e programas em que se envolvem. Também destacará como essas práticas foram adaptadas como parte dos esforços de desenvolvimento de capacidades para agentes multiplicadores.



ENQUADRAMENTO E CONTEXTUALIZAÇÃO

O projeto Intercâmbio para os ODS é criado através de uma parceria entre a Fundação Cidade de Lisboa e a Neo Sapiens, enquadrada no Programa Erasmus+ KA2 - parcerias de pequena dimensão para a Educação de Adultos, com o objetivo de contribuir para melhorar a qualidade da intervenção das organizações parceiras, através da identificação, transferência e desenvolvimento de capacidades para a aplicação de práticas inovadoras a nível local, regional e nacional, no âmbito da Cidadania Global e da Agenda 2030.

A Fundação Cidade de Lisboa é uma Organização Não Governamental para o Desenvolvimento, que trabalha na área da formação e intervenção social e comunitária, fundada em 1989. Gere uma residência universitária e aluga espaços para eventos, apoia bolsas de estudo para estudantes universitários de países africanos de língua oficial portuguesa, possui um centro de formação certificado pela DGERT, um gabinete de apoio a migrantes e vários projetos sociais em três áreas-chave: inclusão e interculturalidade, educação para a cidadania global e dinamização educativa e comunitária. Toda a sua intervenção é baseada no trabalho em parceria com ONG e outras Organizações da Sociedade Civil (OSC), redes de organizações locais e nacionais, escolas, especialmente do município de Lisboa.

A Neo Sapiens é uma empresa social de formação e mobilidade europeia, que trabalha no design, gestão e execução de projetos para educação, aprendizagem e mobilidade transnacional, bem como serviços de apoio para a realização dessas atividades e desenvolvimento de materiais educativos. Realiza a sua intervenção com ONGs, administrações públicas e educativas, promovendo também o uso de metodologias inclusivas e acessíveis.

A Fundação Cidade de Lisboa e a Neo Sapiens estão envolvidas nas Plataformas de ONG para o Desenvolvimento dos seus países e regiões para criar iniciativas que possam envolver jovens e adultos em questões relacionadas com a Cidadania Global, contribuindo para implementar novas diretrizes que exigirão um papel mais ativo das OSC e das comunidades locais, como cidadãos ativos em questões globais, de desenvolvimento e de sustentabilidade.

O projeto surge da necessidade identificada em ambos os países de promover o envolvimento e a mobilização em torno da Agenda 2030, em linha com documentos orientadores como a “Estratégia Nacional de Educação para o Desenvolvimento” e a “Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania” em Portugal, e a “Estratégia de Desenvolvimento Sustentável 2030” e a nova lei de educação “LOMLOE” em Espanha. Em ambos os países, reconhece-se a importância do papel das OSC na promoção de iniciativas compatíveis com o setor formal que possam envolver a participação de jovens e adultos, conhecimento e consciência dos desafios globais, proporcionando as competências e o pensamento crítico necessários para compreendê-los e enfrentá-los.

Os desafios globais exigem práticas renovadas e criativas, bem como a capacidade de ação conjunta e colaborativa, com aprendizagem entre pares. Neste contexto, o projeto Intercâmbio pelos ODS visa contribuir para melhorar a qualidade da intervenção das entidades parceiras através da identificação, transferência e desenvolvimento de capacidades para a aplicação de práticas inovadoras a nível local, regional e nacional.

Os principais objetivos do projeto são:

▶ Aumentar o conhecimento, envolvimento e mobilização de organizações para o Desenvolvimento Sustentável - através da aprendizagem entre pares e da troca de experiências a nível europeu.

▶ Promover a internacionalização e a criação de parcerias estratégicas entre organizações parceiras.

▶ Criar um Guia de Melhores Práticas e Recursos que promova o desenvolvimento de capacidades de atores estratégicos para a Sustentabilidade e a participação democrática e a transferência de conhecimentos e experiências para territórios transnacionais.

Para alcançar estes objetivos, foram desenvolvidas três atividades principais, nomeadamente: dois intercâmbios de práticas e duas oficinas internacionais de capacitação, promovendo a aprendizagem e partilha de conhecimentos e experiências em mobilidade, e a sistematização das aprendizagens neste Guia de Práticas e Recursos.

Em cada intercâmbio de práticas, em Portugal e em Espanha, envolvendo organizações e agentes educativos que trabalham na área da Educação para a Cidadania Global, foram identificadas práticas de cada país, que a Fundação Cidade de Lisboa e a Neo Sapiens adaptaram ao seu contexto local, sob a perspetiva de atividades de desenvolvimento de capacidades para agentes multiplicadores.

Em seguida, foram realizados workshops em Espanha e Portugal para experimentar práticas adaptadas ao contexto local, com a participação de adultos, jovens, técnicos de OSC e profissionais que desenvolveram as práticas originais em cada país. Estes workshops permitiram a revisão e o ajustamento das práticas e dos recursos que agora estão compilados neste Guia, para possibilitar a sua utilização generalizada em Portugal, Espanha e outros países.



VISÃO GERAL SOBRE PRÁTICAS E RECURSOS

O presente Guia tem como objetivo ser uma ferramenta útil para o desenvolvimento de capacidades de diversos públicos em torno das questões dos ODS e da Cidadania Global, com abordagens ativas e participativas alinhadas com a Educação Não Formal, que permitem uma abordagem nos campos cognitivo, socioemocional e comportamental, em consonância com os objetivos de aprendizagem identificados pela UNESCO (2015, 2017) para a Educação para a Cidadania Global e o Desenvolvimento Sustentável.

As práticas propostas abordam o conhecimento e a reflexão para aumentar a compreensão dos ODS e dos desafios para a sua realização (campo cognitivo); bem como promovem a interação social, colaboração e comunicação, entre outras competências sociais, motivando a reflexão e o envolvimento para a realização dos ODS (campo socioemocional); e também promovem competências de mobilização para ação em prol dos ODS, desde comportamentos e escolhas do dia-a-dia até ações mais complexas e inter-relacionadas (campo comportamental).

Além das práticas adaptadas partilhadas neste guia, para favorecer a criação de momentos de desenvolvimento de capacidades para agentes multiplicadores, também são apresentadas atividades de estímulo e introdução (energisers), promovendo a criação de espírito de grupo e interação positiva associados ao tema da Educação para a Cidadania Global. São introduzidas propostas de exercícios de reflexão e avaliação das atividades, para favorecer o reconhecimento de pontos fortes e aprendizagens, além das necessidades e interesses em continuar o processo de aprendizagem, a nível individual e coletivo, contribuindo para a sistematização do conhecimento e necessidades futuras de desenvolvimento de capacidades.

Note-se também que cada prática partilhada está estruturada da seguinte forma:

- ▶ Apresentação da prática original, da organização promotora e dos projetos e recursos associados;
- ▶ Apresentação detalhada da prática adaptada, identificando:
 - os objetivos,
 - a descrição do procedimento de implementação,
 - os recursos necessários,
 - sugestões para facilitação, e
 - os resultados e impactos da aplicação da prática.
- ▶ Anexos e imagens também são partilhados para apoiar a replicação e adaptação aos novos contextos de formação.

Para promover o envolvimento de diversos públicos e a capacitação jovens e adultos, especialmente aqueles com menos oportunidades, procurou-se que o Guia utilizasse:

- ▶ Linguagem e imagens inclusivas para promover a inclusão e a diversidade;
- ▶ Diversas formas de apresentar ideias ou conceitos a serem explorados para a implementação das práticas;
- ▶ Tecnologias digitais na educação, favorecendo o ensino e a aprendizagem, e o uso de ferramentas digitais para educadores;
- ▶ Promoção do compromisso cívico dos aprendizes e beneficiários, a partir de uma perspetiva de promoção da cidadania ativa e ética, favorecendo o pensamento crítico e o desenvolvimento de competências sociais e interculturais.

O Guia destina-se a ser uma ferramenta pedagógica para educadores, formadores e outros agentes educacionais, sob a perspetiva da aprendizagem ao longo da vida.

A AGENDA 2030 E A EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA GLOBAL

Desde o início do novo milênio, existem muitos problemas globais que afetam a vida diária das pessoas. Muitos desses problemas são estruturais e não têm uma única solução globalmente aplicável. Por exemplo, falamos de pobreza persistente, desigualdades estruturais e da cultura do privilégio. A existência e a profundidade desses problemas são altamente dependentes do contexto social, cultural, económico e geográfico em que nos encontramos, e são mitigados ou atenuados pelo nível de eficácia das políticas de bem-estar social, educação pública e serviços de saúde, bem como pelo acesso universal a serviços básicos de qualidade.

O acesso a um mundo de trabalho digno é um fator-chave no processo de mitigação das consequências desses problemas estruturais. No entanto, as crises económicas cíclicas em que a sociedade mundial tem estado envolvida nas últimas décadas deixaram o mercado de trabalho numa situação de incerteza permanente.

A tudo isto, devemos adicionar outros problemas localizados em áreas geográficas específicas do mundo, como guerras e disputas militares; desastres naturais devido a emergências climáticas, que afetam mais áreas no sul global do que no norte; a transição demográfica, que praticamente em todo o norte global tende para uma população envelhecida e no sul tende para a superpopulação; migrações e ondas de refugiados; mudanças tecnológicas...

Em 2015, as Nações Unidas propuseram uma nova tentativa de minimizar as consequências dos problemas globais mencionados acima: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, com o objetivo de “atender às necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras de resolver as suas próprias necessidades”. Três elementos básicos devem ser levados em consideração para que o desenvolvimento seja sustentável: crescimento económico, inclusão social e proteção ambiental.

A Agenda 2030 integra um conjunto de 17 objetivos e 169 metas que ajudam a orientar a sociedade global como um todo rumo ao desenvolvimento sustentável. Esses objetivos e metas representam “um apelo universal à ação para acabar com a pobreza, proteger o planeta e melhorar a vida e as perspectivas das pessoas em todos os lugares”. Através dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, a ONU convoca todos os setores da sociedade a mobilizarem-se para a ação em três níveis: global, local e pessoal.

Em resumo, os ODS são um roteiro ideal para a ação em todos os níveis, na tentativa de mitigar os problemas gerados globalmente e que nos afetam a todos, em maior ou menor grau.

PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE A ONU



PARA MAIS NOTÍCIAS SOBRE A ONU



EDUCAÇÃO NÃO-FORMAL E A APRENDIZAGEM ENTRE PARES

As pessoas aprendem constantemente, mesmo antes de nascerem, no útero. A aprendizagem é um dos processos humanos mais importantes que existe. De acordo com os pesquisadores Martin Johnson e Dominika Majewska da Universidade de Cambridge, existem três tipos de aprendizagem: formal, informal e não formal.

A aprendizagem formal é estruturada num currículo e é dirigida por um agente de ensino (um professor, docente...), tem um reconhecimento oficial e ocorre em instituições educativas, como escolas, colégios e universidades. Por outro lado, a aprendizagem informal não é estruturada e não possui reconhecimento oficial. Pode ocorrer em qualquer lugar, como resultado de qualquer situação ou através da interação com qualquer pessoa. É uma aprendizagem por experiência, assimilação e através da socialização. Por exemplo, quando um amigo nos conta uma história, quando a nossa mãe nos ensina as suas receitas, ou quando assistimos a um documentário, estamos a aprender de forma informal. Os processos físicos como andar, correr ou comer também são categorizados como aprendizagem informal.

E entre estes dois conceitos está a aprendizagem não formal. Este é o mais abstrato dos três tipos de aprendizagem, pois pode ocorrer em muitas situações diferentes (tanto dentro do sistema educativo quanto fora) e em muitos contextos diferentes. Segundo Johnson e Majewska, “a aprendizagem não formal é um híbrido das outras formas de aprendizagem, o que significa que é na interação dos elementos formais e informais que a não formalidade adquire seu caráter especial”.

A educação não formal é estruturada e também pode ser reconhecida oficialmente, assim como a educação formal. No entanto, o processo de aprendizagem é ‘bottom up’, focando-se nos aprendentes e nas suas necessidades; envolve elementos cognitivos, emocionais, sociais e comportamentais; e tem uma dimensão voluntária. Normalmente, os aprendentes aprendem uns com os outros, gerando-se aprendizagem entre pares, estruturada e planeada, mas através da experiência e do trabalho conjunto.

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, assim como qualquer conceito relacionado à Educação para a Cidadania Global, são temas perfeitos para serem trabalhados por meio de metodologias educativas não formais, como dinâmicas de grupo, jogos/trabalho em equipa, reflexões em grupo, debates ou formação em contexto de trabalho. Em outras palavras, a Agenda 2030 é uma oportunidade de ouro para os promotores da educação não formal planejarem suas atividades. Na verdade, as diretrizes europeias instam todas as administrações públicas e entidades financiadoras a alinharem suas prioridades com a Agenda 2030 e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, tornando-se uma necessidade para a educação não formal trabalhar nessas questões. Interculturalidade, inclusão e justiça social, entre outros, são temas básicos para desenvolver qualquer tipo de atividade a partir de uma metodologia de educação não formal, pois trabalham aspetos humanos e emocionais, além de conceitos técnicos e empíricos.

Este guia surge como resposta à necessidade de profissionalizar a educação não formal, utilizando os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e a Educação para a Cidadania Global como meio. Desta forma, a partir da educação não formal, será dada uma resposta mais eficaz aos problemas que a ONU pretende abordar através da Agenda 2030. Tentamos contribuir para envolver adultos em oportunidades de aprendizagem que abordem desafios globais urgentes, como as alterações climáticas, a redução da pobreza e a igualdade de género; a educação de adultos contribui para a construção de um mundo mais sustentável e equitativo. **Neste guia, apresentamos atividades de formação para implementar com aprendentes de todas as idades, numa perspetiva de aprendizagem ao longo da vida. A investigação mostra que a integração dos ODS na educação de adultos contribui para aumentar o conhecimento, o envolvimento e o sentido de cidadania global dos aprendentes.**

www.cambridgeassessment.org.uk

Johnson, M., and Majewska, D. (2022). Formal, non-formal, and informal learning: What are they, and how can we research them? Cambridge University Press & Assessment Research Report.

Foram identificadas, adaptadas e sistematizadas catorze práticas de organizações em Portugal e Espanha, as quais são apresentadas neste guia, organizadas pelas metodologias subjacentes a cada prática, nomeadamente, narração de histórias (storytelling), jogos (gamification) e as expressões artísticas. Pretendeu-se que as práticas de formação partilhadas fossem baseadas em metodologias ativas que apelassem a diversas competências, sob a perspetiva de que todos aprendemos de diferentes maneiras.

Também são explicadas as atividades de energiser e métodos de avaliação, uma vez que o início e o fim de cada atividade não são momentos para serem deixados ao acaso, mas onde tudo tem que ser devidamente pensado e estruturado.

Apresentamos agora as práticas e recursos que podem ser utilizados em contextos de formação.



6 Energizers relacionados com os ODS

Uma das características da educação não formal é que, na maioria dos casos, novos conhecimentos são adquiridos através da prática e experimentação. Portanto, para trabalhar com um grupo de pessoas através de metodologias educativas não formais, é necessário ativar e concentrar todos os participantes, caso contrário, o conhecimento pode perder-se no processo.

Uma das estratégias mais comuns para motivar um grupo de participantes é a realização de *energizers* ou dinâmicas de estímulo. Estas são atividades curtas, divertidas ou que envolvem movimento por parte dos participantes, e que geralmente contribuem para melhorar a disposição do grupo antes do início das sessões ou de cada atividade específica.

Dependendo do tipo de dinâmica proposta, certos aspectos podem ser trabalhados: por exemplo, se o grupo não se conhece, é interessante jogar um jogo em que os participantes aprendem os nomes uns dos outros; se o grupo já se conhece, mas não têm uma relação próxima, pode ser proposto um jogo para quebrar o gelo.

Abaixo encontram-se várias atividades para estimular o grupo antes das atividades. Como todas as atividades detalhadas neste guia trabalham o tema dos ODS e da cidadania global, todas as dinâmicas de estímulo propostas estão relacionadas com este tema ou foram adaptadas para ele.

Bingo dos ODS

Divide o grupo em pares e dá a cada par um pedaço de papel cortado ao meio com a seguinte imagem de todos os ODS sem os seus nomes.



Em pares, terão de preencher os espaços em branco com os nomes dos ODS correspondentes. O primeiro par a preencher uma linha horizontal dirá “LINHA”, e o primeiro par a preencher todos os 17 ODS dirá “BINGO” e vencerá o jogo.

Esta atividade é uma forma divertida de os participantes se familiarizarem com o tema dos ODS e reverem com o que cada um dos ODS está relacionado.

A máquina dos ODS

Divide os participantes em grupos de cinco pessoas. Cada grupo deve seleccionar um ODS e representar uma “máquina dos ODS” com os seus corpos, em que todos no grupo têm um papel. Os grupos terão de usar a sua imaginação para criar estas máquinas, que podem fazer qualquer coisa relacionada com o ODS que escolheram, por mais abstrata que seja. Os grupos terão três a cinco minutos para pensar em como fazer a sua máquina e um minuto cada para a representar.

Através desta atividade, os participantes terão a oportunidade de ser criativos. Além disso, o facilitador terá a possibilidade de examinar os papéis de cada participante: quem é o líder, quem não contribui, quem incentiva os outros...

Duas verdades e uma mentira

Esta é uma versão do jogo “Duas verdades e uma mentira” adaptada para trabalhar os ODS.

Cada participante irá escrever num pequeno pedaço de papel duas verdades e uma mentira sobre si mesmo, que serão aspectos pessoais relacionados com os ODS. Cada frase deve estar ligada a um ou mais ODS.

Por exemplo:

- ▶ Eu compro roupa em segunda mão (ODS 12).
- ▶ Particpei na plantação de árvores (ODS 13/15).
- ▶ Utilizo transportes públicos diariamente (ODS 11/13).

Os participantes mover-se-ão pela sala aos pares, partilhando as suas verdades e mentiras e tentando adivinhar as mentiras uns dos outros. Esta atividade é útil para introduzir uma breve reflexão, questionando quais ODS foram mais repetidos, as ações que a maioria das pessoas partilhou, quais ODS são menos tidos em conta no dia a dia, etc.

Partes do corpo e números

Faz o grupo caminhar pelo espaço e depois chama um número e uma parte do corpo, por exemplo, 5 cotovelos. As pessoas então reúnem se em grupos de 5 e tocam nos outros participantes com os seus próprios cotovelos. Quando os grupos estiverem formados, terão que dizer qual é o ODS correspondente para o número indicado: por exemplo, se o número for cinco, eles terão que dizer igualdade de género.

Repete com diferentes números e partes do corpo. Chama o número desejado para cada grupo na formação final.

7 Storytelling

O *storytelling* é uma técnica de transmitir uma série de eventos ou experiências, frequentemente numa forma narrativa, a um público. Envolve a criação e apresentação de histórias através da palavra falada, texto escrito, audiovisual entre outros meios. Graças ao seu poder de envolver, esta técnica facilita a compreensão e memorização de conceitos complexos relacionados com a cidadania global, gerando empatia e compaixão entre os alunos em relação aos desafios globais.

As histórias oferecem uma oportunidade única para explorar perspetivas diversas e desenvolver uma compreensão e respeito maiores pela diversidade cultural, contribuindo assim para a interligação e compreensão intercultural. Os neurocientistas descobriram que as histórias ressoam profundamente nas pessoas porque o cérebro humano está programado para processar narrativas, em vez de dados brutos. A emoção, mais do que a lógica, desempenha um papel crucial nos processos de tomada de decisão.

Comparativamente à informação factual, as histórias ativam mais partes do cérebro, levando a um maior envolvimento emocional e compreensão do conteúdo. As histórias podem inspirar o público a sentir e a agir com base nas narrativas apresentadas. Além disso, o envolvimento em experiências narrativas permite aos participantes ganhar consciência crítica de questões globais, mobilizando-os para ações positivas. Ao refletirem sobre as narrativas, os participantes podem examinar os seus próprios valores e atitudes, contribuindo para o seu desenvolvimento como cidadãos globais responsáveis e ativos.

Em conclusão, o *storytelling* surge como uma ferramenta educativa poderosa na promoção da cidadania global, fornecendo aos participantes o conhecimento, capacidades e motivações necessárias para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo de forma consciente e responsável.

PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE STORYTELLING





O palco

“O palco” é uma dinâmica de grupo utilizada pela *Associação Gantalcalá* nos seus cursos de formação.

A Gantalcalá é uma ONG que atua no campo da mobilidade internacional, organizando formações para pessoas de diferentes países através de técnicas não formais. Por esse motivo, os seus grupos de trabalho são sempre compostos por pessoas que não se conhecem e estão fora da sua zona de conforto.

