

2024/2025

SEED

Sensibilização para o Empreendedorismo e Inovação

RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO



CÂMARA MUNICIPAL DE LISBOA

DIREÇÃO MUNICIPAL DE ECONOMIA E INOVAÇÃO

DEPARTAMENTO DE EMPREGO, EMPREENDEDORISMO E EMPRESAS

ÍNDICE

3	FICHA TÉCNICA
5	INTRODUÇÃO
6	NÚMEROS-CHAVE
10	REFERENCIAL ESTRATÉGICO
13	EIXOS DE AÇÃO DO SEED
15	ATIVIDADES REALIZADAS PELOS PARCEIROS
25	ANÁLISE INTEGRADA DOS DADOS SEED
25	Resultados dos questionários - ALUNOS
28	Resultados dos questionários – PROFESSORES
32	Avaliação qualitativa - Reunião geral com os PROFESSORES
32	Percepção dos alunos sobre as ações dos eixos 4, 5 e 6
45	CONQUISTAS, DIFICULDADES E DESAFIOS
49	SEED EM DESTAQUE: RECONHECIMENTOS E PARTILHAS
50	CONSIDERAÇÕES FINAIS

FICHA TÉCNICA

Título

Relatório de avaliação SEED: Sensibilização para o Empreendedorismo e Inovação | 2024-2025

Direção Municipal de Economia e Inovação

Margarida Figueiredo | Diretora Municipal

Departamento de Emprego, Empreendedorismo e Empresas

Isabel Advirta | Diretora de Departamento

Autores

Cristina Santos Silva (DMEI/DEEE), **Delfina Martinho** (DMEI/DEEE), **Elisa Gomes** (DE/DASE), **Eugénia Santa Bárbara** (DMEI/DEEE), **Georgina Ventura** (DMEI/DEEE), **Marline Furtado** (DMEI/DEEE), **Rui Roque** (DMEI/DISE) e **Susana Ramos** (DMEI/DEEE)

Contacto: projeto.seed@cm-lisboa.pt

Agosto de 2025



“O mundo que deixamos para os nossos jovens depende das decisões que tomamos com eles, e não por eles.”

— Graça Machel, ativista e defensora dos direitos das crianças e jovens

INTRODUÇÃO

Empreender é mais do que criar negócios. É descobrir, testar, errar, aprender e crescer. O Projeto SEED - Sensibilização para o Empreendedorismo e Inovação deu corpo a esta ideia ao longo de um ano letivo repleto de experiências, desafios e conquistas. Este relatório mostra o que fizemos, com quem caminhamos e o que aprendemos juntos. É, acima de tudo, uma celebração da energia, criatividade e compromisso de centenas de jovens e dezenas de parceiros que acreditam no poder da educação para transformar comunidades.

Num mundo cada vez mais acelerado e tecnológico, a inovação é constante. Mas como é que este projeto inovador pode destacar-se neste cenário competitivo? Acreditamos que a resposta está na partilha de conhecimento e na criação de relações significativas e que a promoção de competências empreendedoras nos jovens deve ser incentivada e desenvolvida o quanto antes.

Ao longo dos últimos três anos, a Câmara Municipal de Lisboa (CML) tem dado continuidade ao desenvolvimento de projetos e programas que fomentem a inovação social, educativa, ambiental e económica, dos quais destacamos a área do empreendedorismo e inovação, alavancada na Direção Municipal de Economia e Inovação, através do Departamento de Emprego, Empreendedorismo e Empresas (DEEE), com a colaboração do Departamento de Educação.

O projeto SEED, procura dotar os alunos e os professores, do 9º ano e ensino secundário, com atitudes, conhecimentos e competências empreendedoras, contribuindo para o seu sucesso escolar, cooperação, equidade e qualidade das aprendizagens. Os principais objetivos deste projeto são:

- a. Envolver a CML, a comunidade educativa e o ecossistema empreendedor num trabalho conjunto para a promoção de competências empreendedoras nas crianças e jovens.
- b. Desenvolver, nas crianças e jovens, competências de resolução de problemas, construção de cenários e trabalho em equipa dirigidas às necessidades da comunidade.
- c. Inspirar as crianças e os jovens para o trabalho colaborativo e participado contribuindo para a motivação, sucesso escolar, autonomia e projeção futura das competências adquiridas.
- d. Estabelecer uma ligação entre a escola e o mundo do trabalho, nomeadamente nas áreas tecnológicas e criativas, dando a conhecer às crianças e jovens novas oportunidades de aprendizagem e espaços de incubação e de desenvolvimento de projetos em Lisboa.

Analisar as boas práticas existentes, permite-nos encontrar pistas que contribuam para o desenho de programas que têm como objetivo o desenvolvimento das competências empreendedoras e criativas dos participantes.

Para a continuidade do sucesso deste projeto verificou-se que as atividades devem focar-se numa abordagem integrada que conte com a participação ativa de toda a comunidade escolar, social e parceiros, reafirmando assim o compromisso que sempre nos acompanhou ao longo do desenvolvimento do projeto SEED.

NÚMEROS-CHAVE

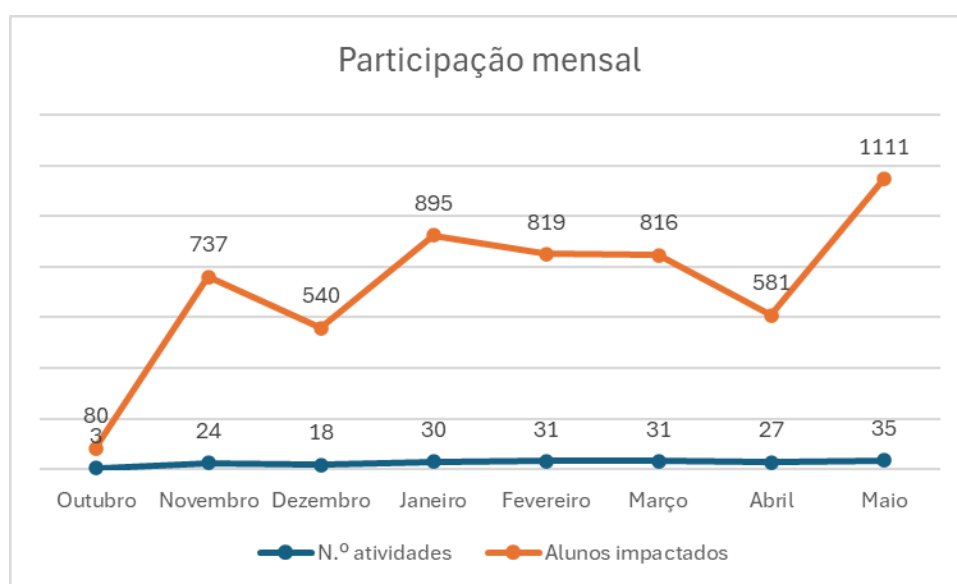
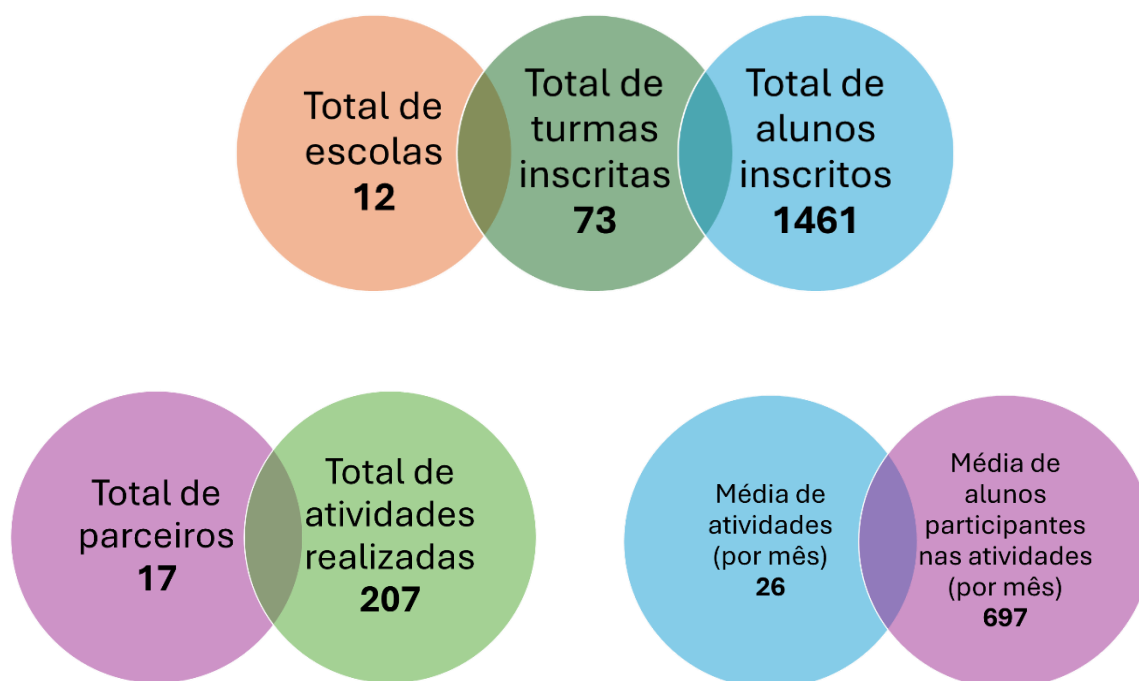


Gráfico 1: Distribuição mensal da participação durante o ano letivo

Comparativo com os dados globais de 2023/2024

	2024/2025	2023/2024	Variação
Total de escolas	12	14	-2 
Total de turmas inscritas	73	53	+20 
Total de alunos inscritos	1461	1256	+205 
Total de parceiros	17	12	+5 
Total de atividades realizadas	207	160	+47 
Média de alunos por mês	697	474	+223 
Média de atividades por mês	26	20	+6 

 Destaques Positivos

- Aumento significativo de **alunos inscritos** (+205) e **turmas envolvidas** (+20);
- Maior **número de alunos envolvidos**, por mês) (+223/mês);
- Crescimento no número de **atividades realizadas** e **parceiros**.
- Maior número de alunos impactados em **janeiro** (895) e **maio** (1111).

 Ponto de Atenção

- Redução no número de escolas participantes (-2), apesar do aumento do número de turmas. Pode indicar maior concentração de ações em menos escolas ou necessidade de retomar vínculo com escolas que saíram.

Escolas Participantes

Escola Profissional de Ciências Geográficas

Escola Secundária D. Filipa de Lencastre

Escola Secundária de Camões

Escola Secundária de Fonseca de Benevides

Escola Secundária Dona Luísa de Gusmão

Escola Secundária Gil Vicente

Escola Secundária José Gomes Ferreira

Escola Secundária Maria Amália Vaz de Carvalho

Escola Secundária Marquês de Pombal

Escola Secundária Padre António Vieira

Escola Secundária Pedro Nunes

Escola Secundária Rainha D. Leonor

Distribuição das turmas participantes

Ano escolaridade	N.º total turmas	N.º turmas ensino regular	N.º turmas ensino profissional	N.º total alunos
9.º ano	12	12	0	315
10.º ano	16	11	5	341
11.º ano	26	17	9	506
12.º ano	19	9	10	299
Total	73	49	24	1461

Parceiros

Build Up Labs

BioLab Lisboa (CML/DMEI/DISE)

DECO - Associação Portuguesa para a defesa do consumidor

FabLab Lisboa (CML/DMEI/DISE)

Future of Work (CML/DMEI/DEEE)

Ginásio do Empreendedor

Imprensa Municipal (CML/SG/DAOSM)

GIMM (Gulbenkian Institute for Molecular Medicine)

ISCTE *Business School*

ISEG - Instituto Superior de Economia e Gestão

Junitec - Júnior Empresas do Instituto Superior Técnico

Lispolis

Nova School of Business and Economics | NOVA SBE

Tec Labs – Centro de Inovação

Un-Hu

Unicorn Factory Lisboa

Universidade Lusíada

O ano letivo 2024/2025 reforçou a relevância do SEED no ecossistema educativo da cidade de Lisboa, registando um crescimento expressivo em vários indicadores. Participaram 12 escolas, envolvendo 73 turmas e um total de 1.461 alunos, mais 205 do que no ano anterior. O número de turmas aumentou significativamente (+20), refletindo maior adesão ao projeto, apesar da ligeira diminuição de escolas participantes (-2). O envolvimento regular traduziu-se numa média de 697 alunos por mês, mais 223 face a 2023/2024, e numa média de 26 atividades mensais, superando em 6 a do ano anterior. No total, realizaram-se 207 atividades, mais 47 do que no ciclo anterior, dinamizadas por 17 parceiros, um aumento de 5 entidades que ampliaram a diversidade de experiências oferecidas.

Entre os destaques do ano, salientam-se os picos de participação em janeiro (895 alunos) e maio (1.111 alunos), que confirmam a consolidação do projeto como espaço de encontro, aprendizagem e inovação. Estes resultados evidenciam a capacidade do SEED de crescer em escala e profundidade, ampliando o impacto junto da comunidade escolar e fortalecendo a rede de parceiros que o tornam possível.

REFERENCIAL ESTRATÉGICO

O Projeto SEED está enquadrado pelas Grandes Opções do Plano 2025/2029 da cidade de Lisboa, com o objetivo de aumentar a qualidade do ensino e capacitar os jovens para o seu futuro. Valoriza a criatividade, o pensamento crítico, a autonomia e a resolução de problemas, estimulando o espírito empreendedor e a participação ativa. Ao integrar competências digitais, sociais e cívicas, reforça a inclusão e prepara os alunos para uma sociedade em constante transformação. O projeto aposta também na sustentabilidade, na igualdade de oportunidades e na redução das desigualdades, incentivando os jovens a criar soluções com impacto comunitário. Além disso, o SEED encontra-se alinhado com estratégias nacionais, europeias e internacionais, promovendo as competências essenciais do século XXI.

Enquadramento nas Grandes Opções do Plano 2025 / 2029 da cidade de Lisboa

- Apostar em programas de capacitação dos jovens ou o lançamento de um programa educativo nas escolas com palestras, apresentações de empreendedores e visitas de estudo às incubadoras por parte de professores e alunos.
- Posicionar Lisboa face aos desafios e à evolução do futuro do trabalho, procurando reforçar o investimento em áreas estratégicas para a empregabilidade na cidade, apostando na conceção e disponibilização de programas de capacitação de competências digitais que estimulem o *upskilling* e o *reskilling* e o reposicionamento de carreiras, bem como iniciativas que impulsionem e difundam o desenvolvimento de novos modelos de organização do trabalho e gestão de talento.
- Disseminar o conhecimento produzido pelas universidades para utilização pela população em geral.

