

## O USO PEDAGÓGICO DO CELULAR E A PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS: UMA EXPERIÊNCIA NO PIBID

Francine Neves Ferreira <sup>1</sup>  
Graciela Augusto Xavier <sup>2</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta uma análise argumentativa de uma vivência desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), realizada com turmas dos anos finais do Ensino Fundamental em uma escola municipal de Pelotas-RS. A proposta problematizou o uso das tecnologias digitais no contexto escolar, com ênfase na proibição do uso de celulares em sala de aula, conforme a Lei nº 15.100/2025. Parte-se do entendimento de que a restrição desses dispositivos intensificou o debate na comunidade escolar acerca de seus limites e possibilidades pedagógicas. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é apresentar uma experiência pedagógica que buscou confrontar a concepção do celular como mero elemento de distração, defendendo seu uso orientado como ferramenta de apoio ao ensino, especialmente por meio da elaboração de jogos didáticos digitais planejados e mediados pelo professor. Inicialmente, foram promovidas discussões com os estudantes sobre os impactos positivos e negativos do uso do celular no ambiente escolar, favorecendo a construção de uma postura crítica e reflexiva diante das tecnologias digitais. Como estratégia de aprofundamento, os alunos foram desafiados a elaborar seus próprios jogos pedagógicos, definindo regras, objetivos e conteúdos a partir de temas de maior interesse ao longo do ano letivo. Essa etapa exigiu planejamento, criatividade, domínio conceitual e capacidade de transposição didática. Os resultados indicam que o uso orientado do celular, aliado à produção autoral de jogos, potencializa o engajamento, a autonomia e o pensamento crítico, além de favorecer a aprendizagem significativa. Conclui-se que a discussão sobre o uso de celulares pode ser redirecionada para uma abordagem pedagógica que reconheça as tecnologias digitais como aliadas no processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Tecnologia educacional, Formação de professores, Ensino fundamental, Jogos educativos, Prática pedagógica.

### INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem provocado transformações significativas na sociedade contemporânea, influenciando diferentes esferas da vida social, cultural e educacional. No campo da educação, essas mudanças exigem que a escola repense suas práticas pedagógicas e busque novas formas de dialogar com a realidade dos estudantes, que estão cada vez mais inseridos em contextos marcados pela presença constante das tecnologias digitais.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – IFSul, francinenevesferreira@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre pelo curso de Parasitologia da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, gracixavier@gmail.com



Entre os dispositivos tecnológicos mais presentes no cotidiano dos jovens destaca-se o smartphone, que se tornou uma ferramenta multifuncional utilizada para comunicação, entretenimento e acesso à informação. No entanto, apesar de seu amplo uso na sociedade, a presença desse dispositivo no ambiente escolar ainda é motivo de debates e controvérsias, principalmente devido às preocupações relacionadas à distração dos estudantes durante as aulas e ao uso inadequado em contextos pedagógicos.

Nesse cenário, diversas instituições de ensino passaram a estabelecer normas ou restrições quanto ao uso do celular em sala de aula. A Lei nº 15.100/2025, por exemplo, dispõe sobre limitações no uso desses dispositivos no ambiente escolar, abrangendo escolas públicas e privadas (BRASIL, 2025). Tal medida intensificou as discussões sobre os desafios e as possibilidades da integração das tecnologias digitais no processo educativo. Embora tais medidas busquem minimizar problemas relacionados ao uso indiscriminado do celular, elas também levantam reflexões acerca do potencial pedagógico desses dispositivos quando utilizados de maneira planejada e orientada.

Pesquisadores da área da educação, como Moran (2013) e Kenski (2012), têm destacado que a simples proibição das tecnologias digitais não garante melhorias no processo de ensino e aprendizagem. Pelo contrário, torna-se necessário compreender como esses recursos podem ser incorporados de forma crítica e significativa às práticas pedagógicas. Nesse sentido, o celular pode deixar de ser percebido apenas como um elemento de distração e passar a ser compreendido como uma ferramenta que possibilita novas formas de interação, produção de conhecimento e participação dos estudantes.

Diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar e analisar uma experiência pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), realizada com turmas dos anos finais do Ensino Fundamental em uma Escola Municipal de Pelotas-RS. A proposta buscou problematizar o uso do celular no ambiente escolar e explorar suas potencialidades pedagógicas por meio da elaboração de jogos didáticos digitais produzidos pelos próprios estudantes.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### **Tecnologias digitais no contexto educacional**

O desenvolvimento das tecnologias digitais tem impactado significativamente os processos de produção e circulação do conhecimento, exigindo que a escola acompanhe essas



transformações e busque novas formas de integrar esses recursos ao processo educativo. Nesse contexto, as tecnologias deixam de ser apenas instrumentos de apoio e passam a assumir um papel relevante na mediação das práticas pedagógicas.

De acordo com Moran (2013), as tecnologias digitais ampliam as possibilidades de ensino e aprendizagem ao permitir o acesso rápido à informação, favorecer a comunicação entre os sujeitos e possibilitar a construção de ambientes de aprendizagem mais interativos. Para o autor, o uso pedagógico dessas tecnologias pode contribuir para metodologias mais participativas, nas quais os estudantes assumem um papel ativo na construção do conhecimento.

