



SNBU 2025

XXIII Seminário Nacional de
Bibliotecas Universitárias

17 A 20 DE NOVEMBRO
SÃO PAULO - SP

Eixo 4 - Produtos, Serviços, Tecnologias e Inovação

Para além das telas: um relato sobre um projeto de jogos de tabuleiro na biblioteca no contexto da Lei nº 15.100/2025

Beyond the Screens: A report on a board game project in the library in the context of law no. 15.100/2025

Diego Leonardo de Souza Fonseca – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) – diego.fonseca@ifam.edu.br

Eliene de Oliveira Belo – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) – eliene.belo@ifam.edu.br

José Luiz Oliveira Vitor – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) – jose.vitor@ifam.edu.br

Resumo: O projeto de jogos de tabuleiro na Biblioteca do IFAM/Manaus Zona Leste foi analisado como alternativa ao uso de celulares (Lei nº 15.100/2025). A pesquisa qualitativa, com 397 empréstimos, mostrou que 62% dos alunos avaliaram positivamente, destacando a melhora na socialização (78%) e habilidades cognitivas. Conclui-se que os jogos são uma estratégia viável para reduzir a dependência digital, mas exigem investimentos e integração curricular. O uso é recorrente em todos os níveis de ensino. Sugere-se estudar o projeto como recurso contra o estresse escolar e a ansiedade digital.

Palavras-chave: Bibliotecas escolares. Jogos educativos. Políticas educacionais. Inovação educacional.

Abstract: The board game project at the IFAM Library in Manaus East Zone was analyzed as an alternative to cell phone use (Law No. 15,100/2025). The qualitative research, involving 397 borrowed items, showed that 62% of students evaluated it positively, highlighting improvements in socialization (78%) and cognitive skills. The conclusion is that games are a viable strategy for reducing digital dependence, but they require investment and curricular integration. Their use is common at all levels of education. The project should be studied as a resource to combat school stress and digital anxiety.





Keywords: School libraries. Educational games. Educational policy. Educational innovation. Social interaction.

1 INTRODUÇÃO

A promulgação da Lei nº 15.100, de 17 de janeiro de 2025, estabeleceu restrições significativas ao uso de aparelhos celulares em instituições de ensino brasileiras, provocando um movimento de reconfiguração dos ambientes escolares e das práticas pedagógicas cotidianas (Brasil, 2015). A medida, voltada à redução da dependência digital e ao estímulo à interação presencial, trouxe à tona desafios e possibilidades para escolas e bibliotecas, especialmente no que tange ao uso do tempo livre dos estudantes e à ressignificação dos espaços de convivência.

A legislação, na sua concepção, visa promover um ambiente escolar mais saudável, equilibrado e propício à aprendizagem, restringindo o uso indiscriminado desses dispositivos por estudantes durante o período escolar. A origem da lei remonta ao Projeto de Lei nº 4.932/2024¹, de autoria do deputado federal Alceu Moreira (MDB-RS), que propôs a proibição do uso de celulares por alunos em escolas públicas e privadas. O projeto foi aprovado pelo Congresso Nacional em dezembro de 2024, após debates que destacaram os impactos negativos do uso excessivo de celulares no ambiente escolar: distração, redução do desempenho acadêmico e aumento de casos de bullying e cyberbullying.

Para orientar a implementação da lei, o Ministério da Educação (MEC) publicou o Decreto nº 12.385/2025 em 18 de fevereiro de 2025, regulamentando a norma e atribuindo ao Conselho Nacional de Educação (CNE) a responsabilidade de emitir diretrizes específicas. O CNE aprovou orientações que conferem autonomia às redes de ensino e escolas para definir estratégias de aplicação da lei, considerando suas realidades locais. As diretrizes incluem a capacitação de professores para o uso pedagógico da tecnologia, a integração curricular das tecnologias digitais e a promoção de uma educação digital crítica. Além disso, o MEC desenvolveu materiais de apoio, como guias e webinários, para auxiliar as instituições de ensino na transição para o novo cenário.