Enquadramento nas políticas e planos nacionais:

◇ Projeto Nacional de Educação para o Empreendedorismo (PNEE) – 2008

- Iniciativa que visa fomentar uma cultura de empreendedorismo nas escolas e comunidades educativas, promovendo o desenvolvimento de competências empreendedoras entre jovens e educadores.

◇ **Referencial de Educação para o Empreendedorismo (DGE) – 2024**

- Documento que valoriza o desenvolvimento de competências como criatividade, pensamento crítico, resolução de problemas, iniciativa, persistência, colaboração e gestão de projetos. Insere o empreendedorismo como eixo transversal no currículo da Educação para a Cidadania, promovendo autonomia e envolvimento ativo das escolas.

◇ **Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania (ENEC)**

- Orienta as escolas no desenvolvimento de competências, valores e conhecimentos fundamentais para uma cidadania ativa, responsável e inclusiva, abordando temas como direitos humanos, democracia, sustentabilidade e literacia.

◇ **Estratégia Portugal 2030 e Qualificação**

- Define metas para reduzir o insucesso escolar, promover competências do século XXI e alinhar a educação às necessidades do mercado de trabalho, enfatizando o desenvolvimento de competências empreendedoras e criativas e a resolução prática de problemas.

◇ **Estratégia Nacional para o Empreendedorismo – StartUP Portugal**

- Estratégia voltada para impulsionar o ecossistema nacional de inovação, apoiar a criação de emprego qualificado e desenvolver respostas pedagógicas às novas realidades económicas, consolidando incubadoras, startups e lideranças emergentes.

◇ **Programa Portugal INCoDe.2030**

- Iniciativa que reforça competências digitais e tecnológicas, promovendo inclusão, inovação e participação cívica no mundo digital, fortalecendo a preparação dos cidadãos para os desafios do século XXI.

Enquadramento nas políticas e planos europeus e internacionais:

◇ **EntreComp - 2016**

- Quadro europeu das competências para o empreendedorismo, usado como referência para currículos, aprendizagens e avaliação da capacidade empreendedora.

◇ **Agenda de Competências para a Europa - 2020**

- Plano que visa dotar os cidadãos de competências relevantes para o mercado de trabalho, promovendo empregabilidade, inclusão e melhor qualidade de vida.

◇ **Estratégia da UE para a Juventude (2019-2027)**

- Quadro de cooperação que promove a participação democrática dos jovens, o envolvimento social e a igualdade de acesso a oportunidades.

◇ **Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos (DigComp)**

- Referencial comum para competências digitais, base de políticas públicas e iniciativas como o Plano de Ação para a Educação Digital.

◇ **Plano de Ação para a Educação Digital (2021-2027)**

- Estratégia europeia para reforçar competências digitais, pensamento crítico e inovação pedagógica, garantindo uma educação digital inclusiva e de qualidade.

◇ **Competências de Futuro do World Economic Forum**

- Conjunto de competências técnicas e socioemocionais, como pensamento analítico, criatividade, resiliência, inteligência emocional e literacia tecnológica, essenciais para enfrentar os desafios da automação e da transformação digital.

◇ **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU**

- **ODS 4** (Educação de Qualidade), **ODS 8** (Trabalho Decente e Crescimento Económico), **ODS 9** (Indústria, Inovação e Infraestrutura), **ODS 10** (Redução das Desigualdades), **ODS 11** (Cidades e Comunidades Sustentáveis) e **ODS 17** (Parcerias para os Objetivos), refletindo a importância de educação inclusiva, desenvolvimento de competências do século XXI e promoção da igualdade e sustentabilidade.

EIXOS DE AÇÃO DO SEED

Cada um dos seis eixos de ação do projeto SEED foi concebido como uma peça fundamental de um projeto que pretende fomentar um ecossistema educativo dinâmico, no qual os alunos são estimulados a pensar de forma crítica, a agir com responsabilidade e inovar com propósito. Ao interligá-los, o projeto promove uma experiência formativa completa, que vai além da simples transmissão de conteúdos, apostando na vivência prática, no trabalho colaborativo e na aplicação de conhecimentos em contextos reais.

A articulação entre os seis eixos permitiu que o projeto SEED se consolidasse como uma iniciativa abrangente e coerente, onde as diversas dimensões do empreendedorismo se interligam e se reforçam mutuamente. Através desta integração, os alunos não apenas entraram em contato com conceitos e ferramentas fundamentais para o pensamento empreendedor, mas também foram convidados a refletir criticamente sobre o papel que podem desempenhar na construção de uma sociedade mais inovadora, justa e sustentável.

Os seis eixos de ação que estruturam o projeto SEED são:



Eixo 1. *Living Lab* nas escolas

- Apoiar o desenvolvimento de um laboratório de empreendedorismo em ambiente escolar, criando um espaço multifuncional na escola, onde seja possível desenvolver qualquer projeto/ideia;
- Este espaço deve ser cocriado e programado com os alunos e docentes e deve ter parceiros e mentores.



Eixo 2. Visitas de estudo a espaços e empresas inspiradoras e/ou levar o ecossistema empreendedor de Lisboa às escolas

- Aproximar o ecossistema empreendedor da comunidade escolar através de visitas de estudo a empresas e espaços inspiradores/*workshops*/atividades com parceiros do ecossistema nas escolas.



Eixo 3. Facilitar sessões de literacia financeira nas escolas

- Realizar sessões práticas para reforçar conhecimentos financeiros essenciais adaptadas às necessidades dos alunos.



Eixo 4. Dinamização de um projeto desenhado pelos jovens com impacto para a comunidade

- Apoiar a criação e implementação de um projeto/ideia desenvolvido ao longo do ano letivo e que traduza impacto para a comunidade em geral, orientando, desta forma, os alunos para o desenvolvimento e implementação prática das suas ideias.



Eixo 5. Promover a descoberta das aptidões, competências e aspirações dos jovens para o futuro

- Desenvolver atividades de forma a explorar as competências, aptidões e interesses dos jovens que lhes permitam descobrir o seu potencial para o futuro pessoal e profissional.



Eixo 6. *Training*

- Proporcionar uma experiência inspiracional em empresas/entidades do ecossistema empreendedor de Lisboa, através de experiências práticas.

ATIVIDADES REALIZADAS PELOS PARCEIROS

O projeto SEED desenvolveu, ao longo do ano letivo 2024-2025, um conjunto robusto e diversificado de **207 atividades**, planeadas e implementadas no âmbito dos seis eixos de ação, previamente referidos. Estes eixos estruturantes, orientaram o trabalho desenvolvido pela equipa, assegurando a coerência, relevância e impacto das intervenções junto da comunidade escolar.

A abordagem transversal e integrada dos eixos de ação, promoveu sinergias entre diferentes áreas de atuação do empreendedorismo, como a sustentabilidade nas empresas, a responsabilidade social, a inovação estratégica, a literacia financeira, e o desenvolvimento de soluções criativas para desafios reais.

Ao longo do percurso, as atividades propostas pelos parceiros foram pensadas para estimular o envolvimento ativo dos participantes, promovendo experiências significativas e contextos de aprendizagem desafiadores. A combinação entre teoria e prática, a valorização do trabalho colaborativo e a resolução de problemas reais contribuíram para o desenvolvimento de competências essenciais, como a criatividade, a capacidade de iniciativa, a empatia e o pensamento estratégico.

A diversidade de parceiros envolvidos foi determinante para o sucesso e riqueza do projeto SEED. Cada entidade contribuiu com experiências únicas, ligadas a diferentes áreas do conhecimento e prática profissional. Apresentam-se a seguir os contributos de cada parceiro, por ordem alfabética, identificando o eixo de atuação e o tipo de atividade realizada.

BioLab Lisboa

Laboratório de ciência cidadã

Eixo 2 – Visitas de estudo a espaços e empresas inspiradoras

12 workshops realizadas

O que fizeram os alunos:

Participaram num workshop sobre biomateriais, dinamizado por Rafael Calado, coordenador do BioLab. Após uma breve introdução às potencialidades dos bioplásticos e tintas biológicas, os alunos puderam explorar diferentes soluções sustentáveis e criar os seus próprios biomateriais a partir de desperdício alimentar. A experiência despertou o interesse pela inovação em áreas como a ciência, a sustentabilidade e a economia circular, através de uma abordagem prática e criativa.

Build Up Labs

Startup Studio / Incubadora

Eixo 2 – Visitas de estudo a espaços e empresas inspiradoras

3 visitas realizadas

O que fizeram os alunos:

Assistiram a uma apresentação conduzida por Rui Gouveia, fundador e CEO, na qual exploraram conceitos de empreendedorismo, inovação tecnológica, modelos de negócio e metodologias ágeis. Ouviram o testemunho do orador sobre o seu percurso pessoal como empreendedor, o que lhes permitiu compreender os desafios e oportunidades associados ao universo das *startups*.



Associação para a Defesa do Consumidor

Eixo 3 – Facilitar sessões de literacia financeira

8 sessões realizadas (na escola)

O que fizeram os alunos:

Participaram em sessões de literacia financeira dinamizadas por técnicos do programa Finanças Saudáveis, focadas na importância da poupança como ferramenta essencial para uma vida financeira equilibrada.

De forma adaptada ao universo dos jovens, os alunos exploraram os conceitos de economizar, poupar e investir, compreendendo as suas diferenças e interligações. As sessões incentivaram ainda a adoção de hábitos de poupança no quotidiano, promovendo decisões financeiras mais conscientes, com impacto direto no presente e no futuro.

Através de exemplos práticos e perguntas orientadoras, os alunos foram desafiados a refletir sobre o valor das pequenas escolhas diárias e a sua relação com a estabilidade financeira a longo prazo.



Laboratório de fabricação digital e prototipagem

Eixo 2 – Visitas de estudo a espaços e empresas inspiradoras

11 visitas realizadas

O que fizeram os alunos:

Participaram numa visita guiada por André Martins, coordenador do FabLab, onde exploraram diferentes equipamentos de prototipagem digital e compreenderam o seu funcionamento e aplicações.

Tiveram contacto direto com o ambiente de experimentação e inovação, e puderam esclarecer dúvidas sobre processos técnicos e possibilidades criativas associadas ao espaço.

Future of Work | Lisboa Talent Game

Projeto da CML sobre os desafios do Futuro do Trabalho | Workshop imersivo sobre competências para o futuro

Eixo 5 – Promover a descoberta das aptidões, competências e aspirações para o futuro

2 workshops realizadas

O que fizeram os alunos:

Participaram numa experiência interativa composta por cinco estações temáticas, cada uma dinamizada por um parceiro especialista, com desafios centrados em competências essenciais para o futuro.

A experiência permitiu-lhes reconhecer e explorar talentos pessoais e diferentes dimensões do seu potencial, bem como compreender a importância de se prepararem para um mercado de trabalho em constante transformação. Os especialistas e as competências trabalhadas foram:

● **Poodle IT** – Daniel Leitão

Pensamento Crítico, IA e Big Data

“Até onde vai a tua segurança digital?”

● **Le Wagon Portugal** – Francisco Mendonça

Literacia Tecnológica

“Qual é o teu tech mindset?”

● **BlinkYou** – Sandra Marques

Pensamento Criativo

“A colaboração pode impulsionar a criatividade?”

● **Un-Hu** – Rita Rosado e Vanessa Amorim

Empatia e Comunicação

“Eu sou porque tu és?”

● **Ginásio do Empreendedor** – Francisco Serralheiro e Catarina Francisco

Motivação e Autoconsciência

“Já sou empreendedor e não sei?”

Ginásio do Empreendedor

Projeto de educação não-formal em empreendedorismo jovem

Eixo 4 – Dinamização de um projeto desenhado pelos jovens

49 workshops realizadas

O que fizeram os alunos:

Ao longo do ano letivo, turmas do ensino secundário participaram num percurso de 9 workshops estruturados, dinamizados por Francisco Serralheiro, mentor e fundador do Ginásio do Empreendedor e pelos mentores Catarina Francisco, Lara Paulino, António Pedro e João Eusébio. As sessões decorreram em sala de aula e acompanharam todas as fases da criação de um projeto de empreendedorismo: desde a ideação e planeamento, passando pela sustentabilidade financeira, até à comunicação e apresentação final. Foram também realizados treinos de *pitch* para preparar os alunos para a apresentação dos seus projetos.

Foram desenvolvidos 27 projetos de empreendedorismo, em áreas como saúde e bem-estar, sustentabilidade ambiental, tecnologia, inclusão social, moda circular e vida escolar.

No evento final — SEED Champions League | Ginásio do Empreendedor — 11 equipas finalistas apresentaram as suas ideias a um júri composto por especialistas do ecossistema empreendedor: Unicorn Factory, Build Up Labs, Tec Labs e Lispolis. O momento valorizou a inovação, impacto social, viabilidade económica e qualidade da comunicação.

Projetos vencedores desta edição:

 **HIGIVEND** – Dispensador gratuito de pensos higiénicos nas escolas

 **Hozon** – App para planeamento alimentar, redução do desperdício e poupança

 **X-Rest** – Dispositivo compacto para treinos físicos, com cabos ajustáveis

Menções Honrosas:

 **HappyKids** – Serviço de *babysitting* jovem e divertido

 **3Andares** – Palmilhas que aumentam a altura

 **RecycleBenefits** – Sistema de recompensas por reciclagem correta nas escolas

GIMM – Gulbenkian Institute for Molecular Medicine

Fundação de Investigação

Eixo 6 – Training: experiências inspiracionais em contexto real

6 sessões realizadas

O que fizeram os alunos:

Participaram numa experiência imersiva de um dia no GIMM, (exceto uma aluna que teve a oportunidade de acompanhar a atividade desenvolvida ao longo de 3 dias), acompanhando investigadores em ambiente de laboratório. Em grupos de, no máximo, 3 alunos, tiveram a oportunidade de conhecer de perto o dia-a-dia da investigação científica e de escolher o tema de trabalho entre várias áreas. Foram acolhidos pelos investigadores Joana Coelho (reprogramação celular aplicada a doenças musculares humanas), Patrícia Fraga (nanopartículas na deteção precoce da Doença de Alzheimer), Isabel Alcobia (criação de organóides do timo) e Ricardo Machado (estudo de mitocôndrias em células imunes). A experiência revelou-se enriquecedora e inspiradora, aproximando os alunos da ciência e da inovação em saúde.

Imprensa Municipal

Oficina gráfica e editorial da Câmara Municipal de Lisboa

Eixo 1 – Facilitar o desenvolvimento de um Living Lab nas escolas

4 workshops realizados (na escola)

O que fizeram os alunos:

Os alunos dos cursos profissionais de Programação Informática, e de Marketing, Relações-Públicas e Publicidade, participaram no workshop “*Bora Lá Fazer Coisas*” nas instalações do LED - Laboratório de Experimentação Digital - da Escola Secundária Padre António Vieira. Foram desenvolvidas 4 sessões práticas sobre arte e improvisação dinamizadas pelos formadores Rui Pereira, Ana Guedes e Joana Viegas.