Nesse sentido, a escola enfrenta o desafio de integrar essas ferramentas ao contexto educativo de forma crítica e reflexiva, evitando tanto a rejeição quanto o uso descontextualizado desses recursos. A incorporação das tecnologias digitais ao ensino exige planejamento pedagógico, definição de objetivos claros e mediação por parte do professor, que atua como orientador do processo de aprendizagem.

Assim, a utilização de dispositivos móveis no ambiente escolar pode representar uma oportunidade de inovação pedagógica, desde que esteja associada a estratégias didáticas que promovam a participação dos estudantes e favoreçam a construção de aprendizagens significativas.

### **O uso do celular no ambiente escolar**

O celular tornou-se um dos dispositivos tecnológicos mais difundidos entre crianças e adolescentes, sendo utilizado diariamente para diversas finalidades, como comunicação, acesso a redes sociais, consumo de conteúdos digitais e realização de pesquisas. Essa ampla presença no cotidiano dos estudantes faz com que o celular também esteja presente no ambiente escolar, o que gera diferentes posicionamentos entre educadores e instituições de ensino.

Enquanto alguns defendem a proibição do uso desses dispositivos em sala de aula, outros apontam que o celular pode ser utilizado como um recurso pedagógico capaz de ampliar as possibilidades de aprendizagem. Nesse contexto, a discussão sobre o uso do celular na escola ultrapassa a questão da permissão ou proibição e passa a envolver reflexões sobre sua integração às práticas educativas.

Quando utilizado de forma orientada, o celular pode contribuir para o desenvolvimento de atividades de pesquisa, produção de conteúdos, acesso a plataformas



educacionais e realização de atividades colaborativas. Dessa forma, o dispositivo pode atuar como uma ferramenta de apoio ao ensino, favorecendo práticas pedagógicas mais dinâmicas e interativas.

Entretanto, para que isso ocorra, é fundamental que o professor exerça um papel mediador, orientando os estudantes quanto ao uso adequado das tecnologias e estabelecendo objetivos pedagógicos claros para sua utilização.

### **Jogos no processo de ensino e aprendizagem**

Os jogos têm sido amplamente reconhecidos como ferramentas pedagógicas capazes de favorecer o engajamento dos estudantes e promover experiências de aprendizagem mais significativas. No contexto educacional, o jogo pode ser compreendido como uma atividade que envolve regras, desafios e interação entre os participantes, elementos que contribuem para estimular o raciocínio, a criatividade e a participação ativa dos alunos.

De acordo com Soares (2021), os jogos didáticos devem ser compreendidos como estratégias pedagógicas que possibilitam a construção do conhecimento por meio de situações lúdicas e interativas. Para o autor, o jogo no contexto educativo não se limita ao entretenimento, mas assume um papel mediador no processo de aprendizagem, permitindo que os estudantes interajam com conceitos, regras e desafios relacionados aos conteúdos escolares.

Soares (2021) destaca que os jogos podem gerar diferentes situações de aprendizagem, nas quais os estudantes participam ativamente do processo educativo. Essas situações podem envolver desde a participação dos alunos como jogadores até a elaboração e modificação das regras do jogo, o que amplia o nível de interação com o conteúdo trabalhado.

Nesse sentido, uma das formas mais ricas de utilização pedagógica dos jogos ocorre quando os próprios estudantes participam de sua elaboração. Esse processo exige planejamento, criatividade, domínio conceitual e capacidade de transformar conteúdos escolares em desafios lúdicos. Dessa forma, a criação de jogos pelos alunos contribui para o desenvolvimento da autonomia, do pensamento crítico e da aprendizagem significativa.

Assim, o uso de jogos no contexto escolar pode favorecer práticas pedagógicas mais participativas e colaborativas, nas quais os estudantes deixam de ser apenas receptores de informações e passam a atuar como protagonistas no processo de construção do conhecimento.



## METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza descritiva e caráter argumentativo, baseada na análise de uma experiência pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

As atividades foram realizadas durante as aulas de Ciências, sob orientação da professora supervisora, com turmas dos anos finais do Ensino Fundamental de uma escola municipal localizada na cidade de Pelotas, no estado do Rio Grande do Sul. A proposta pedagógica foi desenvolvida no 8º semestre do ano de 2025. Toda a concepção e a execução do trabalho ficaram a cargo de Francine Neves Ferreira, estudante do curso de Licenciatura em Química Campus Pelotas – Visconde da Graça (CaVG) do Instituto Federal Sul Rio-grandense (IFSul). As ações puderam ser realizadas ao longo de atividades em sala de aula e buscaram promover reflexões sobre o uso das tecnologias digitais no ambiente escolar.

