

ATIVIDADES

A DESENVOLVER DURANTE AS EXPEDIÇÕES



ATIVIDADE 1

Definição da metodologia e do itinerário de formação ao ar livre

Índice

1. Conteúdo dos módulos formativos	3
2. Relação das atividades	4
2.1. Atividades em Portugal	4
2.1.1. ITINERÁRIO A. Caminho Português Central	4
2.1.2. ITINERÁRIO B. Caminho Português da Costa	17
2.2. Atividades em Galicia, Espanha	28
2.3. Atividades adicionais.....	43

1. Conteúdo dos módulos formativos

O curso formativo online que os jovens realizam previamente à expedição prática é composto por quatro módulos:

Digitalização audiovisual

Novas tecnologias, possibilidades criativas na edição de vídeo e fotografia, o guião para criar histórias narrativas audiovisuais, recursos gratuitos.

Inovação e Empreendedorismo

Promover a criatividade e a resolução prática de problemas. Aprendizagem focada na identificação de oportunidades e respostas criativas e inovadoras, promovendo o desenvolvimento de uma mentalidade empreendedora.

Sustentabilidade

Educação ambiental, aprofundar práticas sustentáveis e responsáveis, como a gestão de recursos e resíduos, bem como o impacto das atividades humanas no meio ambiente.

Pensamento crítico

Descobrir ferramentas para questionar, analisar e refletir de forma mais profunda sobre o que nos rodeia. Identificar argumentos sólidos e tomar decisões mais fundamentadas.

As atividades apresentadas neste dossier estão associadas a um ou vários dos módulos de aprendizagem, especificados na ficha de cada atividade. De forma complementar, desenvolverão outras competências como comunicação, trabalho em equipa, empatia ou autoconhecimento.

As ações e dinâmicas também estão ligadas de forma específica aos territórios onde se vão realizar as expedições e incluem componentes culturais, com o objetivo de reforçar a valorização do Caminho de Santiago e dos elementos culturais comuns do território transfronteiriço entre a Galiza e Portugal.

Este documento está vinculado à Atividade A.1.3, Elaboração de conteúdos formativos, e corresponde à segunda parte do Entregável 1.3. Conteúdos formativos PEGADAS.

2. Relação das atividades

A seguir, apresentam-se e descrevem-se as atividades práticas previstas para serem realizadas durante as expedições do projeto Pegadas.

A primeira secção inclui as atividades planeadas para os dias em Portugal (Etapa 1, Etapa 2 e início da Etapa 3).

A segunda secção é composta pelas atividades programadas para os dias em Espanha (continuação da Etapa 3, da Etapa 4 e da Etapa 5 final).

Por fim, a secção 2.3 contém uma série de atividades adicionais opcionais, complementares às principais.

2.1. Atividades em Portugal

As atividades desenhadas para as etapas em território português estão organizadas e estruturadas de acordo com a realização do Itinerário A (Caminho Português Central pelo interior) ou do Itinerário B (Caminho Português da Costa

2.1.1. ITINERÁRIO A. Caminho Português Central

ETAPA 1. Portugal – Início em Ponte de Lima

ATIVIDADE 1	
IDENTIFICAÇÃO	Jogos de Team Building – Reforço da equipa e colaboração – Icebreakers
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Colaboração
OBJETIVO	Quebrar o gelo e criar vínculos entre os participantes, promovendo a confiança, a comunicação e a empatia.

	Desenvolver competências de liderança e de resolução de problemas em grupo. Criar um ambiente de aprendizagem interativo que promova o trabalho em equipa.
CONTEÚDOS	Como transmitir e receber informação com clareza. Dinâmica que depende do apoio mútuo. Estratégias coletivas para superar desafios.
DURACÃO (HORAS)	Total: 2 horas 30 minutos
ITINERÁRIO	Central (e Costa) Etapa 1
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Jogo: A teia de aranha Descrição: Um “portal” feito com cordas ou fitas é colocado entre duas árvores ou suportes. O grupo deve conseguir que todos os membros atravessem o “portal” sem tocar nas cordas, utilizando estratégias colaborativas.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Atividades práticas que desafiam os participantes de forma divertida. Técnicas de interação para fortalecer a comunicação e a empatia.
RECURSOS	Material simples (cordas, tintas, balões). Nota: Cada formador deve preparar as dinâmicas com antecedência (deve ter em conta que o material tem de ser simples e não ocupar muito espaço, dado que será transportado até ao albergue).
AVALIAÇÃO	Nível de participação e envolvimento nas dinâmicas.

ATIVIDADE2	
IDENTIFICAÇÃO	Rota fluvial – <i>Ecovia de Refoios do Lima</i>
PILARES/MÓDULOS	Sustentabilidade Digitalização
OBJETIVOS	Promover a atividade física num espaço natural. Sensibilizar para a preservação e proteção da natureza e para a importância de ações sustentáveis.

CONTEÚDOS	Atividade física em espaço natural Observação da biodiversidade local Sustentabilidade – pegada ecológica Importância do contacto com a natureza para a saúde ITINERÁRIO: Percurso plano de 7 a 8 km pela ecovia do Rio Lima, entre a Escola Superior Agrária e o centro de Ponte de Lima. LINK (APP KOMOOT) Duração total: 2 horas Itinerário: Central Etapas: 1 
DURAÇÃO (HORAS)	Total: 2 horas
ITINERÁRIO	Central Etapas 1
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Caminhada guiada Observação e escuta ativa da natureza Recolha de pequenas evidências visuais (fotografias de fauna, flora, pegadas, sons)
MÉTODOS e TÉCNICAS	Aprendizagem experiencial Observação ativa Reflexão em grupo
RECURSOS	Telemóveis para fotografias Sacos para recolha simbólica de lixo (opcional)

ATIVIDADE 3	
IDENTIFICAÇÃO	Descoberta autónoma do centro histórico de Ponte de Lima
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo e inovação Digitalização Sustentabilidade
OBJETIVOS	Proporcionar uma experiência autónoma de descoberta do património histórico e cultural de Ponte de Lima, incentivando a criação de ideias de negócios sustentáveis ligados à valorização do território e ao turismo cultural.
CONTEÚDOS	Monumentos e espaços emblemáticos: Ponte Romana Largo de Camões Torre da Cadeia Velha Igreja Matriz
DURACÃO (HORAS)	Total: 2 horas
ITINERÁRIO	Central Etapa 1
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Atividades pedagógicas Cada participante (ou grupo) utiliza uma aplicação ou mapa impresso para explorar livremente o centro histórico. Durante a visita, identificam 4–5 locais com potencial turístico ou cultural onde poderia surgir um negócio inovador (por exemplo: loja de produtos locais, visitas guiadas temáticas, experiências gastronómicas ou artísticas). Recolhem dados visuais (fotografias) e pequenas descrições. No final, os grupos apresentam uma proposta simples de negócio, articulando património + inovação + sustentabilidade.

MÉTODOS e TÉCNICAS	Aprendizagem autónoma por exploração Brainstorming e desenvolvimento de ideias Apresentação informal em grupos
RECURSOS	Dispositivos móveis para explorar o local Apresentação de ideias com base na observação prévia Aplicações móveis com guias turísticas interativas Material de apoio (mapas, guias)

ATIVIDADE DIÁRIA - A	
IDENTIFICAÇÃO	Criação de vídeos da expedição
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Digitalização Inovação
OBJETIVOS	Ensinar técnicas de filmagem e edição de vídeo para que os participantes gravem cada etapa do Caminho de Santiago, assim como as atividades que realizam todos os dias. Explorar como se pode utilizar a produção audiovisual para promover o turismo e as iniciativas locais.
CONTEÚDOS	Técnicas para capturar imagens e vídeos utilizando dispositivos móveis. Princípios de narração para criar narrativas visualmente atrativas. Uso de aplicações para edição rápida de vídeo (por exemplo, CapCut, InShot) Elementos de marketing digital para promover o conteúdo produzido. Atividade contínua. Sessão prática no final de cada jornada para organizar e editar o material capturado (duração aproximada: 1 hora)
DURACÃO (HORAS)	ATIVIDADE continua. Sesión práctica al final de cada jornada para organizare editar el material capturado (DURACÃO aproximada: 1 hora)
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Durante cada etapa, os participantes deverão registar de forma audiovisual pontos importantes do itinerário, como paisagens, monumentos históricos, atividades e interações com a comunidade local. Organizarão os vídeos capturados numa sequência que conte a história do dia, incluindo momentos de desafios pessoais e aprendizagem.

	Finalmente, criarão um vídeo curto (1-2 minutos), editado para ser partilhado em plataformas digitais ou apresentado ao grupo. A atividade pode ser realizada: -De forma grupal, de maneira que todos os participantes colaborem DIÁRIAMENTE na criação do vídeo. -Em pares ou em grupos de três, de maneira que cada dia da expedição duas ou três pessoas do grupo serão responsáveis pela recolha de vídeos e pela criação final do mesmo. Cada dia o grupo será diferente para que, no final da expedição, todos os integrantes tenham participado.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Métodos de aprendizagem práticos como gravações in situ. Discussões grupais e comentários sobre a qualidade do vídeo. Introdução ao marketing digital para compreender como utilizar os vídeos como ferramenta de interação.
RECURSOS	Teléfonos inteligentes o câmaras para filmar. Aplicações gratuitas ou acessíveis para edição de vídeo.

