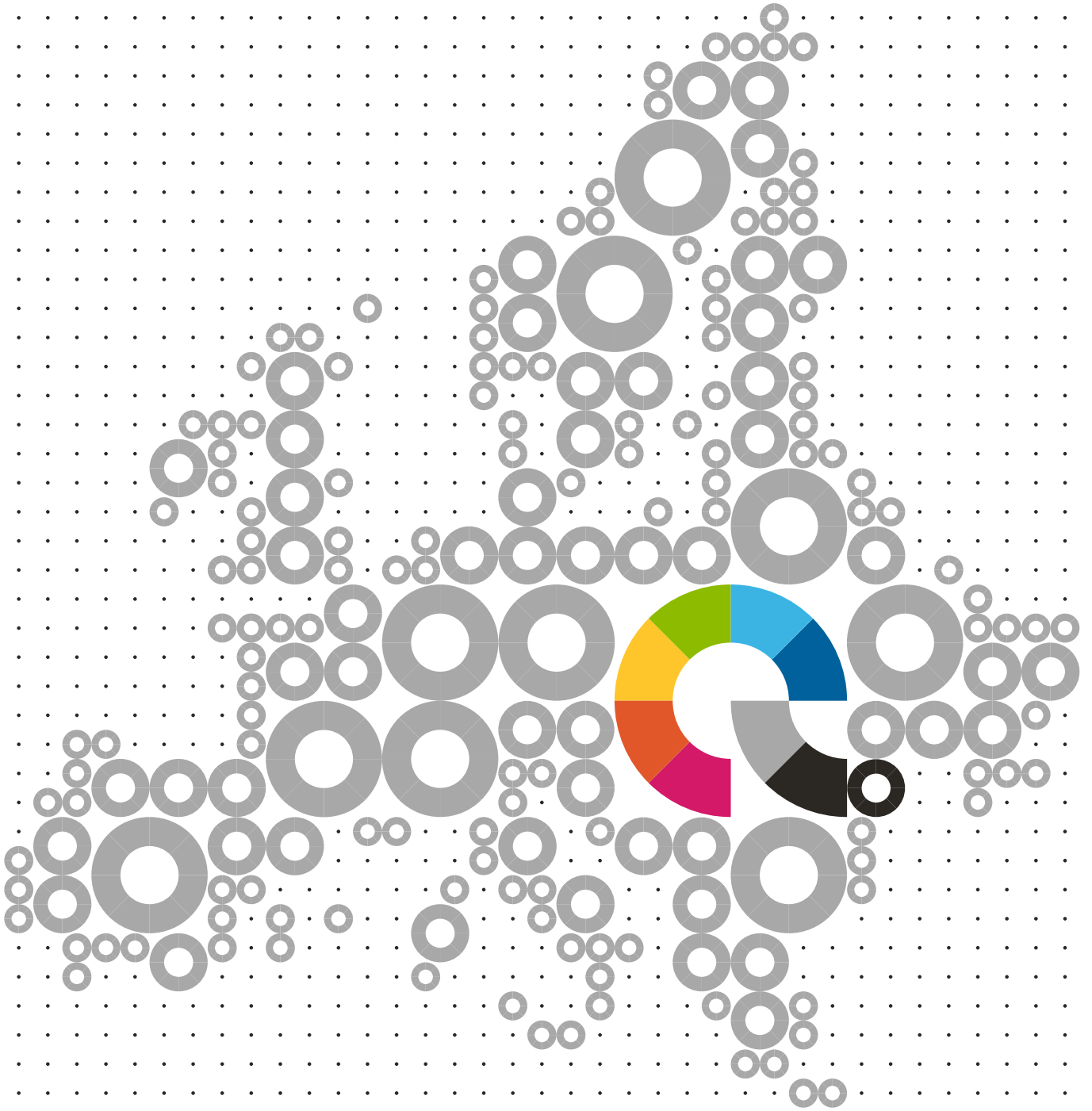




EUROPE QUIZ



MANUAL DE INSTRUÇÕES

FICHA TÉCNICA**NOME DO JOGO:** Europe Quiz**CONCEÇÃO & REDAÇÃO:** TREE - Collective Change**EDIÇÃO:** Rosto Solidário**REVISÃO DOS CONTEÚDOS:** Rosto Solidário**DESIGN & COPYWRITING:** Olho do Cão® - Laboratório Criativo**DATA DE EDIÇÃO:** 2021**DISCLAIMER**