É uma atividade ideal para realizar no início de uma formação de vários dias, ou num workshop com muitas sessões, pois permite aos participantes partilhar as suas forças, medos e expectativas sobre a formação em que estão prestes a participar.

NOME

O Palco da Educação para a Cidadania Global

OBJETIVOS

1. Aumentar a autoconsciência.
2. Promover uma compreensão mais profunda sobre o tema da Educação para a Cidadania Global.
3. Melhorar as competências de trabalho em equipa.

DURAÇÃO

30 minutos a 1 hora (dependendo do tamanho do grupo).

PARTICIPANTES

Grupo de 5 a 30 pessoas.

DESCRIÇÃO

1. Começar por enquadrar que o exercício permite uma análise das capacidades, expectativas e aspectos a melhorar nas nossas ações ou na nossa organização em relação à Educação para a Cidadania Global.
2. Explicar que o exercício será baseado na metáfora de um palco, com a ECG sendo/a funcionar como a nossa “cena”.
3. Descrever a divisão do palco em três secções:
 - > **Os Holofotes** (Pontos Fortes/Ação) - No que já somos bons, no que nos destacamos.
 - > **O Bastidores** (Preocupações) - O que nos desafia mais, o que parecem ser obstáculos.
 - > **A Audiência** (Expectativas do Workshop) - O que esperamos que aconteça na nossa ação, como pode o workshop contribuir para isso.
4. Distribuir 3 *post-its* a cada participante para que escrevam as suas reflexões (aproximadamente 5 minutos).
5. Pedir aos participantes para fixarem cada *post-it* no palco na área designada.
6. Por fim, organizar e discutir as reflexões partilhadas. Os participantes são encorajados a partilhar os seus pensamentos e fornecer exemplos.

DICAS PARA O FACILITADOR

- ▶ Começar por ler os *post-its* no setor dos holofotes, depois passar para os bastidores e terminar com as expectativas da audiência;
- ▶ Encorajar os participantes a envolverem-se ativamente nas discussões e a partilharem as suas perspetivas durante a sessão;
- ▶ Tentar criar uma atmosfera mais dinâmica e inclusiva, permitindo uma troca de ideias e experiências mais rica;
- ▶ Adaptar a partilha e sistematização ao tamanho do grupo e ao tempo que pode ser alocado para este exercício;
- ▶ Com grupos mais pequenos, cada pessoa pode apresentar os seus contributos e as áreas comuns do grupo são organizadas à medida que cada pessoa partilha a sua perspetiva;
- ▶ Em grupos maiores, os contributos do grupo podem ser organizados em áreas comuns e abertas para discussão e partilha dentro do grupo com base nas áreas comuns identificadas.

RECURSOS

Canetas/Lápis.

Post-its.

Um desenho de um palco (holofotes, bastidores e audiência) ou projeção.

Quadro de Flipchart/quadro branco.



RESULTADOS

Uma representação visual que identifica, a partir das notas dos participantes, as suas perspetivas sobre as próprias capacidades, receios e expectativas em relação à sua ação na Educação para a Cidadania Global e aos ODS.

Permite-nos compreender as (potencialidades) principais áreas de pontos fortes sentidas pelo grupo, bem como as fraquezas e expectativas.

Como exercício inicial, caracteriza o grupo em relação ao tema a ser trabalhado e identifica as principais necessidades de reforço, bem como permite ajustar as expectativas, se necessário.

IMPACTOS

O exercício incentiva cada participante a realizar uma autoanálise das suas capacidades, preocupações e expectativas no campo dos ODS.

Fornecer uma visão das perspetivas e intervenções dos participantes.

Além disso, promove a interação e o envolvimento dentro do grupo, levando a uma compreensão mais profunda e melhor retenção das informações discutidas durante o início da sessão. As pessoas envolvidas no exercício aumentam a sua consciência sobre o trabalho que realizam nas suas organizações em relação à ECG.

Durante o exercício, serão valorizadas as boas práticas e será reforçada a crença na capacidade de superar receios e obstáculos.



A bola de neve

O projeto *RISIV* é uma iniciativa europeia através da qual foram criados materiais didáticos e práticos para apoiar jovens na gestão dos seus próprios projetos de voluntariado com impacto social. Como parte deste projeto, foi criado um manual para trabalhadores juvenis, compilando ferramentas para capacitar os jovens através de atividades não formais, incluindo a atividade da bola de neve.

Este projeto envolveu entidades de França (Eurocircle), Espanha (*Neo Sapiens*), Portugal (*DYPALL*), Itália (*CIOFS*), Chipre (*Hope For Children*) e Reino Unido (*RINOVA*).

NOME

A Bola de Neve da Educação para a Cidadania Global

OBJETIVOS

1. Incentivar os participantes a considerar e a refletir ativamente sobre a sua compreensão da ECG.
2. Facilitar a exploração de perspetivas variadas sobre a ECG através de diferentes abordagens, incluindo reflexão individual, colaboração em pares e discussões em grupo.
3. Encorajar os participantes a pensar criticamente e com empatia ao discutir a ECG em conjunto.

DURAÇÃO

1 hora.

PARTICIPANTES

Grupos de 8 a 20 pessoas.

DESCRIÇÃO

1. Começar com uma sessão de *brainstorming* - em 3 palavras, o que vos vem à mente quando pensam na Educação para a Cidadania Global e nos ODS? Por exemplo, podem usar o Mentimeter para gerar uma nuvem de palavras relacionadas com ECG/ODS - ou simplesmente anotar num quadro.
2. Identificar as palavras mais mencionadas pelo grupo e as ideias gerais apresentadas na sessão de brainstorming.
3. Explicar que começarão por procurar individualmente uma definição de Educação para o Desenvolvimento e Cidadania Global e, quando ouvirem o sinal, devem formar pares e partilhar as suas definições para alcançar uma nova definição de consenso juntos. A cada sinal, os grupos duplicarão em tamanho, até que todo o grupo esteja junto na ronda final, e terão de chegar a uma definição de consenso para todos.
4. Dar a cada participante um pedaço de papel e instrua-os a criar a sua própria definição de ECG - Educação para a Cidadania Global e Desenvolvimento Sustentável. Incentive a simplicidade e a interpretação pessoal (aproximadamente 5 minutos).
5. Quando o tempo acabar, sinalizar o fim com um toque de sino ou tocando um instrumento escolhido.
6. Dizer aos participantes para caminharem pelo espaço, procurando um colega com quem colaborar. Juntos, em casal, irão formular uma definição com a qual ambos concordem (aproximadamente 5 minutos).
7. Após o próximo sinal, os pares voltarão a caminhar pela sala, procurando outro par com quem unir forças. Devem formar grupos de 4, com o objetivo de estabelecer uma nova definição coletiva (aproximadamente 10 minutos).
8. Este ciclo continua: um novo sinal promove a formação de novos grupos de 8 (10 minutos).
9. Finalmente, todo o grupo se reúne para encontrar uma única definição partilhada (10 minutos).
10. Pedir ao grupo para ler a definição em voz alta.
11. Reservar alguns minutos para discutir sobre o processo: quão semelhantes eram as primeiras definições à final, tempo necessário para chegar a um consenso, o processo de discussão de ideias, liderança, negociação necessária, estratégias para gerar consenso em grupos maiores e a relação entre estes aspetos e Educação para a Cidadania.
12. No final, apresentar algumas definições oficiais do conceito e identifique pontos comuns com a definição do grupo.

DICAS PARA O FACILITADOR

- ▶ Apresentar a ideia de que ao colaborar num tema com um grupo diversificado de indivíduos, abrangendo diferentes idades, origens e nacionalidades, é comum encontrar um espectro de ideias, tanto partilhadas quanto distintas, juntamente com uma variedade de perspetivas alinhadas e variadas sobre o assunto.
- ▶ Antes de começar, esclarecer que o aspeto mais importante é alcançar uma definição de consenso partilhada entre todos os participantes, o que permite enriquecer perspetivas e aumentar o conhecimento do grupo, em vez de encontrar uma única “verdade absoluta”.
- ▶ Ser flexível com o tempo, começando com uma quantidade curta de tempo. À medida que o tamanho do grupo aumenta, dar-lhes mais tempo (de acordo).
- ▶ Evitar fornecer orientações excessivas sobre como alcançar uma definição coletiva. Em vez disso, observe e analise a dinâmica do grupo.
- ▶ No final, perguntar se todos os participantes concordam com a definição final e incentivá-los a partilhar os seus pensamentos sobre o processo.

RECURSOS

Papel/folhas
 Canetas/lápis
 Um instrumento/campainha/um som
 Flipchart/quadro branco

RESULTADOS

Uma definição conjunta de Educação para a Cidadania Global e Desenvolvimento Sustentável, complementada por uma multiplicidade de perspetivas individuais.

Várias definições do conceito, de indivíduos e grupos.

IMPACTO

Os participantes terão a sua compreensão do conceito de Educação para a Cidadania Global aprimorada. Tornar-se-ão mais abertos e interessados em abordar questões relacionadas com o conceito de ECG.

Os participantes terão a oportunidade de se desafiarem a si próprios a considerar ativamente o que ECG significa para si próprio e experimentar as diferentes perspetivas que surgem através de diferentes abordagens: inicialmente, reflexão individual, seguida de colaboração em pares e, finalmente, em grupos maiores. Este processo ampliará a compreensão do conceito, tanto pessoalmente como em relação aos outros.

Os facilitadores ganharão uma compreensão mais profunda do grupo e dos vários perfis de liderança e colaboração dentro dele.



Storytelling com migrantes

No âmbito do projeto *Puxar pela Língua* - integrar e comunicar em português, a Fundação Cidade de Lisboa tem como objetivo dar voz às comunidades migrantes e refugiadas, capacitando-as para comunicar em português, orientando para a cidadania e partilha intercultural. Uma das práticas utilizadas é a narração de histórias, que visa ajudar os migrantes a desenvolver competências de comunicação, bem como valorizar a sua trajetória pessoal e conquistas. Capacitar os migrantes para contar as suas histórias de migração também tem como objetivo criar redes empáticas e acolhedoras entre os migrantes e com a comunidade anfitriã, com vista a sensibilizar para a justiça social, inclusão e diálogo intercultural.

Foram realizadas várias sessões de *storytelling* com um grupo de migrantes interessados, orientadas por um mediador intercultural, resultando numa exposição e numa *curta documental*.

