



Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

Ano letivo 2023-24
30/05/2025

Índice

1. Introdução	4
2. Vagas, candidaturas e ingressos	4
2.1 Vagas, candidaturas e ingressos	4
2.2 Ingresso de discentes através de Concursos Especiais, Mudança, Transferência ou Reingresso de Curso	5
3. Caracterização dos inscritos pela primeira vez	6
4. Diplomados	7
4.1 Por Classificação Final	7
4.2 Por Classificação Final e Género	8
4.3 Por Idade	8
4.4 Por número de anos letivos da inscrição até à conclusão do curso	9
4.5 Empregabilidade dos diplomados	9
5. Estudantes inscritos	9
5.1 Por Ano Curricular	9
5.2 Por Ano Curricular e Género	9
5.3 Por Ano Curricular e Estatuto de Trabalhador-Estudante	10
6. Estudantes em abandono	10
7. Distribuição das classificações nas Unidades Curriculares	10
7.1 Mapa de Classificações Médias das Diferentes UC, Pelas Respetivas Épocas de Avaliação	10
7.2 Mapa de Aprovações por UC	13
7.3 Taxas de Discentes Aprovados por Anos Curriculares Frequentados	14
8. Resultados dos inquéritos de monitorização pedagógica aos estudantes	14
8.1 Autoavaliação dos estudantes em relação à sua assiduidade às aulas	15
8.2 Avaliação das Unidades Curriculares do Curso pelos Estudantes	15
8.3 Avaliação da prestação dos docentes pelos estudantes	15
8.4 Satisfação global com o funcionamento das Unidades Curriculares	15
8.5 Avaliação do Curso pelos Estudantes	15
8.6 Avaliação das condições da ESHTe pelos estudantes	18
8.7 Síntese dos comentários dos estudantes nos inquéritos de monitorização pedagógica	18
9. Resultados dos inquéritos de monitorização pedagógica aos docentes	19
9.1 Síntese dos comentários dos docentes nos inquéritos de monitorização pedagógica das UC	19
10. Estágios Curriculares	19
11. Mobilidade Erasmus	21
12. Corpo docente	21
13. Atividades relevantes	22

14. Pontos fortes e ações de melhoria	23
15. Comentários finais	25

1. Introdução

Ao longo do ano letivo de 2023/2024, a Licenciatura em Gestão do Lazer e Animação Turística (GLAT) pós-laboral reafirmou o seu lugar como projeto educativo comprometido com a atualidade e relevância das áreas do turismo, lazer e eventos. Mais do que cumprir um plano de estudos, a trajetória do curso tem vindo a afirmar-se como espaço de experimentação pedagógica, reflexão crítica e construção partilhada de conhecimento. Neste contexto, este relatório não se limita à apresentação de indicadores e dados quantitativos; é, acima de tudo, um instrumento de análise sobre as dinâmicas do curso, numa lógica de responsabilidade coletiva e compromisso com a melhoria contínua, do qual o anexo é disso reflexo. O olhar que aqui se propõe é analítico e interpelativo, valorizando práticas bem consolidadas e identificando aspetos a repensar à luz das exigências atuais do ensino superior.

O curso GLAT voltou a destacar-se pela procura expressiva que, embora tenha reduzido ligeiramente (rácio candidatos/vagas 22/23 3,07 | 23/24 2,95), confirma o interesse dos candidatos por uma educação ancorada na prática e na ligação direta ao mundo profissional. A consistência da equipa docente ? diversa, experiente e com forte ligação ao setor ? continua a ser uma das principais forças do curso, assegurando uma articulação genuína entre teoria e prática ao longo dos três anos. Em 2023/2024, reforçaram-se as metodologias de aprendizagem ativa e os contextos de co-construção do conhecimento, através de projetos inter e transdisciplinares, colaborações com entidades externas, simulações em ambientes reais e experiências educativas que convocam os estudantes a pensar, agir e transformar. Este relatório pretende, assim, espelhar as múltiplas dimensões que compõem o percurso educativo em GLAT, destacando o que se consolida, o que se transforma e o espaço que ainda existe para uma melhoria futura.

Notas:

1. Apesar de serem 2 cursos com códigos diferentes, a funcionar em regimes diferentes (diurno e pós-laboral), na prática o plano curricular é igual, pelo que há muita informação coincidente.
2. É importante ter em conta a dimensão da amostra dos dados estatísticos, a qual pode não ser representativa de todo o universo.

2. Vagas, candidaturas e ingressos

2.1 Vagas, candidaturas e ingressos

	GLAT				GLAT-PL			
	2020/ 21	2021/ 22	2022/ 23	2023/ 24	2020/ 21	2021/ 22	2022/ 23	2023/ 24
Vagas (1ªF)	42	42	42	42	41	41	42	38
Candidatos	279	223	255	236	135	114	129	112
Rácio candidatos / vagas	6,64	5,31	6,07	5,62	3,29	2,78	3,07	2,95
Candidatos 1ª Opção	79	52	65	78	15	17	14	18
1ª FASE Índice de Procura (cand.1ªop/Vagas*100)	188,1	123,8	154,8	185,7	36,6	41,5	33,3	47,4
Colocados	43	42	42	43	43	41	42	39
Matriculados	36	36	33	35	32	36	32	35
Média (último colocado)	150,4	147,0	147,0	150,0	132,2	126,4	130,8	128,4

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

Vagas (2ªF)		7	6	9	8	15	5	10	4
Candidatos		103	76	80	76	80	59	44	54
Rácio candidatos / vagas		14,71	12,67	8,89	9,50	5,33	11,80	4,40	13,50
2ª FASE	Colocados	11	9	11	10	16	7	12	7
	Recolocados (noutro curso/instituição)	3	3	2	1	1	0	2	3
	Matriculados	10	8	11	10	13	5	8	5
	Média (último colocado)	150,8	147,0	151,4	147,0	136,4	141,0	133,5	138,0
Vagas (3ªF)		1	1	0	0	3	1	4	2
Candidatos		35	33			30	26	27	25
Rácio candidatos / vagas		35,00	33,00			10,00	26,00	6,75	12,50
3ª FASE	Colocados	1	1			3	4	4	2
	Recolocados (noutro curso/instituição)	0	0	0		0	3	0	
	Matriculados	0	1			3	3	0	1
	Média (último colocado)	158,8	150,0			136,0	140,2	134,0	145
Matriculados		43	42	42	44	44	41	38	38

Fonte: SA

2.2 Ingresso de discentes através de Concursos Especiais, Mudança, Transferência ou Reingresso de Curso

Ingresso	Nr. de candidatos	Nr. de matriculados
Estudante Internacional	1	0
Maiores de 23	5	3
Mudanças de par Instituição/ Curso	5	0
Reingresso	4	0
Titulares de Cursos Superiores	1	0

FONTE: SIGES

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

3. Caracterização dos inscritos pela primeira vez

	Total Respostas	Área Metropolitana de Lisboa	Região Norte	Região Centro	Região do Alentejo	Região do Algarve	Região Autónoma da Madeira	Região Autónoma dos Açores	Estrangeiro
Qual a sua região de residência habitual antes de ingressar no curso da ESHTe?	33	97%	0%	0%	0%	3%	0%	0%	0%

	Total Respostas	Sim	Não
Para frequentar as aulas na ESHTe, mudou ou irá mudar de concelho de residência?	33	9%	91%

	Total Respostas	Sim - na área do turismo, hotelaria ou restauração	Sim - noutra área	Não
Atualmente exerce alguma atividade profissional?	33	18%	12%	70%

Por que motivos escolheu este curso	Total	Taxa de resposta
Vocação / interesse pelas matérias	18	18.00%
Perspetivas de desenvolvimento de ideias e conhecimentos	17	17.00%
Perspetivas de aprendizagens práticas	14	14.00%
Diversidade das saídas profissionais	10	10.00%
Facilidade de estudar e trabalhar em simultâneo	10	10.00%
Condições de acesso ao curso	8	8.00%
Perspetivas de emprego gratificante	8	8.00%
Intuito de progredir na carreira profissional	7	7.00%
Perspetivas de emprego bem remunerado	4	4.00%
Desejo de contribuir para o desenvolvimento do país	2	2.00%
Desejo de obter um bom estatuto social	2	2.00%

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

Quais as características que lhe parecem mais atrativas na ESHTe	Total	Taxa de resposta
Localização	18	26.87%
Vida académica (convívio, participação associativa, etc.)	13	19.40%
Prestígio	12	17.91%
Infraestruturas e serviços de apoio ao ensino	10	14.93%
Custo das propinas	6	8.96%
Qualificação do corpo docente	5	7.46%
Nenhuma das anteriores	3	4.48%

4. Diplomados

4.1 Por Classificação Final

Classificação Final	2023/24		2022/23		2021/22	
	Nr. diplomados	%	Nr. diplomados	%	Nr. diplomados	%
12 valores	1	5.88%	0	0.00%	1	16.67%
13 valores	8	47.06%	9	60.00%	4	66.67%
14 valores	3	17.65%	6	40.00%	1	16.67%
15 valores	3	17.65%	0	0.00%	0	0.00%
16 valores	1	5.88%	0	0.00%	0	0.00%
17 valores	1	5.88%	0	0.00%	0	0.00%
Total	17		15		6	
Média	13,88		13,4		13	

