



TERRITÓRIO | TALENTO | TURISMO

ANO LETIVO 2025-2026

JOVENS CIDADÃOS-TURISTAS EM AÇÃO
PROJETOS QUE TRANSFORMAM TERRITÓRIOS

TURISMO DE
PORTUGAL



escolas



EduQA

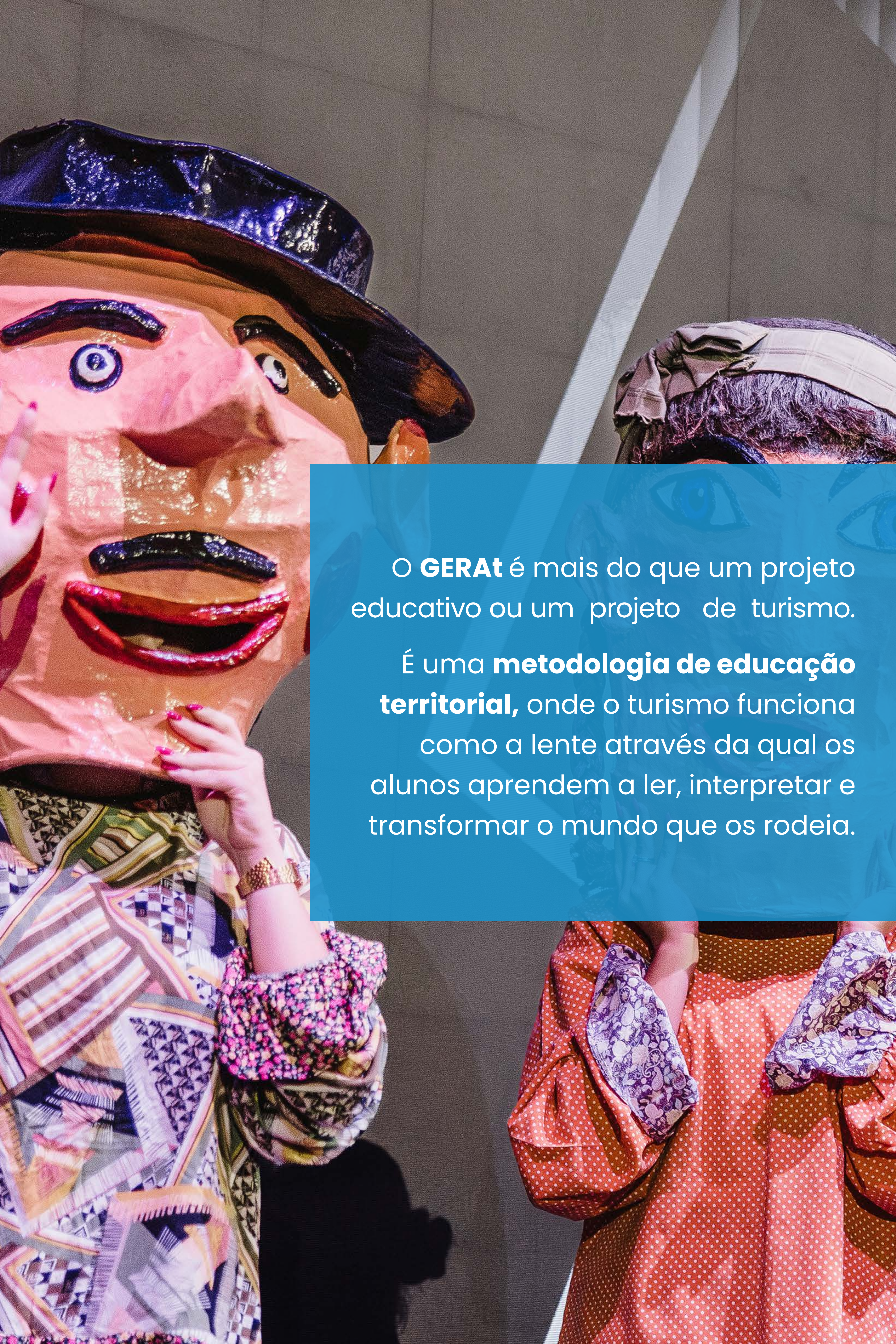
Instituto de
Educação, Qualidade
e Avaliação



escolas.turismodeportugal.pt/projeto-especial/gerat

© Turismo de Portugal, I.P. | 2026

Todos os direitos reservados.



O **GERAt** é mais do que um projeto educativo ou um projeto de turismo.

É uma **metodologia de educação territorial**, onde o turismo funciona como a lente através da qual os alunos aprendem a ler, interpretar e transformar o mundo que os rodeia.

FICHA TÉCNICA

GERAt – TERRITÓRIO, TALENTO e TURISMO JOVENS CIDADÃOS–TURISTAS EM AÇÃO

PROJETOS QUE TRANSFORMAM TERRITÓRIOS | ANO LETIVO 2025–2026

PROMOTOR

Turismo de Portugal, I.P.

COORDENAÇÃO GERAL

Escolas do Turismo de Portugal

CONCEÇÃO E COORDENAÇÃO

Vera Margarida Cunha

EQUIPA

Abílio Guerreiro

Ana Cláudia Fernandes

Ana Gabriela Pereira

Célia Antunes

Cristina Pimentel

Filipa Calhã

Graciana Vieira

Joana Marinho

Lina Serra

Mafalda Antunes

Manuela Nogueira

Maria Antónia Portugal

Maria João Lemos

Maria Raquel Antunes

Ofélia Serrão

Olívia Bernardino

Ricardo Lourenço

Rosário Santos

Sofia Contente

Sofia Rodrigues

Vera Margarida Cunha

TEXTOS

Vera Margarida Cunha

Maria Raquel Antunes

(os textos desta publicação foram desenvolvidos a partir das memórias descritivas, evidências e materiais produzidos pelas escolas participantes no projeto GERAt, procurando preservar a identidade, os objetivos e o impacto de cada projeto)

DESIGN E PAGINAÇÃO

Elsa Perdigão

Liliana Gonçalves

FOTOGRAFIA

Pedro Cerqueira



PROPÓSITO DESTA PUBLICAÇÃO

Este ebook reúne os projetos desenvolvidos no âmbito do **GERAt – Território, Talento e Turismo**, durante o ano letivo 2025-2026 com presença na final nacional.

Mais do que documentar experiências educativas, procura inspirar escolas, municípios, comunidades e parceiros a olhar para o território como um espaço privilegiado de aprendizagem, cidadania e desenvolvimento sustentável.

Cada projeto aqui apresentado demonstra como a ligação entre educação, turismo e território pode despertar nas crianças e nos jovens o sentido de pertença, a criatividade, a participação cívica e a capacidade de imaginar soluções para os desafios das suas comunidades.

Esperamos que estas páginas inspirem novas ideias, novas parcerias e novos projetos capazes de continuar a transformar territórios através da educação e do turismo.



AGRADECIMENTOS

A todos os alunos, professores, direções escolares, Escolas do Turismo de Portugal, municípios, parceiros locais e comunidades educativas que, com dedicação, criatividade e espírito de colaboração, deram vida aos projetos que integram esta publicação.

Onosso profundo agradecimento por demonstrarem que o futuro dos territórios se constrói, todos os dias, através da educação.



ÍNDICE

Nota de abertura	9
O Futuro dos Territórios Começa na Escola	11
O que é o GERAt?	12
Uma Nova Forma de Educar para o Território	13
Crescimento e Impacto	14
Do Sentir ao Transformar	15
Projetos que Ligam Escolas, Comunidades e Territórios	16
Há Projetos que Nascem de uma Visão	17
1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO	
O Primeiro Passo: Descobrir o Território	20
1.º Ciclo Projeto-piloto - Projetos GERAt 2025-2026	21
3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO E ENSINO SECUNDÁRIO	
Quando o Conhecimento se Transforma em Ação	45
3.º Ciclo Projetos GERAt 2025-2026	48
Ensino Secundário Projetos GERAt 2025-2026	93



NOTA DE ABERTURA



CARLOS ABADE

Presidente do Turismo de Portugal, I. P.

Há programas que se avaliam pelos resultados de um momento. E há programas que se compreendem, sobretudo, pelo futuro que ajudam a preparar. O GERAt – Território, Turismo e Talento, pertence claramente a esta segunda categoria.

Desde o seu lançamento, o GERAt tem afirmado uma convicção essencial: o turismo é mais do que uma atividade económica. É uma forma de conhecer, interpretar e valorizar os territórios; uma plataforma de cidadania, encontro entre culturas, preservação da diversidade e construção de desenvolvimento sustentável.

Ao longo deste percurso, os alunos foram desafiados a olhar para o território como espaço de aprendizagem, descoberta e intervenção. Investigaram recursos, exploraram identidades locais, dialogaram com a comunidade e conceberam projetos turísticos enraizados nos lugares onde vivem. Aprenderam, assim, que o turismo nasce das pessoas, da memória, da cultura, da natureza, da criatividade e do talento de cada território.

Este é o propósito central do GERAt: formar, desde cedo, cidadãos-turistas – jovens conscientes do valor das suas ações, capazes de reconhecer o património que os rodeia e de participar na construção de um turismo mais sustentável, regenerativo e inclusivo.

O balanço que este ebook apresenta demonstra a força desta visão. Desde a primeira edição, em 2023, o GERAt consolidou e alargou o seu alcance, envolvendo dezenas de escolas e mais de um milhar de alunos, professores, municípios e parceiros, e dando origem a projetos interdisciplinares marcados pela inovação, pelo sentido de pertença e pelo compromisso com a sustentabilidade. Uma ambição desta dimensão só é possível com parcerias sólidas. Por isso, saúdo de forma muito especial a relação construída com o EduQA, cuja visão e compromisso têm sido determinantes para dar rigor, consistência e escala a este percurso. Importa também referir que a relevância deste caminho foi reconhecida, em maio de 2026, pela União Europeia, ao distinguir o GERAt como boa prática na plataforma Transition Pathways for Tourism, dedicada a iniciativas que contribuem para uma transição mais sustentável, resiliente e inovadora do turismo europeu.

Mais do que números, estes resultados traduzem uma mudança de abordagem: a escola afirma-se como agente cultural e educativo central nas comunidades, e o turismo como instrumento de aprendizagem ativa e transformação social.

A todos os alunos, professores, escolas, comunidades e parceiros, deixo uma palavra de reconhecimento. O percurso aqui reunido confirma que os territórios mudam quando as pessoas mudam a forma como os olham – e que essa mudança pode começar na escola. Que este balanço seja também ponto de partida para novas aprendizagens, novas parcerias e novas formas de gerar território, turismo e talento.



LUÍS SANTOS

Presidente do EduQA, I. P.

O projeto GERAt tem vindo a afirmar-se como um exemplo de como a escola pode contribuir para a valorização dos territórios através da promoção de aprendizagens significativas, interdisciplinares e profundamente ligadas à realidade. A parceria entre o Turismo de Portugal e o EduQA, I. P. (Instituto de Educação, Qualidade e Avaliação) traduz a convicção comum de que a escola pode preparar os alunos para compreender, valorizar e transformar o contexto em que vivem, mobilizando conhecimentos, competências, atitudes e valores de forma integrada.

Embora encontre na componente de Cidadania e Desenvolvimento um espaço privilegiado de dinamização, o GERAt concretiza-se em estreita articulação com o restante currículo. Os projetos desenvolvidos pelos alunos implicam a mobilização de aprendizagens de diferentes disciplinas, convocando as respetivas Aprendizagens Essenciais para compreender problemas, investigar, criar soluções e comunicar propostas. Desta forma, o projeto promove uma efetiva interdisciplinaridade, dando significado às aprendizagens através da sua aplicação em contexto.

Mais do que um concurso, o GERAt constitui uma experiência educativa que aproxima escolas, comunidades e entidades locais. Através da identificação de desafios concretos dos territórios em que habitam, os alunos desenvolvem projetos que articulam património, sustentabilidade, cultura, inovação e desenvolvimento local.

Um dos aspetos distintivos desta iniciativa reside no seu modelo de trabalho colaborativo. Para além da abordagem interdisciplinar desenvolvida em cada escola, o projeto promove a colaboração entre os agrupamentos de escolas e as Escolas de Hotelaria e Turismo, constituindo uma verdadeira comunidade de aprendizagem, na qual professores e alunos partilham conhecimentos e diferentes perspetivas, enriquecendo, deste modo, as experiências proporcionadas aos alunos.

Enquanto parceiro do GERAt, o EduQA reafirma, assim, o seu compromisso com uma educação de qualidade, capaz de articular currículo e inovação pedagógica, promovendo o conhecimento do património local, o respeito pela diversidade cultural e pela sustentabilidade ambiental e formando cidadãos participativos, críticos e preparados para os desafios do futuro.





O FUTURO DOS TERRITÓRIOS COMEÇA NA ESCOLA



Vivemos num tempo em que os territórios enfrentam desafios cada vez mais complexos: sustentabilidade, preservação da identidade local, participação cívica, atração e retenção de talento, valorização do património e desenvolvimento económico.

Responder a estes desafios exige mais do que políticas públicas. Exige cidadãos capazes de compreender o lugar onde vivem, reconhecer o seu valor e participar ativamente na sua construção.

É neste contexto que surge o GERAt, uma iniciativa conjunta entre o Turismo de Portugal e o EduQA, que aproxima Educação e Turismo para ajudar crianças e jovens a descobrir o território, compreender a sua identidade e imaginar o seu futuro.

Porque o futuro dos territórios começa sempre pelas pessoas. E as pessoas começam por ser alunos.



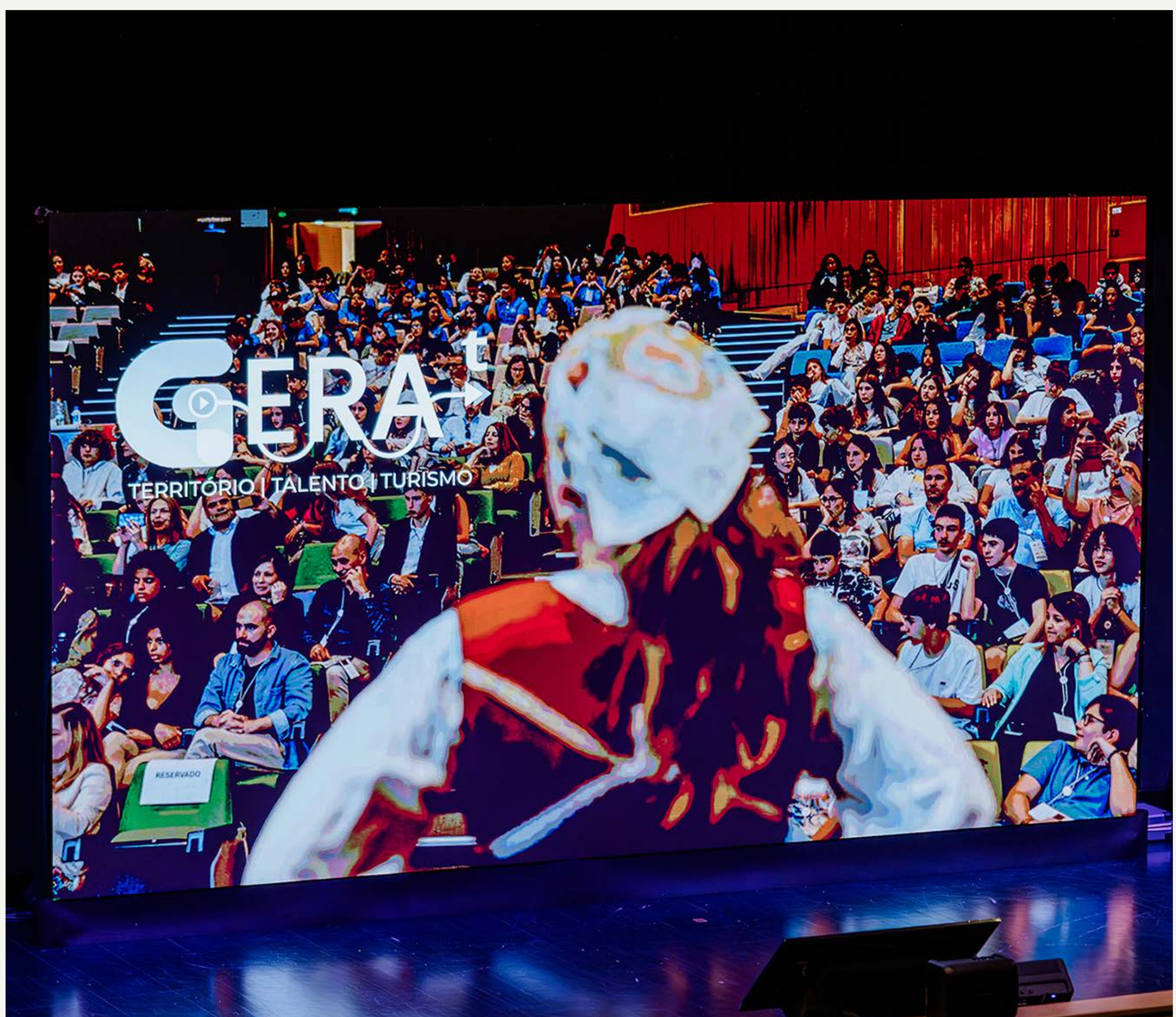
O QUE É O GERAt?

O **GERAt — Território, Talento e Turismo** — é uma iniciativa que promove experiências educativas centradas na **descoberta e valorização dos territórios**.

Através de metodologias ativas e aprendizagem baseada em projetos, os alunos são desafiados a explorar o património natural, cultural e humano das suas comunidades, desenvolvendo simultaneamente competências de cidadania, criatividade, trabalho colaborativo e pensamento crítico.

O turismo surge aqui não apenas como atividade económica, mas como ferramenta educativa.

Uma lente através da qual os alunos aprendem a observar o território, a compreender a sua identidade e a reconhecer o seu potencial de transformação.





UMA NOVA FORMA DE EDUCAR PARA O TERRITÓRIO

O GERAt assenta numa ideia simples:

Aprender a olhar para o território sob a lente do turismo.

Ao longo do processo, os alunos investigam problemas reais, trabalham com parceiros locais, exploram recursos do território e desenvolvem soluções ou produtos com impacto na comunidade.

Esta abordagem permite transformar conteúdos curriculares em experiências significativas de aprendizagem e aproximar a escola da realidade envolvente.

O projeto contribui, igualmente, para a concretização dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e para a formação de cidadãos mais conscientes, participativos e responsáveis – os Cidadãos-Turistas do Futuro.





Em apenas quatro anos, o GERAt passou de um projeto-piloto com 325 alunos para uma iniciativa nacional que envolveu no ano letivo 2025-2026, 92 agrupamentos escolares, 93 turmas e 1.871 alunos de diferentes ciclos de ensino.

O projeto integra atualmente escolas do ensino básico e secundário em articulação com as Escolas do Turismo de Portugal, promovendo uma rede nacional de colaboração entre educação, turismo e comunidade.

Ao longo do percurso, foram ainda desenvolvidas ações de capacitação de professores, recursos pedagógicos, como o jogo GERAt e iniciativas de disseminação que reforçam a sustentabilidade e escalabilidade do modelo.

O GERAt foi ainda reconhecido nacional e internacionalmente, tendo ganho o Prémio para Melhor Projeto de Inovação nos Hospitality Education Awards em 2025 e sido destacado pela União Europeia como uma boa prática no setor do turismo, passando a integrar a plataforma Transition Pathways for Tourism, dedicada à divulgação de iniciativas relevantes para a transição sustentável, resiliente e inovadora do turismo europeu.



DO SENTIR AO TRANSFORMAR

O ano letivo 2025/2026 marcou um momento importante na evolução do projeto com a **integração do 1.º Ciclo do Ensino Básico** através de um projeto-piloto.

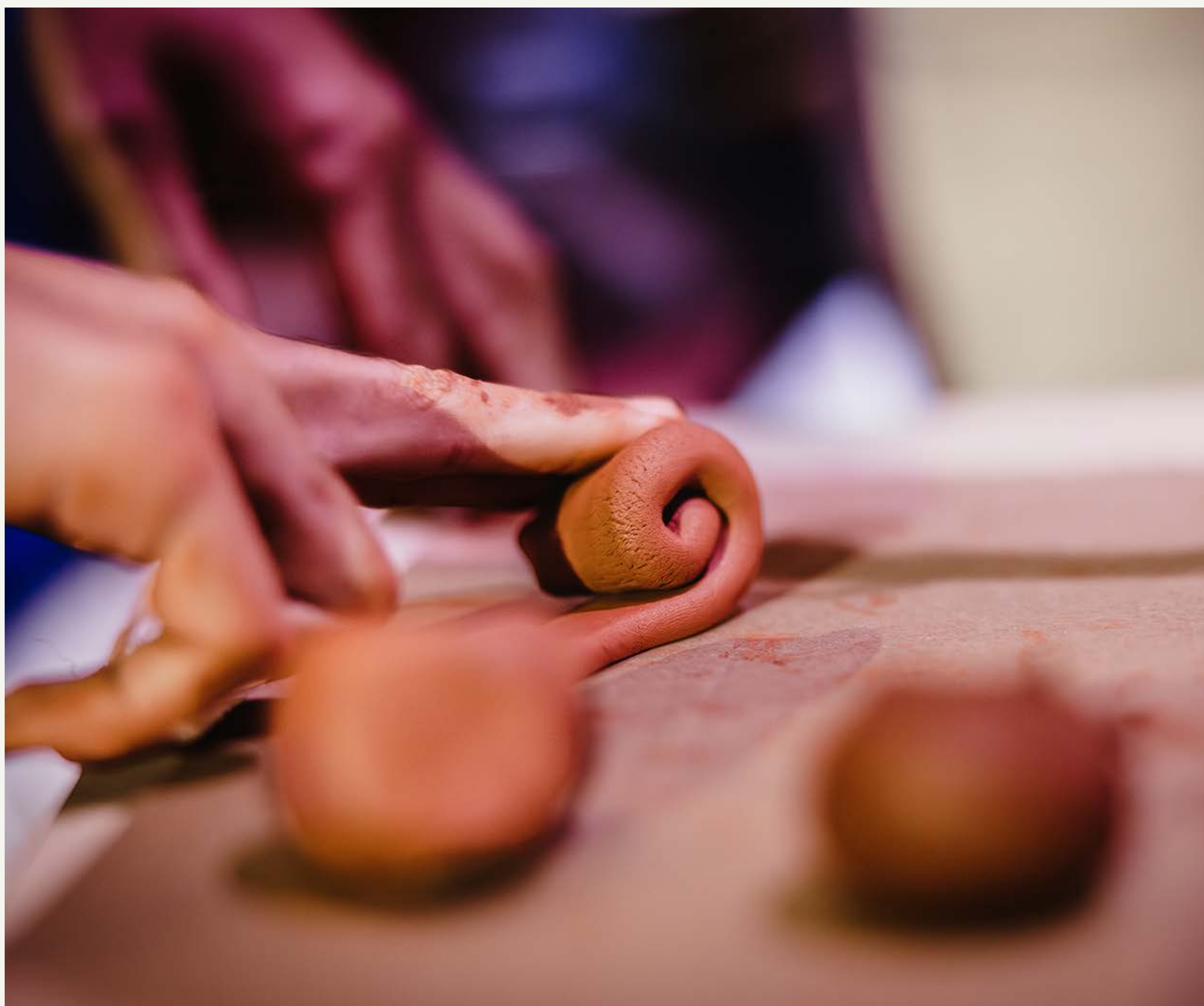
Ao longo dos diferentes níveis de ensino, o GERAt permite construir uma progressão educativa única:

Sentir o território — compreender o lugar através da observação, das emoções e da pertença.

Contar o território — interpretar e comunicar o património, a cultura e as histórias locais.

Transformar o território — desenvolver soluções, projetos e propostas capazes de gerar impacto positivo.

Esta visão transforma o turismo numa poderosa ferramenta de educação para a cidadania e para o desenvolvimento sustentável.



