

Geração Verdão 2025-26
ECO TEAM BUILDING
– Mirós da Sustentabilidade

Vídeo resumo: <https://youtube.com/shorts/6ADD-agFb3g>

NOTA INTRODUTÓRIA

O ECO TEAM BUILDING consistiu na criação e dinamização de 10 jogos construídos com lixo marítimo, realizado no dia 26 de maio, na Praia do Molhe Leste, em Peniche, direcionado a cerca de 100 colaboradores do Politécnico de Leiria.

METODOLOGIA UTILIZADA

O projeto Geração Verdão foi apresentado pela docente Daniela Amorim, no âmbito das unidades curriculares Dinâmicas de Grupo em Animação, lecionada ao 1.º ano do TeSP de Animação em Turismo de Natureza e Aventura (ATNA), Gestão de Animação de Eventos, lecionada ao 2.º ano da Licenciatura em Gestão de Eventos (GE) e Licenciatura em Animação Turística.

A proposta consistia na produção de jogos que sensibilizassem para as problemáticas ambientais, a serem dinamizados na praia direcionado à comunidade académica do Politécnico de Leiria.

Neste contexto, definiu-se a construção de 10 ecojogos/estações integrados no jogo “ECO TEAM BUILDING – MIRÓS DA SUSTENTABILIDADE”, sendo o principal desafio a utilização exclusiva de lixo marítimo como matéria-prima.

Numa primeira fase, os estudantes realizaram pesquisas sobre jogos e dinâmicas de grupo, apresentando posteriormente as suas propostas em contexto de sala de aula. Após discussão e adaptação das ideias, procedeu-se à seleção dos materiais de lixo marítimo que poderiam ser utilizados na construção dos ecojogos/estações.

Posteriormente, as turmas realizaram uma visita técnica à Associação Ocean Patrol, no dia 6 de maio, entre as 11h00 e as 13h00, com o objetivo de promover uma maior consciência ambiental junto dos estudantes e permitir um conhecimento mais aprofundado do trabalho desenvolvido por esta associação de cariz ambiental e voluntário. Durante a visita, os estudantes tiveram oportunidade de conhecer as iniciativas promovidas junto da comunidade local, os processos de recolha e gestão do lixo marinho, bem como exemplos de materiais e objetos construídos a partir deste tipo de resíduos.

Durante esta atividade, os estudantes analisaram e recolheram os materiais pretendidos para a construção dos jogos. Posteriormente, já na escola, procederam à lavagem dos materiais selecionados, seguindo-se a fase de construção e operacionalização dos ecojogos/estações.

Em dois dos jogos, contou-se ainda com a colaboração de um técnico da ESTM, que apoiou a construção de objetos que implicavam o trabalho com madeira, nomeadamente o corte e fixação de peças.

Após a construção dos jogos, foi solicitada a colaboração dos estudantes do 2.º ano da Licenciatura em Animação Turística, que assumiriam o papel de monitores das atividades, no sentido de testarem os ecojogos e

se familiarizarem com a respetiva dinâmica de funcionamento. Esta fase permitiu a realização de alguns ajustes, bem como o reforço de determinados materiais.

Posteriormente, foram construídas placas de identificação de cada uma das estações, utilizando canas e cartão, e organizados todos os materiais necessários para cada atividade. No dia 25 de maio, os materiais foram transportados para a praia, sendo a montagem realizada na madrugada do dia 26 de maio.

A dinamização das atividades decorreu entre as 10h30 e as 12h30 e, posteriormente, entre as 14h00 e as 15h00.

Relativamente à narrativa do projeto, bem como ao vestuário dos monitores e dinamizadores das atividades, foram introduzidas referências às obras de Joan Miró, considerando que o desafio final consistia na reprodução de obras do artista através da utilização de cordas e plástico recolhidos na praia.

Foram organizados 9 ecojogos/estações, distribuídos por 4 estações no areal da praia, entre as 10h30 e as 13h00, bem como um desafio final, dinamizado no interior de uma tenda, entre as 14h00 e as 15h00, conforme apresentado na tabela abaixo.