FONTE: SIGES

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

4.2 Por Classificação Final e Género

Class. Final	2023/24				2022/23				2021/22			
	Gén. Feminino	%	Gén. Masculino	%	Gén. Feminino	%	Gén. Masculino	%	Gén. Feminino	%	Gén. Masculino	%
12 valores	1	5.88%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	16.67%
13 valores	5	29.41%	3	17.65%	4	26.67%	5	33.33%	2	33.33%	2	33.33%
14 valores	1	5.88%	2	11.76%	4	26.67%	2	13.33%	1	16.67%	0	0.00%
15 valores	1	5.88%	2	11.76%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
16 valores	1	5.88%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
17 valores	0	0.00%	1	5.88%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Total	9	52.94%	8	47.06%	8	53.33%	7	46.67%	3	50.00%	3	50.00%
Média	13,56		14,25		13,5		13,29		13,33		12,67	

FONTE: SIGES

4.3 Por Idade

Idade	2023/24		2022/23		2021/22	
	Nr. diplomados	%	Nr. diplomados	%	Nr. diplomados	%
21 anos anos	0	0.00%	3	20.00%	1	16.67%
22 anos anos	6	35.29%	3	20.00%	1	16.67%
23 anos anos	4	23.53%	6	40.00%	0	0.00%
24 anos anos	2	11.76%	1	6.67%	2	33.33%
25 anos anos	2	11.76%	0	0.00%	1	16.67%
26 anos anos	0	0.00%	1	6.67%	1	16.67%
27 anos anos	0	0.00%	1	6.67%	0	0.00%
28 anos anos	1	5.88%	0	0.00%	0	0.00%
40 anos anos	1	5.88%	0	0.00%	0	0.00%
44 anos anos	1	5.88%	0	0.00%	0	0.00%
Total	17		15		6	
Média	25,53		22,93		23,67	

FONTE: SIGES

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

4.4 Por número de anos letivos da inscrição até à conclusão do curso

Nr. Anos	Nr. de diplomados	%	Nr. Genero Feminino	%	Nr. Genero Masculino	%
1	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
2	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
3	8	47.06%	3	33.33%	5	62.50%
4	7	41.18%	4	44.44%	3	37.50%
5	1	5.88%	1	11.11%	0	0.00%
6 ou mais	1	5.88%	1	11.11%	0	0.00%
Média Anos	3.71		4.00		3.38	
Total de Diplomados	17		9		8	

FONTE: SIGES

4.5 Empregabilidade dos diplomados

Informação disponível em:

<http://infocursos.medu.pt/dges.asp?code=7110&codc=9995>

5. Estudantes inscritos

5.1 Por Ano Curricular

Ano	Nr. Inscritos	%
1	55	41.67%
2	43	32.58%
3	34	25.76%
Total	132	

FONTE: SIGES

5.2 Por Ano Curricular e Género

Ano	Nr. Inscritos	Gén. Feminino	%	Gén. Masculino	%
1	55	26	47.27%	29	52.73%
2	43	23	53.49%	20	46.51%
3	34	16	47.06%	18	52.94%
Total	132	65	49.24%	67	50.76%

FONTE: SIGES

5.3 Por Ano Curricular e Estatuto de Trabalhador-Estudante

Ano	Trabalhador-Estudante			
	Sim	%	Não	%
1	12	21.82%	43	78.18%
2	8	18.60%	35	81.40%
3	16	47.06%	18	52.94%
Total	36	27.12%	96	72.88%

FONTE: SIGES

6. Estudantes em abandono

Ano	Nr. Total	% Total	Nr. Genero Feminino	% Genero Feminino	% Genero Femin/Total	Nr. Genero Masculino	% Genero Masculino	% Genero Masc./Total
3	8	23.53%	3	18.75%	8.82%	5	27.78%	14.71%
2	4	9.30%	1	4.35%	2.33%	3	15.00%	6.98%
1	21	38.18%	8	30.77%	14.55%	13	44.83%	23.64%
Total	33	25.00%	12	18.46%	9.09%	21	31.34%	15.91%
Total 2022/23	35	29.41%	16	26.67%	13.45%	19	32.20%	15.97%
Total 2021/22	56	48.70%	23	42.59%	20.00%	33	54.10%	28.70%

FONTE: SIGES

7. Distribuição das classificações nas Unidades Curriculares

7.1 Mapa de Classificações Médias das Diferentes UC, Pelas Respetivas Épocas de Avaliação

Unidade Curricular	Época Avaliação	Nr. Discentes	Média
Animação Cultural	Avaliação Contínua	38	12.53
Animação Cultural	Época de Recurso	5	8.60
Animação e Eventos em Empreendimentos Turísticos	Avaliação Contínua	22	14.40
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	Avaliação Contínua	23	12.56
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	Época de Recurso	24	4.22
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	Trabalhador Estudante	1	8.00
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	Época Especial	1	10.00
Artes e Espectáculos	Avaliação Contínua	36	13.88
Contabilidade e Gestão Financeira	Avaliação Contínua	41	12.38
Contabilidade e Gestão Financeira	Época de Recurso	6	10.40
Cultura Portuguesa	Avaliação Contínua	37	12.93
Cultura Portuguesa	Época de Recurso	6	12.60
Cultura Portuguesa	Competência adquirida	1	15.00
e-Marketing e Design Digital	Avaliação Contínua	19	13.06
Estágio I	Avaliação Contínua	36	16.85
Estágio I	Época de Recurso	2	17.50

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

Estágio II	Avaliação Contínua	18	18.00
Estágio II	Época de Recurso	1	0.00
Estágio II	Trabalhador Estudante	2	18.50
Estágio II	Competência adquirida	2	0.00
Ética e Responsabilidade Social	Avaliação Contínua	17	15.47
Ética e Responsabilidade Social	Época de Recurso	2	15.00
Fisiologia e Movimento	Avaliação Contínua	33	8.55
Fisiologia e Movimento	Época de Recurso	31	7.36
Fisiologia e Movimento	Trabalhador Estudante	3	7.33
Gestão de Equipamentos de Lazer e de Eventos	Avaliação Contínua	18	13.94
Gestão de Equipamentos de Lazer e de Eventos	Época de Recurso	3	11.33
Gestão de Negócios Turísticos	Avaliação Contínua	19	14.53
Gestão de Negócios Turísticos	Competência adquirida	1	16.00
Gestão do Risco	Avaliação Contínua	15	13.27
Gestão do Risco	Época de Recurso	10	8.10
Gestão do Risco	Trabalhador Estudante	3	12.00
Gestão do Risco	Época Especial	1	12.00
Gestão e Programação Culturais	Avaliação Contínua	19	13.06
Inovação e Organização Empresarial	Avaliação Contínua	41	13.15
Inovação e Organização Empresarial	Época de Recurso	1	0.00
Inovação e Organização Empresarial	Melhoria	1	16.00
Inovação e Organização Empresarial	Competência adquirida	1	13.00
Introdução ao Turismo	Avaliação Contínua	31	12.67
Introdução ao Turismo	Época de Recurso	14	7.30
Introdução ao Turismo	Trabalhador Estudante	1	3.00
Introdução ao Turismo	Competência adquirida	1	10.00
Liderança, Dinâmicas de Grupos e Comunicação	Avaliação Contínua	30	10.88
Liderança, Dinâmicas de Grupos e Comunicação	Época de Recurso	10	7.33
Liderança, Dinâmicas de Grupos e Comunicação	Competência adquirida	1	13.00
Língua Estrangeira I - Espanhol	Avaliação Contínua	38	14.86
Língua Estrangeira I - Espanhol	Época de Recurso	7	10.80
Língua Estrangeira I - Francês	Avaliação Contínua	7	13.50
Língua Estrangeira I - Francês	Época de Recurso	1	10.00
Língua Estrangeira I - Inglês	Avaliação Contínua	40	11.00
Língua Estrangeira I - Inglês	Época de Recurso	10	9.90
Língua Estrangeira I - Inglês	Competência adquirida	1	13.00
Língua Estrangeira II - Espanhol	Avaliação Contínua	40	13.54
Língua Estrangeira II - Espanhol	Época de Recurso	3	9.00
Língua Estrangeira II - Espanhol	Trabalhador Estudante	3	4.00
Língua Estrangeira II - Francês	Avaliação Contínua	11	13.00
Língua Estrangeira II - Francês	Época de Recurso	1	12.00
Língua Estrangeira II - Inglês	Avaliação Contínua	44	11.81
Língua Estrangeira II - Inglês	Época de Recurso	5	11.50
Língua Estrangeira II - Inglês	Trabalhador Estudante	1	4.00
Língua Estrangeira II - Inglês	Competência adquirida	1	13.00
Língua Estrangeira III - Espanhol	Avaliação Contínua	26	11.05
Língua Estrangeira III - Espanhol	Época de Recurso	5	7.00

