

Relatório de Avaliação de Curso

Informação Complementar

Vagas

GLAT	Regime diurno	Regime noturno
Concurso Geral	40	40
Regressos	Sem limites	
Mudança de par instituição/curso (2º e 3º ano)	2	2
Mudança de par instituição/curso (1º ano)	7	7
Cursos profissionais de dupla certificação	4	4
Maiores de 23	3	3
Titulares de curso superior	1	1
Titulares de cursos CET – Turismo de Portugal	0	0
Total	57	57

Concurso geral de acesso

GLAT regime diurno

Média do último colocado 1ª fase: 150,4

Média do último colocado 2ª fase: 150,8

Média do último colocado 3ª fase: 158,8

GLAT regime pós-laboral

Média do último colocado 1ª fase: 132,2

Média do último colocado 2ª fase: 136,4

Média do último colocado 3ª fase: 136,0

Estágios

Estágios curriculares realizados: 107

Estágios extracurriculares realizados: 2

(regime diurno e pós-laboral)

Entidades que concederam estágios

- Adventure Park
- AMPA
- Aquastart
- Associação Nacional de Airsoft
- Azimute Radical
- Bikology Madeira
- Boa Vida Associação Cultural
- Boost
- Bork

- Brizaçores
- Calm Move
- Campo Aventura
- Campos de Férias do Castor
- Carrilho&Almeida - Investimentos Imobiliários
- Cascais Routes
- Casino Hotel de Tróia
- CCB
- ClimbUp
- Clube do Mar Costa do Sol
- CM Celorico da Beira
- CM Oeiras
- CM Seia - Casa Municipal da Cultura
- Criagente
- Desnível
- Destination Weddings in Portugal
- EMAC
- Escola de Surf - Tubelinesurfschool
- Experience Sport
- Fire Comunicação
- Focus Natura
- FotoAdrenalina
- Fundação Cidade de Lisboa
- Ger Imotion
- Golden Club Cabanas
- Grandes Reguilas
- Green Wave Cascais
- Hoteis Real
- Hotel Dona Filipa
- Imppecto Ideias e Eventos
- JJWHotels
- João Dias Operador Marítimo Turístico
- Lapoint Camp`s II
- Locals
- Luso Rafting
- Martinhal Beach Resort
- Martinhal Lisbon Chiado
- Monte Santo Resort
- Museu do Dinheiro
- Nau Hotels
- Nirvana Studios
- Nosso Tejo
- Onyria Resorts

- Pedacos de aventura
- Pena Aventura Park
- Picos de Aventura
- Premium Eventos e Catering
- Salesianos de Manique
- Salvor SA
- São Lourenço do Barrocal
- Sniper
- Surpresas Giras
- Tapada Nacional de Mafra
- Tempo de aventura
- Tobogã
- Vertente Natural
- Wanted Surf School
- Water Movements
- WE Dive
- Wind
- Yepp DMC
- Zimbrasport
- Zoo

Mobilidade Erasmus

Neste ano letivo, em virtude da pandemia, não se registaram mobilidades Erasmus no âmbito deste curso.

Atividades relevantes

Foram incluídas neste ponto as atividades letivas que revelam a aplicação de metodologias de ensino/aprendizagem para além das aulas expositivas.

É ainda de salientar que as condicionantes trazidas pela pandemia covid-19 não permitiram realizar algumas das atividades que usualmente são realizadas, sobretudo visitas de estudo e aulas práticas no exterior, ou levaram a adaptações de acordo com as diretivas nacionais.

De qualquer forma, foi notório o esforço para que as adaptações não afetassem o cumprimento dos objetivos das unidades curriculares, não só em atividades práticas, mas também na adequação ao ensino remoto de emergência. Este foi um processo que obrigou a uma adaptação por parte dos docentes, mas também dos estudantes, bem como da ESHTe, ao criar as condições possíveis para a sua implementação. A utilização de ferramentas online, como zoom, teams, moodle, exam.net, miro, paddlet, entre outras, foram fundamentais neste contexto.

