

EILE- Empower learn lead Expand

Modelo para atividades de educação pelos pares

Este modelo do projeto Empower learn lead Expand tem como objetivo servir como um guia para atividades de educação entre pares a serem desenvolvidas por organizações que visam educar mais sobre os objetivos de desenvolvimento sustentável. Dando-lhes acesso a novas ferramentas e métodos relacionados ao desenvolvimento sustentável e consciencializando sobre os ODS e a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável.

O modelo foi produzido no âmbito do Projeto Erasmus+ “EILE”.

AVISO:

O EILE – Empower learn lead Expand Template for Peer to Peer Education Activities reflete apenas os pontos de vista dos autores, e a Agência Executiva de Educação, Audiovisual e Cultura e a Comissão Europeia não podem ser responsabilizadas por qualquer uso que possa ser feito das aqui informações contidas.



Índex

Apresentação	3
Introdução	4
Ferramentas sobre os ODS	8
Actividade.....	12
Mais Informações	13
Objetivos	14



Apresentação

Introduzir a Equipa/Associação/Projeto.

É importante apresentar a Equipa, ou seja, as pessoas que vão apresentar as atividades e comunicar diretamente com o grupo. Esta apresentação deve ser feita de forma dinâmica e fácil para que todos os participantes lembrem os nomes e funções da Equipa para apresentar as Atividades.

A Organização/Associação deve ser apresentada de forma dinâmica, pelo que deverá ser apresentada em menos de 5 minutos, podendo ser utilizado um PowerPoint para apoiar equipa, folhetos ou outra imagem que a organização tenha para partilhar com o público. A Visão e Missão da organização devem ser explicadas, e isto pode estar vinculado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e ao projeto.



Introdução



Introdução ao projeto e aos ODS (falar sobre os ODS mas depois escolher e abordar um ODS específico)

O Projeto EIIIE deve ser apresentado enfatizando que o projeto faz parte do Programa Erasmus+ e falar sobre os parceiros que o projeto tem, os objetivos e metas do projeto. Consulte as informações abaixo para obter mais ajuda.

Projeto EIIIE:

EIIIE é resultado dos atuais desafios globais e das necessidades locais dos jovens. Os avanços em termos de desenvolvimento humano têm sido desiguais e desafios profundos permanecem. Os jovens estão na linha de frente dos impactos de modelos insustentáveis devido à sua marginalização e maior vulnerabilidade. Precisam de aprimorar conhecimentos, habilidades, competências e experiências sobre os ODS para se empoderarem e difundirem conhecimento para a sociedade para construir um mundo melhor. EIIIE é baseado nos jovens: como os principais atores do desenvolvimento efetivo com a sua plena participação. A abordagem "bottom-up" do local ao global, é capaz de estender os resultados e fazer networking por todo o mundo.

EIIIE visa promover a participação e cooperação dos jovens para o Desenvolvimento Sustentável nas três penínsulas do sul da Europa por meio de: empoderamento da juventude, promoção do desenvolvimento inclusivo e construção de comunidades e nações resilientes. Os objetivos são:

- Aprimorar as Competências dos Jovens para Ajudar a Avançar os ODS;
- Motivar os jovens a se tornarem ativos e capacitá-los a transformar as suas ideias em atividades sociais reais;
- Capacitar através da troca de ideias, informações, experiências e boas práticas;
- Construir a Rede EIIIE numa macro região para cooperação jovem e ações conjuntas;
- Consciencializar, promover um diálogo ativo e fortalecer a cooperação intersectorial entre jovens e partes interessadas, permitindo maiores sinergias em todos os campos dos ODS;
- Desenvolver uma nova visão holística (participativa, colaborativa, inclusiva e acessível) num modelo de empoderamento da juventude para implementar os ODS e fortalecer o sentido de iniciativa dos jovens;
- Aumentar e explorar a cooperação europeia na promoção e implementação dos ODS por meio de jovens empoderados.

Os participantes são jovens de 18 a 24 anos, incluindo jovens com menos oportunidades. Serão 900 jovens diretamente envolvidos e, por meio da Plataforma, este número chegará aos 3.000 jovens. A duração do projeto será de 28 meses devido aos resultados e tempo necessários para sua implementação.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Atividades

Gestão do projeto, acompanhamento do progresso e cumprimento das metas, divulgação e aproveitamento dos resultados. Recolha de dados e pesquisa de boas práticas para empoderar os jovens e aumentar a conscientização sobre os ODS. Criação e gestão da Plataforma ELIE e redes sociais. Ampliação da Rede. Organização de reuniões online, conferências, eventos de educação pelos pares, workshops locais, Dias de Participação, Conferência Final, campanha ELIE e gestão interina, relatórios.