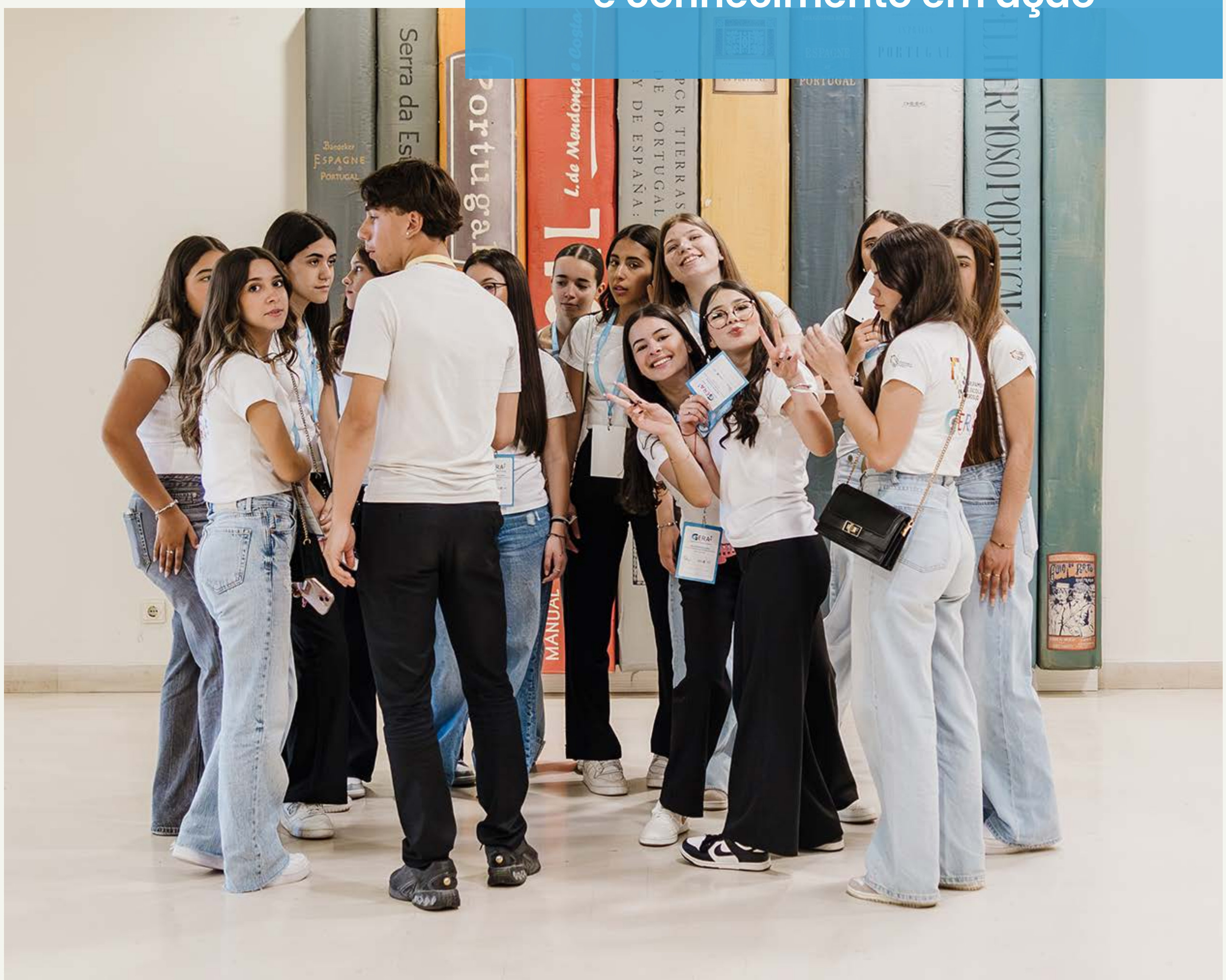


PROJETOS QUE LIGAM ESCOLAS, COMUNIDADES E TERRITÓRIOS

Os projetos apresentados neste ebook demonstram o potencial desta abordagem. Cada iniciativa nasceu de um contexto local diferente, mobilizou parceiros distintos e respondeu a desafios específicos. Mas todas partilham uma mesma ambição: ajudar crianças e jovens a descobrir o valor do lugar onde vivem e a perceber que podem contribuir para o seu futuro.

Mais do que trabalhos escolares, são exemplos concretos de como a educação pode fortalecer comunidades, valorizar territórios e inspirar novas gerações de cidadãos-turistas.

**É aí que reside a força do GERAt:
transformar aprendizagem
em participação
e conhecimento em ação**





HÁ PROJETOS QUE NASCEM DE UMA VISÃO

ANA PAULA PAIS

Diretora Coordenadora da Direção de Gestão de Competências e Capacitação
do Turismo de Portugal, I.P.

Há projetos que nascem de uma ideia. E há projetos que nascem de uma visão.

O GERAt – Território, Talento e Turismo nasceu de um sonho coletivo: ajudar as novas gerações a olhar para os seus territórios com novos olhos, reconhecendo neles não apenas o lugar onde vivem, mas um espaço de identidade, aprendizagem, cidadania e futuro.

Em 2022, o Turismo de Portugal desafiou o Ministério da Educação para construir uma parceria inovadora, unindo as escolas da rede pública às Escolas do Turismo de Portugal na criação de uma metodologia educativa capaz de aproximar crianças e jovens dos seus territórios, das suas tradições e das suas comunidades. Hoje, esse sonho é uma realidade inspiradora.

Ao longo deste percurso, o GERAt tem contribuído para formar jovens mais conscientes do valor dos recursos naturais, culturais e humanos que os rodeiam, ajudando-os a desenvolver competências de cidadania, criatividade, pensamento crítico, colaboração e empreendedorismo. Simultaneamente, tem demonstrado que o turismo pode ser muito mais do que uma atividade económica: pode ser uma poderosa ferramenta de educação, valorização territorial, preservação patrimonial e desenvolvimento sustentável.

Os projetos reunidos neste e-book refletem esse potencial transformador. Neles encontramos crianças e jovens que identificam desafios reais, valorizam recursos endógenos, recuperam memórias, promovem a biodiversidade, desenvolvem soluções inovadoras e contribuem ativamente para melhorar a vida das suas comunidades.

O valor pedagógico do GERAt é hoje inquestionável. O projeto tem vindo a desenvolver metodologias, recursos e ferramentas que apoiam os professores na construção de aprendizagens interdisciplinares mais significativas. O crescimento do projeto, a sua expansão a diferentes níveis de ensino e o reconhecimento nacional e internacional alcançado demonstram a relevância e solidez do modelo criado.

As etapas regionais e nacionais tornaram-se momentos de celebração do talento, da criatividade e do compromisso dos jovens. A elevada qualidade dos projetos apresentados, o seu carácter multidisciplinar, o trabalho colaborativo, e a capacidade de transformar ideias em soluções concretas permitem compará-los aos melhores programas nacionais de empreendedorismo e inovação.

Uma palavra de reconhecimento é devida aos membros dos diferentes júris, que, com rigor, justiça, transparência e espírito construtivo, têm assegurado a avaliação dos



HÁ PROJETOS QUE NASCEM DE UMA VISÃO

projetos no estrito cumprimento do regulamento. A crescente qualidade das propostas torna esta missão particularmente exigente e merecedora do nosso profundo agradecimento.

Para o Turismo de Portugal, o GERAt é muito mais do que um projeto educativo. Representa um investimento estratégico no futuro do turismo e dos territórios, ajudando a formar gerações mais conscientes, mais participativas e mais comprometidas com a sustentabilidade. Nesse sentido, o investimento realizado nos prémios atribuídos às escolas procura contribuir para que muitos destes projetos se transformem em iniciativas concretas, capazes de gerar impacto real nas comunidades e inspirar uma sociedade mais inclusiva, sustentável e responsável.

Ao longo destes anos temos vindo a construir uma verdadeira comunidade de jovens cidadãos-turistas, preparados para defender o turismo como um caminho de valorização dos territórios e de construção de um futuro melhor para Portugal.

Por fim, quero expressar um profundo agradecimento às pessoas que tornam este projeto possível, destacando os/as Embaixadores GERAt da nossa Rede de Escolas, a equipa de coordenação do projeto na Direção de Gestão de Competências e Capacitação, e de forma muito especial, a Vera Cunha, cuja dedicação, energia e capacidade de mobilizar pessoas e vontades fazem dela a verdadeira alma do GERAt.

Que este e-book seja o testemunho do extraordinário caminho já percorrido e, simultaneamente, o ponto de partida para muitos novos projetos, novos sonhos e novas gerações de jovens que continuarão a transformar territórios através da educação, do talento e do turismo.





1.º CICLO | PROJETO-PILOTO

Projetos | GERAt 2025-2026





1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

PROJETO PILOTO GERAt

O PRIMEIRO PASSO: DESCOBRIR O TERRITÓRIO

O turismo começa muito antes de uma viagem. Começa na forma como olhamos para os lugares, como compreendemos a sua identidade e como nos relacionamos com as comunidades que lhes dão vida.

Foi desta convicção que nasceu o projeto-piloto do **GERAt no 1.º Ciclo do Ensino Básico**. Pela primeira vez, o projeto desafiou crianças mais novas a explorar o território onde vivem, transformando a curiosidade em aprendizagem e a descoberta em cidadania.

Dez escolas do primeiro ciclo do ensino básico foram convidadas a participar, tendo-se destacado três delas. Em Lanheses, as crianças aprenderam a **sentir o território**, reconhecendo nele memórias, emoções e um sentido de pertença. Em Sintra, aprenderam a **contar o território**, tornando-se pequenas embaixadoras da sua história, património e cultura. Em Vila Real de Santo António, descobriram como **criar o território**, reinterpretando-o através da arte, da imaginação e da expressão visual.

Embora diferentes nos seus caminhos, os três projetos partilham a mesma ideia fundamental: ajudar as crianças a, como parte do seu processo de aprendizagem, construir uma relação consciente, afetiva e ativa com o lugar onde vivem.

A criação de uma coleção de postais torna-se o reflexo de experiências que mostram que a educação para o território pode começar cedo. Quando as crianças aprendem a observar, valorizar e partilhar aquilo que as rodeia, estão também a desenvolver competências essenciais para o futuro: curiosidade, criatividade, sentido crítico, participação e responsabilidade.

Porque cuidar de um território começa sempre por o conhecer. E conhecer começa, muitas vezes, pelo olhar de uma criança.





O NOSSO TERRITÓRIO EM 10 OLHARES

Centro Escolar de Lanheses | Agrupamento de Escolas de Arga e Lima

PROJETO PILOTO GERAT | 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026



UM TERRITÓRIO SENTIDO PELAS CRIANÇAS

Há lugares que visitamos. E há lugares que fazem parte de quem somos.

Para as crianças de Lanheses, o território não é apenas um conjunto de paisagens, monumentos ou tradições. É o caminho para a escola, as histórias que ouvem em casa, as festas da comunidade, os lugares onde brincam e as memórias que vão construindo todos os dias.

Foi desta relação próxima e afetiva que nasceu o projeto **O Nosso Território em 10 Olhares**. Ao longo de várias atividades de observação, descoberta e expressão artística, as crianças foram convidadas a olhar para Arga e Lima com mais atenção e a identificar aquilo que torna este lugar especial aos seus olhos.

O resultado foi uma coleção de dez postais que retrata o território através da sensibilidade das novas gerações. Mais do que mostrar locais ou elementos patrimoniais, estes postais revelam emoções, memórias e formas de sentir um lugar.

Porque, antes de aprendermos a transformar um território, precisamos primeiro de aprender a criar uma ligação com ele.





O NOSSO PONTO DE PARTIDA

Como podemos descobrir aquilo que torna o nosso território especial e partilhar esse sentimento com outras pessoas?

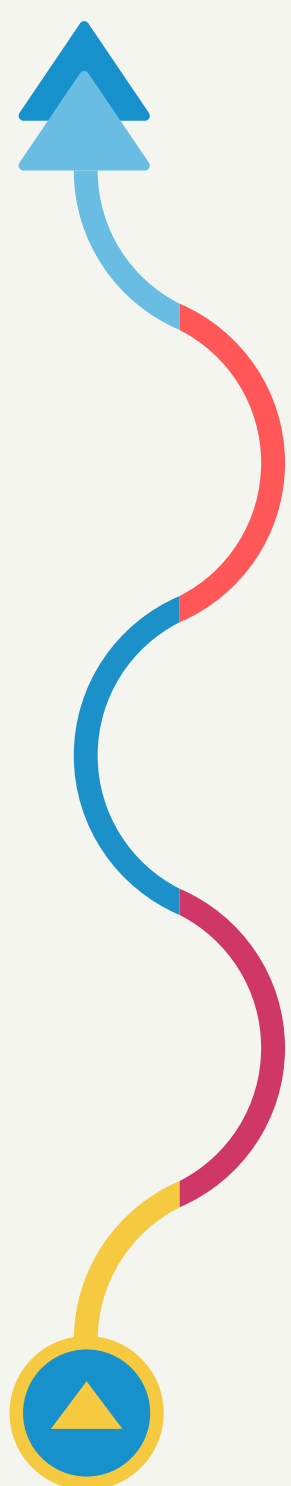
A NOSSA VIAGEM

Decidimos descobrir o que gostamos mais na nossa terra.

As respostas foram surgindo naturalmente. Alguns alunos falaram da natureza. Outros recordaram tradições, sabores, lugares especiais ou momentos vividos em família. A partir dessas conversas iniciou-se um processo de descoberta do território através da observação, do diálogo, do desenho, da fotografia e da expressão artística.

Ao longo do percurso, as crianças exploraram diferentes elementos da identidade local e procuraram representá-los de forma criativa. Cada postal passou a contar uma pequena história sobre aquilo que torna Arga e Lima único.

Mais do que aprender sobre o território, aprenderam a olhar para ele com maior atenção e orgulho.



O QUE ENCONTRÁAMOS PELO CAMINHO

- Paisagens naturais e património local
- Tradições e costumes da comunidade
- Gastronomia e cultura popular
- Fotografia e ilustração
- Memórias e histórias locais
- Expressão artística
- Coleção de 10 postais ilustrados

QUEM NOS AJUDOU

Para além do envolvimento próximo das famílias e da comunidade educativa, o projeto ganhou vida através de uma rede sólida de cooperação institucional e local. Contou com o apoio fundamental da Junta de Freguesia e da Direção do Agrupamento de Escolas de Arga e Lima, que garantiram a viabilidade e a validação histórica das saídas de campo. Crucial também foi a colaboração de artesãos locais e figuras de referência da comunidade, que partilharam diretamente com os alunos do 4.º ano os seus conhecimentos e testemunhos vivos sobre o património imaterial da região.





O QUE MUDOU...

- **Nas Crianças:** Reforçou o sentido de pertença, a curiosidade, a capacidade de observação e a valorização do território.
- **Na Escola:** Promoveu aprendizagens integradas através da articulação entre Português, Estudo do Meio, Expressões Artísticas e Cidadania.
- **Na Comunidade:** Criou novas oportunidades de diálogo entre gerações e valorizou elementos identitários do território através do olhar das crianças.

O QUE TORNA ESTE PROJETO ESPECIAL E DIFERENTE?

A força e a autenticidade deste projeto residem na forma como humaniza e comunica o património de Arga e Lima. Em vez de simplesmente catalogar ou pedir às crianças que descrevam formalmente a realidade local, o projeto convida-as a partilhar a forma como a vivem e sentem, criando uma forte ligação emocional com o visitante.

O grande diferencial estético está na combinação equilibrada entre a fotografia real e a ilustração infantil com a técnica de aguarela, conferindo uma identidade visual única e minuciosa a cada um dos “10 olhares”. Além disso, a iniciativa distingue-se por mapear de forma abrangente a essência do Minho — desde a olaria, folclore, filigrana, romarias e tapetes de sal até às formas tradicionais de cantar —, tudo isto estruturado de forma rigorosa sob os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS 4, 11 e 12), promovendo um turismo de proximidade responsável que nasce de dentro para fora.

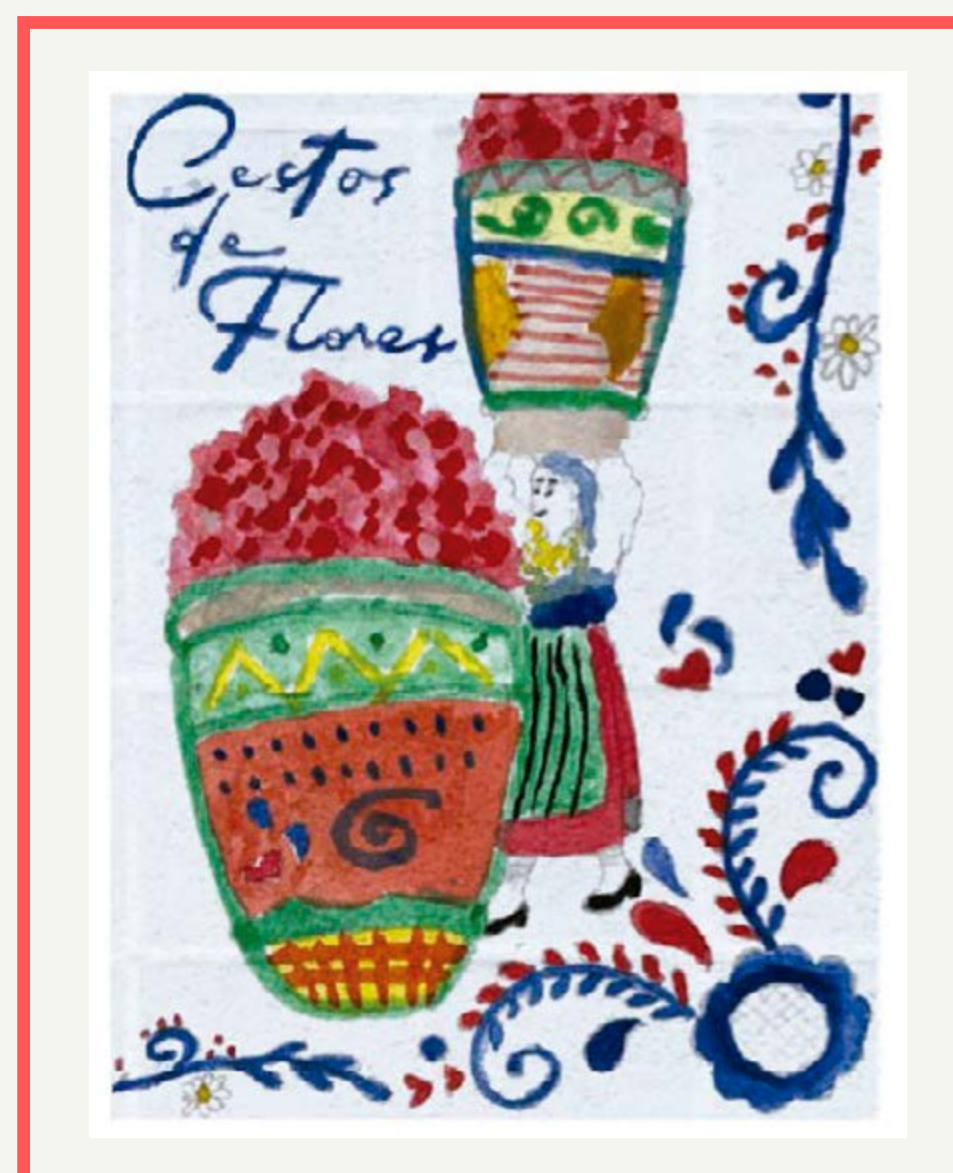
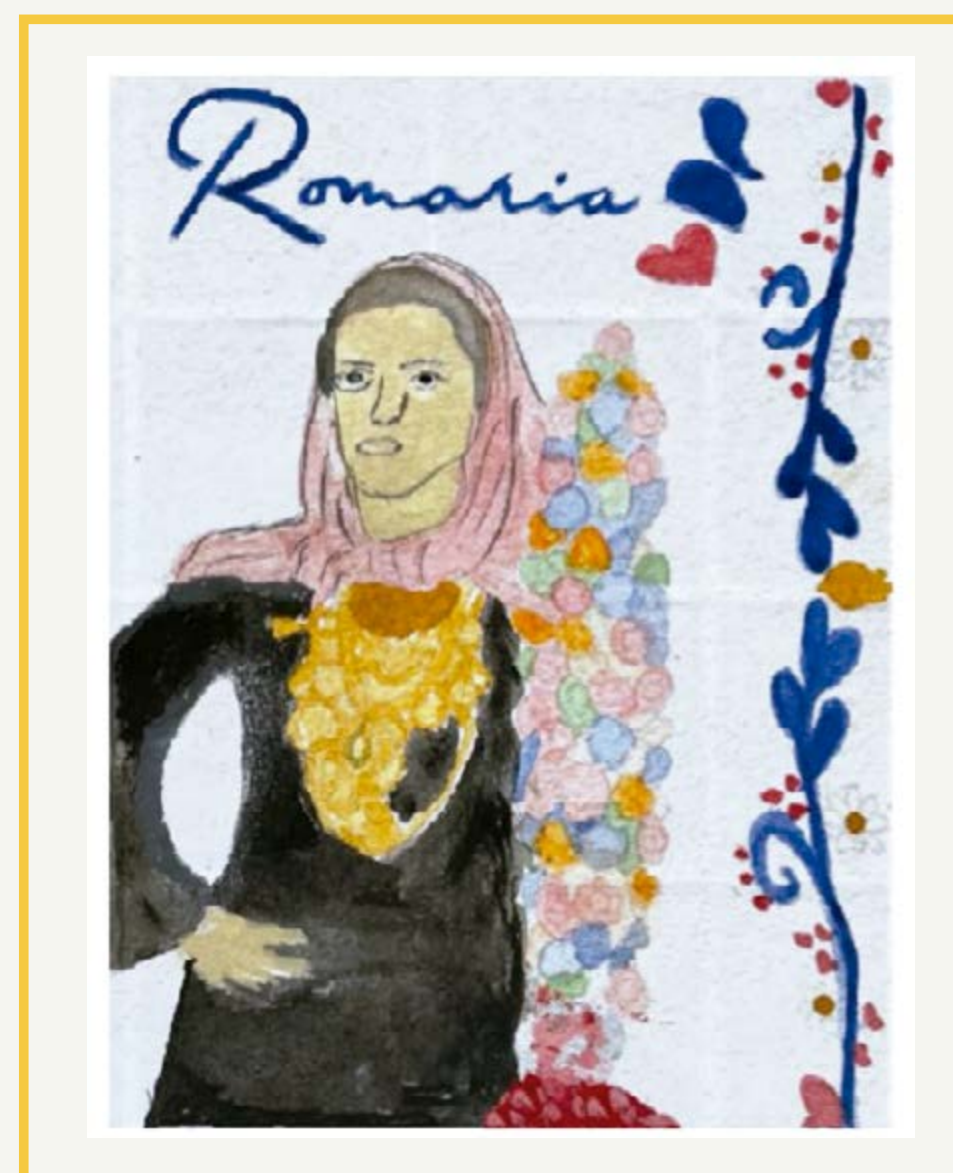
O QUE APRENDEMOS?

- O território também é feito de memórias e emoções.
- As crianças têm uma perspetiva única sobre os lugares onde vivem.
- Conhecer ajuda-nos a valorizar.
- Partilhar histórias fortalece comunidades.
- O sentimento de pertença constrói-se através da experiência.

E Agora?

Os postais podem continuar a circular pela comunidade, chegar a visitantes, integrar exposições e inspirar novas atividades de descoberta territorial. Cada um deles transporta um olhar único sobre Arga e Lima e recorda-nos que os lugares ganham significado através das pessoas que os vivem.

Quando uma criança aprende a sentir o território como parte da sua própria história, nasce uma ligação que tem o poder de durar toda a vida.





ROTEIRO FERREIRA CASTRO – SINTRA SOB O OLHAR DE UMA CRIANÇA

EB n.º 1 de Mem Martins | Agrupamento de Escolas
Ferreira de Castro

PROJETO PILOTO GERAT | 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026



UM TERRITÓRIO CONTADO PELAS CRIANÇAS

Sintra é um lugar que há séculos inspira viajantes, escritores e artistas. Os seus palácios, jardins, lendas e paisagens fazem parte do imaginário de quem a visita. Mas neste projeto, Sintra foi contada de uma forma diferente. Foi contada pelas crianças.

Ao longo desta experiência, os alunos transformaram-se em pequenos exploradores do património local. Investigaram monumentos, descobriram histórias, conheceram tradições e procuraram compreender aquilo que torna Sintra um território único. Mas não ficaram apenas com esse conhecimento para si. Assumiram um novo papel: o de intérpretes e embaixadores da sua terra.

O resultado foi o **Roteiro Ferreira Castro – Sintra sob o olhar de uma criança**, uma coleção de dez postais que funciona como um verdadeiro percurso turístico-pedagógico. Cada postal apresenta um ponto de interesse da região e convida o visitante a descobrir Sintra através da curiosidade, da criatividade e da sensibilidade das novas gerações.





O NOSSO PONTO DE PARTIDA

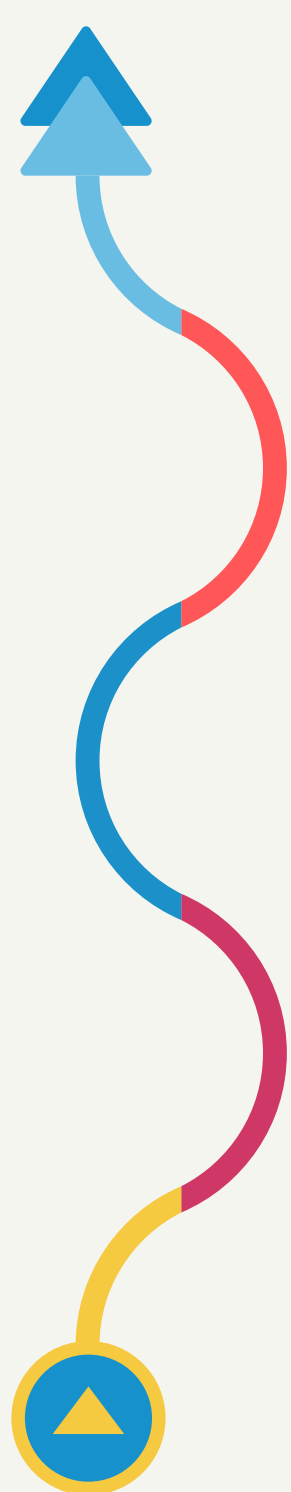
Como podemos ajudar outras pessoas a descobrir Sintra através do olhar de uma criança?

A NOSSA VIAGEM

O projeto começou com uma pesquisa sobre os lugares, histórias e tradições que melhor representam a identidade de Sintra. Os alunos exploraram monumentos, gastronomia, artesanato, jardins, figuras históricas e elementos culturais que fazem parte da riqueza do concelho.