1.º semestre

Língua Estrangeira I – Inglês

Estratégias pedagógicas

Problem-based learning; project-based learning (e-Portfólio); tarefas colaborativas (projetos de grupo, debates); *example-based learning* (estudos de caso).

2.º semestre

Turismo na Natureza e de Aventura

Estratégias pedagógicas

As aulas práticas visaram o desenvolvimento de competências ao nível do planeamento e gestão de atividades náuticas e atividades de multiatividades de aventura. As aulas foram diversificadas, passando pela prática efetiva das atividades consideradas mais representativas no contexto de animação turística (escalada, rapel, BTT, canoagem, SUP, surf, windsurf, bodyboard e vela), sendo realizada a análise e interpretação de variáveis consideradas fundamentais no desenvolvimento de atividades de animação turística, em vários contextos e ambientes de prática.

3.º semestre

Língua Estrangeira III – Inglês

Estratégias pedagógicas

Realização de tarefas colaborativas, *tasked-based learning*, predominantemente comunicativas com integração total dos elementos.

Língua Estrangeira III – Espanhol

Estratégias pedagógicas

Aulas práticas integrando diferentes atividades de interação de forma a favorecer a participação dos estudantes no processo de aprendizagem. Foram realizadas micro-tarefas comunicativas individuais e em grupo com fim de garantir a assimilação de conteúdos e favorecer a integração dos alunos na aula, sobretudo, quando online.

Animação e Exercício em Espaços de Lazer

Estratégias pedagógicas

As aulas práticas centraram-se no desenvolvimento de competências práticas relacionadas com o enquadramento de exercício físico em empreendimentos turísticos em espaços *indoor* e *outdoor* e enquadramento de situações de animação com dança. O modelo de aprendizagem passou por uma vertente de formação-ação, com várias situações de prática simulada.

Sistemas de Informação Geográfica

Estratégias pedagógicas

Nas aulas práticas realizaram-se exercícios orientados, utilizando diversas técnicas e ferramentas, através de diferentes *softwares*.

Visitas de estudo

Anulada devido à pandemia.

Artes e Espetáculos

Estratégias pedagógicas

Realização de aulas demonstrativas e aulas práticas de experimentação/aplicação dos conteúdos abordados.

Planeamento em Turismo e Eventos

Estratégias pedagógicas

Foram solicitadas tarefas colaborativas, e aplicado *project-based learning* num trabalho de grupo desenvolvido em conjunto com outras unidades curriculares, no caso das turmas do plano de integração.

Visitas de estudo

Saída de campo a Alcântara.

4.º semestre

Língua Estrangeira IV – Inglês

Estratégias pedagógicas

Realização de tarefas colaborativas, *tasked-based learning*, predominantemente comunicativas com integração total dos elementos.

Língua Estrangeira IV – Espanhol

Estratégias pedagógicas

Aulas onde se mistura o método comunicativo com o expositivo e dedutivo para apresentar os conteúdos. Posteriormente uma prática ativa, reflexiva e produtiva favorece e consolida a aprendizagem através de atividades e tarefas diversificadas realizadas tanto ao nível individual como em grupo.

Turismo de Aventura e Eventos

Estratégias pedagógicas

Aulas práticas (percursos pedestres, percurso aventura, manobras de cordas, *geocaching*, arborismo), dois projetos de aplicação - planeamento de um percurso para empresa de AT e evento com aplicação real (v. Apêndice), aulas de acompanhamento

de projetos. Algumas aulas práticas tiveram de ser substituídas por teóricas em consequência das restrições impostas pela pandemia covid-19.

Visitas de estudo

Parque de arborismo Pedços de Aventura Parque Palmela Cascais; Percurso Aventura Parque Natural Sintra-Cascais; Percurso Pedestre no Cabo da Roca; Várias deslocações ao local onde os eventos foram aplicados (9 eventos, nove locais entre Lisboa e Cascais – v. Apêndice).

5.º semestre

Língua Estrangeira V – Inglês

Estratégias pedagógicas

Tasked-based learning, tarefas colaborativas, vídeos, etc.