ATIVIDADE DIÁRIA - B	
IDENTIFICAÇÃO	Momento de reflexão conjunta
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Sustentabilidade Empreendedorismo Digitalização
OBJETIVO	Fomentar a integração das experiências vividas nas atividades ao longo das etapas do Caminho de Santiago, conectando cada dia com temáticas específicas e promovendo reflexões e propostas criativas.
CONTEÚDOS	Temática diária alinhada com as atividades realizadas, tais como: Impactos positivos e negativos do turismo no Caminho de Santiago. Uso de tecnologia para a navegação e apoio ao peregrino. Identificação de lacunas e oportunidades para novos negócios. Reflexão sobre a importância de preservar as tradições. Oportunidades geradas através das novas tecnologias. Nota: Também pode ser um tempo aproveitado para resolver algum possível conflito que tenha surgido durante a jornada, ou se algum participante quiser expor um tema concreto.

DURACÃO (HORAS)	Atividade contínua. Espaço diário de discussão no final da jornada para refletir em grupo: 30 minutos
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	No final de cada dia, os participantes escrevem/refletem sobre o tema do dia proposto (será explicado pelo monitor ou monitora), relacionando-o com as atividades realizadas e as suas perceções. Haverá um momento de partilha, onde cada participante apresentará a sua proposta ou o seu ponto de vista sobre o tema.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Reflexão individual guiada com perguntas orientadoras (exemplo: como pode contribuir a realização desta atividade para a criação de novas oportunidades de empreendedorismo?). Discussões grupais com moderador. Registo criativo, com liberdade para desenhos, diagramas, escrita tradicional ou vídeo.
RECURSOS	Bloco de notas, smartphone com aplicações

ETAPA 2. Ponte de Lima - Labruja – Valença

ATIVIDADE 1	
IDENTIFICAÇÃO	Navegação e Digitalização de mapas no caminho
PILARES/MÓDULOS	Sustentabilidade Digitalização
OBJETIVO	Saber utilizar e avaliar as tecnologias digitais orientadas para a navegação, registo de experiências e apoio logístico no Caminho de Santiago.
CONTEÚDOS	Introdução a ferramentas de navegação como Google Maps e Wikiloc. Aplicações específicas para peregrinos, como Caminhos de Santiago, Pilgrim, Buen Camino e CaminApp. Métodos para registar informação e conteúdos multimédia durante a viagem. Avaliação da experiência de utilizador das aplicações utilizadas.
DURACÃO (HORAS)	Total: 3 horas (Durante a caminhada a realizar)
ITINERÁRIO	Central

	Etapa 2
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada grupo utiliza diferentes aplicações para planear e executar parte da rota, registando os pontos de interesse e os desafios encontrados. Os participantes utilizam ferramentas para fotografar, registar e geolocalizar locais, pensando em como estes dados podem ser utilizados para criar conteúdo turístico.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Navegação prática e resolução de problemas em tempo real. Trabalho em equipa para resolver desafios e propor ideias. Análise crítica das ferramentas utilizadas e aplicações no mercado.
RECURSOS	Smartphones ou tablets. Internet (ou descarga prévia de mapas offline).
AValiação	Desempenho de navegação através de aplicações.

ATIVIDADE 2	
IDENTIFICAÇÃO	Cultura e Sustentabilidade no Ecomuseu da Serra da Labruja
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Empreendedorismo e inovação Sustentabilidade
OBJETIVO	Explorar a prática agrícola tradicional de Labruja, com ênfase no cultivo do milho e no processo de produção de pão artesanal. Promover o pensamento crítico sobre a preservação do conhecimento ancestral e a sua adaptação ao contexto atual dos negócios sustentáveis. Fomentar o empreendedorismo local baseado em práticas tradicionais.
CONTEÚDOS	História e tradição agrícola da Serra da Labruja, com foco na produção de milho. O ciclo do milho: desde a sementeira até à colheita e à moagem. Elaboração artesanal de pão: técnicas ancestrais de amassar, fermentação e cozedura em forno de lenha. O valor cultural e ambiental da conservação dos moinhos de água.
DURACÃO (HORAS)	Total: 2 horas
ITINERÁRIO	Central Etapa 2
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Percurso pelos moinhos de água restaurados do Ecomuseu, com explicação do processo tradicional de moagem do milho.

	Participação no ciclo de elaboração do pão, desde a moagem da farinha até à colocação dos pães no forno de lenha. Como grupo, analisarão as implicações económicas e culturais de preservar estas práticas tradicionais e refletirão também sobre como podem ser adaptadas a novos modelos de negócio sustentáveis.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Experiência direta de processos tradicionais. Participação ativa no ciclo de produção.
RECURSOS	Moinhos de água restaurados. Equipamentos tradicionais para moagem e produção de pão.
AValiação	Observação da participação ativa dos jovens em atividades práticas. Compreensão dos desafios de preservar práticas antigas e a sua adaptação no empreendedorismo sustentável.

ATIVIDADE DIÁRIA - A	
IDENTIFICAÇÃO	Criação de vídeos da expedição
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Digitalização Inovação
OBJETIVOS	Ensinar técnicas de filmagem e edição de vídeo para que os participantes gravem cada etapa do Caminho de Santiago, assim como as atividades que realizam cada dia. Explorar como se pode utilizar a produção audiovisual para promover o turismo e as iniciativas locais.
CONTEÚDOS	Técnicas para capturar imagens e vídeos utilizando dispositivos móveis. Princípios de narração para criar narrativas visualmente atrativas. Uso de aplicações para edição rápida de vídeo (por exemplo, CapCut, InShot) Elementos de marketing digital para promover o conteúdo produzido. Elementos de marketing digital para promover el contenido producido.
DURACÃO (HORAS)	Atividade contínua. Sessão prática no final de cada jornada para organizar e editar o material capturado (duração aproximada: 1 hora)
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	ATIVIDADES PEDAGÓGICAS Durante cada etapa, os participantes deverão registar de

	forma audiovisual pontos importantes do itinerário, como paisagens, monumentos históricos, atividades e interações com a comunidade local. Organizarão os vídeos capturados numa sequência que conte a história do dia, incluindo momentos de desafios pessoais e aprendizagem. Finalmente, criarão um vídeo curto (1-2 minutos), editado para ser partilhado em plataformas digitais ou apresentado ao grupo. A atividade pode ser realizada: -De forma grupal, de maneira que cada dia todos os participantes colaborem na criação do vídeo. -Em pares ou em grupos de três, de maneira que cada dia da expedição duas ou três pessoas do grupo serão responsáveis pela recolha dos vídeos e pela criação final do mesmo. Cada dia o grupo será diferente para que no final da expedição todos os integrantes tenham participado.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Métodos de aprendizagem práticos como gravações in situ. Discussões grupais e comentários sobre a qualidade do vídeo. Introdução ao marketing digital para entender como utilizar os vídeos como ferramenta de interação.
RECURSOS	Telemóveis inteligentes ou câmaras para filmar. Aplicações gratuitas ou acessíveis para edição de vídeo.

ATIVIDADE DIÁRIA - B	
IDENTIFICAÇÃO	Momento de reflexão conjunta
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Sustentabilidade Empreendedorismo Digitalização
OBJETIVO	Fomentar a integração das experiências vividas nas atividades ao longo das etapas do Caminho de Santiago, conectando cada dia com temáticas específicas e promovendo reflexões e propostas criativas.
CONTEÚDOS	Temática diária alinhada com as atividades realizadas, tais como: Impactos positivos e negativos do turismo no Caminho de Santiago. Uso de tecnologia para a navegação e apoio ao peregrino. Identificação de lacunas e oportunidades para novos

	negócios. Reflexão sobre a importância de preservar as tradições. Oportunidades geradas através das novas tecnologias. Nota: Também pode ser um tempo aproveitado para resolver algum possível conflito que tenha surgido durante a jornada, ou se algum participante quiser expor um tema concreto.
DURACÃO (HORAS)	Atividade contínua. Espaço diário de discussão no final da jornada para refletir em grupo: 30 minutos
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	No final de cada dia, os participantes escrevem/refletem sobre o tema do dia proposto (será explicado pelo monitor ou monitora), relacionando-o com as atividades realizadas e as suas perceções. Haverá um momento de partilha, onde cada participante apresentará a sua proposta ou o seu ponto de vista sobre o tema.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Reflexão individual guiada com perguntas orientadoras (exemplo: como pode contribuir a realização desta atividade para a criação de novas oportunidades de empreendedorismo?). Discussões grupais com moderador. Registo criativo, com liberdade para desenhos, diagramas, escrita tradicional ou vídeo.
RECURSOS	Bloco de notas, smartphone com aplicações.

ETAPA 3. Valença - Tuy - Ponte Arnelas

ATIVIDADE 1	
IDENTIFICAÇÃO	Desenvolvimento de rota autoguiada com apps
PILARES/MÓDULOS	Digitalização Empreendedorismo e inovação Sustentabilidade
OBJETIVO	Capacitar os participantes para planear e desenvolver rotas turísticas autoguiadas com a ajuda de aplicações móveis. Explorar como se pode utilizar a tecnologia para melhorar a experiência dos peregrinos no Caminho de Santiago. Fomentar a criatividade e o uso estratégico de ferramentas digitais na criação de negócios turísticos.