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

Língua Estrangeira III - Espanhol	Trabalhador Estudante	1	10.00
Língua Estrangeira III - Francês	Avaliação Contínua	6	10.00
Língua Estrangeira III - Francês	Época de Recurso	1	10.00
Língua Estrangeira III - Inglês	Avaliação Contínua	34	12.96
Língua Estrangeira III - Inglês	Época de Recurso	2	10.00
Língua Estrangeira IV - Espanhol	Avaliação Contínua	31	12.83
Língua Estrangeira IV - Espanhol	Época de Recurso	3	9.33
Língua Estrangeira IV - Espanhol	Trabalhador Estudante	2	5.00
Língua Estrangeira IV - Francês	Avaliação Contínua	7	9.50
Língua Estrangeira IV - Inglês	Avaliação Contínua	38	13.22
Língua Estrangeira IV - Inglês	Época de Recurso	1	10.00
Língua Estrangeira IV - Inglês	Trabalhador Estudante	1	0.00
Língua Estrangeira V - Espanhol	Avaliação Contínua	13	12.30
Língua Estrangeira V - Espanhol	Época de Recurso	4	9.25
Língua Estrangeira V - Espanhol	Trabalhador Estudante	1	7.00
Língua Estrangeira V - Francês	Avaliação Contínua	4	10.00
Língua Estrangeira V - Francês	Época de Recurso	1	11.00
Língua Estrangeira V - Inglês	Avaliação Contínua	17	13.77
Língua Estrangeira V - Inglês	Época de Recurso	2	11.50
Língua Estrangeira V - Inglês	Trabalhador Estudante	1	0.00
Marketing	Avaliação Contínua	19	13.94
Metodologia e Prática de Animação Turística	Avaliação Contínua	42	12.84
Metodologia e Prática de Animação Turística	Época de Recurso	4	9.75
Organização de Eventos	Avaliação Contínua	19	14.31
Planeamento em Turismo e Eventos	Avaliação Contínua	37	12.93
Planeamento em Turismo e Eventos	Época de Recurso	1	10.00
Projeto em Eventos e Animação Turística	Avaliação Contínua	18	15.20
Projeto em Eventos e Animação Turística	Época de Recurso	1	18.00
Psicossociologia do Lazer	Avaliação Contínua	36	13.31
Psicossociologia do Lazer	Competência adquirida	1	12.00
Recursos Naturais e Culturais	Avaliação Contínua	42	13.91
Recursos Naturais e Culturais	Época de Recurso	4	11.75
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	Avaliação Contínua	28	9.05
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	Época de Recurso	25	4.74
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	Trabalhador Estudante	4	8.25
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	Época Especial	4	8.75
Seminário de Metodologia	Avaliação Contínua	43	11.57
Seminário de Metodologia	Época de Recurso	2	10.00
Seminário de Metodologia	Trabalhador Estudante	1	10.00
Sistemas de Informação Geográfica	Avaliação Contínua	35	12.63
Sistemas de Informação Geográfica	Época de Recurso	11	7.25
Tecnologia e Sistemas de Informação I	Avaliação Contínua	44	11.17
Tecnologia e Sistemas de Informação I	Época de Recurso	20	6.44
Tecnologia e Sistemas de Informação I	Trabalhador Estudante	1	4.00
Tecnologia e Sistemas de Informação I	Competência adquirida	1	12.00
Tecnologia e Sistemas de Informação II	Avaliação Contínua	51	11.32
Tecnologia e Sistemas de Informação II	Época de Recurso	10	6.17

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

Tecnologia e Sistemas de Informação II	Trabalhador Estudante	1	6.00
Territórios de Lazer	Avaliação Contínua	37	11.51
Territórios de Lazer	Época de Recurso	2	3.50
Turismo Acessível	Avaliação Contínua	18	11.61
Turismo Acessível	Época de Recurso	1	13.00
Turismo de Aventura e Eventos	Avaliação Contínua	33	12.16
Turismo de Aventura e Eventos	Época de Recurso	6	5.60
Turismo de Aventura e Eventos	Trabalhador Estudante	2	4.00
Turismo na Natureza e de Aventura	Avaliação Contínua	51	10.86
Turismo na Natureza e de Aventura	Época de Recurso	8	6.63
Turismo na Natureza e de Aventura	Trabalhador Estudante	3	4.00

FONTE: SIGES

7.2 Mapa de Aprovações por UC

Unidade Curricular	Aprovados	Total Alunos	Tx. Aprovados	Tx. Aprovados (2022/23)	Tx. Aprovados (2021/22)
Animação Cultural	29	43	67.44%	74.00%	52.00%
Animação e Eventos em Empreendimentos Turísticos	20	22	90.91%	90.00%	100.00%
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	19	49	38.78%	52.38%	37.74%
Artes e Espectáculos	33	36	91.67%	76.19%	81.08%
Contabilidade e Gestão Financeira	32	47	68.09%	62.16%	45.28%
Cultura Portuguesa	36	44	81.82%	84.09%	77.78%
e-Marketing e Design Digital	16	19	84.21%	100.00%	100.00%
Estágio I	29	38	76.32%	65.00%	72.50%
Estágio II	15	23	65.22%	82.61%	84.62%
Ética e Responsabilidade Social	16	19	84.21%	100.00%	91.67%
Fisiologia e Movimento	21	67	31.34%	38.46%	23.33%
Gestão de Equipamentos de Lazer e de Eventos	18	21	85.71%	100.00%	93.33%
Gestão de Negócios Turísticos	18	20	90.00%	95.24%	100.00%
Gestão do Risco	20	29	68.97%	63.64%	80.00%
Gestão e Programação Culturais	16	19	84.21%	100.00%	80.00%
Inovação e Organização Empresarial	35	44	79.55%	86.67%	75.56%
Introdução ao Turismo	25	47	53.19%	79.17%	66.04%
Liderança, Dinâmicas de Grupos e Comunicação	29	41	70.73%	42.86%	79.41%
Língua Estrangeira I - Espanhol	33	45	73.33%	77.50%	74.19%
Língua Estrangeira I - Francês	7	8	87.50%	63.64%	64.29%
Língua Estrangeira I - Inglês	37	51	72.55%	74.07%	64.71%
Língua Estrangeira II - Espanhol	28	46	60.87%	62.22%	41.94%
Língua Estrangeira II - Francês	6	12	50.00%	30.77%	25.00%
Língua Estrangeira II - Inglês	35	51	68.63%	60.00%	52.00%
Língua Estrangeira III - Espanhol	20	32	62.50%	63.16%	69.57%

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

Língua Estrangeira III - Francês	5	7	71.43%	60.00%	57.14%
Língua Estrangeira III - Inglês	27	36	75.00%	75.00%	81.58%
Língua Estrangeira IV - Espanhol	25	36	69.44%	52.38%	48.00%
Língua Estrangeira IV - Francês	5	7	71.43%	80.00%	60.00%
Língua Estrangeira IV - Inglês	33	40	82.50%	62.96%	57.89%
Língua Estrangeira V - Espanhol	12	18	66.67%	76.92%	100.00%
Língua Estrangeira V - Francês	3	5	60.00%	66.67%	71.43%
Língua Estrangeira V - Inglês	15	20	75.00%	95.24%	100.00%
Marketing	16	19	84.21%	100.00%	90.00%
Metodologia e Prática de Animação Turística	34	46	73.91%	80.85%	67.35%
Organização de Eventos	16	19	84.21%	100.00%	72.73%
Planeamento em Turismo e Eventos	31	38	81.58%	72.00%	75.00%
Projeto em Eventos e Animação Turística	16	19	84.21%	100.00%	72.73%
Psicossociologia do Lazer	33	37	89.19%	61.90%	80.00%
Recursos Naturais e Culturais	34	46	73.91%	67.35%	58.00%
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	24	61	39.34%	33.33%	27.27%
Seminário de Metodologia	35	46	76.09%	80.43%	67.39%
Sistemas de Informação Geográfica	23	46	50.00%	54.05%	45.65%
Tecnologia e Sistemas de Informação I	26	66	39.39%	47.46%	28.85%
Tecnologia e Sistemas de Informação II	23	62	37.10%	41.07%	38.46%
Territórios de Lazer	35	39	89.74%	60.00%	69.23%
Turismo Acessível	17	19	89.47%	100.00%	88.24%
Turismo de Aventura e Eventos	24	41	58.54%	63.33%	52.50%
Turismo na Natureza e de Aventura	26	62	41.94%	47.69%	20.34%
Total	1131	1708	66.22%	68.21%	58.98%

FONTE: SIGES

7.3 Taxas de Discentes Aprovados por Anos Curriculares Frequentados

Ano	Nr. Alunos	Aprovados	Reprovados	Desistências	Tx. Aprovados	Tx. Aprovados (2022/23)	Tx. Aprovados (2021/22)	Tx. Reprovados	Tx. Desistências
3	34	17	9	8	50.00%	51.72%	35.29%	26.47%	23.53%
2	43	25	14	4	58.14%	57.58%	46.67%	32.56%	9.30%
1	55	24	10	21	43.64%	57.89%	30.19%	18.18%	38.18%
Total	132	66	33	33	50.00%	56.30%	37.39%	25.00%	25.00%

FONTE: SIGES

8. Resultados dos inquéritos de monitorização pedagógica aos estudantes

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

8.1 Autoavaliação dos estudantes em relação à sua assiduidade às aulas

	Total Respostas	Esteve presente em menos de 50% das aulas	Esteve presente em mais de 50% das aulas
Qual a sua assiduidade nesta UC?	1109	19%	81%

