



Programa Vida Além das Telas - *campus Aracati*

Projeto de Intervenção

Reconecta: Cultura e Esporte em Movimento

1. Justificativa

A popularização das tecnologias digitais e o crescente uso de aparelhos celulares entre adolescentes, especialmente no ambiente escolar, têm gerado impactos preocupantes no processo de ensino e aprendizagem, nas relações interpessoais e na saúde dos estudantes.

As atividades culturais e desportivas na escola são fundamentais como alternativas ao uso excessivo do celular pelos jovens, pois possibilitam seu desenvolvimento físico, emocional e social, além de oferecerem experiências mais ricas e humanas do que o mundo digital pode proporcionar.

A promoção destas atividades possibilita ainda a expansão da rede de amizades, ampliação da cultura dos estudantes, o desenvolvimento do autoconhecimento e a reflexão sobre as possibilidades de se conviver com a tecnologia de maneira equilibrada, despertando o interesse em se **reconectar** com aquilo que está ao seu redor. O foco deve ser na qualidade das interações e experiências *offline*, promovendo um ambiente escolar mais acolhedor, participativo e criativo.

2. Objetivos

Objetivo Geral

- Promover o desenvolvimento integral dos estudantes, por meio de práticas culturais e desportivas, que colaborem com o fortalecimento das relações interpessoais no ambiente escolar, com a valorização da cultura e das artes e com a formação de um ambiente escolar cada vez mais coeso, saudável e inclusivo.

Objetivos Específicos:

- Oferecer atividades culturais e desportivas;
- Incentivar a participação ativa dos estudantes nas atividades propostas;
- Reduzir gradualmente o tempo de uso não pedagógico dos celulares durante o período escolar;
- Valorizar a diversidade cultural presente na comunidade escolar;
- Desenvolver competências socioemocionais, como empatia, respeito, escuta ativa e autorregulação emocional, através das interações nas práticas culturais e esportivas;
- Criar momentos de socialização e reconhecimento.

3. Público-alvo

Estudantes dos Cursos de Ensino Médio do *campus* Aracati (Integrados em Aquicultura, Informática e Química)

4. Metodologia

Promoção de atividades culturais:

- Karaokê
- Jogo digital Just dancing
- Cineclube com 3 curtas
- Oficina de desenho
- Experiências musicais e oficinas de instrumentos
- Desenho Coletivo

Promoção de atividades desportivas:

- Carimba
- Pula corda
- Futmesa
- Tênis de Mesa
- Roda com Bola

- Mini Futsal

Promoção de Jogos lúdicos e de tabuleiro:

- Xadrez
- Dama
- Dominó
- Jogos de raciocínio lógico

5. Recursos Necessários

- Auditório; biblioteca, espaço de convivência (locais)
- Recursos de multimídia, internet, projetor;
- Cartolinas, papel A4, marcadores e outros materiais;
- Materiais esportivos;
- Jogos interativos

6. Avaliação

O processo de avaliação levará em consideração os seguintes critérios:

- Avaliação das atividades pelos(as) estudantes, através de questionários e escuta ativa;
- Redução de conflitos e de registros de uso indevido de dispositivos na escola;
- Participação efetiva dos(as) discentes nas atividades;
- Melhoria dos indicadores de bem-estar na comunidade escolar.

7. Resultados Esperados

Reduzir o uso excessivo do celular, mantendo os estudantes engajados. Eles desenvolvem habilidades como atenção, raciocínio lógico, trabalho em equipe e respeito às regras. Além disso, tornam o aprendizado mais atrativo e participativo.

8. Equipe responsável

- Felipe Santiago Freitas de Souza
- Jefferson Rodrigues Cordeiro
- Jorge Ricardo Felix de Oliveira
- José Ivo Dantas de Araújo Filho

- Kézia Cristiane dos Santos Dantas
- Soraya Viana do Nascimento

9. Referências

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. **Dispõe sobre o uso de dispositivos eletrônicos portáteis por estudantes em instituições de educação básica.** *Diário Oficial da União: seção 1*, Brasília, DF, 14 jan. 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/l15100.htm. Acesso em: 2 abr. 2025.