¹ Tramitação do Projeto de Lei (pL): <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/166801>



Em um contexto escolar no qual os celulares haviam se tornado elementos onipresentes nas rotinas dos discentes, inclusive em momentos de intervalo e recreação, a nova legislação impõe a necessidade de alternativas que promovam o engajamento, o convívio social e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais de forma significativa. O uso excessivo de dispositivos digitais, segundo Sibilía (2012), tem implicações comportamentais e reflete diretamente na constituição subjetiva dos jovens, que se veem frequentemente imersos em uma lógica de hiperconexão e imediatismo. Dessa forma, a retirada dos celulares do espaço escolar, embora desafiadora, pode ser uma oportunidade para a (re)valorização de práticas coletivas e lúdicas.

Nesse cenário, a biblioteca emerge como um espaço estratégico, por sua natureza multifuncional e por seu potencial de mediação pedagógica e cultural. Mais do que um ambiente para estudo e leitura, a biblioteca pode ser compreendida como um território de aprendizagem ampliada, favorecendo a construção de saberes em diferentes dimensões — intelectual, afetiva e social (Santos; Henning, 2016). O fortalecimento da biblioteca como centro de convivência e criatividade vai ao encontro da concepção de educação integral, que considera o desenvolvimento humano em sua totalidade.

Foi com base nessas premissas que surgiu o projeto de jogos de tabuleiro da Biblioteca Professora Amélia de Souza Leal, vinculada ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – Campus Manaus Zona Leste (IFAM-CMZL). Implementado a partir do início do ano letivo de 2025, o projeto foi concebido como uma estratégia alternativa ao uso de celulares, alinhando-se aos objetivos da Lei nº 15.100/2025 e às demandas da comunidade escolar por espaços de interação, acolhimento e diversão educativa. Os jogos de tabuleiro, por suas características estruturantes, possibilitam o desenvolvimento de competências como raciocínio lógico, resolução de problemas, empatia e trabalho em equipe (Kishimoto, 2011; Brougère, 2005), sendo reconhecidos como ferramentas pedagógicas potentes tanto em contextos formais quanto informais de aprendizagem.

Assim sendo, partiu-se então da seguinte questão de pesquisa: Em que medida os jogos de tabuleiro, enquanto recurso disponibilizado pela biblioteca, podem se constituir como uma alternativa viável ao uso de celulares no ambiente escolar, diante



das restrições impostas pela Lei nº 15.100/2025? Posto isto, este artigo tem como objetivo relatar a experiência de implantação do projeto na biblioteca do IFAM-CMZL, destacando suas etapas, desafios e resultados preliminares, bem como refletir sobre os impactos da iniciativa na socialização dos estudantes em um ambiente escolar regulado pela nova legislação. Trata-se de um relato de experiência de natureza qualitativa, que visa contribuir com outros contextos escolares que buscam alternativas viáveis e educativas para promover o engajamento dos alunos para além das telas. Cabe enfatizar que embora o projeto tenha como pano de fundo as implicações da Lei nº 15.100/2025 na proibição do uso de celular, que incorre diretamente nos alunos do ensino básico, o projeto também atende aos alunos da graduação e da pós-graduação, visto que eles também são usuários ativos desse serviço.

2 METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência com abordagem qualitativa, voltado à descrição e análise de uma prática pedagógica desenvolvida no contexto escolar no ambiente de uma biblioteca multinível². A pesquisa qualitativa permite compreender fenômenos em profundidade, considerando a complexidade das relações humanas e dos significados atribuídos pelos sujeitos envolvidos, sendo especialmente apropriada quando se busca interpretar práticas vividas em seus contextos naturais (Bogdan; Biklen, 1994).

