



PROJETO DE EXTENSÃO: DIVERTIR, INTERAGIR E JOGAR SEM CELULAR

**Hellen Christine Soares Sousa¹, Herick Aquino de Abreu², Cleene Tavares de
Souza³,**

André Luis Façanha Da Silva⁴, Ligia Raianne da Silva Moura⁵

Resumo: As práticas extensionistas desempenham um papel importante na integração entre universidade e comunidade. Considerando a crescente dependência da tecnologia, o tempo ocioso e as dificuldades de socialização entre os jovens, surgiu a proposta do projeto de extensão Divertir, Interagir e Jogar sem Celular, iniciado em abril 2025, em uma Escola Estadual de Ensino Médio em Tempo Integral, em Iguatu – Ceará. Tendo como objetivo integrar turmas de ensino médio através de atividades temáticas, corporais e culturais, estimulando a participação, socialização, aprimoramento das habilidades motoras, cognitivas e sociais, bem como a inclusão e respeito às diferenças. O projeto ocorreu em duas fases: na primeira, foram efetuadas gincanas mensais com temas específicos, no horário intermediário, guiadas por reuniões com a comunidade escolar (gestão, professores e líderes de turma) além da divulgação dos cronogramas. Participaram cerca de 200 alunos, com idades entre 15 e 18 anos, além de professores, orientadores e bolsistas do curso de Educação Física. Na segunda, diante da baixa participação, o horário intermediário passou a ser livre e foram inseridas atividades com os alunos do Atendimento Educacional Especializado (AEE), voltadas para o desenvolvimento das habilidades e a interação entre eles. Os resultados mostraram um maior envolvimento dos alunos no intermediário, após a flexibilização do período. Além disso, os alunos do AEE participaram de forma ativa nas atividades, reforçando a cooperação e inclusão. A experiência evidenciou a importância da escuta ativa e a adaptação das práticas de acordo com a realidade da escola e dos alunos. Como desafio, houve dificuldade inicial em mobilizar os alunos e garantir uma participação constante. A limitação mais evidente foi a baixa adesão às gincanas no formato original, o que exigiu uma reestruturação. Ainda assim, a ação reforçou o papel da extensão universitária na construção de experiências transformadoras.

Palavras-chave: Extensão Universitária, Inclusão, Jogos, Interação social, Escola.

Agradecimentos:

A realização deste projeto foi possível graças ao apoio e à colaboração de importantes instituições. Agradecemos especialmente à Universidade Regional do Cariri (URCA), que por meio de seus programas de extensão, promove a integração entre universidade e comunidade, enriquecendo a formação acadêmica e humana dos participantes. Também



X SEMANA UNIVERSITÁRIA | Universidade e Sociedade na Agenda 2030

expressamos nossa gratidão à Escola Estadual de Ensino Médio em Tempo Integral Governador Adauto Bezerra, pela parceria, acolhimento e confiança na execução das atividades. Essa cooperação foi fundamental para que a experiência se desenvolvesse de forma participativa e transformadora, reforçando o papel da extensão como espaço de diálogo, escuta e construção coletiva do saber.

¹ Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Educação Física, E-mail: hellen.christine@urca.br

¹ Estudante Voluntário, Universidade Regional do Cariri, Educação Física, E-mail: herick.aquino@urca.br

¹ Professor(a) colaborador(a), Universidade Regional do Cariri, Educação Física, E-mail: cleene.tavares@urca.br

¹ Professor(a) colaborador(a), Universidade Regional do Cariri, Educação Física, E-mail: andre.silva@urca.br

⁵ Coordenadora do projeto, Universidade Regional do Cariri, Educação Física, E-mail: ligia.moura@urca.br