CONTEÚDOS	Apresentação de aplicações populares como Google Maps, Komoot, Wikiloc, AllTrails. Utilização de funções como marcação de pontos de interesse e marcação de rotas. Como criar uma experiência autónoma e personalizada para peregrinos e turistas. Exemplos de rotas temáticas (históricas, culturais, naturais ou espirituais).
DURACÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central Etapa 2
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Oficina sobre a utilização das aplicações selecionadas, centrando-se nas suas características mais relevantes. Divididos em grupos, os participantes: a. Escolherão um tema (por exemplo, história local, natureza, gastronomia). b. Planearão uma rota na etapa selecionada. c. Mapearão os pontos de interesse, acrescentando descrições, imagens ou ligações relevantes.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Exploração prática de ferramentas digitais no local.
RECURSOS	Smartphones
AVALIAÇÃO	Originalidade, organização e utilidade da informação introduzida.

ATIVIDADE 2

IDENTIFICAÇÃO	Visita guiada à Fortaleza de Valença e ao Centro de Interpretação
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo Inovação Sustentabilidade
OBJETIVO	Explorar o potencial cultural e histórico da Fortaleza de Valença para desenvolver produtos e serviços turísticos inovadores que promovam a preservação do património e a participação comunitária.
CONTEÚDOS	História da Fortaleza: A sua construção e importância estratégica ao longo dos séculos. Valença como ponto de passagem e referência no Caminho de Santiago. Centro de Interpretação: Exposição sobre a história da fortificação.

	Métodos de conservação e promoção do património. Empreendedorismo cultural: Exemplos de negócios inspirados na história e na cultura local. Oportunidades de inovação na oferta turística.
DURACÃO (HORAS)	Total: 2 horas
ITINERÁRIO	Central Etapa 3
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Os participantes percorrem a Fortaleza acompanhados por um guia que fala sobre a arquitetura, pontos estratégicos e histórias notáveis. Em pequenos grupos, os participantes propõem ideias para novos serviços turísticos, como eventos culturais, visitas temáticas ou produtos artesanais. Debate sobre como integrar as ideias desenvolvidas com as exigências do turismo sustentável e da digitalização (por exemplo, aplicações interativas).
MÉTODOS e TÉCNICAS	Explicações detalhadas e interativas sobre o local. Colaboração para propor soluções práticas. Apresentação de exemplos de sucesso de turismo em fortalezas e património histórico.
RECURSOS	Guia Smartphones
AVALIAÇÃO	Participação durante a visita guiada e exercícios

ATIVIDADE 3	
IDENTIFICAÇÃO	Travessia Ponte Internacional Valença-Tui
PILARES/MÓDULOS	Digitalização Inovação
OBJETIVOS	1. Conhecer a riqueza do património cultural do Caminho de Santiago. 2. Estimular a criatividade para o futuro profissional dos participantes. 3. Desenvolver competências digitais.
CONTEÚDOS	Historia del puente internacional Vínculo histórico Galicia-Portugal Métodos audiovisuales (fotografía, vídeo)

DURACÃO	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central Etapa 3
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Travessia da Ponte Internacional que une a cidade portuguesa de Valença com Tui (Galiza). Comprimento da ponte: 1200 metros. Os participantes devem investigar previamente o significado histórico da ponte (origem, construção, relação entre os dois países, etc.) e documentar a experiência da travessia. Posteriormente, devem criar uma publicação partilhando as suas impressões pessoais sobre a atividade, ilustrando com recursos audiovisuais próprios (fotografias, vídeos, etc.) destacando o que lhes tenha parecido mais relevante.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Leitura e investigação prévia Trabalho em equipa Documentação audiovisual
RECURSOS	Guia Smartphones

2.1.2. ITINERÁRIO B. Caminho Português da Costa

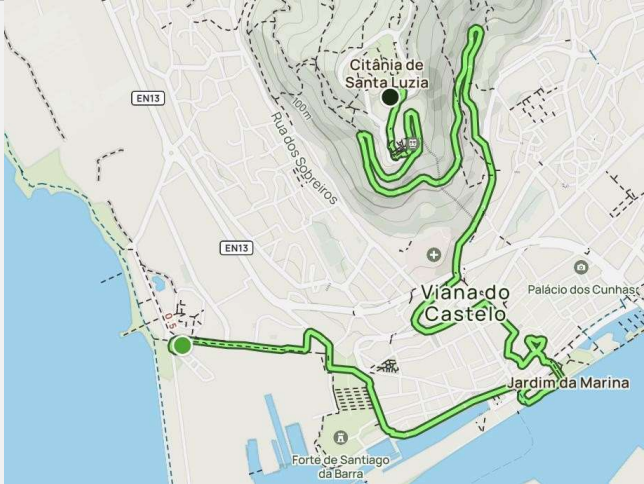
ETAPA 1. Portugal – Início em Viana do Castelo

ATIVIDADE 1	
IDENTIFICAÇÃO	Jogos de Team Building – Reforço da equipa e colaboração – Icebreakers
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Colaboração
OBJETIVO	Quebrar o gelo e criar vínculos entre os participantes, promovendo a confiança, a comunicação e a empatia. Desenvolver competências de liderança e resolução de problemas em grupo. Criar um ambiente de aprendizagem interativo que fomente o trabalho em equipa.
CONTEÚDOS	Como transmitir e receber informação com clareza. Dinâmica que depende do apoio mútuo. Estratégias coletivas para superar desafios.
DURACÃO (HORAS)	Total: 2 horas e 30 minutos

ITINERÁRIO	Costa Etapa 1
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Exemplo: Jogo: A teia de aranha Descrição: Um “portal” feito com cordas ou fitas é colocado entre duas árvores ou suportes. O grupo deve conseguir que todos os membros atravessem o “portal” sem tocar nas cordas, utilizando estratégias colaborativas.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Atividades práticas que desafiam os participantes de uma forma divertida. Técnicas de interação para fortalecer a comunicação e a empatia.
RECURSOS	Material simples (cordas, tintas, balões). Nota: Cada formador deverá preparar as dinâmicas com antecedência (tendo em conta que deve ser material simples que não ocupe espaço, já que será transportado até ao albergue).
AVALIAÇÃO	Nível de participação e envolvimento nas dinâmicas.

ATIVIDADE 2

IDENTIFICAÇÃO	Percorso de bicicleta: Descobrir Viana do Castel
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo Inovação Sustentabilidade
OBJETIVOS	Proporcionar uma experiência imersiva sobre a história e cultura local, explorando como o património arquitetónico e cultural pode ser uma base para negócios inovadores e sustentáveis.
CONTEÚDOS	Principais monumentos a descobrir: Santuário de Santa Luzia Praça da República Navio Gil Eanes Ponte Eiffel Sé Catedral de Santa Maria Maior Dinâmicas de preservação do património. Exemplos de negócios locais que valorizam a cultura e a história da cidade. Utilização de aplicações móveis para visitas autoguiadas. Ferramentas para turismo interativo.

TRAYECTO A RECORRER	 https://www.alltrails.com/pt-pt/trilho/portugal/viana-do-castelo/centro-historico-de-viana-do-castelo-e-santa-luzia?u=mCsh=7e2wgk
DURACÃO (HORAS)	Total: 3-4 horas
ITINERÁRIO	Costa Etapa 1
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada participante regista no mapa do centro histórico pontos estratégicos para possíveis negócios baseados na cultura e no turismo. Reflexão sobre o papel do turismo sustentável na preservação do património e como o empreendedorismo pode procurar o equilíbrio entre tradição e inovação.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Utilização de dispositivos móveis para explorar o local. Apresentação em grupos das ideias surgidas com base no que observaram.
RECURSOS	Aplicações móveis com guias interativas. Material de apoio (mapas, guias).

ATIVIDADE DIÁRIA - A

IDENTIFICAÇÃO	Criação de vídeos da expedição
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Digitalização Inovação
OBJETIVOS	Ensinar técnicas de filmagem e edição de vídeo para que os participantes gravem cada etapa do Caminho de Santiago, assim como as atividades que realizam cada dia. Explorar como se pode utilizar a produção audiovisual para promover o turismo e as iniciativas locais.