O jogo **Europe Quiz** foi produzido no âmbito do projeto *Triple Europe Game – Jovens por uma Europa aberta, justa e sustentável*, promovido pela ONGD Rosto Solidário e conta com o apoio da Agência Nacional Erasmus+ Juventude. O jogo integra-se no Mecanismo de Sub Granting da Plataforma Portuguesa das ONGD, no âmbito do Projeto Presidência Europeia 2020-2022 *Por uma Europa aberta, justa e sustentável no mundo*, financiado pela União Europeia.

O jogo, com a respetiva proposta de exploração educativa, está disponível em formato digital. Para a utilização em formato físico, pode fazer o *download* ou imprimir os conteúdos (utilize papel certificado ou reciclado).

Reconhecendo a Igualdade de Género como um valor intrínseco aos Direitos Humanos, procurou-se garantir o respeito pela mesma na escrita dos materiais que compõem o jogo.

Este jogo foi produzido com o cofinanciamento da União Europeia. Os seus conteúdos são da exclusiva responsabilidade da TREE – Collective Change e da Rosto Solidário e não refletem necessariamente as posições da União Europeia.

Texto escrito conforme o novo Acordo Ortográfico.

Financiado por:



The project "Towards an open, fair and sustainable Europe in the world - EU Presidency Project 2020-2022" is funded by the European Union and implemented by the Association of German Development and Humanitarian Aid NGOs (VENRO), the Portuguese Non-Governmental Development Organizations Platform (Plataforma Portuguesa das ONGD), the Slovenian NGO Platform for Development, Global Education and Humanitarian Aid (SLOGA), and the European NGO confederation for relief and development (CONCORD).

Promotor:



Em parceria com:



- IDADE** A partir dos 15 aos 30+ anos de idade.
- PARTICIPANTES** Dividir o número total de participantes em 6 grupos com 2 a 5 elementos por grupo [adaptar conforme necessário].
- DURAÇÃO** Duração aproximada de 60 minutos, sendo possível adaptar o tempo e a dinâmica da atividade, conforme a modalidade de jogo escolhida.
- COMPONENTES**
- Tabuleiro do Jogo (formato A3 ou 2xA4)
 - 1 dado
 - 14 peões
 - 91 cartas *Questão*
 - 7 cartas *Desafio*

INTRODUÇÃO

O **Europe Quiz** é uma proposta de jogo pedagógico que tem como objetivo promover a consciencialização crítica dos jovens, sobre as seguintes temáticas:

- Desafios Globais** (interdependências mundiais, a relação União Europeia - África e a Coerência das Políticas Europeias);
- Cidadania Global** (Direitos humanos, Cidadania e o papel da sociedade civil);
- Sustentabilidade** (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, Agenda 2030 e Coerência das Políticas para o Desenvolvimento Sustentável e Alterações Climáticas).

Num mundo cada vez mais afetado por crises ambientais, económicas, sociais e políticas, em que os espaços de participação democrática, de diversidade e de liberdade se encontram ameaçados, a **Educação para o Desenvolvimento** e a **Cidadania Global** são cruciais enquanto caminhos para uma consciencialização e compreensão crítica da realidade,

complexa e interdependente, e potenciadores de aprendizagens e ações transformadoras, em prol do bem comum. Neste sentido, o **Europe Quiz** abrange uma variedade de questões alicerçadas nestas temáticas, num quadro de Educação para o Desenvolvimento e Cidadania Global, e numa estratégia de *call to action*.