Tabela 1. Organização dos Jogos por 4 estações mais o desafio final coletivo.

ESTAÇÃO 1 ECOSPRINT - Corrida de reciclagem com percurso e desafios. ECOH2O - Passagem de água em equipa até encher garrafa.	ESTAÇÃO 2 ECOBASKET - Pergunta ambiental + lançamento ao cesto. ECORECICLA - Reação rápida aos ecopontos corretos.
ESTAÇÃO 3 ECOGALO - Jogo do galo humano com estratégia. ECOPIRÂMIDE - Construção colaborativa usando anzol e cordas.	ESTAÇÃO 4 ECO DESAFIOS - Adaptação do “terra, mar e água”. ECOADIVINHA - Adivinhar objetos recicláveis pelo toque. ECOVÓLEI - Mini desafio final da estação
Desafio final “Os Mirós da Sustentabilidade”	

CONTEXTO E DESCRIÇÃO DOS ECOJOGOS

Aquando do início do “ECO TEAM BUILDING – MIRÓS DA SUSTENTABILIDADE”, foi apresentado aos participantes o seguinte contexto temático, tendo os mesmos sido previamente divididos em 8 equipas:

Hoje, foram escolhidos para integrar a Academia dos Mirós da Sustentabilidade. Os oceanos perderam cor devido ao excesso de lixo marítimo, e importantes obras inspiradas no universo de Joan Miró foram destruídas. Para as reconstruírem, terão de provar que possuem criatividade, espírito de equipa e compromisso com o planeta, superando um conjunto de desafios ao longo do percurso. Após concluírem todos os desafios, enfrentarão uma última missão coletiva — um desafio reservado apenas aos verdadeiros “Mirós”, capazes de transformar desperdício em significado e dar nova vida aos materiais recolhidos!

1. ECOBASKET

Atividade em equipa onde os participantes lançam bolas feitas de lixo marinho para um “cesto”. Antes de cada lançamento, têm de responder corretamente a perguntas sobre reciclagem. Promove conhecimento ambiental, cooperação e participação de todos os elementos. Ganha a equipa com mais pontos.

Materiais: cordas, redes de pesca, paletes e bidons de plástico.

Estudantes responsáveis: TeSP ATNA.

2. ECOSPRINT

Dinâmica de equipa focada na reciclagem, onde os participantes transportam lixo marinho até aos ecopontos num percurso definido. Durante o jogo, a palavra “água” introduz um desafio extra de paragem e reação. Trabalha a agilidade, concentração e trabalho em equipa. Vence a equipa com mais pontos.

Materiais: Garrafas de plástico, cordas, tampas de plástico, covos.

Estudantes responsáveis: TeSP ATNA.

3. ECOH2O

Jogo em equipa onde os participantes, organizados em fila, passam água de elemento em elemento até encher uma garrafa. Promove cooperação, coordenação e espírito de equipa. Vence o grupo que encher a garrafa primeiro.

Materiais: bidons e armadilhas de polvo.

Estudantes responsáveis: TeSP ATNA.

4. ECORECICLA

Atividade dinâmica de reação rápida, onde os participantes identificam corretamente o destino de diferentes tipos de lixo, deslocando-se para zonas específicas (mar, plástico, metal/cartão). Estimula o conhecimento ambiental e a atenção. Os erros levam à eliminação até restar o vencedor.

Materiais: Duas cordas grandes, lixo marítimo, plástico.

Estudantes responsáveis: TeSP ATNA.

5. ECO DESAFIOS (adaptação do terra, mar e água)

Jogo competitivo entre equipas, onde os participantes seguem instruções do animador e, em seguida, tentam apanhar um objeto reciclável no chão. Desenvolve rapidez, concentração e espírito competitivo, com um elemento lúdico adicional para quem perde cada ronda.

Materiais: 2 cordas, lixo marítimo.

Estudantes responsáveis: TeSP ATNA

6. ECOVÓLEI

Versão adaptada do voleibol, em que as equipas utilizam redes de pesca para lançar e receber uma bola feita de materiais recicláveis ou bola pilates. Após marcar pontos, devem acertar nos ecopontos para validar a pontuação. Trabalha coordenação, estratégia e trabalho em equipa. Ganha a equipa que completar primeiro o objetivo.