Como culminar criativo deste processo, imagens criadas no decurso do *workshop* foram posteriormente selecionadas e impressas em cadernos, para serem distribuídos em diversas atividades. Esta iniciativa não só valorizou os trabalhos dos alunos como contribuiu para uma identidade visual única e memorável do projeto.

ISCTE Business School

Instituição de Ensino Superior - Instituto Universitário de Lisboa

Eixo 3 – Facilitar sessões de literacia financeira

17 sessões realizadas

O que fizeram os alunos:

Participaram em duas sessões complementares de literacia financeira, dinamizadas por estudantes do ITIC – Trading & Investment Club do ISCTE: Francisco Branco, Henrique Reis, Diogo Lopes e Maria Santos.

A 1.ª sessão incluiu uma apresentação da instituição realizada por Júlia Tavares, técnica superior no ISCTE, e uma dinâmica de grupo para explorar o campus, seguida da introdução a conceitos como rendimentos, despesas, poupança, taxas de juro e inflação, de forma expositiva e participativa. Na 2.ª sessão, aprofundaram-se temas como investimentos financeiros e não financeiros (depósitos a prazo, certificados de aforro, ações), com foco nos riscos associados, através de exemplos práticos e diálogo com os alunos.

ISEG – Lisbon School of Economics and Management

Instituição de Ensino Superior - Universidade de Lisboa

Eixo 3 – Facilitar sessões de literacia financeira

4 workshops realizadas

O que fizeram os alunos:

Tiveram a oportunidade de vivenciar um workshop prático de literacia financeira, orientado pelos professores Inês Pinto e Nuno Crespo, com o apoio de estudantes do ISEG e da *Lisbon Investment Society*. Após uma breve apresentação do Instituto e visita guiada às instalações, os alunos foram desafiados a gerir um orçamento para organizar uma viagem de finalistas, completando tarefas em grupo num formato de jogo.

Durante a atividade, exploraram temas como finanças pessoais, orçamento familiar, poupança, alternativas de rendimento e avaliação de risco, numa abordagem prática e interativa, que promoveu o raciocínio económico e a tomada de decisões.

Junitec

Júnior Empresa do Instituto Superior Técnico

Eixo 1 – Facilitar o desenvolvimento de um Living Lab nas escolas

1 workshop realizado (na escola)

O que fizeram os alunos:

Participaram numa oficina prática de robótica nas instalações do LED - Laboratório de Experimentação Digital, da Escola Secundária Padre António Vieira, com os alunos de Programação Informática. A sessão explorou temas como impressão 3D, placas eletrónicas integradas, arduínos e robótica, proporcionando um contacto direto com tecnologia avançada. Os alunos tiveram a oportunidade de observar a impressão de um objeto em 3D e de experimentar alguns dos equipamentos, num ambiente estimulante que aproximou os conteúdos técnicos da realidade do ensino superior e da inovação tecnológica.

 Lispolis

Polo Tecnológico de Inovação e Empreendedorismo

Eixo 2 – Visitas de estudo a espaços e empresas inspiradoras

7 sessões realizadas (na escola)

O que fizeram os alunos:

Participaram em sessões dinamizadas por Pedro Rebordão, Diretor de Promoção & Inovação da Lispolis, que abordou temas como empreendedorismo, startups, modelos de negócio e avaliação de risco.

Cada sessão contou com a presença de um(a) empreendedor(a), que partilhou o seu percurso e respondeu às questões dos alunos.

Entre os convidados estiveram representantes das *startups* Vawt Technologies (Tiago Oliveira), Mediphacos (Ricardo Vale), Allos (Fernando Lacerda), Six-Factor (Ivo Valente), Lampsy Health (Vicente Garção), Ophiomics (Joana Vaz) e IMAGI Health (Raquel Rebordão).

 Nova School of Business and Economics | NOVA SBE

Instituição de Ensino Superior – Universidade Nova de Lisboa

Eixo 2 – Visitas de estudo a espaços e empresas inspiradoras

1 workshop realizado

O que fizeram os alunos:

Os alunos participaram num workshop dinâmico sobre empreendedorismo, criatividade e inovação, dinamizado pelo Haddad Entrepreneurship Institute e IECO – Nova SBE Innovation Ecosystem, e orientado por Maria Folques Guimarães, Gestora de Comunidade do Ecosistema de Inovação e Maria Eugénia Mascarenhas, Program Manager. Após a introdução de conceitos-chave, trabalharam em equipa no desenvolvimento de ideias de negócio. Assistiram ainda a um documentário institucional sobre a Nova SBE e ao testemunho inspirador do estudante e empreendedor Vasco Vicente. A visita terminou com um percurso guiado pelo campus, conduzido pela aluna Beatriz Gonçalves, onde exploraram salas de aula, áreas colaborativas e zonas de incubação de *startups*.

 Tec Labs

Centro de Inovação e Empreendedorismo da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa

Eixo 2 – Visitas de estudo a espaços e empresas inspiradoras

3 visitas + 7 workshops realizados (na escola)

O que fizeram os alunos:

Durante as visitas ao Tec Labs, os alunos tiveram contacto direto com o ambiente universitário e empreendedor da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa. Assistiram a uma aula do Programa de Educação para o Empreendedorismo da professora Ana Prata, participaram numa sessão sobre *soft skills* com a psicóloga Madalena Pintão (Ciências em Harmonia) e realizaram uma visita guiada ao centro de inovação. Em algumas sessões, a aula foi substituída pelo *workshop* “Entrepreneurial Mindset”, conduzido por Inês Neto, Innovation Manager, devido a indisponibilidade do programa original.

Nas sessões realizadas nas escolas, os alunos participaram em *workshops* interativos sobre *mindset empreendedor*, dinamizados também por Inês Neto. As sessões incluíram uma introdução ao trabalho do Tec Labs, seguida de uma componente prática que explorou temas como empreendedorismo, *startups*, inovação, criatividade e competências-chave para o futuro. Uma experiência enriquecedora que aproximou os alunos do universo da inovação e das tecnologias emergentes.

Un-Hu

Ferramenta de competências socioemocionais e cidadania global

Eixo 5 – Promover a descoberta das aptidões, competências e aspirações para o futuro

71 sessões realizadas

O que fizeram os alunos:

Participaram em sessões dinamizadas por Rita Rosado e Vanessa Amorim, da associação *Ideias do NADA*, com recurso ao jogo Un-Hu, uma ferramenta de desenvolvimento pessoal baseada em baralhos temáticos de cartas.

Através de atividades adaptadas a cada grupo, os alunos trabalharam competências essenciais como o autoconhecimento, automotivação, empatia, comunicação positiva, resolução de conflitos e pensamento crítico.

Os três baralhos utilizados — *Eu, Eu e os Outros* e *Eu e a Comunidade* — proporcionaram momentos de reflexão profunda sobre si próprios, as suas relações e o seu papel na sociedade, preparando-os para desafios pessoais, escolares e profissionais.

Unicorn Factory Lisboa

Ecossistema de apoio a startups e inovação tecnológica

Eixo 2 – Visitas de estudo a espaços e empresas inspiradoras

4 visitas realizadas (3 locais distintos)

O que fizeram os alunos:

● **Beato Innovation District** – Visita guiada por Catarina Correia, Youth Associate, com introdução à missão da Unicorn Factory e uma conversa interativa sobre empreendedorismo, startups, inovação e como navegar no ecossistema tecnológico de Lisboa.

● **Gaming Hub** – Apresentação do espaço pela equipa da Unicorn Factory, com foco na indústria dos videojogos e eSports. Numa das sessões, os alunos conheceram o projeto *Out of Sight*, apresentado por Maria Rodrigues, da startup *The Gang*.

● **AI Hub – Alvalade** – Sessão conduzida por Catarina Correia e Mariana Montenegro, Alhub & web3hub Associate, seguida de visita às instalações do centro dedicado à inteligência artificial. Os alunos exploraram os conceitos de inovação tecnológica e contacto direto com *startups* e projetos da área da IA.

Estas visitas proporcionaram aos alunos uma perspetiva realista e motivadora sobre o mundo das *startups* e o futuro da economia digital, reforçando a ligação entre escola e ecossistema empreendedor de Lisboa.



Eixo 2 – Visitas de estudo a espaços e empresas inspiradoras

1 aula aberta realizada

O que fizeram os alunos:

Participaram numa aula aberta sobre *Social Media Marketing & Communication Skills*, dinamizada pelas professoras Ana Margarida Silvestre e Tatiana Fazenda. A sessão combinou teoria e prática, com exemplos reais, estimulando a criatividade, a autonomia e a comunicação eficaz. Durante a aula, os alunos foram convidados a refletir sobre o papel das redes sociais no mundo atual e sobre a forma como comunicam no seu dia a dia. A experiência promoveu ainda a valorização das suas competências pessoais, criando um espaço para troca de ideias.

No final, tiveram a oportunidade de conhecer o campus da Universidade Lusíada e a sua oferta formativa, contactando diretamente com o ambiente académico e o espírito universitário.

Iniciativas das escolas com apoio SEED

Embora a maioria das atividades tenha sido desenvolvida por parceiros externos, duas das 207 atividades realizadas no âmbito do projeto foram propostas e dinamizadas diretamente pelas escolas participantes, com o apoio e acompanhamento da equipa do projeto.

Estas iniciativas, embora pontuais, demonstram o envolvimento crescente das escolas e a apropriação das metodologias SEED por parte da comunidade educativa, reforçando o espírito colaborativo e a adaptabilidade do modelo implementado.

Repair Café

No âmbito do Dia Aberto da Escola Secundária de Camões, que teve lugar no dia 2 de abril, o projeto SEED foi convidado a dinamizar uma atividade Repair Café de Lisboa, realizada no Pavilhão Desportivo da escola. Esta iniciativa teve como objetivo sensibilizar os jovens para a redução do desperdício e a importância da reparação.

A atividade foi conduzida por dois voluntários da Associação Circular Economy Portugal, Ana Margarida Sargento e Pedro Melo, que partilharam conhecimentos sobre reparação de equipamentos eletrónicos e técnicas básicas de costura. Participaram ativamente os alunos do curso profissional de Informática, bem como muitos outros estudantes curiosos e interessados em aprender mais sobre práticas sustentáveis.

Seminário de Literacia Financeira

No âmbito do eixo *Literacia Financeira* promovido pelo projeto SEED, e a convite dos professores António Gabriel, da Escola Secundária de Camões (ESC), e Eduarda Carnot, da Escola Secundária Padre António Vieira (ESPAV), realizou-se, no dia 8 de maio, um Seminário de Literacia Financeira no auditório da ESPAV.

Durante o seminário, foram apresentados trabalhos desenvolvidos pelos alunos do 10.º G e 11.º G da ESC, bem como pelos alunos do 11.º CSE da ESPAV, centrados na temática da literacia financeira. O evento contou ainda com a participação de parceiros do projeto SEED, nomeadamente a DECO, representada por Pedro Miranda, e o ISCTE, representado por Júlia Tavares.

ANÁLISE INTEGRADA DOS DADOS SEED

Ao longo de todas as atividades realizadas no âmbito do projeto SEED, foi solicitado aos alunos e professores que partilhassem a sua opinião através de breves questionários de avaliação.

Esta recolha de *feedback* tem um papel fundamental na monitorização contínua do projeto: permite avaliar o grau de satisfação, compreender o envolvimento dos participantes e identificar oportunidades de melhoria para futuras edições.

Abaixo apresentamos os principais resultados da avaliação feita pelos alunos e professores — um contributo essencial para reforçar os pontos fortes do projeto e orientar melhorias futuras.

. Resultados dos questionários - ALUNOS

Os resultados apresentados a seguir refletem a perceção dos alunos, com base na análise de 1.053 questionários de avaliação.

Quando inquiridos sobre as competências adquiridas, os alunos consideraram que as atividades em que participaram contribuíram para desenvolver diversas competências transversais.

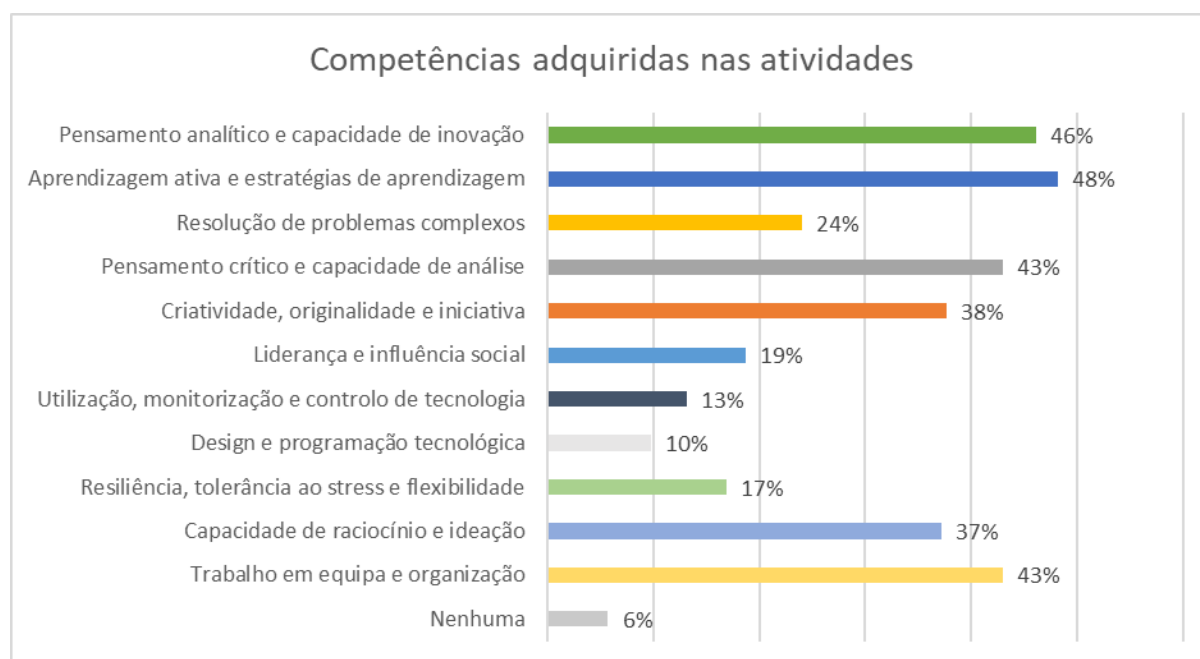


Gráfico 2: Competências adquiridas nas atividades, segundo os alunos

A análise dos dados revela que os alunos identificam sobretudo competências ligadas à **aprendizagem ativa e estratégias de aprendizagem**, com **48%**, seguidas de competências associadas ao **pensamento analítico e inovador (46%)** como **pensamento crítico**, com **43%** e **capacidade de raciocínio e ideação**, com **37%**.