Juntamente com as cartas do **Europe Quiz**, cada participante poderá encontrar as orientações do jogo e os respetivos objetivos de aprendizagem, bem como as propostas de exploração metodológica. Importa igualmente salientar que a construção do **Europe Quiz** teve em consideração a atual situação pandémica, possibilitando a sua utilização presencial ou online (ficheiro com materiais para impressão ou para uso online), podendo adaptar-se a vários contextos educativos.

A construção das perguntas resulta da consulta de diversas fontes bibliográficas, vídeos e artigos consultados nos media.

Financiado por:



The project "Towards an open, fair and sustainable Europe in the world - EU Presidency Project 2020-2022" is funded by the European Union and implemented by the Association of German Development and Humanitarian Aid NGOs (VENRO), the Portuguese Non-Governmental Development Organizations Platform (Plataforma Portuguesa das ONGD), the Slovenian NGO Platform for Development, Global Education and Humanitarian Aid (SLOGA), and the European NGO confederation for relief and development (CONCORD).

Promotor:



Em parceria com:



ENQUADRAMENTO GERAL

O **Europe Quiz** utiliza perguntas de escolha múltipla, de verdadeiro ou falso ou completar a frase, com o objetivo de sensibilizar os jovens, entre os 15 e os 30+ anos de idade, para três conceitos principais, Desafios Globais, Cidadania Global e Sustentabilidade, que se desdobram em seis temáticas.

TEMAS E OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Comércio e Finanças

- Identificar as características e impactos do aumento do comércio mundial.
- Compreender as consequências dos fluxos financeiros ilícitos nos processos de desenvolvimento.
- Refletir sobre os desafios inerentes ao financiamento do Desenvolvimento.

Seg. Alimentar e Consumo Responsável

- Promover uma reflexão crítica sobre a situação da fome e do desperdício de alimentos mundialmente.
- Identificar os fatores que influenciam a segurança alimentar, nomeadamente em grupos mais vulneráveis.
- Compreender a importância de um Consumo Responsável.

Segurança e Desenvolvimento

- Reconhecer a interligação entre segurança e desenvolvimento: o aumento da violência ao nível global e quais os países mais afetados.
- Problematicar a Ajuda Pública ao Desenvolvimento (APD) e o respetivo posicionamento da UE.
- Problematicar a Coerência das Políticas para o Desenvolvimento (CPD).

Migrações

- Compreender a situação atual das migrações no contexto global e europeu.
- Problematicar a abordagem que tem sido utilizada na política de migrações da UE.
- Desmistificar a ideia de que os países de destino não beneficiam das migrações.

Alterações Climáticas e Agenda 2030

- Compreender algumas das causas e dos efeitos das alterações climáticas.
- Refletir sobre a Coerência das Políticas de Desenvolvimento Sustentável (CPDS).
- Contextualizar a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável e os ODS: algumas tendências e desafios.

Presidência Portuguesa do Conselho da UE

- Conhecer as principais temáticas a serem abordadas pela Presidência Portuguesa do Conselho da UE.
- Identificar o desafio de alocação de verbas no âmbito da APD.
- Compreender os desafios identificados pela sociedade civil no âmbito das políticas de desenvolvimento.

Financiado por:



The project "Towards an open, fair and sustainable Europe in the world - EU Presidency Project 2020-2022" is funded by the European Union and implemented by the Association of German Development and Humanitarian Aid NGOs (VENRO), the Portuguese Non-Governmental Development Organizations Platform (Plataforma Portuguesa das ONGD), the Slovenian NGO Platform for Development, Global Education and Humanitarian Aid (SLOGA), and the European NGO confederation for relief and development (CONCORD).