NOME

Um trabalho bem feito

OBJETIVOS

Compreender que todos os ODS fazem parte do nosso quotidiano através de técnicas de narração de histórias, relacionando os próprios ODS com histórias pessoais.

DURAÇÃO

50 minutos.

PARTICIPANTES

Entre 5 e 20 participantes.

DESCRIÇÃO

1. Dividir os participantes em grupos de 4 a 5 pessoas.
2. Dentro dos grupos, cada participante contará uma história pessoal por um minuto (pode ser uma anedota, uma viagem, uma experiência de trabalho...). Enquanto isso, os outros participantes irão escrever os ODS relacionados com a história.

3. Quando a pessoa que conta a história terminar, os ODS que participaram na história serão partilhados pelo resto do grupo.
4. Repetir este processo até que todos os participantes do grupo tenham contado a sua história.
5. Refletir com todo o grupo sobre as descobertas, especialmente sobre como os ODS estão relacionados com a vida quotidiana.

DICAS PARA O FACILITADOR

Os participantes podem não conseguir relacionar as suas próprias histórias com os ODS, portanto, podem precisar do apoio do facilitador.

O tempo é importante, pois é fácil uma atividade como esta tornar-se longa e, conseqüentemente, aborrecida. Pode utilizar-se esta atividade tanto como introdução no início de uma oficina formativa, como para o encerramento quando os participantes estão mais confiantes e abertos ao grupo.

RECURSOS

Um espaço tranquilo para contar as histórias, seja dentro ou fora de casa. Organização do grupo em círculo.

Um quadro de flipchart ou tripé com folhas de flipchart para colocar os diferentes ODS.

RESULTADOS

Uma história por cada participante, sobre aspetos importantes da sua vida, que serão relacionados com os ODS.

IMPACTO

Os participantes irão melhorar a sua capacidade para contar histórias, bem como as competências para falar em público, sociais e de comunicação. Além disso, irão ver como os ODS fazem parte do seu quotidiano.

Os participantes sentir-se-ão mais confortáveis ao promover atividades envolvendo o storytelling.

Roll Like a Global Influencer

A Associação Adventista para o Desenvolvimento, Recursos e Assistência - *ADRA Portugal*, no âmbito do projeto *Expressões d'Arte & Desenvolvimento - Jovens Influencers Globais*, procurou formar e mobilizar jovens para discutir desafios globais como agentes de influência junto dos decisores políticos, de forma criativa.

Um dos recursos utilizados foi inspirado no exercício “Roll Like a Keith Haring”, que levou à criação de “Roll Like a Global Influencer” e procurou fazer com que os jovens refletissem sobre os temas do Desenvolvimento Sustentável e desafios globais através de desenhos, em atividades de grupo com jovens envolvidos no projeto. Foi uma forma divertida de fazer os jovens refletirem sobre estas questões e estimular o seu pensamento criativo.

NOME

Demodice: Dados para a Cidadania Global!

OBJETIVOS

Compreender como os ODS são importantes em diferentes aspectos da vida quotidiana.

Refletir sobre possíveis causas, problemas e soluções em torno dos diferentes ODS.

Relacionar os ODS com a ação cidadã e a democracia.

DURAÇÃO

45 minutos.

PARTICIPANTES

Grupos de 8 a 16 pessoas

DESCRIÇÃO

Antes do início da atividade, é necessário criar os diferentes dados com base no link apresentado em “recursos”, onde encontrará os modelos para criar todos os dados. Para isso, terá de imprimir e usar tesoura e cola.

Os dados incluem:

1. Três dados relacionados com pessoas e interações.
2. Três dados relacionados com sistemas políticos.
3. Três dados relacionados com âncoras.
4. Dois dados extra.
5. Um dado em branco (onde pode desenhar qualquer coisa).

No início da atividade, criar grupos de, no máximo, 8 pessoas. Para cada grupo, criar um conjunto diferente de dados. Recomenda-se ter no máximo 2 grupos, para não ser necessário criar mais do que 2 conjuntos de dados.

Cada grupo jogará este jogo de duas maneiras diferentes:

1. Histórias individuais

Primeiro, cada participante lança os três dados relacionados com pessoas e interações, e terá de contar uma pequena história relacionando-a os três dados. Quando uma ronda estiver concluída, os dados relacionados com os sistemas políticos são adicionados (agora, cada participante deve contar uma história usando seis dados). Este processo continua até que todos os dados sejam lançados por cada participante.

2. Histórias coletivas

Depois, todos os dados são lançados ao mesmo tempo. Um participante escolhe um deles para começar a contar uma história, e depois, o próximo participante à direita escolhe outro dado e continua a mesma história. Este processo repete-se até que todos os dados tenham sido escolhidos e a história esteja terminada.

No final, reservar algum tempo para explorar com todo o grupo os seus sentimentos e descobertas, assim como as suas ideias para usar este recurso e métodos com os seus grupos-alvo.

DICAS PARA O FACILITADOR

Preparar os cubos antes de cada workshop é trabalhoso e requer cuidado, pois podem partir-se facilmente se não forem manuseados com atenção.

Pode ser jogado tanto com adultos como com crianças. É difícil o jogo tornar-se aborrecido, pois é um processo colaborativo, as histórias tendem a ser divertidas e a atividade deixa a imaginação à solta, além de ser desafiadora o suficiente para motivar os participantes.

RECURSOS

Espaço: sala de trabalho, mesa, cadeiras.

Cubos com imagens dos ODS e factos diários (emoções, coisas, ações...).

<https://demogames.eu/en/democracy-game-box/demodice>

RESULTADOS

Diferentes histórias criadas pelos participantes, misturando aspetos relevantes para os ODS e coisas que pensam ou relacionam. Estas histórias podem ser escritas ou gravadas.

IMPACTOS

Os participantes treinarão as suas capacidades de imaginação e improvisação, bem como de entendimento de como os ODS podem fazer parte de situações do quotidiano nas nossas vidas.

Também irão treinar as suas competências de cooperação e aumentar o espírito de equipa.





Exemplo de um “demodice” sobre a interculturalidade



Migrantour

A *Associação Renovar a Mouraria* está a desenvolver o projeto Migrantour, parte da rede europeia de visitas culturais guiadas por migrantes para promover a compreensão da diversidade cultural.

O projeto *Migrantour* promovido pela ARM tem como objetivo destacar o Bairro da Mouraria, um dos bairros culturalmente mais diversos da cidade, e promover a inclusão social e a diversidade cultural através da empatia e encontros interculturais. Estes “passeios” destinam-se à comunidade em geral, incluindo grupos escolares, e permitem descobrir a cidade centrada nos migrantes: locais onde normalmente vão, ruas específicas onde se desenvolve o comércio, conversas com os habitantes locais, entre outros. Cada visita é única e é guiada pelas histórias pessoais e culturais do migrante que as orienta.

NOME

Tour dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

OBJETIVOS

Conhecer as entidades sociais que trabalham no ambiente social através dos ODS.

DURAÇÃO

2 horas.

PARTICIPANTES

Grupos de 5 a 20 pessoas.

DESCRIÇÃO

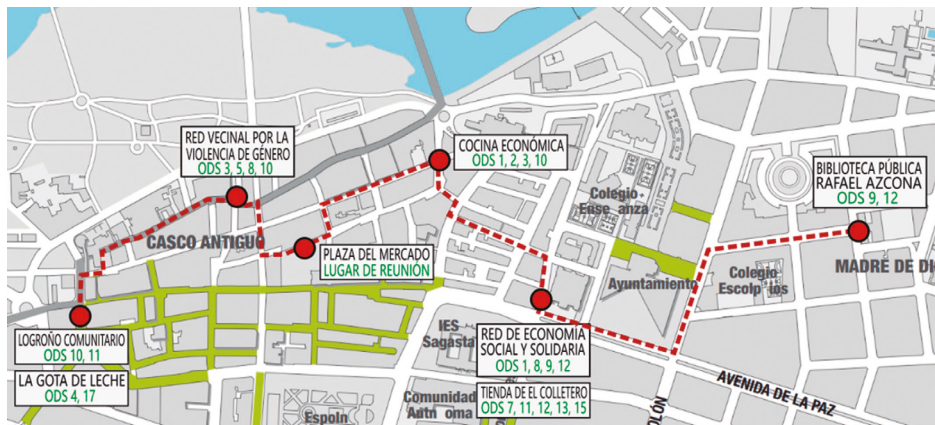
Organizar um tour autoguiado pelo bairro ou comunidade local para mostrar ao grupo de participantes diferentes espaços onde a ação para os ODS e a Cidadania Global pode ser percebida. Para ser mais interessante para o grupo, o tour deve durar no máximo duas horas e as distâncias não devem ser muito longas.

Alguns dias antes da atividade, é necessário planejar o itinerário:

- ▶ Fazer um mapeamento das entidades sociais que trabalham no campo da cidadania global e nos ODS na área. Estas podem ser associações que trabalham em áreas como inclusão social, juventude ou imigração, lojas de produtos sustentáveis, cantinas sociais, instituições públicas, etc.
- ▶ No mapa de recursos, identificar as praças, parques ou quaisquer locais de encontro de comunidades locais. Tentar fazer uma paragem nestes locais e explicar aos participantes que tipo de comunidade pode ser encontrada nesse espaço e que atividades ali decorrem.
- ▶ Promover o encontro com ativistas sociais ou personalidades do bairro num ponto de interesse ao longo do percurso. Eles podem explicar o que fazem para trabalhar os ODS e a Cidadania Global.

Depois de pensar em todas as organizações e pessoas a visitar, importa informá-las sobre a atividade e combinar um encontro em determinada hora de modo a preparar um itinerário mais eficiente.

Exemplo do Tour dos ODS em Logronho, Espanha



Fonte do mapa: "Ayuntamiento de Logrono"

1. Biblioteca Pública "Rafael Azcona": ODS 9 e 12
2. Loja sustentável "El Colletero": ODS 7, 11, 12, 13 e 15
3. Rede social e económica de solidariedade: ODS 1, 8, 9 e 12
4. Cantina social "Cocina Económica": ODS 1, 2, 3 e 10
5. Praça do Mercado: ponto de encontro comunitário e social, mercado de segunda mão.
6. Rede comunitária contra a violência de género: ODS 3, 5, 8 e 10
7. "Logroño Comunitario": ODS 10 e 11
8. La Gota de Leche (espaço público municipal para a juventude): ODS 4

DICAS PARA O FACILITADOR

Como orientação, 5 minutos entre paragens são adequados para o tempo de caminhada.