Organizados em pequenos grupos, selecionaram temas, recolheram informação, criaram ilustrações e construíram conteúdos capazes de despertar o interesse de futuros visitantes.

A experiência não se ficou pelo papel. Cada postal passou a integrar QR Codes com informação complementar em português e inglês, permitindo aceder a conteúdos históricos e culturais de forma simples e interativa. Desta forma, os alunos conseguiram unir património, criatividade e tecnologia numa mesma experiência.



O QUE ENCONTRÁMOS PELO CAMINHO

- Património histórico e cultural de Sintra
- Monumentos, jardins e espaços emblemáticos
- Gastronomia e artesanato local
- Pesquisa histórica e documental
- Ilustração e expressão artística
- Comunicação bilingue
- Turismo sustentável e cidadania
- Postais com QR Codes e conteúdos digitais

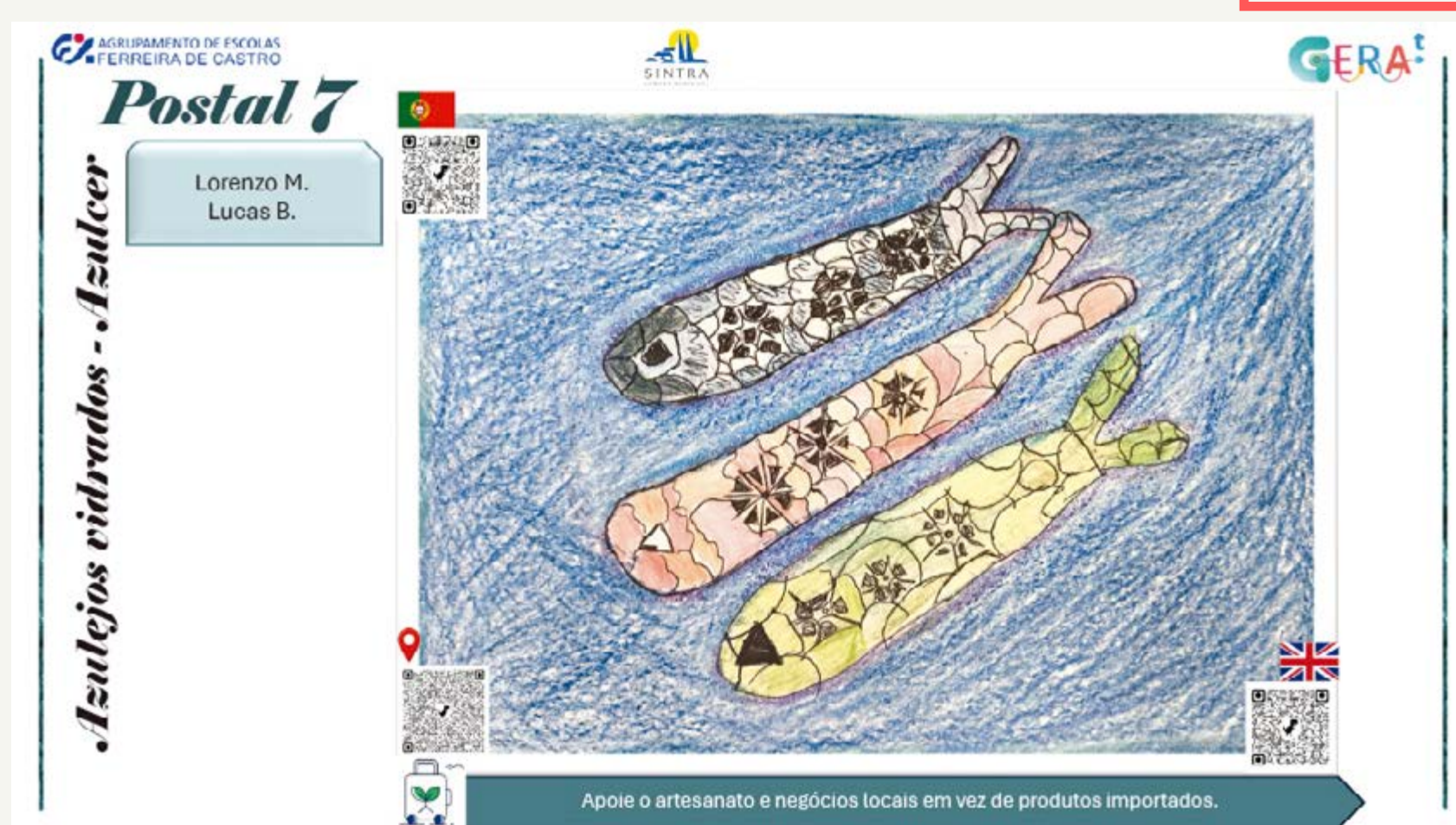
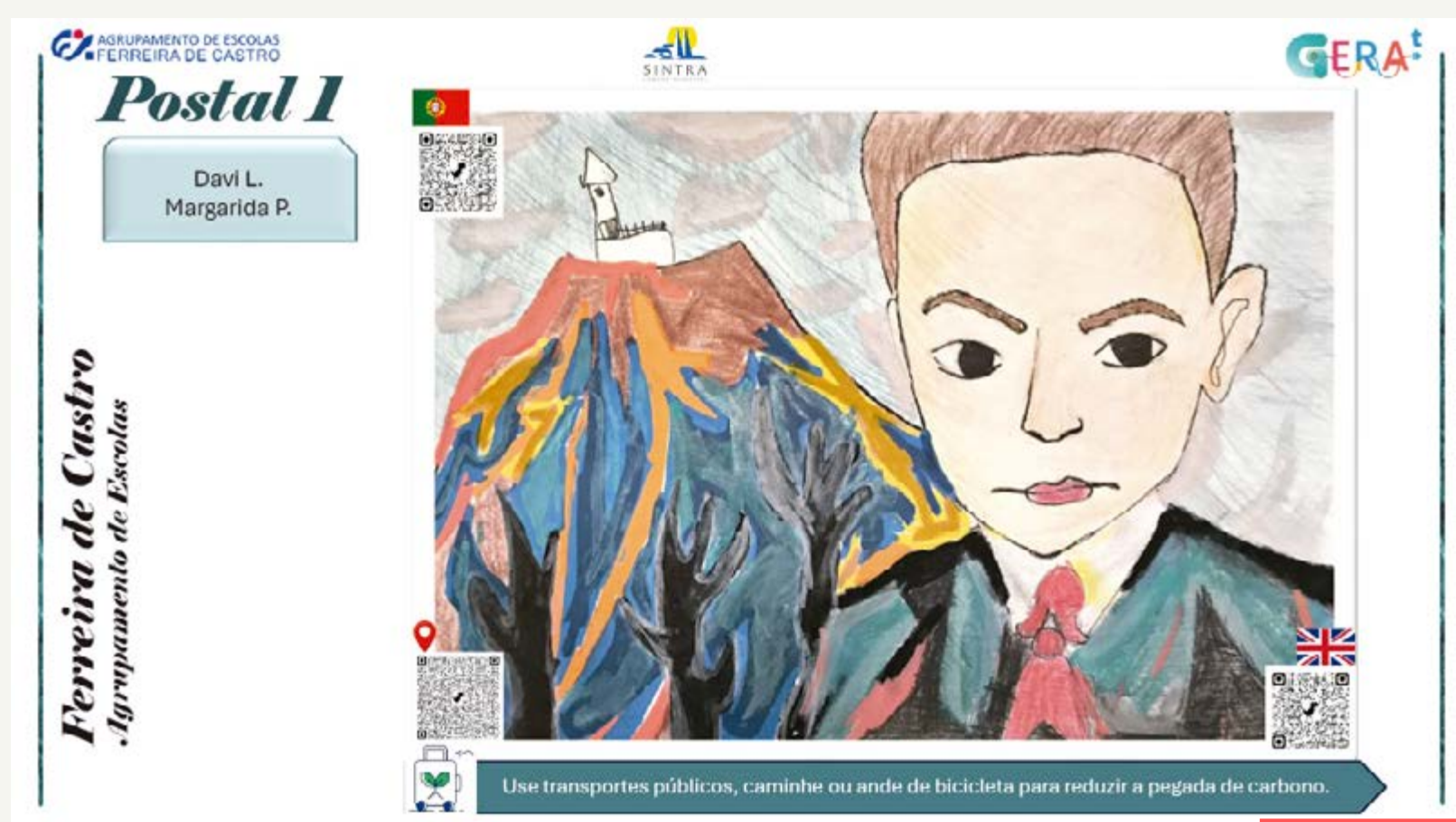
QUEM NOS AJUDOU

O desenvolvimento deste roteiro contou com a cooperação e validação direta da Direção do Agrupamento de Escolas Ferreira de Castro, que apoiou a iniciativa institucionalmente e redigiu o prefácio do projeto. O professor titular coordenou as atividades curriculares, acompanhado por outros docentes da escola que auxiliaram no aperfeiçoamento linguístico dos textos e na implementação tecnológica. A biblioteca escolar atuou como parceira central na disponibilização e seleção de fontes históricas fidedignas para a pesquisa dos alunos.



ROTEIRO FERREIRA CASTRO – SINTRA SOB O OLHAR DE UMA CRIANÇA

1
LUGAR





Por fim, as famílias dos estudantes enriqueceram os conteúdos através da partilha de memórias e fotografias antigas da região.

O QUE MUDOU...

- **Nas Crianças:** Desenvolveram competências de investigação, comunicação, literacia digital, trabalho colaborativo e conhecimento do património local.
- **Na Escola:** Promoveu aprendizagens interdisciplinares através da articulação entre artes, tecnologia, línguas, cidadania e estudo do meio.
- **Na Comunidade:** Criou novas oportunidades de diálogo entre gerações e valorizou elementos identitários do território através do olhar das crianças.

O QUE TORNA ESTE PROJETO ESPECIAL E DIFERENTE?

A originalidade marcante desta iniciativa reside na sua capacidade de transformar os alunos do 4.º ano de meros observadores em mediadores culturais e intérpretes ativos do território. O grande diferencial do projeto é a integração e equilíbrio entre a criatividade artística analógica e as ferramentas digitais contemporâneas.

Ao contrário de lembranças puramente visuais, cada postal funciona como um dispositivo tecnológico bilingue (Português/Inglês), permitindo aos visitantes aceder a mapas, conteúdos históricos e vídeos explicativos através de QR Codes. A abordagem destaca-se também pelo seu foco rigoroso no turismo sustentável, inclusivo e digital, assegurando coerência através de uma mensagem/dica ecológica explícita em cada postal (como o incentivo ao uso de transportes públicos, redução de plástico e valorização de produtos sazonais).

O QUE APRENDEMOS?

- Conhecer o património ajuda-nos a valorizá-lo.
- As crianças podem ser excelentes embaixadoras do território.
- A tecnologia pode aproximar pessoas, histórias e lugares.
- O turismo também é uma forma de educação.
- Partilhar conhecimento é uma forma de cuidar do património.

E Agora?

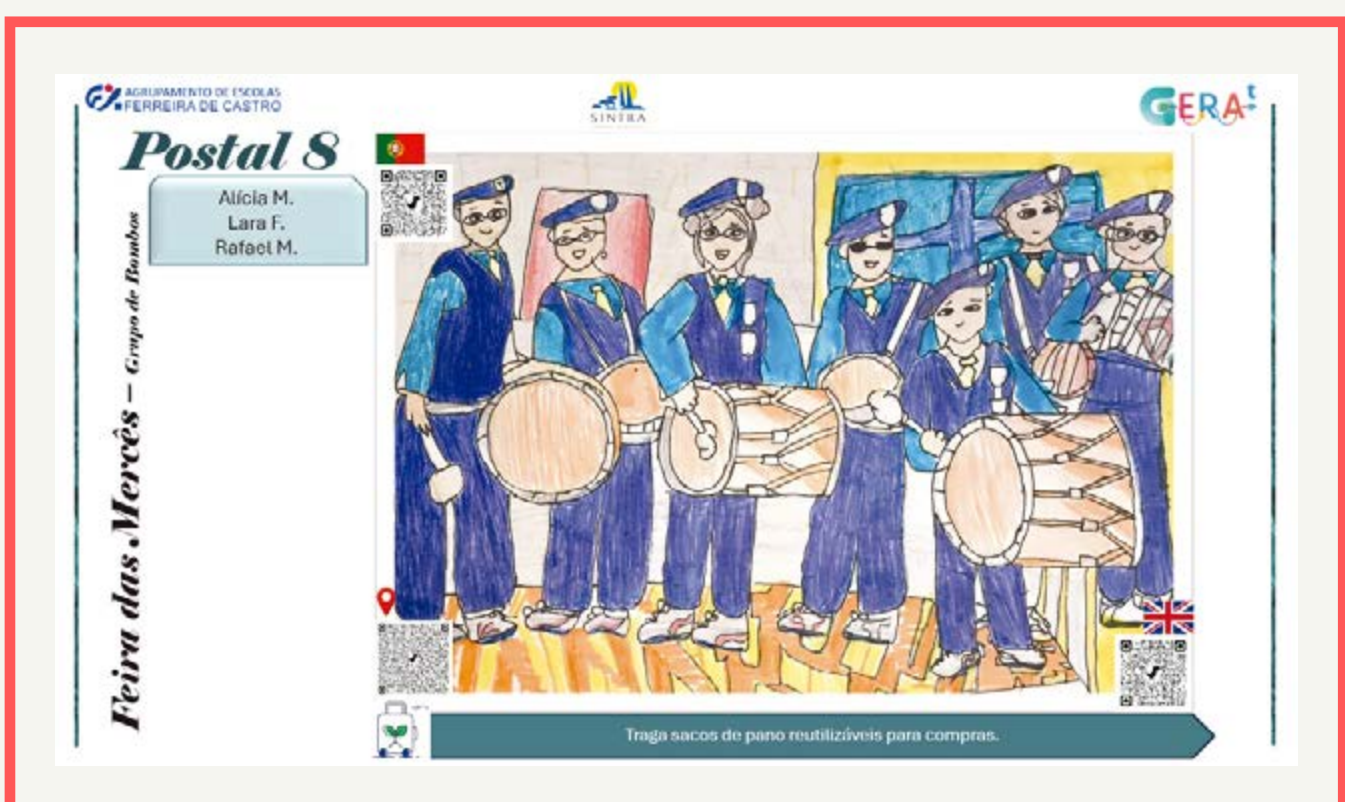
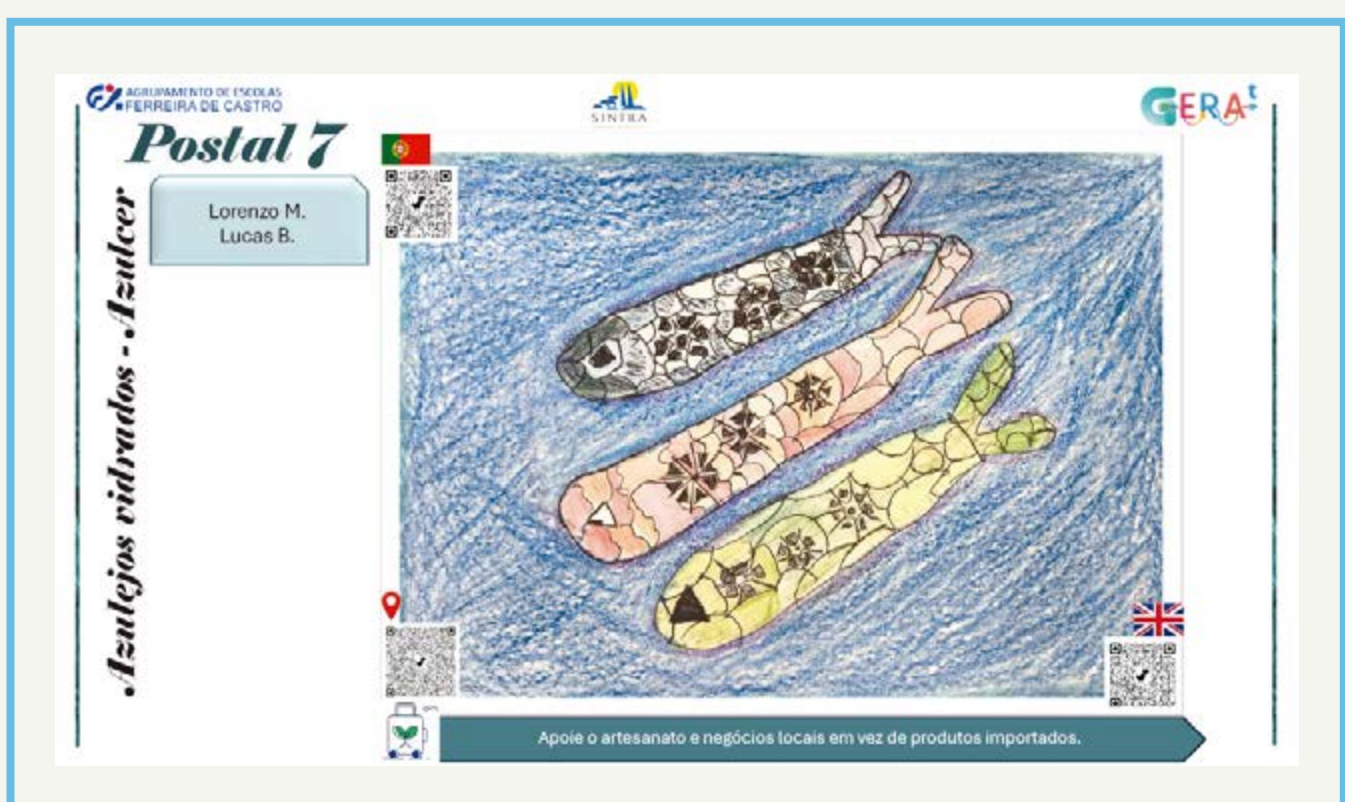
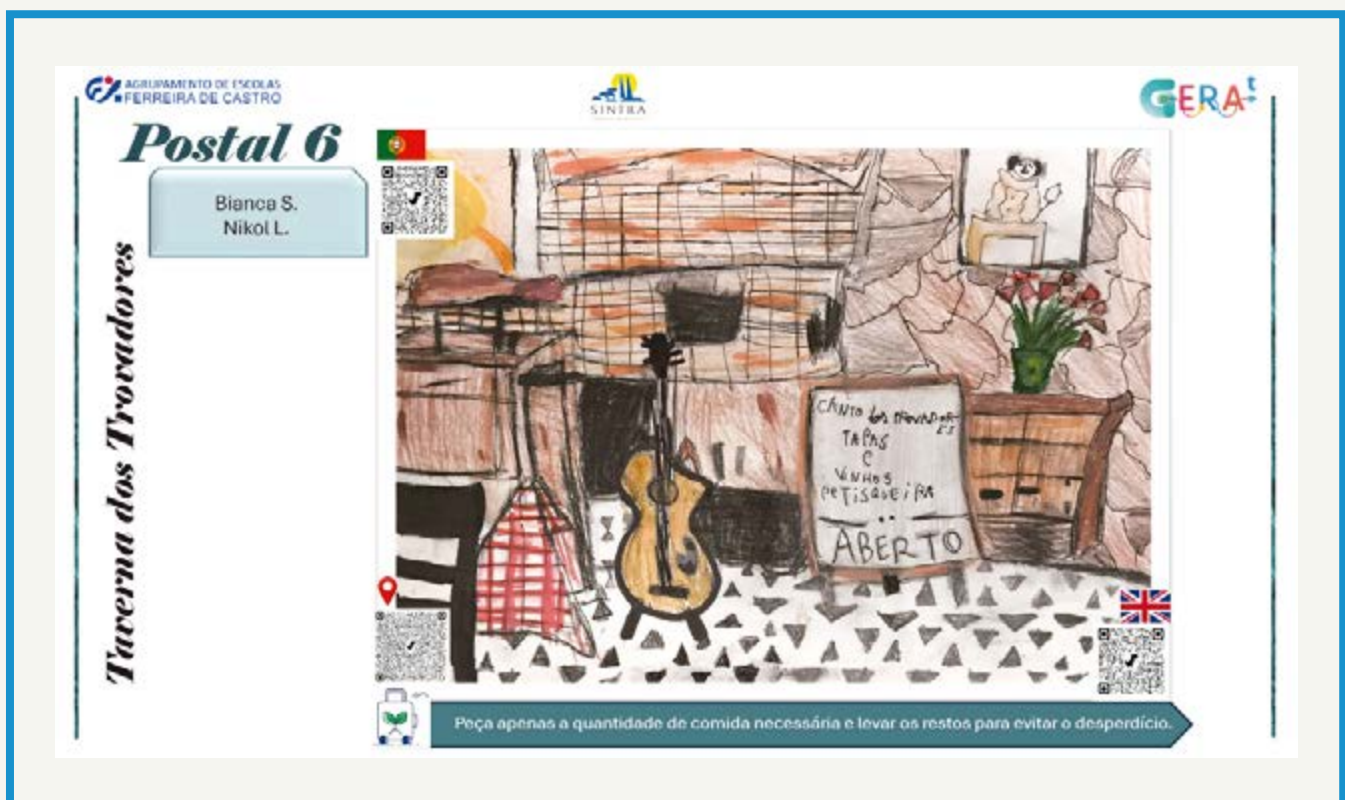
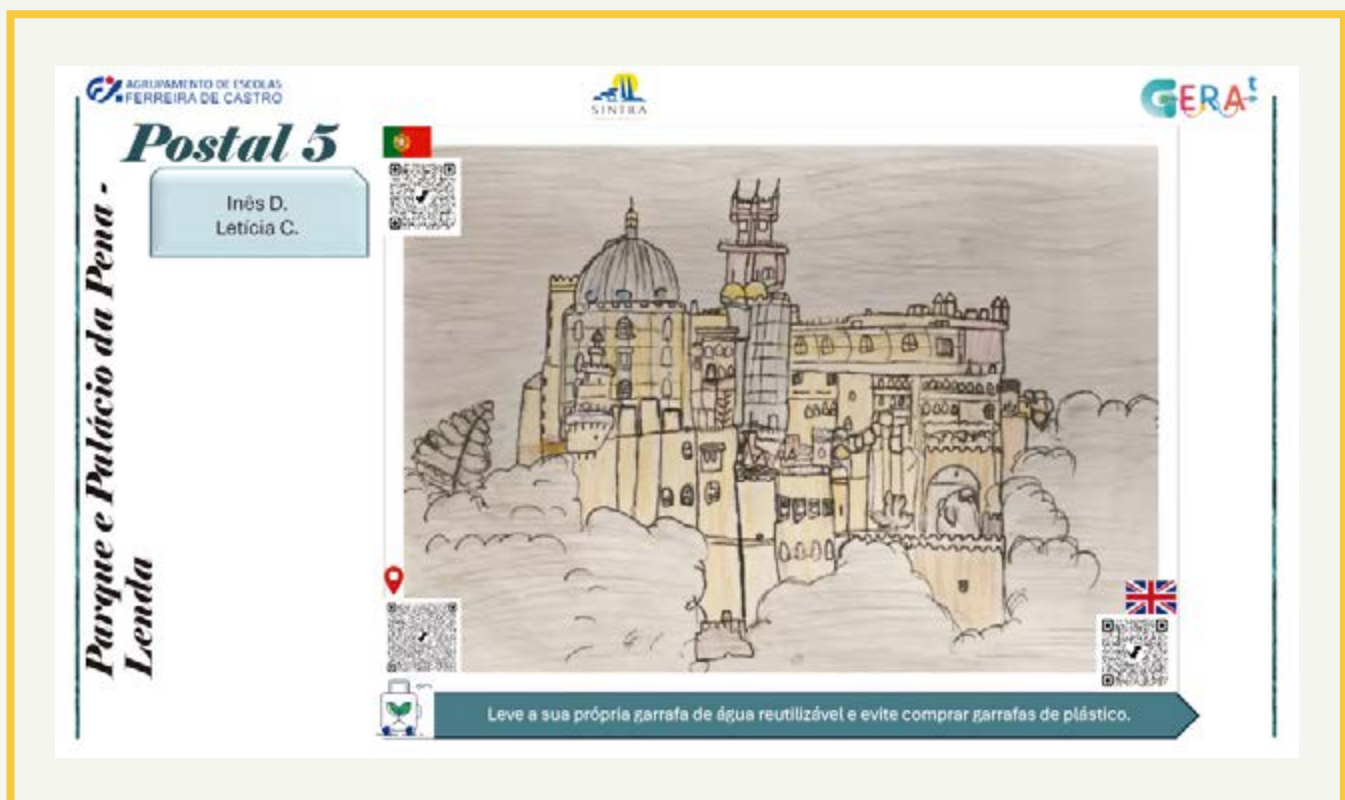
O roteiro pode continuar a crescer, integrando novos locais, histórias e conteúdos produzidos por futuras gerações de alunos. Cada novo olhar acrescentará novas formas de descobrir Sintra e de compreender a riqueza do seu património.

Quando uma criança aprende a contar a história do lugar onde vive, transforma-se numa das suas mais genuínas embaixadoras.