Língua Estrangeira V – Espanhol

Estratégias pedagógicas

As aulas foram dadas seguindo um modelo eclético de aprendizagem em que se mistura a exposição com a interação de forma a integrar os estudantes no seu próprio processo de aprendizagem. Além disto, foram realizadas tarefas e atividades individuais e em grupo para dinamizar as sessões criando um ambiente favorável à aprendizagem.

Gestão e Programação Culturais

Estratégias pedagógicas

Project-based learning em articulação com outras unidades curriculares; análise e reflexão sobre estudos de caso; tarefas colaborativas utilizando várias ferramentas online; *flipped learning*.

Visitas de estudo

Não realizadas por causa da pandemia.

Convidados

André Imenso, Gestor de Parcerias do Gerador.

Marketing

Estratégias pedagógicas

Project-based learning em articulação com outras unidades curriculares.

Organização de Eventos

Estratégias pedagógicas

Project-based learning em articulação com outras unidades curriculares; tarefas colaborativas; *flipped learning*.

Visita de estudo

Estúdios STP Loures

Convidados

Pedro Ferreira (Altice Portugal) - Controlo de Gestão

Gestão do Risco

Estratégias pedagógicas

Realização de exercícios de grupo e trabalho exploratório.

6.º semestre

Gestão de Negócios Turísticos

Estratégias pedagógicas

PBL e tarefas colaborativas.

Gestão de Equipamentos de Lazer e Eventos

Estratégias pedagógicas

Tarefas colaborativas, *role-playing* e *peer assessment*.

Visitas de estudo

Não realizadas este ano devido a limitações nas saídas e nas visitas a espaços.

Convidados

Nuno Avelar, sócio fundador do Sniper – Parque Aventura

Rui Gago do Nirvana Studios – Associação Cultural Alternativa

Projeto em Eventos e Animação Turística

Estratégias pedagógicas

Sendo esta uma unidade curricular prática, onde se pretende aglutinar os conhecimentos e competências desenvolvidos ao longo do curso, o principal foco é o planeamento, produção e avaliação de um evento (V. Apêndice), totalmente organizado por equipas de estudantes, orientados e acompanhados pelos docentes. Apesar das limitações impostas pela pandemia, foi possível implementar vários projetos, alguns presenciais, outros totalmente digitais.

Nas aulas práticas de preparação dos projetos utilizaram-se estratégias pedagógicas diversificadas: aplicação de conteúdos à especificidade dos projetos, atividades de *teambuilding* com as equipas que desenvolveram os projetos, apresentações e *peer assessment*; debates e discussões individuais com os docentes.

Visitas de estudo

Não realizadas este ano devido a limitações pela pandemia.

Convidados

.Inez Aires, Good Mood/Boom Festival & Cofundadora do ZeroWasteLab | Sustentabilidade no Boom Festival.

.Inês Santos, Vice-President of Key Attendee Success | Websummit

.Margarida Santos, James Rawes Turismo | Eventos e animação turística em cruzeiros