A maioria das atividades serão realizadas através de trabalho online.

Com o objetivo de fortalecer a cooperação, troca de experiências e boas práticas, serão organizados Encontros Transnacionais em: Itália, Portugal e Grécia.

Os pressupostos metodológicos são:

- se melhorarmos as aptidões e competências dos jovens com capacidades e apoios reforçados, os jovens empoderados aproveitam as oportunidades para o seu desenvolvimento e podem atuar efetivamente como cidadãos, líderes, inovadores e agentes de mudança nas suas comunidades e no estrangeiro em parceria;
- se melhores jovens forem inseridos para influenciar na toma de decisões, estes serão os agentes da mudança.

Por esta razão, o empoderamento dos jovens é um meio e um fim da ELIE.

A metodologia ELIE requer:

- participação e liderança inclusiva e plena dos jovens em todas as fases;
- um processo de atitude, estrutural e cultural pelo qual os jovens adquirem a capacidade, autoridade e agência para tomar decisões e implementar mudanças nas suas vidas e nas sociedades;
- capacidades e habilidades de parceria para permitir um ambiente melhor para o empoderamento dos jovens.

O principal resultado será conhecimento, experiência e boas práticas sobre o empoderamento de jovens nos ODS.

Os jovens irão adquirir:

- competências cognitivas, sociais, relacionais, éticas, pragmáticas, estratégicas, transversais, saudáveis e políticas;
- empoderamento, autoestima, pensamento crítico e construção de atitudes com uma compreensão das tendências sociais, maior empregabilidade, melhores perspetivas de carreira.

Resultados tangíveis do ELIE: Relatório de Boas Práticas sobre o Empoderamento dos Jovens nos ODS (a nível local, nacional, europeu e global); Rede para promover o empoderamento e a cooperação dos jovens europeus; Modelo ELIE: Empower–learn–led–Expand; plataforma eletrónica nos ODS com material OER; Conferência final da campanha #YOUth4SDGs.

Os 17 ODS têm um impacto profundo e multidimensional em todos os aspetos da sociedade. O ELIE, que coloca o centro de empoderamento dos jovens nos ODS, pode produzir um impacto multiplicador duradouro em muitas dimensões.

Nos participantes: ser incluídos como uma força proactiva na participação do desenvolvimento comunitário.

Nos parceiros: metodologia de capacitação educacional da ELIE.

Benefícios a longo prazo: juventude protagonista do próprio futuro e contribuindo para a valorização e bem-estar da comunidade. A ELIE integra o trabalho quotidiano dos jovens e contribui para mudanças nas políticas socioeconómicas, ambientais e de juventude.

Este projeto permitirá a todos os parceiros ganhar experiência em cooperação internacional, novas boas práticas, fortalecer capacidades próprias e networking.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Organização líder: Gramigna OdV - Itália

Organizações parceiras:

INSTITUTE OF ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT - Grécia

ASOCIATIA GEYC - Romênia

EDUFONS - Centar za celozivotno obrazovanje - Sérvia

ASSOCIAÇÃO CHECK-IN - COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO - Portugal

Sumário:

Este projeto visa fomentar a participação dos jovens para o desenvolvimento sustentável → Abordagem ascendente.

Está focado em quase todos os ODS, mas não no 9º e 17º.

Micro região: Sul da Europa.

Tem como objetivo a sensibilização dos jovens para que saibam mais sobre os ODS (18 a 24 anos).

Inclui partes interessadas relevantes, tais como: organizações juvenis, escolas, governos locais, ONGs, profissionais, especialistas, media, etc.

Tem como objetivo desenvolver:

✓ Plano de Ação.

✓ Documento estratégico.

✓ Capacidade de acesso a financiamento adicional.

✓ 5 workshops com a comunidade local por cada parceiro.

✓ Caderno de boas práticas.