O tempo ideal em cada paragem é de cerca de 20 minutos, dos quais 10 minutos devem ser para a explicação do recurso ou espaço, e outros 10 minutos para perguntas dos participantes.

Garantir que não serão feitas muitas paragens, para que os participantes não tenham de se apressar. Esta atividade também é muito válida para gerar conversas dentro do grupo enquanto as pessoas estão a caminhar, e portanto, para coesão do grupo.

Tentar programar paragens onde diferentes ODS sejam visíveis, e que nem todas as entidades/ativistas estão relacionadas com áreas similares. Quanto mais diversa for a rota, mais interessante para o grupo.

RECURSOS

Num bairro, distrito ou comunidade local.
Espaços públicos e sede de organizações sociais

RESULTADOS

Um percurso agendado numa comunidade local específica com vários pontos onde ocorre alguma ação social para os ODS e Educação para a Cidadania Global.

IMPACTO

Os participantes ficarão mais conscientes do impacto que os ODS têm numa comunidade local, e de todas as pessoas que trabalham direta ou indiretamente nesta área. Eles também terão a possibilidade de conhecer melhor o bairro e as entidades sociais nele localizadas.

Os participantes poderão ainda estabelecer redes entre o grupo, pois conversas interessantes serão geradas entre as paragens.



8 Gamification

A prática de jogos é uma metodologia interativa que utiliza mecanismos, dinâmicas e elementos tradicionalmente usados em jogos e aplica-os em contextos como a educação. Promove a aprendizagem e a diversão para potenciar o pensamento crítico, enquanto introduz novos conhecimentos e sensibiliza para temas específicos através de desafios, competições, tarefas cooperativas, dinâmicas de resolução de problemas, sistemas de recompensas, prémios, etc.

A *gamification* é uma metodologia interativa que introduz mecanismos dos jogos em contextos educativos, fomentando experiências de aprendizagem mais envolventes e divertidas. Ao incorporar elementos como desafios, competições e sistemas de recompensas, aumenta o envolvimento com o conteúdo e incentiva os participantes a assumir o controlo do seu processo de aprendizagem. Além disso, a *gamification* promove a aplicação de conceitos aprendidos em situações da vida real, melhora a sua acessibilidade ao proporcionar ambientes de aprendizagem personalizados e facilita o desenvolvimento de competências sociais e competências cruciais para a cidadania ativa, incluindo o pensamento crítico, a cooperação e a liderança. Encoraja ainda a aprendizagem contínua através de desafios e tarefas em curso, tornando também temas aparentemente distantes mais interrelacionados ao colocá-los num contexto interativo.

Jogas TÚ - mobilização e educação para a transformação social

Esta atividade foi criada pela *Coordenadora das ONGD do País Basco*, um grupo de organizações não governamentais bascas de cooperação para o desenvolvimento. Atualmente, é composta por 83 ONGDs. Representam as propostas, interesses e valores das ONGDs e da sociedade perante as administrações públicas, outras entidades e cidadãos.

Ao desenvolver a plataforma *Jolas TÚ*, o objetivo foi mostrar que conhecer o que está a acontecer no nosso ambiente é compatível com diversão. É uma proposta que gera reflexão através de jogos online.

NOME

Questionários para a Cidadania Global

OBJETIVOS

1. Aumentar o conhecimento dos participantes sobre um tema específico e um ODS de maneira agradável;
2. Fornecer aos participantes oportunidades para explorar diferentes abordagens para jogar o mesmo jogo, promovendo adaptabilidade e criatividade;
3. Permitir que os participantes vivenciem e compreendam o contraste entre o jogo colaborativo, onde o conhecimento é partilhado, e o jogo individual, promovendo reflexões mais profundas sobre o trabalho em equipa e a cooperação.

DURAÇÃO

1h. 30 minutos.

PARTICIPANTES

Grupos de 10 a 20 pessoas.

DESCRIÇÃO

Os quatro jogos serão jogados em dois modos diferentes:

Modo individual

1. Dividir todo o grupo em 3 subgrupos mais pequenos;
2. Atribuir a cada subgrupo um tema específico e o jogo relacionado;
3. Dizer a cada subgrupo para selecionar um facilitador que irá liderar a discussão e encorajar os membros a partilharem suas ideias, experiências e descobertas do jogo;
4. Após a discussão, identificar um porta-voz de cada subgrupo para apresentar a exploração do tema e as principais conclusões alcançadas pelo grupo;
5. Reunir todo o grupo, onde cada porta-voz partilhará reflexões sobre o tema do seu subgrupo. Tentar sintetizar as discussões identificando pontos comuns e novas ideias que surgem;

Modo de grupo

1. Explorar o último jogo, agora em grupos cooperativos - dividir o grupo em 4 ou 5 equipas de até 4 membros cada;
2. Projetar o questionário na parede, e as equipas responderão a uma pergunta de cada vez;
3. A resposta deve ser discutida dentro do grupo após a leitura da pergunta. As equipas têm 1 minuto para discutir a resposta;
4. Em seguida, apresentam a sua resposta - escrita num papel com a sua hipótese;
5. Se houver respostas diferentes, as equipas devem "justificar" porque acham que a sua é mais correta. Têm mais um minuto para mudar a resposta se desejarem (3 minutos por pergunta);
6. Se mantiverem a resposta e estiver correta, ganham 2 pontos. Se mudarem a resposta e estiver correta, ganham 1 ponto.
7. A equipa com mais pontos ganha.

No final da experiência de jogos, fazer uma reflexão em grupo

1. Propor que se foquem nas aprendizagens sobre os temas, fazendo perguntas como: Aprendeste algo novo? Despertou curiosidade? Permitiu-te testar o teu conhecimento?
2. Depois, concentrar a reflexão no tipo de jogo - online, em smartphones, quizzes, jogar em equipa, cooperação entre equipas - identificando pontos fortes e fracos;
3. Incentivar a reflexão sobre o uso de jogos com o público-alvo.

DICAS PARA O FACILITADOR

- ▶ Incentivar os participantes a fornecer feedback sobre o jogo e suas experiências de jogo. Pedir-lhes para partilhar o que acharam mais interessante e desafiante.
- ▶ Fomentar a discussão sobre como os participantes acreditam que podem melhorar a sua aprendizagem através destes jogos e quais os públicos que poderiam beneficiar deles.
- ▶ Facilitar um diálogo sobre as aplicações potenciais dos jogos dentro dos seus contextos de trabalho. Encorajar os participantes a pensar criticamente sobre formas criativas de integrá-los na sua prática profissional.
- ▶ Ter em atenção o tempo para garantir que as atividades cumpram o horário

RECURSOS

Dispositivos móveis com acesso à internet Link ou código QR dos jogos
 Projetor
 Computador

1. Género y feminismo:

ACEDER AO 1º QUESTIONÁRIO



2. Sustentabilidade e ambientalismo

ACEDER AO 2º QUESTIONÁRIO



3. Causas estruturais das desigualdades e transformações convertidas em realidade

ACEDER AO 3º QUESTIONÁRIO



4. Globalizações, interconexões norte-sul (equipas):

ACEDER AO 4º QUESTIONÁRIO



IMPACTO

O exercício não só fornece aos participantes informações adicionais sobre um tópico específico e um ODS de forma divertida, mas também lhes oferece a oportunidade de explorar diferentes formas de jogar o mesmo jogo. Através disso, podem experimentar o contraste entre o jogo colaborativo, onde o conhecimento é partilhado, e o jogo individual, promovendo uma compreensão mais profunda do trabalho em equipa e da cooperação. O conhecimento dos participantes sobre os tópicos EDCG aumenta e ficam mais sensibilizados para as diferentes metodologias de jogos e seus impactos na aprendizagem individual e em grupo.



GET: Gamificação, Educação e Formação - GETLAND

O projeto “*GeT*: Gamificação, Educação e Formação para ativar os jovens para escolhas sustentáveis” responde à necessidade de métodos inovadores para explorar o consumo sustentável e os vínculos entre ações locais e impactos globais que podem ser produzidos sobre este tema no âmbito do trabalho juvenil e da Educação para a Cidadania Global. Esta iniciativa visa aumentar a consciência e ação dos jovens em alternativas de consumo sustentável de forma inovadora, divertida e envolvente.

Um jogo de tabuleiro foi criado através desta iniciativa, que é uma ferramenta simples e pedagógica que pode ser utilizada por educadores e professores para abordar questões complexas dentro dos seus programas juvenis relacionados com os temas deste projeto.

Os responsáveis pelo desenvolvimento deste material são

Os responsáveis pelo desenvolvimento deste material são *EETTI* (Finlândia), *Neo Sapiens* (Espanha), *Südwind* (Áustria) y *LVIA* (Itália).

NOME

Vamos para o jogo - juntos pela Sustentabilidade

OBJETIVOS

1. Aumentar o conhecimento dos participantes sobre Sustentabilidade e Alterações Climáticas;
2. Melhorar a capacidade de reflexão em grupo sobre temas de ECGD;
3. Permitir a exploração de diferentes metodologias de jogo através de um jogo de tabuleiro.

DURAÇÃO

2 horas.

PARTICIPANTES

Grupo de 4 a 18 pessoas.

DESCRIÇÃO

Os participantes irão jogar simultaneamente uma versão simplificada do jogo GeT-Land, formando pares e jogando em diferentes mesas:

- 1.** Dividir o grupo grande em subgrupos de 6-8 pessoas (3 grupos), cada um ocupando uma mesa de jogo - cada mesa tem um facilitador familiarizado com o jogo e suas regras;
- 2.** Dividir os grupos em cada mesa em pares - cada mesa acomodando três pares (totalizando 6 participantes por mesa);
- 3.** Certificar-se de que os materiais do jogo estão prontos em cada mesa;
- 4.** Fornecer uma visão geral clara e concisa das regras do jogo, incluindo instruções sobre o tabuleiro, as cartas, a narrativa e as missões;
- 5.** Apresentar a narrativa do jogo e definir o contexto para os participantes;
- 6.** Distribuir uma “folha de missão” para cada par;
- 7.** Atribuir a cada mesa um facilitador do jogo para garantir um desenrolar tranquilo
- 8.** A duração do jogo pode variar de 45 a 90 minutos, sendo a equipe vencedora aquela que completar com sucesso a missão no melhor tempo.