.Susana Martinho | Mentoria de Carreira e Felicidade Corporativa

.Paulo Passos Leite, Blue Orange | Eventos Desportivos

.Mário Costa, Viv'Arte | Recriações históricas

Pontos fortes e ações de melhoria

Pontos fortes do curso

- Implementação da alteração do plano de estudos, a qual veio trazer uma atualização de conteúdos e inclusão de unidades curriculares há muito identificadas como fundamentais para as principais saídas profissionais do curso.
- Capacidade de resposta da ESHTe para implementar um plano de integração que permitiu a todos os estudantes realizar o curso já com o novo plano curricular.
- Plano curricular estruturado de forma que ao longo dos semestres os estudantes sejam levados a desenvolver competências cada vez mais complexas e em gradual autonomia.
- Componente teórica do curso que permite enquadrar os alunos, dar-lhes ferramentas para um melhor desempenho e desenvolver o pensamento crítico.
- Componente prática do curso que potencia a aplicação de conhecimentos e competências, quer em contexto pedagógico controlado, quer no contacto direto com o mercado, possibilitando também a relação com parceiros externos à ESHTe, aspeto bastante valorizado pelos estudantes.
- Corpo docente qualificado nas várias áreas de especialização do curso.
- Diversidade de estratégias pedagógicas utilizadas por vários docentes, muitas delas com foco nos estudantes e na construção autónoma e acompanhada dos seus processos de aprendizagem.
- Adaptação às condicionantes impostas pela pandemia covid-19, incluindo ao ensino remoto de emergência, bem como a manutenção de atividades práticas sempre que cumpridas as normas vigentes.
- Capacidade de gestão flexível de horários professores e estudantes para ser possível realizar as aulas práticas, visto que muitas são ao ar livre e dependem das condições meteorológicas.
- Aplicação de uma metodologia de ensino/aprendizagem transdisciplinar e prática, *Event Management Learning Model*, desenvolvida por docentes da ESHTe e reconhecida internacionalmente.
- Realização de estágios e diversidade de empresas parceiras que acolhem os estudantes.
- Envolvimento e proatividade dos estudantes, mesmo que à distância, demonstrados, por exemplo, pelo desenvolvimento de um projeto de interação e apoio mútuo.

Ações de melhoria

- Voltar a promover atividades práticas num contexto sem limitações pela pandemia, nomeadamente a realização de mais visitas de estudo e saídas de campo.
- Promover mais articulação entre unidades curriculares do curso, à semelhança das que já existem, no sentido de enquadrar os estudantes numa visão holística da prática profissional.
- Conseguir melhores condições de salas para a unidade curricular de Artes e Espetáculos, dadas as características do trabalho que é desenvolvido.
- Regresso ao ensino presencial na sua plenitude, dadas as limitações do ensino remoto de emergência ou a realização de aulas com transmissão, situação imposta pelo contexto pandémico.
- Estabelecer mais parcerias internacionais que permitam aos estudantes de GLAT realizar programas de mobilidade que lhes permitam frequentar unidades curriculares similares às do seu plano de estudos.
- Reativação do programa Externe GLAT, o qual integra várias atividades de animação turística, culturais e de eventos, assim que as condições relacionadas com a pandemia o permitam.
- Analisar e acompanhar o contexto das candidaturas ao ensino superior de forma a adaptar e reforçar a promoção do curso.

Apêndice – Projetos implementados pelos estudantes

Quadro 1 | Projetos de aplicação na UC de Turismo de Aventura e Eventos em 2020/2021

Nome do Evento	População alvo	Local	Data	Horário	Descrição
Pequenos Grandes Heróis	Público externo APDP	Complexo Desportivo do Jamor	22/mai	Manhã	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento de crianças da Associação Protetora dos Diabéticos de Portugal.
Purga	Alunos TAE	Complexo Desportivo do Jamor	21/mai	Noite	Atividade de orientação noturna com estações de animação destinada a todos os alunos de TAE.
Sintruji	Alunos TAE	Escola de escalada da Pedra Amarela	20/mai	Tarde	Programa de atividades destinadas ao desenvolvimento de competências em escala e rapel (destinado a todos os alunos de TAE).
Mistério na Corte	Público externo Fundação "O Século"	Parque Marechal Carmona	15/mai	Tarde	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento de crianças da Casa das Conchas – Fundação "O Século".
Trilhos das Tribos	Público externo Escuteiros 75 Estoril (Lobitos)	Pedra Amarela Campo Base	15/mai	Tarde	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento de escuteiros lobitos do Agrupamento 75 do Estoril.
Reino "Bué de Longe"	Público externo Agrupamento 597 de Tires	Quinta de Rana	22/mai	Tarde	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento de escuteiros exploradores do Agrupamento 597 de Tires.
O príncipezinho	Público-externo Colégio da Beloura	Quinta do Pisão	14/mai	Tarde	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento de crianças pertencentes ao Colégio da Beloura.
Citius, Altius, Fortius	Alunos TAE	Escola de escalada da Pedra Amarela	22/mai	Manhã	Programa de atividades destinadas ao desenvolvimento de competências em escala e rapel (destinado a todos os alunos de TAE).
Marvela-te	Público-externo	Parque da Paz, Almada	21/mai	Manhã	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento do público-alvo inscrito no programa.