O relato aqui apresentado teve como campo de observação a Biblioteca Professora Amélia de Souza Leal, pertencente ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – Campus Manaus Zona Leste (IFAM-CMZL), instituição pública de ensino básico, técnico e superior, localizada na zona urbana da cidade de Manaus/AM. A biblioteca, enquanto espaço educativo, possui uma infraestrutura favorável ao desenvolvimento de atividades de caráter interdisciplinar e cultural, com ambiente climatizado, mesas com espaço de uso para os jogos, acervo acessível e equipe técnico-bibliotecária atuante. O público-alvo do projeto os usuários da biblioteca que

² Terminologia apresentada por Moutinho (2014) que define esse tipo de biblioteca como uma organização que atende às necessidades de um público de diferentes níveis de processos formativos (nível médio, técnico e superior) e, consequentemente, diferentes níveis de necessidades e competências informacionais.



estão na condição de discentes (alunos do ensino médio, técnico e subsequente, graduação, pós-graduação e PROEJA³), porém o uso frequente dos jogos como um serviço da biblioteca está dentro desse escopo: estudantes do ensino médio integrado, com idades entre 15 e 18 anos, matriculados nos três primeiros anos dos cursos técnicos ofertados pela instituição.

O projeto foi implementado no início do ano letivo de 2025, mais precisamente em março, como resposta institucional à entrada em vigor da Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de celulares em escolas brasileiras. O objetivo principal foi oferecer às discentes alternativas lúdicas e interativas para os momentos de lazer e socialização, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Para tanto, foi realizado um planejamento inicial envolvendo a equipe da biblioteca, a fim de definir os objetivos, metodologias e logística das atividades.

A seleção dos jogos de tabuleiro considerou critérios pedagógicos e formativos, optando-se por jogos que estimulam a cooperação, o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas. Ademais, são jogos que promovem a interação presencial, o respeito às regras e a construção coletiva do conhecimento, elementos essenciais para a formação integral dos estudantes. Foram selecionados os seguintes jogos: Banco Imobiliário, Xadrez, Damas, Ludo, Trilha e Dominó, que possibilitam múltiplas interações e promovem o diálogo entre os participantes.

No âmbito cognitivo, esses jogos estimulam o raciocínio lógico, a atenção, a concentração, a tomada de decisão e a resolução de problemas. Jogos como Xadrez e Damas exigem planejamento estratégico e antecipação de consequências, exercitando a memória e a criatividade. O Banco Imobiliário, por sua vez, desenvolve habilidades de administração financeira, negociação e cálculo, enquanto o Ludo, a Trilha e o Dominó trabalham a percepção de padrões, a coordenação motora e a compreensão de regras simples e complexas.

Os jogos compõem o acervo da biblioteca e correspondem a um serviço, logo, eles são emprestados e devolvidos, assim como um livro. O empréstimo pode ser realizado diariamente, no horário do intervalo ou em períodos livres, sempre com mediação da equipe da biblioteca.

³ Programa Nacional de Integração da Educação Básica com a Educação Profissional na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos



A mediação constitui parte fundamental do projeto, com o intuito de garantir que os jogos fossem utilizados como ferramentas de convivência, inclusão e aprendizado. Como forma de mediação e busca de adaptação dos alunos com os jogos, visto que grande parte deles possuíam pouco contato com jogos tradicionais de tabuleiro, criou-se identificações com os nomes dos jogos com as suas respectivas regras de jogabilidade.

A coleta de dados para análise da experiência foi realizada por meio de observação participante e de um formulário online aplicado via Google Forms, respondido de forma voluntária pelos estudantes que participaram do projeto ao longo dos dois primeiros meses de execução. O formulário continha questões abertas e fechadas, voltadas à identificação de percepções sobre o uso do espaço da biblioteca, o impacto da ausência dos celulares no cotidiano escolar e a relevância dos jogos como meio de socialização. Além disso, foram considerados relatos espontâneos dos alunos, anotados pelos mediadores ao longo das atividades.

O conjunto dessas estratégias metodológicas permitiu a construção de um panorama reflexivo sobre o impacto do projeto, suas potencialidades e os desafios enfrentados na prática. A opção pelo relato de experiência, fundamentado em observações sistematizadas e na escuta dos sujeitos, está em consonância com o que coloca André (1995), ao defender que a pesquisa qualitativa pode ser enriquecida por experiências pedagógicas concretas, desde que descritas de forma rigorosa e articuladas com referenciais teóricos e contextuais.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 Jogos de tabuleiro como alternativa viável à presença digital: impressões e efeitos na rotina

A análise dos dados coletados entre 23 de abril e 30 de maio de 2025, complementada pelos 397 registros de empréstimos desde o início do projeto, revela um cenário multifacetado. A maioria dos estudantes (62%) avaliou sua experiência como "Boa" ou "Excelente", com comentários que destacam a socialização e a quebra da rotina digital: "muito legal jogar com os amigos" e "excelente para interação". Esses resultados corroboram a tese de Santos e Henning (2016) sobre a biblioteca como



espaço de aprendizagem ampliada, onde atividades lúdicas integram dimensões intelectuais e afetivas.