Website do projeto: [Home - EIIE: Empower - Learn - Lead - Expand \(youth4sdgs-project.eu\)](http://Home - EIIE: Empower - Learn - Lead - Expand (youth4sdgs-project.eu))

Apresentação dos ODS, algumas dicas:

- Em 2015, líderes de 193 países criaram um plano chamado Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).
- Este conjunto de 17 metas imagina um futuro em que, daqui a apenas 15 anos, se seria livre da pobreza e da fome, e se seria protegido dos piores efeitos das mudanças climáticas.
- Os ODS fazem parte da Agenda 2030 e possuem 169 metas, a serem alcançadas até o ano 2030. Uma lista de 232 indicadores, desenvolvida em 2017 e refinada anualmente, constitui um mecanismo de monitoramento e avaliação do progresso em direção aos Objetivos e metas relacionadas.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

List de todos os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

META 1: Fim da Pobreza;

META 2: Fome Zero;

META 3: Saúde e Bem-estar;

META 4: Educação de Qualidade;

META 5: Igualdade de Género;

META 6: Água Limpa e Saneamento;

META 7: Energia Limpa e Acessível;

META 8: Trabalho Decente e Crescimento

Económico;

META 9: Indústria, Inovação e Infraestrutura;

META 10: Redução da Desigualdade;

META 11: Cidades de Comunidades Sustentáveis;

META 12: Consumo e Produção Responsável;

META 13: Ação Climática;

META 14: Vida Debaixo de

Água;

META 15: Vida na Terra;

META 16: Instituições Fortes de Justiça e Paz;

META 17: Parcerias para Atingir Objetivos.



Ferramentas sobre os ODS

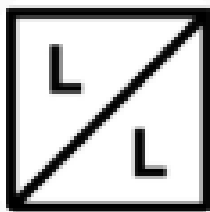
As Ferramentas, que são Campanhas Juvenis e Recursos que podem ser utilizados por nós e pelos jovens, devem ser apresentadas em detalhe. Todos os websites estão disponíveis também em cada descrição e são fáceis de usar e ecológicos, pois a maioria destes usa a tecnologia como método. Estas ferramentas também devem ser utilizadas durante as atividades entre pares, pelo que a sua apresentação aos jovens é extremamente importante.

As ferramentas:

- A Iniciativa Be the Change ([#BetheChangeUN clothing drive a huge success in New York and Rio de Janeiro - United Nations Sustainable Development](#)) oferece uma oportunidade a todos nós de melhor “fazer a conversa” quando se trata dos ODS. Esta Iniciativa orienta e incentiva a viver de forma mais sustentável no trabalho e em casa, mudando os nossos padrões de consumo, usando transportes ativo, como andar de bicicleta, e comprando alimentos locais.



- A LittlexLittle (<http://sdg.iisd.org/news/little-x-little-calls-on-gen-z-to-take-2-billion-acts-for-good/>) começou com um facto simples: neste momento, existem 2 bilhões de jovens de 15 a 24 anos no planeta. Esta é a maior geração da história da humanidade. O que significa que, se todos eles fizessem uma coisa, seria o maior conjunto de atos positivos já reunidos. Tudo o que é necessário fazer, é gravar uma única ação, marcá-la com o hashtag #LittlexLittle e vê-la a juntar-se a 2 bilhões de ações iguais.



- A Not Too Young to Run (<https://www.un.org/youthenvoy/2016/11/launching-global-campaign-promoting-rights-young-people-run-public-office/>) foi criada porque a geração de jovens de hoje é a maior que o mundo já conheceu. Metade da população global tem menos de 30 anos e, no entanto, 73% dos países restringem os jovens de concorrer a cargos públicos, mesmo que possam votar. Em todo o mundo, estão em andamento campanhas para promover os direitos dos jovens que concorrem a cargos públicos, procurando diminuir a idade legal de candidatura e alinhá-la com a idade em que se pode votar.



- O Lazy Person's Guide to Saving the World ([The Lazy Person's Guide to Saving the World - United Nations Sustainable Development](#)) concentra-se no impacto que uma pessoa comum pode causar. A mudança começa contigo. Todos os humanos na Terra, mesmo os mais preguiçosos, são parte da solução. Felizmente, existem algumas coisas super fáceis que podemos adotar nas nossas rotinas e, se todos as fizermos, farão uma grande diferença.



- A aplicação SDGs in Action App ([SDGs in Action](#)) foi desenvolvida para destacar os ODS - a lista de tarefas para acabar com a pobreza no mundo, reduzir desigualdades e combater mudanças climáticas. Esta é trazida ao público pela GSMA, que representa os interesses de cerca de 800 operadoras móveis em todo o mundo, e pelo Project Everyone, uma campanha global sem fins lucrativos para divulgar as mensagens dos ODS.



- The World's Largest Lesson ([The World's Largest Lesson \(globalgoals.org\)](http://globalgoals.org)) traz os Objetivos Globais para crianças em todo o mundo, alcançando mais de 130 países e milhões de crianças desde o seu lançamento em Setembro de 2015. São produzidos recursos gratuitos e criativos para os educadores ensinarem nas aulas, podendo executar projetos e estimular ações de apoio dos Objetivos.