ROTEIRO FERREIRA CASTRO – SINTRA SOB O OLHAR DE UMA CRIANÇA

1
LUGAR





VILA REAL DE SANTO ANTÓNIO – UMA CIDADE CRIADA PELAS CRIANÇAS

Escola Básica de Santo António | Vila Real de Santo António
PROJETO PILOTO GERAT | 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026



UM TERRITÓRIO CRIADO PELAS CRIANÇAS

Há muitas formas de conhecer um território. Podemos percorrê-lo, estudá-lo ou ouvir as histórias de quem lá vive. Mas também podemos recriá-lo através da imaginação.

Em Vila Real de Santo António, um grupo de crianças decidiu olhar para a sua cidade como artistas. Em vez de apenas observar monumentos, paisagens ou elementos da natureza, procuraram descobrir de que forma esses lugares podiam ganhar nova vida através das cores, das texturas e dos materiais.

Foi assim que nasceram dez postais muito especiais. Cada um deles representa um elemento identitário do território, mas de uma forma inesperada. Penas transformaram-se em flamingos. Cristais deram forma às salinas. Lantejoulas coloriram camaleões. Jornais antigos ajudaram a contar histórias da cidade. Materiais simples ganharam novos significados e mostraram que a criatividade pode ser uma poderosa forma de interpretar o território.

Mais do que representar Vila Real de Santo António, estas crianças reinventaram-na. E, ao fazê-lo, descobriram novas formas de olhar para aquilo que as rodeia.





O NOSSO PONTO DE PARTIDA

Como podemos transformar os elementos que tornam Vila Real de Santo António especial em obras criativas capazes de contar a história da nossa cidade?

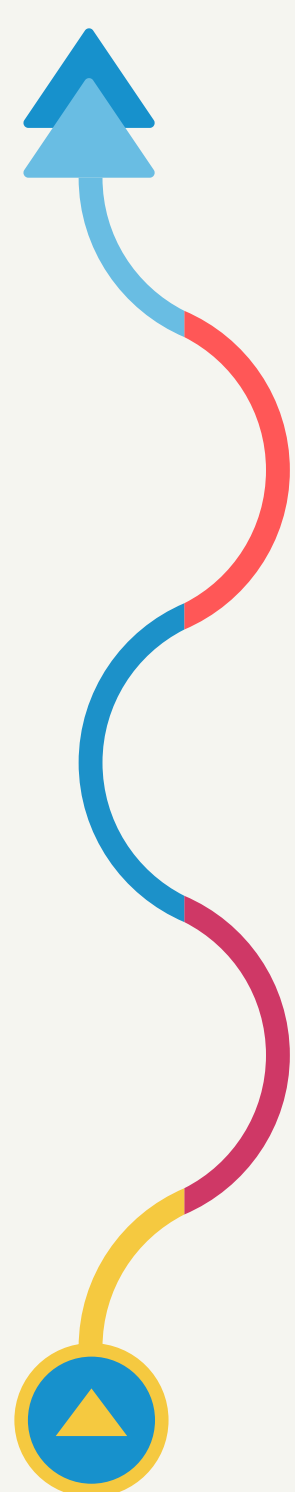
A NOSSA VIAGEM

O projeto começou com a descoberta dos lugares, símbolos, paisagens e elementos naturais mais representativos do concelho. As crianças exploraram o património local, observaram a natureza, conheceram histórias da comunidade e identificaram aquilo que consideravam mais importante mostrar a quem visita a cidade.

Depois iniciou-se uma nova fase: transformar observação em criação.

Através de técnicas de colagem, desenho, pintura e composição com diferentes materiais, cada grupo desenvolveu um conjunto de postais inspirados nos elementos escolhidos. O resultado final foi uma coleção onde património, natureza e identidade local surgem reinterpretados através da expressão artística e da imaginação infantil.

Cada postal tornou-se uma pequena obra visual que revela não apenas o território, mas também a forma como as crianças o veem e sentem.



O QUE ENCONTRÁAMOS PELO CAMINHO

- Património histórico e cultural local
- Salinas e biodiversidade do território
- Flamingos e espécies características da região
- Técnicas de colagem e composição artística
- Materiais reutilizados e elementos naturais
- Expressão artística e criatividade
- Coleção de 10 postais ilustrados

QUEM NOS AJUDOU

A turma do 4.º F contou com a orientação próxima da professora coordenadora no âmbito das aulas de Educação Artística. A nível institucional e comunitário, o projeto foi integrado e enriquecido pela participação da turma no projeto transnacional “À Descoberta das 4 Cidades”, uma rede cooperativa que permitiu aprofundar os conhecimentos históricos locais. Adicionalmente, as famílias, amigos e a comunidade escolar envolveram-se de forma ativa no fornecimento de referências culturais, recolha de memórias e na disponibilização de materiais com relevância histórica.



VILA REAL DE SANTO ANTÓNIO – UMA CIDADE CRIADA PELAS CRIANÇAS





O QUE MUDOU...

- **Nas Crianças:** Desenvolveu a criatividade, capacidade de observação, expressão artística e confiança para comunicar ideias através de diferentes linguagens.
- **Na Escola:** Promoveu aprendizagens integradas através da articulação entre Artes Visuais, Português, Estudo do Meio e Cidadania.
- **Na Comunidade:** Contribuiu para valorizar o território através de um olhar criativo e inesperado sobre os seus elementos identitários.

O QUE TORNA ESTE PROJETO ESPECIAL E DIFERENTE?

A essência e a diferenciação deste projeto estão na sua abordagem marcadamente tátil, tridimensional e interpretativa da realidade regional. Em vez de apenas descrever ou documentar de forma plana, a cidade é reconstruída através de texturas inovadoras e da reciclagem criativa.

A grande distinção metodológica assenta na produção de postais artísticos em formato A3 com técnicas de relevo e materiais altamente simbólicos: a incorporação de penas reais para os flamingos, pequenos cristais verdadeiros para simbolizar o sal das salinas, lantejoulas reflexivas para capturar a mutabilidade do camaleão e o uso de moldagens em plasticina para replicar o gradeamento de janelas pombalinas. A nível histórico e cultural, destaca-se o uso de recortes originais do histórico “Jornal do Algarve” para revestir a icónica figura e a capa do Marquês de Pombal, criando um produto turístico impactante que materializa a história e a biodiversidade local sob os preceitos de sustentabilidade da ONU.

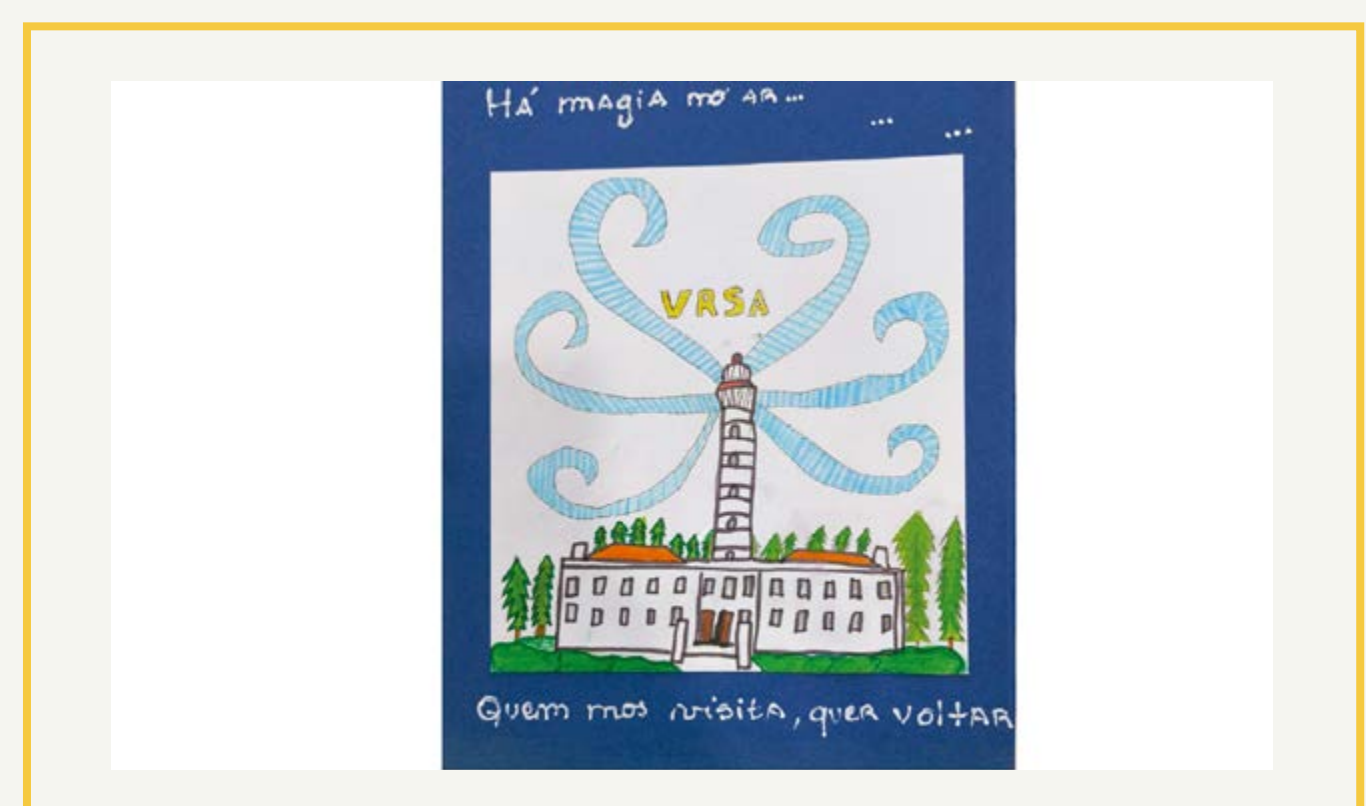
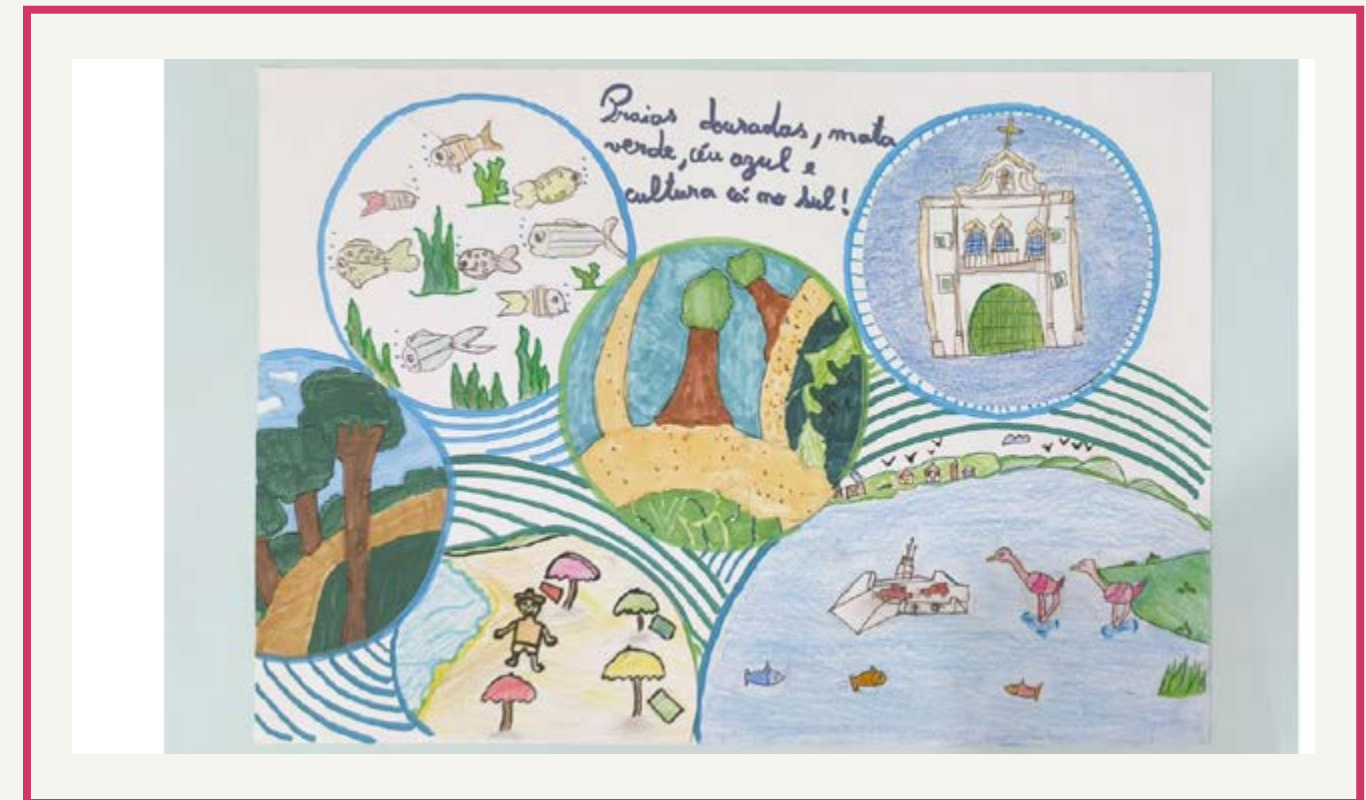
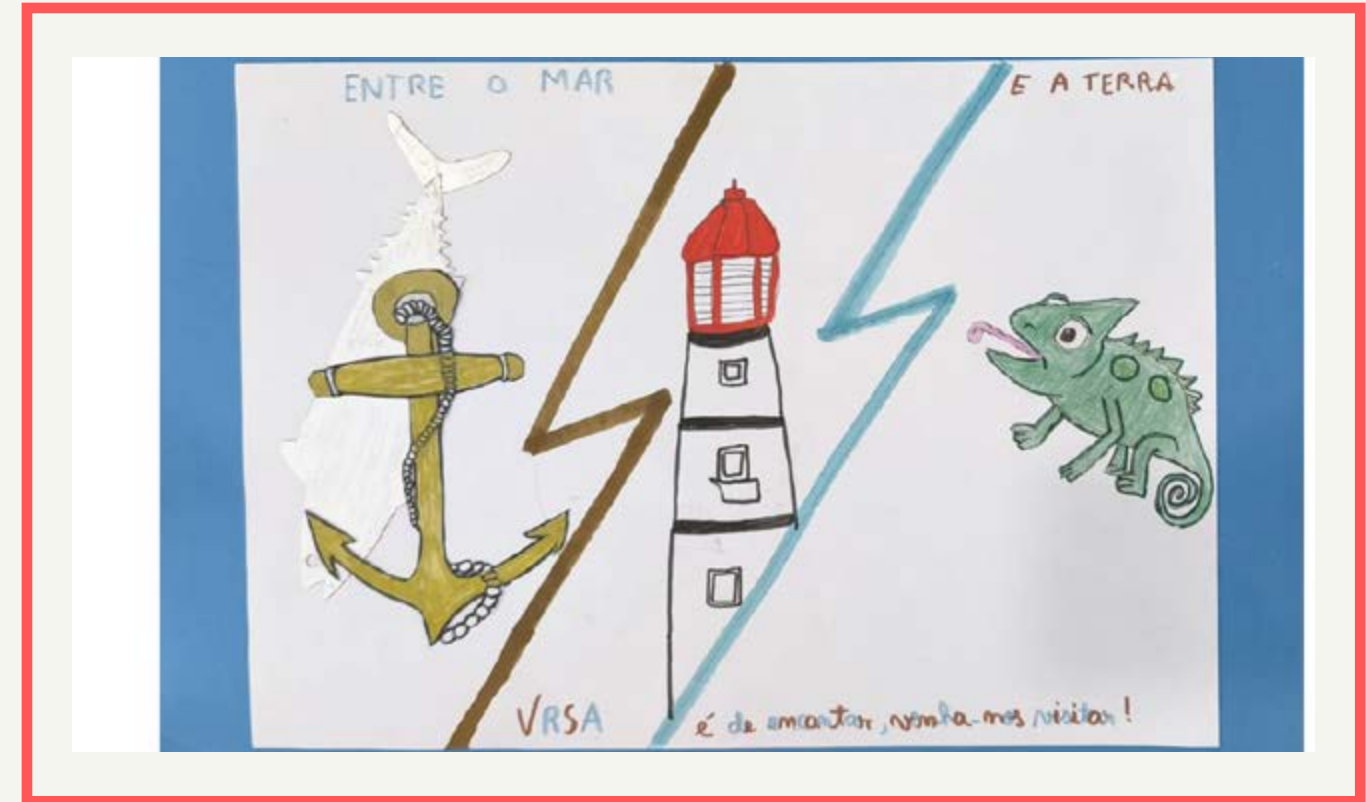
O QUE APRENDEMOS?

- A criatividade é uma forma de conhecer o mundo.
- Os materiais mais simples podem contar grandes histórias.
- A arte ajuda-nos a observar com mais atenção.
- O património também pode ser interpretado através da imaginação.
- Cada pessoa encontra formas únicas de representar um lugar.

E Agora?

Os postais podem continuar a inspirar novos projetos artísticos, exposições, atividades educativas e iniciativas de promoção local. Cada imagem demonstra que a criatividade pode ser uma poderosa ferramenta para aproximar as pessoas do território e reforçar a sua ligação à comunidade.

Quando uma criança transforma um lugar numa obra de arte, ajuda-nos a perceber que os territórios mais marcantes não são apenas aqueles que vemos, mas também aqueles que somos capazes de imaginar.