Por outro lado, competências mais técnicas ou tecnológicas, como **design e programação (10%)** ou **controlo de tecnologia (13%)**, foram menos apontadas, o que pode refletir a natureza mais conceptual e social das atividades desenvolvidas.

Relativamente à utilidade percebida para o futuro, os alunos responderam o seguinte:

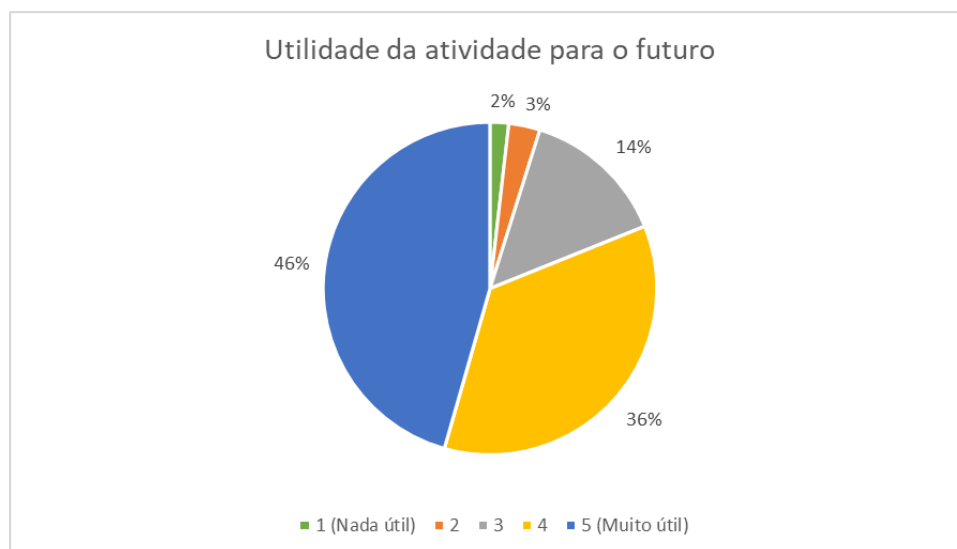


Gráfico 3: Percepção da utilidade das atividades para o futuro dos jovens

A esmagadora maioria dos alunos considerou as atividades do SEED como úteis para o seu futuro: **46% classificaram-nas com a pontuação máxima (5 – muito útil)** e **36% atribuíram 4 valores**, o que totaliza **82%** de respostas claramente positivas.

Para além da percepção da utilidade, quisemos também perceber o grau de interesse dos alunos em voltar a participar no projeto.

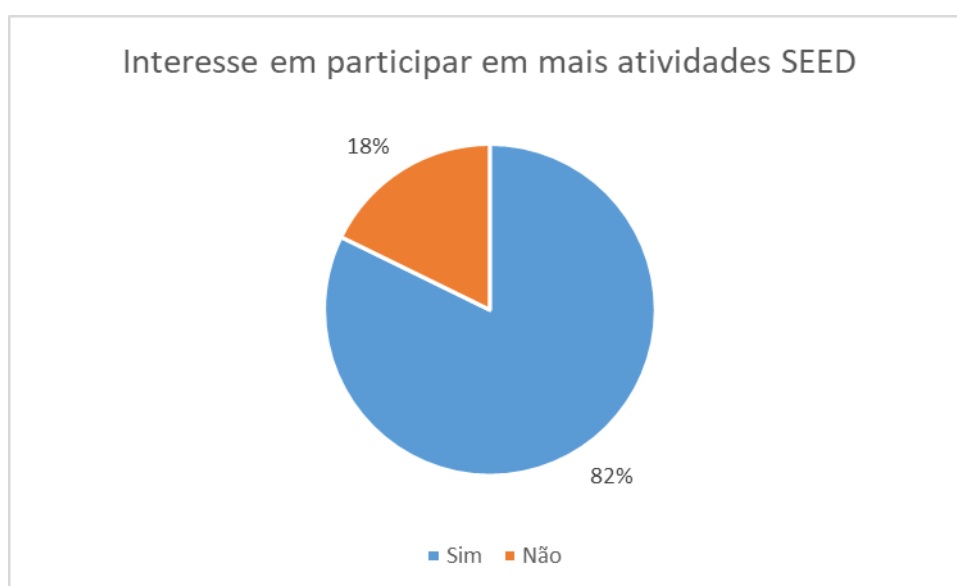


Gráfico 4: Intenção de participação futura no projeto SEED

Os resultados revelam um forte envolvimento dos alunos com o projeto: **82% afirmaram ter interesse em participar novamente em atividades SEED**, reforçando a pertinência das metodologias utilizadas e a atratividade das temáticas trabalhadas.

Esta intenção de continuidade é um sinal claro da motivação gerada e da valorização do projeto por parte dos alunos.

Por fim, foi pedida uma avaliação global das atividades, numa escala de 1 (nada interessante) a 5 (muito interessante).

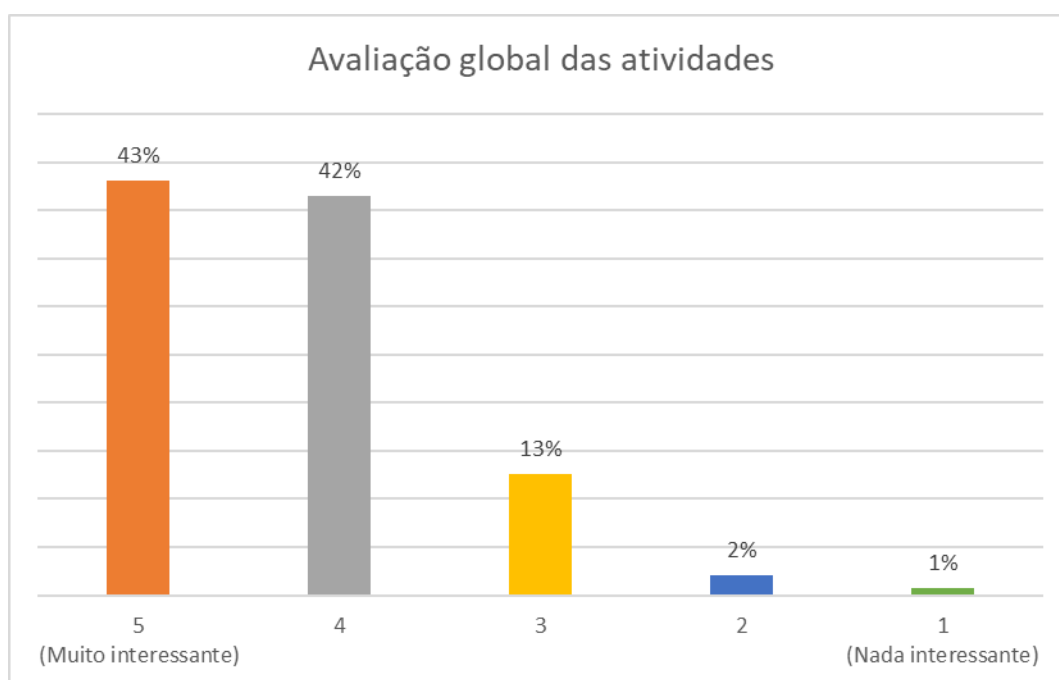


Gráfico 5: Grau de interesse atribuído globalmente às atividades pelos alunos

A média global atribuída pelos alunos às atividades foi de **4,2 valores**, numa escala de 1 a 5, o que representa um resultado bastante positivo.

A maioria dos participantes avaliou as ações como **muito interessantes (43%)** ou **interessantes (42%)**, revelando um elevado grau de envolvimento e satisfação geral.

Apenas uma pequena percentagem dos alunos (**3%**) atribuiu classificações abaixo de 3, o que indica que, de forma geral, o projeto SEED conseguiu captar o interesse dos jovens e proporcionar experiências consideradas relevantes e envolventes.

O que disseram os alunos?

Destacamos alguns comentários recolhidos nos questionários de avaliação final.

💬 “Gostei muito da atividade e acho que é muito importante a sensibilização deste assunto para alunos da nossa idade. Espero ter mais atividades deste tipo.”

“Utilizou métodos criativos e de trabalho em equipa. Gostei muito da realização desta atividade.”

“Excedeu as minhas expectativas sem dúvida. Falaram de coisas que aplico no meu dia a dia.”

“O SEED nas escolas é uma grande ajuda para quem está indeciso sobre o futuro. Ajuda-nos a ganhar coragem para explorar o que queremos fazer.”

“Ótima atividade, útil para o meu futuro e adequada às minhas necessidades.”

“Deram-me sugestões para o meu futuro como aprendiz de empreendedor.”

Estes comentários reforçam o impacto das atividades SEED na motivação, autoconhecimento e projeção futura dos participantes.

. Resultados dos questionários – PROFESSORES

Os dados que se seguem resultam da análise de 103 questionários preenchidos pelos professores que acompanharam as turmas e que, por isso, também estiveram envolvidos nas atividades.

A maioria dos professores considera que as atividades do projeto SEED promoveram, de forma clara, competências cognitivas e transversais nos alunos, de elevado valor no contexto escolar e profissional.



Gráfico 6: Competências adquiridas pelos alunos, segundo os professores

Destacam-se o **pensamento crítico e capacidade de análise (60%)**, seguido da **aprendizagem ativa e estratégias de aprendizagem (53%)**, **trabalho em equipa e organização (51%)** e **criatividade, originalidade e iniciativa (48%)**.

Estes resultados estão bastante alinhados com a perceção dos próprios alunos, que também indicaram essas competências como as mais desenvolvidas ao longo das atividades o que revela uma convergência positiva entre quem aprende e quem acompanha o processo de aprendizagem.

Competências mais técnicas, como **design e programação tecnológica (1%)** ou **utilização de tecnologia (9%)**, foram menos referidas, o que pode refletir a natureza das atividades ou o grau de contacto das turmas com ferramentas digitais específicas.

Os professores foram convidados a refletir sobre a relevância das atividades para o futuro dos alunos.

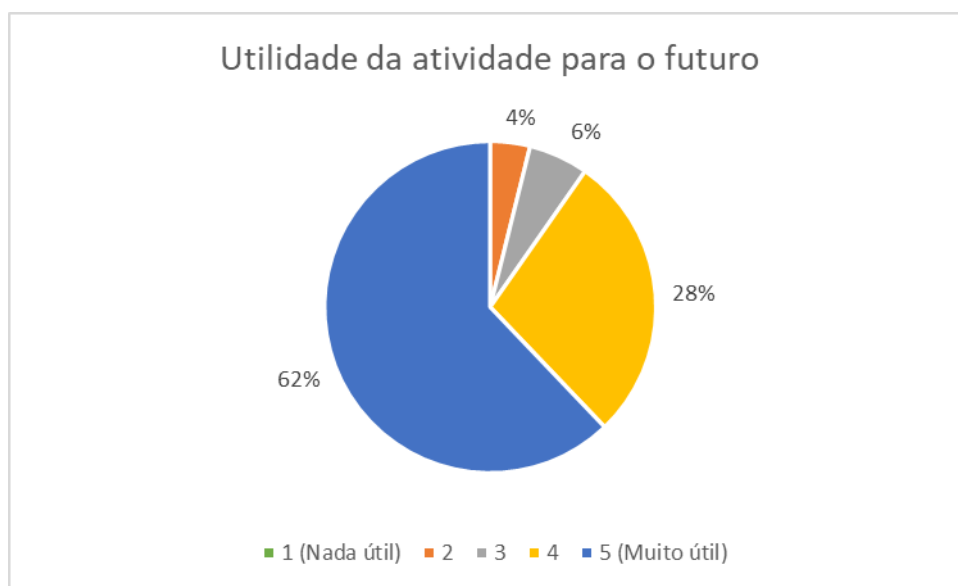


Gráfico 7: Perceção da utilidade das atividades no percurso dos alunos

A maioria expressiva dos professores (**62%**) avaliou as atividades como **“muito úteis”**, com mais **28%** a atribuírem uma pontuação positiva (**nível 4** numa escala de 1 a 5).

Este resultado reforça a perceção de que as experiências promovidas pelo SEED contribuem de forma concreta para o desenvolvimento de competências e atitudes com aplicação no percurso académico e profissional dos jovens.

A convergência entre estas respostas e a visão dos próprios alunos nesta mesma questão é clara e reforça a ideia de um impacto positivo e reconhecido por ambas as partes.

Foi, também, questionado o interesse dos professores em voltar a participar com as suas turmas em atividades no âmbito do projeto.



Gráfico 8: Continuidade do envolvimento docente no projeto SEED

Os resultados demonstram uma aceitação quase unânime: **94% dos professores manifestaram vontade de continuar a participar no projeto SEED** com as suas turmas.

Este elevado grau de interesse revela, não só, a valorização das experiências já vividas, como também a perceção clara de que o projeto acrescenta valor à dinâmica pedagógica das escolas. A confiança na proposta educativa do SEED sai, assim, reforçada junto dos docentes.

Para encerrar, foi pedida aos professores uma avaliação global das atividades, numa escala de 1 (nada interessante) a 5 (muito interessante).

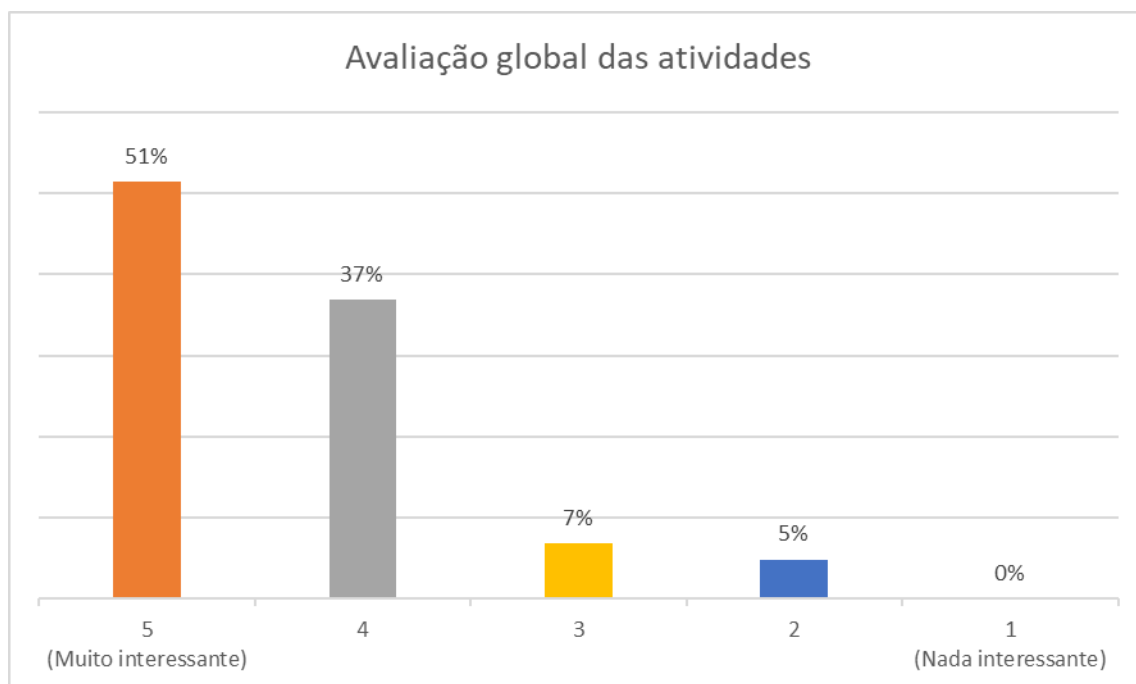


Gráfico 9: Grau de interesse atribuído globalmente às atividades pelos professores

A média atribuída foi de **4,3 valores**, demonstrando uma percepção global bastante positiva.