CONTEÚDOS	Técnicas para capturar imagens e vídeos utilizando dispositivos móveis. Princípios de narração para criar narrativas visualmente atrativas. Uso de aplicações para edição rápida de vídeo (por exemplo, CapCut, InShot) Elementos de marketing digital para promover o conteúdo produzido.
DURACÃO (HORAS)	Atividade contínua. Sessão prática no final de cada jornada para organizar e editar o material capturado (duração aproximada: 1 hora)
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Durante cada etapa, os participantes deverão registar de forma audiovisual pontos importantes do itinerário, como paisagens, monumentos históricos, atividades e interações com a comunidade local. Organizarão os vídeos capturados numa sequência que conte a história do dia, incluindo momentos de desafios pessoais e aprendizagem. Finalmente, criarão um vídeo curto (1-2 minutos), editado para ser partilhado em plataformas digitais ou apresentado ao grupo. A atividade pode ser realizada: -De forma grupal, de maneira que cada dia todos os participantes colaborem na criação do vídeo. -Em pares ou em grupos de três, de maneira que cada dia da expedição duas ou três pessoas do grupo serão responsáveis pela recolha dos vídeos e pela criação final do mesmo. Cada dia o grupo será diferente para que no final da expedição todos os integrantes tenham participado.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Métodos de aprendizagem práticos como gravações in situ. Discussões grupais e comentários sobre a qualidade do vídeo. Introdução ao marketing digital para entender como utilizar os vídeos como ferramenta de interação.
RECURSOS	Telemóveis inteligentes ou câmaras para filmar. Aplicações gratuitas ou acessíveis para edição de vídeo.

ATIVIDADE DIÁRIA - B

IDENTIFICAÇÃO	Momento de reflexão conjunta
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Sustentabilidade Empreendedorismo Digitalização
OBJETIVO	Fomentar a integração das experiências vividas nas atividades ao longo das etapas do Caminho de Santiago, conectando cada dia com temáticas específicas e promovendo reflexões e propostas criativas.
CONTEÚDOS	Temática diária alinhada com as atividades realizadas, tais como: Impactos positivos e negativos do turismo no Caminho de Santiago. Uso de tecnologia para a navegação e apoio ao peregrino. Identificação de lacunas e oportunidades para novos negócios. Reflexão sobre a importância de preservar as tradições. Oportunidades geradas através das novas tecnologias. Nota: Também pode ser um tempo aproveitado para resolver algum possível conflito que tenha surgido durante a jornada, ou se algum participante quiser expor um tema concreto.
DURACÃO (HORAS)	Atividade contínua. Espaço diário de discussão no final da jornada para refletir em grupo: 30 minutos
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	No final de cada dia, os participantes escrevem/refletem sobre o tema do dia proposto (será explicado pelo monitor ou monitora), relacionando-o com as atividades realizadas e as suas perceções. Haverá um momento de partilha, onde cada participante apresentará a sua proposta ou o seu ponto de vista sobre o tema.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Reflexão individual guiada com perguntas orientadoras (exemplo: como pode contribuir a realização desta atividade para a criação de novas oportunidades de empreendedorismo?). Discussões grupais com moderador. Registo criativo, com liberdade para desenhos, diagramas, escrita tradicional ou vídeo.
RECURSOS	Bloco de notas, smartphone com aplicações

ETAPA 2. Viana do Castelo – Praia de Âncora

ATIVIDADE 1	
IDENTIFICAÇÃO	A profissão de guia de canyoning – Academia Internacional de Canyoning
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo e inovação Pensamento crítico Sustentabilidade
OBJETIVO	Introduzir os participantes à prática do canyoning com um enfoque nas competências técnicas, no trabalho em equipa e explorar como a atividade pode transformar-se numa oportunidade de negócio.
CONTEÚDOS	Competências e responsabilidades de um guia de canyoning. Técnicas de movimento com cordas. Gestão de segurança e equipamentos. Mercados potenciais e desenvolvimento de negócio em turismo de natureza.
DURACÃO (HORAS)	Total: 3 horas e 30 minutos
ITINERÁRIO	Costa Etapa 2
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Sessão inicial com guias para conhecer o equipamento e técnicas básicas de segurança. Debate sobre os desafios da atividade, a gestão da segurança e ideias para transformar o canyoning num serviço turístico ligado ao Caminho de Santiago. Experiência real de iniciação à descida com suporte técnico de profissionais certificados (opcional).
MÉTODOS e TÉCNICAS	Descidas supervisionadas por guias da International Canyoning Academy Association (ICA). Os participantes aplicam na prática as técnicas ensinadas. Reflexão grupal sobre possibilidades de negócio e sustentabilidade.
RECURSOS	Equipamento de segurança (capacetes, arneses, cordas, sapatos, fato). Guias certificados pela ICA.

AVALIAÇÃO	Participação na descida e aplicação das técnicas aprendidas. Ideias geradas durante a reflexão final para negócios de turismo de aventura.
-----------	--

ATIVIDADE DIÁRIA - A	
IDENTIFICAÇÃO	Criação de vídeos da expedição
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Digitalização Inovação
OBJETIVOS	Ensinar técnicas de filmagem e edição de vídeo para que os participantes gravem cada etapa do Caminho de Santiago, assim como as atividades que realizam cada dia. Explorar como se pode utilizar a produção audiovisual para promover o turismo e as iniciativas locais.
CONTEÚDOS	Técnicas para capturar imagens e vídeos utilizando dispositivos móveis. Princípios de narração para criar narrativas visualmente atrativas. Uso de aplicações para edição rápida de vídeo (por exemplo, CapCut, InShot) Elementos de marketing digital para promover o conteúdo produzido.
DURACÃO (HORAS)	Atividade contínua. Sessão prática no final de cada jornada para organizar e editar o material capturado (duração aproximada: 1 hora)
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Durante cada etapa, os participantes deverão registar de forma audiovisual pontos importantes do itinerário, como paisagens, monumentos históricos, atividades e interações com a comunidade local. Organizarão os vídeos capturados numa sequência que conte a história do dia, incluindo momentos de desafios pessoais e aprendizagem. Finalmente, criarão um vídeo curto (1-2 minutos), editado para ser partilhado em plataformas digitais ou apresentado ao grupo. A atividade pode ser realizada: -De forma grupal, de maneira que cada dia todos os participantes colaborem na criação do vídeo. -Em pares ou em grupos de três, de maneira que cada dia da expedição duas ou três pessoas do grupo serão responsáveis pela recolha dos vídeos e pela criação final do mesmo. Cada

	dia o grupo será diferente para que no final da expedição todos os integrantes tenham participado.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Métodos de aprendizagem práticos como gravações in situ. Discussões grupais e comentários sobre a qualidade do vídeo. Introdução ao marketing digital para entender como utilizar os vídeos como ferramenta de interação.
RECURSOS	Telemóveis inteligentes ou câmaras para filmar. Aplicações gratuitas ou acessíveis para edição de vídeo.

ATIVIDADE DIÁRIA - B	
IDENTIFICAÇÃO	Momento de reflexão conjunta
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Sustentabilidade Empreendedorismo Digitalização
OBJETIVO	Fomentar a integração das experiências vividas nas atividades ao longo das etapas do Caminho de Santiago, conectando cada dia com temáticas específicas e promovendo reflexões e propostas criativas.
CONTEÚDOS	Temática diária alinhada com as atividades realizadas, tais como: Impactos positivos e negativos do turismo no Caminho de Santiago. Uso de tecnologia para a navegação e apoio ao peregrino. Identificação de lacunas e oportunidades para novos negócios. Reflexão sobre a importância de preservar as tradições. Oportunidades geradas através das novas tecnologias. Nota: Também pode ser um tempo aproveitado para resolver algum possível conflito que tenha surgido durante a jornada, ou se algum participante quiser expor um tema concreto.
DURACÃO (HORAS)	Atividade contínua. Espaço diário de discussão no final da jornada para refletir em grupo: 30 minutos
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	No final de cada dia, os participantes escrevem/refletem sobre o tema do dia proposto (será explicado pelo monitor ou monitora), relacionando-o com as atividades realizadas e as suas perceções. Haverá um momento de partilha, onde cada participante

	apresentará a sua proposta ou o seu ponto de vista sobre o tema.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Reflexão individual guiada com perguntas orientadoras (exemplo: como pode contribuir a realização desta atividade para a criação de novas oportunidades de empreendedorismo?). Discussões grupais com moderador. Registo criativo, com liberdade para desenhos, diagramas, escrita tradicional ou vídeo.
RECURSOS	Bloco de notas, smartphone com aplicações

ETAPA 3. Vila Praia de Âncora - Caminha - A Guarda - Ponte Arnelas

ATIVIDADE 1	
IDENTIFICAÇÃO	Navegação e Digitalização de mapas no caminho
PILARES/MÓDULOS	Sustentabilidade Digitalização
OBJETIVO	Saber utilizar e avaliar as tecnologias digitais orientadas para a navegação, registo de experiências e apoio logístico no Caminho de Santiago.
CONTEÚDOS	Introdução a ferramentas de navegação como Google Maps e Wikiloc. Aplicações específicas para peregrinos, como Caminhos de Santiago, Pilgrim, Buen Camino e CaminApp. Métodos para registar informação e conteúdos multimédia durante a viagem. Avaliação da experiência de utilizador das aplicações utilizadas.
DURACÃO (HORAS)	Total: 3 horas (Durante la caminata a realizar)
ITINERÁRIO	Costa Etapa 3
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada grupo utiliza diferentes aplicações para planear e executar parte da rota, registando os pontos de interesse e os desafios encontrados. Os participantes utilizam ferramentas para fotografar, registar e geolocalizar localizações, pensando em como estes dados podem ser utilizados para criar conteúdo turístico.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Navegação prática e resolução de problemas em tempo real. Trabalho em equipa para resolver desafios e propor ideias.