Refletir em grupo sobre o jogo, os vários desafios apresentados, o trabalho em equipa, a cooperação entre equipas, as aprendizagens, percepções ou perspetivas sobre como utilizá-lo com o público-alvo das suas intervenções.

DICAS PARA O FACILITADOR

- ▶ Preparar e organizar os materiais com antecedência para que tudo corra bem;
- ▶ Simplificar e esclarecer as regras do jogo, pois podem ser complexas. Encontrar uma estratégia para explicá-las de forma clara e concisa. Por exemplo, podes projetar uma lista resumida na parede para fácil referência;
- ▶ Ao narrar a história do Mundo de GeTLand, sê teatral para captar a atenção dos participantes;
- ▶ Ter em atenção o tempo para garantir que as atividades respeitam o horário previsto;
- ▶ Podes aproveitar e dividir os grupos em pares com um exercício de energiser prévio.

RECURSOS

3 mesas
Materiais para o jogo
Guia com as regras

VERIFICAR A NARRATIVA E AS REGRAS!



VERIFICAR O TABULEIRO!



VERIFICAR AS CARTAS!



VERIFICAR AS CARTAS!



VERIFICAR AS CARTAS!



VERIFICAR AS CARTAS!



VERIFICAR AS MISSÕES!



IMPACTO

Os jogadores aumentarão a curiosidade sobre produção e consumo sustentáveis, bem como sobre a crise climática que enfrentamos atualmente, praticando sua cidadania ativa de forma criativa por meio de desafios.

Os jovens envolvidos no jogo podem melhorar os seus comportamentos e escolhas a favor da sustentabilidade ambiental, económica e social.

Os participantes aumentam seu conhecimento sobre jogos que promovem a reflexão sobre Educação para a Cidadania Global e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.



Viagem pelos Direitos Humanos e pelo Desenvolvimento Sustentável

A *Fundação Cidade de Lisboa*, no âmbito do projeto *Escola para a Cidadania*, que promove a consciência cívica, o diálogo intercultural e o respeito por todos os seres humanos, criou um jogo digital chamado “*Viagem pelos ODS*”, que permite aos jogadores refletir sobre os Direitos Humanos (DH) e o Desenvolvimento Sustentável, identificar deveres e responsabilidades na defesa dos DH e aprender sobre a Agenda 2030. É adequado para estudantes dos 12 aos 16 anos de idade.

O jogo foi criado no contexto da pandemia e permitiu aos estudantes explorar os temas de forma mais autónoma, gerando questões a serem exploradas em aulas síncronas. Posteriormente, foi jogado em sala de aula, presencialmente, em grupos, gerando debates reflexivos durante e após o jogo para despertar interesse pelos temas e sensibilizar para a responsabilidade individual como cidadãos ativos.

NOME

Viagem pelos ODS

OBJETIVOS

Sensibilizar para os ODS e as questões relacionadas através dos jogos.

DURAÇÃO

40 minutos.

PARTICIPANTES

De 4 a 25 participantes.

DESCRIÇÃO

O jogo “*Viagem pelos ODS*”, criado pela *Fundação Cidade de Lisboa*, será jogado. Dividir os participantes em grupos mistos de 3 a 4 pessoas. Usando um telemóvel, tablet ou portátil, eles irão embarcar na viagem juntos, discutindo as questões em conjunto.

Após cerca de meia hora, os participantes terão terminado e ser-lhes-à atribuído um espaço para reflexão, guiado pelas seguintes perguntas:

- ▶ Qual foi a parte da viagem mais fácil e porquê? E a mais complicada?
- ▶ Foi difícil para vocês chegarem a um acordo no grupo?
- ▶ Poderiam colocar sob a forma de jogo alguns dos conteúdos que usam no vosso trabalho, associação ou escola?
- ▶ O que poderia ser aprendido através desta atividade?

DICAS PARA O FACILITADOR

Uma vez que os materiais desta atividade são originalmente dirigidos a um público de língua portuguesa, seria interessante ter pelo menos um falante de português ou espanhol em cada grupo.

Para tornar a atividade um pouco mais emocionante, pode-se criar uma competição entre os diferentes grupos. Sendo vencedores os grupos que terminarem por ordem de tempo, ou primeiro aqueles que acertarem mais questões.

O mais importante desta atividade é a reflexão: prepara-a antecipadamente!

RECURSOS

Uma sala ampla.
Um portátil por equipa, ou os telemóveis dos próprios participante.

JOGO ONLINE



IMPACTO

Os participantes irão adquirir um pouco mais de conhecimento geral sobre questões dos ODS.

O facilitador poderá observar como o grupo trabalha, que papéis cada participante tem e como se relacionam entre si.

Os participantes aprenderão um exemplo prático de como criar uma atividade de jogo utilizando novas tecnologias e com o objetivo de aumentar o conhecimento dos participantes.

Os ODS numa figura geométrica

O *Instituto Marquês de Valle Flor*, no âmbito da formação para agentes multiplicadores em *Educação para a Cidadania Global*, propõe como atividade de quebra-gelo uma prática metodológica na qual cada participante, ou conjunto de participantes, é convidado a organizar os ícones dos ODS de acordo com uma figura geométrica à sua escolha. Trata-se de uma prática que envolve grupos de professores, técnicos, adultos, jovens ou até mesmo crianças, refletindo sobre os ODS e como se inter-relacionam entre si e com o quotidiano. O desafio é colocado tanto na perspetiva individual como na perspetiva local – qual o ODS mais importante para a comunidade. O mais importante é a reflexão dos participantes e o aprofundamento do conhecimento sobre os ODS, os seus objetivos e os compromissos dos governos. A forma circular em que é normalmente apresentada é uma proposta que reforça a sua interligação e interdependência e que revela a natureza indivisível dos ODS.

NOME

“TierList” dos ODS

OBJETIVOS

Organizar os ODS com base na relevância, a partir das perspetivas pessoal e social.

Melhorar a compreensão dos ODS.

Reconhecer as ligações entre os ODS e o quotidiano.

DURAÇÃO

45 minutos.

PARTICIPANTES

Grupo de 5 a 20 pessoas.

DESCRIÇÃO

1. Entregar a cada participante meia folha de papel com uma imagem dos ODS. Em alternativa, projetar uma imagem visível para todos os participantes.
2. Cada participante deve desenhar uma figura geométrica que possa usar para ordenar os diferentes ODS, do mais relevante ao menos relevante. Por exemplo, se um participante desenhar um triângulo, na ponta ele/a colocará apenas um ODS, enquanto na base colocará vários ODS. Por outro lado, se desenhar um quadrado,

DESCRIÇÃO

colocará o mesmo número de ODS relevantes e não relevantes. As figuras podem ser originais e não seguir padrões.

3. Os participantes vão reunir-se em grupo e partilhar as suas “tierlists” (listas de níveis), explicando quais as categorias que estabeleceram e por que razão colocam os ODS em cada uma delas.

4. Conduzir uma reflexão na qual o grupo é convidado a pensar se a sua “tierlist” de relevância dos ODS corresponde às prioridades do seu país. Orientar a reflexão com as seguintes perguntas:

- ▶ Os ODS mais relevantes correspondem aos do vosso país? E os menos relevantes?
- ▶ Que tipo de ODS são importantes para ti e para o teu país?
- ▶ Achas que a perspetiva do teu país está alinhada com a opinião geral da população?
- ▶ Achas que a perspetiva do teu país deveria mudar?

DICAS PARA O FACILITADOR

As formas geométricas tenderão a ser simples e semelhantes, por isso pode haver um incentivo para tentar criar a forma mais original.

Pode acontecer que um participante não compreenda ou entenda o que é um ODS em particular, pelo que pode ser útil fazer uma revisão geral antes de começar.

RECURSOS

Espaço: uma sala grande com mesas e cadeiras.

Materiais: Folhetos, canetas, lápis, marcadores, projetor .

Preparar: Meias folhas de papel com ODS (se não houver projetor).

RESULTADOS

Folhetos com desenho geométricos organizando os ODS de acordo com a relevância de cada um para os participantes.

IMPACTO

Os participantes estarão mais conscientes dos seus próprios interesses em relação ao desenvolvimento sustentável.

Eles serão capazes de diferenciar entre a sua visão e a do seu país, gerando consciência social e pensamento crítico.

9 Arte e Expressão

A arte e a expressão são meios poderosos de comunicação, criatividade e autodescoberta. Através de várias formas como artes visuais, música, teatro, dança e literatura, as pessoas podem transmitir emoções, ideias e experiências de forma profunda e significativa.

A arte permite a exploração, experimentação e interpretação pessoal, incentivando o pensamento crítico, as capacidades de resolução de problemas e a inteligência emocional.

No âmbito da educação, a integração da arte e da expressão proporciona aos alunos/participantes oportunidades de se envolverem numa aprendizagem mais profunda. Isto promove a autoexpressão, fomenta a empatia e a compreensão, e cultiva um sentido de identidade e uma consciência cultural alargada. Esta abordagem abrange alunos que podem ter dificuldades com formas tradicionais de comunicação ou que se destacam na expressão não verbal. Através da expressão artística, estes alunos podem demonstrar a sua criatividade, melhorar a sua autoexpressão e aprofundar a sua compreensão de conceitos complexos.

Ao incorporar a arte nas práticas educativas, os educadores podem criar ambientes de aprendizagem inclusivos e dinâmicos que inspirem a criatividade e capacitem os alunos de modo a tornarem-se participantes ativos na sua própria educação.

Além disso, as atividades baseadas na arte promovem a inclusão e proporcionam oportunidades de colaboração e aprendizagem entre pares, fomentando um ambiente de aprendizagem de apoio e dinâmico para todos os participantes.

Bastante Hay

A *Fundación Pioneros* é uma organização que trabalha em La Rioja (Espanha) desde 1968 com crianças, jovens e famílias para oferecer-lhes novas oportunidades através da educação.

O site “*Bastante Hay*” é uma ideia desenvolvida por jovens participantes da *Fundación Pioneros* que fazem parte do projeto “Práticas Educativas Transformadoras para a Cidadania Global”, focado nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. O “*Bastante Hay*” oferece a oportunidade para entidades sociais apresentarem as suas necessidades e, ao mesmo tempo, um espaço para empresas e indivíduos oferecerem a sua colaboração na forma de alimentos, tempo, doações, recursos ou ideias.