PROJETO-PILOTO | ANO LETIVO 2025-2026

Outras Escolas Participantes e Respetivos Projetos

- 1

GUARDIÕES DA TERRA

Escola Básica de Alto de Rodes | Agrupamento de Escolas Afonso III

Faro

3.º ano
- 2

CAMINHOS QUE SE CRUZAM

EBI de Adémia | Agrupamento de Escolas Rainha Santa Isabel

Coimbra

4.º ano
- 3

POSTAIS DE LISBOA

EBI + JI Engenheiro Ressano Garcia | Agrupamento de Escolas Bartolomeu Gusmão

Lisboa

3º ano A e B
- 4

A FOZ DO ARELHO EM 10 POSTAIS

EB da Foz do Arelho | Agrupamento de escolas Raúl Proença

Oeste

3.º e 4.º ano
- 5

10 POSTAIS DE PORTALEGRE: VISITAR E CUIDAR

EB do Reguengo | Agrupamento de escolas José Régio

Portalegre

1.º, 2.º, 3.º e 4.º ano
- 6

CASTELO DE SILVES

EBI de Silves | Agrupamento de Escolas de Silves

Portimão

2.º ano
- 7

VAMOS CONHECER SETÚBAL E AS SUAS RIQUEZAS

EB nº 3 de Setúbal | Agrupamento de Escolas Barbosa du Bocage

Setúbal

2.º ano

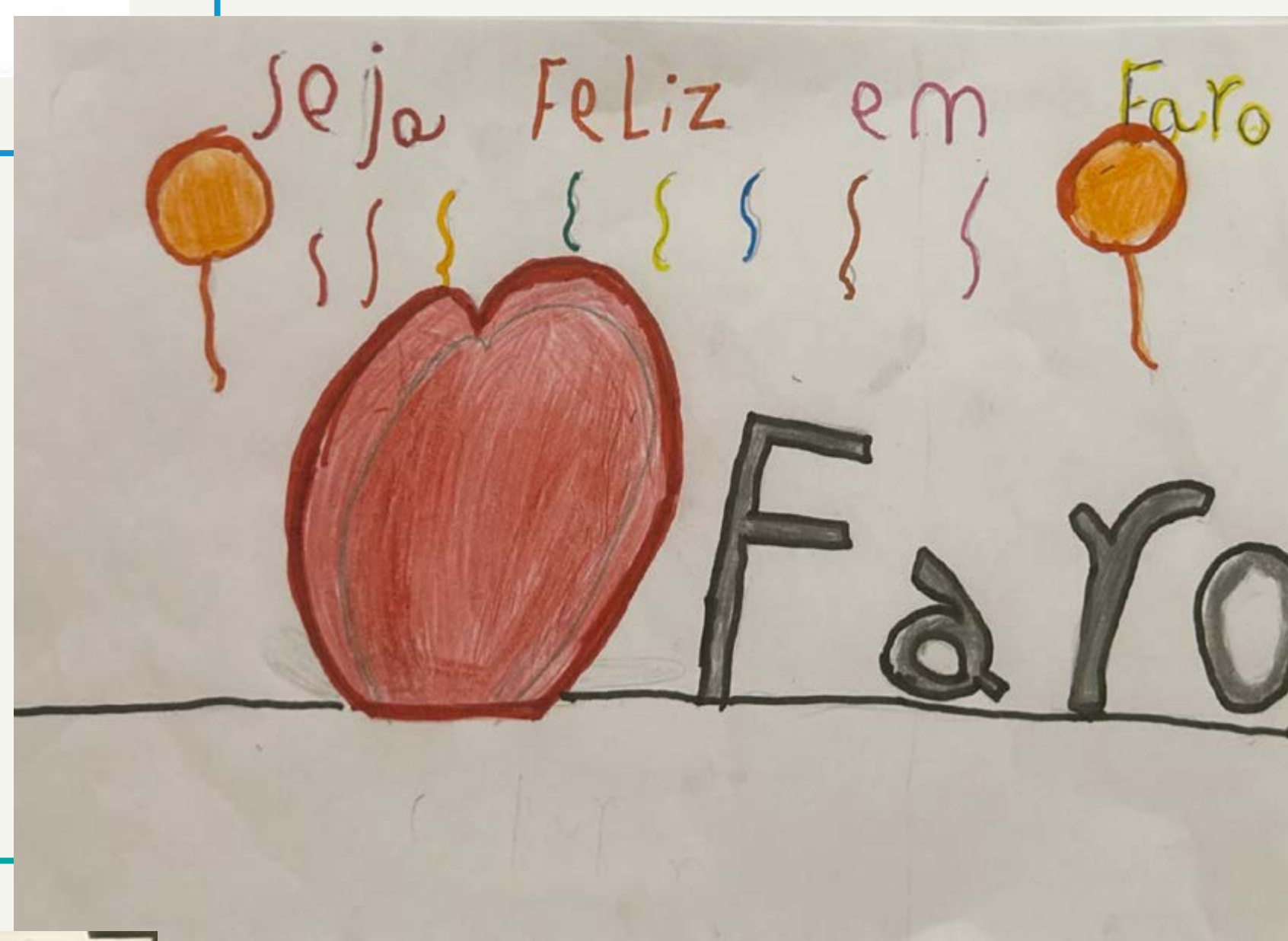


GUARDIÕES DA TERRA

Escola Básica de Alto de Rodes | Agrupamento de Escolas Afonso III

Faro

3.º ano



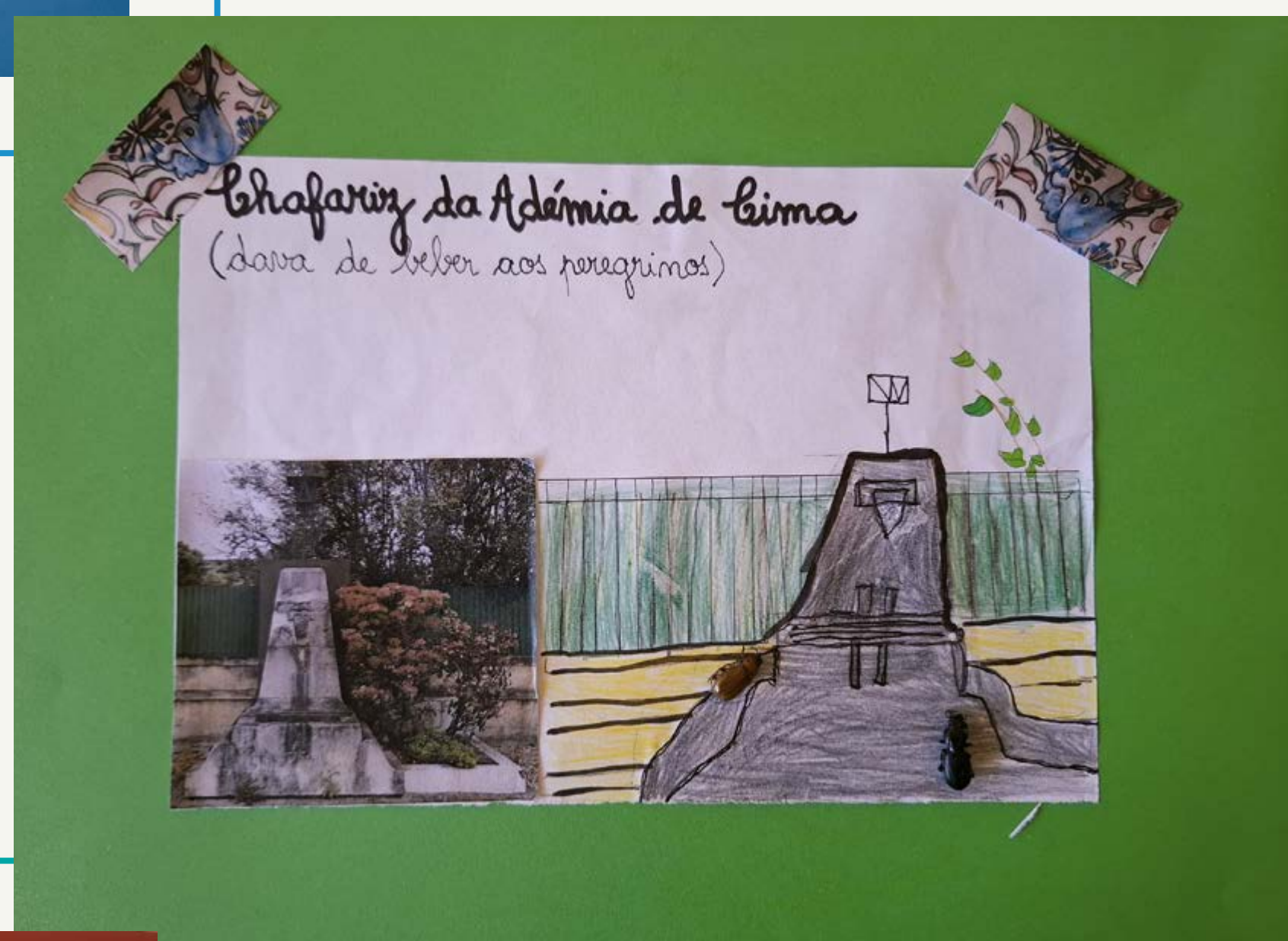


CAMINHOS QUE SE CRUZAM

EBI de Adémia | Agrupamento de Escolas Rainha Santa Isabel

Coimbra

4.º ano



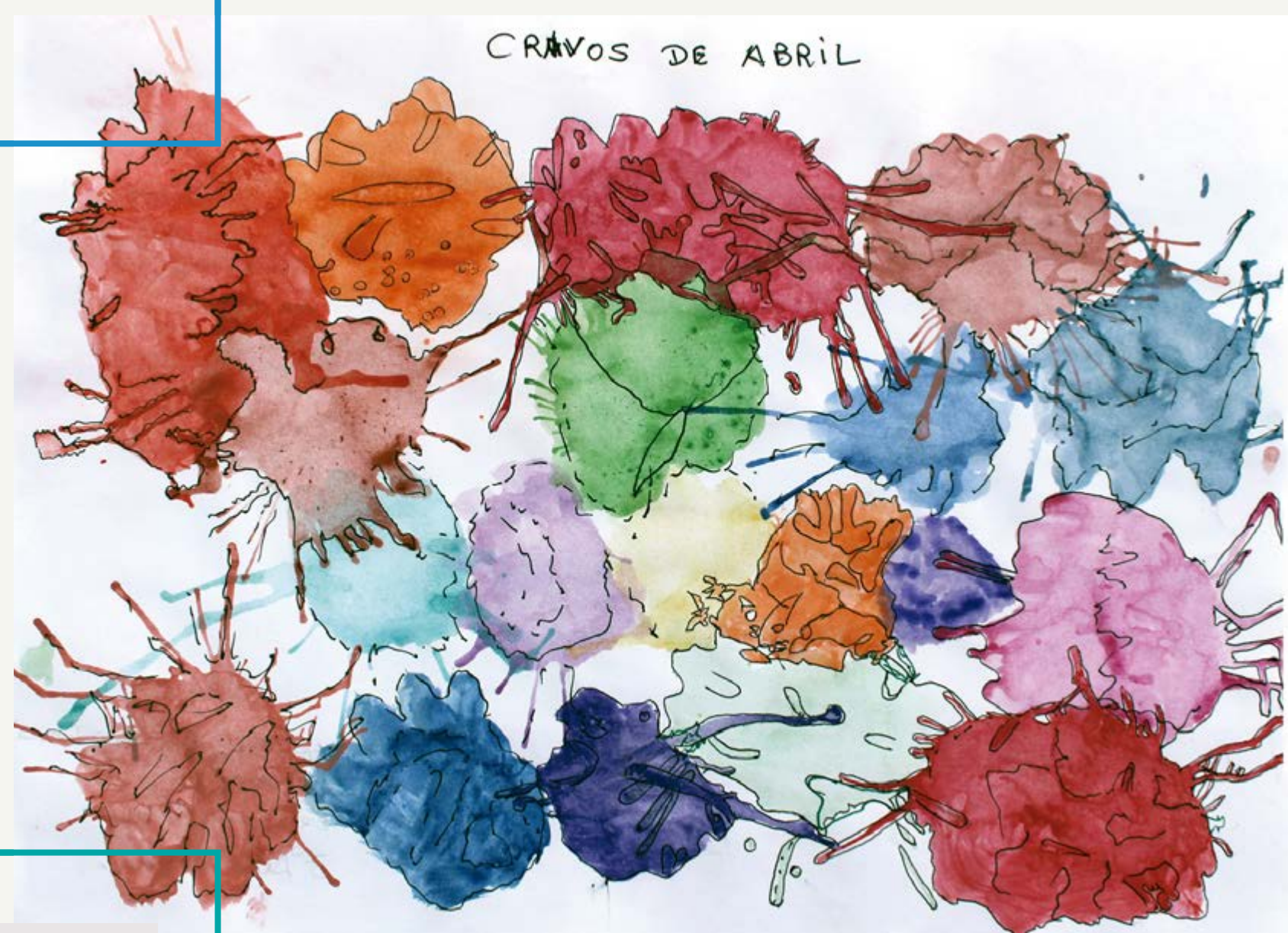


POSTAIS DE LISBOA

EBI + JI Engenheiro Ressano Garcia | Agrupamento de Escolas
Bartolomeu Gusmão

Lisboa

3º ano A e B





A FOZ DO ARELHO EM 10 POSTAIS

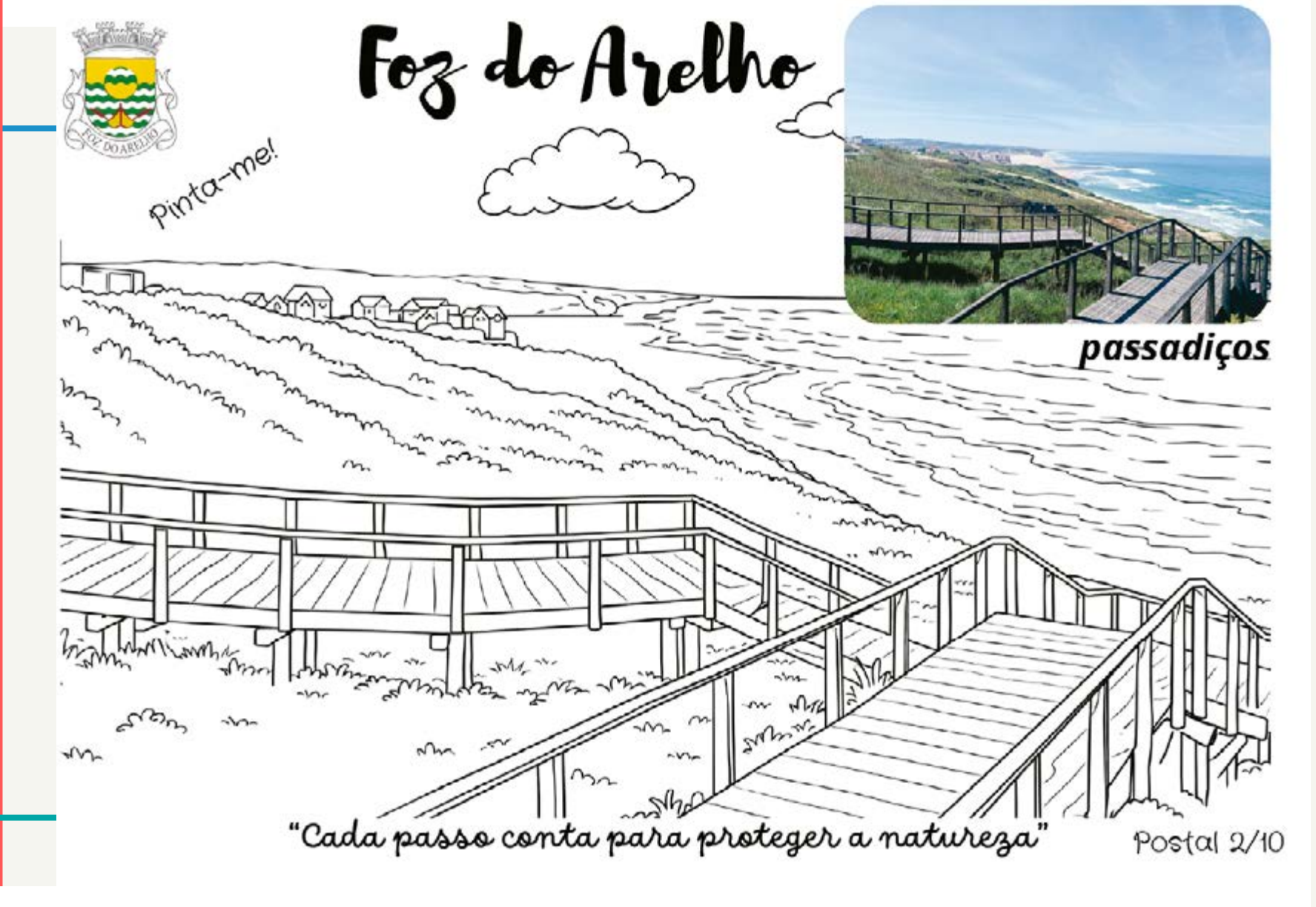
EB da Foz do Arelho | Agrupamento de Escolas Raúl Proença

Oeste

3.º e 4.º ano



Postal 6/10



Postal 2/10



Postal 8/10



10 POSTAIS DE PORTALEGRE: VISITAR E CUIDAR

EB do Reguengo | Agrupamento de Escolas José Régio

Portalegre

1.º, 2.º, 3.º e 4.º ano



Toada de
Em Portalegre, cidade
Do Alto Alentejo, cercada
De serras, ventos,
penhascos, oliveiras
e sobreiros...

Portalegre

Em Portalegre, a cultura tem nome: José Régio!



Vem viver a nossa tradição!





CASTELO DE SILVES

EB 1 de Silves | Agrupamento de Escolas de Silves

Portimão

2.º ano





VAMOS CONHECER SETÚBAL E AS SUAS RIQUEZAS

EB n.º 3 de Setúbal | Agrupamento de Escolas Barbosa du Bocage

Setúbal

2.º ano



“Vamos conhecer Setúbal e as suas riquezas”
Trabalhos desenvolvidos pelos alunos da Turma 2.º A da EB n.º 3 de Setúbal
Agrupamento de Escolas Barbosa du Bocage.



“Vamos conhecer Setúbal e as suas riquezas”
Trabalhos desenvolvidos pelos alunos da Turma 2.º A da EB n.º 3 de Setúbal
Agrupamento de Escolas Barbosa du Bocage.



“Vamos conhecer Setúbal e as suas riquezas”
Trabalhos desenvolvidos pelos alunos da Turma 2.º A da EB n.º 3 de Setúbal
Agrupamento de Escolas Barbosa du Bocage.



PROJETOS
QUE IMPACTAM
TERRITÓRIOS
2025-2026





3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO E ENSINO SECUNDÁRIO

QUANDO O CONHECIMENTO SE TRANSFORMA EM AÇÃO

Descobrir um território é apenas o primeiro passo.

À medida que os alunos crescem, cresce também a sua capacidade de fazer perguntas, identificar desafios e imaginar novas possibilidades para os lugares onde vivem. É precisamente essa evolução que encontramos nos projetos do 3.º Ciclo do Ensino Básico e do Ensino Secundário desenvolvidos no âmbito do GERA+.

Nesta etapa, o território deixa de ser apenas objeto de descoberta para se tornar um espaço de intervenção. Os alunos investigam problemas reais, trabalham com parceiros locais, escutam diferentes perspetivas e desenvolvem propostas capazes de gerar valor para a comunidade. O turismo deixa de ser visto apenas como uma atividade económica e afirma-se como um território de aprendizagem, inovação, cidadania e desenvolvimento sustentável.

Os projetos que se seguem refletem essa ambição. São respostas criativas a desafios concretos dos territórios: preservar património, valorizar tradições, promover a biodiversidade, reinventar experiências turísticas, fortalecer identidades locais ou criar soluções mais sustentáveis para as comunidades.

Mais do que trabalhos escolares, são experiências de aprendizagem que aproximam a escola da realidade e demonstram que os alunos podem assumir um papel ativo na construção do futuro dos lugares onde vivem.





3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO E ENSINO SECUNDÁRIO



Cada projeto é diferente porque nasce de um território diferente. Mas todos partilham a mesma convicção: quando a educação se liga ao território e às pessoas, o conhecimento ganha significado e transforma-se em ação.

Nas páginas seguintes encontram-se projetos desenvolvidos por alunos que observaram, questionaram, experimentaram e criaram. Jovens que compreenderam que o futuro do turismo se constrói muito antes de uma profissão: constrói-se através da participação, da criatividade e da responsabilidade com que cada geração escolhe cuidar do seu território.

Os projetos que se seguem não nasceram de exercícios académicos. Nasceram de perguntas reais, feitas por jovens que decidiram olhar para os seus territórios não apenas como lugares onde vivem, mas como lugares que podem ajudar a transformar. Porque é aí que o GERAt revela todo o seu potencial: quando a educação deixa de preparar apenas para o futuro e começa, desde já, a ajudar a construí-lo.



3.º CICLO

Projetos | GERAt 2025–2026





CERÂMICA SAÍDA DA CASCA

Agrupamento de Escolas D. João II | Caldas da Rainha
3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026



A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Caldas da Rainha é reconhecida pela sua forte tradição cerâmica e pelo legado artístico de Rafael Bordalo Pinheiro. Os alunos do Agrupamento de Escolas D. João II decidiram olhar para este património de uma forma diferente: seria possível criar uma nova cerâmica inspirada na identidade local e, ao mesmo tempo, responder a um desafio ambiental?

Foi desta pergunta que nasceu o projeto **Cerâmica Saída da Casca**. A partir da reutilização de cascas de ovo, habitualmente consideradas resíduos, os alunos desenvolveram uma cerâmica biológica utilizada na criação de peças decorativas inspiradas nos elementos mais emblemáticos das Caldas da Rainha.

Ao unir património, sustentabilidade e criatividade, o projeto transforma um desperdício numa oportunidade de valorização territorial. Mais do que criar objetos, os alunos criaram uma nova forma de contar a história da cidade através da arte, da inovação e da participação ativa da comunidade.

O DESAFIO

Como transformar resíduos do dia a dia num produto turístico sustentável capaz de valorizar a identidade das Caldas da Rainha?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto assenta na produção de peças decorativas em cerâmica biológica obtida a partir de cascas de ovo recicladas. Inspiradas no património local, estas peças integram a **Rota Saída da Casca**, um percurso turístico por vários espaços emblemáticos das Caldas da Rainha, onde os visitantes podem descobrir diferentes criações associadas à identidade do território.

Os alunos desenvolveram ainda um **kit de iniciação à Cerâmica Saída da Casca**, concebido para permitir a qualquer visitante criar as suas próprias peças ecológicas. A proposta combina turismo criativo, educação ambiental e valorização cultural numa experiência participativa e acessível.

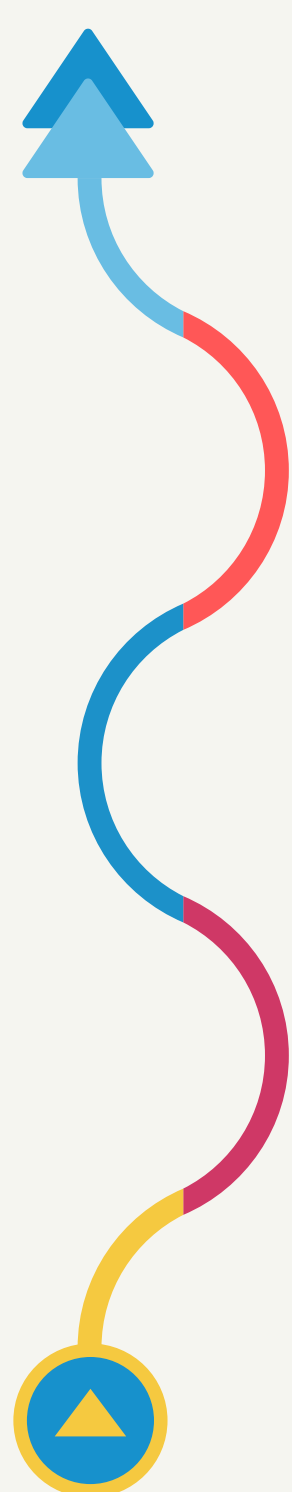
PRINCIPAIS COMPONENTES

- Cerâmica biológica produzida com cascas de ovo
- Rota turística “Saída da Casca”
- Kit de iniciação criativo e sustentável
- Website e conteúdos digitais
- Peças inspiradas no património local
- Experiências de turismo criativo



Parceiros:

Câmara Municipal das Caldas da Rainha | Centro de Artes | Posto de Turismo | Hospital Termal | Museus e entidades culturais locais



O IMPACTO

NA ESCOLA

Promoveu aprendizagens práticas e interdisciplinares nas áreas das Ciências, Artes, TIC, Sustentabilidade e Empreendedorismo.

NO TERRITÓRIO

Valoriza a tradição cerâmica das Caldas da Rainha através de uma abordagem contemporânea e ambientalmente responsável.

NOS ALUNOS

Desenvolveu competências de criatividade, experimentação, trabalho colaborativo, pensamento crítico e resolução de problemas.



QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O **Cerâmica Saída da Casca** demonstra que a inovação pode nascer da combinação entre património e sustentabilidade. Ao transformar resíduos em produtos com valor cultural e turístico, os alunos criaram uma solução que contribui para a economia circular e reforça a identidade das Caldas da Rainha.

O projeto mostra também como a escola pode funcionar como laboratório de inovação territorial, aproximando conhecimento científico, criatividade e envolvimento comunitário.

O QUE APRENDEMOS?

- **Resíduos transformam-se em recursos:** O desperdício alimentar pode ser a matéria-prima do futuro. Os alunos provaram que cascas de ovo comuns podem dar origem a um novo material cerâmico ecológico e valioso.
- **A tradição reinventa-se com ciência:** O legado histórico ganha novos caminhos com a inovação. Unir o estilo artístico de Bordalo Pinheiro à biotecnologia caseira renovou a identidade da olaria local.
- **Criatividade resolve crises ambientais:** A arte pode ser uma resposta prática à pegada ecológica. Criar soluções circulares ensinou aos alunos que a sustentabilidade estimula o design de novos produtos.
- **O turismo promove a sustentabilidade:** O visitante procura marcas que protejam o planeta. Oferecer peças biológicas educou a comunidade escolar e os turistas para uma economia circular e consciente.



O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Criação de Material Eco-Inovador:** Desenvolve uma fórmula inédita de cerâmica biológica a partir da reciclagem e aproveitamento de cascas de ovo.
- **Modelo de Turismo Criativo e Circular:** Estrutura a rota “Saída da Casca”, aliando a visita ao património artístico com o combate ao desperdício orgânico.
- **Kit de Co-Criação Sustentável:** Disponibiliza um kit pedagógico de iniciação que permite aos turistas modelar as suas próprias peças ecológicas em qualquer lugar.
- **Laboratório Escolar Escalável:** Apresenta um projeto de base científica e artística com validação externa e alto potencial de replicação noutras regiões do país.

PARA O FUTURO

O projeto encontra-se numa fase avançada de desenvolvimento, tendo já recebido diversos reconhecimentos externos e despertado o interesse de entidades municipais e académicas. O seu potencial de replicação permite adaptar o conceito a diferentes territórios e identidades culturais.

Ao transformarem algo tão simples como uma casca de ovo numa nova expressão da identidade local, estes alunos mostraram que a inovação sustentável pode nascer dos recursos mais inesperados e gerar valor para toda a comunidade.





SENTIR VIANA – TURISMO PARA TODOS

Agrupamento de Escolas Pintor José de Brito | Viana do Castelo

3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026



A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Viana do Castelo é uma cidade rica em património, tradições e paisagens. Mas os alunos do 9.º B decidiram olhar para o território a partir de uma perspetiva diferente: como pode alguém conhecer Viana se não a conseguir ver?

Esta pergunta tornou-se o ponto de partida para um projeto que desafia a forma como pensamos o turismo e a acessibilidade. Em vez de se focarem apenas nos locais a visitar, os alunos procuraram compreender como as pessoas com deficiência visual experienciam os espaços e que barreiras encontram na descoberta de um destino.

Nasceu assim o projeto **Sentir Viana – Turismo para Todos**, uma proposta que transforma a cidade numa experiência multissensorial, onde o património pode ser descoberto através do som, do toque, dos aromas e das emoções. Mais do que um projeto turístico, é um convite a construir territórios mais inclusivos e acessíveis para todos.

O DESAFIO

Como tornar Viana do Castelo acessível a quem não a pode ver, sem perder a autenticidade da experiência turística?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto propõe a criação de percursos sensoriais inclusivos que permitam às pessoas com deficiência visual conhecer Viana do Castelo de forma autónoma e envolvente. A solução combina audiodescrição, elementos táteis e experiências centradas nos sons, aromas e texturas que caracterizam o território.

Recorrendo a metodologias de Design Thinking e Aprendizagem Baseada em Projetos, os alunos investigaram necessidades reais, contactaram com especialistas e desenvolveram propostas capazes de tornar a experiência turística mais acessível e significativa.

PRINCIPAIS COMPONENTES

- Percursos turísticos multissensoriais
- Conteúdos de audiodescrição
- Recursos táteis inspirados no património local
- Experiências baseadas nos sons e aromas de Viana
- Testes e validação com utilizadores

Parceiros:

Associações de apoio a pessoas com deficiência visual | Entidades culturais e locais
Comunidade local | Especialistas e utilizadores convidados

O IMPACTO

NA ESCOLA

Promoveu uma aprendizagem interdisciplinar, aproximando os alunos de um desafio real com impacto social.

NO TERRITÓRIO

Contribui para reforçar Viana do Castelo como um destino mais inclusivo, acessível e preparado para acolher diferentes públicos.

NOS ALUNOS

Desenvolveu competências de empatia, criatividade, trabalho colaborativo e resolução de problemas, mostrando que a inovação pode nascer da compreensão das necessidades dos outros.





QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O Sentir Viana demonstra que a inclusão pode ser uma poderosa ferramenta de inovação. Ao repensar a experiência turística a partir das necessidades de pessoas com deficiência visual, os alunos criaram uma solução que beneficia toda a comunidade e todos os visitantes.

O projeto mostra também como a escola pode contribuir para responder a desafios concretos do território, transformando conhecimento em ação e aprendizagem em impacto.

O QUE APRENDEMOS?

- **A acessibilidade beneficia todos:** Criar soluções inclusivas melhora a experiência global. Os alunos aprenderam que desenhar barreiras a menos para uns significa criar um território mais acolhedor para toda a comunidade.
- **A empatia gera inovação:** Colocar-se no lugar do outro transforma perspetivas. Compreender a experiência das pessoas com deficiência visual deu aos alunos as ferramentas para criar soluções criativas e úteis.
- **O património tem múltiplas linguagens:** A cultura local vai muito além do visual. O projeto ensinou que a história e a identidade de Viana podem ser traduzidas através de texturas, sons e aromas partilhados.
- **Jovens resolvem desafios reais:** A escola é um motor de transformação social. Desenvolver recursos práticos provou que os alunos conseguem dar respostas eficazes a necessidades concretas do território.



O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Turismo de Inclusão:** Coloca as necessidades e a experiência de pessoas com deficiência visual no centro absoluto do planeamento do roteiro turístico.
- **Abordagem Sensorial Integrada:** Redefine a interpretação do património de Viana ao desenhar experiências que ativam o som, o toque e os aromas locais.
- **Metodologia Ativa e Empática:** Cruza o Design Thinking focado no utilizador com a resolução de problemas reais, validando as propostas com especialistas e público-alvo.
- **Cidadania Aplicada ao Território:** Entrega um modelo com impacto social direto, capaz de transformar a cidade num espaço mais humano, acessível e inclusivo.

PARA O FUTURO

A solução apresenta potencial para ser implementada em Viana do Castelo e adaptada a outros territórios. O projeto demonstra que o turismo acessível pode criar experiências mais ricas, humanas e inclusivas para todos.

Mais do que criar um percurso turístico, estes alunos mostraram que a verdadeira inovação começa quando aprendemos a descobrir o território através dos sentidos dos outros





A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Quando pensamos no Algarve, é comum imaginarmos praias, falésias e sol. Mas existe um património natural muito menos visível que sustenta a vida, a biodiversidade e a própria qualidade da paisagem: os polinizadores. Abelhas, borboletas e outros insetos desempenham um papel essencial nos ecossistemas, na agricultura e na preservação da natureza, mas raramente são vistos como protagonistas de uma experiência turística.

Foi desta reflexão que nasceu o projeto **POLIGARVE**. Os alunos desafiaram-se a olhar para o território através da lente da biodiversidade, criando uma proposta que une educação, ciência cidadã, património local e turismo sustentável. O resultado é uma nova forma de descobrir Portimão e o Algarve, onde a observação da natureza se transforma numa oportunidade de aprendizagem, sensibilização e valorização territorial.

O DESAFIO

Como transformar a proteção dos polinizadores numa experiência capaz de sensibilizar residentes e visitantes para a importância da biodiversidade e da sustentabilidade dos territórios?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O POLIGARVE propõe a criação de um **Roteiro dos Polinizadores**, destinado a famílias, comunidade educativa e visitantes. Este percurso reúne pontos de interesse associados à biodiversidade local e promove uma experiência que combina observação da natureza, ciência cidadã e descoberta do território.