Mais de metade dos professores (51%) consideraram as atividades muito interessantes e 37% atribuíram a classificação 4, o que revela um elevado nível de apreciação geral.

A percentagem de avaliações negativas foi residual, reforçando a ideia de que as propostas do SEED são não só pertinentes do ponto de vista pedagógico, como também valorizadas pela sua capacidade de motivar e envolver as turmas.

O que disseram os professores?

Destacamos, de seguida, algumas das mensagens deixadas pelos professores nos questionários de avaliação.

💬 “Participarei em todas as atividades SEED que me permitirem. PARABÉNS”

💬 “São estes projetos que permitem diversificar as abordagens de aprendizagem dos alunos.”

💬 “Excelente grupo no planeamento, organização e execução do projeto SEED! PARABÉNS!”

💬 “Parabéns! Fazem um belíssimo trabalho. Os alunos gostaram muito, estiveram sempre interessados, participativos e curiosos. A duração da visita excedeu o tempo previsto devido à curiosidade dos alunos. Isto prova o sucesso da atividade.”

“Continuar e melhorar esta relação do Projeto SEED com as escolas. É uma forma de contribuir e incentivar os alunos a melhorar o seu desempenho escolar.”

“Adorei, acho que os alunos precisam de mais atividades destas. São formas de se descobrirem que hoje em dia se estão a perder.”

Estes comentários evidenciam o reconhecimento dos professores quanto à relevância pedagógica e ao impacto positivo das atividades SEED no envolvimento e desenvolvimento dos alunos.

Avaliação qualitativa - Reunião geral com os PROFESSORES

No encerramento do ano letivo, foi realizada uma reunião com os docentes participantes do Projeto SEED, com o objetivo de refletir sobre a execução do projeto e promover a partilha de experiências. A avaliação global revelou-se amplamente positiva, destacando-se o entusiasmo demonstrado pelos alunos e o impacto efetivo das atividades na sua motivação e no desenvolvimento de competências empreendedoras.

Vários docentes destacaram a diversidade e a pertinência das ações desenvolvidas no eixo 4 e 5, ou seja, ligadas ao desenvolvimento de um projeto e à promoção de competências, bem como as visitas a espaços reconhecendo o seu valor na aproximação entre a escola e o mundo profissional. Alguns professores referiram a integração de conteúdos do SEED na disciplina de Cidadania e Desenvolvimento e a divulgação do projeto em iniciativas escolares, como revistas e seminários.

Foram também identificadas algumas dificuldades, nomeadamente períodos de sobrecarga de atividades e a gestão de horários, especialmente nas turmas do ensino profissional. Ainda assim, a maioria manifestou vontade clara de continuar no projeto e contribuir para o seu alargamento, sugerindo melhorias na calendarização e na divulgação interna nas escolas.

Em suma, a reunião permitiu confirmar o compromisso dos professores com o projeto SEED, bem como a sua importância na promoção de aprendizagens ativas e significativas.

. Perceção dos alunos sobre as ações dos eixos 4, 5 e 6

No âmbito do projeto SEED, determinadas atividades de carácter mais contínuo, complexo ou imersivo requereram uma abordagem de avaliação mais específica e direcionada. Tal foi o caso das ações estruturantes associadas aos eixos 4, 5 e 6 — desenvolvimento de projetos, descoberta de

competências e formação (*training*) —, dinamizadas pelos parceiros **Ginásio do Empreendedor**, **Un-Hu**, **Future of Work** e **GIMM**, respetivamente.

Atendendo às particularidades destas ações, foram elaborados e aplicados questionários específicos aos alunos, adaptados aos objetivos e metodologias de cada atividade. Esta abordagem visou proporcionar uma análise mais precisa do impacto das experiências vivenciadas, tanto ao nível da aquisição de competências quanto da perceção dos alunos sobre o valor formativo das iniciativas.

Segue-se uma síntese dos principais dados obtidos junto dos participantes.

Resultados eixo 4 – Desenvolvimento de projetos | Ginásio Empreendedor

Ao longo do ano letivo, turmas do ensino secundário participaram num percurso composto por 9 *workshops* estruturados. As sessões decorreram em sala de aula e acompanharam todas as fases da criação de um projeto de empreendedorismo: da ideação e planeamento, à sustentabilidade financeira, comunicação e apresentação final. Para reforçar esta última etapa, foi ainda realizada uma sessão extra de treino de *pitch*.

No total, participaram 6 turmas, **com 143 alunos**, de 5 escolas diferentes:

- Escola Secundária de Camões - duas turmas;
- Escola Secundária Fonseca de Benevides - uma turma;
- Escola Secundária Gil Vicente - uma turma;
- Escola Secundária José Gomes Ferreira - uma turma;
- Escola Secundária Maria Amália Vaz de Carvalho, uma turma.

Importa referir que a turma da Escola Secundária Fonseca de Benevides acabou por desistir deste eixo de ação, devido à falta de tempo e ao foco na realização da sua Prova de Aptidão Profissional (PAP).

Durante o projeto foram desenvolvidos **27 projetos de empreendedorismo**, com propostas nas áreas da saúde e bem-estar, sustentabilidade ambiental, tecnologia, inclusão social, moda circular e vida escolar. No evento final — **SEED Champions League | Ginásio do Empreendedor** — participaram 11 equipas finalistas, que apresentaram os seus projetos.

Com o objetivo de avaliar todo o percurso realizado, foram aplicados questionários de avaliação aos alunos participantes que reuniu um total de **84 respostas**. Os dados recolhidos permitiram avaliar o impacto do programa e reforçar o entusiasmo com que terminou: com a emoção e intensidade dignas de uma verdadeira final da Champions League.

Antes de explorarmos os dados mais detalhados, procurámos entender a relevância que os alunos atribuíram à sua participação no eixo 4, guiados pelo parceiro Ginásio do Empreendedor.

Iniciámos a análise procurando perceber o nível de importância que os alunos associaram à sua experiência durante o desenvolvimento de um projeto com o Ginásio do Empreendedor.

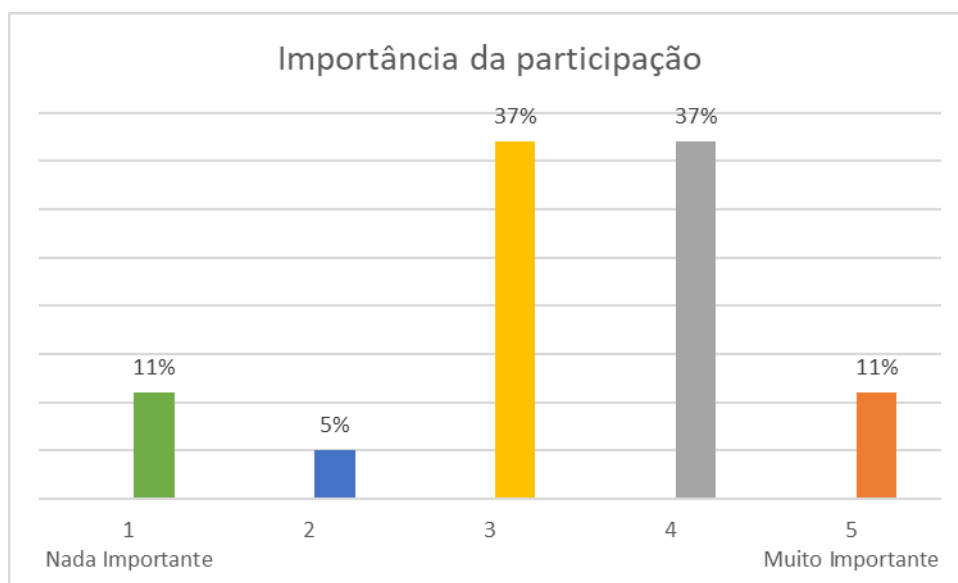


Gráfico 10: Grau de importância atribuído à participação nesta atividade

A média geral atribuída foi de **3,2** numa escala de 1 (nada importante) a 5 (muito importante). A maioria dos alunos posicionou-se nas categorias intermédias (**valores 3 e 4, ambos com 37%**), o que revela uma perceção globalmente positiva da experiência, ainda que sem grandes polarizações.

Embora o **valor 5** (muito importante) tenha sido escolhido por apenas **11%** dos alunos, este resultado pode refletir a diversidade de perfis dos participantes e o facto de se tratar de uma experiência nova para muitos. Por outro lado, é relevante destacar que os valores mais baixos (**1 e 2 somam 16%**), o que sinaliza a necessidade de continuar a ajustar os formatos ou conteúdos para garantir uma experiência mais significativa para todos os participantes.

Procurámos também perceber quais as principais competências que os alunos sentiram ter desenvolvido ao longo do percurso no Ginásio do Empreendedor.

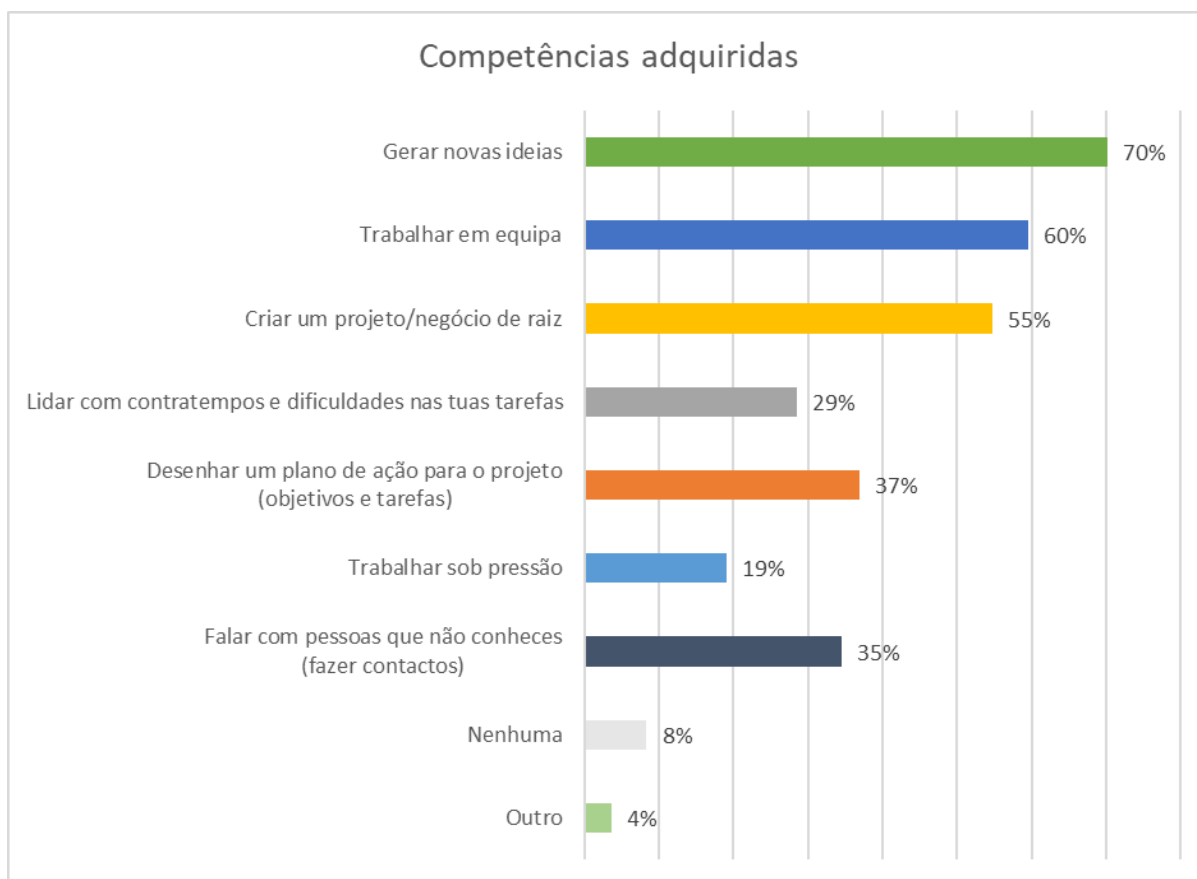


Gráfico 11: Competências adquiridas com a atividade Ginásio do Empreendedor

A análise dos dados mostra que os alunos destacam sobretudo o desenvolvimento de competências ligadas à criatividade e ao trabalho colaborativo: **“gerar novas ideias”** foi apontada por **70%** dos participantes, seguida de **“trabalhar em equipa”** (60%) e **“criar um projeto/negócio de raiz”** (55%). Estes resultados refletem bem os objetivos principais do eixo 4, centrado na criação e prototipagem de ideias empreendedoras.

Outras competências relacionadas com a organização e a comunicação, como **“desenhar um plano de ação”** (37%) e **“falar com pessoas que não conheces”** (35%), também tiveram expressão relevante. Por outro lado, aspetos como **“trabalhar sob pressão”** (19%) ou **“lidar com contratempos”** (29%) surgem com menor incidência, o que pode sugerir que, apesar dos desafios propostos, a atividade foi vivida de forma equilibrada e sem gerar níveis elevados de pressão entre os alunos.

Relativamente à prestação do mentor, os dados dos questionários revelam uma avaliação globalmente muito positiva por parte dos alunos. A maioria das respostas situa-se nas categorias de **“Bom”** e **“Muito Bom”**, refletindo uma perceção bastante favorável quanto à qualidade da intervenção. Destacam-se particularmente, com respostas entre **“Bom”** e **“Muito Bom”**:

- ◇ O desempenho do mentor, com 88% das respostas;

- ◇ A capacidade de comunicação (87%);
- ◇ A clareza da linguagem (83%);
- ◇ A organização das sessões (77%);
- ◇ A pertinência dos conteúdos e materiais de suporte (78%).