Promotor:



Em parceria com:



TIPOS DE CARTAS



Carta Desafio



Escolha Múltipla



Completar a Frase



Verdadeiro ou Falso

CORES E TEMAS



Comércio e Finanças



Seg. Alimentar e Consumo Responsável



Segurança e Desenvolvimento



Migrações



Alterações Climáticas e Agenda 2030



Presidência Portuguesa do Conselho da UE

RECURSOS ONLINE



Quadros digitais :

- Jamboard: <https://jamboard.google.com>;
- Mentimeter: <https://www.mentimeter.com>;
- Miro: <https://miro.com>;

Dado: <https://www.dados-online.pt>

Temporizador: <https://pt.online-timers.com>

MODALIDADES DE JOGO

O **Europe Quiz** pode ser adaptado a várias modalidades de jogo. Pode ser jogado com ou sem tabuleiro, quer seja presencialmente ou *online*. É possível adaptar ao número participantes, podendo ser jogado individualmente ou em equipa. O tabuleiro tem vários caminhos diferentes, sendo que o percurso  é mais longo do que o percurso , podendo ser usado como mecânica de jogo para

sessões mais longas ou mais curtas, respetivamente. Assim, como o número de cartas utilizadas. Uma vez que os temas e o tipo de pergunta estão identificados conforme acima referido, facilmente podem ser utilizadas seleções diferentes conforme as necessidades do grupo. Por favor, consulte o quadro na página seguinte para mais informações.

Financiado por:



The project "Towards an open, fair and sustainable Europe in the world - EU Presidency Project 2020-2022" is funded by the European Union and implemented by the Association of German Development and Humanitarian Aid NGOs (VENRO), the Portuguese Non-Governmental Development Organizations Platform (Plataforma Portuguesa das ONGD), the Slovenian NGO Platform for Development, Global Education and Humanitarian Aid (SLOGA), and the European NGO confederation for relief and development (CONCORD).

Promotor:



Em parceria com:



	COM TABULEIRO	SEM TABULEIRO
PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir ao grande grupo para se dividir em seis grupos mais pequenos (atender ao número total de participantes). Atribuir um peão por participante ou equipa. - Disponer o tabuleiro em cima de uma superfície e retirar 45 cartas Questão do baralho para integrarem o jogo. - Cada participante ou equipa deve lançar o dado para saber a ordem de saída. Em alternativa, usar um dado virtual (ver recursos <i>online</i>). - Cada participante ou equipa escolhe a sua casa Partida (🇨🇪 ou 🇵🇹) conforme a pontuação mais alta, e inicia-se o jogo. É obrigatório terminar o jogo numa casa igual à casa Partida, no entanto o percurso é livre. - À vez, e pela ordem de saída consecutivamente, cada participante ou equipa deve avançar com o peão no tabuleiro, conforme o número que sair no dado lançado. - Nas casas Questão (🗉), cada participante ou equipa responde a uma das questões. As questões são lidas por um membro da equipa adversária. Se a resposta estiver errada, passa a sua vez de jogar. Se acertar na resposta, continua a jogar. Cada participante ou equipa tem no máximo 1 minuto para responder à questão (ver recursos <i>online</i>). - Nas casas Desafio (🎯) cada participante ou equipa tem de ultrapassar os desafios descritos nas respetivas cartas. Cada participante ou a equipa só perde a sua vez de jogar se errar a pergunta da casa Questão onde fica após o Desafio ou se voltar à casa Partida. - Vence quem chegar primeiro à sua casa Chegada (🇨🇪 ou 🇵🇹). 	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir ao grande grupo para se dividir em seis grupos mais pequenos (atender ao número total de participantes). - Numa folha de papel, identificar as equipas. - Retirar 45 cartas Questão do baralho para integrarem o jogo. - Cada participante ou equipa deve lançar o dado para saber a ordem de saída. Em alternativa, usar um dado virtual (ver recursos <i>online</i>). - É distribuída uma carta Desafio por cada participante ou equipa, virada para baixo. - À vez, e pela ordem de saída consecutivamente, cada participante ou equipa responde a uma carta questão. Se a resposta estiver errada, passa a sua vez de jogar. Se acertar na resposta, continua a jogar. Cada participante ou equipa tem no máximo 1 minuto para responder à questão (ver recursos <i>online</i>). - Cada carta Questão tem o valor de 1 ponto. Se a resposta à questão estiver errada, marcar 0. Apontar os pontos na folha de papel onde foram identificadas as equipas. - A qualquer momento do jogo, cada participante ou equipa pode usar a sua carta Desafio e, assim, obter uma penalização ou compensação correspondente. - Vence o jogo a equipa que somar o maior número de pontos após terminar todas as rondas.
ONLINE	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir ao grande grupo para se dividir em grupos mais pequenos, 2 a 5 participantes por grupo (consoante o número total de participantes). Ponderar a possibilidade de criar salas virtuais, distribuindo as equipas pelas mesmas para que possam dedicar mais tempo ao diálogo em torno das questões. - Colocar o tabuleiro e os peões num quadro digital (ver recursos <i>online</i>). Partilhar o ecrã. Atribuir um peão por participante ou equipa. - Abrir um separador no <i>browser</i> com as cartas Questão e Desafio. - Cada participante ou equipa deve lançar o dado para saber a ordem de saída. Usar um dado virtual (ver recursos <i>online</i>). - Cada participante ou equipa escolhe a sua casa Partida (🇨🇪 ou 🇵🇹) conforme a pontuação mais alta, e inicia-se o jogo. É obrigatório terminar o jogo numa casa igual à casa Partida, no entanto o percurso é livre. - À vez, e pela ordem de saída consecutivamente, cada participante ou equipa deve avançar com o peão no tabuleiro, conforme o número que sair no dado lançado. - Nas casas Questão (🗉), cada participante ou equipa responde a uma das questões. As questões são lidas pelo facilitador. Se a resposta estiver errada, passa a sua vez de jogar. Se acertar na resposta, continua a jogar. Cada participante ou equipa tem no máximo 1 minuto para responder à questão (ver recursos <i>online</i>). - Nas casas Desafio (🎯) cada participante ou equipa tem de ultrapassar os desafios descritos nas respetivas cartas. Cada participante ou a equipa só perde a sua vez de jogar se errar a pergunta da casa Questão onde fica após o Desafio ou se voltar à casa Partida. - Vence quem chegar primeiro à sua casa Chegada (🇨🇪 ou 🇵🇹). 	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir ao grande grupo para se dividir em grupos mais pequenos, 2 a 5 participantes por grupo (consoante o número total de participantes). Ponderar a possibilidade de criar salas virtuais, distribuindo as equipas pelas mesmas para que possam dedicar mais tempo ao diálogo em torno das questões. - Abrir um separador no <i>browser</i> com as cartas Questão e Desafio. Partilhar o ecrã. - Criar um quadro digital para apontar as pontuações (ver recursos <i>online</i>). - O número de cartas Questão a jogar tem de ser múltiplo do número de equipas criadas. Haverá também 1 carta Desafio por equipa (e.g. 3 equipas, 30 cartas Questão, 10 perguntas por equipa, 3 cartas Desafio). - A carta Desafio é escolhida por cada equipa, sem saber o seu conteúdo e poderá ser utilizada em qualquer momento do jogo. - Cada participante ou equipa deve lançar o dado para saber a ordem de saída. Usar um dado virtual (ver recursos <i>online</i>). - À vez, e pela ordem de saída consecutivamente, cada participante ou equipa responde a uma carta questão. Se a resposta estiver errada, passa a sua vez de jogar. Se acertar na resposta, continua a jogar. Cada participante ou equipa tem no máximo 1 minuto para responder à questão (ver recursos <i>online</i>). - Cada carta Questão tem o valor de 1 ponto. Se a resposta à questão estiver errada, marcar 0. Apontar os pontos na folha de papel onde foram identificadas as equipas. - A qualquer momento do jogo, cada participante ou uma equipa pode usar a sua carta Desafio e, assim, obter uma penalização ou compensação correspondente. - Vence o jogo quem somar o maior número de pontos após terminar todas as rondas.