Para o desenvolvimento dos Projetos produzidos pelos estudantes do 3.º ano utiliza-se a metodologia de ensino/aprendizagem **Event Management Learning Model**, a qual enquadra uma estratégia pedagógica de *Project Based Learning*, levando os estudantes a aprender em contextos reais e envolvendo várias unidades curriculares no mesmo Projeto.

Este modelo, desenvolvido por um grupo de docentes de GLAT, foi finalista na categoria de Melhor Projeto Educacional nos *Hospitality Education Awards* em maio de 2018 e finalista do 7th *Innovation and Entrepreneurship Teaching Excellence Awards* em setembro de 2021.

No ano de 2020/2021 estiveram envolvidas no Projeto as unidades curriculares de Planeamento em Turismo e Eventos, Organização de Eventos, Marketing e Gestão e Programação Culturais (1.º semestre) e e-Marketing e Design Digital e Projeto em Eventos e Animação Turística (2.º semestre). Mesmo com as várias limitações relacionadas com a pandemia, foram produzidos 10 Projetos dirigidos a públicos externos à ESHTe (v. Quadro 2).

Estes projetos continuam a revelar-se uma importante experiência para o processo de aprendizagem dos estudantes, bem como uma excelente forma da ESHTe criar, manter e fortalecer relações de parceria com entidades externas (públicas e privadas), mas também de interação entre estudantes e professores de outros cursos da ESHTe, a partir da proatividade dos estudantes.

Quadro 2 | Projetos Transdisciplinares de GLAT 3.º ano em 2020/2021

Nome do evento	Local	Data	População Alvo	Entidades Parceiras	Descrição
1. aberta(mente)	Plataforma Zoom Meetings	14 maio 2021	Jovens adultos (40 participantes)	Grupo de Teatro Terapêutico do Centro Hospitalar Psiquiátrico de Lisboa Dança Movimento Terapia do Centro Hospitalar Psiquiátrico de Lisboa Sociedade Portuguesa de Arte-Terapia Espaço S da Câmara Municipal de Cascais.	O aberta(mente) foi um evento digital sem fins lucrativos, de partilha de conhecimento e de informação sobre a saúde mental, a sua importância e o impacto que tem sofrido por parte da pandemia. Os jovens são o foco principal devido ao papel que as mudanças nas suas vidas, acompanhadas da situação de pandemia, têm na forma como lidam com a sua saúde mental. Dividido em dois momentos distintos, foi o evento ideal para os jovens adultos aprenderem sobre saúde mental com oradores especializados num ambiente seguro e que proporcionou um sentimento de comunidade. Este evento juntou num debate profissionais da área e outros oradores especializados, bem como contacto com diferentes soluções para o cuidado da saúde mental.