Materiais: redes e cordas + bola insuflável grande ou bola de pilates.

Estudantes responsáveis: TeSP ATNA.

7. ECOGALO

Versão adaptada do jogo do galo em formato físico. Num espaço delimitado (grelha no chão), duas equipas competem. Cada elemento, à vez, corre até ao “tabuleiro” para colocar um objeto reciclável (que representa a sua equipa) numa das posições.

Materiais: O tabuleiro feito com cordas e os objetos que serão as peças serão armadilhas de polvo (3 azuis e 3 verdes).

Estudantes responsáveis: Licenciatura de GE.

8. ECOADIVINHA

Dentro de uma caixa de cartão são colocados diferentes objetos recicláveis, com vendas, cada participante coloca a mão na caixa e tenta adivinhar qual é o objeto apenas através do toque.

Material: Caixas de cartão, vendas, baldes da praia, bonecos, garrafas de água, cordas, bóias,...).

Estudantes responsáveis: Licenciatura de GE.

9. ECOPIRÂMIDE

A equipa posiciona-se em círculo, mantendo uma distância do centro.

O objetivo é utilizar o anzol suspenso para "pescar" os bidões e empilhá-los, sem que ninguém toque nos objetos com as mãos utilizando apenas a corda que cada um segura.

Material: Corda, Anzóis, Bidões de pesca.

Estudantes responsáveis: Licenciatura de GE.

10. DESAFIO FINAL - MIRÓS DA SUSTENTABILIDADE

As equipas utilizam lixo marítimo para recriar em conjunto uma obra de Miró. Estimula a criatividade, interpretação artística e cooperação.

Material: placa de madeira, plásticos, tampas, cordel, cordas, cola quente.

Estudantes responsáveis: TeSP ATNA.

OPERACIONALIZAÇÃO DO ECO TEAM BUILDING - MIRÓS DA SUSTENTABILIDADE

Duração: 10h30 às 13h00 e das 14h00 às 15h00

4 estações de 9 ecojogos + desafio final Mirós da sustentabilidade


(Cada estação terá 2 equipas a competir ao mesmo tempo).

- Duração por estação: 20 min jogo + 5 min. transição
- Total de rotações de equipas: 4 rotações
- Duração das 4 estações - 2h00
- Desafio final MIRÓ: 45 A 60 minutos

ESTAÇÃO 1 – ENERGIA & VELOCIDADE (mais física)

Dinamizadores: BEATRIZ (ATNA) + MANUEL (ATNA)

 **ECOSPRINT** - Corrida de reciclagem com percurso e desafios.

 **ECOH2O** - Passagem de água em equipa até encher garrafa.

Competências trabalhadas:

- ✓ Agilidade
- ✓ Coordenação
- ✓ Trabalho em equipa

ESTAÇÃO 2 – PRECISÃO & CONHECIMENTO (moderadamente ativa)

Dinamizadores: JÉSSICA (ATNA) + RODRIGO (ATNA)

 **ECOBASKET** - Pergunta ambiental + lançamento ao cesto.

 **ECORECICLA** - Reação rápida aos ecopontos corretos.

Competências trabalhadas:

- ✓ Conhecimento ambiental
- ✓ Concentração
- ✓ Rapidez de decisão

ESTAÇÃO 3 – ESTRATÉGIA & COOPERAÇÃO (mais estratégica)

Dinamizadores: ANDRÉ (GE) + RAQUEL (GE)

 **ECOGALO - Jogo do galo humano com estratégia.**

 **ECOPIRÂMIDE - Construção colaborativa usando anzol e cordas.**

Competências trabalhadas:

- ✓ Comunicação
- ✓ Estratégia
- ✓ Liderança
- ✓ Cooperação

ESTAÇÃO 4 – DESAFIO & DIVERSÃO - (mais diversão, mais física e criativa)

Dinamizadores: BIANCA (ATNA) + VITOR (ATNA)+ MARIA JOÃO (GE)

 **ECO DESAFIOS - Adaptação do “terra, mar e água”.**

 **ECOADIVINHA - Adivinhar objetos recicláveis pelo toque.**

 **ECOVÓLEI - Mini desafio final da estação (versão curta).**

Competências trabalhadas:

- ✓ Espírito competitivo
- ✓ Criatividade
- ✓ Diversão
- ✓ Coordenação

DESAFIO FINAL (tem de ser realizado na tenda. É necessário ter 4 extensões + 6 mesas)

Mirós da Sustentabilidade - recriação de 3 obras Miró com lixo marítimo.

