



RELATÓRIO DO EVENTO FINAL

EDP-VET — Portugal

Apresentação dos resultados do projeto, Manual de Formação, Hackathon e Campanhas de Sensibilização

31 de julho de 2026 | 14h00–18h00

Associação Empresarial de Penafiel — Departamento de Formação

Eco-Digital Pathways for VET — EDP-VET
Project No. 2024-2-ES01-KA210-VET-000280277



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

1. Enquadramento do Evento Final

O Evento Final EDP-VET em Portugal constituiu a principal ação nacional de apresentação, disseminação e valorização dos resultados do projeto Erasmus+ “Eco-Digital Pathways for VET (EDP-VET)”. Realizado no encerramento do ciclo de implementação do projeto, o encontro permitiu reunir num único momento os principais produtos desenvolvidos: o Manual/Training Package EDP-VET, os recursos digitais e website, os resultados do Hackathon Internacional e as campanhas de sensibilização desenvolvidas a partir das soluções trabalhadas pelos estudantes.

A realização deste evento responde diretamente à Atividade 4 — EDP-VET Awareness Campaigns prevista na candidatura, segundo a qual cada parceiro deveria organizar um evento final nacional, aberto à comunidade, para ampliar as campanhas criadas pelos estudantes, apresentar os resultados do projeto e promover um debate sobre educação digital sustentável e integração de práticas sustentáveis em contextos educativos e profissionais.

Projeto	Eco-Digital Pathways for VET — EDP-VET
N.º do projeto	2024-2-ES01-KA210-VET-000280277
Data	31 de julho de 2026
Horário	14h00–18h00
Local	Associação Empresarial de Penafiel — Departamento de Formação
Organização em Portugal	Associação Empresarial de Penafiel
Atividade associada	A4 — EDP-VET Awareness Campaigns

2. Objetivos do evento

- Apresentar os principais resultados e produtos desenvolvidos no âmbito do EDP-VET.
- Divulgar o Manual/Training Package EDP-VET e demonstrar a sua aplicabilidade em contextos de ensino e formação profissional.
- Dar visibilidade aos recursos digitais e ao website do projeto, reforçando o acesso aberto aos materiais produzidos.
- Partilhar a metodologia, a dimensão internacional e as aprendizagens resultantes do Hackathon EDP-VET.
- Apresentar e disseminar as campanhas de sensibilização desenvolvidas pelos estudantes, com destaque para a campanha portuguesa “Lixo Eletrónico Invisível”.
- Sensibilizar alunos, professores e formadores para a Twin Transition, a economia circular, o impacto ambiental das tecnologias e a adoção de práticas digitais mais sustentáveis.
- Promover a transferência e reutilização dos resultados do projeto em escolas, centros de formação e organizações.

3. Público-alvo e participação

O Evento Final contou com a participação de mais de 50 pessoas, maioritariamente alunos do ensino e formação profissional (VET) e professores/formadores. A composição do público foi particularmente adequada aos objetivos do projeto, uma vez que reuniu os dois principais grupos diretamente visados pelo EDP-VET: os estudantes, enquanto futuros profissionais e agentes de mudança, e os professores/formadores, enquanto responsáveis pela integração de competências verdes e digitais nas práticas educativas.

A participação superior a 50 pessoas permitiu ultrapassar a meta mínima prevista na candidatura para cada evento nacional de sensibilização, que estabelecia uma expectativa de pelo menos 40 participantes por evento. Este resultado reforça o alcance local da atividade e demonstra capacidade de mobilização da comunidade VET em torno dos temas da sustentabilidade digital e da Transição Verde e Digital.

Participação total	Mais de 50 participantes
Principais grupos	Alunos VET e professores/formadores
Meta prevista na candidatura	Pelo menos 40 participantes por evento nacional
Resultado	Meta de participação superada

Para além dos participantes presentes, os materiais e resultados apresentados foram preparados para continuar acessíveis através do website do projeto, aumentando o potencial de disseminação para outras comunidades educativas, organizações e stakeholders.

4. Programa e desenvolvimento da atividade

O evento decorreu entre as 14h00 e as 18h00 e combinou apresentação institucional, demonstração de recursos, disseminação de resultados, sensibilização e recolha de contributos.