Nome do evento	Local	Data	População Alvo	Entidades Parceiras	Descrição
2. ART'ELEVA	Salesianos de Manique (produção sem público) e transmissão em direto na plataforma Zoom Webinar, Facebook e Instagram.	26 maio 2021	Jovens adultos	Salesianos de Manique-Escola União Audiovisual ESHTE Impacto MegaEstúdio LXProtect Desnível	O ART'Eleva foi um espetáculo digital solidário, no qual se pretendeu, através de um ambiente intimista, proporcionar um momento de partilha e celebração das artes e cultura nacional. Este evento surgiu pela necessidade de apoiar artistas e técnicos que passaram dificuldades devido à situação pandémica que a sociedade tem vivido. Para além disso, procurou-se realçar a importância do consumo de arte no nosso quotidiano.
3. CelebrArte	Gravação: CriArte, Carcavelos Transmissão: YouTube	25 e 30 maio 2021 (gravação) 5 junho 2021 (transmissão)	Amantes e entusiastas da arte e de autores portugueses em diferentes vertentes artísticas com idades compreendidas entre os 30 e os 50 anos, bem como famílias (classificação etária 12 anos)	Colégio Quinta do Lago CriArte Criativa Poesia Vadia	O CelebrArte baseou-se numa combinação entre 5 dimensões da cultura portuguesa: música, pintura, dança, fotografia e literatura. A sua visão foi proporcionar aos participantes um momento de lazer e descontração, com o principal objetivo de celebrar o Autor Português. Este evento teve como intuito promover a cultura portuguesa, assim como fomentar o interesse pelas artes.
4. Corrida Académica	Corrida: Virtual Gala: Streaming Youtube	Duração da Corrida: 19 (00h01) a 25 (23h59) de maio de 2021 Gala de Encerramento: 30 de maio de 2021 (21h00)	Estudantes do Ensino Superior Corrida: 52 participantes Gala: 58 visualizações ao vivo em simultâneo Vídeo: 419 visualizações	Câmara Municipal de Lisboa (Apoio) Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril (Apoio) Associação de Estudantes da Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril (Apoio) Socialgar Seguros (Apoio) Lap2Go (Parceiro) IronBrain (Parceiro) Associação Nacional de Airsoft – APD (Apoio)	O projeto “Corrida Académica” visou colmatar o sedentarismo, tentando incentivar todas as pessoas, de todas as idades, a serem mais ativas fisicamente, mas tendo um foco principal nos Estabelecimentos de Ensino Superior, visto os alunos frequentadores destes estabelecimentos terem uma grande taxa de abandono da prática desportiva e para além disso, pretende quebrar o estigma existente no mundo académico, a que todos os seus eventos se relacionam com a célebre frase “eventos com álcool à mistura”. A “Corrida Académica” possui uma vertente solidária bastante forte, pois visto estarmos a ultrapassar tempos atípicos, sentiu-se a necessidade de apoiar quem nos apoia diariamente. Assim sendo, todo o lucro do evento, reverteu a favor da Associação dos Serviços Sociais do Regimento de Sapadores Bombeiros de Lisboa.

Nome do evento	Local	Data	População Alvo	Entidades Parceiras	Descrição
5. De=Para=	Evento híbrido – plataforma Zoom e Colégio Marista de Carcavelos	21 abril 2021	alunos do 12.º ano do Ensino Secundário (128 participantes)	Associação Portuguesa de Apoio à Vítima (APAV) Café da Esquina Câmara Municipal de Cascais Colégio Marista de Carcavelos Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género (CIG) Comissão para a Igualdade no Trabalho e no Emprego (CITE).	O De = Para = foi um evento cultural, de caráter híbrido, cujo principal propósito é evidenciar situações do quotidiano, relacionadas com o 5.º Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU – a igualdade de género. São claras as desigualdades atuais no seio da sociedade, bem como a desvalorização das mesmas, através de atitudes e comportamentos diários, dos quais a associação de determinadas cores a determinados géneros, expressões sexistas, entre outras.
6. É a Vida	Online – Zoom Centro de produção – ESHTe	8 maio 2021	Jovens 16 a 25 anos (25 participantes)	Homing Facility Care AGE Mediação de Seguros de Sintra Oficina KL Motorres, Algueirão-Mem Martins Bombeiros Voluntários de Algueirão-Mem Martins Patrocínio Oficial Delta Cafés	O “É a Vida” foi um evento gratuito que pretendeu transmitir conhecimentos essenciais à vida adulta, através de diversos workshops. Os temas foram abordados por especialistas nas áreas. Os Workshops foram sobre: - Seguros auto (simulação passando por todos os passos, contrastando coberturas, e breve diferença para o seguro de motociclos); - Mecânica automóvel (Como mudar um pneu, como verificar os líquidos do veículo e como ligar corretamente os cabos à bateria); - Primeiros socorros (Suporte básico de vida, como proceder em caso de incêndio caseiro e como proceder em caso de engasgamento); - Atividades para a vida da casa (Trocar um foco de luz, como desentupir canos e a limpeza profissional de sofás).
7. Kitchen Festival	Produzido no Cascais Food Lad Transmitido no Facebook	22 maio 2021	Apaixonados pela culinária e pela gastronomia portuguesa, pessoas que se preocupam com a sustentabilidade, valorização da cultura portuguesa, saúde e nutrição. (844 alcançadas no Facebook)	Câmara Municipal de Cascais Cascais Jovem União de Freguesias de Cascais e Estoril Cascais Food Lab DNA Cascais Audiomeios Impacto Mestrado em Inovação em Artes Culinárias ESHTe Mestrado Food Design ESHTe	Este evento teve como principais objetivos a promoção de atitudes “corretas” no que toca à sustentabilidade, valorização da cultura portuguesa, sazonalidade, saúde, nutrição e ainda a promoção do lema “O que é nacional é bom”. Incluiu 5 dinâmicas: Kitchen Talks Kitchen Projects Kitchen Display Kitchen Music Kitchen at Home – O Kitchen at Home é o momento alto do evento, pois irá permitir a todas as pessoas em casa, através da aquisição de um cabaz, cozinhar ao mesmo tempo que o Chef, com os mesmos alimentos.