O desenvolvimento das sessões foi igualmente bem avaliado (68% entre "Bom" e "Muito Bom"), embora com maior dispersão de respostas. As avaliações negativas foram residuais ou inexistentes, o que reforça a qualidade e o impacto positivo da intervenção nas turmas.

Para compreender melhor a experiência vivida ao longo dos *workshops* desenvolvidos pelo parceiro o Ginásio do Empreendedor, os alunos foram convidados a avaliar diversos aspetos da sua organização e funcionamento.

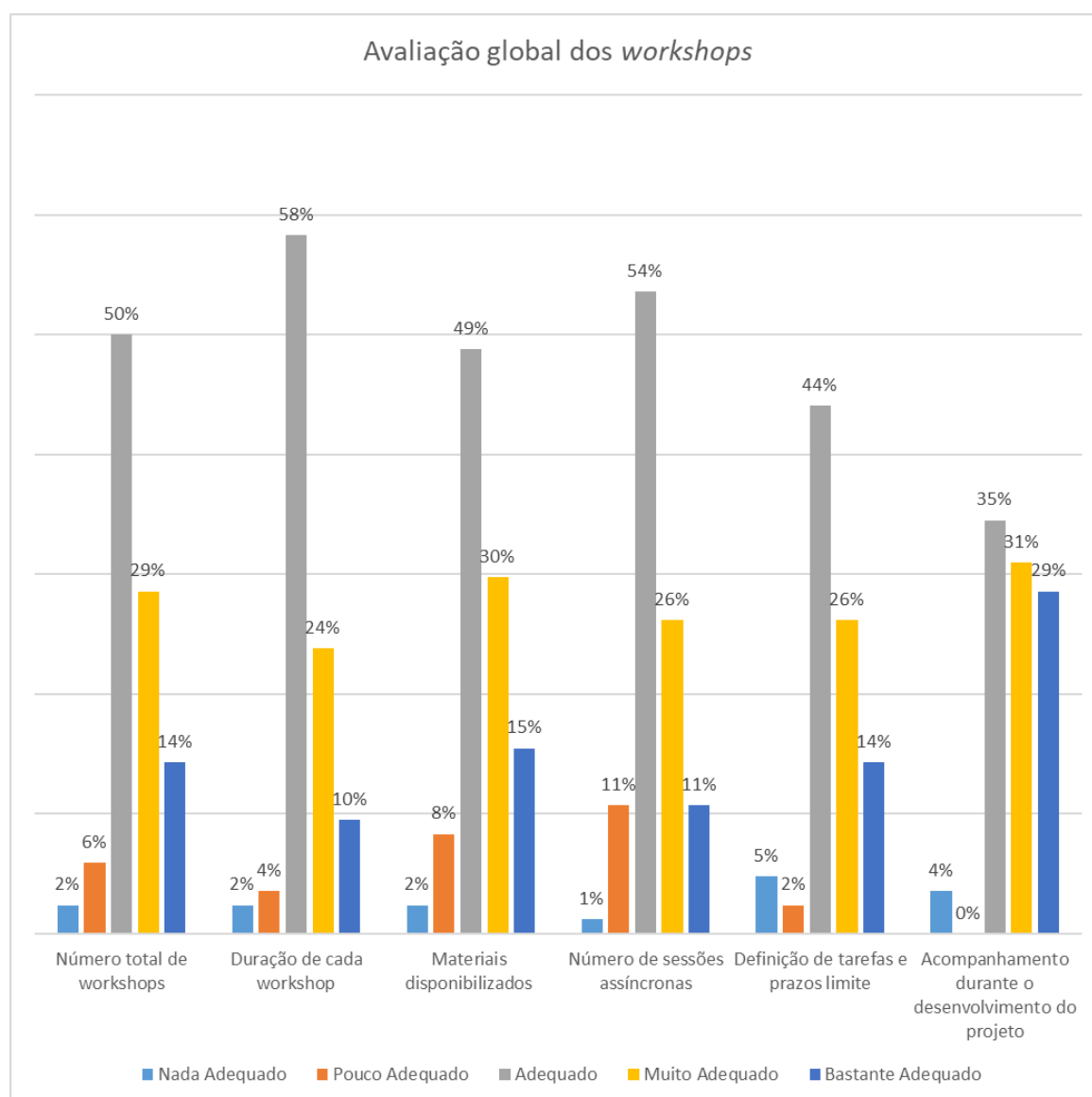


Gráfico 12: Grau de adequação atribuído aos principais componentes dos *workshops*

A análise dos dados revela uma perceção globalmente positiva, com a maioria das respostas dos alunos a indicarem como **“adequados”** aspetos como o **número total de *workshops* (50%)**, a **duração das sessões (58%)**, os **materiais disponibilizados (49%)** e o **número de sessões assíncronas (54%)**. Ainda que menos expressiva, também se regista uma percentagem significativa de respostas em níveis mais elevados de satisfação — **“muito adequado”** e **“bastante adequado”**, em particular no que diz respeito ao **acompanhamento durante o desenvolvimento do projeto (31% e 29%, respetivamente)**.

Estes resultados mostram que a estrutura geral dos *workshops* respondeu, em grande medida, às expectativas dos participantes. No entanto, a diversidade de respostas também sugere que há espaço para ajustar determinados aspetos, como os prazos e tarefas, para garantir uma experiência ainda mais completa e eficaz em futuras edições.

Resultados eixo 5 – Desenvolvimento de competências | Un-Hu

Entre outubro e maio, decorreram as sessões dinamizadas pelo parceiro Un-Hu, com foco no desenvolvimento de competências socioemocionais e de cidadania global. É utilizada uma ferramenta em formato de jogo, criada para promover o autoconhecimento, a empatia e o pensamento crítico em diversos contextos educativos e comunitários.

Ao longo deste ano letivo, foram realizadas 6 sessões em sala de aula, para 12 turmas, **com 294 alunos**, de 4 escolas diferentes:

- Escola Secundária de Camões - duas turmas;
- Escola Secundária D. Filipa de Lencastre - seis turmas;
- Escola Secundária José Gomes Ferreira - três turmas;
- Escola Secundária Marquês de Pombal - uma turma.

No total foram recolhidas **215 respostas** ao questionário de avaliação final — um número expressivo que reflete o envolvimento dos alunos nesta ação.

As sessões foram ajustadas ao longo do ano, respondendo às necessidades específicas de cada grupo, o que permitiu um envolvimento mais próximo, significativo e alinhado com os contextos reais dos alunos.

Previamente à exploração dos resultados específicos, importa aferir a valorização atribuída pelos alunos à sua experiência, no âmbito das atividades dinamizadas pela Un-Hu.

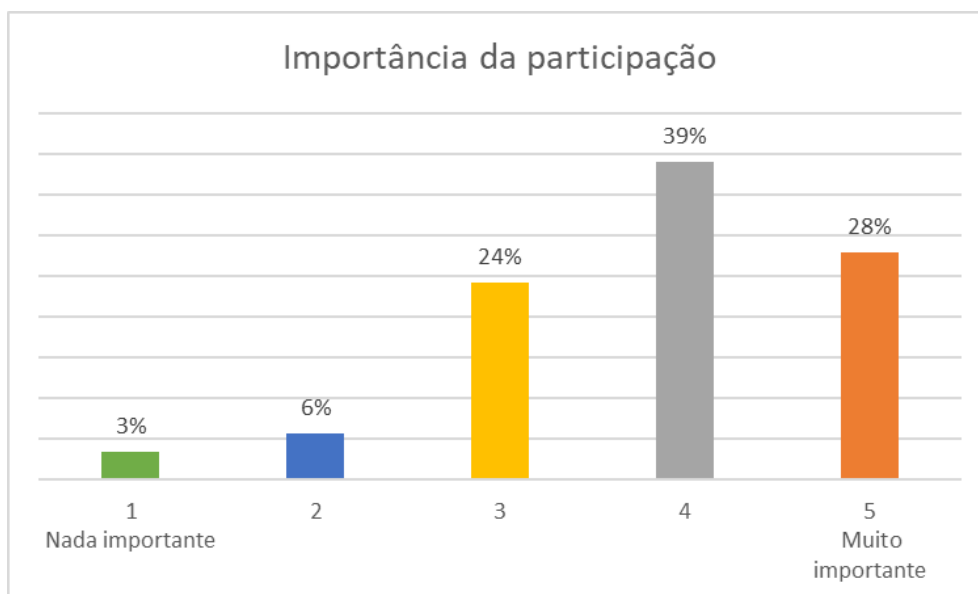


Gráfico 13: Grau de importância atribuído à participação nesta atividade

A média das respostas foi de **3,8 valores** numa escala de 1 (nada importante) a 5 (muito importante), o que reflete uma **percepção globalmente positiva da experiência**. A maioria dos alunos escolheu os valores **4 (39%) e 5 (28%)**, o que revela que, para mais de dois terços dos participantes, a atividade foi bastante relevante.

Por outro lado, apenas **9% atribuíram uma classificação inferior a 3**, sugerindo que a maioria reconhece valor na proposta pedagógica e nas dinâmicas desenvolvidas. Estes dados apontam para o impacto positivo da abordagem da Un-Hu junto dos alunos, num formato que, apesar de inovador, foi bem recebido e valorizado.

A avaliação da prestação das mentoras, de acordo com os dados recolhidos através dos questionários de satisfação, revela uma percepção amplamente positiva por parte dos alunos. Em todas as dimensões analisadas: desempenho, comunicação, clareza, desenvolvimento, organização e conteúdos, a maioria das respostas situa-se nas categorias de **"Bom"** e, sobretudo, **"Muito Bom"**.

Destacam-se, em particular:

- ◇ O **desempenho do mentor**, classificado como **"Muito Bom"** por **74%** dos alunos;
- ◇ A **capacidade de comunicação** (**62% "Muito Bom"**);
- ◇ A **clareza da linguagem** (**59% "Muito Bom"**);
- ◇ O **desenvolvimento das sessões** (**57% "Muito Bom"**);
- ◇ A **organização das sessões** (**60% "Muito Bom"**);
- ◇ A **pertinência dos conteúdos e materiais de suporte** (**50% "Muito Bom"**).

As avaliações negativas (categorias "Insuficiente" ou "Muito Insuficiente") foram residuais ou inexistentes, o que reforça a qualidade da intervenção e a eficácia pedagógica demonstrada nas sessões.

Os alunos foram convidados a avaliar diversas dimensões das sessões dinamizadas pela Un-Hu, tendo em conta critérios como a frequência e duração das sessões, a adequação dos materiais utilizados e a qualidade do acompanhamento prestado ao longo da atividade.

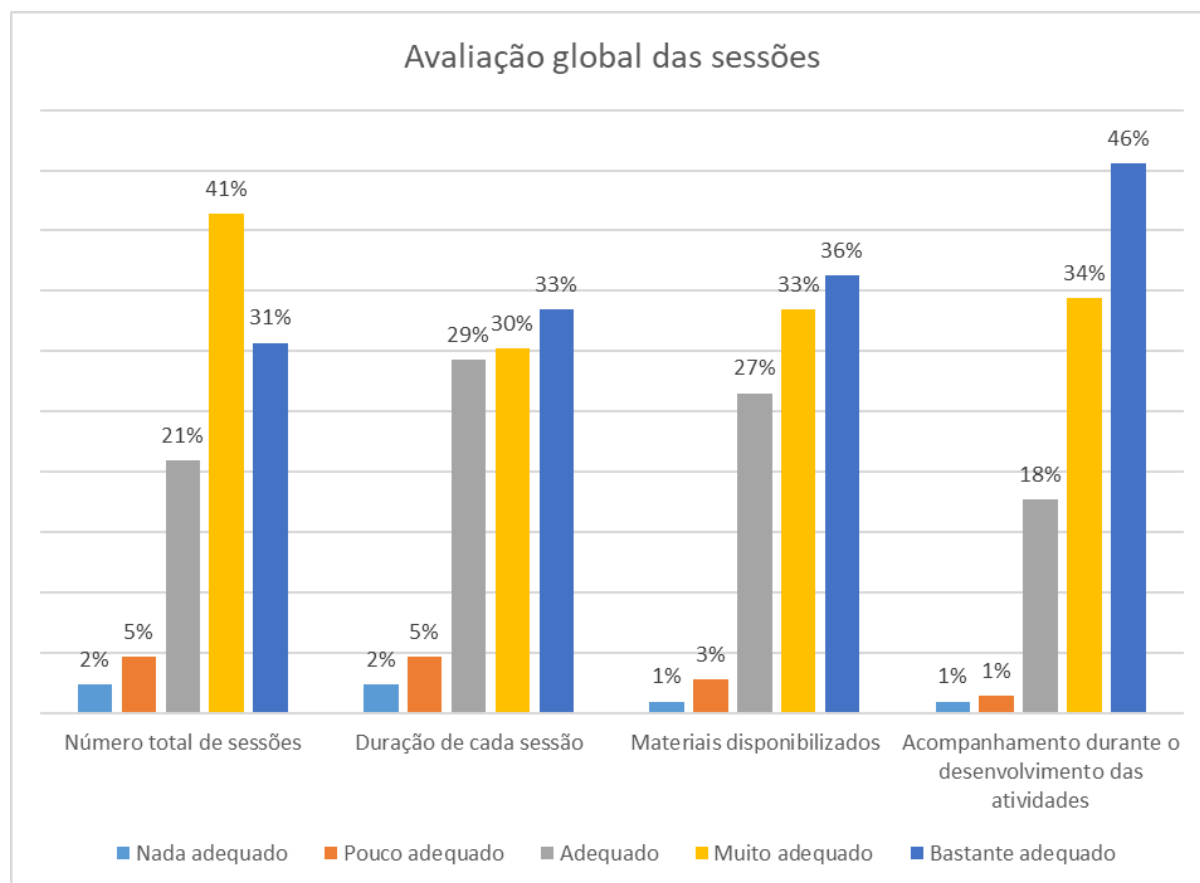


Gráfico 13: Nível de adequação atribuído pelos alunos a vários aspetos das sessões realizadas

Os resultados revelam uma avaliação francamente positiva, com especial destaque para o **acompanhamento durante o desenvolvimento das atividades**, que obteve **46%** de avaliações como "**bastante adequado**" e **34%** como "**muito adequado**", refletindo uma forte valorização do apoio recebido ao longo do processo.

Também o **número total de sessões** foi bem recebido: **41%** consideraram-no "**muito adequado**" e **31%** "**bastante adequado**", indicando uma boa aceitação da duração total do percurso. A **duração de cada sessão** mostrou uma distribuição equilibrada de opiniões positivas (**30%** "**muito adequado**" e **33%** "**bastante adequado**"), o que sugere que o tempo despendido foi considerado apropriado pela maioria.