8.2 Avaliação das Unidades Curriculares do Curso pelos Estudantes

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Não sei	Média (1 a 5)
Horário de funcionamento	902	2%	4%	17%	36%	41%	1%	4,11
Pertinência dos conteúdos no âmbito do curso	902	2%	6%	19%	31%	42%	0%	4,06
Complementaridade com outras UC do curso	902	2%	7%	21%	31%	37%	2%	3,96
Adequação da metodologia de ensino/aprendizagem	902	2%	6%	19%	32%	41%	0%	4,04
Adequação do modelo de avaliação	902	4%	6%	16%	32%	42%	0%	4,03

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito desadequado e 5 a Muito adequado

8.3 Avaliação da prestação dos docentes pelos estudantes

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Não sei	Média (1 a 5)
Assiduidade e pontualidade	1469	0%	1%	5%	15%	73%	5%	4,69
Clareza na comunicação dos conteúdos	1469	1%	3%	11%	25%	54%	5%	4,35
Cumprimento do modelo de avaliação	1462	1%	2%	8%	21%	62%	6%	4,52

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito desadequado e 5 a Muito adequado

8.4 Satisfação global com o funcionamento das Unidades Curriculares

	Total Respostas	Muito insatisfeito/a	Insatisfeito/a	Nem satisfeito/a, nem insatisfeito/a	Satisfeito/a	Muito satisfeito/a
Em termos globais, qual é o seu grau de satisfação em relação ao funcionamento desta UC?	902	3%	6%	17%	39%	35%

8.5 Avaliação do Curso pelos Estudantes

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

	Total Respostas	Está bastante aquém das expectativas	Está em parte aquém das expectativas	Corresponde às expectativas	Supera em parte as expectativas	Supera bastante as expectativas
O curso que frequenta está a corresponder às suas expectativas iniciais?	81	9%	20%	37%	26%	9%

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Não sei	Média (1 a 5)
Oportunidades de aprendizagens práticas	81	1%	1%	16%	28%	52%	1%	4,30
Oportunidades de desenvolvimento de ideias e conhecimentos teóricos	81	0%	2%	17%	38%	41%	1%	4,19
Modelo dos estágios curriculares (carga horária, período)	81	0%	9%	11%	33%	32%	15%	4,04
Informação e apoio da coordenação de curso	81	2%	7%	21%	28%	38%	2%	3,95
Perspetivas de empregabilidade	81	1%	4%	17%	32%	35%	11%	4,07
Prestígio dos cursos da ESHTe	81	1%	2%	17%	30%	35%	15%	4,10

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito insatisfeito/a e 5 a Muito satisfeito/a

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Não sei	Média (1 a 5)
Número de horas de aulas	81	1%	1%	33%	37%	23%	4%	3,83
Nível de exigência das UC	81	1%	4%	28%	44%	21%	1%	3,81
Número de UC no curso	81	0%	2%	36%	37%	23%	1%	3,83

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito baixo e 5 a Muito elevado

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Não sei	Média (1 a 5)
Oportunidades de participação em projetos de investigação	81	6%	5%	14%	31%	21%	23%	3,73
Oportunidades de participação em atividades de convívio, desporto, cultura, solidariedade, etc.	81	2%	7%	12%	28%	33%	16%	3,99
Oportunidades de intercâmbio internacional (ex. Erasmus)	81	4%	4%	14%	25%	26%	28%	3,91
Oportunidades de contacto com pessoas/empresas relevantes no setor	81	1%	6%	19%	23%	31%	20%	3,95

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito Fracas e 5 a Muito Boas

	Total Respostas	Muito insatisfeito/a	Insatisfeito/a	Nem satisfeito/a, nem insatisfeito/a	Satisfeito/a	Muito satisfeito/a
Em termos globais, qual é o seu grau de satisfação em relação ao curso?	81	2%	5%	19%	53%	21%

	Total Respostas	Sim, pretendo inscrever-me num mestrado	Sim, pretendo inscrever-me noutra formação	Não pretendo continuar a estudar	Ainda não sei
Tem intenção de continuar a estudar após a conclusão da licenciatura?	81	23%	12%	21%	43%

	Total Respostas	Na ESHTe	Noutra instituição	Ainda não sei
Tendo intenção de continuar a estudar, pretende fazê-lo:	27	22%	26%	52%

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

8.6 Avaliação das condições da ESHTe pelos estudantes

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Não sei	Média (1 a 5)
Salas de aula	84	5%	20%	32%	35%	8%	0%	3,21
Laboratórios e cozinhas	84	2%	5%	12%	10%	8%	63%	3,45
Equipamentos e sistemas informáticos	84	10%	15%	43%	24%	7%	1%	3,04
Biblioteca e respetivos serviços	84	0%	4%	26%	42%	25%	4%	3,91
Espaços para estudo	84	14%	14%	33%	23%	14%	1%	3,08
Espaços para convívio	84	17%	17%	24%	26%	14%	2%	3,05
Serviços de alimentação	84	42%	20%	15%	6%	5%	12%	2,00
Higiene e limpeza das instalações	84	5%	12%	29%	38%	17%	0%	3,50
Condições e serviços de segurança	84	5%	6%	20%	39%	23%	7%	3,74
Transportes e acessibilidades	84	7%	8%	26%	30%	19%	10%	3,50
Portal de serviços académicos	84	4%	11%	27%	38%	19%	1%	3,59
Serviços académicos (presencial/telefónico)	84	7%	18%	23%	29%	18%	6%	3,34
Serviços de informática (help desk)	84	2%	5%	19%	20%	14%	39%	3,65
Moodle	84	1%	1%	17%	45%	35%	1%	4,12
Web Site da ESHTe	84	1%	2%	19%	44%	27%	6%	4,00
Redes sociais da ESHTe	84	2%	2%	17%	30%	21%	27%	3,90
Serviços de ação social	84	2%	2%	15%	15%	15%	49%	3,77
Serviços de apoio aos estágios	84	5%	6%	10%	18%	8%	54%	3,41
Serviços de mobilidade e relações internacionais	84	2%	1%	11%	11%	10%	65%	3,69
Atividades promovidas pela associação de estudantes	84	7%	8%	15%	23%	13%	33%	3,39

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito insatisfeito/a e 5 a Muito satisfeito/a

8.7 Síntese dos comentários dos estudantes nos inquéritos de monitorização pedagógica

Relatório de Avaliação de Curso

Gestão do Lazer e Animação Turística (pós-laboral)

9. Resultados dos inquéritos de monitorização pedagógica aos docentes

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Média (1 a 5)
Grau de cumprimento do programa	46	0%	0%	2%	20%	78%	4,76
Adequação das metodologias de ensino	46	0%	2%	2%	30%	65%	4,59
Adequação do modelo de avaliação	46	0%	0%	0%	43%	57%	4,57
Complementaridade com outras UC do curso	46	4%	7%	15%	37%	37%	3,96
Horário de funcionamento	46	7%	4%	22%	33%	35%	3,85
Carga letiva	46	15%	11%	11%	28%	35%	3,57
Dimensão da(s) turma(s)	46	2%	4%	13%	39%	41%	4,13
Adequação dos espaços físicos (salas de aula, laboratórios)	46	2%	9%	15%	50%	24%	3,85
Adequação dos recursos informáticos	46	0%	4%	13%	48%	35%	4,13
Adequação dos recursos documentais disponibilizados pela Escola	46	0%	7%	13%	52%	28%	4,02
Assiduidade e pontualidade dos estudantes nas aulas	46	0%	4%	37%	50%	9%	3,63
Nível de preparação anterior dos estudantes	46	4%	15%	39%	37%	4%	3,22
Empenho dos estudantes nos processos de aprendizagem	46	0%	7%	24%	61%	9%	3,72
Avaliação global da UC	46	0%	2%	9%	65%	24%	4,11

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito desadequado e 5 a Muito adequado

9.1 Síntese dos comentários dos docentes nos inquéritos de monitorização pedagógica das UC

10. Estágios Curriculares

GLAT 2024 Nacional (GLAT + GLAT-PL)		
TOTAL	2.º ano	3.º ano
112	Nacional	Nacional
Grande Lisboa	53	26
Região Centro	20	5
Algarve	3	1
Madeira		1
Norte		1
Açores	2	
TOTAL	78	34

GLAT 2024 Internacional (GLAT + GLAT-PL)		
TOTAL	2.º ano	3.º ano
7	Internacional	Internacional
Grécia	1	
Espanha		2
Países Baixos		1
Dubai		1
França		1
Canadá		1
TOTAL	1	6

Fonte: Gabinete de Estágios

11. Mobilidade Erasmus

Sem registo de ocorrências.