Juntar as equipas para a produção de 3 obras: O Jardim; O Galo; A Bailarina.

“Miró acreditava na liberdade criativa. Hoje, mostraram algo ainda maior: que a criatividade também pode mudar comportamentos. O lixo deixou de ser lixo. Tornou-se mensagem. Porque os verdadeiros Mirós da Sustentabilidade não observam os problemas, transformam-nos. Muitos parabéns à família do Politécnico de Leiria.”

Cada participante receberá um certificado: “Mirós da Sustentabilidade”

Obras reproduzidas com lixo marítimo em suporte de madeira



O Jardim (1925) de Joan Miró é uma obra-prima da sua fase surrealista, retratando uma paisagem onírica e vibrante onde elementos da natureza são transformados em figuras estilizadas e quase abstratas. Com cores vivas e formas fantasiosas, a pintura evoca a fertilidade e a energia da natureza, simbolizando a transição do artista para uma linguagem poética e simbólica.



O Galo (1940), de Joan Miró. A técnica utilizada está muito associada ao movimento surrealista, do qual esteve próximo, embora nunca tenha pertencido totalmente. Esta técnica consiste num desenho espontâneo e intuitivo, onde a mão se move livremente sobre a tela, sem controlo racional ou planeamento prévio, permitindo expressar o inconsciente e a imaginação do artista.



A Bailarina (1925) é uma obra de uma sensibilidade e poesia tocante. A impressão de movimento dada pela linha ondulada, a direção da dança pela linha ininterrupta e o corpo da dançarina que é o próprio amor pela dança. No centro, um coração vermelho, em seu formato universal, talvez o primeiro desenho que uma criança aprende a fazer, chama a atenção do nosso olhar e nos remete às nossas questões individuais, mas principalmente à vida, ao amor e à paixão.

ROTAÇÃO DE EQUIPAS POR ESTAÇÃO

HORARIOS	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4
10H30 – 10H55	Equipa A VS Equipa B	Equipa C VS Equipa D	Equipa E VS Equipa F	Equipa G VS Equipa H
10H55 – 11H20	Equipa C VS Equipa D	Equipa E VS Equipa F	Equipa G VS Equipa H	Equipa A VS Equipa B
11H20 – 11H45	Equipa E VS Equipa F	Equipa G VS Equipa H	Equipa A VS Equipa B	Equipa C VS Equipa D
11H45 – 12H10	Equipa G VS Equipa H	Equipa A VS Equipa B	Equipa C VS Equipa D	Equipa E VS Equipa F
12H10 – 12H40	DESAFIO FINAL – MIRÓS DA SUSTENTABILIDADE			

TABELA GERAL DE PONTOS

Equipas e Monitores do 2º ano de Animação Turística	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Desafio Final	TOTAL
	5 pontos à equipa com melhor desempenho por cada jogo; 2 pontos à outra equipa	5 pontos à equipa com melhor desempenho por cada jogo; 2 pontos à outra equipa	5 pontos à equipa com melhor desempenho por cada jogo; 2 pontos à outra equipa	5 pontos à equipa com melhor desempenho por cada jogo; 2 pontos à outra equipa	Criatividade 10 pontos Fidelidade à obra 10 pontos Cooperação do grupo 10 pontos	
A – Monitores Ariana e Paquete						
B – Monitor André						

C – Monitora Ana						
D – Monitores Bruna e Sofia						
E – Monitores Bruno e Sónia						
F – Monitores Mafalda e Mariana						
G – Monitores Inês e Tatiana						
H – Monitor Vinnie						

RESUMO FOTOGRÁFICO





