	Análise crítica das ferramentas utilizadas e das aplicações no mercado.
RECURSOS	Smartphones ou tablets. Internet (ou descarga prévia de mapas offline).
AVALIAÇÃO	Desempenho de navegação através de aplicações.

ATIVIDADE 2	
IDENTIFICAÇÃO	Desenvolvimento de rota autoguiada com apps
PILARES/MÓDULOS	Digitalização Empreendedorismo Sustentabilidade
OBJETIVOS	Capacitar os participantes para planear e desenvolver rotas turísticas autoguiadas com a ajuda de aplicações móveis. Explorar como se pode utilizar a tecnologia para melhorar a experiência dos peregrinos no Caminho de Santiago. Fomentar a criatividade e o uso estratégico de ferramentas digitais na criação de negócios turísticos.
CONTEÚDOS	Apresentação de aplicações populares como Google Maps, Komoot, Wikiloc, AllTrails. Utilização de funções como marcação de pontos de interesse e marcação de rotas. Como criar uma experiência autónoma e personalizada para peregrinos e turistas. Exemplos de rotas temáticas (históricas, culturais, naturais ou espirituais).
DURACÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Costa Etapa 3
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Oficina sobre a utilização das aplicações selecionadas, centrando-se nas suas características mais relevantes. Divididos em grupos, os participantes: a. Escolherão um tema (por exemplo, história local, natureza, gastronomia). b. Planearão uma rota na etapa selecionada. c. Mapearão os pontos de interesse, acrescentando descrições, imagens ou ligações relevantes.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Exploração prática de ferramentas digitais no local.
RECURSOS	Smartphones
AVALIAÇÃO	Originalidade, organização e utilidade da informação introduzida.

ATIVIDADE 3

IDENTIFICAÇÃO	Travessia internacional da foz do Minho: De Caminha a A Guarda
PILARES/MÓDULOS	Digitalização Inovação
OBJETIVOS	1. Conhecer a riqueza do património cultural do Caminho de Santiago. 2. Estimular a criatividade para o futuro profissional dos participantes. 3. Desenvolver competências digitais.
CONTEÚDOS	História da ligação Caminha-A Guarda Vínculo histórico Galiza-Portugal Métodos audiovisuais (fotografia, vídeo)
DURACÃO	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Costa Etapa 3
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Travessia da foz do rio Minho em barco, percurso de Caminha (Portugal) a A Guarda (Espanha). Duração aproximada da travessia: 15 minutos. Os participantes devem investigar previamente a relação e o vínculo histórico entre Galiza e Portugal e, especificamente, entre os dois municípios (Caminha e A Guarda). Documentarão a experiência da travessia. Posteriormente, devem criar uma publicação partilhando as suas impressões pessoais sobre a atividade, ilustrando com recursos audiovisuais próprios (fotografias, vídeos, etc.) e destacando o que lhes tenha parecido mais relevante.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Leitura e investigação prévia Trabalho em equipa Documentação audiovisual
RECURSOS	Guia Smartphones

2.2. Atividades em Galicia, Espanha

Continuação da ETAPA 3. Portugal – Ponte Arnelas (Pontevedra, Espanha)

ATIVIDADE 1	
IDENTIFICAÇÃO	Montagem de tendas de campanha
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo Pensamento crítico Sustentabilidade
OBJETIVOS	Desenvolver a habilidade prática e teórica necessária para montar e desmontar de forma eficiente e segura uma tenda de campanha, promovendo o trabalho em equipa, a autonomia e o respeito pela natureza. Fomentar a criatividade tendo em vista o futuro profissional dos participantes. Potenciar o desempenho digital.
CONTEÚDOS	Entrega do material necessário para desenvolver a atividade, instruções do fabricante e recursos materiais. O participante deverá demonstrar a habilidade para montar uma tenda de campanha de forma autónoma, seguindo as instruções do fabricante e aplicando técnicas adequadas. A atividade será realizada em equipa para desenvolver competências de comunicação e cooperação. Serão atribuídos diferentes papéis para otimizar o processo de montagem e fomentar a liderança. A atividade deverá ser documentada para posteriormente ser carregada na plataforma do projeto. Refletir-se-á sobre a experiência de montar a tenda, identificando desafios e soluções, assim como a importância do trabalho em equipa em atividades ao ar livre. A atividade contempla montagem da tenda no primeiro dia ao instalar-se na Galiza, pernoita na mesma durante duas noites (quarta e quinta) e desmontagem no último dia de convivência.
DURACÃO (HORAS)	Tempo aproximado para montar uma tenda de campanha média: 30-60 minutos. Total da atividade: 1 hora e 30 minutos

ITINERÁRIO	Itinerário central Etapa 3: Montagem Etapa 5: Desmontagem
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Análise das instruções de montagem e observação do material e espaço disponíveis. Planeamento e organização do trabalho em equipa. Identificação dos possíveis problemas que possam surgir durante a realização da tarefa e proposta de soluções no momento.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Prática real Discussão grupal guiada Produção de propostas práticas e aplicáveis
RECURSOS	Espaço Finca de Carmelita (Ponte Arnelas) Ferramentas e material necessário para a montagem Material didático (folhetos, possibilidade de visualizar tutoriais através de dispositivos móveis).

ATIVIDADE DIÁRIA - A	
IDENTIFICAÇÃO	Criação de vídeos da expedição
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Digitalização Inovação
OBJETIVOS	Ensinar técnicas de filmagem e edição de vídeo para que os participantes gravem cada etapa do Caminho de Santiago, assim como as atividades que realizam cada dia. Explorar como se pode utilizar a produção audiovisual para promover o turismo e as iniciativas locais.
CONTEÚDOS	Técnicas para capturar imagens e vídeos utilizando dispositivos móveis. Princípios de narração para criar narrativas visualmente atrativas. Uso de aplicações para edição rápida de vídeo (por exemplo, CapCut, InShot) Elementos de marketing digital para promover o conteúdo produzido.
DURACÃO (HORAS)	Atividade contínua. Sessão prática no final de cada jornada para organizar e editar o material capturado (duração aproximada: 1 hora)
ITINERÁRIO	Costa e Central

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Durante cada etapa, os participantes deverão registar de forma audiovisual pontos importantes do itinerário, como paisagens, monumentos históricos, atividades e interações com a comunidade local. Organizarão os vídeos capturados numa sequência que conte a história do dia, incluindo momentos de desafios pessoais e aprendizagem. Finalmente, criarão um vídeo curto (1-2 minutos), editado para ser partilhado em plataformas digitais ou apresentado ao grupo. A atividade pode ser realizada: -De forma grupal, de maneira que cada dia todos os participantes colaborem na criação do vídeo. -Em pares ou em grupos de três, de maneira que cada dia da expedição duas ou três pessoas do grupo serão as responsáveis por recolher os vídeos e pela criação final do mesmo. Cada dia o grupo será diferente para que no final da expedição todos os integrantes tenham participado.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Métodos de aprendizagem práticos como gravações in situ. Discussões grupais e comentários sobre a qualidade do vídeo. Introdução ao marketing digital para entender como utilizar os vídeos como ferramenta de interação.
RECURSOS	Telemóveis inteligentes ou câmaras para filmar. Aplicações gratuitas ou acessíveis para edição de vídeo.

ATIVIDADE DIÁRIA - B	
IDENTIFICAÇÃO	Momento de reflexão conjunta
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Sustentabilidade Empreendedorismo Digitalização
OBJETIVO	Fomentar la integración de las experiencias vividas en las Fomentar a integração das experiências vividas nas atividades ao longo das etapas do Caminho de Santiago, conectando cada dia com temáticas específicas e promovendo reflexões e propostas criativas.
CONTEÚDOS	Temática diária alinhada com as atividades realizadas, tais como: Impactos positivos e negativos do turismo no Caminho de Santiago.

	Uso de tecnologia para a navegação e apoio ao peregrino. Identificação de lacunas e oportunidades para novos negócios. Reflexão sobre a importância de preservar as tradições. Oportunidades geradas através das novas tecnologias. Nota: Também pode ser um tempo aproveitado para resolver algum possível conflito que tenha surgido durante a jornada, ou se algum participante quiser expor um tema concreto.
DURACÃO (HORAS)	No final de cada dia, os participantes escrevem/refletem sobre o tema do dia proposto (será explicado pelo monitor ou monitora), relacionando-o com as atividades realizadas e as suas perceções. Haverá um momento de partilha, onde cada participante apresentará a sua proposta ou o seu ponto de vista sobre o tema.
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	No final de cada dia, os participantes escrevem/refletem sobre o tema do dia proposto (será explicado pelo monitor ou monitora), relacionando-o com as atividades realizadas e as suas perceções. Haverá um momento de partilha, onde cada participante apresentará a sua proposta ou o seu ponto de vista sobre o tema.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Reflexão individual guiada com perguntas orientadoras (exemplo: como pode contribuir a realização desta atividade para a criação de novas oportunidades de empreendedorismo?). Discussões grupais com moderador. Registo criativo, com liberdade para desenhos, diagramas, escrita tradicional ou vídeo.
RECURSOS	Bloco de notas, smartphone com aplicações

ETAPA 4. Ponte Arnelas – Caldas de Reis – Padrón

ATIVIDADE 1	
IDENTIFICAÇÃO	Visita à Igreja de Santa Mariña de Carracedo (Caldas de Reis)
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo e inovação Sustentabilidade Digitalização

OBJETIVOS	Promover o conhecimento histórico, arquitetónico e cultural da igreja. Discutir como se pode aplicar o turismo sustentável no contexto religioso e cultural do município de Caldas de Reis.
CONTEÚDOS	A importância religiosa e social da igreja para a comunidade local e para os peregrinos. Utilização de tecnologias digitais para melhorar a experiência turística. Práticas para proteger ativos e minimizar impactos negativos.
DURACÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central Etapa 4
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Percurso para compreender a história e o significado cultural do templo. Navegar e obter informação sobre o local utilizando aplicações móveis como Google Maps e guias digitais. Discussão grupal sobre práticas sustentáveis observadas no local e sugestões para melhorias.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Utilização de aplicações e mapas digitais. Discussão sobre o impacto do turismo na preservação do local.
RECURSOS	Aplicações de navegação e informação turística. Mapas físicos e digitais da igreja e arredores. Material de apoio fornecido pelo município e/ou pela própria igreja.
AVALIAÇÃO	Participação em discussões e uso de recursos digitais. Ideias de negócio que aproveitem o turismo religioso e cultural de forma responsável.