Fonte: GMRI

12. Corpo docente

Categoria	N	%
Assistente convidado	15	30,6
Professor adjunto	16	32,7
Professor adjunto convidado	15	30,6
Professor coordenador	2	4,1
Professor coordenador convidado	1	2,0
Total	49	100,0

Tipo de contrato	N	%
Contrato de trabalho em funções públicas por tempo indeterminado	18	36,7
Contrato de trabalho em funções públicas a termo resolutivo incerto	1	2,0
Contrato de trabalho em funções públicas a termo resolutivo certo	30	61,2
Total	49	100,0

Regime	N	%
Exclusividade	17	34,7
Tempo integral	1	2,0
Tempo parcial	31	63,3
Total	49	100,0

Grau académico	N	%
Doutoramento	24	49,0
Mestrado	16	32,7
Licenciatura	9	18,4
Total	49	100,0

Detentores do título de especialista: 8 (16,3%)

Fonte: Divisão de Recursos Humanos

13. Atividades relevantes

Durante o ano letivo de 2023/2024, a Licenciatura em Gestão do Lazer e Animação Turística (GLAT) no regime pós-laboral consolidou o seu compromisso com uma educação ativa, contextualizada e próxima da realidade profissional. A iniciativa GLAT Talks, criada pela coordenação do curso, voltou a assumir-se como um momento de escuta ativa e contacto direto com o setor, mesmo tendo decorrido apenas uma sessão. Esta atividade manteve a sua relevância ao proporcionar aos estudantes um espaço privilegiado para refletir sobre percursos profissionais, desafios e tendências do lazer, turismo e eventos. Paralelamente, as unidades curriculares integraram metodologias pedagógicas diversificadas, com destaque para o uso de *role plays*, *flipped learning*, *fishbowl*, exercícios práticos em contexto real e recursos como Methodkit ou *Lego Serious Play*, com vista ao desenvolvimento de competências técnicas, criativas e críticas.

A prática e a experimentação assumiram um papel central ao longo do curso, com os estudantes envolvidos em múltiplos projetos desenvolvidos em ambientes reais: desde eventos culturais e atividades de animação com públicos externos, até saídas de campo, simulações e desafios interativos. O *Event Management Learning Mode I* continuou a estruturar o projeto do 3.º ano, promovendo uma aprendizagem transdisciplinar que culminou na conceção, planeamento e implementação de eventos culturais. Iniciativas como saídas de campo ao Parque Natural de Sintra-Cascais, dinamização de eventos para públicos diversos e projetos colaborativos com entidades externas reforçaram a ligação entre teoria e prática e afirmaram o curso de GLAT pós-laboral como um curso que proporciona experiências educativas significativas, atuais e alinhadas com as exigências do setor (v. anexo).

14. Pontos fortes e ações de melhoria

Pontos fortes e ações de melhoria

1. Grau de concretização das propostas de ação de melhoria apresentadas no ano letivo anterior (ou acompanhamento das ações de melhoria apresentadas no ano anterior)

Apesar dos esforços para novas parcerias **Erasmus+** o número de mobilidades *outgoing* manteve-se, em grande parte devido a dificuldades financeiras visto que a bolsa não é suficiente para fazer face às despesas, sobretudo no que diz respeito ao alojamento, o que faz com que muitos interessados acabem por desistir.

O acompanhamento das unidades curriculares com maiores taxas de reprovação manteve-se, fazendo-se um balanço sobre os resultados obtidos em 22/23 para aferir as que resultaram e devem ser mantidas.

Em grande parte, pelo esforço dos docentes nos contactos com a entidade que gere o edifício onde funciona a ESHTE, foi possível realizar as aulas de Artes e Espetáculos em salas adequadas às práticas pedagógicas. No entanto, em termos de equipamentos, ainda não foi possível a aquisição dos materiais identificados pelos docentes.

Outras ações de melhoria

Manutenção da promoção ativa do curso junto do ensino secundário : participação em feiras educativas, resposta direta a pedidos de esclarecimento, contacto com as escolas locais com cursos profissionais de acesso preferencial, contribuindo para o reforço da imagem e notoriedade do curso junto dos potenciais estudantes.

Acompanhamento de um projeto BIP Erasmus+ (online e Helsínquia) pela coordenação do curso, de forma a preparar a inclusão da ESHTE neste projeto no ano letivo de 24/25. O projeto tem como objetivo a organização do SDG Action Festival por estudantes de gestão de eventos de várias universidades europeias, os quais trabalham em equipas internacionais, à distância e presencialmente para a produção do festival.

Efetivação do processo de reestruturação curricular e respetiva apresentação da proposta à A3ES, de forma a atualizar o curso aos desafios atuais e do futuro próximo.

2. Pontos fortes e aspetos a melhorar (relativos ao ano letivo em análise, idealmente com indicação de medidas concretas a implementar no ano seguinte)

Pontos fortes do curso

Nota de enquadramento: alguns pontos fortes mantêm-se ao longo dos anos pois fazem parte, por um lado, do ADN do curso, por outro, de esforços da coordenação de curso, coordenação das áreas científicas e da presidência da ESHTE.

- **Plano curricular com um racional de aprendizagem evolutiva e autonomia crescente por parte dos estudantes** , permitindo que, ao longo dos semestres, os estudantes desenvolvam competências de forma progressiva, com níveis crescentes de complexidade e autonomia, num percurso educativo coeso e estruturado.

- **Possibilidade de aprendizagem de duas línguas estrangeiras ao longo de cinco semestres** , potenciando a preparação dos estudantes para contextos multiculturais e internacionais, cada vez mais relevantes no setor do turismo.

- **Componente teórica sólida e bem contextualizada** , essencial para o enquadramento crítico dos fenómenos, para a apropriação de ferramentas analíticas e para o desenvolvimento da literacia científica e profissional dos estudantes, bastante valorizada pelos estudantes.

- **Componente prática robusta e diversificada** , a qual possibilita a aplicação de conhecimentos em ambientes pedagógicos controlados e em contextos reais de mercado, promovendo o contacto com parceiros institucionais e angariados pelos estudantes, reforçando a ligação do curso ao território e à comunidade.
- **Diversidade de estratégias pedagógicas adotadas pelos docentes** , muitas das quais centradas na aprendizagem ativa e na construção participada do conhecimento, valorizando o papel do estudante como sujeito do seu próprio percurso educativo (v. ações relevantes). É notória a forma como ao longo dos anos vão sendo acrescentadas novas abordagens pedagógicas, reflexo do esforço dos docentes, muitos dos quais participam regularmente nos encontros de partilha pedagógica da ESHTe.
- **Aplicação do *Event Management Learning Model* (EMLM)** , uma metodologia transdisciplinar e prática, desenvolvida por docentes de GLAT, premiada internacionalmente, que estrutura a aprendizagem em torno da criação e gestão de eventos culturais enquanto instrumentos de aprendizagem ativa e integração de saberes.
- **Desenvolvimento de projetos com grau crescente de autonomia** , orientados e acompanhados pedagogicamente, que estimulam a experimentação, a tomada de decisão e a resolução de problemas, promovendo competências técnicas, relacionais e críticas, numa lógica de aprendizagem situada.
- **Corpo docente com percurso educativo sólido (54,3% doutoramento, 21,7% título de especialista, e com experiência consolidada e ligação ativa aos setores da animação turística e da gestão de eventos** , assegurando uma formação atualizada, ancorada no referencial teórico e na prática profissional, mantendo um diálogo permanente entre academia e mercado.
- **Flexibilidade na gestão de horários e espaços** , permitindo a realização de aulas práticas em contexto real e ao ar livre, muitas vezes condicionadas pelas dinâmicas dos locais e pelas condições meteorológicas, num esforço conjunto entre docentes e estudantes.
- **Realização de estágios curriculares com ampla diversidade de entidades de acolhimento** , possibilitando uma primeira imersão profissional e a consolidação de aprendizagens em contexto real de trabalho (v. lista de entidades acima).
- **Participação de profissionais convidados nas aulas** , promovendo o contacto direto com experiências e trajetos do mercado, e aproximando os estudantes de realidades profissionais concretas, inspiradoras e críticas, muitos deles diplomados do curso de GLAT (v. anexo).
- **Dinamização das GLAT Talks** , um espaço de partilha de experiências e saberes com profissionais convidados, abertas a toda a comunidade, que visa enriquecer a educação dos estudantes e reforçar a sua capacidade crítica e criativa face às realidades do setor.
- **Realização regular de visitas de estudo nos três anos do curso** , integradas em diferentes unidades curriculares, que alargam os contextos de aprendizagem e estimulam a observação crítica, a interdisciplinaridade e o contacto direto com projetos, territórios e agentes do setor (v. anexo).
- **Valorização do cruzamento de oportunidades e contactos** , com exemplos concretos como a articulação entre convidados externos e entidades de estágio, ou a identificação de espaços e recursos para projetos a partir de visitas de estudo, numa lógica de rede viva que aproxima ensino, mercado e comunidade.
- **Promoção de uma cultura de solidariedade e responsabilidade social** , visível nos projetos desenvolvidos pelos estudantes com forte orientação para causas sociais e comunitárias, muitas vezes estimulada e acompanhada pelos docentes, contribuindo para a formação de profissionais conscientes e interventivos.
- **Estratégias diferenciadas de acolhimento dos estudantes** , com momentos específicos para os estudantes de 1.º ano e para os de 2.º e 3.º anos, integrando a presença ativa de colegas mais experientes no apoio e esclarecimento aos novos estudantes, promovendo um ambiente de entreajuda e integração horizontal.
- **Organização e partilha de informação com os docentes** , através de momentos de briefing no início de cada semestre, assegurando uma atuação pedagógica mais coesa, alinhada e contextualizada com as dinâmicas do curso e do perfil dos estudantes.