No entanto, 23% das respostas apontaram avaliações "Regular" ou "Ruim", associadas principalmente à falta de variedade de jogos e à indisponibilidade de títulos populares em maior quantidade, como Banco Imobiliário, devido à alta demanda. Essa limitação material, que gerou conflitos como "às vezes não conseguimos emprestar porque alguém já está usando", reflete um desafio prático na implementação de políticas públicas educativas: a necessidade de investimento contínuo em recursos físicos para sustentar iniciativas inovadoras.

No que diz respeito à socialização, 78% dos estudantes afirmaram que os jogos facilitaram a interação com colegas, sendo 45% desses com respostas como "Sim, muito". Esse dado é relevante no contexto da Lei nº 15.100/2025, que visa reduzir o isolamento provocado pelo uso excessivo de celulares. Como observa Kishimoto (2011), jogos de tabuleiro exigem negociação, comunicação e respeito às regras, habilidades essenciais para a formação cidadã. Por outro lado, as respostas sobre a ausência de celulares foram polarizadas: enquanto 40% relataram que os jogos os levaram a "procurar outras formas de lazer", 30% afirmaram que a proibição "não fez diferença", e 20% expressaram incômodo "Me incomoda bastante". Essa divisão ilustra a complexidade da transição para um ambiente menos digitalizado, sugerindo que a adaptação requer tempo e, como propõe Brougère (1998), a combinação de múltiplas estratégias para engajar diferentes perfis de estudantes.

Os jogos mais citados — Banco Imobiliário (58%), Ludo (22%) e Xadrez/Dama (12%) — apresentam uma preferência por dinâmicas que envolvem estratégia e competição, características que, segundo Kishimoto (2011), estimulam o pensamento crítico e a tomada de decisões. As sugestões dos alunos, como "adquirir mais unidades dos jogos existentes" e "diversificar os títulos", apontam para a necessidade de expansão do acervo, enquanto propostas como "oficinas e competições" ecoam a ideia de Brougère (2005) de que a mediação institucional é crucial para potencializar o valor educativo dos jogos.

Nesse sentido, observa-se que o projeto demonstrou que os jogos de tabuleiro são uma alternativa viável à presença digital, alinhando-se aos objetivos da Lei nº 15.100/2025 ao promover interações presenciais e reduzir parcialmente a dependência



de celulares. No entanto, os desafios identificados — como a escassez de recursos e a resistência de alguns estudantes — destacam a importância de políticas contínuas que associam investimento material a ações pedagógicas intencionais. Como observa Santos e Henning (2016), a biblioteca, enquanto espaço de construção socioeducacional, deve ser um laboratório de experiências educativas diversificadas, e os jogos, nesse contexto, são mais que entretenimento: são ferramentas de reconstrução do convívio social em uma era digital.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados observados neste relato, o projeto de jogos de tabuleiro implementado na Biblioteca Professora Amélia de Souza Leal (IFAM-CMZL) demonstrou ser uma iniciativa bem-sucedida na estratégia de oferecimento de uma alternativa viável e pedagogicamente relevante ao uso de celulares no ambiente escolar, em conformidade com os objetivos estabelecidos pela Lei nº 15.100/2025. Os resultados obtidos demonstraram que os jogos, para além de cumprir um papel de contraposição a restrição aos dispositivos digitais, sendo um objeto de entretenimento, também se consolidaram como ferramentas eficazes para promover a socialização, o desenvolvimento cognitivo e a ressignificação do espaço da biblioteca. Contudo, a experiência também trouxe à tona desafios e limitações que exigem reflexão e aprimoramento contínuo.