Financiado por:



The project "Towards an open, fair and sustainable Europe in the world - EU Presidency Project 2020-2022" is funded by the European Union and implemented by the Association of German Development and Humanitarian Aid NGOs (VENRO), the Portuguese Non-Governmental Development Organizations Platform (Plataforma Portuguesa das ONGD), the Slovenian NGO Platform for Development, Global Education and Humanitarian Aid (SLOGA), and the European NGO confederation for relief and development (CONCORD).

Promotor:



Em parceria com:



GLOSSÁRIO

Coerência das Políticas de Desenvolvimento (CPD)

Mecanismo de monitorização para assegurar que os objetivos das políticas de desenvolvimento da UE e dos Estados-Membros não se tornam ineficientes face à adoção de outras políticas (de áreas que não a Cooperação para o Desenvolvimento) que conduzam a impactos negativos nos chamados países em desenvolvimento. Mais do que uma obrigação legal, a CPD deveria ser considerada o principal eixo de ação de um processo de desenvolvimento, ou seja, o princípio base para garantir a erradicação da pobreza através do alinhamento, de forma coerente e concertada, de várias políticas setoriais.

São cinco as áreas prioritárias definidas pela UE para assegurar a CPD: Alterações Climáticas, Segurança Alimentar, Migrações, Segurança, Comércio e Finanças.

Coerência das Políticas de Desenvolvimento Sustentável (CPDS)

A CPDS é uma abordagem para ser utilizada em todas as fases da formulação de políticas nacionais e internacionais. A abordagem integra as dimensões económica, social, ambiental e de governo do desenvolvimento sustentável. A CPDS é mais complexa que a CPD, uma vez que passa da coerência unidirecional para coerência multidirecional.

Para mais informações, consulte: <https://www.plataformaongd.pt/uploads/subcanais2/guiasobrevivencianet.pdf>

Fluxos financeiros ilícitos

Correspondem à movimentação de dinheiro ou capital obtido de forma ilegal, que é utilizado ou transferido para outro país. Os fluxos financeiros ilícitos ocorrem por meio de transações comerciais e de investimento e causam enormes consequências negativas, especialmente para os países do Sul Global.

Para mais informações, consulte: https://www.fecong.org/pdf/publicacoes/Estudo_ComercioFinancas.pdf

FRONTEX

Foi criada em 2004 para apoiar os países com fortes pressões migratórias. Em 2015, foi reformulada e passou a denominar-se Guarda Europeia Costeira e de Fronteiras, com o objetivo de contribuir para a gestão integrada das fronteiras externas (Ferreira, 2017a).

Pacto Ecológico Europeu *Green Deal*

Trata-se de uma iniciativa da Comissão Europeia, com o objetivo de ser o “fio verde” para todas as futuras atividades na Europa. Propõe 50 medidas para tornar a Europa neutra em carbono até 2050, unindo todos os países da Comissão Europeia numa ação conjunta. No âmbito deste pacto foi estabelecida a “Estratégia do Prado ao Prato” em que a UE visa reduzir a pegada ambiental e climática do seu sistema alimentar e reforçar a sua resiliência, assegurar a segurança alimentar face às alterações climáticas e à perda de biodiversidade e liderar uma transição mundial para a sustentabilidade competitiva do prado ao prato, explorando as novas oportunidades. A estratégia é essencial na agenda da Comissão para atingir os ODS, uma vez que todas as pessoas e entidades operadoras das cadeias de valor, na UE e noutros países, devem beneficiar de uma transição justa.