ATIVIDADE 2

IDENTIFICAÇÃO	Visita ao Pedrón (Padrón)
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Empreendedorismo Sustentabilidade
OBJETIVO	Explorar a história e a importância do Pedrón, destacando o seu valor cultural no contexto local. Fomentar o interesse pelo património cultural da região.

CONTEÚDOS	Descobrir o centro urbano de Padrón e a localização do Padrón, bem como a sua relevância histórica no contexto do Caminho de Santiago. Descobrir o centro urbano de Padrón e a localização do Padrón, bem como a sua relevância histórica no contexto do Caminho de Santiago.
DURACÃO (HORAS)	Total: 1 hora e 30 minutos
ITINERÁRIO	Central Etapa 4
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada participante deverá pesquisar previamente informações sobre o entorno (Paseo do Espolón, Igreja de Santiago de Padrón, etc.) antes da visita. Debate sobre como o turismo pode beneficiar e também prejudicar a preservação do património cultural local. Divididos em grupos, os participantes elaboram uma proposta de experiência turística para o município, como visitas guiadas temáticas, percursos interativos ou eventos culturais que respeitem o seu carácter arquitetónico.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Introdução à história do município e às suas características. Trabalho de grupo: desenvolvimento de propostas de atividades turísticas.
RECURSOS	Espaço envolvente. Ferramentas digitais.
AVALIAÇÃO	Participação ativa e curiosidade demonstradas durante a apresentação e a observação.

ATIVIDADE3 (opcional se sobrar tempo)

IDENTIFICAÇÃO	Rota Literária e Histórica em Padrón
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo, Inovação, Sustentabilidade
OBJETIVO	Oferecer uma experiência imersiva sobre a história e a literatura locais, explorando como o património arquitetónico e cultural pode ser uma base para empresas inovadoras e sustentáveis.

CONTEÚDOS	Principais pontos de interesse: Casa natal de Rosalía de Castro, via do caminho-de-ferro, Monumento a Rosalía de Castro, tumba e Museu de Camilo José Cela e Casa Museu de Rosalía de Castro. Dinâmica de conservação do património. Exemplos de negócios locais que valorizam a cultura e a história da cidade. Uso de aplicações móveis para visitas autoguiadas. Ferramentas para o turismo interativo.
DURACÃO (HORAS)	Total: 50 minutos
ITINERÁRIO	Central Etapa 4
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada participante regista no mapa do centro histórico pontos estratégicos para possíveis negócios baseados na cultura e no turismo. Informar-se-ão igualmente sobre quem eram e qual a relevância das figuras de Rosalía de Castro e Camilo José Cela. Reflexão sobre o papel do turismo sustentável na preservação do património e como as empresas podem equilibrar a tradição e a inovação.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Utilização de dispositivos móveis para explorar o local e procurar a informação solicitada. Os grupos apresentam ideias com base no que observaram.
RECURSOS	Guia que explique a rota. Aplicações móveis com guias turísticas interativas. Material de apoio (mapas, guias históricas).
AValiação	Ideias de negócio apresentadas pelos grupos.

ATIVIDADE 4

IDENTIFICAÇÃO	A história da “Traslatio” – Rota marítima
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo, Inovação, Pensamento crítico
OBJETIVOS	Conhecer o património cultural (material e imaterial) e natural do Caminho de Santiago. Gerar debate sobre a criação de emprego em âmbitos inovadores.
CONTEÚDOS	Aprofundar a figura do Apóstolo Santiago e, mais concretamente, o traslado do seu corpo até Padrón (lenda sobre a Rota Traslatio). Entender a Traslatio como exemplo de geração de emprego através de mitos e lendas. Aproximar os participantes ao mundo da pesca e, em concreto, ao funcionamento das bateias.
DURACÃO (HORAS)	Total: 1 hora e meia
ITINERÁRIO	Central

	Etapas 4
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Os participantes desfrutarão de um passeio marítimo de barco (partida desde Vilagarcía de Arousa), enquanto lhes é explicada a história da Traslatio do Apóstolo de forma didática. Farão registos gráficos da rota e anotações da narração.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Transmissão oral, narração
RECURSOS	Barco, guia, profissional responsável por narrar a história

ATIVIDADES	
IDENTIFICAÇÃO	Masterclass de Primeiros Socorros e Primeiros Auxílios
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo e inovação, Pensamento crítico, Sustentabilidade
OBJETIVO	Introduzir os participantes na prática do socorrismo e dos primeiros auxílios com um enfoque nas competências técnicas e no trabalho em equipa. Explorar como a atividade pode transformar-se numa oportunidade de negócio.
CONTEÚDOS	Competências e responsabilidades de um técnico em Socorrismo e Primeiros Auxílios. Técnicas de desempenho. Gestão de segurança. Mercados potenciais e desenvolvimento de negócio no turismo de natureza.
DURAÇÃO (HORAS)	Total: 2 horas
ITINERÁRIO	Central Etapas 4
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Sessão inicial com técnicos para conhecer o material, o equipamento e as técnicas básicas. Experiência real de aplicação em cenários práticos com manequins e entre os próprios colegas. Debate sobre os desafios da atividade, a gestão da segurança e ideias para transformar o Socorrismo e os Primeiros Auxílios num serviço turístico de relevância ligado ao Caminho de Santiago e às zonas de banho público.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Práticas supervisionadas por técnicos em Socorrismo e Primeiros Auxílios. Os participantes aplicam as técnicas

	ensinadas na prática. Reflexão grupal sobre possibilidades de negócio e sustentabilidade.
RECURSOS	Equipamento para a prática (manequins, talas, ligaduras, etc.). Técnicos certificados.
AVALIAÇÃO	Participação nas práticas e aplicação das técnicas aprendidas. Ideias geradas durante a reflexão final para negócios de turismo de aventura.

ATIVIDADE DIÁRIA - A

IDENTIFICAÇÃO	Criação de vídeos da expedição
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Digitalização, Inovação
OBJETIVOS	Ensinar técnicas de filmagem e edição de vídeo para que os participantes gravem cada etapa do Caminho de Santiago, bem como as atividades que realizam DIÁRIAMENTE. Explorar como a produção audiovisual pode ser utilizada para promover o turismo e as iniciativas locais.
CONTEÚDOS	Técnicas para capturar imagens e vídeos utilizando dispositivos móveis. Princípios de narração para criar narrativas visualmente apelativas. Utilização de aplicações para edição rápida de vídeo (por exemplo, CapCut, InShot). Elementos de marketing digital para promover o conteúdo produzido.
DURACÃO (HORAS)	Atividade contínua. Sessão prática no final de cada jornada para organizar e editar o material capturado (duração aproximada: 1 hora).
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Durante cada etapa, os participantes deverão registar de forma audiovisual pontos importantes do itinerário, como paisagens, monumentos históricos, atividades e interações com a comunidade local. Organizarão os vídeos capturados numa sequência que conte a história do dia, incluindo momentos de desafios pessoais e aprendizagem. Finalmente, criarão um vídeo curto (1 a 2 minutos), editado para ser partilhado em plataformas digitais ou apresentado ao grupo. A atividade pode ser realizada de forma grupal, de modo a que todos os participantes colaborem DIÁRIAMENTE na criação do

	vídeo, ou em pares ou grupos de três, sendo que em cada dia da expedição duas ou três pessoas ficarão responsáveis pela recolha dos vídeos e pela criação final do mesmo. A composição dos grupos mudará DIÁRIAMENTE para que, no final da expedição, todos os participantes tenham contribuído.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Métodos de aprendizagem práticos, como gravações no local. Discussões grupais e comentários sobre a qualidade do vídeo. Introdução ao marketing digital para compreender como utilizar os vídeos como ferramenta de interação.
RECURSOS	Telemóveis ou câmaras para filmar. Aplicações gratuitas ou acessíveis para edição de vídeo.