A atividade detalhada abaixo baseia-se em uma das atividades geradas a partir da iniciativa “*Bastante Hay*”, projetada para sensibilizar para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

NOME

Cena Sustentável: Representa os teus ODS

OBJETIVOS

- ▶ Expressar emoções relacionadas com a Cidadania Global;
- ▶ Refletir sobre os ODS e a sua relação com a vida quotidiana;
- ▶ Descobrir formas alternativas de sensibilizar para o desenvolvimento sustentável.

DURAÇÃO

1h 30 minutos.

PARTICIPANTES

20 pessoas

DESCRIÇÃO

1. Dividir os participantes em grupos de quatro (cinco grupos no total).
2. Utilizar técnicas teatrais e *role-play* para que cada grupo crie uma peça curta (sketch) com duração máxima de 2 minutos e 30 segundos, com o objetivo de sensibilizar sobre um tema relacionado com um dos ODS.
3. Fornecer um breve guião de apoio para criar o *sketch*.
4. Monitorizar o tempo; cada grupo terá aproximadamente 30 minutos para escolher o ODS em que se vai concentrar, elaborar uma performance e criar uma mensagem de sensibilização relevante para o tema escolhido.
5. Por fim, cada grupo irá apresentar o seu sketch aos outros participantes, que tentarão adivinhar o ODS escolhido, a mensagem e o público-alvo pretendido. (Isto permitirá uma apresentação de 10 minutos para cada grupo, totalizando uma hora.)

Depois de todas as apresentações, permitir que os participantes partilhem os seus sentimentos sobre a realização da performance e a observação das restantes; perguntar se se sentiram próximos ou distantes dos problemas, qual foi o impacto da abordagem dramática nos observadores, como foi o processo de organização da apresentação, que passos foram desenvolvidos e quais foram as descobertas feitas. Identificar como o exercício poderia ser aplicado a outros grupos etários, com base nas experiências de cada organização/participante.

DICAS PARA O FACILITADOR

- ▶ Observar se alguém ou algum grupo parece desconfortável com a exposição numa “cena” dramática e tentar encontrar com o grupo formas de participação menos expositivas e mais confortáveis;
- ▶ Ter em atenção o tempo e alertar cada grupo em intervalos regulares sobre o tempo restante;
- ▶ Encorajar os participantes a utilizar todos os recursos disponíveis;
- ▶ Inspirá-los a libertar a sua criatividade e imaginação.

RECURSOS

Deve ser disponibilizada uma sala espaçosa ou áreas separadas para garantir que cada grupo tenha o seu próprio espaço de trabalho dedicado.

O guião para criação do sketch:

1. Qual é o público-alvo?
2. Qual é o ODS?
3. Qual é o contexto?
4. Qual é a mensagem que quero transmitir?
5. Tempo máximo: 2 minutos e 30 segundos.

RESULTADOS

Cinco performances criadas para sensibilizar sobre os ODS.

IMPACTO

Através desta experiência os participantes desenvolvem uma consciência mais profunda sobre ODS e suas implicações, bem como melhoram as competências de comunicação e apresentação.

Além disso, esta sessão interativa não só promove o envolvimento e o pensamento crítico, mas também encoraja a empatia e a compreensão das questões globais.

Como um processo colaborativo, ele fomenta a criatividade, o trabalho em equipa e as competências para a resolução de problemas.



Plataforma e Guia GLOCAL MOVE

O projeto “*Glocal Move: Local Action, Global Impact*” é um projeto europeu cujo objetivo é desenvolver dois produtos principais.

O primeiro é uma plataforma digital “gamificada” para participação cívica juvenil, com dois objetivos principais: gerar desafios que possam ser realizados a nível local, nacional e europeu e que contribuam para a realização dos objetivos e metas dos ODS; e aumentar o envolvimento e a participação cívica dos jovens, quer a nível local, nacional ou europeu.

O segundo produto é um guia para apoiar o uso da plataforma que permitirá aos trabalhadores juvenis desenvolver técnicas para a promoção e uso do primeiro produto.

As cinco organizações que desenvolvem esta iniciativa são a *Pista Mágica*, o *Movimento Transformers* (Portugal), a *Neo Sapiens* (Espanha), a *CARDET* (Chipre) e a *Südwind* (Áustria).

NOME

Desafios ODS - Esforça-te para Alcançar

OBJETIVOS

- ▶ Aumentar a consciência sobre a capacidade da comunidade para agir em prol dos ODS e da cidadania ativa;
- ▶ Identificar desafios que as comunidades podem enfrentar para contribuir para os ODS e para a cidadania ativa;
- ▶ Identificar relações entre expressões artísticas e a sensibilização para os ODS e para a cidadania global.

DURAÇÃO

1h 30 minutos.

PARTICIPANTES

20 pessoas

DESCRIÇÃO

- 1.** Dividir os participantes em subgrupos de 4 ou 5 pessoas;
- 2.** Atribuir a cada grupo a tarefa de desenvolver um desafio para fomentar a cidadania ativa e o envolvimento e mobilização social;
- 3.** Distribuir a cada grupo um formulário a ser preenchido;
- 4.** Cada grupo deve propor um desafio preenchendo os campos no formulário da plataforma. Enfatizar que os desafios relacionados com os ODS devem incorporar alguma forma de expressão artística, como pintura, arte digital, dança, cinema, teatro, fotografia ou escrita (aproximadamente 30 minutos);
- 5.** Finalmente, dar a cada grupo tempo para apresentar o seu próprio desafio ao resto do grupo (5 a 10 minutos cada);
- 6.** Ao ouvir as apresentações de outros grupos, os participantes podem fornecer feedback sobre os desafios apresentados, promovendo assim um diálogo construtivo e enriquecedor.

DICAS PARA O FACILITADOR

- ▶ Circular entre os grupos para confirmar a compreensão do exercício. Perguntar se há áreas específicas que precisam de mais esclarecimentos.
- ▶ Acompanhar o tempo e informar periodicamente sobre o tempo restante.
- ▶ Incentivar os participantes a libertarem a sua criatividade: todas as ideias são bem-vindas e valorizadas!
- ▶ Para ajudar os participantes a gerar desafios baseados em linguagem artística, oferecer uma lista de exemplos para facilitar a compreensão.

RECURSOS

Folhas de trabalho impressas.
Canetas.
Marcadores.
Papel.

www.canva.com

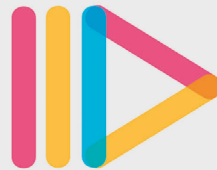
RESULTADOS

Quatro desafios diferentes, ligados a diferentes ODS, integrando várias linguagens artísticas.

IMPACTO

Os participantes envolver-se-ão em atividades de grupo para cultivar diversas competências interpessoais como a criatividade e o trabalho em equipa. Através disso, obterão novas perspetivas e perceções sobre os ODS e aprenderão a criar um impacto eficaz na vida diária das pessoas.

Os participantes aumentarão a reflexão sobre o impacto da comunidade nas ações locais com implicações globais.



GLOCAL MOVE
local action, global impact

Playlist dos ODS

O *Instituto Marquês de Valle Flor*, no âmbito da campanha “tODxS” para Educação para o Desenvolvimento e Cidadania Global, criou uma *lista de reprodução de músicas* que podem ser utilizadas em contextos de formação ou recreativos, com diferentes públicos.

Esta ação valoriza o papel da música na transformação social e tem como objetivo sensibilizar e inspirar um mundo mais justo, digno, inclusivo e sustentável.

A *campanha “tODxS”* visa sensibilizar e mobilizar para os desafios globais do desenvolvimento em áreas como pobreza e desigualdades, segurança, paz e democracia, Direitos Humanos, ambiente e ação climática, educação como fator de transformação social, igualdade de género e empoderamento das mulheres, produção e consumo sustentáveis, e saúde e bem-estar.

NOME

FUROR dos ODS

OBJETIVOS

Relacionar los ODS y la música a través de una lista de reproducción colaborativa.
Profundizar en la reflexión sobre los ODS y su relación con el arte y la vida diaria.

DURAÇÃO

60 minutos.

PARTICIPANTES

Entre 10 y 20 participantes.

DESCRIÇÃO

- 1.** Preparar um quadro com as seguintes informações e exibi-lo para que todos possam ver enquanto se explica a atividade. Podes ver o modelo na categoria “recursos”.
- 2.** Criar dois grupos e explicar a atividade, mostrando o quadro acima referido, para esclarecer quaisquer dúvidas.
- 3.** Cada equipa tem de escrever as suas músicas numa tabela semelhante à do quadro. Terão entre 5 a 10 minutos para isso. No final, compilar as duas tabelas.
- 4.** Colocar a primeira música da Equipa A. A Equipa B tem de adivinhar quais os 3 ODS que a Equipa A escreveu para a música. Depois colocar a tocar a primeira música da Equipa B e a Equipa A tem de adivinhar também os 3 ODS. Têm apenas uma oportunidade para dizer quais são os ODS. Fazer uma contagem dos pontos a cada ronda.
- 5.** Após a última ronda, apresentar os resultados do jogo.
- 6.** Podes criar uma lista de reprodução com as músicas escolhidas, que pode ser usada como uma memória para os participantes, ou durante outras partes da oficina formativa.

DICAS PARA O FACILITADOR

Pode ser relativamente difícil encontrar músicas que abordem especificamente qualquer um dos ODS, por isso deve ficar claro que a música pode estar relacionada através das letras, do artista, ou dos instrumentos...

Conhecer novas músicas é sempre interessante, e também permite às pessoas mostrar os seus próprios gostos, por isso esta atividade serve para criar consciência de grupo.

Se a atividade estiver a ficar longa, (podes) colocar a tocar cada música por um máximo de dois minutos.

RECURSOS

Regras e modelo para o quadro informativo “FUROR DOS ODS”.

2 grupos: Cada grupo escolhe 6 músicas. Cada música deve estar relacionada com 3 ODS diferentes. Cada grupo preenche a seguinte tabela:

	Título	Artista	Nº do ODS
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Alternadamente, é tocada uma música de cada equipa, e a equipa adversária tem de adivinhar os 3 ODS referidos na música da equipa que a escolheu.

Pontuação:

- ▶ Para cada ODS correto: +1 ponto
 - ▶ Se não acertarem nenhum ODS numa música: -1 ponto
 - ▶ A 6ª música vale o dobro: +2 / -2 pontos
-

Objetivo: 20 pontos entre as duas equipas

RESULTADOS

Uma lista de reprodução com músicas relacionadas com os ODS escolhidas pelos próprios participantes. Esta lista pode ser usada durante outros momentos da formação, em eventos de divulgação, nas redes sociais para promover o trabalho, etc

IMPACTO

Os participantes estabelecerão a ligação entre algo tão comum como a música, e os ODS. Esta lista de reprodução pode ser usada durante outros momentos da formação, em eventos de divulgação, nas redes sociais para promover o trabalho, etc.

