



Promoção de Convivência Escolar Saudável em Contexto Não Letivo

Animadora sociocultural – Tânia Teixeira



PROJETO EDUCATIVO

“Escola que Inspira, Tempo que Transforma”

1 – Identificação da Atividade

Nome da Atividade: “Escola que Inspira, Tempo que Transforma”.

Promotora: Animadora Sociocultural

População-Alvo: Alunos do 3.º Ciclo, Ensino Secundário e Cursos Profissionais

Período de Implementação: Períodos não letivos (intervalos escolares)

Locais de Realização: Espaços escolares (interior e exterior), conforme as atividades previstas

2 – Enquadramento e Justificação

Este projeto surge da necessidade de tornar os períodos não letivos mais significativos, promovendo momentos de convivência, descontração, criatividade e bem-estar entre os alunos.

Pretende-se responder às necessidades identificadas pelos próprios estudantes, criando oportunidades para uma participação ativa na vida escolar e permitindo que estes tenham voz e influência direta na construção das atividades que lhes são destinadas.

A iniciativa visa ainda:

- Desenvolver um ambiente escolar mais dinâmico e acolhedor;
- Oferecer alternativas saudáveis de ocupação dos tempos livres;





- Encorajar os alunos a utilizarem os intervalos como momentos de aprendizagem social, artística, tecnológica e cultural;
- Garantir que os estudantes sejam ouvidos de forma sistemática, mediante reuniões mensais, abertas e participadas, nas quais delegados, subdelegados e representantes poderão apresentar sugestões, opiniões e propostas.

Ao valorizar o contributo dos alunos, o projeto reforça o sentido de pertença à escola, potencia o espírito crítico, a expressão pessoal e o envolvimento ativo na comunidade educativa.

3 – Objetivos

3.1 *Objetivos Gerais*

- Enriquecer os períodos não letivos através de atividades lúdicas, criativas, culturais e educativas.
- Promover um clima escolar positivo, participativo e inspirador.

3.2 *Objetivos Específicos*

- Proporcionar momentos de descontração e socialização entre os alunos.
- Estimular a criatividade, a reflexão e o pensamento crítico através de vídeos, podcasts, partilhas e debates.
- Incentivar atividades artísticas e expressivas, como dança, teatro, música e artes visuais.
- Promover o uso educativo e lúdico das tecnologias digitais.
- Envolver os alunos na planificação e avaliação das atividades, promovendo cidadania e participação democrática.





Agrupamento de Escolas do Sabugal

- Recolher mensalmente opiniões, avaliações e sugestões dos alunos para melhoria contínua do projeto.

4 – Metodologia de Trabalho

A implementação das atividades terá como base uma metodologia participativa e colaborativa, com as seguintes etapas:

4.1 Recolha de Ideias

- Realização de reuniões mensais com delegados, subdelegados e representantes dos alunos, abertas a todos os interessados;
- Registo das sugestões, necessidades e interesses apresentados pelos estudantes;
- Seleção das propostas viáveis com base nos recursos, segurança e adequação do espaço escolar.

4.2 Planeamento

- Organização das atividades aprovadas em articulação com:
 - Animadora Sociocultural
 - Direção

Definição de calendário, responsáveis e logística necessária.

4.3 Execução

- Desenvolvimento das atividades nos espaços escolares durante os intervalos;
- Participação ativa dos alunos na execução, apoio e dinamização.

4.4 Avaliação Contínua

- Feedback oral dos alunos após as atividades;
- Avaliação mensal nas reuniões;
- Registo do que funcionou bem e do que necessita ser reformulado.

5 – Exemplos de Atividades Possíveis

(Dependentes das sugestões dos alunos)

- Torneios desportivos informais
- Espaço de música e convívio
- Jogos de tabuleiro e atividades lúdicas
- Mostras culturais breves
- Criação de podcasts ou vídeos
- Pequenos ateliers artísticos
- Dinâmicas de teatro, dança e expressão corporal

6 – Calendarização

Início do projeto: Ano letivo em curso

Encontros de auscultação: 1 reunião mensal com representantes dos alunos

Dinamização das atividades: Durante os períodos não letivos, segundo calendário aprovado

7 – Recursos Necessários

Humanos

- Animadora Sociocultural
- Alunos participantes
- Colaboração de professores e auxiliares sempre que necessário~

Materiais

- Equipamento básico de apoio às atividades (materiais de desporto, som, vídeo, salas, espaços exteriores, jogos, materiais artísticos, matérias de desgaste rápido...)
- Recursos tecnológicos existentes na escola

8 – Avaliação

A avaliação será contínua, através de:

- Registos de reuniões mensais;
- Grau de participação dos alunos;
- Observação direta do envolvimento e impacto das atividades;
- Feedback informal e formal dos estudantes;
- Ajustes constantes ao projeto com base na opinião dos alunos.



9 – Conclusão

“Escola que Inspira, Tempo que Transforma” pretende transformar os intervalos em momentos criativos, participativos e educativos, promovendo uma comunidade escolar mais ativa, envolvida e feliz. Ao colocar a voz dos alunos no centro do processo, reforça-se a importância da participação democrática e da construção conjunta de uma escola onde todos contam e todos têm espaço para contribuir.

*A Animadora Sociocultural
Tânia Sofia Sandus Teixeira*

