

# Projeto Eco-Escolas – Recreios com Vida

## “Missão Ecoponto – Reciclar a Brincar”

### Índice

1. Introdução
2. Enquadramento do Projeto
3. Fundamentação Pedagógica
4. Brigada Eco-recreio
5. Objetivos do Projeto
6. Áreas Curriculares Envolvidas
7. Metodologia
8. Descrição Geral da Atividade
9. Desenvolvimento do Projeto
10. Organização do Espaço
11. Materiais Utilizados
12. Construção dos Ecopontos
13. Cartões Plastificados
14. Regras Gerais do Jogo
15. Dinâmicas e Desafios Motores
16. Regras dos Ecopontos
17. Cartões “Armadilha” e Pensamento Crítico
18. Integração da Matemática e Sistema de Contagem
19. Integração das Expressões
20. Música e Recursos Audiovisuais
21. Implementação no Recreio
22. Avaliação
23. Reflexão Final
24. Divulgação do Projeto
25. Sugestões Futuras
26. Registo Fotográfico
27. Testemunhos das Crianças



# 1. Introdução

O presente projeto foi desenvolvido no âmbito do programa Eco-Escolas, integrado na iniciativa “Recreios com Vida”, tendo como principal objetivo promover a educação ambiental através do brincar, do movimento e da aprendizagem ativa.

A atividade foi pensada para ser integrada no recreio escolar e envolver crianças de diferentes idades, desde a educação pré-escolar até ao 1.º ciclo do ensino básico, promovendo momentos de partilha, cooperação e aprendizagem entre pares.

O projeto foi desenvolvido de forma flexível e inclusiva, permitindo adaptação das atividades, desafios e níveis de dificuldade conforme as faixas etárias participantes. O recreio foi transformado num espaço de aprendizagem ativa onde as crianças puderam explorar conceitos relacionados com a reciclagem, a sustentabilidade, a cidadania e o respeito pelo ambiente.

Através da construção de ecopontos reutilizando materiais, da criação de cartões plastificados com imagens do quotidiano e da realização de desafios motores e cooperativos, as crianças foram incentivadas a aprender a separar resíduos de forma consciente e crítica.

O projeto procurou não apenas ensinar as cores dos ecopontos, mas também desenvolver a compreensão de que nem todos os materiais aparentemente semelhantes pertencem ao mesmo local de reciclagem. Desta forma, as crianças foram estimuladas a observar, questionar, refletir e justificar as suas escolhas.

---

## 2. Enquadramento do Projeto

O projeto enquadra-se na temática da sustentabilidade e da educação ambiental, promovida pelo programa Eco-Escolas.

A atividade foi desenvolvida no contexto do projeto “Recreios com Vida”, valorizando:

- a reutilização de materiais;
- o brincar no recreio;
- o jogo cooperativo;
- a aprendizagem ativa;
- a educação para a cidadania;
- a consciência ecológica;

- o desenvolvimento motor;
- a criatividade;
- o trabalho em equipa.

O recreio foi utilizado como espaço pedagógico, permitindo transformar a aprendizagem num momento dinâmico, ativo e motivador.

## Enquadramento no Desafio “Recreios com Vida”

O presente projeto foi desenvolvido no âmbito do desafio “Recreios com Vida”, promovido pelo programa Eco-Escolas.

O desafio tem como principal objetivo transformar o recreio escolar num espaço mais inclusivo, dinâmico, cooperativo e sustentável, através da implementação de jogos, atividades lúdicas e dinâmicas promotoras de interação social e atividade física.

O projeto valoriza:

- a participação ativa dos alunos;
- a criação de jogos de autoria da escola;
- a reutilização de materiais;
- a prevenção de comportamentos de exclusão e bullying;
- a promoção da atividade física;
- a cooperação entre pares;
- a inclusão de diferentes idades;
- a dinamização regular do recreio.

A atividade “Missão Ecoponto – Aprender a Reciclar a Brincar” foi concebida para responder aos objetivos do desafio, integrando sustentabilidade, criatividade, movimento, matemática, cooperação e educação ambiental.