Ações de melhoria

Reforço da estabilidade do corpo docente , através da redução progressiva do número de professores com contrato a termo resolutivo certo e/ou em regime de tempo parcial, promovendo uma maior continuidade pedagógica, identificação com o projeto educativo do curso e envolvimento nas suas dinâmicas específicas.

Dinamização do trabalho de prospeção e consolidação de parcerias Erasmus+ , com o objetivo de alargar as possibilidades de mobilidade internacional para os estudantes e docentes, reforçando a dimensão europeia do curso e a sua inserção em redes de cooperação académica transnacional.

Acompanhamento contínuo das unidades curriculares com maiores taxas de reprovação , com análise colaborativa entre docentes e coordenação, no sentido de identificar causas, repensar metodologias e ajustar práticas que possam contribuir para a melhoria dos resultados e para o sucesso académico dos estudantes.

15. Comentários finais

O ano letivo de 2023/2024 confirmou a consolidação do curso de Licenciatura em Gestão do Lazer e Animação Turística (GLAT) na sua variante pós-laboral como uma oferta educativa relevante, flexível e alinhada com as dinâmicas contemporâneas do setor. Verificou-se um crescimento consistente de vários indicadores, nomeadamente o aumento no número de diplomados (17, face a 15 no ano anterior e apenas 6 em 2021/2022), bem como uma melhoria na média final de curso e na eficiência do percurso académico: 47,06% concluem o curso em 3 anos e 41% em 4 anos. Estes dados são particularmente significativos num regime que acolhe maioritariamente estudantes trabalhadores (30%), dos quais 18% já exercem atividade profissional na área do turismo, hotelaria e restauração.

Este percurso educativo assenta numa pedagogia centrada no estudante e sustentada por metodologias ativas, com forte ligação à prática e à realidade profissional. O aumento da taxa de satisfação geral com o curso ? 53% dos estudantes referem-se como satisfeitos e 21% como muito satisfeitos ? é acompanhado por uma valorização clara das oportunidades de aprendizagem prática: 52% classificam com 5 e 28% com 4 (numa escala de 1 a 5), e 41% atribuem a nota máxima às oportunidades de aprofundamento de conhecimentos teóricos. Esta abordagem holística, onde teoria e prática se entrelaçam, resulta numa formação crítica, aplicada e socialmente comprometida, sendo também reconhecida pela comunidade estudantil pelo seu potencial de desenvolvimento de ideias (17%) e pela adequação aos interesses vocacionais (18%).

Do ponto de vista da gestão e sustentabilidade do curso, merece destaque a redução gradual e consistente das taxas de abandono escolar: 56 estudantes em 2021/2022 (48,7%), 35 em 2022/2023 (29,41%) e 33 em 2023/2024 (25%). Este progresso está relacionado com estratégias reforçadas de acompanhamento, com uma equipa docente coesa e comprometida, e com a atratividade crescente da ESHTe enquanto instituição (26,87% dos estudantes apontam a localização como fator de escolha e 18% o prestígio da escola). A representatividade da Área Metropolitana de Lisboa continua a ser expressiva (97% dos estudantes), evidenciando a importância de manter uma oferta pós-laboral adaptada às necessidades específicas da população ativa da região.

Este relatório, mais do que um balanço descritivo, é um instrumento estratégico de análise e orientação para o futuro. Reafirma-se, assim, o compromisso do GLAT pós-laboral com uma educação superior de qualidade, centrada no estudante, crítica, inclusiva e ativamente comprometida com a transformação positiva dos setores do lazer, turismo e eventos.

ANEXO – RAC GLAT PL 2023/2024

AÇÕES RELEVANTES

GLAT Talks

Iniciadas em 2022, as **GLAT Talks** são uma iniciativa criada pela coordenação do curso de Gestão do Lazer e Animação Turística, com o objetivo de aproximar os estudantes da realidade profissional, promovendo o diálogo com especialistas e profissionais do setor do lazer, turismo e eventos. Estas sessões, que decorrem em formato de conversa aberta, visam proporcionar momentos de escuta ativa, partilha de experiências e reflexão crítica sobre práticas, percursos e desafios do mercado.

Com uma abordagem informal, mas profundamente pedagógica, as GLAT Talks permitem aos estudantes aceder a trajetórias profissionais diversificadas, conhecer diferentes modelos de atuação, explorar nichos de mercado e colocar questões diretamente a quem trabalha no terreno. Esta iniciativa constitui, assim, um **complemento fundamental à formação curricular**, reforçando a dimensão aplicada do curso e contribuindo para o desenvolvimento de competências relacionais, comunicacionais e de pensamento estratégico.

No ano letivo 2023/2024 realizou-se 1 GLAT Talk:



Atividades nas várias unidades curriculares
(informação apresentada pelos docentes das unidades curriculares)

1.º semestre

Língua Estrangeira I - Espanhol

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Para além das aulas expositivas, houve atividades de expressão e compreensão oral e escrita, interações e outras atividades de pendor comunicativo como comentário de vídeos e documentos escritos relacionados com os temas do nível: informação pessoal básica, a rotina, descrever lugares e pessoas, falar a roupa e objetos pessoais, etc.

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Os estudantes tiveram de escolher e analisar de forma crítica uma empresa relacionada com o curso de GLAT, e apresentar os dados mais relevantes. Depois de cada apresentação havia perguntas e um pequeno debate sobre a matéria exposta entre todos os discentes, com moderação do docente.

Inovação e Organização Empresarial

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Análise e discussão de casos de estudo, *role plays* com descritivo prévio do enquadramento e contexto (entrevistas, conversas de *feedback*, conversas difíceis, gestão de conflitos nas equipas), sessões de retórica e argumentação (saber defender uma posição seguido de *feedback* especialmente no que se refere a técnicas e competências de comunicação).

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Desenvolvimento de Projetos de Empreendedorismo, com componente de inovação no mercado português para produtos ou serviços no sector do turismo, com a realização de um *pitch*, com intervenção e participação num júri (modelo *Shark Tank*) de grupos de estudantes de 3-5.

2.º semestre

Animação Cultural

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Nas aulas do módulo I, lecionadas pelo docente Ricardo Gageiro, foram abordados e desenvolvidos conteúdos em regime expositivo, dialógico, demonstrativo e prático. Na aula prática, na sala Estoril, os estudantes experimentaram vários jogos e exercícios, explorando ainda o desenvolvimento da concentração, desinibição,

interação/sociabilização, criatividade e comunicabilidade. Foram ainda apresentados e discutidos projetos de animação cultural como estudos de caso.

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

No módulo I, os estudantes criaram ainda uma dinâmica de animação e uma sinopse para um projeto de animação cultural original, ambos individualmente. No módulo II, em grupos compostos por cinco discentes cada, os estudantes colocaram em prática propostas de projetos de animação cultural baseados numa fundamentação/curadoria e programação explorando vários espaços da ESHTe em conceitualizações diferenciadas.

Recursos Naturais e Culturais

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Para além do método expositivo, foi também adotado o método de trabalho colaborativo, nomeadamente na elaboração dos trabalhos de grupo onde a turma estabeleceu contacto com câmaras municipais no sentido de obter informação sobre o inventário de recursos turísticos. Posteriormente dividimos os recursos em primários e secundários.

Turismo na Natureza e de Aventura

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Atividades de Turismo na Natureza e de Aventura (náuticas e terrestres) realizadas em vários enquadramentos naturais, com uma diversidade de atividades experimentadas em vários modelos de prática.

Visita de estudo/saída de campo

Acampamento com multiatividades realizado na Arrábida nos dias 11 e 12 de maio de 2024, integrando todos os estudantes dos cursos diurno e pós-laboral.



3.º semestre

Língua Estrangeira III - Espanhol

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Para além das aulas expositivas, houve atividades de expressão e compreensão oral e escrita, interações e outras atividades de pendor comunicativo como comentário de vídeos e documentos escritos relacionados com os temas do nível: o trabalho, narrar no passado, dar conselhos, etc.

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Os estudantes tiveram de escolher e analisar de forma crítica um tema entre um leque de vários assuntos (para citar apenas alguns exemplos: turismofobia, desafios do setor do turismo, captar talento para as empresas turísticas, mudanças de hábitos entre os turistas, etc.) e preparar uma apresentação do mesmo depois de consultar diversas referências e dando o seu ponto de vista. Depois de cada apresentação havia perguntas e um pequeno debate sobre a matéria exposta entre todos os discentes, com moderação do docente.

Sistemas de Informação Geográfica

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Foram realizadas, sobretudo, sessões práticas, complementadas com alguma componente teórica. Foram desenvolvidos vários exemplos da aplicação quotidiana das tecnologias e dos respetivos procedimentos tecnológicos. Esta componente prática foi direcionada para a resolução de problemas geoespaciais aplicados ao turismo, integrando o planeamento e execução prática, com produção de conteúdos, bem como a análise crítica em relatórios. Por último, com vista a favorecer o estudo autónomo e a consolidação dos conteúdos-chave, os docentes da unidade curricular produziram guiões e vídeos orientadores, disponibilizando-os na plataforma Moodle.

