



Co-funded by
the European Union



azikus

D2.1 – Diretrizes explicativas do modelo 'Walk around the Earth'

Pacote 2 – Desenvolvimento do modelo «Walk Around the Earth»

Data de entrega: 14 de novembro de 2025

Nível de disseminação: público

Projeto	Walk Around the Earth
Acrónimo	E-Walk
Convite / Programa	ERASMUS-SPORT-2024-SCP - Parcerias de Cooperação
Acordo N.º	101183970
Data de Início:	15 Janeiro 2025
Data do Fim:	14 Janeiro 2028
Duração:	36 meses

Sumário

O guião D2.1 fornece diretrizes que explicam detalhadamente o modelo «Walk Around the Earth» às partes interessadas fora da parceria do projeto, ou seja, noutros países da UE, para que possam aplicá-lo a tarefas e percursos nos seus países. O documento, disponível em formato PDF em todas as línguas dos países parceiros, bem como em inglês, será publicado no site do projeto.

Autores

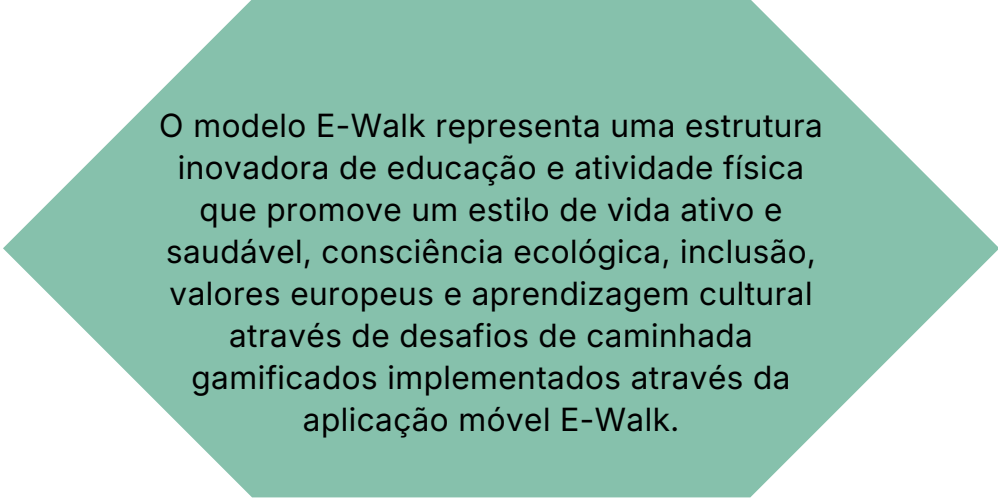
Este relatório foi elaborado pela equipa do projeto «Walk Around the Earth», liderada pela Escola Sant Josep Terrassa (ESJT/ESP), em cooperação com a Escola Primária Petar Preradović (PPPS/CRO) e outros parceiros do projeto.

Declaração de exoneração de responsabilidade

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Reconhecimento

“Walk Around the Earth” é um projeto financiado pela UE, que recebeu apoio da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura, ao abrigo do Acordo de Subvenção n.º 101183970.



O modelo E-Walk representa uma estrutura inovadora de educação e atividade física que promove um estilo de vida ativo e saudável, consciência ecológica, inclusão, valores europeus e aprendizagem cultural através de desafios de caminhada gamificados implementados através da aplicação móvel E-Walk.

Estrutura do modelo

O modelo E-Walk baseia-se numa sequência de desafios educativos de caminhada (ou seja, percursos) que combinam:

- atividade física (acompanhamento de quilómetros através da aplicação E-Walk)
- conteúdo educativo (curiosidades, questionários, diários de aprendizagem)
- competições amigáveis (a nível individual, da turma, da escola e do país)

O modelo incentiva a cooperação entre escolas, alunos, professores, pais e comunidades locais em diferentes países europeus através de objetivos virtuais partilhados.

Cada percurso inclui conteúdo educativo (factos curtos interessantes relacionados com o percurso, dicas para um estilo de vida saudável e informações envolventes sobre desporto, história do desporto, geografia, história e conhecimentos gerais), juntamente com questionários baseados no material educativo. Os participantes completam cada percurso sob a forma de um desafio.