O projeto enquadra-se no Escalão 1 — Jardim de Infância e 1.º Ciclo.

---

### 3. Fundamentação Pedagógica

A educação ambiental deve iniciar-se desde cedo, permitindo que as crianças desenvolvam hábitos sustentáveis e consciência ecológica desde a infância.

As atividades lúdicas e motoras revelam-se extremamente importantes nesta faixa etária, uma vez que permitem às crianças aprender através da experimentação, do movimento, da cooperação e da descoberta.

O presente projeto teve como base:

- inclusão;
- aprendizagem intergeracional;
- cooperação entre crianças de diferentes idades;
- aprendizagem ativa;
- pedagogia participativa;
- jogo simbólico e cooperativo;
- exploração sensorial;
- interdisciplinaridade;
- educação pela experiência.

Através deste projeto, as crianças tiveram oportunidade de:

- explorar conceitos ambientais;
  - desenvolver competências motoras;
  - comunicar ideias;
  - trabalhar em grupo;
  - resolver problemas;
  - justificar escolhas;
  - desenvolver pensamento crítico.
-

## 4. Brigada Eco-Recreio

A Brigada Eco-Recreio constitui um dos elementos centrais do projeto.

A brigada é composta por alunos voluntários do pré-escolar e do 1.º ciclo, permitindo a participação ativa de diferentes idades no recreio escolar.

### Funções da Brigada

- dinamizar os jogos no recreio;
- incentivar a participação de outras crianças;
- explicar as regras;
- apoiar crianças mais novas;
- promover atitudes inclusivas;
- ajudar na organização dos materiais;
- colaborar na arrumação e preservação dos jogos;
- promover a cooperação e prevenir situações de exclusão.

### Frequência da Brigada

A Brigada Eco-Recreio poderá atuar semanalmente, em dias definidos pela escola, promovendo regularmente atividades lúdicas e educativas no recreio.

### Tipo de Atividades Dinamizadas

- Jogo “Missão Eco ponto”;
- Jogos de reciclagem;
- Circuitos motores;
- Jogos cooperativos;
- Jogos tradicionais;
- Dinâmicas matemáticas;
- Desafios de sustentabilidade;
- Jogos de equipa;
- Atividades de sensibilização ambiental.

### Participação dos Alunos

Os alunos participaram:

- na construção do jogo;
- na criação das regras;



- na decoração dos materiais;
  - na pintura dos ecopontos;
  - na dinamização das atividades;
  - na organização da brigada;
  - na avaliação e reflexão final.
- 

## Brigada Eco-Recreio

No âmbito do projeto “Recreios com Vida”, foi também criada uma pequena “Brigada Eco-Recreio”, composta por crianças participantes da atividade.

A brigada teve como função:

- ajudar na organização dos materiais;
- apoiar outras crianças durante os jogos;
- explicar regras;
- incentivar a participação;
- colaborar na arrumação;
- promover atitudes ecológicas e cooperativas.

As crianças mais velhas puderam apoiar as mais novas, promovendo:

- entreaajuda;
- responsabilidade;
- liderança positiva;
- integração;
- cooperação;
- participação ativa no recreio.

Esta dinâmica tornou o projeto mais inclusivo e adequado a diferentes idades e níveis de desenvolvimento.

---

## 5. Objetivos do Projeto

### Objetivos Gerais

- Promover recreios mais ativos, inclusivos e educativos;
- Incentivar a participação de crianças de diferentes idades;
- Desenvolver cooperação entre pré-escolar e 1.º ciclo;
- Sensibilizar para a importância da reciclagem;
- Promover hábitos ecológicos;
- Desenvolver consciência ambiental;
- Incentivar a reutilização de materiais;
- Transformar o recreio num espaço educativo e dinâmico.