Saída de Campo

Entre as 9h00 e as 17h00 do dia 11 de novembro de 2023, os estudantes tiveram oportunidade de participar numa saída de campo ao Parque Natural de Sintra-Cascais, que permitiu a visita a elementos patrimoniais como o Palácio Nacional da Pena e o Chalet e Jardim da Condessa d'Edla. Durante a caminhada foram recolhidos dados em aplicativos GPS para serem, posteriormente, tratados em aula, constituindo a jornada num convívio entre todos os participantes.



Planeamento em Turismo e Eventos

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Análise e discussão de estudos de caso para se identificar a importância e várias dimensões do planeamento em turismo e eventos; *flipped learning* aula invertida aplicado à sustentabilidade em eventos.

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Desenvolvimento de um projeto de turismo ou eventos para Alcântara e respetivas apresentação e discussão em sala de aula.

Visita de estudo

Ao vale de Alcântara enquadrada no projeto.



Atimação e Exercício em Espaços de Lazer

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Aulas práticas de exercício físico em contexto de ginásio, danças sociais a par e dança individual, recorrendo a situações práticas e de simulação de intervenção profissional com participantes convidados (lecionação de aulas e enquadramento de situações de exercício).

Artes e Espetáculos

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

A unidade curricular é predominantemente prática, nesse sentido os estudantes tiveram a oportunidade refletir e debater perspetivas sobre o conceito de arte e de espetáculo.

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Os alunos foram avaliados mediante cinco trabalhos individuais: dois de criação (sinopse e escrita de uma cena do guião do projeto de espetáculo); um de interpretação (trabalho de representação); um de encenação (assimilação e aplicação de noções de direção artística); e um de projeto de vídeo a solo. O trabalho de grupo cingiu-se à construção do projeto de espetáculo do primeiro ensaio à apresentação. Os alunos escreveram ainda um relatório individual de

reflexão crítica sobre o todo da experiência de aprendizagem da unidade curricular onde lhes foi proposto revelarem a capacidade de relacionar um campo de princípios teórico-práticos com noções de aplicação prática.

No presente ano letivo, a apresentação dos projetos de espetáculo realizou-se no auditório da Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril, nos dias 19 e 20 de dezembro de 2023, entre as 20h e as 00h.

4.º semestre

Língua Estrangeira IV - Espanhol

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Sempre que possível, a aprendizagem da língua espanhola é levada à prática dos perfis profissionais do curso, isto é, atender, falar, exprimir-se em espanhol em contexto de trabalho, por exemplo, numa feira de turismo ou em atividades de lazer com turistas hispanos.

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Organização de uma feira de turismo em que os estudantes criam um *stand* de um país hispano. durante a feira os estudantes dão informações sobre o país, monumentos, cultura e um produto que pode ser um evento, uma atividade, uma proposta de itinerário, etc.



Liderança, Dinâmicas de Grupo e Comunicação

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

A abordagem pedagógica adotada baseia-se na auscultação prévia das representações dos estudantes sobre cada nova temática abordada nos conteúdos programáticos. Este processo, realizado antes da exposição formal dos conceitos, visa não apenas avaliar os níveis de conhecimento prévios, mas sobretudo compreender os seus quadros mentais e representações, de forma a ajustar a comunicação, reforçar a motivação e promover aprendizagens mais significativas. Recorrendo a textos de divulgação científica (incluindo jornalismo científico), procura-se despertar uma reflexão crítica sobre hábitos e métodos de estudo, frequentemente pouco estruturados ou mesmo inexistentes. Esta estratégia integra-se numa visão da educação que rejeita modelos meramente transmissivos e autoritários, procurando um equilíbrio entre exigência e diálogo.

Turismo de Aventura e Eventos

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

UC prática e de projeto, com a avaliação ser muito centrada na participação e no desenvolvimento de um projeto individual (planeamento de um percurso turístico não motorizado na natureza, com levantamento de campo – produto para empresa de animação turística) e de um projeto de grupo (planeamento e implementação de um evento de multiatividades e dinâmicas de grupo). (v. Quadro 1).

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Trabalho individual: Levantamento e proposta de 60 percurso, distribuídos pelo território nacional, mas com predomínio na Região de Lisboa.

Trabalho de grupo: Planeamento e implementação de um evento:

Quadro 1 | Projetos de aplicação na UC de Turismo de Aventura e Eventos em 2023/2024

Dia	Horário	Designação evento	Público-alvo	Local
4/mai	14h-18h	Mini Aventureiros – Pequenos Heróis	Crianças de várias instituições	Parque da Paz - Almada
11/mai	09h-13h	ESHTogether - Laços que Fortalecem, Ideias que Enriquecem	Alunos mestrado ramo Eventos	Campo Base Pedra Amarela
18/mai	09h-13h	Tática da conexão	Academia de Futebol de Alcoitão	Parque Urbano Quinta de Rana - S. Domingos de Rana
3/mai	14h-18h	Robôs versos Humanos	Alunos da Escola Secundária de Alvilde	Escola Secundária de Alvilde
9/mai	20h-00h	Orientação noturna - Escape the Forest	Turmas de TAE do Pós-laboral	Campo Base Pedra Amarela

Saídas de campo e aulas no exterior

- Percurso pedestre no Parque Natural de Sintra Cascais
- Percurso de Aventura com manobras de cordas na costa oeste do Parque Natural de Sintra Cascais (percurso dos pescadores)
- Escape Gruta – Atividade imersiva e de espeleísmo – Gruta de Alvilde - Entidade envolvida: Associação Desportos de Aventura Desnível
- Percurso de arborismo – Estoril – Entidade envolvida: Pedações de Aventura



Percurso Pedestre PNSC



Percurso de Aventura



Evento ESHTogether



Evento Mini Aventureiros – Pequenos Heróis

5.º semestre

Programação e Gestão Culturais

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

- Método *Fishbowl* para discussão sobre políticas culturais a diferentes escalas;
- Utilização de Methodkit para atividade de *brainstorming*
- *Lego Serious Play* para reflexão sobre perceção e desafios dos projetos transdisciplinares
- *Project Based Learning* no âmbito do projeto transdisciplinar.

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Projetos de eventos culturais desenvolvidos no âmbito do Projeto Transdisciplinar desenvolvido com Organização de Eventos e Marketing Eventos (v. descrição detalhada do Projeto Transdisciplinar abaixo).

Convidados

30 de novembro de 2023 - criadoras do IMA – Inventário de Materiais de Apoio, que vieram à ESHTe apresentar este projeto de sustentabilidade cultural e ambiental aplicada a museus e outros espaços de exposição.



Visitas de estudo/saídas de campo

Saída de Campo ao Gerador, plataforma cultural independente onde decorreu o *Temporada*, um programa de várias iniciativas que decorreram ao longo de 2 meses. Esta saída de campo foi associada à unidade curricular de Marketing numa perspetiva interdisciplinar.



Organização de Eventos

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Sendo esta uma unidade curricular teórico-prática, várias aulas foram desenvolvidas a partir de estudos de caso ou foram realizados exercícios práticos que visam a aplicação dos conceitos e dinâmicas apresentadas do ponto de vista teórico aplicando produção colaborativa, *problem based learning*, *role play* e *project based learning*.

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Projetos de eventos culturais desenvolvidos no âmbito do Projeto Transdisciplinar desenvolvido com Gestão e Programação Culturais e Marketing Eventos (v. descrição detalhada do Projeto Transdisciplinar abaixo).

Marketing

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Projetos de eventos culturais desenvolvidos no âmbito do Projeto Transdisciplinar desenvolvido com Gestão e Programação Culturais e Organização de Eventos (v. descrição detalhada do Projeto Transdisciplinar abaixo).

Visita de estudo

Visitas de estudo/saídas de campo

Saída de Campo ao Gerador, plataforma cultural independente onde decorreu o *Temporada*, um programa de várias iniciativas que decorreram ao longo de 2 meses. Esta saída de campo foi associada à unidade curricular de Marketing numa perspetiva interdisciplinar.



6.º semestre

E-Marketing e Design Digital

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Aulas práticas de desenvolvimento de projeto gráfico e comunicação para redes sociais relativas aos eventos em desenvolvimento dos estudantes.

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Os estudantes desenvolveram identidade gráfica e comunicação visual para várias redes sociais, nomeadamente Instagram e Facebook, explorando softwares de edição gráfica e implementando a linha de comunicação em vários *touchpoints* físicos e digitais do evento implementado na unidade curricular de Projeto em Eventos e Animação Turística.

Turismo Acessível

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Os discentes divididos em grupos foram convidados a fazer uma apreciação das acessibilidades da ESHTe tendo sido depois apresentado um breve relatório oral em sala de aula.

Foi feita uma apresentação do serviço My Way do aeroporto de Lisboa por parte de um dos discentes (27.03.2024) que trabalha no local

Os estudantes Erasmus foram convidados a apresentar um resumo de alguns textos fundamentais sobre acessibilidades logo seguido de discussão dos referidos temas.

Visita de estudo

12 de março de 2024 Centro de Congressos do Estoril



Projetos desenvolvidos pelos estudantes

Os estudantes foram desafiados a transformar o seu próprio projeto transdisciplinar num projeto acessível a todos.