Horário	Atividade
14h00–14h15	Receção e registo dos participantes
14h15–14h30	Sessão de abertura e apresentação dos objetivos do evento
14h30–14h50	Apresentação do projeto EDP-VET: objetivos, parceria, atividades e resultados
14h50–15h20	Apresentação do Manual de Formação EDP-VET: estrutura, módulos, atividades e utilização em contextos VET
15h20–15h35	Demonstração dos recursos digitais do projeto e website
15h35–15h50	Pausa para café e networking
15h50–16h05	Apresentação do Hackathon EDP-VET: metodologia, participação internacional e competências desenvolvidas
16h05–17h25	Apresentação das campanhas de sensibilização desenvolvidas pelos estudantes
17h45–17h55	Avaliação do evento e recolha de contributos
17h55–18h00	Encerramento e agradecimentos

5. Conteúdos e resultados apresentados

5.1. Projeto EDP-VET e Twin Transition

Foi apresentado o enquadramento geral do EDP-VET, centrado na capacitação de estudantes, professores e formadores VET para participarem ativamente na Twin Transition. Foram reforçadas as ligações entre sustentabilidade, competências digitais, economia circular e responsabilidade no uso de tecnologias, bem como a relevância destas competências para a formação e para o mercado de trabalho.

5.2. Manual/Training Package EDP-VET

O Manual de Formação foi apresentado como um dos principais resultados do projeto. O recurso reúne conteúdos e atividades pedagógicas sobre Transição Verde e Digital, boas práticas de sustentabilidade em VET, ferramentas digitais para a sustentabilidade, economia circular e práticas digitais sustentáveis, bem como o impacto ambiental das tecnologias digitais. A sua estrutura procura apoiar professores e formadores na integração destes temas nas práticas de ensino.

5.3. Recursos digitais e website

Durante o evento foram demonstrados o website e os recursos digitais disponíveis, salientando-se o princípio de acesso aberto previsto no projeto. Esta componente reforçou a sustentabilidade e a transferibilidade dos resultados, permitindo que os materiais continuem a ser consultados e reutilizados depois do encerramento formal do projeto.

5.4. Hackathon Internacional EDP-VET

Foi apresentada a metodologia do Hackathon realizado em Portugal, no qual estudantes VET trabalharam em equipas internacionais e desenvolveram soluções relacionadas com práticas digitais sustentáveis, impacto ambiental da tecnologia, economia circular e utilização responsável de ferramentas digitais. Foram igualmente destacadas competências transversais desenvolvidas, como criatividade, resolução de problemas, pensamento crítico, comunicação, liderança e trabalho em equipa.

6. Campanhas de sensibilização e campanha portuguesa “Lixo Eletrónico Invisível”

Uma parte central do Evento Final foi dedicada às campanhas de sensibilização desenvolvidas na sequência do Hackathon. Em Portugal, a campanha “Lixo Eletrónico Invisível” traduziu os conteúdos do projeto numa mensagem simples e prática: cabos, carregadores, telemóveis antigos, teclados, auscultadores e pequenos componentes eletrónicos que permanecem esquecidos também têm impacto ambiental.

A campanha promoveu quatro comportamentos essenciais alinhados com os princípios da economia circular: reparar antes de substituir, reutilizar equipamentos e componentes, reciclar corretamente os resíduos eletrónicos e reduzir compras desnecessárias. Foram utilizados cartazes, brochuras/desdobráveis, apresentações educativas e vídeos curtos, permitindo adaptar a mensagem a diferentes públicos e canais de disseminação.

Material	Finalidade	Mensagem principal
Cartazes	Sensibilização visual e divulgação	O que fica esquecido também polui.
Brochuras/desdobráveis	Informação acessível para alunos e comunidade	Reparar · Reutilizar · Reciclar.
Apresentação educativa	Exploração pedagógica do problema e das soluções	Inovação + Sustentabilidade = Mudança Real.
Vídeos curtos	Disseminação digital e redes sociais	Transformar o invisível em ação.