### Objetivos Específicos

- Identificar os diferentes ecopontos;
  - Reconhecer diferentes tipos de resíduos;
  - Separar corretamente resíduos;
  - Desenvolver coordenação motora;
  - Promover o trabalho em equipa;
  - Estimular a linguagem oral;
  - Desenvolver capacidades de observação;
  - Incentivar o pensamento crítico;
  - Explorar regras de reciclagem;
  - Desenvolver autonomia.
- 

## 6. Áreas Curriculares Envolvidas

### Conhecimento do Mundo

- Sustentabilidade;
- Ambiente;
- Reciclagem;

- Separação de resíduos;
- Ecopontos.

## Formação Pessoal e Social

- Cooperação;
- Respeito pelo ambiente;
- Trabalho em equipa;
- Responsabilidade;
- Cidadania.

## Linguagem Oral e Abordagem à Escrita

- Leitura de imagens;
- Associação imagem/palavra;
- Comunicação oral;
- Formulação de hipóteses;
- Justificação de escolhas.

## Matemática

- Contagem;
- Comparação;
- Classificação;
- Quantidades;
- Pontuação;
- Organização.

## Expressão Físico-Motora

- Corrida;
- Equilíbrio;
- Coordenação;
- Percursos motores;
- Deslocamentos variados.

## Expressão Musical

- Canções sobre reciclagem;
- Ritmo;
- Exploração musical.

## Expressão Plástica

- Pintura dos ecopontos;
  - Construção de materiais;
  - Reutilização criativa.
- 

## 7. Metodologia

O projeto foi desenvolvido através de uma metodologia ativa, participativa e lúdica.

As crianças participaram:

- na construção dos ecopontos;
- na pintura das caixas;
- na exploração dos resíduos;
- na criação de regras;
- nos desafios motores;
- na reflexão final.

A aprendizagem foi realizada através:

- do jogo;
  - da experimentação;
  - do movimento;
  - da cooperação;
  - da observação;
  - da resolução de problemas.
- 

## 8. Descrição Geral da Atividade

Foram construídos quatro ecopontos reutilizando caixas de cartão pintadas pelas crianças:

- Ecoponto Amarelo;
- Ecoponto Azul;
- Ecoponto Verde;
- Ecoponto Indiferenciado.

Foram também criados cartões plastificados com imagens de resíduos do quotidiano.

As crianças realizaram diferentes desafios motores enquanto tinham de recolher os cartões e colocá-los no ecoponto correto.

No final, todos os resíduos eram analisados em grupo, promovendo reflexão, diálogo e correção coletiva.

---

## 9. Desenvolvimento do Projeto

### Etapas do Projeto

1. Conversa inicial sobre reciclagem;
  2. Exploração dos ecopontos;
  3. Visualização de vídeos educativos;
  4. Exploração de músicas;
  5. Construção dos ecopontos;
  6. Pintura das caixas;
  7. Criação dos cartões;
  8. Plastificação dos materiais;
  9. Explicação das regras;
  10. Realização das provas;
  11. Reflexão final.
- 

## 10. Organização do Espaço

A atividade foi realizada no recreio.

Os ecopontos foram distribuídos numa zona específica do espaço e os cartões colocados ao longo do percurso.

As crianças deslocavam-se pelo recreio realizando diferentes desafios motores até recolherem os resíduos e os colocarem nos devidos ecopontos..

---

# 11. Materiais Utilizados

## Materiais Reutilizados

- Caixas de cartão (reutilizado);
- Sacos de serapilheira ou sacos de plástico grosso.

## Outros Materiais

- Tintas;
  - Pincéis;
  - Esponjas;
  - Tesouras;
  - Cola;
  - Plastificadora;
  - Folhas impressas;
  - Fita-cola;
  - Música;
  - Portátil (computador);
  - Sacos de pano/tecido ou embalagem (tipo Tetra pak)
  - Colunas de som.
- 

# 12. Construção dos Ecopontos

Os ecopontos foram construídos reutilizando caixas de cartão grandes.

As crianças participaram:

- na pintura;
- na identificação dos símbolos;
- na colagem dos sinais.

Cada ecoponto foi identificado:

- amarelo – embalagens;
- azul – papel e cartão;
- verde – vidro;
- preto/castanho – indiferenciado.