O projeto integra ainda diversas iniciativas complementares, como hotéis para insetos, espaços dedicados aos polinizadores, embalagens sustentáveis produzidas com cera de abelha, conteúdos educativos e a edição de um livro da coleção *Cuscas* dedicado a Portimão. Através destas ações, os alunos mostram que a conservação da natureza pode gerar novas formas de aprender e visitar o território.

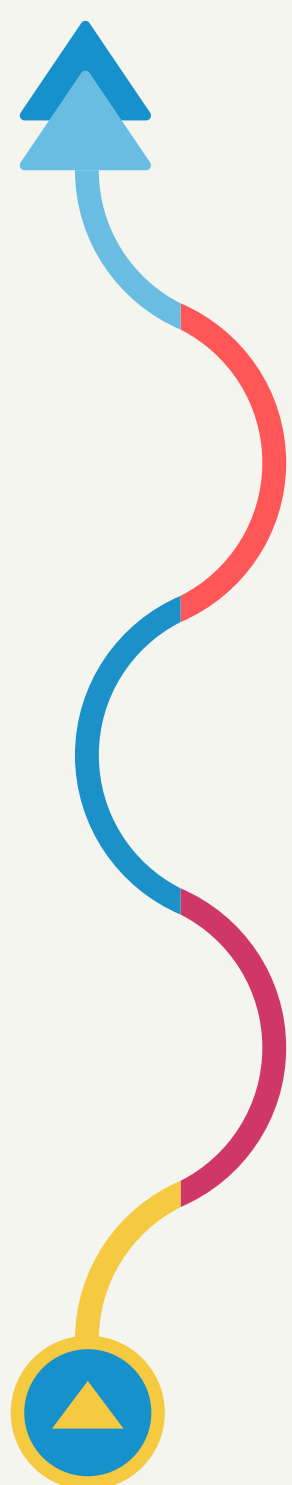
PRINCIPAIS COMPONENTES

- Roteiro dos Polinizadores
- Monitorização e observação da biodiversidade
- Hotéis para insetos
- Espaços e rotundas para polinizadores
- Embalagens sustentáveis em cera de abelha
- Livro da coleção *Cuscas* dedicado a Portimão
- Conteúdos educativos e interpretativos



Parceiros:

Município de Portimão | Associação A Rocha | Centro Ciência Viva de Lagos | Quinta Pedagógica de Portimão | Especialistas e produtores locais | Comunidade educativa



O IMPACTO

NA ESCOLA

Promoveu uma aprendizagem interdisciplinar que cruzou ciência, arte, tecnologia, cidadania e sustentabilidade.

NO TERRITÓRIO

Valoriza a biodiversidade local e diversifica a oferta turística para além do tradicional turismo de sol e praia.

NOS ALUNOS

Desenvolveu competências científicas, pensamento crítico, criatividade, trabalho colaborativo e consciência ambiental.



QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O **POLIGARVE** demonstra que a proteção da biodiversidade pode ser uma poderosa ferramenta de valorização territorial. Ao colocar os polinizadores no centro da experiência turística, o projeto aproxima visitantes e comunidade dos processos naturais que sustentam a vida e a identidade do território.

Ao mesmo tempo, mostra como a escola pode contribuir para enfrentar desafios ambientais reais, transformando conhecimento científico em ação concreta e impacto positivo para a comunidade.

O QUE APRENDEMOS?

- **A biodiversidade é um ativo turístico:** A riqueza de uma região vai além das praias. Os alunos aprenderam que insetos e polinizadores invisíveis podem ser os heróis de uma nova oferta de viagens.
- **O turismo educa para o ambiente:** Visitar a natureza deve gerar consciência ecológica. Criar rotas de observação provou que os roteiros ao ar livre mudam a forma como as pessoas tratam os ecossistemas.
- **Ciência cidadã aproxima as pessoas:** O público adora participar em investigações reais. Envolver as famílias na contagem de insetos mostrou que a ciência une a comunidade em torno da conservação.
- **Pequenos gestos criam grandes mudanças:** A proteção ambiental faz-se com ações locais. Instalar hotéis para insetos em rotundas ensinou que a escola pode mudar a paisagem urbana da cidade.



O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Roteiro Focado em Insetos Polinizadores:** Cria o primeiro percurso turístico do Algarve dedicado à observação e proteção de abelhas e borboletas.
- **Abordagem de Ciência Cidadã:** Transforma o turista comum num investigador ativo que monitoriza e regista a biodiversidade de Portimão no terreno.
- **Urbanismo Ecológico Escolar:** Propõe e instala soluções reais na cidade, como hotéis de insetos e reconversão de rotundas em pastos apícolas.
- **Co-branding Literário Regional:** Desenvolve uma edição especial e exclusiva do livro da coleção “Cuscas” focado na fauna e identidade de Portimão.

PARA O FUTURO

O projeto apresenta elevado potencial de crescimento através da expansão do roteiro, da criação de novos espaços para polinizadores e do reforço das parcerias locais. A sua abordagem pode inspirar outros territórios a integrar biodiversidade, educação e turismo numa estratégia comum de sustentabilidade.

Ao mostrarem que o futuro do turismo depende também da saúde dos ecossistemas, estes alunos lembram-nos que proteger a natureza é uma das formas mais inteligentes de cuidar dos territórios e das gerações futuras.





LORDELO: TURISMO EMPRESARIAL

Agrupamento de Escolas de Lordelo | Lordelo (Paredes)

3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026

A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Muitas vezes, os territórios mais conhecidos são aqueles que aparecem nos roteiros turísticos tradicionais. Mas e os lugares que crescem à volta da indústria, do trabalho e da capacidade empreendedora das suas comunidades?

Foi esta reflexão que levou os alunos do Agrupamento de Escolas de Lordelo a olhar para a sua cidade de uma forma diferente. Em vez de procurarem apenas monumentos ou atrações turísticas convencionais, decidiram explorar aquilo que torna Lordelo verdadeiramente singular: a ligação entre património, indústria, natureza e comunidade.

O projeto **Lordelo: Turismo Empresarial** nasceu da vontade de dar visibilidade a um território que combina tradição e inovação, valorizando a sua história industrial sem esquecer as paisagens, os saberes locais e a identidade construída ao longo de gerações. Através da investigação, do contacto com empresários e da exploração do território, os alunos descobriram que o turismo também pode nascer dos lugares onde as pessoas trabalham, criam e constroem o futuro.

O DESAFIO

Como transformar a identidade industrial e empresarial de Lordelo numa oportunidade de valorização turística e territorial?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto consistiu na criação de um roteiro turístico que reúne os principais pontos de interesse industriais, patrimoniais, culturais e naturais de Lordelo. Para o desenvolver, os alunos realizaram pesquisa documental, visitas de estudo, entrevistas a empresários e levantamento fotográfico e videográfico do território.

O resultado foi a construção de um mapa digital interativo em Google Earth e de um folheto turístico trilingue (português, inglês e francês), complementado por QR Codes que permitem uma exploração mais dinâmica dos conteúdos. A proposta procura posicionar Lordelo como um destino de turismo de proximidade, capaz de oferecer experiências autênticas ligadas à indústria, à cultura local e à comunidade.

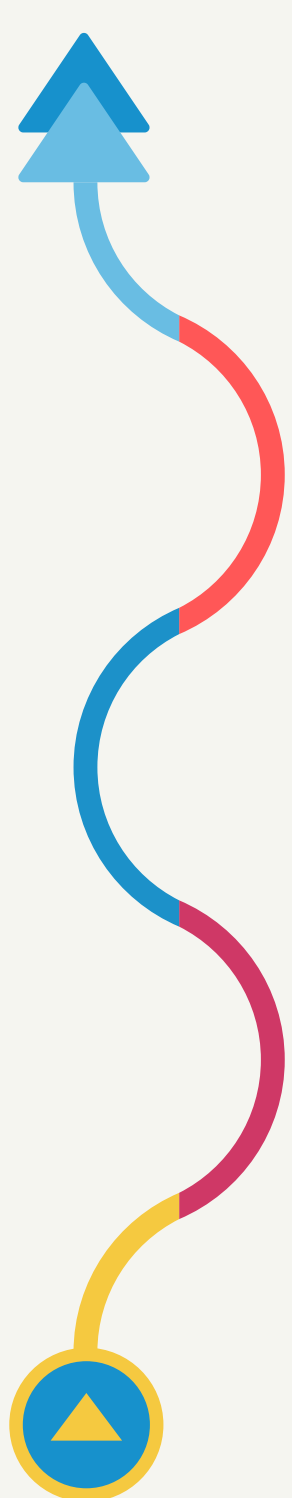
PRINCIPAIS COMPONENTES

- Mapa turístico digital em Google Earth
- Folheto turístico em três línguas
- Integração de QR Codes
- Roteiro de património industrial e cultural
- Reportagem fotográfica e vídeo
- Entrevistas a empresários locais



Parceiros:

Junta de Freguesia de Lordelo | Empresários locais | Empresa COMODOS Comunidade local



O IMPACTO

NA ESCOLA

Promoveu aprendizagens interdisciplinares envolvendo Geografia, Português, Inglês, Francês, TIC e Cidadania e Desenvolvimento.

NO TERRITÓRIO

Contribuiu para valorizar a identidade industrial de Lordelo e dar visibilidade a recursos patrimoniais muitas vezes desconhecidos.

NOS ALUNOS

Desenvolveu competências de investigação, comunicação, pensamento crítico, trabalho colaborativo e utilização de ferramentas digitais.



QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O projeto demonstra que o turismo pode ser uma ferramenta de valorização económica, cultural e social. Ao dar destaque à indústria local, às empresas e às histórias da comunidade, os alunos ajudaram a construir uma narrativa diferente sobre o território.

Mais do que promover locais para visitar, a proposta convida os visitantes a compreender a identidade de Lordelo e o papel que a atividade empresarial desempenha no desenvolvimento da região.

O QUE APRENDEMOS?

- **A indústria é património vivo:** O trabalho e o empreendedorismo contam a história de uma região. O projeto ensinou que fábricas e negócios locais guardam saberes que merecem ser integrados nos roteiros turísticos convencionais.
- **Turismo valoriza identidades ocultas:** Locais menos massificados têm grande potencial de atração. Com a criação do roteiro trilingue, provou-se que a rotina industrial pode transformar-se numa experiência de proximidade autêntica.
- **Alunos promovem a economia local:** O envolvimento dos jovens gera valor comercial real. Ao entrevistarem empresários, os alunos criaram uma ponte sólida entre a sala de aula, as empresas e a promoção económica do território.
- **A comunidade inspira inovação:** O sucesso nasce do trabalho de campo e da cooperação. Investigar a realidade de Lordelo munuiu os alunos de dados reais para construir ferramentas digitais úteis e aplicáveis ao município.





O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Foco no Turismo Industrial:** Desenvolve uma abordagem pedagógica pioneira focada no património empresarial e do trabalho, fugindo do turismo meramente histórico.
- **Ferramentas Acessíveis:** Cruza um roteiro físico em três línguas (português, inglês e francês) com um mapa digital interativo alojado no Google Earth através de QR Codes.
- **Narrativa Integrada do Território:** Consegue unificar e expor numa única rota os ativos industriais, os recursos naturais e a memória viva dos empresários da cidade.
- **Conteúdo Turístico Real:** Entrega produtos finais prontos a usar por visitantes e juntas de freguesia, demonstrando um modelo de empreendedorismo escolar aplicado.

PARA O FUTURO

O projeto prevê a implementação e divulgação do roteiro turístico junto de visitantes e entidades locais. A sua evolução poderá contribuir para reforçar a estratégia de promoção territorial de Lordelo e inspirar novas iniciativas de turismo industrial e de proximidade.

Ao descobrirem o valor turístico da sua própria comunidade, estes alunos mostraram que o futuro dos territórios também se constrói a partir das histórias, das empresas e das pessoas que lhes dão vida





FEEL THE DOURO

Agrupamento de Escolas Diogo Cão | Vila Real

3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026

A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

O Douro é uma das paisagens mais emblemáticas de Portugal. As vinhas em socalcos, o rio, os barcos rabelos e o vinho do Porto contam uma história que atravessa gerações e molda a identidade da região.

Após uma visita ao Douro Vinhateiro, ao Museu do Douro, à Escola de Hotelaria e Turismo de Lamego e à Quinta Rozès, os alunos perceberam que o território é muito mais do que aquilo que se vê. É feito de aromas, sabores, tradições, memórias e pessoas.

Foi desta descoberta que nasceu o **Feel the Douro**, um projeto que procura transformar a riqueza cultural e vínica da região numa experiência turística envolvente e multissensorial. Através da criatividade e da experimentação, os alunos desenvolveram novas formas de dar a conhecer a alma do Douro a quem o visita.

O DESAFIO

Como transformar a riqueza cultural e vínica do Douro numa experiência turística capaz de envolver todos os sentidos?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O **Feel the Douro** reúne um conjunto de produtos turísticos e educativos inspirados no património duriense. Entre eles destacam-se a aplicação digital **PortoWine Route**, um livro e vídeo dedicados à história da Ferreirinha, sabonetes e velas produzidos com essências de vinho do Porto, iguarias gastronómicas e uma recriação de um barco rabelo construída com vide e rolhas.

Estas soluções foram pensadas para aproximar os visitantes da cultura, da história e dos sabores da região, criando uma experiência integrada que combina património, arte, gastronomia e tecnologia.

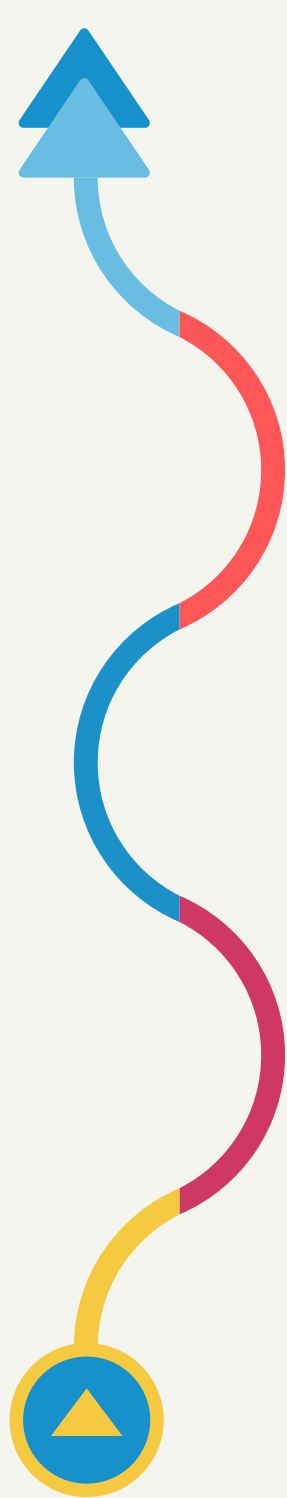
PRINCIPAIS COMPONENTES

- Aplicação PortoWine Route
- Livro e vídeo sobre a Ferreirinha
- Sabonetes e velas com vinho do Porto
- Produtos gastronómicos inspirados no território
- Barco rabelo construído com vide e rolhas
- Criação artística com vinho do Porto

Parceiros:

Museu do Douro | Escola de Hotelaria e Turismo de Lamego | Quinta Rozès | Artista Óscar Rodrigues | Especialistas do setor vitivinícola | Comunidade local

O IMPACTO



NA ESCOLA

Promoveu uma aprendizagem interdisciplinar que envolveu História, Ciências, Geografia, TIC, Educação Visual, Línguas e Cidadania.

NO TERRITÓRIO

Contribui para valorizar o Douro Vinhateiro, o vinho do Porto e a identidade cultural da região através de novas formas de interpretação do património.

NOS ALUNOS

Desenvolveu competências de criatividade, trabalho colaborativo, pensamento crítico e utilização de ferramentas digitais.





QUAL É O VALOR DESTES PROJETO?

O **Feel the Douro** demonstra que o turismo pode ser uma poderosa ferramenta para preservar, interpretar e comunicar a identidade de um território. Ao combinar património, gastronomia, arte e tecnologia, os alunos criaram uma proposta capaz de aproximar visitantes e comunidade de uma forma mais autêntica e envolvente.

O projeto mostra ainda como a aprendizagem ganha significado quando os alunos são convidados a explorar e valorizar o lugar onde vivem.

O QUE APRENDEMOS?

- **O património descobre-se com os sentidos:** A história da região vinhateira vai além da paisagem visual. Os alunos aprenderam a traduzir a identidade do Douro através de texturas, aromas, sabores e artes integradas.
- **A tradição inspira novos mercados:** Elementos ancestrais podem dar origem a produtos de consumo modernos. O uso do vinho do Porto para criar velas, sabonetes e iguarias provou a versatilidade dos recursos locais.
- **Turismo une cultura e educação:** O património ganha força quando a escola cria soluções dinâmicas. Investigar o percurso da Ferreirinha deu aos alunos a bagagem cultural necessária para criar marcas turísticas apelativas.
- **Jovens criam valor para a região:** A criatividade dos estudantes responde a necessidades reais do setor vitivinícola. O desenvolvimento de protótipos e apps digitais validou a capacidade criativa dos alunos no mercado atual.



O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Experiência Multissensorial Completa:** Redefine o turismo duriense ao criar produtos táteis e olfativos (velas e sabonetes) baseados na essência do Vinho do Porto.
- **Cruzamento Disciplinar Inédito:** Consegue fundir num só projeto o design de software (App PortoWine Route), a literatura, a química artesanal e a escultura física.
- **Abordagem de Upcycling Artístico:** Utiliza desperdícios da própria atividade vitivinícola (como vide e rolhas de cortiça) para criar a recriação física de um barco rabelo.
- **Storytelling Interativo Regional:** Moderniza a divulgação de figuras históricas (a Ferreirinha) combinando formatos analógicos de leitura com conteúdos audiovisuais dinâmicos.

PARA O FUTURO

Os produtos desenvolvidos apresentam potencial para integrar eventos, espaços culturais, postos de turismo e iniciativas de promoção territorial, reforçando a valorização do Douro e da sua identidade única.

Ao transformar o Douro numa experiência para sentir e não apenas para visitar, estes alunos mostraram que os territórios mais memoráveis são aqueles que conseguem despertar todos os sentidos





POIARES RAÍZES VIVAS – PARA ALÉM DOS MUROS DA ESCOLA

Agrupamento de Escolas de Vila Nova de Poiares | Vila Nova de Poiares
3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026

A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Em Vila Nova de Poiares, a identidade do território vive nas mãos dos artesãos, nos sabores da gastronomia local e nos saberes transmitidos entre gerações. Foi a partir desta riqueza cultural que nasceu o projeto **Poiares Raízes Vivas – Para Além dos Muros da Escola**.

Inspirados pelo barro preto, pelos palitos artesanais e pela chanfana, os alunos procuraram responder a uma necessidade concreta: criar uma experiência capaz de dar a conhecer o concelho de forma autêntica, especialmente a visitantes e participantes de projetos Erasmus+.

Mais do que preservar tradições, o projeto procura transformá-las em experiências vivas, aproximando escola, comunidade e território através da aprendizagem, da criatividade e da participação ativa.

O DESAFIO

Como transformar os recursos identitários de Vila Nova de Poiares numa experiência turística autêntica e relevante para as novas gerações?





POIARES RAÍZES VIVAS – PARA ALÉM DOS MUROS DA ESCOLA

DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto combina oficinas práticas, experiências turísticas e iniciativas de valorização da memória local. Os alunos exploram o barro preto, o fabrico artesanal de palitos e a gastronomia tradicional, desenvolvendo propostas que aproximam visitantes da cultura e das tradições do concelho.

Entre as iniciativas destacam-se a rota **“Do Barro à Mesa”**, workshops artesanais, experiências gastronómicas ligadas à chanfana e aos Poiraritos, mini documentários com artesãos e o catálogo digital **“Raízes Vivas de Poiares”**. O projeto articula-se ainda com o Erasmus+, a Rota da EN2 e um trilho MathCityMap.

PRINCIPAIS COMPONENTES

- Rota “Do Barro à Mesa”
- Oficinas de barro preto e palitos artesanais
- Experiências gastronómicas
- Mini documentários e recolha de memórias
- Catálogo digital “Raízes Vivas de Poiares”
- Ligação ao Erasmus+ e EN2

Parceiros:

Câmara Municipal de Vila Nova de Poiares | ADIP | Artesãos e produtores locais
Restaurantes e Confraria da Chanfana | Comunidade local

O IMPACTO

NA ESCOLA

Promove aprendizagens interdisciplinares e aproxima os alunos de desafios reais ligados ao território.

NO TERRITÓRIO

Valoriza património, gastronomia e saberes tradicionais, reforçando a identidade local.

NOS ALUNOS

Desenvolve criatividade, espírito empreendedor, colaboração e sentido de pertença.





QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O **Poiares Raízes Vivas** demonstra que o património local pode ser um motor de aprendizagem, inovação e valorização territorial. Ao aproximar os alunos de artesãos, produtores e associações locais, transforma tradições em experiências relevantes para residentes e visitantes.

O projeto reforça a ligação entre escola e comunidade, contribuindo para preservar saberes que fazem parte da identidade de Vila Nova de Poiares e criando novas formas de os partilhar.

O QUE APRENDEMOS?

- **Tradições moldam novos negócios:** O artesanato e a culinária ancestral são combustíveis de inovação. Os alunos descobriram que o barro preto e a chanfana podem ser a base para criar experiências turísticas atuais.
- **O património precisa de ser vivido:** A cultura imaterial preserva-se através da prática. Desenhar as oficinas artesanais ensinou que o conhecimento ganha relevância quando os visitantes põem as mãos na massa.
- **A escola impulsiona o desenvolvimento:** O papel da educação vai além dos muros escolares. Ao criar recursos para redes internacionais, a escola posicionou-se como um agente ativo do turismo concelhio.
- **Turismo cruza gerações e geografias:** A identidade local conecta pessoas de origens e idades distintas. Registrar memórias de artesãos aproximou os alunos das suas raízes e abriu a vila aos visitantes Erasmus+.





POIARES RAÍZES VIVAS – PARA ALÉM DOS MUROS DA ESCOLA

O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Turismo de Experiência Participativo:** Cria a rota “Do Barro à Mesa”, transformando o visitante passivo num participante ativo em oficinas de olaria e gastronomia.
- **Conexão Turística Internacional:** Desenha uma oferta local estrategicamente desenhada para receber redes europeias (Erasmus+) e dinamizar a Rota da Estrada Nacional 2.
- **Salvaguarda Digital Intergeracional:** Produz mini documentários e um catálogo digital que imortalizam os rostos, as vozes e as técnicas dos artesãos seniores de Poiares.
- **Casamento entre Cultura e Ciência:** Integra o património gastronómico e artesanal a trilhos de base matemática no terreno através da ferramenta MathCityMap.

PARA O FUTURO

O projeto apresenta potencial para consolidar uma oferta turística educativa ligada à identidade de Vila Nova de Poiares, reforçando a ligação à EN2, ao Erasmus+ e às dinâmicas culturais locais.

Ao transformarem tradições em experiências vivas, estes alunos mostraram que o futuro dos territórios começa quando as comunidades valorizam aquilo que as torna únicas.





ALVISEA – TRANSFORMA AS ALGAS DE CASCAIS EM EXPERIÊNCIAS SUSTENTÁVEIS

Escola Básica e Secundária de Alvide | Cascais

3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026

A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

O mar faz parte da identidade de Cascais. As suas praias, a tradição piscatória e a proximidade à Serra de Sintra ajudam a construir um território onde natureza e turismo coexistem diariamente. Foi precisamente desta relação que nasceu a **ALVISEA**, um projeto que transforma recursos naturais locais em experiências sustentáveis capazes de enriquecer a oferta turística e sensibilizar visitantes para a preservação ambiental.

Ao longo do projeto, os alunos descobriram que as algas não são apenas um elemento da paisagem costeira. Podem também ser matéria-prima para criar produtos inovadores, promover a economia circular e aproximar turistas do património natural do território.

O DESAFIO

Como valorizar os recursos naturais de Cascais através de produtos sustentáveis que contribuam para uma experiência turística mais consciente, diferenciadora e ligada ao território?





ALVISEA – TRANSFORMA AS ALGAS DE CASCAIS EM EXPERIÊNCIAS SUSTENTÁVEIS

DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

A **ALVISEA** nasceu da vontade de encontrar uma utilização sustentável para as algas presentes no litoral de Cascais. Após uma fase inicial de investigação, os alunos concluíram que a espécie invasora inicialmente estudada não seria adequada para utilização humana, o que os levou a reformular o projeto e a trabalhar exclusivamente com algas autóctones.

A partir desta descoberta foram desenvolvidos dois produtos principais: um kit de beleza e bem-estar, composto por produtos cosméticos à base de algas, e um kit de jardinagem sustentável, que integra papel semente enriquecido com algas e sementes autóctones. Ambos foram concebidos para hotéis, spas, comércio local e visitantes que procuram experiências autênticas e sustentáveis.

PRINCIPAIS COMPONENTES

- Kit de beleza e bem-estar com produtos à base de algas
- Kit de jardinagem sustentável
- Papel semente enriquecido com algas
- Saboneteira e utensílios produzidos em impressão 3D
- Identidade visual e embalagens sustentáveis
- Integração em hotéis, spas e comércio local



Parceiros:

Laboratório IDEA | Pescadores locais | Potenciais parceiros hoteleiros | Empresas fornecedoras de algas | Comunidade educativa de Alvide

O IMPACTO

NA ESCOLA

A ALVISEA permitiu desenvolver competências científicas, criativas e empreendedoras através de metodologias de aprendizagem baseadas em projetos. Os alunos investigaram, testaram soluções, criaram protótipos e aprenderam a adaptar estratégias perante desafios reais.