Por fim, os **materiais disponibilizados** mereceram também destaque positivo, com **36%** a considerar a sua adequação como "**bastante adequada**" e **33%** como "**muito adequada**", revelando uma perceção de qualidade nos recursos utilizados nas sessões. Os valores mais baixos são residuais em todos os critérios, reforçando a qualidade global da experiência proporcionada pela Un-Hu.

Foi ainda solicitado aos alunos que identificassem as principais competências que consideram ter desenvolvido ao longo da atividade.

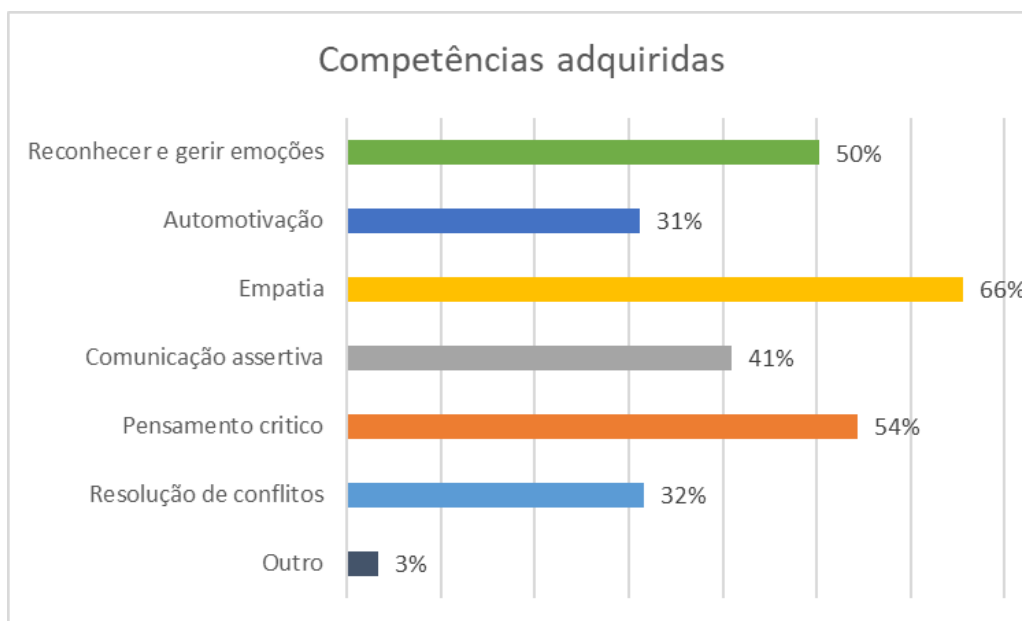


Gráfico 15: Competências adquiridas com a atividade Un-Hu

A competência mais referida pelos alunos foi a **empatia (66%)**, seguida de **pensamento crítico (54%)** e **reconhecimento e gestão das emoções (50%)**, revelando o impacto das sessões na promoção da inteligência emocional e da capacidade de análise.

Também a **comunicação assertiva (41%)** e a **resolução de conflitos (32%)** surgem com valores relevantes, indicando o trabalho feito ao nível das relações interpessoais e da gestão de situações desafiantes. A **automotivação** foi referida por **31%**, refletindo uma consciência sobre o papel da motivação intrínseca nos percursos pessoais.

No conjunto, os resultados evidenciam que a abordagem da Un-Hu foi eficaz no reforço de competências socioemocionais fundamentais para a vida em comunidade, para o autoconhecimento e para a cidadania ativa.

Resultados eixo 5 – Desenvolvimento de competências| Future of Work - Lisboa Talent Game

O programa **Future of Work**, promovido pela DMEI/DEEE, tem como objetivo preparar a cidade de Lisboa para os desafios emergentes do mercado de trabalho, tornando-a mais competitiva, inovadora e inclusiva. Através de parcerias estratégicas, esta iniciativa pretende refletir sobre as transformações em curso no mundo laboral, atuando de forma proativa para que Lisboa esteja apta a enfrentar os desafios complexos do futuro.

No âmbito deste programa, foi desenvolvido o **Lisboa Talent Game**, uma experiência educativa que decorreu no dia **6 de maio**, tendo sido organizada em torno de cinco estações temáticas, cada uma dinamizada por uma entidade parceira especializada, com o propósito de promover nos alunos competências identificadas como cruciais pelo **World Economic Forum** para os profissionais do futuro.

Participaram na atividade **91 alunos**, provenientes de 4 turmas, de quatro Escolas Secundárias de Lisboa: Camões, Padre António Vieira, Pedro Nunes e Rainha D. Leonor.

No final do **Lisboa Talent Game**, foi aplicado um **questionário de avaliação**, ao qual responderam **56 alunos**. As respostas recolhidas permitiram avaliar o impacto da iniciativa e a perceção dos participantes relativamente às competências exploradas, à dinâmica das estações e à relevância da experiência para o seu desenvolvimento pessoal e académico.

Para iniciar a análise da atividade, os alunos foram convidados a refletir sobre a relevância dos conteúdos trabalhados no **Lisboa Talent Game**.

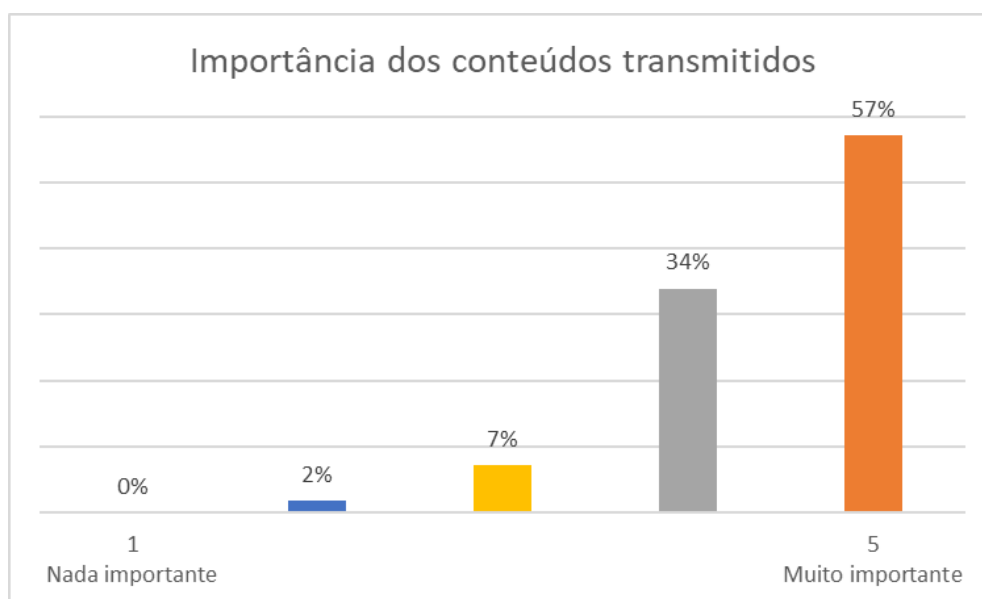


Gráfico 16: Grau de importância atribuído aos conteúdos do Lisboa Talent Game

A média global atribuída foi de **4,5**, numa escala de 1 (nada importante) a 5 (muito importante), o que revela uma perceção **muito positiva** sobre os conteúdos desenvolvidos ao longo da atividade.

Mais de metade dos alunos (**57%**) considerou os conteúdos “**muito importantes**” e **34%** atribuíram-lhes um valor **elevado (4)** o que demonstra o reconhecimento da pertinência e aplicabilidade prática das competências abordadas no contexto do futuro do trabalho. Apenas **9%** se posicionaram nos níveis mais baixos da escala o que reforça a valorização generalizada da experiência. Estes dados confirmam que as competências trabalhadas foram reconhecidas como úteis e alinhadas com os desafios que os jovens preveem para o seu futuro pessoal e profissional.

Para perceber o impacto da atividade no desenvolvimento pessoal e profissional dos participantes, foi pedido aos alunos que avaliassem a utilidade das competências exploradas em cada estação do **Lisboa Talent Game**.

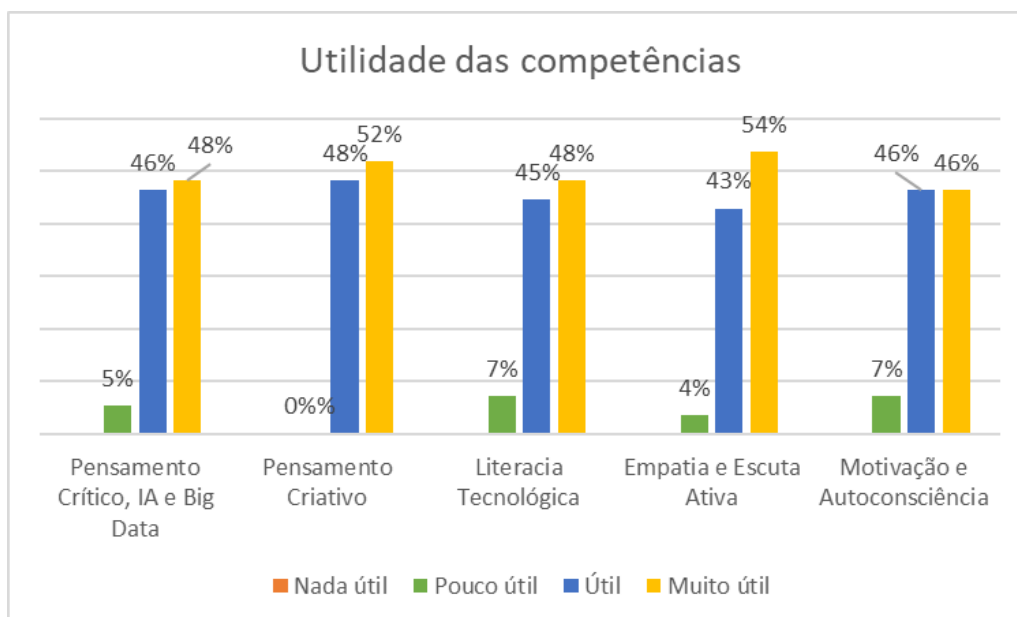


Gráfico 17: Percepção da utilidade futura das competências trabalhadas

De forma geral, os resultados revelam uma percepção altamente positiva quanto à utilidade das competências trabalhadas, com destaque para **Pensamento Criativo** e **Empatia e Escuta Ativa**, que foram consideradas “**muito úteis**” por **52%** e **54%** dos alunos, respetivamente.

A maioria das competências obteve valores semelhantes entre as opções “**útil**” e “**muito útil**”, o que demonstra consistência na valorização atribuída pelos alunos. Por exemplo, no caso de **Pensamento Crítico, IA e Big Data**, **46%** consideraram a competência “**útil**” e **48%** “**muito útil**”. Já a **Motivação e Autoconsciência** obteve exatamente o mesmo peso nas duas categorias (**46% cada**).

Apesar dos níveis de satisfação elevados, verificam-se **pequenas percentagens** de alunos que consideraram algumas competências **pouco úteis**, com valores residuais entre **4%** e **7%**.

Estes dados confirmam que os conteúdos propostos se revelaram, na ótica dos participantes, altamente relevantes para o futuro, tanto em contexto académico como profissional.

Como momento de fecho, os alunos foram convidados a comparar a sua experiência real com as expectativas que tinham antes da atividade, avaliando globalmente o **Lisboa Talent Game**.

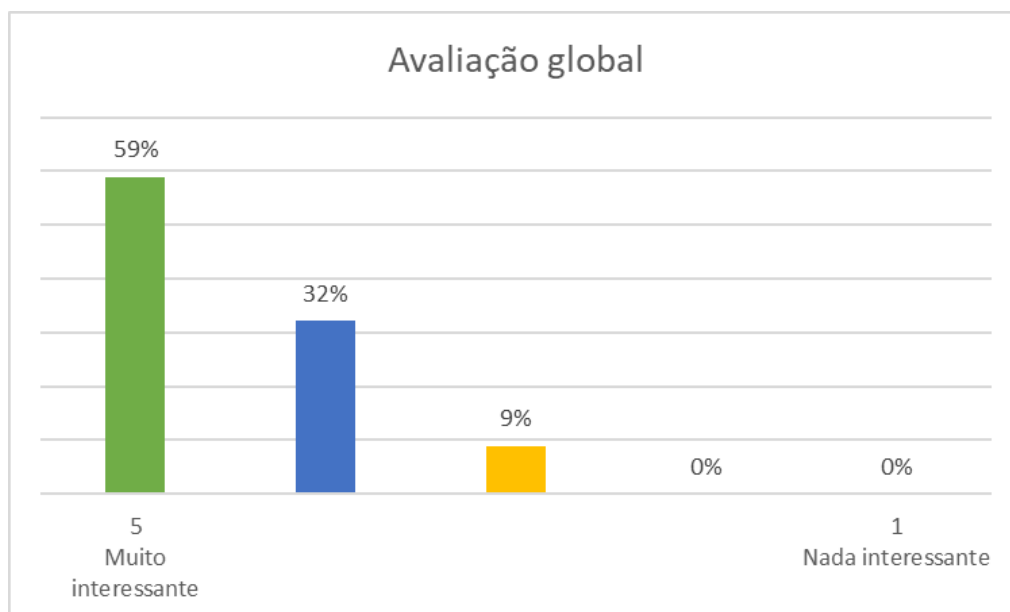


Gráfico 18: Avaliação global da atividade faxe às expetativas

A média global atribuída foi de **4,5 numa escala de 1 a 5**, o que evidencia um elevado nível de satisfação por parte dos participantes.

A maioria dos alunos classificou a experiência com **5 valores (59%)**, demonstrando que a atividade superou ou correspondeu plenamente às suas expectativas.

Ainda que **9%** dos alunos tenham atribuído uma classificação mais moderada (valor 3), **nenhuma resposta foi inferior a 3**, o que reforça a consistência da avaliação positiva.

Este resultado sugere que o modelo do **Lisboa Talent Game**, com a diversidade de competências trabalhadas e o formato dinâmico das estações, foi bem-sucedido em captar o interesse e a motivação dos alunos.

Resultados eixo 6 – Training | GIMM: *Gulbenkian Institute for Molecular Medicine*

Realizaram-se 4 experiências imersivas de um dia no GIMM, uma instituição de referência na área de investigação em saúde. Durante essas sessões, participaram 8 alunos de três escolas diferentes: Escola Secundária D. Filipa de Lencastre (3 alunos), Escola Secundária Padre António Vieira (3 alunos) e Escola Secundária Fonseca de Benevides (2 alunos).

Cada sessão foi conduzida por um investigador especialista, que compartilharam as suas experiências e conhecimentos com os alunos, proporcionando-lhes uma oportunidade única de conhecer de perto o dia-a-dia num laboratório e de pesquisa científica, tornando a experiência bastante enriquecedora e inspiradora.

