

# Jogos Lúdicos Como Alternativa À Proibição Do Uso De Celulares Nas Escolas

**Adson Diego Dionísio da Silva, Jonathan Ferrarin Zibemberg, Sarah Maria Jessily Silva Dias de Araújo, Sthfany Silva, Diniz**

**Email:** [adson.silva@ifpb.edu.br](mailto:adson.silva@ifpb.edu.br), [jonathan.zibemberg@ifpb.edu.br](mailto:jonathan.zibemberg@ifpb.edu.br), [sarah.jessily@academico.ifpb.edu.br](mailto:sarah.jessily@academico.ifpb.edu.br), [sthfany.silva@academico.ifpb.edu.br](mailto:sthfany.silva@academico.ifpb.edu.br).

## 1. INTRODUÇÃO

A sanção da Lei nº 15.100/2025 proíbe o uso de celulares nas escolas de educação básica em todo o território nacional, visando mitigar os impactos negativos associados ao uso excessivo desses dispositivos, como a dispersão, o cyberbullying e a queda no rendimento acadêmico. Contudo, a ausência de alternativas engajadoras gera o desafio da gestão do tempo ocioso e pode intensificar os efeitos da dependência digital, como ansiedade, tédio e irritabilidade.

O projeto propõe a investigação da criação de jogos de tabuleiro analógicos pelos próprios estudantes como uma alternativa lúdica e enriquecedora ao tempo anteriormente dedicado aos celulares. A iniciativa busca não apenas oferecer uma forma de entretenimento, mas promover um ambiente de aprendizado colaborativo, que estimule a criatividade, o raciocínio lógico e a interação social.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa-Ação, baseada na cultura Maker, visando promover a criação de jogos de tabuleiro analógicos, com estudantes como protagonistas e pesquisadores como mediadores. A intervenção metodológica é estruturada em fases. Com o ponto de partida para a Idealização e Sensibilização; logo após, o Desenvolvimento e prototipagem de baixo custo do jogo "Não Carregue o Celular", seguido por Playtest e coleta de feedback do público-alvo por meio de questionários para validação e melhoria da jogabilidade.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A criação de jogos de tabuleiro oferece uma alternativa lúdica e positiva à proibição do celular, ancorada na ludicidade e na cultura Maker. A atividade é justificada por mobilizar competências cognitivas complexas, como planejamento e resolução de problemas, e por resgatar benefícios sociais e emocionais, como o diálogo, a cooperação e o combate ao isolamento causado pela dependência tecnológica. Ao transformá-los em produtores, o projeto confere aos alunos protagonismo e permite a reflexão crítica sobre o uso do celular, convertendo a restrição em uma oportunidade de desenvolvimento integral.



O protótipo "Não Carregue o Celular" serve como ferramenta metacognitiva, onde a regra de perda por acúmulo de carga do celular, tematiza o uso excessivo de forma bem-humorada induzindo a reflexão crítica. O jogo também demonstra compromisso com a inclusão ao apresentar personagens de etnias diversas e recursos de acessibilidade, como cartilha com letra ampliada e audiodescrição. Transformando a proibição em uma oportunidade de convivência e inclusão.

## 4. CONCLUSÃO

A criação de jogos de tabuleiro, é uma estratégia pedagógica que vai além do preenchimento do tempo ocioso. Ao transformar os estudantes em produtores de cultura e tecnologia, eleva o seu senso de autoria e engajamento.

## 5. REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. Lúdico e educação: novas perspectivas. **Linhas Críticas**, Brasília, v. 8, n. 14, p. 5-20, jan./jun.2002.

CASTRO, D. F. de; TREDEZINI, A. L. de M. A importância do jogo/lúdico no processo de ensino-aprendizagem. **Perquirere**, v. 11, n. 1, p. 166-181, jul.2014.

MAGNAGO, W. et al. A dependência digital: como o celular está influenciando o comportamento dos estudantes. In: I CONGRESSO INTERNACIONAL MULTIDISCIPLINAR, 2022. **Anais...**

PAULA, C. T. de; A. da S. Impactos do uso excessivo de celular em sala de aula: um estudo interdisciplinar. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), 2023. **Anais...**