Nome do evento	Local	Data	População Alvo	Entidades Parceiras	Descrição
8. Oficina CulturAtiva	Plataforma Zoom e website www.oficinaculturativa.com Produção: ESHTe	30 maio 2021	Famílias, jovens e seniores. (78 participantes)	Colégio da Beloura; RUTIS–Associação Rede Universidades da Terceira Idade Gerador ESHTe AE ESHTe Lavandisca Grupo Folclórico As Florinhas do Alto Minho Villa Oeiras Phenix	O Oficina Cultur'Ativa teve como objetivos promover uma cultura participativa, apoiar artistas e suas expressões criativas, promover a identidade cultural portuguesa através de atividades inovadoras, desenvolver as comunidades locais, e não menos importante, incentivar o turismo nacional e encorajar parcerias e mobilidade de trabalhadores do setor, privilegiando práticas sustentáveis. Tratou-se de um evento de cariz cultural, sem fins lucrativos, e consistiu numa tarde de oficinas participativas (de culinária, artesanato, pintura, entre outras) correspondentes a diferentes regiões de Portugal e a elementos culturais das mesmas, onde convidámos os participantes a “pôr as mãos na massa”.
9. O Mistério do Forte	Plataformas Zoom e Genially	29 maio 2021	Jovens adultos (48 participantes)	Câmara Municipal de Cascais	O Mistério do Forte foi um evento que consistiu num Mystery Room virtual gratuito, que remonta aos tempos de Salazar e ao Forte de Santo António da Barra, em São João do Estoril e que se relaciona com a vertente do mistério e do raciocínio. Equipas de 2 a 6 elementos terão como objetivo desvendar 9 enigmas para que, deste modo, consigam alcançar o grande tesouro que nunca foi descoberto. Os enigmas incorporam imagens e vídeos alusivos ao espaço do Forte de Santo António da Barra, em que o objetivo passa por cada equipa acumular o maior número de pontos e no mínimo de tempo possível, conseguindo assim chegar ao último desafio e alcançar o derradeiro Mistério do Forte.
10. Surviving Xtinction	Plataforma Discord Jogo – Genially Storyline desenrola-se no Parque Natural de Sintra-Cascais	22 maio 2021	Jovens e adultos (70 participantes)	Cascais Ambiente ESHTe Liga para a Proteção da Natureza	Jogo digital cooperativo de temática aventura/mistério, baseado na ideia de <i>escape game</i> , cujo objetivo é sobreviver à extinção da humanidade. Em cada sessão de até 15 equipas em simultâneo, numa plataforma online, cada uma terá de procurar informação sobre a situação em que se encontra, através da resolução de uma série de desafios (puzzles, códigos, enigmas), com a maior rapidez possível (tempo limite de 60 minutos). Esta é uma atividade interativa que permitirá aos jogadores explorarem vários locais do Parque Natural de Sintra-Cascais (PNSC), como se estes estivessem no local.