---

## 13. Cartões Plásticos

Foram criados cartões plásticos com imagens reais e ilustradas de:

- resíduos do quotidiano (referentes a todos os ecopontos - amarelo, azul, verde e indiferenciado);
- números até ao 15 para contagem dos itens em cada ecoponto;
- desafios para a forma como realizam o trajeto/percurso.

Os cartões foram organizados por categorias:

### Ecoponto Amarelo

- Garrafa de plástico;
- Pacote de leite;
- Pacote de sumo;
- Embalagem de iogurte;
- Saco de plástico;
- Lata de refrigerante;
- Lata de conserva;
- Embalagem de comida;
- Frasco de detergente;
- Spray vazio;
- Pacote de batatas;
- Embalagem de massa;
- Bisnaga;
- Tampa de plástico;
- Garrafa de shampoo.



### Ecoponto Azul

- Jornal;

- Revista;
- Livro;
- Folhas de papel;
- Caixa de cartão;
- Caixa de cereais;
- Saco de papel;
- Envelope;
- Rolo de cartão;
- Cartão ondulado;
- Cartão limpo;
- Caderno;
- Caixa de sapatos;
- Embalagem de papel;
- Papel de desenho.



## Ecoponto Verde

- Garrafa de vidro;
- Frasco de vidro;
- Boião;
- Garrafa de azeite;
- Garrafa de vinho;
- Frasco de perfume vazio;
- Frasco de compota;
- Frasco de molho;
- Garrafa transparente;
- Garrafa verde;
- Frasco pequeno;
- Frasco grande.



## Indiferenciado

- Guardanapo sujo;
- Fralda;
- Restos de comida;
- Casca de banana;
- Casca de laranja;
- Caroço de maçã;



- Caixa de pizza suja;
- Papel sujo;
- Cotonete;
- Esponja;
- Lixo que varremos/aspirmos;
- Sapato velho;
- Cinza/cigarro;
- Escova de dentes;
- Espelho (partido ou inteiro).

## TRAJETOS / EXPRESSÃO MOTORA

1. A caminhar
2. A correr
3. De costas
4. Em ponta de pés
5. A saltar
6. De lado
7. A imitar um animal
8. Agachado
9. Passos gigantes
10. A rastejar
11. A saltar num pé só
12. A gingar
13. Zig zag
14. Salta por cima
15. Escolhe o teu jeito



⚡ IMPORTANTE: O desafio escolhido aplica-se a todo o percurso, desde o ponto de partida até aos cartões!

## NÚMEROS

1–15  
(com legenda escrita)



---

## 14. Regras Gerais do Jogo

- As crianças formam equipas;
  - Cada criança realiza um desafio motor;
  - Devem recolher um cartão;
  - Devem escolher o ecoponto correto;
  - O grupo pode ajudar e dialogar;
  - No final verifica-se se os resíduos foram colocados corretamente;
  - Ganha a equipa que demonstrar maior cooperação e consciência ambiental - acertando o maior número de itens em cada ecoponto.
- 

## 15. Dinâmicas e Desafios Motores

Exemplos de desafios para realizar o percurso de recolher do chão o cartão com a imagem e de seguida colocar no respetivo ecoponto

Os cartões de desafios de como percorrer o trajeto são sugestões e podem sempre ser sugeridos outros desafios diferentes destes:

- Ir ao Pé-coxinho;
- Andar como caranguejo;
- Saltar como sapo;
- Equilibrar objeto;
- Caminhar para trás;
- Correr;
- Gatinhar;
- Saltar obstáculos;
- Transportar de bolas;
- Realizar o percurso em sacos de serapilheira ou saco de plástico grosso (inspirado no jogo tradicional)

# REGRAS DO JOGO

## 1 FORMAÇÃO DAS EQUIPAS

Formem-se as equipas (ou joga cada criança individualmente).  
As equipas vão competir para ver quem acerta mais!



OU



Cada criança escolhe por si!

## 2 PREPARAÇÃO DO JOGO

- Define-se o ponto de partida.
- Colocam-se os cartões de imagens no chão, virados para baixo ou para cima.
- Os ecopontos ficam ao fundo, visíveis para todos, criando o trajeto do jogo.