O consórcio do projeto definiu seis percursos principais e três desafios adicionais, por meio de um processo colaborativo de tomada de decisões, em reuniões de equipa (realizadas em Terrassa, Belgrado e online), com o envolvimento de grupos de estudantes Erasmus e de Assembleias de alunos. Cada percurso inclui conteúdos educativos personalizados, e os participantes completam os percursos como desafios dentro da estrutura do e-Walk.

Critérios para a seleção de percursos

A seleção dos seis percursos principais e dos três desafios adicionais foi realizada através de um processo colaborativo envolvendo a equipa WP2, grupos Erasmus, a assembleia de alunos e outros membros do projeto. Os percursos foram escolhidos com base nos seguintes critérios-chave:

- **Relevância e apelatividade**

Os percursos precisavam ser envolventes e adequados à idade do grupo-alvo (estudantes de 9 a 15 anos).

- **Conteúdos educativos diversificados**

Os percursos selecionados deveriam abranger uma ampla variedade de temas (desporto, património cultural, geografia, história, ciência) e estarem alinhados com os temas do projeto: estilo de vida saudável, ecologia, valores europeus e inclusão.

- **Colaboração Institucional**

Os percursos foram concebidos para promover parcerias com instituições externas (por exemplo, Comitês Olímpicos Nacionais), contribuindo, assim, para uma maior visibilidade e divulgação do projeto.

- **Ligação a eventos importantes**

Os percursos foram associados a grandes eventos desportivos internacionais (por exemplo, os Jogos Olímpicos de Inverno, o Campeonato do Mundo) para aumentar a relevância, a motivação e a ligação ao mundo real.

- **Duração ideal do compromisso**

Todos os percursos foram concebidos para durar entre 14 e 17 dias, considerado o período ideal para manter a motivação e o foco dos participantes.

Percorso da fase de teste: De cidade em cidade, de escola em escola

Após um teste preliminar de 7 dias com membros do grupo Erasmus, a fase de teste da aplicação móvel E-Walk foi realizada de 26 de maio a 9 de junho de 2025, envolvendo 740 participantes. Durante esta fase, foram comunicados problemas técnicos à equipa de desenvolvimento da Azikus, para resolução. A componente educativa apresentou aos alunos e professores as escolas, cidades e países parceiros, através de pequenos textos informativos partilhados na aplicação e nas redes sociais do projeto. Após a conclusão, os parceiros do projeto trabalharam na resolução dos problemas reportados para melhorar o desempenho da aplicação antes da sua implementação total.

Os seis percursos principais / desafios

"Escarlar o Mundo"

Duração: 14 dias (Novembro 2025)

Distância: 66,116 km, visitando 14 cumes de montanhas do mundo, do Monte Branco ao Elbrus.

Participantes: 1,100+ dos 6 países parceiros.

Conteúdos educacionais: geografia, alpinismo, desportos, estilo de vida saudável.

Adicional: duas oficinas (Estilo de Vida Saudável, Valores Europeus); diário de viagem, questionário no final do desafio.

"À Procura dos Anéis de Inverno"

Duração: 17 dias (Fevereiro 2026)

Distância: 123,600 km, visitando cidades-sede dos Jogos Olímpicos de Inverno, de Chamonix a Cortina d'Ampezzo.

Participantes: 1,300+ dos 8 países parceiros

Conteúdos educacionais: História olímpica, desportos de Inverno, melhores atletas olímpicos, ecologia.

Adicional: duas oficinas (Estilo de vida saudável, *Ecologia*), diário de viagem, questionário do desafio.

História do Campeonato do Mundo

Duração: 14 dias (Maio/Junho 2026)

Distância: visita a todos os países anfitriões da Campeonato do Mundo da FIFA de 1930 a 2026

Participantes: 1,600+ dos 8 países parceiros

Conteúdos educacionais: história do Campeonato do Mundo, informação sobre os países anfitriões, cultura global

Adicional: dois workshops (Estilo de Vida Saudável, Atividade Física Independentemente da (In)Capacidade – Sociedade Igualitária e Inclusiva), diário de viagem, questionário final do desafio

Vencedores do Prémio Nobel

Duração: 15 dias (outubro/novembro de 2026)

Distância: visita aos locais de nascimento de 30 laureados com o Prémio Nobel em todo o mundo

Participantes: mais de 1 900, provenientes de 8 países (+ escolas externas)