NO TERRITÓRIO

No território, o projeto valoriza recursos naturais locais e reforça a ligação entre turismo, sustentabilidade e identidade territorial.

NOS ALUNOS

Nos alunos, promoveu autonomia, pensamento crítico, literacia ambiental e capacidade de inovação.



QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

A **ALVISEA** demonstra que o turismo pode ser uma ferramenta de valorização dos ecossistemas locais. Ao transformar algas autóctones em produtos com valor económico, educativo e turístico, o projeto cria novas formas de gerar impacto positivo para visitantes, comunidade e território.

O QUE APRENDEMOS?

- **A natureza oferece soluções inovadoras:** Os recursos costeiros escondem um enorme valor económico. Os alunos perceberam que o ecossistema marinho de Cascais pode ser a base para criar marcas diferenciadoras.
- **A investigação guia as boas decisões:** O progresso exige rigor científico e testes de campo. Estudar as algas ensinou aos alunos a importância de descartar o que não funciona e focar nas espécies autóctones.
- **Sustentabilidade e turismo andam juntos:** O comércio de bem-estar pode valorizar a natureza. O design de produtos ecológicos provou que a hotelaria pode e deve adotar soluções de baixo impacto ambiental.
- **Inovação exige resiliência:** Os protótipos são uma oportunidade para melhorar. Reformular a ideia e mudar o foco do projeto ensinou aos estudantes que a flexibilidade gera melhores resultados.





O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Cosmética e Economia Azul:** Desenvolve um kit de beleza e bem-estar para o setor hoteleiro de luxo (spas e hotéis) feito exclusivamente com algas locais.
- **Jardinagem Regenerativa:** Cria um kit de jardinagem que utiliza papel semente enriquecido com algas autóctones, promovendo a biodiversidade.
- **Tecnologia no Design Ecológico:** Integra o uso de impressão 3D na produção de saboneteiras e utensílios, aliando a bioeconomia à tecnologia industrial.
- **Abordagem Científica Real:** Destaca-se pela capacidade de autogestão dos alunos, que souberam reorientar o projeto após testes laboratoriais com espécies invasoras.

PARA O FUTURO

Com os protótipos já desenvolvidos e contactos estabelecidos com potenciais parceiros turísticos, a **ALVISEA** apresenta condições para evoluir para uma solução com aplicação prática no território. O seu potencial demonstra que pequenos recursos locais podem gerar grandes oportunidades para um turismo mais sustentável e significativo.

Quando os alunos aprendem a olhar para os recursos do seu território com curiosidade e criatividade, descobrem que a inovação pode nascer exatamente onde a natureza e a comunidade se encontram.





FORA DA CAIXA: LOURES COMO EXPERIÊNCIA TURÍSTICA

Agrupamento de Escolas 4 de Outubro – Escola Secundária Dr. António
Carvalho Figueiredo | Loures

3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026

A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Todos os territórios guardam histórias. Algumas estão visíveis nos monumentos, outras escondidas nos vestígios que passam despercebidos à maioria das pessoas. Em Loures, os alunos da Escola Secundária Dr. António Carvalho Figueiredo partiram de uma constatação simples: muitos jovens desconhecem a riqueza patrimonial existente no seu próprio concelho, incluindo a herança romana que ajudou a moldar o território.

Foi desta realidade que nasceu o projeto **Fora da Caixa: Loures como Experiência Turística**. Mais do que estudar património, os alunos decidiram transformá-lo numa experiência educativa, participativa e acessível a diferentes públicos, criando recursos que aproximam a comunidade da sua história e reforçam a ligação ao território.

O DESAFIO

Como despertar o interesse pelo património local e transformar a sua descoberta numa experiência educativa, inclusiva e com potencial turístico?





FORA DA CAIXA: LOURES COMO EXPERIÊNCIA TURÍSTICA

DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto assenta na criação de um clube escolar dedicado ao desenvolvimento de caixas pedagógicas temáticas sobre o património cultural e natural de Loures. A primeira edição centra-se na presença romana no concelho, dando origem a um conjunto de atividades práticas e interativas que permitem aprender através da experimentação.

As caixas incluem materiais e propostas de dinamização que podem ser utilizadas em escolas, museus, universidades sénior, centros comunitários e outros contextos educativos. O objetivo não é apenas transmitir conhecimento, mas criar experiências que aproximem diferentes gerações da história local.

PRINCIPAIS COMPONENTES

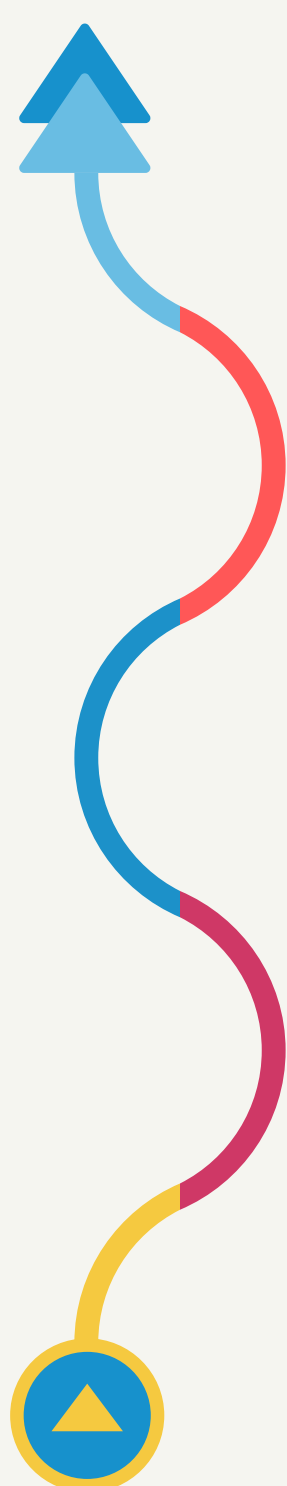
- Caixa pedagógica sobre o património romano
- Oficinas de construção de mosaicos
- Pintura de estátuas romanas
- Atividades de exploração histórica e territorial
- Clube escolar de desenvolvimento de recursos educativos
- Dia do Património em Ação
- Dinamização de oficinas pela comunidade escolar



Parceiros:

Museu Municipal de Loures (Quinta do Conventinho) | Comunidade educativa | Centros sénior | Universidades sénior | Escolas do concelho | Famílias e comunidade local

O IMPACTO



NA ESCOLA

O projeto promove aprendizagens interdisciplinares que cruzam História, Artes, Geografia e Cidadania. Os alunos assumem um papel ativo na investigação, criação e dinamização das atividades, desenvolvendo competências de comunicação, trabalho em equipa, criatividade e pensamento crítico.

NO TERRITÓRIO

No território, contribui para valorizar um património pouco conhecido, reforçando o sentido de pertença e aproximando a comunidade da sua identidade cultural.

NOS ALUNOS

Nos alunos, gera uma maior consciência do valor do património local e do seu potencial educativo e turístico.



QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O grande valor deste projeto está na sua capacidade de transformar património em experiência. Em vez de apresentar a história de forma passiva, convida as pessoas a experimentá-la, tornando-a mais próxima, relevante e memorável.

Ao mesmo tempo, demonstra que a escola pode assumir um papel ativo na valorização cultural do território e na criação de novas formas de participação comunitária.

O QUE APRENDEMOS?

- **Conhecer é o primeiro passo para valorizar:** A história local só ganha peso quando os jovens a descobrem. O projeto revelou que vestígios ocultos do concelho, como a herança romana, guardam grande potencial.
- **O património ganha sentido quando é vivido:** O estudo passivo não fixa o conhecimento. Criar dinâmicas interativas ensinou que a história local se torna inesquecível através da experiência partilhada.
- **A aprendizagem exige experimentação:** O saber teórico consolida-se com ações práticas. Pintar estátuas e montar mosaicos mostrou que os alunos absorvem conteúdos mais depressa ao criar com as mãos.
- **Estudantes são mediadores de cultura:** Os jovens têm capacidade para ensinar a comunidade. O projeto provou que as crianças podem liderar oficinas e mediar a cultura local para públicos seniores.



FORA DA CAIXA: LOURES COMO EXPERIÊNCIA TURÍSTICA

O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Modelo de Caixas Pedagógicas Portáteis:** Desenvolve caixas temáticas móveis que levam o património arqueológico para fora dos museus e para dentro das salas.
- **Gamificação da História Romana:** Transforma a arqueologia de Loures em jogos práticos, como oficinas de mosaicos táteis e pintura tridimensional de estátuas.
- **Inclusão e Diálogo Intergeracional:** Cria recursos adaptáveis que unem alunos, universidades seniores e centros comunitários na partilha de memórias.
- **Conceito “Clube de Mediação Cultural”:** Institui uma estrutura escolar permanente onde os alunos criam recursos contínuos para o turismo cultural da região.

PARA O FUTURO

Depois da validação da primeira caixa dedicada ao património romano, o projeto prevê o desenvolvimento de novas temáticas ligadas à identidade de Loures. O modelo criado pode crescer, ser replicado e contribuir para uma rede de recursos educativos capazes de aproximar escolas, museus e comunidades.

Quando os alunos deixam de ser apenas visitantes da sua história e passam a ser os seus intérpretes, o património transforma-se numa experiência viva capaz de fortalecer a identidade e inspirar novas formas de descobrir o território.





A ARTE DE TOCAR AS PEDRINHAS

Agrupamento de Escolas de Arronches

7.º ANO | 3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026

A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Nem todo o património se encontra em monumentos ou museus. Algumas das tradições mais valiosas vivem nos gestos, nos sons e nos saberes transmitidos entre gerações. Em Arronches, uma dessas tradições é a arte de tocar pedrinhas, uma prática única em Portugal que continua a fazer parte da identidade local.

Foi para garantir que este património continua vivo que nasceu o projeto **A Arte de Tocar as Pedrinhas**. Os alunos assumiram o desafio de aprender, praticar e divulgar esta tradição, transformando-a numa oportunidade de aprendizagem, participação comunitária e valorização territorial.

O DESAFIO

Como preservar uma tradição cultural única e transformá-la numa experiência capaz de envolver a comunidade e despertar o interesse dos visitantes?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto procura valorizar a tradição das **Pedrinhas de Arronches** através da investigação, aprendizagem prática e divulgação desta expressão cultural. Os alunos realizaram entrevistas, participaram em workshops, recolheram informação junto da comunidade e desenvolveram propostas para promover esta arte junto de residentes e turistas.

Entre as iniciativas criadas destacam-se um site de divulgação, um vídeo tutorial para visitantes, materiais promocionais e atividades práticas destinadas à comunidade. O projeto articula-se ainda com a candidatura das Pedrinhas ao Inventário Nacional do Património Cultural Imaterial.

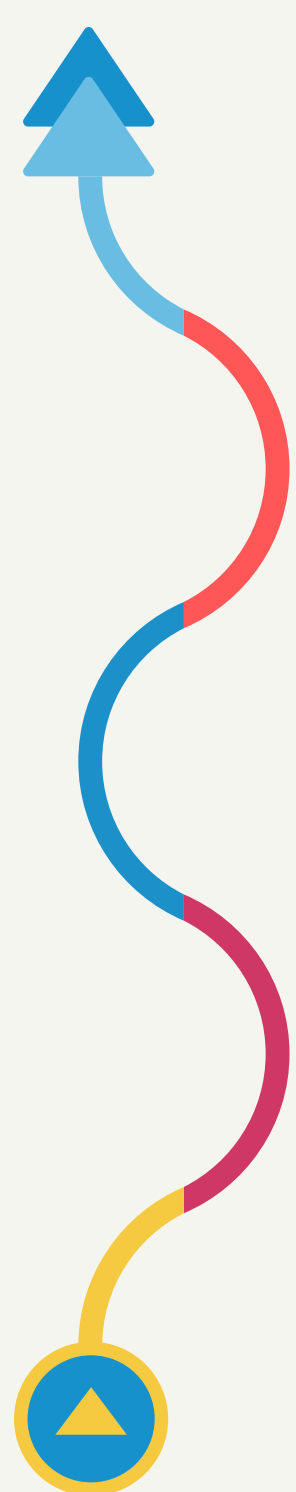
PRINCIPAIS COMPONENTES

- Aprendizagem da arte de tocar pedrinhas
- Entrevistas e recolha de testemunhos
- Workshops para a comunidade
- Site de divulgação
- Vídeo tutorial para visitantes
- Materiais promocionais e identitários
- Atividades inclusivas para diferentes públicos

Parceiros:

Câmara Municipal de Arronches | Grupo Pedrinhas de Arronches | Centro de Bem-Estar Social de Arronches | Centro de Apoio à Aprendizagem | Comunidade local

O IMPACTO



NA ESCOLA

Promoveu competências de investigação, comunicação, criatividade e trabalho colaborativo.

NO TERRITÓRIO

Contribui para preservar e divulgar uma tradição identitária de Arronches.

NOS ALUNOS

Reforçou o sentido de pertença, a cidadania ativa e a valorização do património local.





QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O projeto demonstra que o património imaterial pode ser uma poderosa ferramenta de aprendizagem e desenvolvimento territorial. Ao colocar os jovens no centro da preservação e divulgação da tradição, cria-se uma ligação mais forte entre escola, comunidade e identidade local.

Além de contribuir para a continuidade desta prática cultural, o projeto reforça o potencial turístico de Arronches através de experiências autênticas e participativas.

O QUE APRENDEMOS?

- **O património imaterial exige prática:** Tradições sem monumentos físicos morrem se não forem vividas. Os alunos aprenderam que a preservação de gestos e sons depende da sua repetição contínua.
- **A força das tradições está na partilha:** A cultura local ganha peso quando se abre ao exterior. Organizar workshops comunitários ensinou que divulgar um ritmo único atrai a atenção de novos públicos e turistas.
- **Jovens asseguram a guarda da cultura:** As novas gerações são a salvação da memória coletiva. Ao dominarem a arte das pedrinhas, os alunos assumiram-se como os novos donos de um saber antigo.
- **A identidade é o motor do futuro:** Os traços únicos de uma vila são o seu maior trunfo turístico. Apoiar o registo nacional desta prática provou que o turismo sustentável assenta na raridade cultural.





O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Foco Exclusivo no Património Sonoro:** Dedicar-se à preservação e ensino de uma arte musical e coreográfica única em Portugal, sem qualquer suporte material.
- **Casamento entre Tradição e Digital Tech:** Cria um site próprio e tutoriais em vídeo que ensinam visitantes digitais de qualquer parte do mundo a tocar as pedrinhas.
- **Salvaguarda Ativa Intergeracional:** Conecta os alunos de 7.º ano diretamente aos mestres do grupo tradicional, acelerando a transmissão de saberes seniores.
- **Articulação com o Inventário Nacional:** Integra o trabalho escolar como ferramenta de apoio à candidatura oficial da tradição ao Património Cultural Imaterial.

PARA O FUTURO

Com os recursos digitais, os workshops e a ligação ao processo de reconhecimento patrimonial, o projeto apresenta potencial para continuar a crescer e envolver novos públicos, contribuindo para a valorização cultural e turística de Arronches.

Ao aprenderem e ensinarem uma tradição única, estes alunos mostraram que o património ganha futuro quando encontra novas gerações dispostas a mantê-lo vivo.





TODOS OS CAMINHOS VÃO DAR AO MESA

Agrupamento de Escolas de Almodôvar | Almodôvar

3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 2025-2026

A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Em Almodôvar encontra-se um dos elementos mais singulares do património português: a Escrita do Sudoeste, considerada a mais antiga da Península Ibérica. Apesar da sua relevância histórica, muitos visitantes desconhecem a existência deste património e do papel que o Museu da Escrita do Sudoeste (MESA) desempenha na preservação e divulgação desta herança cultural.

Foi desta constatação que nasceu o projeto **Todos os Caminhos Vão Dar ao MESA**. Os alunos propõem transformar o museu num verdadeiro ponto de partida para descobrir Almodôvar, criando experiências que ligam património, comunidade, tradições e turismo. A ideia não passa apenas por atrair visitantes ao museu, mas por fazer do MESA uma porta de entrada para conhecer a identidade cultural do concelho.

O DESAFIO

Como transformar o Museu da Escrita do Sudoeste num espaço vivo, capaz de aproximar comunidade e visitantes da história, da cultura e das tradições de Almodôvar?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto pretende levar o **MESA** para além das suas paredes, aproximando-o de escolas, lares, associações, cafés e espaços comunitários. Através de atividades lúdicas e educativas, os alunos criaram propostas que permitem conhecer a Escrita do Sudoeste de forma participativa e acessível.

Entre as iniciativas destacam-se um dominó inspirado nos caracteres da Escrita do Sudoeste, atividades de gravação do nome em pedra, provas gastronómicas, jogos tradicionais e um vídeo promocional criado pelos próprios alunos. O objetivo é proporcionar uma experiência que combina património, cultura alentejana e participação ativa dos visitantes.

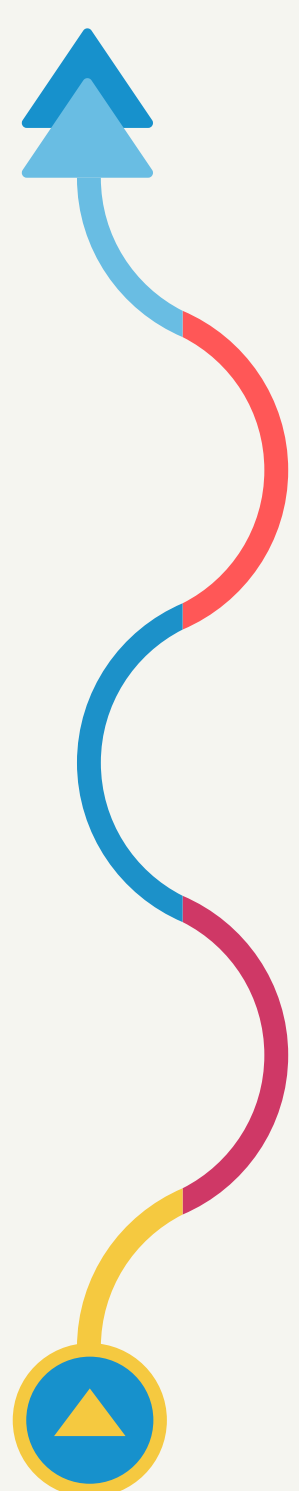
PRINCIPAIS COMPONENTES

- Dominó inspirado na Escrita do Sudoeste
- Experiência de gravação do nome em pedra
- Vídeo promocional produzido pelos alunos
- Jogos e dinâmicas tradicionais
- Provas gastronómicas
- Atividades itinerantes na comunidade
- Divulgação do património arqueológico e cultural local



Parceiros:

Museu da Escrita do Sudoeste (MESA) | Câmara Municipal de Almodôvar | Universidade Sénior | Grupos de Cante Alentejano | Comunidade educativa e associações locais



O IMPACTO

NA ESCOLA

Promoveu aprendizagens interdisciplinares envolvendo História, Português, Educação Visual, TIC, Cidadania, Artes e Multimédia.

NO TERRITÓRIO

Reforça a valorização do MESA e da identidade cultural de Almodôvar, aproximando património e comunidade.

NOS ALUNOS

Desenvolveu competências de criatividade, investigação, comunicação, trabalho colaborativo e ligação ao território.



QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O projeto demonstra que um museu pode ser muito mais do que um espaço de exposição. Pode tornar-se um centro de encontro entre passado e presente, capaz de gerar aprendizagem, participação comunitária e desenvolvimento territorial.

Ao transformar a Escrita do Sudoeste numa experiência acessível, lúdica e interativa, os alunos contribuem para valorizar um património único e reforçar o sentido de pertença da comunidade local.

O QUE APRENDEMOS?

- **O património vive fora das vitrines:** Um museu deve ser um espaço dinâmico e sem paredes. Os alunos aprenderam que levar a Escrita do Sudoeste para as ruas torna a arqueologia um tema acessível.
- **A cultura expressa-se com criatividade:** Conteúdos densos podem ser comunicados de forma leve. Desenhar jogos de dominó com caracteres antigos provou que o design lúdico facilita a aprendizagem.
- **Escolas renovam o valor do território:** A educação pode reinventar o turismo de um concelho. Ao criarem rotas interativas, os alunos mostraram que o estudo local gera novas dinâmicas económicas.
- **O turismo une diferentes idades:** A história partilhada aproxima os cidadãos. Unir sessões de cante alentejano, idosos e jovens em torno da gravação em pedra reforçou os laços da comunidade.





O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Conceito de Museu Itinerante e Vivo:** Transforma o Museu da Escrita do Sudoeste (MESA) numa marca móvel que vai ao encontro de cafés, lares e praças.
- **Gamificação da Arqueologia Peninsular:** Converte a escrita mais antiga da Península Ibérica num jogo de dominó e em oficinas de gravação em pedra.
- **Turismo de Experiência Integrado:** Cruza a herança arqueológica com a gastronomia alentejana e o Cante Alentejano, criando uma oferta turística coesa.
- **Mediação Ativa por Alunos:** Cria materiais de comunicação audiovisual produzidos inteiramente pelos jovens para guiar os visitantes no museu real.

PARA O FUTURO

O projeto apresenta potencial para integrar a programação cultural e turística de Almodôvar, reforçando a visibilidade do MESA e criando novas formas de envolver visitantes e comunidade. A sua abordagem poderá inspirar outros territórios a transformar património histórico em experiências participativas e significativas.

Ao colocarem o museu no centro da vida da comunidade, estes alunos mostraram que o património se torna verdadeiramente valioso quando deixa de ser apenas observado e passa a ser vivido, partilhado e celebrado por todos.





TAVIRA PELOS NOSSOS OLHOS: DESCOBRIR, VALORIZAR E PRESERVAR

Agrupamento de Escolas D. Paio Peres Correia | Tavira

3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO | 8.º D | 2025-2026

A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Tavira é um território onde história, património, natureza e tradições convivem de forma única. Entre o centro histórico, as igrejas, a Ria Formosa, as salinas, as praias e as lendas locais, existe um património rico que nem sempre é plenamente conhecido pelas novas gerações. Foi desta constatação que nasceu o projeto **Tavira pelos Nossos Olhos: Descobrir, Valorizar e Preservar**.

Inspirados pela frase *"You don't know what you've got till it's gone"*, os alunos assumiram o papel de jovens embaixadores do território, explorando os lugares, histórias e tradições que ajudam a definir a identidade de Tavira. Mais do que divulgar o património local, procuraram compreender o seu valor e refletir sobre a importância da sua preservação para as gerações futuras.

O DESAFIO

Como despertar nos jovens e nos visitantes uma maior consciência sobre o património de Tavira, promovendo simultaneamente a sua valorização e preservação?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto assenta na criação de um **Mapa Virtual Interativo de Tavira**, desenvolvido pelos alunos a partir de investigação, trabalho de campo e produção de conteúdos digitais. Cada local selecionado é apresentado através de vídeos bilingues, materiais visuais e conteúdos interpretativos que combinam informação histórica, cultural, ambiental e turística.

Ao longo do percurso, os alunos exploraram o território, produziram guiões, realizaram apresentações orais, criaram posters digitais, compuseram poemas e desenvolveram trabalhos artísticos inspirados nos elementos identitários de Tavira. O resultado é uma ferramenta educativa e turística que convida residentes e visitantes a descobrir o concelho através do olhar dos próprios alunos.

PRINCIPAIS COMPONENTES

- Mapa Virtual Interativo de Tavira
- Vídeos bilingues em português e inglês
- Posters digitais e apresentações multimédia
- Produção de conteúdos sobre património e tradições
- Trabalhos artísticos inspirados no território
- Poema coletivo sobre a identidade local
- Exploração e interpretação do património natural e cultural



Parceiros:

Centro Ciência Viva | Comunidade educativa | Encarregados de educação |
Potenciais parcerias futuras com Município de Tavira, Posto de Turismo e Escola de Hotelaria e Turismo de Vila Real de Santo António



O IMPACTO

NA ESCOLA

Promoveu uma aprendizagem interdisciplinar envolvendo Inglês, História, Ciências Naturais, Educação Visual e Cidadania.

NO TERRITÓRIO

Valoriza o património histórico, cultural e natural de Tavira, reforçando a ligação entre comunidade, identidade e turismo.

NOS ALUNOS

Desenvolveu competências de investigação, comunicação, criatividade, pensamento crítico e cidadania ativa.





QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O projeto demonstra que conhecer o território é o primeiro passo para o valorizar e proteger. Ao colocar os alunos no centro da descoberta e comunicação do património local, transforma-os em agentes ativos de preservação e divulgação cultural.

Através da combinação entre educação, tecnologia e turismo sustentável, cria uma experiência que beneficia simultaneamente a comunidade escolar, os residentes e os visitantes, reforçando a identidade de Tavira e promovendo uma relação mais consciente com o território.

O QUE APRENDEMOS?

- **Viver o património é a chave para o salvar:** Só protegemos os lugares que conhecemos verdadeiramente. Os alunos aprenderam que explorar salinas e igrejas gera responsabilidade ambiental e histórica.
- **Os jovens são os melhores guias locais:** O olhar dos estudantes renova a promoção de uma cidade. Assumir o papel de embaixadores deu aos alunos voz para comunicar a essência de Tavira.
- **A tecnologia aproxima a comunidade da cultura:** O digital dá uma nova vida à história antiga. Criar mapas virtuais e vídeos bilingues provou que a tecnologia estende o alcance das tradições locais.
- **O turismo responsável nasce do respeito:** Viajar exige consciência e preservação. Unir poemas e posters científicos mostrou que a arte e a ecologia devem guiar o turismo do futuro.