Projeto em Eventos e Animação Turística

Estratégias pedagógicas para além de aulas expositivas

Como unidade curricular prática, a maior parte das aulas são práticas, aplicadas ao desenvolvimento dos projetos dos estudantes, no sentido de estes serem acompanhados no planeamento e produção dos eventos ou atividades de animação turística.

Convidados

23 fevereiro 2024 18h00-20h00 João Gama – Cascais Routes

15 março 2024 18h00-20h00 João Gil - Equinócio

Projetos desenvolvidos pelos estudantes

V. Projeto transdisciplinar abaixo.

PROJETO TRANSDISCIPLINAR 5.º e 6.º semestres

No 3.º ano do curso de GLAT é implementado um modelo de ensino-aprendizagem transdisciplinar prático - *Event Management Learning Model* (EMLM), que no ano de 2023/2024 incluiu formalmente as unidades curriculares de Gestão e Programação Culturais, Organização de Eventos e Marketing (1.º semestre) e Projeto em Eventos e Animação Turística (2.º semestre), e informalmente e-Marketing e Design Digital e Turismo Acessível.

Este modelo de aprendizagem leva equipas de 4 a 6 estudantes a desenvolver o conceito, planear, produzir e avaliar eventos culturais num contexto real, sob a orientação, *coaching* e incentivo de professores. O EMLM tem vindo a evoluir desde 2007 e tem sido implementado no seu formato atual desde 2016/2017 com os seguintes objetivos:

1. Dar aos estudantes um papel central no seu processo de aprendizagem, deixando-os escolher o projeto que pretendem desenvolver de acordo com os conteúdos abordados em cada uma das unidades curriculares envolvidas.
2. Promover um ambiente que permita aos estudantes adquirir competências de inovação e empreendedorismo e adaptar-se a realidades em constante mudança, que são competências obrigatórias no contexto dos eventos.
3. Permitir aos estudantes ganhar autonomia, não só através da adaptação da teoria a situações de contexto real, mas também no processo de tomada de decisão que implica o planeamento e produção de eventos ou atividades de animação turística, promovendo assim o desenvolvimento das competências transversais dos estudantes.
4. Aglutinar os saberes e competências adquiridos ao longo da licenciatura aplicando-os de forma holística a um projeto.

O EMLM consiste em 5 fases aplicadas em 2 semestres ao longo de um ano académico:

1. *Idea Camp* 30 de outubro de 2023- *Workshop* de 5 horas, em que a criatividade e ideação são o principal objetivo, é realizado com as condições adequadas às atividades que são desenvolvidas. Pretende-se que cada equipa identifique a ideia de evento que será desenvolvida ao longo do ano letivo, num processo colaborativo.



2. *Project Camp* 20 de novembro de 2023 - Cerca de um mês após o *Idea Camp*, as equipas fazem uma apresentação de 10 minutos e recebem *feedback* e perguntas de ex-estudantes, agora a trabalhar em empresas de eventos, convidados, e especialistas dos setores público e privado que trabalham em áreas relacionadas com os projetos desenvolvidos. O enquadramento nesta fase é mais formal para levar as equipas a um contexto profissional. Esta fase funciona como uma oportunidade para recolher comentários adicionais sobre o projeto, da parte de profissionais experientes e estabelecer parcerias com as empresas ou entidades dos convidados.



3. Planeamento do evento – Realizado ao longo dos 2 semestres, são entregues planos estratégico, tático e operacional do evento com todos os detalhes necessários à produção do evento. Durante o período de planeamento as equipas são acompanhadas pelos docentes, quer em tutorias solicitadas por cada equipa, quer em acompanhamentos obrigatórios. Todos os contactos, negociação, tomada de decisão e *feedback* aos parceiros e patrocinadores são desenvolvidos pelas equipas de estudantes, com um acompanhamento por parte dos docentes.
4. Produção do evento – Ocorre no 2.º semestre, entre abril e maio, sendo as montagens, evento e desmontagens acompanhadas no terreno por um dos docentes. A monitorização e gestão de toda a produção é realizada pela equipa que desenvolveu o projeto do evento. (v. fotos relativas a cada projeto produzido).
5. Avaliação do evento – o evento é avaliado pela equipa num relatório final de equipa, no qual são analisados os dados recolhidos de observação, *debriefings* com equipas, parceiros e patrocinadores, questionários aos participantes, entre outros. Individualmente cada estudante realiza um relatório de auto e hetero avaliação. Por último são realizadas discussões individuais com os docentes.

Projetos implementados em 2023/2024

PLAN B

Parque Natural de Sintra Cascais

17 de maio de 2024 10h00-16h00

https://www.instagram.com/beloura_plan_b/

O Plan B é um evento que integra ação comunitária e consciência ambiental, destinada a enriquecer a experiência educacional das crianças do Colégio da Beloura através de atividades ao ar livre, enquanto promove a sustentabilidade e a proteção animal. A temática por nós escolhida foi o bem-estar animal, e desenvolvemos jogos onde as crianças serão estimuladas a cumprir tarefas, em prol desse bem-estar. Mas como este evento também tem um cariz solidário e sustentável, desafiámos as crianças a construir caminhas para os animais, a partir da reutilização de certos materiais como roupa velha, com a finalidade de as leiloar, e conseguir fundos para doar a uma associação de defesa dos animais, a AMIAMA. O nosso público-alvo foram as crianças do colégio da Beloura (69 participantes), com idades compreendidas entre os 6 e os 10 anos de idade. Crianças de várias nacionalidades e algumas com dificuldades cognitivas, pelo que foi desenvolvido um evento com grande cuidado e atenção pelas questões de acessibilidade e inclusão. O local escolhido para a execução deste evento foi a Zona envolvente da barragem do rio da Mula.



MADMAZE

Galeria 14 do Nirvana Studios, em Barcarena, Oeiras

25 de maio de 2024 10h30-20h00

Instagram - <https://www.instagram.com/madmaze.2024/>

Linktree - https://linktr.ee/madmaze.info?utm_source=linktree_admin_share

Website de Reserva - <https://madmaze.simplybook.it/v2/>

O MadMaze trata-se de uma experiência imersiva que tem como objetivo educar e sensibilizar para a importância da saúde mental, assim como desmistificar a ligação entre distúrbios mentais e a criatividade. O nome MadMaze surge da junção de duas palavras: “Mad” (louco) e “Maze” (labirinto – remetendo ao cérebro de cada um de nós). Esta ligação tem como objetivo mostrar o que será a experiência, ou seja, um pequeno labirinto, ou percurso artístico. Permite também ao público que entra na experiência perceber que a arte poderá ser a porta de entrada neste labirinto, mas também a porta de saída. Sendo esta uma experiência que pretende transmitir ao público que a arte apenas traz consequências positivas e principalmente terapêuticas para o artista, damos ênfase à porta de saída deste labirinto. Para tal, são contadas as histórias de três diferentes icónicos artistas (Virginia Woolf, Fernando Pessoa e Vincent Van Gogh) onde é demonstrada a ligação e o impacto da arte na sua saúde mental, demonstrando como esta forma de expressão pode servir como uma escapatória para as suas dificuldades provenientes de doenças mentais. Neste sentido, foi criado o slogan “*Where mental health meets creativity*” (Onde a saúde mental encontra a criatividade).



Imagem 1 - Cena Virginia Woolf



Imagem 2 - Cena Fernando Pessoa



Imagem 3 - Cena Van Gogh



Imagem 4 - Participantes durante a experiência



Imagem 5 - Equipa, Encenador e Elenco



Imagem 6 - Entrada e Check-in



Imagem 7 - Galeria antes do MadMaze

3SHT3 FEST

Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril

14 de maio de 2024 19h00-23h00

Instagram @3sht3_fest

O *Sunset* 3SHT3 FEST foi um evento dedicado à comunidade académica da Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril, em comemoração do seu 33.º aniversário e realizou-se no dia 14 de maio, das 19h às 23h. Foi realizado ao ar livre durante o pôr do sol no terraço da EHTE, contando com a participação de cerca de 300 pessoas. O seu principal objetivo foi criar um ambiente de descontração e um espaço de convívio através da atuação de um DJ complementando com vários serviços/dinâmicas como, venda de bebida e comida, zona de relax, zona de fotografias, e vários pontos para que os participantes pudessem dar asas à imaginação e criar memórias.



JOGOS D'ANTIGAMENTE

Parque Marechal Carmona - Cascais

11 de maio de 2024 12h30-19h00

Instagram: https://www.instagram.com/jogos_dantigamente/

Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=61557494283741>

Jogos d'Antigamente é um evento que pretende relembrar um pouco da cultura dos jogos tradicionais, através da disponibilização dos mesmos, mas ao mesmo tempo procura proporcionar bons momentos entre famílias ou amigos, criando memórias e afastando-os das tecnologias.

Numa sociedade enriquecida pela diversidade de idades, é crucial promover ambientes propícios ao convívio e diversão entre diferentes gerações. Ao criar espaços e oportunidades para a interação harmoniosa entre diversas faixas etárias, fomentamos a partilha de experiências, valores e conhecimentos.