Conteúdos educativos: história do Prémio Nobel, laureados de destaque, categorias do prémio, locais de nascimento dos laureados, estilo de vida saudável

Adicional: diário de viagem, questionário final do desafio

Sítios do Património Mundial da UNESCO

Duração: 15 dias (abril/maio de 2027)

Distância: visita aos mais famosos sítios do Património Mundial da UNESCO em todo o mundo

Participantes: mais de 2 200, provenientes de 8 países parceiros (+ escolas externas, + países adicionais)

Conteúdos educativos: Património Mundial da UNESCO, cultura e arte, ecologia

Adicional: três workshops (Estilo de Vida Saudável, Atividade Física Independentemente da (In)Capacidade – Sociedade Igualitária e Inclusiva, Ecologia), diário de viagem, questionário final do desafio

Dos Tempos Antigos à Modernidade

Duração: 15 dias (outubro de 2027)

Participantes: mais de 2 500, provenientes de 8 países parceiros (+ escolas externas, + países adicionais)

Conteúdos educativos: monumentos históricos e história mundial, valores europeus

Adicional: dois workshops (Estilo de Vida Saudável, Valores Europeus), diário de viagem, questionário final do desafio

Cada desafio serve para recolher feedback e informar a conceção dos desafios seguintes. A equipa do projeto, em colaboração com os grupos Erasmus e o Conselho de Estudantes, recolhe contributos dos participantes sobre o desempenho da aplicação, os conteúdos educativos, os elementos competitivos e o sistema de recompensas. As melhorias viáveis são posteriormente implementadas de acordo com as capacidades do projeto.

O projeto inclui desafios adicionais para reforçar o envolvimento:

Desafio Bónus – “Até Onde Conseguimos Ir no Sistema Solar?”
Este desafio acompanha o total de quilómetros percorridos ao longo de um período de três anos e compara-os com distâncias no sistema solar.

Desafios Surpresa (x2)
Dois desafios rápidos de 2 dias têm lugar entre as rotas principais, com o objetivo de manter a motivação e o envolvimento dos participantes.

Conteúdo Educativo: Categorias e Formatos

Durante as seis rotas principais/desafios, a componente educativa do projeto incluirá o seguinte:

- **Factos curiosos pop-up**

Pequenos pop-ups temáticos serão disponibilizados através da aplicação e-walk. Os temas incluem ecologia, estilos de vida saudáveis, desporto e a sua história, biologia, conhecimentos gerais, Jogos Olímpicos antigos e modernos, matemática, geografia, história e ciência.

No final do projeto, estarão disponíveis aproximadamente 3.200 factos pop-up.

Exemplo: O Amazonas é o rio com a maior quantidade de água da Terra.

- **Diário de viagem**

Ao longo de cada rota/desafio, os membros da equipa WP3, em conjunto com grupos de estudantes Erasmus, manterão um diário de viagem que documenta o percurso.

No final do projeto, cerca de 200 páginas de diários, distribuídas por seis rotas, serão publicadas no site do projeto Walk Around the Earth.

- **Questionários**

A partir da terceira rota (História do Campeonato do Mundo), os participantes poderão realizar questionários baseados na rota e nos factos pop-up. Cada questionário terá até 10 perguntas por dia, concebidas para reforçar a aprendizagem. As pontuações mais elevadas poderão ser reconhecidas com prémios e medalhas no final de cada evento.

Estrutura da competição

O projeto integra várias formas de competição para motivar os participantes ao longo de cada rota/desafio:

- **Competição coletiva**

Os participantes procuram, em conjunto, completar uma rota de longa distância predefinida dentro de um período de tempo estabelecido (14+ dias). Todos os quilómetros de todos os países parceiros são somados.

Exemplo: Climb the World liga 14 picos montanhosos em todos os continentes, totalizando 66.116 km em 14 dias.

- **Competição individual**

Os participantes competem para alcançar o maior número de quilómetros e recebem reconhecimento dentro das suas categorias etárias e de género.

Exemplo: Em Climb the World, existem quatro categorias (raparigas e rapazes dos 8 aos 11 anos; raparigas e rapazes dos 12 aos 15 anos).

Serão introduzidas categorias adicionais para motivar um envolvimento mais alargado da comunidade (melhores pais, mães, avós...).