Todos os alunos participantes responderam ao questionário de avaliação (**100%**), e a média das respostas foi **4,5** numa escala que valoriza bastante a experiência. Além disso, **75%** dos alunos classificaram a experiência como **“muito importante”**, demonstrando o impacto positivo que esta vivência representou para eles.

É, portanto, relevante compreender as competências que os alunos consideram ter desenvolvido com a esta experiência, no âmbito do eixo 6 – training.



Gráfico 19: Competências desenvolvidas com a experiência de *training*

Os alunos apontaram a **aprendizagem ativa** como a principal competência desenvolvida nesta experiência, mas referiram também, de forma equilibrada, várias outras competências ligadas ao pensamento, criatividade, tecnologia e trabalho em equipa.

Importa ainda destacar que, embora a experiência tenha sido bastante completa, os alunos não seleccionaram algumas competências específicas, como **resolução de problemas complexos, liderança e influência social**, além de **design e programação tecnológica**. Ainda assim, o envolvimento com a pesquisa e a aproximação com o universo científico certamente contribuíram para ampliar os horizontes desses jovens.

CONQUISTAS, DIFICULDADES E DESAFIOS

O projeto SEED tem vindo a afirmar-se como uma iniciativa estruturante na promoção de competências empreendedoras, criativas e colaborativas junto dos jovens da cidade. Ao longo do ano letivo de 2024/2025, o projeto consolidou o seu impacto, expandindo o número de turmas participantes, reforçando parcerias estratégicas e promovendo práticas pedagógicas inovadoras.

Terminada a apresentação das atividades e dos seus impactos, é tempo de refletir sobre o percurso percorrido. Este capítulo apresenta um balanço das principais **conquistas**, bem como das **dificuldades enfrentadas** e dos **desafios prioritários** para o futuro. A sua elaboração visa não só reconhecer os progressos alcançados, mas também identificar áreas de melhoria e orientar a definição de estratégias para o ano letivo de 2025/2026.

A reflexão aqui apresentada resulta da experiência acumulada pela equipa do projeto, em articulação com professores, alunos, parceiros institucionais e a Câmara Municipal de Lisboa. O objetivo é contribuir para o desenvolvimento contínuo do SEED, garantindo a sua sustentabilidade, relevância e capacidade de resposta às necessidades da comunidade escolar da cidade de Lisboa.

Conquistas

1. Aumento do número de turmas participantes

O projeto registou um crescimento significativo no número de turmas envolvidas, refletindo uma maior diversidade de contextos e perfis escolares.

2. Reforço das parcerias estratégicas

Verificou-se um fortalecimento das parcerias com universidades, empresas, centros de inovação e outras entidades, consolidando a rede de apoio ao projeto.

Os alunos desenvolveram soluções criativas e com elevado impacto social, ambiental e tecnológico, evidenciando o sucesso das metodologias aplicadas.

3. Qualidade e inovação dos projetos dos alunos

Os alunos desenvolveram soluções criativas e com elevado impacto social, ambiental e tecnológico, evidenciando o sucesso das metodologias aplicadas.

4. Desenvolvimento de competências nos alunos

Segundo os próprios alunos, as atividades SEED promoveram o desenvolvimento de competências essenciais como pensamento crítico, empatia, trabalho em equipa, comunicação e criatividade — fundamentais para os desafios do século XXI.

5. Inspiração e motivação dos alunos

Estímulo à criatividade, à participação ativa e à valorização do percurso escolar como ferramenta de futuro.

6. Envolvimento ativo da comunidade educativa e institucional

Mobilização conjunta da Câmara Municipal de Lisboa (diversos departamentos/áreas), escolas, professores, alunos, fortalecendo o ecossistema empreendedor local.

7. Articulação entre a escola e o mundo do trabalho

Estabelecimento de pontes com o mundo tecnológico e criativo, proporcionando aos alunos o contacto com ambientes reais de inovação (*incubadoras, hubs, startups*).

8. Valorização de boas práticas pedagógicas

Identificação e análise de estratégias eficazes que servem de referência para novos programas ou futuras edições do projeto.

9. Reconhecimento institucional e visibilidade pública

O SEED ganhou maior notoriedade no seio da Câmara Municipal de Lisboa, das escolas e dos parceiros externos. A este propósito destaca-se a atribuição do **Prémio de Boas Práticas URBACT**, em outubro de 2024, como reconhecimento do impacto e inovação do projeto.

 Dificuldades

1. Logística e calendarização das atividades com as escolas

A conciliação entre o calendário escolar e as atividades do projeto revelou-se complexa, dificultando o planeamento conjunto com professores e parceiros.

2. Envolvimento desigual entre escolas e turmas

Nem todas as escolas e professores apresentaram o mesmo nível de disponibilidade ou motivação, comprometendo a homogeneidade da implementação do projeto.

3. Falta de continuidade entre anos letivos

Verificou-se dificuldade em dar seguimento ao projeto iniciado em anos anteriores, em algumas escolas, devido a mudanças de turmas, professores ou contextos escolares.

4. Integração curricular limitada

A articulação entre o SEED e o currículo escolar continua a depender, em grande parte, do interesse e iniciativa individual dos professores, o que limita a sua sistematização.

5. Ausência de avaliação do impacto do projeto a médio/longo prazo

Ainda não existem mecanismos estruturados e regulares para a recolha e análise de dados qualitativos e quantitativos por escola, o que dificulta a avaliação do impacto do projeto a médio e longo prazo.

6. Limitações de recursos humanos e tempo

A equipa afeta ao projeto encontra-se no seu limite de capacidade, dada a expansão do número de atividades e interlocutores envolvidos.

7. Limitações orçamentais

As restrições orçamentais constituem um desafio à continuidade e expansão do projeto, tornando menos previsível a concretização de algumas atividades. Esta situação tem gerado alguma apreensão entre a equipa do projeto, os parceiros e as escolas envolvidas.

Desafios e Prioridades Estratégicas para 2025/26

1. Formação de professores em empreendedorismo e inovação

Os professores são elementos-chave na transmissão de conteúdos relacionados com empreendedorismo e inovação. A sua capacitação é essencial para que possam integrar estes temas de forma transversal nas disciplinas que lecionam, incluindo a disciplina de Cidadania e Desenvolvimento, cujo currículo já prevê estas temáticas.

2. Promoção da participação de raparigas nas áreas STEAM

Face às estatísticas que demonstram uma menor representação feminina nas áreas da tecnologia, inovação e empreendedorismo, é urgente desenvolver um programa específico de sensibilização para raparigas. Este programa deve promover a igualdade de género e preparar todos os jovens para os desafios do futuro mercado de trabalho.

3. Dinamização dos Laboratórios de Experimentação Digital (LED)

Apoiar na dinamização dos LED, colaborando com as escolas que possam ter mais dificuldade na organização e potencialização destes espaços. A dinamização dos LED's nas escolas pode beneficiar do apoio do projeto SEED, no âmbito do eixo 1, através do desenvolvimento de um programa próprio e da organização de um elevado número de atividades dirigidas a alunos e professores.

4. Concretização dos *Living Labs* na Escolas Secundárias Marquês de Pombal, Camões e Fonseca de Benevides.

Após as referidas escolas terem manifestado interesse na participação no eixo 1, o SEED vai apoiar a criação e dinamização dos *Living Labs* com vista à rentabilização do material existente e proporcionar o desenvolvimento de atividades que potenciem a concretização de projetos e ideias dos alunos.

5. Adoção de uma estratégia de comunicação integrada

Consolidar uma estratégia de comunicação interna e externa que valorize os resultados do projeto, promova o reconhecimento público e fortaleça o envolvimento da comunidade escolar e do ecossistema empreendedor da cidade.

6. Avaliação de impacto a médio e longo prazo

Atualmente, não existem ferramentas eficazes para avaliar e monitorizar o impacto das atividades do projeto SEED na vida futura dos jovens. É fundamental desenvolver métricas eficazes para medir o impacto real do projeto no percurso académico e pessoal dos alunos. Para tal, é essencial a criação de instrumentos que permitam avaliar o impacto do projeto, bem como acompanhar os participantes nos anos seguintes à conclusão do ensino secundário. Para isso, será necessário recolher e manter atualizados os contactos dos jovens e dos respetivos encarregados de educação.

7. Garantir maior flexibilidade na escolha dos conteúdos de literacia financeira

Dada a curta duração das atividades de literacia financeira, poderá ser benéfico oferecer aos professores e alunos a possibilidade de escolher, a partir de uma lista, os conteúdos a abordar, de forma a melhor se adaptarem às suas necessidades pedagógicas.

8. Calendarização das atividades com parceiros

A calendarização atempada das atividades por parte dos parceiros, no início do ano letivo, é essencial para garantir uma boa articulação com as escolas e professores, evitando sobreposição com períodos de férias, estágios curriculares, testes e exames.

9. Reforço de recursos humanos

A dimensão e complexidade do projeto exigem uma equipa técnica adequada. A escassez de recursos humanos afeta a execução, acompanhamento e crescimento do SEED, sendo essencial colmatar esta lacuna para garantir o seu sucesso.

10. Sustentabilidade e continuidade

Garantir recursos humanos e financeiros estáveis para dar continuidade ao projeto SEED, assegurando que o impacto seja duradouro.

11. Crescimento do projeto

Apesar de o crescimento do projeto depender da disponibilidade e interesse dos diferentes intervenientes, é um objetivo estratégico expandir o SEED a todas as escolas públicas de Lisboa, assegurando o seu alargamento e impacto positivo junto de mais jovens.

SEED EM DESTAQUE: RECONHECIMENTOS E PARTILHAS

. Reconhecimento Europeu

Em outubro de 2024, o projeto SEED foi distinguido com o **Selo de Boa Prática** do programa **URBACT**, uma iniciativa da União Europeia que promove políticas urbanas sustentáveis. O SEED foi um dos 116 projetos selecionados entre 249 candidaturas, reconhecido pela sua abordagem inovadora à educação para o empreendedorismo e à promoção de competências de futuro. Esta distinção reforça o posicionamento de Lisboa como cidade de referência na inovação educativa, e valoriza o trabalho desenvolvido entre a Direção Municipal de Economia e Inovação e o Departamento de Educação, em articulação com escolas e parceiros do ecossistema empreendedor da cidade.

Como parte desta distinção, o SEED foi convidado a representar Lisboa no **URBACT City Festival 2025**, realizado em abril, em Wroclaw, na Polónia. Durante este evento europeu, o projeto foi apresentado como exemplo de prática inspiradora e replicável, demonstrando o impacto do empreendedorismo jovem na transformação das comunidades escolares. A participação no festival permitiu partilhar a experiência de Lisboa com outras cidades europeias, ampliar a visibilidade do projeto a nível internacional e fortalecer o compromisso municipal com uma educação orientada para o futuro, centrada na criatividade, colaboração e resolução de problemas reais.

. Participação no X Congresso Nacional da Rede Territorial Portuguesa das Cidades Educadoras

Em maio de 2025, o município de Santo Tirso acolheu o X Congresso Nacional da Rede Territorial Portuguesa das Cidades Educadoras (RTPCE), sob o lema *“Territórios inteligentes: inovação, inclusão e sustentabilidade”*. O encontro reuniu cerca de 150 participantes de 46 municípios portugueses e outras entidades, evidenciando o compromisso com políticas públicas centradas na educação e desenvolvimento sustentável.

O projeto SEED foi apresentado como boa prática no subtema *“Práticas inovadoras, inclusivas e sustentáveis em territórios inteligentes”*. Destacou-se pela integração de metodologias participativas, tecnologias digitais e foco educativo territorial, promovendo:

- Inclusão ativa ao envolver diferentes segmentos da comunidade escolar e local;
- Sustentabilidade, ao aliar educação e tecnologias eco-digitais com impacto social;
- Inovação ao transformar o espaço urbano num ambiente de aprendizagem e cocriação.

A seleção deste projeto para os debates do Congresso reforça o seu potencial como exemplo inspirador para outras cidades educadoras e para a construção de territórios inteligentes centrados nas pessoas e no conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do ano letivo de 2024-2025, o projeto SEED consolidou-se como uma iniciativa de referência no ecossistema educativo, evidenciando uma notável capacidade de adaptação tanto às particularidades de cada contexto escolar como à diversidade dos perfis dos alunos envolvidos. Esta flexibilidade permitiu a implementação de metodologias inovadoras, capazes de estimular o potencial de cada jovem e de promover uma abordagem verdadeiramente inclusiva. Ao privilegiar o reconhecimento das diferenças e das aspirações individuais, o SEED promoveu um ambiente de aprendizagem que valoriza o contributo único de cada participante, reforçando competências essenciais como a autoestima, o trabalho em equipa, a criatividade, o pensamento crítico, a liderança e a resiliência.

Ao fomentar, desde cedo, uma mentalidade empreendedora e proativa, o projeto contribuiu para a formação de jovens mais conscientes do seu papel enquanto agentes de mudança. Os alunos foram desafiados a identificar problemas reais e a conceber soluções criativas e sustentáveis, preparando-se assim para lidar com a complexidade e a incerteza do mundo atual. Esta postura reflexiva e orientada para a ação revelou-se fundamental para transformar desafios em oportunidades.

A continuidade do projeto SEED depende, em grande medida, do envolvimento e do apoio de toda a comunidade educativa. Manter “viva a chama” da inovação e do empreendedorismo exige o contributo ativo de todos, tornando indispensável o espírito de colaboração, partilha e entreeajuda que sempre orientou a equipa. O foco da equipa SEED está agora em assegurar não apenas a continuidade, mas o alargamento do projeto, estendendo o seu impacto a um número crescente de escolas e alunos.

O balanço final é claramente positivo: foi um ano particularmente intenso e exigente, repleto de novos desafios e aprendizagens, mas também profundamente gratificante. Orgulhamo-nos do envolvimento e da dedicação de todos os intervenientes: alunos, professores, parceiros. Recebemos inúmeros elogios, sugestões e contributos construtivos, que serão certamente a base para novas melhorias e para a concretização de novas ideias no próximo ano letivo.

Este relatório deve ser encarado não apenas como um testemunho do trabalho realizado, mas acima de tudo como um estímulo para continuarmos a trilhar um caminho pautado pela inovação, pelo conhecimento e pela competitividade. Que sirva de inspiração para reforçar o compromisso com uma educação transformadora e alinhada com as exigências do século XXI.

O SEED é feito de pessoas, de ideias que ganham vida em sala de aula, de caminhos que se cruzam, de jovens que se desafiam a ser mais e melhor. Este relatório encerra um ciclo, mas deixa abertas todas as possibilidades para o que vem a seguir. Porque o futuro constrói-se com cada passo que damos hoje e este projeto tem mostrado, ano após ano, que está a crescer com solidez e propósito.

A todos os que contribuíram para o sucesso do SEED, deixamos o nosso mais sincero agradecimento. Juntos, estamos a semear o futuro. Obrigado!