7. Metodologia e dimensão de disseminação

O evento adotou uma abordagem de disseminação participativa, ligando os diferentes resultados do projeto numa narrativa comum: formação de professores e alunos, aprendizagem ativa através do Hackathon, produção de soluções e transformação dessas soluções em campanhas de sensibilização. Esta sequência permitiu mostrar aos participantes que a sustentabilidade digital não deve ser tratada apenas como conteúdo teórico, mas como uma área de ação concreta no quotidiano escolar, profissional e pessoal.

A combinação de apresentação presencial, materiais impressos, conteúdos audiovisuais e recursos online aumentou o potencial de alcance e reutilização dos resultados. O momento de networking e a recolha final de contributos permitiram ainda promover contacto entre participantes e identificar possibilidades de continuidade das práticas apresentadas.

8. Resultados e valor acrescentado do Evento Final

- Realização de um evento nacional de disseminação com mais de 50 participantes, superando a meta mínima de 40 pessoas prevista na candidatura.
- Reunião, num único momento, dos principais resultados do EDP-VET: Manual/Training Package, recursos digitais, Hackathon e campanhas de sensibilização.
- Maior visibilidade dos resultados desenvolvidos pelos estudantes e reforço do seu papel ativo na promoção da sustentabilidade digital.
- Sensibilização de alunos VET e professores/formadores para o impacto ambiental das tecnologias e para práticas de economia circular aplicadas ao digital.
- Disponibilização de materiais pedagógicos e de comunicação com potencial de reutilização em futuras ações de formação e sensibilização.
- Reforço da ligação entre sustentabilidade, competências digitais, educação VET e necessidades emergentes do mercado de trabalho.
- Valorização da dimensão europeia do projeto, através da apresentação das atividades de cooperação internacional e das aprendizagens do Hackathon.

9. Conclusões

O Evento Final EDP-VET em Portugal cumpriu uma função estratégica de encerramento, disseminação e valorização dos resultados produzidos ao longo do projeto. A presença de mais de 50 participantes, sobretudo alunos VET e professores/formadores, permitiu alcançar diretamente os públicos para os quais o projeto foi concebido e superar a meta mínima de participação prevista para os eventos nacionais.

A estrutura do encontro permitiu demonstrar a coerência entre as diferentes atividades do EDP-VET. O Manual de Formação forneceu a base pedagógica e conceptual; o Hackathon transformou esse conhecimento em aprendizagem ativa, colaboração internacional e desenvolvimento de soluções; e as campanhas de sensibilização converteram essas aprendizagens em mensagens e recursos capazes de chegar a comunidades mais amplas.

A campanha portuguesa “Lixo Eletrónico Invisível” exemplificou de forma clara esta lógica, tornando acessível um problema ambiental frequentemente pouco visível e propondo comportamentos concretos de reparação, reutilização, reciclagem e consumo responsável. Desta forma, o evento reforçou a ideia central do projeto: a Transição Verde e Digital exige simultaneamente competências técnicas, consciência ambiental, pensamento crítico e capacidade de transformar conhecimento em ação.

Os documentos disponíveis sustentam de forma clara a realização do evento, o programa, os materiais apresentados e a participação superior a 50 pessoas indicada para esta edição. Não existem, contudo, nos documentos analisados, resultados consolidados dos questionários finais que permitam quantificar alterações de conhecimento ou comportamento. Por esse motivo, a avaliação apresentada neste relatório centra-se sobretudo na execução da atividade, participação, qualidade e diversidade dos resultados disseminados e coerência com os objetivos do projeto.

10. Recomendações e continuidade

- Manter o Manual, materiais das campanhas, resultados do Hackathon e restantes recursos disponíveis em acesso aberto no website do projeto.
- Reutilizar os conteúdos do Evento Final em sessões de formação, semanas da sustentabilidade, workshops e ações de acolhimento de alunos VET.
- Dar continuidade a ações práticas associadas ao tema, como recolha de resíduos eletrónicos, reparação e reutilização de equipamentos.
- Em futuras edições, consolidar indicadores quantitativos de impacto, incluindo número de participantes por perfil, resultados de questionários, materiais distribuídos e alcance online.
- Promover a utilização do Training Package por professores/formadores e acompanhar exemplos concretos da sua integração em atividades letivas e formativas.