- **Competição por turmas**

Os alunos acumulam quilómetros para a sua turma.

As turmas com melhor desempenho geral e em cada país recebem prémios.

Exemplo: Em Climb the World, os alunos têm direito a visitar um museu do desporto.

- **Competição por Escola**

Alunos, professores e pais acumulam quilómetros para a sua escola.

A participação alarga-se das escolas parceiras nos dois primeiros desafios a escolas adicionais nos desafios 3–6.

- **Competição por país**

Os participantes acumulam também quilómetros para o seu país.

Nos dois primeiros desafios participam seis países parceiros (Grécia, Sérvia, Espanha, Turquia, Portugal e Croácia). A partir dos desafios 3–6 juntam-se a Itália e o Chipre.

A aplicação E-Walk disponibiliza o comprimento total da rota e o total de quilómetros concluídos, bem como classificações em tempo real para indivíduos, turmas, escolas e países, assegurando transparência e motivação ao longo do desafio.

Os participantes são identificados apenas por pseudónimos; os dados pessoais são acessíveis exclusivamente à equipa do projeto, em conformidade com os requisitos do RGPD.

Regras para a Pontuação de Conquistas

Para manter um elevado nível de motivação ao longo dos desafios, o projeto inclui um sistema de recompensas estruturado. Todas as conquistas são medidas através dos quilómetros registados na aplicação e-walk, que constituem a base das classificações.

Estrutura de prémios

- **Prémios individuais**

Os alunos com melhor classificação em cada categoria etária e de género recebem prémios como t-shirts e cadernos do projeto/Comissão Europeia, portachaves, garrafas de água, vouchers para desporto e medalhas.

- **Prémios por turma**

Como nem todas as turmas têm o mesmo número de alunos, foram criadas duas categorias vencedoras para garantir equidade entre turmas de diferentes dimensões:

- o Melhor resultado absoluto
- o Melhor resultado relativo

Os prémios incluem visitas a museus, idas ao cinema, troféus para a turma, vales para equipamento desportivo, bowling, viagens de turma e excursões ao ar livre.

- **Principal prémio do projeto**

O principal prémio do projeto é uma visita de estudo a Bruxelas, incluindo uma visita ao Parlamento Europeu, atribuída a dois alunos de cada país participante.

Um aluno é selecionado como o participante mais bem-sucedido com base nos resultados dos desafios, enquanto o segundo é escolhido aleatoriamente de entre todos os participantes ativos. Esta abordagem garante equidade e inclusão, motivando todos os alunos a participar de forma contínua, mesmo que contribuam apenas com um pequeno número de quilómetros por dia.

Porquê Bruxelas?

Bruxelas é o centro da União Europeia.

Uma visita ao Parlamento Europeu proporciona aos alunos uma compreensão direta de como são tomadas as decisões na UE, bem como uma visão dos valores europeus, como a democracia, a inclusão e a cooperação. Além disso, promove a exposição a um ambiente multicultural.

Trata-se de uma experiência educativa valiosa que reforça o sentimento de pertença dos alunos à comunidade europeia.

Feedback, Avaliação e Melhoria

Após cada desafio, a equipa WP5 analisa a atividade, o envolvimento e o feedback dos participantes, enquanto os grupos Erasmus e os Conselhos de Alunos recolhem opiniões através de debates em sala de aula e questionários breves. Os dados recolhidos são sintetizados em relatórios que orientam melhorias para futuras rotas e funcionalidades.

A WP5 é responsável por definir as ferramentas de feedback, recolher e analisar respostas, e produzir seis relatórios intermédios e um relatório final de avaliação. Apenas sugestões viáveis, apoiadas pela maioria dos utilizadores, são implementadas, garantindo melhorias práticas e de elevada qualidade.

Conclusão

O modelo E-Walk integra com sucesso a atividade física, a aprendizagem digital e os valores europeus numa experiência educativa envolvente. Através de desafios de caminhada gamificados, promove estilos de vida saudáveis, a consciência ecológica, a inclusão e a compreensão intercultural entre estudantes de toda a Europa.

A sua estrutura colaborativa, que liga escolas, professores, alunos e comunidades locais, é simultaneamente motivadora e adaptável, oferecendo um modelo transferível que outros países podem facilmente implementar nos seus sistemas educativos.