ATIVIDADE DIÁRIA - B

IDENTIFICAÇÃO	Momento de reflexão conjunta
PILARES/MÓDULOS	Sustentabilidade Empreendedorismo Digitalização
OBJETIVO	Fomentar a integração das experiências vividas nas atividades ao longo das etapas do Caminho de Santiago, ligando cada dia a temáticas específicas e promovendo reflexões e propostas criativas.
CONTEÚDOS	Temática diária alinhada com as atividades realizadas, tais como: Impactos positivos e negativos do turismo no Caminho de Santiago. Utilização de tecnologia para a navegação e apoio ao peregrino. Identificação de lacunas e oportunidades para novos negócios. Reflexão sobre a importância de preservar as tradições. Oportunidades geradas através das novas tecnologias. Nota: Também pode ser um momento aproveitado para resolver algum possível conflito que tenha surgido durante a

	jornada, ou caso algum participante queira apresentar um tema específico.
DURACÃO (HORAS)	Espaço diário de discussão no final da jornada para reflexão em grupo: 30 minutos
ITINERÁRIO	Costa e Central
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	No final de cada dia, os participantes escrevem/refletem sobre o tema diário proposto (será explicado pelo monitor ou monitora), relacionando-o com as atividades realizadas e as suas perceções. Haverá um momento de partilha, onde cada participante apresentará a sua proposta ou ponto de vista sobre o tema. Habrá un momento de puesta en común, donde cada participante presentará su propuesta o su punto de vista sobre el tema.
MÉTODOS e TÉCNICAS	reflexão individual orientada com perguntas guia (exemplo: como pode a realização desta atividade contribuir para a criação de novas oportunidades de empreendedorismo?). Discussões grupais com moderador. Registo criativo, com liberdade para desenhos, diagramas, escrita tradicional ou vídeo.
RECURSOS	Bloco de notas, smartphone com aplicações

ETAPA 5. Padrón – Santiago de Compostela

ATIVIDADE 1	
IDENTIFICAÇÃO	Desmontagem de tendas de campismo
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo Pensamento crítico Sustentabilidade
OBJETIVOS	Desenvolver a capacidade prática e teórica necessária para desmontar de forma eficiente e segura uma tenda de campismo, promovendo o trabalho em equipa, a autonomia e o respeito pela natureza. Potenciar o desempenho digital.
CONTEÚDOS	Entrega do material necessário para desenvolver a atividade, instruções do fabricante e recursos materiais. O participante deverá demonstrar a capacidade para

	desmontar uma tenda de campismo de forma autónoma, seguindo as instruções do fabricante e aplicando técnicas adequadas. A atividade será realizada em equipa para desenvolver competências de comunicação e cooperação. Serão atribuídos diferentes papéis para otimizar o processo de desmontagem e fomentar a liderança. A atividade deverá ser documentada para posterior carregamento na plataforma do projeto. Refletir-se-á sobre a experiência de desmontar a tenda, identificando desafios e soluções, bem como a importância do trabalho em equipa em atividades ao ar livre. A atividade contempla a montagem da tenda no primeiro dia ao instalar-se na Galiza, pernoita na mesma durante duas noites (quarta e quinta) e desmontagem no último dia de convivência.
DURACÃO (HORAS)	Tempo aproximado para desmontar uma tenda de campismo média: 30 minutos.
ITINERÁRIO	Itinerário central Etapa 3: Montagem Etapa 5: Desmontagem
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Análise das instruções de desmontagem e observação do material e espaço disponíveis. Planeamento e organização do trabalho em equipa. Identificação dos possíveis problemas que possam surgir durante a realização da tarefa e proposta de soluções no momento.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Prática real Discussão grupal orientada Produção de propostas práticas e aplicáveis
RECURSOS	Espaço Finca de Carmelita (Ponte Arnelas) Ferramentas e material necessário para a desmontagem Material didático (folhetos, possibilidade de visualizar tutoriais através de dispositivos móveis).

ATIVIDADE 2

IDENTIFICAÇÃO	Visita ao Santuário da Escravidude (Padrón)
PILARES/MÓDULOS	Empreendedorismo Inovação Sustentabilidade Digitalização
OBJETIVO	Promover o conhecimento histórico, arquitetónico e cultural do Santuário, e discutir como pode ser aplicado o turismo sustentável no contexto religioso e cultural.
CONTEÚDOS	A importância religiosa e social do Santuário para a comunidade local e para os peregrinos. Utilização de tecnologias digitais para melhorar a experiência turística. Práticas para proteger ativos e minimizar impactos negativos.
DURACÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central Etapa 4
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Caminhada para compreender a história e o significado cultural do Santuário. Navegar e obter informação sobre o Santuário utilizando aplicações móveis como Google Maps e guias digitais. Discussão grupal sobre práticas sustentáveis observadas no local e sugestões de melhoria.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Utilização de aplicações e mapas digitais. Discussão sobre o impacto do turismo na preservação do local.
RECURSOS	Aplicações de navegação e informação turística. Mapas físicos e digitais do Santuário e arredores. Material de apoio fornecido pela direção do Santuário.
AVALIAÇÃO	Participação nas discussões e utilização de recursos digitais. Ideias de negócio que aproveitem o turismo religioso e cultural de forma responsável.

ATIVIDADE 3

IDENTIFICAÇÃO	Restauração ambiental do entorno
PILARES/MÓDULOS	Sustentabilidade Pensamento crítico
OBJETIVO	Sensibilizar os participantes para a importância da preservação do meio ambiente e das práticas sustentáveis ao longo do Caminho de Santiago.
CONTEÚDOS	Educação ambiental (impacto dos resíduos e reciclagem). Sustentabilidade e preservação de ecossistemas. Trabalho em grupo e cidadania ativa.
DURAÇÃO (HORAS)	Total: duração da rota (Caldas de Reis – Padrón)
ITINERÁRIO	Central Etapa 4
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Debate sobre a poluição e o seu impacto no Caminho. Dividir os estudantes em grupos para recolher lixo ao longo da rota designada. Separar os resíduos recolhidos (recicláveis, orgânicos e não recicláveis). Reflexão sobre a quantidade de lixo encontrada e como reduzir o impacto ambiental.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Participação na recolha de lixo. Identificação dos resíduos mais comuns e dos locais mais contaminados. Facilitação do debate sobre práticas de sustentabilidade.
RECURSOS	Luvas reutilizáveis, sacos de lixo biodegradáveis, folhas de classificação de resíduos. Dispositivos móveis para fotografar os resíduos recolhidos e calcular os tipos mais frequentes.
AVALIAÇÃO	Recolha e catalogação do lixo.

ATIVIDADE 4

IDENTIFICAÇÃO	Palestra Marketing e Empregabilidade
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Empreendedorismo Inovação
OBJETIVOS	Conhecer as possibilidades de empreendedorismo que o Caminho de Santiago oferece. Desenvolver competências digitais. Adquirir habilidades para melhorar a própria empregabilidade.

CONTEÚDOS	Aspetos que serão abordados na palestra: O que posso oferecer ao mercado de trabalho? Qual pode ser a minha marca pessoal? O que me distingue dos demais? Forças e fragilidades Criatividade e inovação
DURAÇÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central Etapa 5
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	A conferência terá lugar nas instalações da Faculdade de Ciências da Educação em Santiago de Compostela.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Diálogo aberto entre o profissional e os participantes em todo o momento. Perguntas e reflexões finais. Espaço de discussão.
RECURSOS	Sala para realizar a palestra Profissional da área de marketing/empreendedorismo Projetor

ATIVIDADE 5

IDENTIFICAÇÃO	Rota histórica guiada em Santiago de Compostela
PILARES/MÓDULOS	Inovação Sustentabilidade Pensamento crítico
OBJETIVO	Conhecer o património histórico local Refletir sobre o impacto do turismo
CONTEÚDOS	História do casco histórico de Santiago de Compostela
DURAÇÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central Etapa 5
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	A rota consta das seguintes paragens: Praça das Prateiras Catedral Praça do Obradoiro Praça da Quintana Árvore da Ciência Igreja de São Miguel Praça de Cervantes

	No final da visita, debate sobre o impacto do turismo nas cidades (turismo de massas versus turismo sustentável). Possibilidades de empreendedorismo promovendo um turismo sustentável em Santiago de Compostela.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Visita guiada Debate e exposição em grupos
RECURSOS	Guia profissional Acesso à internet

Nota: A expedição está concebida para terminar no 5.º dia da programação, na cidade de Santiago de Compostela, aproximadamente às 18:00 horas, momento em que termina a atividade “Rota histórica guiada”.

2.3. Atividades adicionais

A seguir, é apresentada uma série de atividades de carácter complementar e opcional, que podem ser realizadas em qualquer uma das etapas, tanto na parte portuguesa como na parte espanhola da expedição.

A finalidade não é outra senão contar com um maior número de recursos para fomentar a dinamização do grupo.

Classificam-se em três categorias: atividades de orientação, contacto e interação com peregrinos e debates grupais.

1. Orientações

ATIVIDADE COMPLEMENTAR 1	
IDENTIFICAÇÃO	Orientação com mapas topográficos, bússolas e GPS
PILARES/MÓDULOS	Digitalização Pensamento crítico Empreendedorismo
OBJETIVOS	Utilizar diferentes ferramentas de navegação: mapas topográficos, bússolas e dispositivos GPS.