## 3 TRAJETO – EXPRESSÃO MOTORA

Antes de começar, retira-se um cartão de "trajeto" para ver como cada jogador vai fazer o percurso até aos cartões!



(Há muitos outros trajetos possíveis! Diverte-te!)

## 4 A VEZ DE JOGAR

- Chega a vez de um jogador da equipa (ou da criança).
- O jogador caminha do ponto de partida até aos cartões.
- Apanha apenas 1 cartão.



## 5 OBSERVA E PENSA

Observa bem o cartão.  
Pensa: "Em qual ecoponto deve ir este resíduo?"



## 6 COLOCA NO ECOPONTO CERTO

Dirige-se ao ecoponto que acha correto e coloca o cartão.  
Só existe 1 escolha correta!



## 7 VARIANTES DO JOGO

**SEM AJUDA DA EQUIPA**  
Cada jogador decide sozinho e faz as suas escolhas.

**COM AJUDA DA EQUIPA**  
Antes de decidir, o jogador pode ouvir as ideias dos colegas.



## 8 NO FIM DO JOGO

Quando todos os cartões já estiverem colocados, vamos ver juntos as respostas.  
Cada equipa (ou jogador) verifica quais acertou e quais errou.



## 9 CONTAGEM FINAL

Conta-se quantos cartões corretos há em cada ecoponto.  
Coloca-se o cartão com o número (em velcro) correspondente à quantidade de acertos em cada ecoponto.  
Depois, fazemos a contagem total de acertos de cada equipa (ou jogador).



- Percurso com equilíbrio.

# 16. Regras dos Ecopontos

## Ecoponto Amarelo

### Pode colocar

- Embalagens de plástico;
- Latas;
- Pacotes de bebida;
- Sacos de plástico;
- Embalagens vazias.

### Não pode colocar

- Brinquedos;
  - Eletrodomésticos;
  - Pilhas;
  - Talheres;
  - Objetos que não sejam embalagens.
- 

## Ecoponto Azul

### Pode colocar

- Papel limpo;
- Cartão limpo;
- Jornais;
- Revistas;
- Caixas.

### Não pode colocar

- Papel sujo;
  - Guardanapos usados;
  - Papel plastificado;
  - Papel vegetal;
  - Caixas com gordura.
-

## Ecoponto Verde

### Pode colocar

- Garrafas de vidro;
- Frascos;
- Boliões;
- Embalagens de vidro.

### Não pode colocar

- Copos;
  - Espelhos;
  - Loiça;
  - Cerâmica;
  - Pirex;
  - Janelas;
  - Vidro partido não embalagem.
- 

## Ecoponto Indiferenciado

### Deve colocar

- Restos de comida;
  - Resíduos sujos;
  - Guardanapos usados;
  - Fraldas;
  - Resíduos não recicláveis.
-

**ECOPONTO AMARELO**  
EMBALAGENS



1 Garrafa de plástico	Lata de refrigerante	11 Pacote de batatas
2 Pacote de leite	Lata de conserva	12 Embalagem de massa
3 Pacote de sumo	Embalagem de comida	13 Biscnaga
4 Embalagem de iogurte	Frasco de detergente	14 Tampa de plástico
5 Saco de plástico	Spray vazio	15 Garrafa de shampoo

**ECOPONTO AZUL**  
PAPEL E CARTÃO



1 Jornal	Caixa de cereais	Cartão limpo
2 Revista	Saco de papel	Caderno
3 Livro	Envelope	Caixa de sapatos
4 Folhas de papel	Rolo de cartão	Embalagem de papel
5 Caixa de cartão	Cartão ondulado	Papel de desenho

**ECOPONTO VERDE**  
VIDRO



1 Garrafa de vidro	Frasco de perfume vazio	11 Frasco pequeno
2 Frasco de vidro	Frasco de compota	12 Frasco grande
3 Bolião	Frasco de molho	13 Garrafa castanha
4 Garrafa de azeite	Garrafa transparente	14 Frasco com tampa
5 Garrafa de vinho	Garrafa verde	15 Garrafa de sumo de vidro

