

2º Ciclo



Objetivos do Desenvolvimento Sustentável



1. HORA DE RECORDAR

Foi a 25 de setembro de 2015 que os 193 Estados Membros

da Organização das Nações Unidas se comprometeram a adotar a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, que tinha como principal objetivo definir um plano para ajudar e proteger o Planeta.

Foi assim que nasceram os 17 Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável (ODS), que propõe a todos os países que se comprometam a trabalhar neles, procurando melhorar o bem-estar de todos até 2030, combatendo a pobreza extrema, protegendo o ambiente, desenvolvendo sectores como a educação e a saúde, entre outras.

2. HORA DE APROFUNDAR

“Ver e debater, para aprender”

Em turma, visualizem o vídeo “A maior lição do Mundo – Alterações Climáticas” e, de seguida, realizem um debate/conversa sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, dando como foco os 7 objetivos mais trabalhados pelo Programa Future Up (ODS nº4, nº7, nº11, nº12 nº13, nº14, nº15), podendo também incluir os seguintes pontos:

- Perspetiva global dos ODS;
- Qual o ODS com o qual cada uma das crianças se identifica mais e porquê;
- Cada uma das crianças deverá escolher 3 objetivos que considere prioritários e, para cada um deles, identificar pelo menos 1 ação/comportamento/atitude com a qual se compromete a mudar;
- Definir pelo menos 1 meta, em turma, com a qual se comprometem a cumprir. A turma deverá criar um cartaz para colocar em sala de aula, onde identificam qual o ODS respetivo e o compromisso escolhido, e como vão proceder para conseguir alcançar os objetivos pretendidos.

Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=j2dfNBzcw_Y

Um projeto educativo

2º Ciclo



Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

3. DESAFIO

“Quem quer ser Sustentável”



Desafiar a turma a construir, em conjunto, um **jogo de perguntas**, para testar os vossos conhecimentos sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, explorando maioritariamente os ODS trabalhados pelo Programa Future Up.

Para tal deverão seguir os seguintes 3 passos:

- 1) Escolher o formato do jogo (físico/digital)
- 2) Criar as instruções do jogo
- 3) Definir as perguntas para o jogo

Nota: Caso haja as devidas autorizações de captura de imagens, partilhe connosco registos fotográficos do processo de construção do jogo e o resultado final, assim como uma memória descritiva, indicando os seguintes dados: nº de alunos participantes, materiais utilizados, disciplinas envolvidas, breve resumo do trabalho. Email para o envio: movimentoeducativo@galp.com

Um projeto educativo