Pode ser uma ferramenta poderosa para trabalhar com jovens nas questões dos ODS.



Concurso Artístico para criar Postais sobre a Agenda 2030

A Associação Adventista para o Desenvolvimento, Recursos e Assistência - *ADRA Portugal*, no âmbito do *projeto Expressões d'Arte & Desenvolvimento - Jovens Influenciadores Globais*, procurou capacitar e mobilizar jovens para discutir desafios globais como agentes de influência junto dos decisores políticos de forma criativa.

Uma das atividades realizadas como parte do projeto foi o *Concurso Artístico para Criar Postais sobre a Agenda 2030* - Transformando o Nosso Mundo, no qual participaram alunos com idades entre os 11 e os 14 anos, juntamente com professores de Educação Visual e Tecnológica. O concurso procurou capacitar e mobilizar jovens para discutir desafios globais como agentes de influência junto dos decisores políticos de forma criativa, utilizando a linguagem das artes visuais integradas em diferentes contextos artísticos e culturais, com o objetivo de sensibilizar e mobilizar a sociedade para os desafios globais através de manifestações artísticas.

NOME

Concurso de Arte

OBJETIVOS

Exemplificar problemas, soluções, factos ou situações relacionadas com cada um dos objetivos de desenvolvimento sustentável.

Expressar como cada pessoa se sente em relação a cada um dos ODS.

DURAÇÃO

60 minutos.

PARTICIPANTES

Entre 6 y 15 participantes

DESCRIPCIÓN

1. Fornecer aos participantes todos os materiais disponíveis para se expressarem artisticamente: lápis, canetas, tesouras, cola, jornais antigos, revistas, fita-cola, marcadores, lápis de cor... e tudo o que considerarem útil!.

2. Explicar aos participantes que, individualmente, terão de criar uma obra de arte (pintura, fotografia, escultura, colagem, vídeo...) que represente um dos ODS. Podem sair da sala para procurar inspiração, mais materiais, outros lugares e ambientes...
3. Após uma hora, o tempo terminará, e as obras serão apresentadas ao resto do grupo. Um por um, cada participante explicará a criação, e o resto do grupo tentará adivinhar qual é o ODS lá representado.
4. Após cada participante ter apresentado a sua obra de arte, é hora de refletir!.

DICAS PARA O FACILITADOR

Um desafio poderá ser a falta de expressividade de alguns participantes, e alguns podem precisar de muito menos tempo do que outros para terminar, e sentirem-se cansados com a espera.

A arte é uma linguagem comum em que todos se podem entender, por isso as possibilidades de criar e desenvolver a comunicação ultrapassando as barreiras linguísticas são imensas.

RECURSOS

Sala de trabalho, mesas e cadeiras; e áreas circundantes, se possível.

Papéis, revistas, jornais, cola, tesouras, marcadores, canetas, lápis, cores, flipcharts e diferentes materiais para nos expressarmos.

Se possível, ter plasticina, objetos, e materiais reciclados como cartão, tecidos, fios de lã ou outros que permitam uma maior criatividade e inovação com diferentes formas de expressão.

RESULTADOS

Será obtida uma “obra de arte” por participante, que pode ser exibida fisicamente e também publicada nas redes sociais como método de divulgação dos resultados.

IMPACTO

Os participantes terão desenvolvido o seu sentido artístico, trabalhando a originalidade e a relação entre conceitos, assim como expressando o significado de um dos ODS numa perspetiva pessoal.

10 Métodos de Avaliação

O processo de aprendizagem em educação não formal tem três partes principais, independentemente da sua ordem: teoria, prática e reflexão.

Após uma atividade teórica, prática ou teórico-prática, deve haver uma boa reflexão na qual o participante reflita sobre a aprendizagem e as experiências. Existem muitos métodos adequados para realizar a reflexão em grupo, e a adequação de cada método depende da atividade em questão: há atividades que requerem uma reflexão mais aprofundada, e outras que convidam a uma reflexão mais dinâmica e divertida.

Abaixo estão algumas das técnicas recomendadas para estas atividades, mas cabe sempre a cada facilitador decidir qual usar em determinado momento!.

Reflexão em Grupo

Esta não é uma atividade por si só, mas sim uma reflexão em grupo que pode ser feita no final de cada atividade. No entanto, é algo que deve ser preparado antecipadamente e não deve ser deixado ao acaso. Regra geral, o facilitador deve preparar uma série de perguntas ou notas para orientar a reflexão, introduzindo-as de forma subtil para guiar a conversa, em vez de perguntar diretamente a um participante. Um método geralmente adequado para preparar reflexões é o método do “4F” (em inglês Facts, Feelings, Findings e Future):

- ▶ **Factos:** Discutir os factos objetivos e observações da experiência. Isso inclui o que aconteceu, o que foi observado e quaisquer eventos ou resultados significativos.
- ▶ **Sentimentos:** Encorajar os participantes a partilhar as suas emoções e reações à experiência. Isso requer aprofundar como as pessoas se sentiram durante a atividade, que emoções surgiram e como essas emoções afetaram a experiência global.
- ▶ **Descobertas:** Explorar as principais perceções, descobertas ou aprendizagens que surgiram da atividade. Os participantes discutem as lições que aprenderam, os padrões que observaram e quaisquer novas compreensões alcançadas.
- ▶ **Futuro:** Discutir as implicações da experiência para ações ou decisões futuras. O que envolve considerar como as perceções adquiridas podem ser aplicadas em situações futuras, que mudanças podem ser feitas e que estratégias podem ser implementadas com base nas aprendizagens.

O Poço

Esta dinâmica curta permite que os participantes concluam a sessão em conjunto, fomentando um sentimento de unidade e de pertença à medida que simbolicamente criam um poço como grupo. Os participantes, usando as suas mãos direitas (ou esquerdas), formam um círculo, colocando os polegares das suas mãos direitas (ou esquerdas) dentro da palma da pessoa à sua esquerda (ou direita), e recebendo o polegar da pessoa à sua direita (ou esquerda) na sua palma. Este círculo de mãos unidas simboliza um poço. A partir deste cenário, eles verbalmente “atiram” uma palavra para dentro do poço, focando-se em partilhar feedback sobre a sessão.

A Mala

A mala é um método para incentivar os participantes a refletirem brevemente sobre a atividade/dia que vivenciaram. Cada participante pode colocar um post-it ou escrever diretamente na mala sobre o que retiram da experiência, isto é, o que levam consigo.

Raios-X

A partir do desenho de uma figura humana, os participantes irão colocar *post-its* em diferentes secções para dar feedback sobre o dia ou as atividades que experimentaram. Na secção da cabeça, irão anotar o que aprenderam ou descobriram; na parte central, representando o coração, irão expressar os seus sentimentos; e na terceira e última parte, irão anotar o que estão a levar consigo da experiência, para onde a experiência os leva.

Quadro de Avaliação proposto pela FGS

A *Fundação Gonçalo da Silveira*, no âmbito do seu trabalho rumo à *transformação social*, tem estado focada no desenvolvimento de ferramentas para a sistematização das aprendizagens derivadas da prática. A ferramenta aqui apresentada emerge de um processo realizado com a contribuição do educador popular latino-americano Óscar Jara, que desempenhou um papel fundamental na reflexão sobre experiências e práticas desenvolvidas globalmente.

Com ela, o objetivo é sublinhar a importância de registar as atividades realizadas, bem como de dedicar um tempo essencial de “pausa” para refletir sobre práticas, procurando identificar as aprendizagens mais significativas dos processos, organizando e analisando informações com base em critérios. Neste caso, a proposta é analisá-las com base na sua relevância em termos de metodologias, relações, conteúdos, contexto ou outros.

Esta ferramenta de sistematização pode ser utilizada durante uma ação, atividade, projeto, etc., para identificar melhorias e potenciar a aprendizagem, mas também como uma reflexão final sobre uma jornada de aprendizagem realizada. O lema desta atividade é: “fazer, sim; mas parar para observar, pensar e aprender sobre o que fazemos e como o fazemos.”

NOME

Tabela de Avaliação

DURAÇÃO

40 minutos.

PARTICIPANTES

De 10 a 20 participantes.

DESCRIÇÃO

Todos os participantes começarão por desenhar o resultado de uma atividade, prática, iniciativa ou projeto, um resultado esperado e que foi satisfatório; e outro desenho de um resultado que não era esperado, e que pode ou não ter sido insatisfatório (simplesmente inesperado). Todos os desenhos devem ter um título.

Os desenhos serão depois reunidos e cada projeto será colocado numa tabela desenhada semelhante à seguinte:

Título	Metodologia	Relações	Conteúdo	Contexto	Outros
Atividade 1					
Atividade 2					

Assim, a tabela será preenchida com os projetos e ideias dos participantes.

Outra metodologia é realizá-la no final de um momento formativo e avaliar as atividades realizadas, com desenhos e os aspetos da tabela.

DICAS PARA O FACILITADOR

Pode ser difícil chegar a um entendimento comum sobre o significado das colunas na tabela, pois cada participante pode ter ideias ou conceitos diferentes. Certifique-se de que está claro antes de começarem a trabalhar.

Desenhar é uma forma muito saudável de apresentação de ideias e também de introspeção e permite a avaliação de atividades e práticas de uma forma muito natural e divertida.

RECURSOS

Sala de trabalho.
 Quadro branco ou flipcharts .
 Folhas de papel, marcadores.
 Canetas, lápis.
 Fita adesiva.

RESULTADOS

Dois desenhos de cada participante: um de um resultado esperado e outro de um resultado inesperado numa prática (dos seus projetos ou do momento formativo), e uma tabela que permite avaliar os resultados das diferentes práticas selecionadas.

IMPACTO

Os participantes serão capazes de implementar um método de avaliação de resultados, que pode ser aplicável nos seus próprios projetos ou atividades subsequentes. Além disso, terão refletido sobre o seu próprio trabalho, o que tem um impacto positivo na sua vida pessoal/profissional.





EXCHANGE for SDGs



Esta publicação foi co-financiada pela União Europeia. O seu conteúdo é da exclusiva responsabilidade dos autores e não reflecte necessariamente a opinião da União Europeia.

Esta publicação reflecte apenas o ponto de vista do autor e a Comissão não é responsável por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.