TAVIRA PELOS NOSSOS OLHOS: DESCOBRIR, VALORIZAR E PRESERVAR

O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Cartografia Virtual pelo Olhar Jovem:** Cria um mapa virtual totalmente interativo que apresenta Tavira sob a perspetiva direta dos alunos.
- **Turismo Educativo Bilingue de Raiz:** Produz conteúdos, guiões e vídeos interpretativos originais gravados em português e inglês pelos próprios estudantes.
- **Fusão Artística, Poética e Científica:** Combina a criação de poemas coletivos e obras de arte com a investigação rigorosa da Ria Formosa e salinas.
- **Ferramenta Turística:** Desenha uma plataforma aberta com potencial para integrar a rede de postos de turismo e escolas de hotelaria regionais.

PARA O FUTURO

O Mapa Virtual Interativo apresenta potencial para crescer através de novas parcerias institucionais e da integração de mais conteúdos produzidos pelos alunos. A sua evolução poderá reforçar a divulgação de Tavira e consolidar-se como uma ferramenta educativa e turística acessível a diferentes públicos.

Ao descobrirem Tavira com novos olhos, estes alunos mostraram que proteger um território começa sempre por conhecê-lo, compreendê-lo e aprender a contar as suas histórias.





ENSINO SECUNDÁRIO

Projetos | GERAt 2025–2026





ESSÊNCIA SERRANA

Escola Secundária de Seia | Seia

ENSINO SECUNDÁRIO | 2025-2026



A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

Na Serra da Estrela, o queijo é muito mais do que um produto gastronómico. É uma expressão da paisagem, da pastorícia, dos saberes transmitidos entre gerações e da relação profunda entre as comunidades e o território.

Foi precisamente desta herança que nasceu o projeto **Essência Serrana**. Os alunos desafiaram-se a transformar um dos maiores símbolos da região — o Queijo Serra da Estrela DOP — numa experiência turística capaz de unir gastronomia, cultura, sustentabilidade e identidade local.

A proposta não se limitou à criação de um novo produto alimentar. Procurou contar uma história. Uma história feita de pastores, trilhos, lendas, paisagens e tradições que continuam a marcar a identidade da Serra da Estrela. Através da inovação gastronómica e da utilização de ferramentas digitais, os alunos criaram uma forma diferente de descobrir o território: através dos sabores que lhe dão alma.

O DESAFIO

Como transformar um produto emblemático da região numa experiência turística capaz de valorizar o território, os seus produtores e a sua identidade cultural?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O Essência Serrana propõe a criação de dois produtos gastronómicos inspirados nos recursos endógenos da Serra da Estrela: o **Trilho Energético**, uma barrita que combina Queijo Serra da Estrela DOP com frutos e produtos locais, e a **Mordida na Estrela**, um pão de queijo acompanhado por doce de abóbora.

Cada produto integra um QR Code que permite ao visitante aceder a conteúdos digitais sobre a pastorícia, as rotas do queijo, os trilhos da serra, os produtores locais e o património cultural da região. Desta forma, a experiência gastronómica transforma-se numa porta de entrada para o território.

PRINCIPAIS COMPONENTES

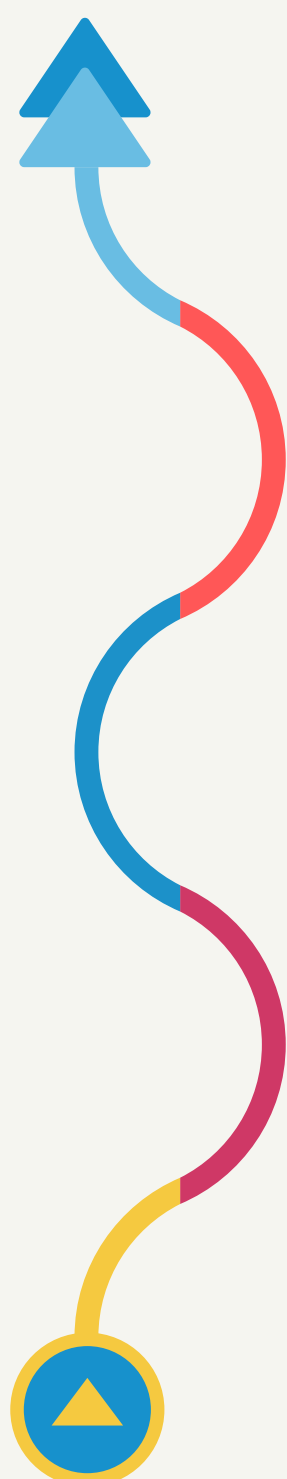
- Produtos gastronómicos inovadores
- Valorização do Queijo Serra da Estrela DOP
- Integração de QR Codes com conteúdos digitais
- Ligação às rotas do pastoreio e do património
- Economia circular e sustentabilidade
- Storytelling territorial



Parceiros:

Escola Superior de Hotelaria e Turismo de Seia | Câmara Municipal de Seia | Produtores locais | Pastores e queijeiros da região

O IMPACTO



NA ESCOLA

Promoveu a aprendizagem interdisciplinar através da articulação entre turismo, gastronomia, história, economia, sustentabilidade e empreendedorismo.

NO TERRITÓRIO

Valoriza a pastorícia, os produtos locais e a identidade serrana, contribuindo para reforçar a atratividade turística da região.

NOS ALUNOS

Desenvolveu competências de criatividade, investigação, trabalho colaborativo e contacto direto com agentes económicos e culturais do território.



QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O Essência Serrana demonstra que a gastronomia pode ser uma poderosa ferramenta de valorização territorial. Ao transformar um produto tradicional numa experiência turística integrada, os alunos criaram uma proposta que gera valor económico, cultural e educativo.

O projeto reforça a ligação entre visitantes e comunidade local, contribuindo para um turismo mais autêntico, sustentável e regenerativo, onde os recursos do território são valorizados sem perder a sua identidade.

O QUE APRENDEMOS?

A jornada do Essência Serrana provou que a gastronomia tradicional pode ser o ponto de partida para reinventar um território.

- **O património alimentar conta histórias:** A gastronomia local é mais do que sabor; é cultura. O projeto usou o Queijo Serra da Estrela DOP para criar narrativas digitais que aproximam o público da vida dos pastores e das tradições da serra.
- **A inovação nasce da tradição:** Reinventar recursos endógenos gera valor. Ao criarem o Trilho Energético e a Mordida na Estrela, os alunos mostraram que os produtos ancestrais podem ser adaptados a novos formatos e hábitos de consumo.
- **Produtores são guardiões da identidade:** O sucesso local depende de quem trabalha a terra. A ligação direta aos queijeiros e pastores ensinou-nos que valorizar o produtor é a chave para manter a economia e a cultura regionais vivas.
- **Sabores geram turismo com propósito:** A comida abre portas para o território. Descobrimos que associar produtos gastronómicos a rotas e trilhos reais espalha os visitantes pela região e combate a sazonalidade do turismo.





O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Plataforma Fígitall (Phygital):** Conecta produtos físicos inovadores a conteúdos digitais através de QR Codes, transformando cada embalagem numa porta de entrada para a história da serra.
- **Storytelling Gastronómico:** Desenvolve uma experiência turística integrada onde o ato de comer serve para guiar o visitante por percursos, lendas e rotas de pastoreio locais.
- **Foco em Economia Circular:** Utiliza e valoriza os recursos endógenos da Serra da Estrela, aliando a sustentabilidade ambiental ao desenvolvimento e promoção do comércio tradicional.
- **Tradição + Nutrição Moderna:** Recodifica a herança do queijo artesanal em snacks práticos (como barras energéticas), provando que os jovens conseguem criar produtos comerciais com forte identidade cultural.

PARA O FUTURO

O projeto apresenta potencial para integrar eventos, feiras, espaços turísticos e rotas da Serra da Estrela, afirmando-se como um novo embaixador da identidade regional. A sua lógica pode ainda inspirar outros territórios a transformar produtos locais em experiências de descoberta e aprendizagem.

Mais do que criar novos sabores, estes alunos mostraram que cada produto local pode ser uma porta aberta para conhecer um território, as suas pessoas e as histórias que o tornam único.





O BARRO DE MAFRA

Escola Secundária José Saramago | Mafra
ENSINO SECUNDÁRIO | 2025-2026



A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

E se o barro pudesse voltar a moldar o futuro de Mafra?

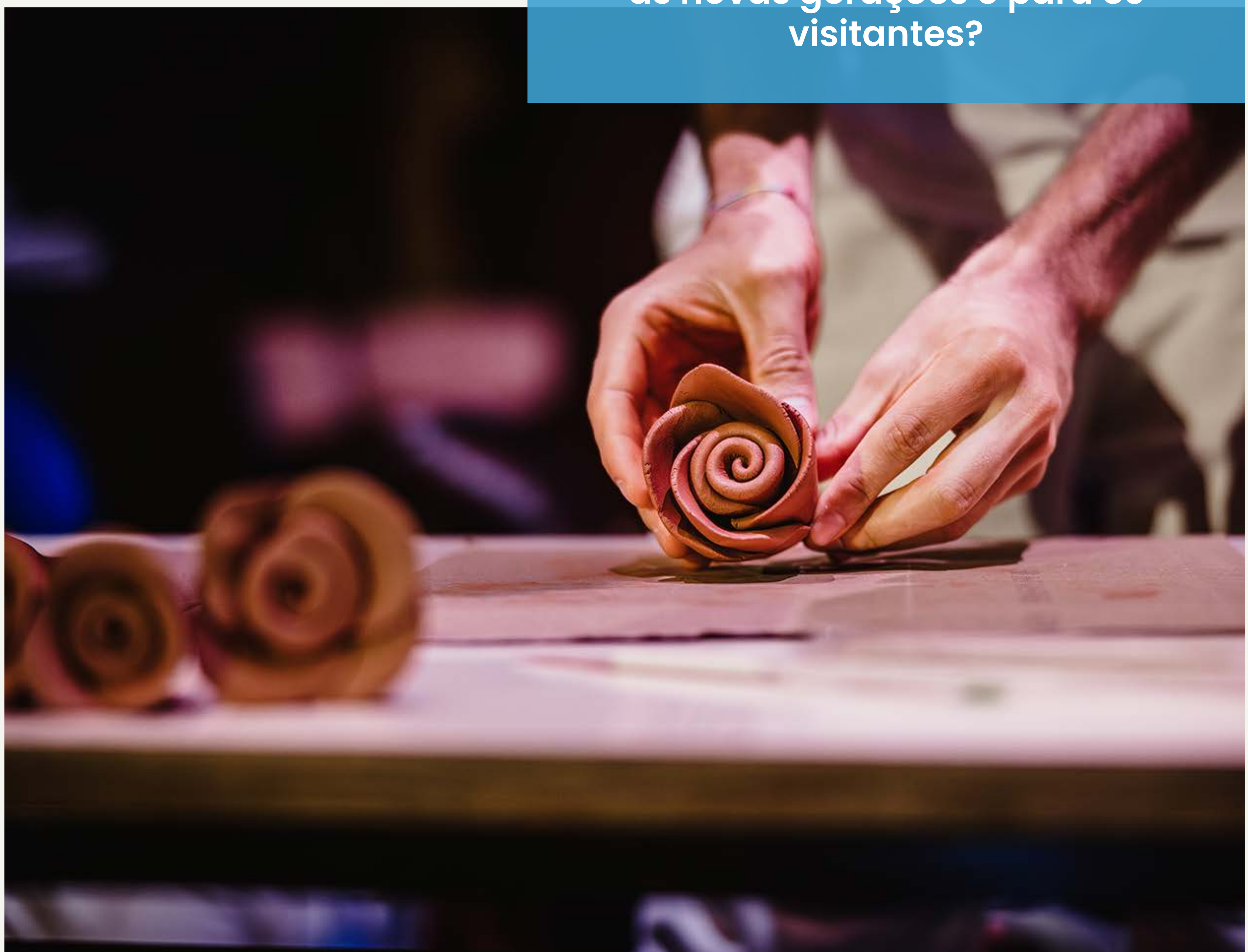
Inspirados pelo legado de José Franco e pela riqueza cultural da Aldeia Museu que preserva a sua obra, os alunos da Escola Secundária José Saramago procuraram responder a um desafio simples: como aproximar as novas gerações e os visitantes de um património que faz parte da identidade local?

Através da investigação, do contacto com a comunidade e da colaboração com diversos parceiros, nasceu uma experiência que transformou património em aprendizagem e tradição em inovação.

Mais do que um projeto escolar, esta foi uma oportunidade para mostrar que os jovens podem desempenhar um papel ativo na valorização dos seus territórios.

O DESAFIO

Como valorizar o património associado ao Barro de Mafra e torná-lo mais relevante para as novas gerações e para os visitantes?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Os alunos criaram **uma experiência cultural e turística centrada na Aldeia Museu José Franco**, combinando património, criatividade e participação comunitária.

O projeto integrou workshops de barro, jogos tradicionais, música ao vivo, *storytelling* e áudio-guias em várias línguas, proporcionando aos visitantes uma forma mais envolvente de conhecer a história e as tradições locais.

Um dos elementos mais marcantes foi a criação do conto *O Oleiro que Moldava o Tempo*, inspirado na vida de José Franco e desenvolvido pelos próprios alunos.

PRINCIPAIS COMPONENTES

- Evento temático
- Workshop de barro
- Conto original
- Áudio-guias multilingues
- Jogos tradicionais
- Música tradicional

Parceiros:

Aldeia Museu José Franco | Câmara Municipal de Mafra | Academia do Bombo USEMA | Comunidade local

O IMPACTO

NA ESCOLA

- Aprendizagem interdisciplinar
- Trabalho colaborativo
- Comunicação e criatividade
- Ligação ao território

NO TERRITÓRIO

- Valorização do património cultural
- Envolvimento da comunidade
- Promoção da identidade local
- Experiência turística diferenciadora

NOS ALUNOS

Os alunos assumiram um papel ativo na construção, interpretação e promoção do património do seu território.





QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O Barro de Mafra mostra como a educação pode contribuir para preservar e renovar a identidade dos territórios.

Ao aproximar escola, património e comunidade, o projeto criou experiências relevantes para alunos, residentes e visitantes, demonstrando que o turismo pode ser uma ferramenta de valorização cultural e de aprendizagem.

O QUE APRENDEMOS?

A jornada d'O Barro de Mafra provou que ligar a escola ao território gera resultados reais e duradouros.

- **O património é um recurso educativo permanente:** A identidade local gera dinâmicas duradouras. O projeto criou materiais pedagógicos permanentes — como o conto original e os workshops de barro — que continuam ativos na comunidade.
- **Desafios reais geram impacto turístico real:** A aprendizagem ganha sentido fora da sala de aula. Com a criação de roteiros e áudio-guias multilingues, os alunos modernizaram a oferta da Aldeia Museu José Franco, atraindo novos públicos e promovendo o comércio local.
- **Colaboração ativa multiplica resultados:** Uma rede forte une o território. O envolvimento da Câmara Municipal, associações e artesãos provou que os jovens podem liderar projetos com real impacto económico e social.
- **O turismo reforça a identidade:** Abrir as portas ao turismo cultural não descaracteriza a região; pelo contrário, devolve o orgulho à comunidade e reforça o sentido de pertença dos alunos.





O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Tradição + Digital:** Une o artesanato ancestral (barro) a ferramentas digitais de acessibilidade (áudio-guias).
- **Storytelling Territorial:** Usa a literatura criada pelos alunos para aproximar as novas gerações da identidade local.
- **Empreendedorismo Jovem:** Transforma alunos em agentes ativos de turismo e mediação cultural.

PARA O FUTURO

O projeto prevê a continuidade do evento, o desenvolvimento de novos recursos interpretativos e a criação de um roteiro dedicado ao Barro de Mafra.

O Barro de Mafra mostra que quando a educação encontra o território, os alunos moldam o futuro





A IDEIA QUE NASCEU NO TERRITÓRIO

O Alentejo é feito de paisagens amplas, património, tradições e histórias que atravessam gerações. Mas como pode a tecnologia ajudar a descobrir tudo isto de forma mais inteligente, sustentável e inclusiva?

Foi desta pergunta que nasceu o **MyAlentejo**, um projeto desenvolvido por alunos do curso de Programador de Informática que decidiram colocar as suas competências tecnológicas ao serviço do território. Em vez de criarem uma aplicação como exercício escolar, propuseram uma solução capaz de responder a desafios reais do turismo contemporâneo: personalização, acessibilidade, sustentabilidade e valorização da identidade local.

Tendo o Tapete de Arraiolos como símbolo inspirador, os alunos imaginaram uma plataforma digital que liga visitantes, comunidades e recursos locais, transformando a tecnologia numa ferramenta de descoberta e valorização do território. Mais do que uma aplicação, o **MyAlentejo** representa uma nova forma de olhar para o turismo e para o papel dos jovens na construção do futuro das suas comunidades.

O DESAFIO

Como utilizar a tecnologia para criar experiências turísticas mais autênticas, sustentáveis e inclusivas no Alentejo?





DA ESCOLA PARA O TERRITÓRIO

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O **MyAlentejo** consiste numa **plataforma digital** que permite criar percursos personalizados, ajustados aos interesses e necessidades de cada visitante. A solução integra informação turística atualizada, critérios de acessibilidade e um sistema de cálculo da pegada ecológica das rotas, incentivando escolhas mais conscientes.

Desenvolvido em estreita articulação com entidades locais e parceiros académicos, o projeto combina inovação tecnológica com valorização territorial. Através de um sistema de gestão de conteúdos, as próprias entidades locais podem atualizar e enriquecer a informação disponibilizada, tornando a plataforma dinâmica e sustentável.

PRINCIPAIS COMPONENTES

- Plataforma digital de promoção turística
- Percursos personalizados
- Filtros de acessibilidade
- Cálculo da pegada ecológica
- Sistema de gestão de conteúdos
- Valorização do património local



Parceiros:

Câmara Municipal de Arraiolos | CITA – Centro Interpretativo do Tapete de Arraiolos
Universidade de Évora | Comunidade local

O IMPACTO

NA ESCOLA

Transformou conhecimentos técnicos de programação, bases de dados e desenvolvimento web numa solução aplicada a desafios reais do território.

NO TERRITÓRIO

Valoriza recursos locais, promove o Tapete de Arraiolos e reforça a atratividade de destinos menos massificados através da inovação digital.

NOS ALUNOS

Desenvolveu competências técnicas, autonomia, pensamento crítico e capacidade de trabalhar em parceria com entidades externas.



QUAL É O VALOR DESTE PROJETO?

O MyAlentejo demonstra que a tecnologia pode ser uma poderosa aliada da valorização territorial. Ao combinar inovação digital, sustentabilidade e identidade cultural, o projeto responde a tendências emergentes do turismo e cria novas oportunidades para visitantes, comunidades e entidades locais.

Ao mesmo tempo, mostra como os alunos podem aplicar conhecimentos altamente especializados para resolver problemas concretos, aproximando a escola da realidade e transformando a aprendizagem em impacto.

O QUE APRENDEMOS?

A jornada do MyAlentejo provou que o código e a tecnologia podem ser os maiores aliados da identidade de uma região.

- **A tecnologia reforça a tradição:** A inovação digital não afasta as pessoas da história; aproxima-as. O projeto usou a programação para dar uma nova mostra ao património, com destaque para o Tapete de Arraiolos.
- **A sustentabilidade integra-se na experiência:** Com um sistema que calcula a pegada ecológica das rotas, os alunos mostraram que o turismo do futuro exige consciência ambiental e escolhas inteligentes.
- **Código ganha sentido com impacto real:** A informática ganha valor fora do ecrã escolar. Os alunos aplicaram desenvolvimento web e bases de dados para resolver desafios reais de acessibilidade e turismo.
- **Parcerias multiplicam o valor:** Trabalhar em rede acelera resultados. A articulação com a Câmara Municipal, o CITA e a Universidade de Évora validou os jovens como agentes de desenvolvimento local.





O QUE TORNA ESTE PROJETO INOVADOR?

- **Plataforma Tudo-em-Um:** Une percursos personalizados, filtros de acessibilidade e sustentabilidade numa única solução.
- **Turismo Consciente (*Green Tech*):** Integra o cálculo da pegada ecológica no planeamento de rotas para incentivar viagens de baixo impacto.
- **Gestão Colaborativa:** Desenha um sistema onde as próprias entidades e artesãos locais atualizam os conteúdos, garantindo uma plataforma dinâmica.
- **Tradição + Digital:** Recodifica a herança de Arraiolos através de competências digitais, provando que a inovação também nasce no interior.

PARA O FUTURO

O projeto encontra-se numa fase avançada de desenvolvimento e apresenta potencial para ser implementado em contexto real. A sua arquitetura escalável permite

adaptar a solução a outros municípios, contribuindo para uma rede de destinos mais inteligentes e sustentáveis.

Ao colocarem o código ao serviço do território, estes alunos mostraram que a inovação não vive apenas na tecnologia. Vive na capacidade de utilizar o conhecimento para criar valor para as pessoas e para os lugares.

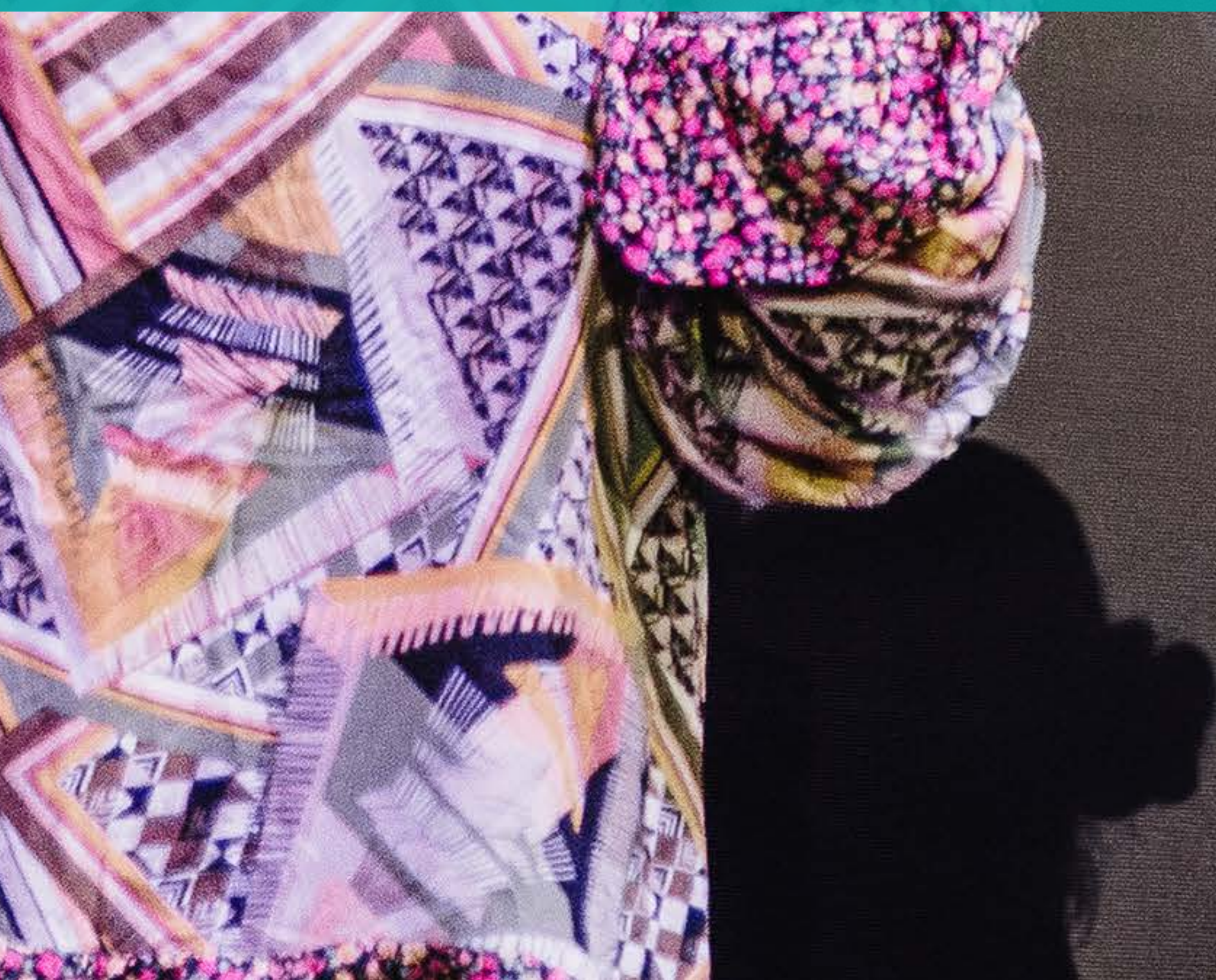




EM RESUMO:

Os territórios mudam
quando as pessoas mudam
a forma como os olham.

E essa mudança pode
começar numa sala de aula,
com o contributo do GERAt.



GERA^t

TERRITÓRIO | TALENTO | TURISMO

ANO LETIVO 2025-2026