O World Youth Report ([WorldYouthReport-2030Agenda.pdf \(un.org\)](#)) foca-se na educação e emprego juvenil, e explora os desafios complexos que enfrenta a maior geração de jovens que o Mundo já viu.



- O World Youth Report: Juventude e a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável examinam os papéis de apoio mútuo da nova Agenda e dos esforços de desenvolvimento da juventude. O Relatório destina-se a oferecer aos Estados Membros e outras partes interessadas informações e análises que possam ajudá-los a avaliar o progresso feito na abordagem de questões da juventude, avaliar lacunas políticas e desenvolver respostas políticas.
- O Relatório também fornece informações sobre o papel dos jovens no desenvolvimento sustentável no contexto da implementação da Agenda 2030 e estruturas relacionadas.

Atividade

Após toda a apresentação sobre os ODS e o projeto EIE, é finalmente possível iniciar a atividade envolvendo os jovens.

Toda a atividade pode ser feita com material digital, substituindo papéis e flipcharts por computadores e telemóveis.

Primeiro, começa-se com uma atividade quebra-gelo para o grupo.

Exemplo de uma atividade de quebra-gelo:

Quebra-gelo 1 – Dragão, Princesa e Cavaleiro.

1. Dois grupos ficam em fila, um em frente ao outro.
2. Existem três movimentos no jogo: Dragão, Princesa e Cavaleiro.
3. A cada turno, os grupos encontram-se e decidem secretamente qual a personagem que querem ser. Quando alguém de fora diz "Start", um jogador faz um movimento.
4. Os jogadores atacam-se. O cavaleiro derrota o dragão. O dragão derrota a princesa. A princesa derrota o cavaleiro.
5. Um grupo vence.

Em segundo lugar, faz-se um jogo de atenção.

Exemplo de um jogo de atenção:

Jogo de Atenção 1 – Contar até 17, o Jogo dos 17 ODS.

- Este jogo é importante para focar o grupo para que este possa fazer as atividades depois.

1. Fazer o grupo fechar os olhos.
2. Fazer o grupo tentar contar até 17. Apenas uma pessoa pode falar ao mesmo tempo.
3. Se várias pessoas disserem algo ao mesmo tempo, terão que começar do zero.

Depois disto, é hora de iniciar a atividade.

Divide-se o grupo de jovens em 4 ou 6 grupos dependendo do tamanho de todo o grupo, sendo que cada grupo deve ter o mesmo número de jovens. Cada grupo receberá dois ODS (escolhidos aleatoriamente com o uso de pequenos papéis).

Cada equipa terá 5 minutos para pensar num nome criativo vinculado aos ODS que o grupo possui. Em seguida, cada grupo discutirá sobre os dois ODS escolhidos, e poderá usar computadores e telemóveis para pesquisar detalhadamente sobre seus ODS e criar uma apresentação para explicar esses ODS e o que pode ser feito com as ferramentas fornecidas no início pelos líderes da equipa.

A equipa de líderes termina com uma sessão de esclarecimento sobre os ODS e fornece mais informações sobre os mesmos.



Mais Informações

Mais informações sobre a implementação, metas e outras informações sobre os ODS específicos podem ser encontradas abaixo:

Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) para transformar nosso mundo:

[GOAL 1: No Poverty](#)

[GOAL 2: Zero Hunger](#)

[GOAL 3: Good Health and Well-being](#)

[GOAL 4: Quality Education](#)

[GOAL 5: Gender Equality](#)

[GOAL 6: Clean Water and Sanitation](#)

[GOAL 7: Affordable and Clean Energy](#)

[GOAL 8: Decent Work and Economic Growth](#)

[GOAL 9: Industry, Innovation and Infrastructure](#)

[GOAL 10: Reduced Inequality](#)

[GOAL 11: Sustainable Cities and Communities](#)

[GOAL 12: Responsible Consumption and Production](#)

[GOAL 13: Climate Action](#)

[GOAL 14: Life Below Water](#)

[GOAL 15: Life on Land](#)

[GOAL 16: Peace and Justice Strong Institutions](#)

[GOAL 17: Partnerships to achieve the Goal](#)

Fonte: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/envision2030.html>



Objetivos

No final da sessão, teremos jovens que possuem mais informações sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, como atuar com estes e que estarão capacitados com ferramentas e conhecimento.

Também terão o contacto da equipa de implementadores para que, se desejarem cooperar mais com o projeto EIIIE, possam comunicar diretamente com eles e contribuir para este incrível projeto de maneira a aumentar a consciencializar sobre os ODS.