**INDIFERENCIADO**  
LIXO GERAL / ORGÂNICO



1 Guardanapo sujo	Caroço de maçã	11 Lixo que varremos/aspiramos
2 Fralda	Caixa de pizza suja	12 Sapato velho
3 Restos de comida	Papel sujo	13 Cinza / cigarro
4 Casca de banana	Cotonete	14 Escova de dentes
5 Casca de laranja	Espanja	15 Espelho (partido ou inteiro)

## 17. Cartões “Armadilha” e Pensamento Crítico

Foram também criados cartões “armadilha”, com o objetivo de estimular a reflexão e o pensamento crítico.

Alguns exemplos:

- Caixa de pizza limpa → azul;
- Caixa de pizza com gordura → indiferenciado;
- Copo de vidro → não vai para o vidro;
- Espelho → não vai para o verde;
- Papel sujo → não vai para o azul;
- Brinquedo de plástico → não vai para o amarelo.

Estes cartões permitiram desenvolver:

- observação;
- atenção;
- argumentação;
- resolução de problemas;

- pensamento crítico.
- 

## 18. Integração da Matemática e Sistema de Contagem

Para além dos cartões plastificados com imagens dos resíduos, foram também criados cartões numéricos plastificados para integrar a área da matemática e permitir a realização de contagens, comparação de quantidades e cálculo dos resultados do jogo.

Os números foram preparados em formato visual e manipulável, permitindo adaptação às diferentes idades e níveis de desenvolvimento das crianças.

### Sistema de Contagem

Cada ecoponto possui na parte frontal um espaço com velcro.

Os cartões numéricos plastificados possuem igualmente velcro na parte posterior, permitindo que as próprias crianças coloquem os números correspondentes aos resultados obtidos.

Após a realização da atividade:

- os resíduos colocados em cada ecoponto são verificados em grupo;
- as crianças identificam quantos resíduos foram corretamente colocados;
- o número correspondente é colocado no ecoponto;
- no final realiza-se a comparação e soma dos resultados das equipas.

### Exemplos

- No ecoponto amarelo foram colocados 10 resíduos;
- Após a verificação percebeu-se que apenas 5 estavam corretos;
- A criança coloca o número 5 no ecoponto utilizando o velcro.

O mesmo processo é realizado para todos os ecopontos.

No final:

- comparam-se quantidades;
- realizam-se contagens;
- identificam-se diferenças;

- somam-se os resultados totais;
- promove-se raciocínio matemático.

## Adaptação às Idades

Os materiais foram pensados para permitir adaptação conforme o grupo de crianças.

Para grupos do pré-escolar:

- poderão ser utilizados menos cartões;
- poderão realizar-se contagens até 5 ou 10.

Para grupos do 1º ciclo:

- poderão utilizar-se todos os cartões disponíveis;
- poderão realizar-se contagens até 15;
- poderão efetuar somas e comparações mais complexas.

Desta forma, o projeto permite diferenciação pedagógica e adaptação às necessidades do grupo.

## Competências Matemáticas Trabalhadas

- Contagem;
- Correspondência número/quantidade;
- Comparação;
- Soma;
- Noção de quantidade;
- Raciocínio lógico;
- Resolução de problemas.

	EQUIPA 1	EQUIPA 2
 ECOPONTO AZUL		
 ECOPONTO VERDE		
 ECOPONTO AMARELO		
 INDEFERENCIADO		
 TOTAL		

# 19. Integração das Expressões

## Expressão Musical

Exploração de músicas relacionadas com reciclagem.

“Música Sou o Reciclado”

Link: <https://youtu.be/lf8PafJYrus?feature=shared>

## Expressão Plástica

- Pintura dos ecopontos;
- Construção de materiais;
- Criação de cartazes.

## Expressão Físico-Motora

- Circuitos;
- Jogos;
- Percursos;
- Coordenação;
- Equilíbrio.