	Explorar a importância da navegação no turismo de natureza. Desafiar os participantes a utilizar estas ferramentas para resolver problemas e planear rotas no Caminho de Santiago.
CONTEÚDOS	Interpretação de mapas, leitura de contornos, identificação de pontos de referência. Utilização de bússolas para orientação, definição de direções e localização de pontos.
DURACÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central e Costa
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Demonstração prática de como utilizar um mapa topográfico, uma bússola e um GPS para determinar a localização e traçar uma rota. Seguir uma rota pré-definida, recolhendo pontos específicos ao longo do caminho. Desafiar os grupos a encontrar um “ponto de interesse” (como um marco ou uma localização ao longo do percurso) utilizando as três ferramentas de navegação. Analisar as vantagens e limitações das ferramentas tradicionais (bússola e mapa) em comparação com as digitais (GPS e aplicações móveis).
MÉTODOS e TÉCNICAS	Utilização das ferramentas em cenários reais ou simulados.
RECURSOS	Mapas topográficos da região do Caminho de Santiago. Bússolas de orientação. Dispositivos com GPS.
AVALIAÇÃO	Aplicação de técnicas de navegação e capacidade para resolver problemas de orientação perante desafios.

2. Contacto e interação com peregrinos

ATIVIDADE COMPLEMENTAR 2	
IDENTIFICAÇÃO	Investigação e Inovação – Identificação de carências nos serviços oferecidos no Caminho de Santiago
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Empreendedorismo Sustentabilidade
OBJETIVO	Desenvolver competências analíticas e de investigação para compreender melhor as necessidades dos peregrinos e das

	comunidades locais. Fomentar a criação de ideias de negócio inovadoras e viáveis que preencham as lacunas identificadas.
CONTEÚDOS	Análise dos serviços existentes, como alojamento, alimentação, transporte e apoio aos peregrinos. Técnicas de recolha de dados qualitativos e quantitativos sobre as necessidades e perceções dos peregrinos e residentes. Exemplos de soluções inovadoras aplicadas noutros locais.
DURACÃO(HORAS)	Total: 2 horas
ITINERÁRIO	Central e Costa
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Os participantes realizarão observações e entrevistas informais com peregrinos, residentes e proprietários de negócios locais. As perguntas podem incluir: • O que enfrentou de mais difícil durante esta etapa? • O que sentiu falta em termos de serviços ou infraestrutura? • Como avalia os serviços existentes neste troço do Caminho? Dividir os participantes em grupos para enumerar os serviços disponíveis (por exemplo, albergues, cafés, farmácias) e analisar as limitações ou pontos fortes. Cada grupo deve identificar uma lacuna específica e criar uma proposta de negócio inovadora para suprir essa necessidade, considerando a viabilidade económica e o impacto ambiental e cultural.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Atividade prática com recolha de dados diretamente no percurso.
RECURSOS	Mapas do Caminho de Santiago e lista de serviços disponíveis em cada etapa. Telemóveis para recolha de dados. Teléfonos inteligentes para recopilación de datos.
AValiação	Avaliação da proatividade e criatividade na recolha de informação.

3. Debates

ATIVIDADE COMPLEMENTAR 3

IDENTIFICAÇÃO	Debate: Impactos positivos e negativos do Caminho na Região
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Sustentabilidade
OBJETIVO	Promover a reflexão e o debate sobre os impactos do Caminho de Santiago na região, fomentando uma visão crítica e construtiva. Compreender como o turismo massificado pode beneficiar ou prejudicar as comunidades locais e o meio ambiente. Identificar possíveis soluções para maximizar os impactos positivos e mitigar os negativos.
CONTEÚDOS	Revitalização económica local: aumento dos rendimentos das pequenas empresas e dos serviços. Turismo de massas: alterações no carácter local e massificação. Desenvolvimento de práticas turísticas sustentáveis. Criação de infraestrutura de apoio ecológica e eficiente.
DURAÇÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central e Costa
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Divisão dos participantes em dois grupos: a. Um grupo defende os impactos positivos. b. Outro destaca os impactos negativos. Após as apresentações, há uma sessão de perguntas e respostas entre os grupos.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Troca organizada de ideias para explorar diferentes perspetivas. Identificação coletiva de soluções práticas para os desafios apresentados.
RECURSOS	Exemplos de dados e relatórios sobre o impacto do Caminho de Santiago na região.
AVALIAÇÃO	Observação da participação ativa e qualidade dos argumentos apresentados.

ATIVIDADE COMPLEMENTAR 4

IDENTIFICAÇÃO	Debate: Impactos ambientais e sociais do Caminho de Santiago
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Sustentabilidade Responsabilidade social
OBJETIVO	Estimular o pensamento crítico dos participantes sobre os efeitos ambientais e sociais do turismo no Caminho de Santiago, identificando áreas de melhoria e possibilidades de negócios sustentáveis. Proporcionar uma plataforma para o debate e a troca de ideias sobre como melhorar a sustentabilidade no turismo.
CONTEÚDOS	Aumento dos resíduos, poluição, destruição de habitats naturais e sobrecarga da infraestrutura em zonas muito visitadas. Dinâmica em mudança das comunidades locais, pressão sobre os recursos locais, desigualdade económica entre os residentes e impacto cultural. Medidas para mitigar os impactos negativos, como a gestão de resíduos, a conservação do habitat e o incentivo a práticas turísticas responsáveis. A importância de envolver as comunidades locais na gestão do turismo para garantir benefícios económicos sem prejudicar o ambiente.
DURAÇÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central e Costa
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Analisar exemplos de outros destinos turísticos que enfrentam desafios de sustentabilidade semelhantes, como Machu Picchu ou o Monte Fuji, discutindo as soluções implementadas e a sua eficácia.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Estimular o pensamento crítico através de um debate orientado, com pontos de vista opostos sobre os impactos do turismo. Análise de exemplos reais que possam fornecer dados e aprendizagens sobre o impacto do turismo em locais naturais e culturais.
RECURSOS	Artigos e estudos sobre os impactos do turismo no meio ambiente e nas comunidades locais, como relatórios de sustentabilidade de destinos turísticos populares.
AValiação	Participação ativa no debate e qualidade das propostas apresentadas.

ATIVIDADE COMPLEMENTAR 5

IDENTIFICAÇÃO	Debate: Inovação e tradição no Caminho de Santiago de Santiago
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Empreendedorismo Sustentabilidade
OBJETIVO	Promover um momento de reflexão sobre como o Caminho de Santiago pode adaptar-se às necessidades modernas, como a digitalização e o turismo sustentável, sem comprometer as tradições culturais e religiosas do território. Estimular o pensamento crítico e colaborativo entre os participantes para discutir como a inovação e a tradição podem coexistir harmoniosamente.
CONTEÚDOS	A importância histórica e cultural do Caminho de Santiago e das práticas tradicionais, como a hospitalidade, a arquitetura e os rituais religiosos. Exemplos de choques culturais e boas práticas que integram modernidade e tradição em rotas de peregrinação ou outros destinos históricos. Casos de inovação que respeitam a tradição no turismo, como casas rurais que preservam o estilo arquitetónico.
DURAÇÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central e Costa
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Dividir os participantes em dois grupos: um que defenda a estrita preservação das tradições do Caminho e outro que argumente a favor da modernização. Discussão de exemplos da região do Caminho Central ou Costa em Portugal e Espanha onde foram introduzidas inovações em relação às tradições, como o uso de códigos QR para contar histórias em monumentos ou iniciativas sustentáveis em albergues.
MÉTODOS e TÉCNICAS	Análise de boas práticas em turismo que equilibram inovação e tradição.
RECURSOS	Boas práticas para integrar tradição e inovação.
AVALIAÇÃO	Capacidade dos participantes para argumentar.

ATIVIDADE COMPLEMENTAR 6

IDENTIFICAÇÃO	Discussão e reflexão grupal: Dificuldades sentidas no Caminho
PILARES/MÓDULOS	Pensamento crítico Inovação Empatia, colaboração e resiliência
OBJETIVO	Fomentar a partilha de experiências, promovendo uma análise reflexiva das dificuldades encontradas durante o Caminho e como estas situações podem ser transpostas para o mundo do empreendedorismo.
CONTEÚDOS	Identificação de dificuldades: físicas, emocionais, logísticas e sociais. Estratégias individuais e coletivas para superar obstáculos. Relação entre os desafios do Caminho e o percurso empreendedor.
DURACÃO (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERÁRIO	Central e Costa
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS	Incentiva-se cada participante a partilhar um desafio que tenha enfrentado até esse momento no Caminho. Discussão orientada: Como é que os desafios no Caminho refletem obstáculos comuns ao iniciar um negócio? Que competências foram desenvolvidas que podem ajudar na vida empresarial?
MÉTODOS e TÉCNICAS	Promoção da introspeção e da análise crítica. Construção coletiva de soluções e aprendizagens.
RECURSOS	Folhas de apoio com perguntas para reflexão, se necessário.
AVALIAÇÃO	Observação das contribuições durante as discussões. Qualidade e aplicabilidade das soluções propostas no debate.