Inicialmente, foram realizadas discussões com os estudantes acerca do uso do celular em sala de aula, abordando seus aspectos positivos e negativos. Essas discussões ocorreram por meio de rodas de conversa e questionamentos orientadores, nos quais os alunos foram convidados a compartilhar suas experiências sobre o uso do celular no cotidiano escolar e fora dele. Também foram levantadas situações em que o aparelho pode contribuir para a aprendizagem, como em pesquisas rápidas, acesso a conteúdos educativos e produção de atividades digitais, bem como momentos em que seu uso pode gerar distrações e dificultar a concentração. Essa etapa teve como objetivo estimular uma postura crítica e reflexiva dos alunos em relação às tecnologias digitais e ao seu papel no processo educativo, incentivando-os a compreender que o uso do celular pode ser tanto um recurso pedagógico quanto um elemento de dispersão, dependendo da forma como é utilizado.

Posteriormente, os estudantes foram desafiados a elaborar jogos pedagógicos, que poderiam ser digitais ou analógicos, de acordo com o formato que considerassem mais adequado ao conteúdo escolhido pelo grupo. Inicialmente, a turma foi organizada em pequenos grupos, formados de maneira colaborativa, buscando favorecer a participação de todos os integrantes. Em seguida, cada grupo foi orientado a escolher um conteúdo trabalhado ao longo do ano letivo que despertasse maior interesse entre os estudantes ou que apresentasse maior necessidade de revisão e aprofundamento.

Após a definição do conteúdo, os grupos discutiram qual tipo de jogo seria mais adequado para abordá-lo, podendo optar por jogos de tabuleiro, cartas, quizzes ou jogos digitais desenvolvidos com o auxílio do celular e de aplicativos educativos. Durante esse



processo, os alunos foram orientados a planejar os elementos principais do jogo, como objetivos, regras, forma de participação dos jogadores e relação do jogo com o conteúdo estudado. O professor acompanhou as etapas de planejamento, auxiliando os grupos na organização das ideias e garantindo que as propostas mantivessem vínculo com os objetivos pedagógicos da atividade.

Essa etapa teve como finalidade estimular a criatividade, o trabalho colaborativo e o protagonismo dos estudantes, além de possibilitar que os conteúdos escolares fossem revisitados de forma lúdica e significativa. Durante o processo de elaboração, os estudantes mobilizaram conhecimentos conceituais, habilidades de planejamento, criatividade e cooperação entre os colegas. Além disso, foram incentivados a refletir sobre como transformar conteúdos escolares em atividades lúdicas que pudessem contribuir para a aprendizagem de outros estudantes. Nesse sentido, o uso de jogos no contexto educacional pode favorecer a construção do conhecimento de forma mais participativa e significativa, uma vez que as atividades lúdicas estimulam o envolvimento dos estudantes e a aprendizagem ativa (SOARES, 2021).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência desenvolvida possibilitou observar diferentes aspectos relacionados ao uso pedagógico do celular e à produção de jogos didáticos no contexto escolar. Durante as discussões iniciais, os estudantes demonstraram percepções diversas sobre o uso do smartphone na escola. Muitos relataram utilizar o dispositivo principalmente para entretenimento e comunicação, mas também reconheceram que ele poderia ser utilizado como ferramenta de aprendizagem quando orientado pelo professor.

A etapa de elaboração dos jogos pedagógicos revelou um elevado nível de engajamento por parte dos estudantes. Os grupos demonstraram interesse em participar das atividades, discutindo ideias, definindo regras e organizando os conteúdos que seriam abordados em seus jogos.

Além disso, o processo de criação dos jogos exigiu que os alunos retomassem conteúdos trabalhados anteriormente em sala de aula, favorecendo a revisão e a consolidação do conhecimento. Essa dinâmica contribuiu para que os estudantes se envolvessem de forma mais ativa com os conteúdos escolares.



Outro aspecto relevante observado durante a atividade foi o desenvolvimento da autonomia dos estudantes. Ao assumirem o papel de criadores de jogos, os alunos passaram a refletir sobre formas de ensinar determinados conteúdos por meio de desafios e regras, o que exigiu planejamento e organização.

Esses resultados dialogam com as discussões propostas por Soares (2021), ao indicar que a participação dos estudantes na criação de jogos constitui uma estratégia pedagógica potente para o desenvolvimento de aprendizagens significativas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência analisada neste trabalho permitiu refletir sobre as possibilidades pedagógicas do uso do celular no ambiente escolar, especialmente quando associado a estratégias didáticas que valorizam a participação ativa dos estudantes.

Os resultados indicam que a utilização orientada do celular, aliada à produção de jogos pedagógicos pelos próprios alunos, pode contribuir para o aumento do engajamento, da autonomia e do pensamento crítico.

Dessa forma, a discussão sobre o uso de celulares na escola pode ser redirecionada para uma abordagem pedagógica que reconheça as tecnologias digitais como ferramentas capazes de ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem.

Assim, em vez de compreender o celular apenas como um elemento de distração, torna-se necessário explorar suas potencialidades educativas e buscar estratégias pedagógicas que favoreçam sua utilização de forma crítica, criativa e significativa no contexto escolar.



## REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Dispõe sobre a regulamentação do uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais por estudantes nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Brasília, DF: Presidência da República, 2025

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012.

MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. Jogos e atividades lúdicas no ensino de Química: teoria, métodos e aplicações. Goiânia: Kelps, 2013.