Para mais informações, consulte: https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal/actions-being-taken-eu/farm-fork_pt

Remessas

Dinheiro transferido para o país de origem da pessoa estrangeira ou migrante.

O valor das remessas dos migrantes enviados para os seus países de origem é quase o triplo da ajuda ao desenvolvimento, sendo um fluxo de grande desenvolvimento para os países destinatários destas remessas.

Para mais informações, consulte: https://www.fecong.org/pdf/publicacoes/estudoMigracoes_coerencia.pdf

Financiado por:



The project "Towards an open, fair and sustainable Europe in the world - EU Presidency Project 2020-2022" is funded by the European Union and implemented by the Association of German Development and Humanitarian Aid NGOs (VENRO), the Portuguese Non-Governmental Development Organizations Platform (Plataforma Portuguesa das ONGD), the Slovenian NGO Platform for Development, Global Education and Humanitarian Aid (SLOGA), and the European NGO confederation for relief and development (CONCORD).

Promotor:



Em parceria com:



REFERÊNCIAS

CONCORD Europa (2020). *Guia para a Coerência das Políticas para o Desenvolvimento Sustentável*. Retirado de: <https://concordeuropa.org>. Acedido a 25 de fevereiro de 2021.

Comissão Europeia (s/d). *Estratégia do Prado ao Prato*. Retirado de: https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal/actions-being-taken-eu/farm-fork_pt?fbclid=IwAR190Fw500xnKQqUBfH-Au3BCTh0orOivr17KibBgonsIPz4gGsMQzeSsnU. Acedido a 25 de fevereiro de 2021.

Comissão Europeia (2019). *UE líder no comércio agroalimentar a nível mundial*. Comunicado de imprensa, de 5 de setembro de 2019. Retirado de: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/pt/IP_19_5527. Acedido a 05 de março de 2021.

FAO - Organização das Nações Unidas para a Alimentação e Agricultura (2019). *Insegurança alimentar, alterações climáticas e alternativas para sistemas alimentares sustentáveis* [25 de março de 2019]. Retirado de: <http://www.fao.org/portugal/noticias/detail/pt/c/1186804/>. Acedido a 23 de fevereiro de 2021.

FEC - Fundação Fé e Cooperação & IMVF - Instituto Marquês de Valle Flôr (2018). *Guia de Sobrevivência em Coerência das Políticas para o Desenvolvimento: Tudo o que precisa de saber para se desenrascar*. Retirado de: <https://ddesenvolvimento.com/portfolio/coerencia-das-politicas-para-o-desenvolvimento/>. Acedido a 10 de fevereiro de 2021.

Ferreira, P. M. (2017a). *Migrações e Desenvolvimento*. FEC - Fundação Fé e Cooperação e IMVF - Instituto Marquês de Valle Flor. Retirado de: <https://www.plataformaongd.pt/publicacoes/publicacoes-das-ongd-associadas>. Acedido a 10 de fevereiro de 2021.

Ferreira, P. M. (2017b). *Segurança e Desenvolvimento*. FEC - Fundação Fé e Cooperação e IMVF - Instituto Marquês de Valle Flor. Retirado de: <https://www.imvf.org/wp-content/uploads/2018/05/estudoseguranca.pdf>. Acedido a 10 de fevereiro de 2021.

Ferreira, P. M. (2018a). *Comércio, Finanças e Desenvolvimento*. FEC - Fundação Fé e Cooperação e IMVF - Instituto Marquês de Valle Flor. Retirado de: <https://www.imvf.org/wp-content/uploads/2018/10/estudo-comercio-financas-desenvolvimento.pdf>. Acedido a 10 de fevereiro de 2021.

Ferreira, P. M. (2018b). *Segurança Alimentar e Nutricional e Desenvolvimento*. FEC - Fundação Fé e Cooperação e IMVF - Instituto Marquês de Valle Flor. Retirado de: <https://www.imvf.org/2018/06/26/estudo-seguranca-alimentar-e-nutricional-e-desenvolvimento/>. Acedido a 10 de fevereiro de 2021.