A significativa adesão ao projeto, evidenciada pelos 397 empréstimos registrados e pelas avaliações predominantemente positivas dos participantes, reforça as teorias de Kishimoto (2011) e Brougère (2005) sobre o valor educativo dos jogos de tabuleiro. A interação presencial proporcionada por essas atividades mostrou-se, segundo observado nos dados, eficiente em combater o isolamento associado ao uso excessivo de celulares, conforme apontado por Sibilia (2012). A preferência manifestada pelos estudantes por jogos como Banco Imobiliário e Xadrez indica que eles valorizam dinâmicas que desafiam seu raciocínio estratégico e capacidade de trabalho colaborativo, competências fundamentais para sua formação integral.

A resistência manifesta por parte dos alunos à ausência de celulares, com um quinto dos respondentes afirmando sentir-se bastante incomodados com a proibição,



revela que a transição para um ambiente menos digitalizado não ocorre de forma imediata nem linear. Esse dado sugere a necessidade de desenvolver estratégias complementares de engajamento, como a realização de oficinas temáticas, torneios interclasses e outras atividades lúdicas que possam ampliar o interesse e a familiaridade dos estudantes com os jogos analógicos. Nesse processo, a mediação ativa da equipe da biblioteca assume papel fundamental, conforme destacado por Brougère (1998), pois pode contribuir para transformar os jogos em uma prática culturalmente incorporada à rotina escolar.

Como perspectivas futuras, torna-se essencial ampliar o acervo com mais exemplares dos jogos mais populares e diversificar as opções disponíveis - incluindo sugestões dos alunos, bem como implementar ações que potencializem o impacto pedagógico da iniciativa. A organização regular de eventos lúdicos e competições pode aumentar significativamente o engajamento estudantil, enquanto pesquisas complementares poderiam investigar com maior profundidade os efeitos dos jogos no desempenho acadêmico e no clima escolar. Além disso, a integração dos jogos ao currículo escolar, relacionando-os a disciplinas específicas como matemática e língua portuguesa, poderia ampliar seu valor educativo.

O êxito sustentável do projeto depende, em última análise, da construção de uma visão compartilhada entre todos os atores envolvidos - bibliotecários, professores e gestores - sobre o papel transformador da biblioteca como espaço de inovação educativa. Como destacam Santos e Henning (2016), a biblioteca escolar deve ser compreendida como um ambiente dinâmico e adaptável, capaz de responder criativamente às necessidades dos estudantes e às constantes transformações da sociedade contemporânea. Nesse contexto, a experiência com os jogos de tabuleiro na biblioteca do IFAM-CMZL representa uma importante estratégia na construção de uma alternativa colaborativa e alinhada com os complexos desafios do século XXI, demonstrando que é possível conciliar tradição e inovação no processo educativo.

Por fim, pontua-se que a Biblioteca do IFAM-CMZL é multinível, logo, ela esta diretamente atrelada a todos os principais níveis de ensino: médio, técnico, graduação e pós-graduação. No entanto, o projeto foi aplicado para atender a todos os públicos, mesmo que ele tenha nascido para suprir uma demanda emergente (Lei nº 15.100/2025). Os dados mais recentes até a conclusão de relato de experiência



demonstram que alunos do ensino superior (graduação) também estão utilizando os jogos de tabuleiro durante o intervalo de almoço e das aulas. Assim, para pesquisas futuras, espera-se analisar a aplicabilidade do projeto de jogos de tabuleiro como um recurso de combate ao estresse escolar, bem como compreendê-lo como uma ferramenta de enfrentamento à ansiedade digital.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M. E. D. A. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional**. Brasília: Líber Livro, 1995.

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

BRASIL. **Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025**. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 14 jan. 2025. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15100-13-janeiro-2025-796892-publicacaooriginal-174094-pl.html>. Acesso em: 15 abr. 2025.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

SANTOS, P. S.; HENNING, P. C. A biblioteca escolar e o desenvolvimento integral do estudante. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 12, n. 2, p. 85–101, 2016.

SIBILIA, P. **Redes ou paredes**: a escola em tempos de dispersão. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.