---

## 20. Música e Recursos Audiovisuais

### Música

“Sou o Reciclado”

### Recursos Utilizados

- Vídeos educativos;
- Imagens ilustrativas;
- Cartazes;
- Música;
- Cartões plastificados.



## 21. Implementação no Recreio

A atividade foi pensada para utilização no recreio escolar, permitindo a participação livre e organizada de crianças de diferentes idades.

O projeto foi desenvolvido para poder ser utilizado:

- com grupos do pré-escolar;
- com turmas do 1.º ciclo;
- em atividades orientadas;
- em momentos de recreio livre;
- em equipas mistas;
- em contexto de brigada ecológica.

As regras, os desafios motores e os níveis de dificuldade podem ser adaptados conforme as idades das crianças participantes.

As crianças mais velhas podem apoiar as mais novas, ajudando:

- na leitura dos cartões;
- na identificação dos resíduos;
- na contagem;
- na organização dos materiais;
- na explicação das regras.

Esta interação promove inclusão, cooperação e aprendizagem entre pares.

O recreio foi transformado num espaço lúdico e pedagógico.

As crianças puderam/podem:

- brincar;
- explorar;
- correr;
- experimentar;
- cooperar;
- aprender;
- refletir.

A atividade revelou-se extremamente motivadora, dinâmica e significativa.

---

## 22. Avaliação

A avaliação foi realizada através da observação direta.

Foram observados:

- participação;
- interesse;
- autonomia;
- cooperação;
- coordenação motora;
- compreensão das regras;
- identificação correta dos ecopontos;
- consciência ambiental.

Foi também realizada reflexão em grupo após as atividades.

---

## 23. Reflexão Final

O projeto revelou-se extremamente positivo e enriquecedor.

As crianças demonstraram grande entusiasmo, motivação e participação ao longo de todas as etapas.

A utilização do jogo, do movimento e da exploração prática tornou a aprendizagem mais significativa e motivadora.

As crianças não apenas memorizaram as cores dos ecopontos, mas compreenderam melhor as regras da reciclagem, percebendo que nem todos os materiais aparentemente semelhantes pertencem ao mesmo local.

A reutilização de materiais e a transformação do recreio num espaço educativo permitiram desenvolver criatividade, consciência ambiental, autonomia e cooperação.

Este projeto contribuiu para a promoção de hábitos sustentáveis desde a infância, reforçando a importância da educação ambiental em contexto escolar (pré-escolar e 1º ciclo do ensino básico).

---

## 24. Divulgação do Projeto

O projeto poderá ser divulgado:

- junto da comunidade escolar;
- através de cartazes;
- nas redes sociais da escola;
- em atividades Eco-Escolas;

Poderão também ser apresentados:

- testemunhos dos alunos;
  - vídeos;
  - fotografias;
  - outros jogos dinamizados pela Brigada.
- 

## 25. Sugestões Futuras

- Criar um percurso permanente no recreio;
  - Construir ecopontos gigantes;
  - Criar níveis de dificuldade;
  - Integrar QR codes com músicas;
  - Desenvolver novos cartões;
  - Construir instrumentos musicais reciclados;
  - Integrar famílias;
  - Realizar recolhas ecológicas no exterior.
- 

## 26. Registo Fotográfico

1. Conversa inicial e apresentação de cartazes e imagens relacionadas com o tema da reciclagem e os ecopontos;
2. Imagem do cartaz do projeto “Reciclar a Brincar”;
3. Construção das caixas / Pintura dos ecopontos;

4. Ecopontos construídos no projeto “Reciclar a Brincar”;
  5. Elementos da Brigada junto dos ecopontos;
  6. Crianças em atividade motora;
  7. Contagens dos itens do ecoponto;
  8. Colocação do número correspondente à contagem dos itens corretos do ecoponto.
- 

## 27. Testemunhos das Crianças

- “Aprendi onde colocar o vidro.”
- “Gostei de reciclar a brincar.”
- “Agora quero reciclar em casa.”
- “O papel sujo não vai para o azul.”
- “Nem todo o vidro vai para o verde.”