Ferreira, P. M. (2018c). *Alterações Climáticas e Desenvolvimento*. FEC - Fundação Fé e Cooperação e IMVF - Instituto Marquês de Valle Flor. Retirado de: <https://www.imvf.org/2018/03/22/projeto-coerencia-pt-apresenta-resultados-do-estudo-alteracoes-climaticas-e-desenvolvimento/>. Acedido a 10 de fevereiro de 2021.

Financiado por:



The project "Towards an open, fair and sustainable Europe in the world - EU Presidency Project 2020-2022" is funded by the European Union and implemented by the Association of German Development and Humanitarian Aid NGOs (VENRO), the Portuguese Non-Governmental Development Organizations Platform (Plataforma Portuguesa das ONGD), the Slovenian NGO Platform for Development, Global Education and Humanitarian Aid (SLOGA), and the European NGO confederation for relief and development (CONCORD).

Promotor:



Em parceria com:



Ferreira, P. M. (coord.) (2020). *Desenvolvimento e Segurança: desafios e (In)coerências* [Policy Paper]. FEC- Fundação Fé e Cooperação e IMVF - Instituto Marquês de Valle Flôr. Retirado de: <https://www.imvf.org/wp-content/uploads/2021/01/estudo-desafios-e-incoerencias-desenvolvimento-e-seguranca-coerencia-na-presidencia-imvf.pdf>. Acedido a 10 de fevereiro de 2021.

Instituto Português do Desporto e Juventude, I.P. IPDJ (2020). *Lisboa+21 - Políticas e Programas de Juventude numa Perspetiva Global* (1ª Edição). Centro de Juventude de Lisboa do IPDJ. ISBN: 978-989-8330-09-3

Ribeiro, J. R. (2021). *Enquanto o planeta aquece, milhões são obrigados a fugir*. Jornal Público [5 de março de 2021]. Retirado de: <https://www.publico.pt/2021/03/05/mundo/noticia/planeta-aquece-milhoes-sao-obrigados-fugir-1953046>

Mackie, J. (2020). *Promoting policy coherence: lessons learned in EU development cooperation* (Policy Brief). European Centre for Development Policy Management. Retirado de: <https://ecdpm.org/wp-content/uploads/Promoting-Policy-Coherence-Lessons-Learned-EU-Development-Cooperation-CASCADES-Briefing-Note-ECDPM-September-2020.pdf> Acedido a 17 de fevereiro de 2021.

Plataforma Portuguesa das ONGD - PPONGD (2021a). *Prioridades da Sociedade Civil para a Presidência Portuguesa do Conselho da UE*. Retirado de: <https://www.plataformaongd.pt/noticias/prioridades-da-sociedade-civil-para-a-presidencia-portuguesa-do-conselho-da-ue>. Acedido a 04 de março de 2021.

Plataforma Portuguesa das ONGD - PPONGD (2021b). *O papel vital da Presidência Portuguesa para o novo Pacto sobre Migração e Asilo* [4 de fevereiro de 2021]. Disponível em: <https://www.plataformaongd.pt/noticias/o-papel-vital-da-presidencia-portuguesa-para-o-novo-pacto-sobre-migracao-e-asilo>. Acedido a 04 de março de 2021.

Financiado por:



The project "Towards an open, fair and sustainable Europe in the world - EU Presidency Project 2020-2022" is funded by the European Union and implemented by the Association of German Development and Humanitarian Aid NGOs (VENRO), the Portuguese Non-Governmental Development Organizations Platform (Plataforma Portuguesa das ONGD), the Slovenian NGO Platform for Development, Global Education and Humanitarian Aid (SLOGA), and the European NGO confederation for relief and development (CONCORD).

Promotor:



Em parceria com:

