

**PROJETO RECRIAR: SUSTENTABILIDADE, INCLUSÃO DIGITAL E INOVAÇÃO  
PEDAGÓGICA A PARTIR DA REUTILIZAÇÃO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS  
ILEGAIS**

**RECRIAR PROJECT: SUSTAINABILITY, DIGITAL INCLUSION AND PEDAGOGICAL  
INNOVATION THROUGH THE REUSE OF ILLEGAL TECHNOLOGICAL DEVICES**

**PROYECTO RECRIAR: SOSTENIBILIDAD, INCLUSIÓN DIGITAL E INNOVACIÓN  
PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE LA REUTILIZACIÓN DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS  
ILEGALES**

**Ricardo Aparecido Campos**

Doutor em Geografia

Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)

E-mail: rcampos@uenp.edu.br

**Fabio Antonio Neia Martini**

Doutor em Ciencias do Desporto

Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)

E-mail: famartini@uenp.edu.br

**Juliana Telles Faria Suzuki**

Doutora em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias

Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)

E-mail: julianasuzuki@uenp.edu.br

**Samuel dos Reis David**

Graduado em Segurança da Informação

Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)

E-mail: samueldavid@uenp.edu.br

**Carla Gomes de Araujo**

Doutora em Ciências Biológicas

Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)

E-mail: carlacgabio@uenpo.edu.br

**Taíse Ferreira da Conceição Nishikawa**

Doutora em História

Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)

E-mail: taise@uenp.edu.br

**Isabela Camargo Todan**

Mestranda em Educação

Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)

E-mail: isabela.todan@uenp.edu.br

**João Pedro Cher Benetis dos Santos**

Especialista em Gestão Pública

Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)

E-mail: joaocher@uenp.edu.br

**Danilo Braga Fernandes**

Graduado em Redes de Computadores  
Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)  
E-mail: danilo.braga@uenp.edu.br

**Ana Beatriz Bernardino Alves**

Graduada em Segurança da Informação  
Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)  
E-mail: anabalves625@gmail.com

**Giovana Sedassari Rocha**

Especialista em Gestão de Projetos  
Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP)  
E-mail: giovana.sedassari@uenp.edu.br

**Reginaldo Cezar Cardoso**

Bacharel em Direito  
Delegado da Receita Federal do Brasil em Londrina  
E-mail: reginaldo.c.cardoso@rfb.gov.br

**Luiz Henrique Barros**

Graduado em Biomedicina  
Delegado Adjunto da Receita Federal do Brasil em Londrina  
E-mail: luiz-henrique.barros@rfb.gov.br

**Bruna Luquez Amaral**

Mestranda em Comunicação  
Universidade Estadual de Londrina (UEL)  
Técnico-Administrativo em Educação  
Instituto Federal do Paraná (IFPR)  
E-mail: bruna.amaral@ifpr.edu.br

**RESUMO:** O Brasil enfrenta desafios estruturais no combate ao contrabando de dispositivos eletrônicos, como as TV Boxes, que entram no país sem certificação e são frequentemente utilizados para acesso ilícito a conteúdos pagos. Após apreensão, esses equipamentos tornam-se passivos tecnológicos e ambientais. Paralelamente, persistem desigualdades no acesso às tecnologias digitais, especialmente nas escolas públicas de regiões de baixa renda, agravando as disparidades educacionais. Nesse cenário, surge o Projeto Recriar, da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), que propõe o reaproveitamento de TV Boxes apreendidas como ferramentas educacionais reconfiguradas. A iniciativa une sustentabilidade, inclusão digital e inovação, contribuindo para a transformação social e para a democratização do acesso à cultura digital.

**Palavras-chave:** Desigualdade digital. Educação e tecnologia. Inclusão digital. Reaproveitamento de dispositivos eletrônicos.

**ABSTRACT**

Brazil faces structural challenges in combating the smuggling of electronic devices, such as TV Boxes, which enter the country without certification and are often used for illicit access to paid content. Once seized, these devices become technological and environmental liabilities. At the same time, inequalities persist in access to digital technologies, especially in public schools in low-income regions, exacerbating educational disparities. In this scenario, the Recriar Project from the State University of Northern Paraná (UENP) has emerged, proposing the reuse of seized TV Boxes as reconfigured educational tools. The

initiative combines sustainability, digital inclusion and innovation, contributing to social transformation and the democratization of access to digital culture.

**Keywords:** Digital inequality. Education and technology. Digital inclusion. Reuse of electronic devices.

## RESUMEN

Brasil se enfrenta a retos estructurales en la lucha contra el contrabando de dispositivos electrónicos como los TV Box, que entran en el país sin certificación y a menudo se utilizan para el acceso ilícito a contenidos de pago. Una vez incautados, estos dispositivos se convierten en pasivos tecnológicos y medioambientales. Al mismo tiempo, persisten las desigualdades en el acceso a las tecnologías digitales, especialmente en las escuelas públicas de las regiones de bajos ingresos, lo que agrava las disparidades educativas. En este escenario, surge el Proyecto Recriar de la Universidad Estadual del Norte de Paraná (UENP), que propone la reutilización de TV Boxes incautados como herramientas educativas reconfiguradas. La iniciativa combina sostenibilidad, inclusión digital e innovación, contribuyendo a la transformación social y democratizando el acceso a la cultura digital.

**Palabras clave:** Desigualdad digital. Educación y tecnología. Inclusión digital. Reutilización de dispositivos electrónicos.

## 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o Brasil tem enfrentado desafios estruturais no enfrentamento ao contrabando de dispositivos eletrônicos, fenômeno que revela vulnerabilidades nas fronteiras e no controle de produtos tecnológicos de alta demanda. Um exemplo recorrente são as chamadas *TV Boxes*, dispositivos que ingressam no país sem certificação da Anatel e frequentemente são utilizados para fins ilícitos, como o acesso não autorizado a conteúdos pagos (Souza; Mendes, 2021). Após apreendidos por órgãos de segurança, esses equipamentos são, em sua maioria, destinados ao descarte, configurando um passivo tecnológico e ambiental.

Em paralelo, o Brasil ainda convive com profundas desigualdades no acesso às tecnologias digitais, especialmente nas redes públicas de ensino. Segundo dados do Censo Escolar (INEP, 2023), um número significativo de escolas carece de infraestrutura mínima para o uso de tecnologias educacionais, especialmente em regiões de baixa renda. Essa desigualdade digital acentua as disparidades educacionais e compromete a formação plena dos estudantes, limitando seu acesso a práticas pedagógicas inovadoras e à cultura digital (Moran, 2015; Kenski, 2012).

É nesse contexto que se insere o **Projeto Recriar (Figura 1)**, uma iniciativa vinculada à Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), que propõe o reaproveitamento de *TV Boxes* apreendidas como ferramentas educacionais reconfiguradas. Ao transformar equipamentos antes considerados ilegais em dispositivos de aprendizagem digital, o projeto assume uma abordagem interdisciplinar e transformadora, que articula sustentabilidade, inclusão e inovação. Essa lógica está alinhada à concepção de universidade comprometida com a extensão crítica e a transformação social dos territórios em que atua (Santos, 2010).

Figura 1. Logo do Projeto Recriar.



Org.: Autores, 2025.

A proposta se ancora nos princípios da **economia circular**, que defende a reinserção de bens no ciclo produtivo, reduzindo impactos ambientais e promovendo o uso ético dos recursos disponíveis (Costa; Silva, 2020). Ao recondicionar eletrônicos, o Projeto Recriar também se posiciona contra a obsolescência

programada, prática que acelera o descarte de equipamentos e compromete a sustentabilidade (Leite; Rocha, 2018).

No campo da educação, a ressignificação desses dispositivos viabiliza práticas pedagógicas mais interativas, com uso de jogos e conteúdos digitais que estimulam o pensamento crítico, a criatividade e a aprendizagem significativa (Valente, 2005). Além disso, favorece a inserção dos estudantes na cultura digital, um direito previsto nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e indispensável à formação cidadã no século XXI.

O **Projeto Recriar** teve como objetivo geral transformar dispositivos tecnológicos de origem ilegal - especialmente *TV Boxes* apreendidas por órgãos de segurança - em equipamentos educacionais acessíveis, destinados a escolas públicas em situação de vulnerabilidade. Trata-se de uma iniciativa que conjuga os pilares da **inclusão digital**, da **sustentabilidade ambiental** e da **inovação pedagógica**, em consonância com a missão social da universidade pública.

A proposta dialoga diretamente com a concepção de **extensão universitária transformadora**, segundo a qual a universidade deve assumir papel ativo na resolução de problemas sociais e na articulação com os diferentes setores da sociedade (Santos, 2010; Ribeiro, 2022). A ressignificação desses dispositivos contribui para o enfrentamento da exclusão digital, ainda presente em grande parte das escolas brasileiras (INEP, 2023), e responde ao chamado de democratização do acesso às tecnologias educacionais defendido por autores como Kenski (2012) e Moran (2015).

De forma estratégica, o projeto desdobra-se em **objetivos específicos**, estruturados para garantir viabilidade técnica, impacto educacional e responsabilidade social:

- **Estabelecimento de parcerias com órgãos de segurança e instituições públicas para a coleta de dispositivos apreendidos** – A atuação em rede, envolvendo universidade, poder público e sociedade, é essencial para o êxito de ações de extensão com impacto social ampliado.
- **Realização de triagem, avaliação e recondicionamento dos equipamentos recebidos** – O recondicionamento técnico está em consonância com os princípios da **economia circular**, que preconiza o reaproveitamento de bens tecnológicos, combatendo a cultura do descarte e a obsolescência programada.
- **Remoção de softwares ilícitos e instalar conteúdo educacional adequado** – Esta ação garantiu o alinhamento legal e ético do projeto, substituindo conteúdos ilegais por ambientes educacionais compatíveis com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), conforme orientação de Valente (2005) sobre o uso significativo das tecnologias na educação.
- **Desenvolvimento de uma interface amigável e segura para o uso escolar** – A acessibilidade tecnológica está entre os princípios fundamentais do design educacional contemporâneo, sendo condição para o uso autônomo e intuitivo por estudantes e professores.

- **Seleção e organização de jogos educativos e conteúdos curriculares** – A ludicidade e a gamificação, quando bem integradas ao currículo, favorecem a aprendizagem ativa, o engajamento e a permanência dos estudantes em contextos de maior vulnerabilidade (Prado; Valente, 2018).

Este artigo tem como objetivo apresentar de forma sistematizada os fundamentos conceituais, os objetivos estratégicos, a metodologia adotada e os resultados preliminares do Projeto Recriar. Busca-se, assim, evidenciar como a universidade pode articular tecnologia, responsabilidade social e práticas pedagógicas inovadoras para promover inclusão e sustentabilidade no ambiente escolar.

## 2 METODOLOGIA

A metodologia do Projeto Recriar foi delineada com base em uma abordagem integrada, de natureza técnica, pedagógica e social, ancorada nos princípios da **extensão universitária transformadora** (Santos, 2010; Freitas, 2020), da **pesquisa-ação** (Thiollent, 2011) e da **sustentabilidade tecnológica** (Costa; Silva, 2021). O projeto foi desenvolvido como uma prática de inovação social com fins educacionais, articulando conhecimentos acadêmicos, demandas territoriais e soluções tecnológicas sustentáveis.

Inicialmente, os dispositivos eletrônicos foram coletados por meio de parcerias institucionais com a Receita Federal de Londrina, a partir da formalização de doações de equipamentos apreendidos por uso indevido ou por violação das normas de homologação tecnológica. A atuação interinstitucional foi fundamental para a viabilização legal e ética da proposta, assegurando rastreabilidade, responsabilidade e transparência no uso dos recursos tecnológicos (Brasil, 2014).

Após o recebimento dos equipamentos, foi realizada uma triagem técnica que avaliou a integridade física e a viabilidade de reaproveitamento de cada unidade (Figura 2). Essa etapa permitiu identificar os dispositivos aptos à reconfiguração e estabelecer um fluxo eficiente de trabalho, em consonância com os princípios da **economia circular** e da **redução do lixo eletrônico**, alinhados à Política Nacional de Resíduos Sólidos (Brasil, 2010).



**Figura 2. Seleção e manuseio dos equipamentos no Setor de Tecnologia de Informação da Reitoria da UENP.**



Foto: Autores, 2025.

A fase seguinte consistiu no condicionamento dos dispositivos, que foram convertidos em plataformas de aprendizagem digital destinadas a escolas públicas do ensino fundamental. As intervenções técnicas incluíram a **remoção de softwares ilícitos**, a reinstalação de sistemas seguros, a personalização de interfaces amigáveis e a instalação de conteúdos educacionais compatíveis com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esta etapa refletiu os princípios da **inclusão digital crítica**, conforme discutido por Kenski (2012) e Valente (2005), ao promover o acesso a tecnologias com fins pedagógicos estruturados.

## 2.1 METODOLOGIA DE RECONFIGURAÇÃO

### 2.1.1 Estado Inicial dos Dispositivos

Os dispositivos recebidos estavam, majoritariamente, em sua configuração original alterada, com sistema operacional Android modificado por terceiros. A maior parte apresentava aplicativos pré-instalados voltados ao consumo ilegal de mídia, incluindo serviços de IPTV, canais clandestinos e apps de streaming suspeitos como “MyFamily”, entre outros.

### 2.1.2 Manutenção do Sistema Operacional Original

Após avaliação técnica, decidiu-se manter a versão modificada do sistema Android, considerando sua compatibilidade com a Google Play Store e a possibilidade de reconfiguração sem a necessidade de instalação de uma nova ROM. Essa escolha minimizou riscos de comprometimento dos dispositivos (brick) e otimizou o tempo de condicionamento.

### 2.1.3 Limpeza do Sistema

Foi realizado um hard reset de fábrica para remoção das personalizações indesejadas. A equipe acessou o BIOS/bootloader a fim de verificar scripts persistentes e garantir a integridade da inicialização. Posteriormente, foi instalado o aplicativo **Link2SD** (versão gratuita), utilizado para:

- Remoção completa de aplicativos não autorizados;
- Congelamento de apps não desinstaláveis, como YouTube e TikTok;

Reorganização dos pacotes de sistema, priorizando apenas os serviços essenciais ao projeto.

### 2.1.4 Implementação de Camadas de Segurança

A segurança do ambiente foi reforçada com a instalação do **AppLock** (versão gratuita), utilizado para:

- Bloqueio do acesso às configurações do sistema;
- Restrição de alterações manuais de rede e redefinições;
- Impedimento da saída do launcher principal;
- Criação de senhas administrativas para funções restritas.

Também foram adotadas medidas de segurança física: os botões de *reset* e *update*, integrados à placa lógica, foram bloqueados com o uso da própria carcaça do equipamento, impedindo o acesso dos usuários finais a esses comandos.

### 2.1.5 Personalização da Interface do Usuário

Foi instalada a versão paga do **ATV Launcher Pro**, que possibilitou:

- Substituição da interface padrão do Android;
- Organização visual simplificada, voltada a crianças do ensino fundamental;
- Ocultação de ícones e apps não pertinentes;

Destaque dos jogos e conteúdos educacionais definidos pela equipe pedagógica.

### 2.1.6 Instalação dos Jogos Educacionais

Após a preparação do sistema, foram instalados jogos educativos cuidadosamente selecionados com base nos seguintes critérios:

- Alinhamento pedagógico às diretrizes da PROGRAD/UENP e da BNCC (Figura 3);



Figura 3. Alinhamento Pedagógico e Técnico da Plataforma de Jogos do Projeto Recriar.



Foto: Autores, 2025.

- Interatividade e acessibilidade;
- Ausência de publicidade ou conexões externas;
- Compatibilidade com o hardware dos dispositivos.

Cada unidade foi testada individualmente para assegurar fluidez, estabilidade e usabilidade contínua no ambiente escolar.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O Projeto Recriar avançou significativamente em sua fase inicial de articulação e execução, consolidando parcerias estratégicas e iniciando a implementação técnica e pedagógica dos dispositivos recondicionados. Até o momento, destacam-se três frentes concretas de atuação: a formalização de parcerias institucionais, o desenvolvimento do protótipo funcional e a apresentação do projeto para gestores públicos e comunitários.

#### 3.1 PARCERIAS ESTRATÉGICAS FORMALIZADAS

A primeira etapa concreta foi a aproximação institucional com a **Receita Federal**, responsável pela guarda de dispositivos apreendidos. Após reuniões técnicas e apresentação da proposta, foi estabelecido um diálogo propositivo visando a destinação legal de *TV Boxes* para uso educacional, conforme previsto no Decreto nº 8.241/2014 (Brasil, 2014). Essa articulação foi essencial para garantir a legalidade da iniciativa e sua sustentabilidade operacional (Figura 4).

**Figura 4. Apresentação do Projeto à Receita Federal de Londrina.**



Fonte: Folha de Londrina, 2025.

Além disso, o projeto foi apresentado à direção do **Hospital do Câncer de Londrina (Figura 5)**, instituição reconhecida por seu protagonismo social e por sua inserção em redes colaborativas. O hospital demonstrou interesse em possíveis desdobramentos da proposta, especialmente no uso dos dispositivos para ações educativas em saúde e inclusão digital de pacientes e acompanhantes em tratamento.

No âmbito governamental local, a equipe do Projeto Recriar apresentou formalmente a proposta à **Prefeitura Municipal de Jacarezinho** e de Bandeirantes, no Paraná. Houve **acolhida institucional positiva**, com reconhecimento do potencial pedagógico, social e ambiental da iniciativa. A articulação com os gestores públicos marca um avanço na consolidação da rede de apoio ao projeto, um fator considerado crítico em políticas públicas exitosas (Freitas, 2020; Santos, 2010).

**Figura 5. Apresentação e entrega de um aparelho do Projeto Recriar no Hospital do Câncer de Londrina, para ser usado na Ala Pediátrica.**



Fonte: UENP, 2025.

### 3.2 DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO TÉCNICA DO PROTÓTIPO

Simultaneamente às articulações institucionais, foi desenvolvida uma **versão funcional dos dispositivos recondicionados**, já com:

- Sistema operacional higienizado e protegido;
- Interface amigável voltada ao público infantojuvenil;
- Jogos educativos selecionados conforme diretrizes da BNCC;
- Camadas de segurança física e digital.

O protótipo foi testado em ambiente de laboratório e já se encontra em fase de preparação para pilotos em escolas municipais. A viabilidade técnica demonstrou que o reaproveitamento de dispositivos apreendidos é não apenas possível, mas replicável com baixo custo, o que amplia o potencial de escalabilidade da proposta.

### 3.3 FORTALECIMENTO DA IMAGEM INSTITUCIONAL DA UENP

Outro resultado relevante é o fortalecimento da imagem da **UENP como instituição pública inovadora, comprometida com a inclusão digital e a sustentabilidade (Figura 6)**. O Projeto Recriar tem se mostrado uma **vitrine de extensão crítica e aplicada**, fortalecendo o elo entre a universidade e os territórios (Figura 7). Essa prática está em consonância com os fundamentos da extensão universitária emancipatória, que propõe a inserção da universidade nas contradições sociais reais, superando o modelo tradicional unidirecional de transmissão do conhecimento (Ribeiro, 2022; Santos, 2010).

**Figura 6. Reportagem veicula no Jornal do Meio dia da RPC/Globoplay sobre o Projeto Recriar.**



Fonte: RPC/Globoplay, 2024.



**Figura 7. RPC divulga Projeto Recriar da UENP que transforma aparelhos contrabandeados em ferramentas pedagógicas.**



Fonte: UENP, 2024.

Além disso, o caráter **interdisciplinar** do projeto - com envolvimento de estudantes e docentes dos cursos de pedagogia, ciência da computação, engenharia, design e comunicação - reforça a vocação formativa da proposta. A interação entre diferentes áreas do saber para resolver problemas sociais concretos é reconhecida como uma das práticas mais ricas de aprendizagem universitária significativa.






### 3.4 IMPACTOS PREVISTOS COM BASE NAS AÇÕES REALIZADAS



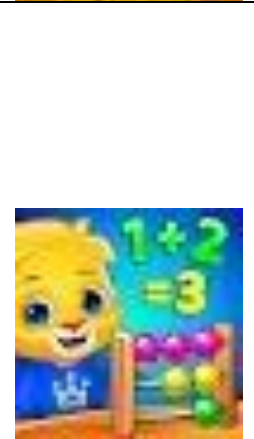

A partir do que já foi realizado até o momento, os seguintes impactos podem ser projetados com base em evidências preliminares:







- **Ampliação do acesso à tecnologia** em escolas públicas com infraestrutura precária;
- **Sensibilização de gestores municipais** quanto ao uso sustentável de tecnologia apreendida;
- **Geração de interesse social e político** pelo modelo, indicando viabilidade de replicação regional;
- **Construção de uma base sólida para doações regulares** e formalizadas de equipamentos por órgãos de fiscalização;
- **Fortalecimento da cultura de responsabilidade socioambiental** no uso de bens públicos.

Neste material, apresentamos uma seleção cuidadosa de jogos educativos com a finalidade de proporcionar às escolas a oportunidade de permitir que os alunos interajam com esses jogos, combinando o prazer de jogar com uma prática educativa aprimorada.



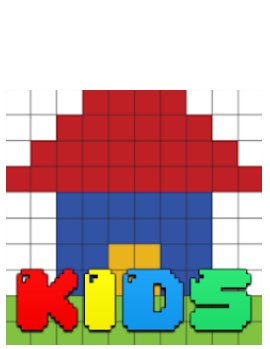


**Tabela 1. Jogos selecionados para a Plataforma do Projeto Recriar.**





|   |  |
|---|--|
|    | <p>Alfabetização, vogais e consoantes, sílabas, números, língua de sinais, soma e subtração, formas geométricas, cores, opostos, animais, frutas, instrumentos musicais, meios de transporte e etc.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bergman.lerecontar&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bergman.lerecontar&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US</a></p>   |
|    | <p>Reconhecer números, lógica, identificação de formas, contagem ou o alfabeto em inglês.<br/>3 a 7 anos.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.baby.toddler.kids.games.learning.activity">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.baby.toddler.kids.games.learning.activity</a></p>   |
| <p><b>13 JOGOS PROJETADOS PARA CRIANÇAS EM INGLÊS, ESPANHOL E PORTUGUÊS</b></p>     |  |
|   | <p>O alfabeto, desenhar letras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melhorar a sua memória, lógica e concentração <ul style="list-style-type: none"> <li>Distinguir formas</li> <li>Ordenar por tamanho</li> </ul> </li> <li>Resolver os padrões lógicos</li> <li>Aprenda a pintar e cores <ul style="list-style-type: none"> <li>Distinguir cores</li> <li>Jogos de mesa</li> </ul> </li> <li>Solução de tintas lógicas</li> <li>Contar objetos e os números</li> <li>Resolver quebra-cabeças</li> <li>Habilidades motoras e visão espacial.</li> </ul> <p>3 a 8 anos</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pes_capps.gamekids5">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pes_capps.gamekids5</a></p>   |
|  | <p>Alfabetização e letramento.</p> <p>7 a 9 anos</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.MiniABCLite&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.MiniABCLite&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US</a></p>  |
|  | <p>Jogo de se vestir: Coloque as roupas corretas no elefante e no lagarto.</p> <p>Jogo dos Padrões: Combine os carros por cores para desenvolver a percepção visual.</p> <p>Jogo de Lógica: Coloque ursos, cabras e peixes nos lugares corretos.</p> <p>Jogo dos formatos: Separe itens enquanto anda de trenó e desenvolva a coordenação.</p> <p>Jogo das cores: Coloque criaturas do mar, animais da selva e frutas nos lugares corretos de acordo com as suas cores.</p> <p>Jogo 123: Conte e aprenda os números 1, 2 e 3 em uma colorida atividade para bebês.</p> <p>Jogo do Quebra-Cabeça: Crianças devem separar objetos pelas sombras correspondentes.</p> <p>Jogo da Construção: Construa uma cena espacial e desfrute de animações e sons divertidos.</p> <p>Jogo dos Tamanhos: Organize as casas dos pinguins e vista-os em um jogo colorido para crianças.</p> <p>Jogo da Separação: Encontre os vegetais corretos e coloque-os na cesta.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bimi_boo.adventure">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bimi_boo.adventure</a></p> |






|   |  |
|---|--|
|    | <p>Descoberta do computador: teclado, mouse, touchscreen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leitura: letras, palavras, prática de leitura, digitação de texto,</li> <li>• aritmética: operação com números, memorização de tabelas, enumeração, tabelas de entrada dupla.</li> <li>• ciências: controle do canal, ciclo da água, energia renovável. <ul style="list-style-type: none"> <li>• geografia: países, regiões, cultura.</li> </ul> </li> <li>• jogos: xadrez, memória, ligue 4, forca, jogo da velha.</li> <li>• outros: cores, formas, Braille, aprenda a dizer as horas.</li> </ul> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=net.gcompris.full&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=net.gcompris.full&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US</a></p>  |
| <b>JOGOS MATEMÁTICOS</b>  |  |
|    | <p>Jogo de multiplicação, este incrível jogo de matemática para crianças inclui exercícios, tabela de multiplicação, método do bastão chinês, questionários e muito mais.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.kids.multiplication.games.multiply.math">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.kids.multiplication.games.multiply.math</a></p>   |
|   | <p>Matemática com Contas: As crianças podem aprender a contar e a matemática usando o método das contas testadas ao longo do tempo. Tem vários modos de minijogos.</p> <p>Contagem de Contas em Sequência: Jogos de matemática para crianças tem de contar contas. Este modo de jogo de matemática é perfeito para principiantes.</p> <p>Contagem Mista de Números: Conta as contas e escolhe entre vários exercícios de matemática para crianças.</p> <p>Contar e combinar: Neste modo de jogo matemático, as crianças têm de fazer corresponder os números às contas.</p> <p>Dez e Um: Este modo de jogo de matemática ensina o valor do lugar com a ajuda de contas.</p> <p>Contagem inversa de números: É mostrado um número, e uma criança tem de tocar na opção que tem o mesmo número de contas.</p> <p>Contas Divertidas com Dez e Uns: Aprenda o valor do lugar em números para crianças com a ajuda da contagem de contas.</p> <p>Adição de números: Conta as contas e adiciona números, forma simples e divertida de adicionar.</p> <p>Aprender a subtrair com contas: Contar contas e aprender a subtrair números facilmente.</p> <p>Contagem de contas divertidas: Contar números para adicionar e subtrair.</p> <p>Comparar Número com Contas: Contar contas e colocar o sinal de maior, menor ou igual</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.montessori.math.games.kids.number.counting">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.montessori.math.games.kids.number.counting</a></p> |
|  | <p>Jogos de adição - adição de 1, 2 ou 3 dígitos, adição sequencial e mais jogos de adição.</p> <p>Jogos de subtração - jogo de subtração de 1, 2, 3 dígitos para aprender a subtrair</p> <p>Jogos de multiplicação - Jogo de melhores práticas para aprender tabuada e métodos de multiplicação.</p> <p>Jogos de divisão - Aprenda a dividir jogando vários jogos divertidos de divisão.</p> <p>Frações - Aprendizagem passo a passo do cálculo de frações, maneira divertida e fácil de aprender frações.</p> <p>Decimais - Modos de adição, subtração, multiplicação e divisão decimais divertidos para aprender.</p> <p>Raízes Quadradas - Pratique quadrados e raízes quadradas, aprenda como elevar um número ao quadrado.</p> <p>Expoentes - Pratique problemas de expoentes</p> <p>Operações mistas - Teste seus conhecimentos praticando adição, subtração, multiplicação e divisão, tudo em um único modo</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.games.kids.addition.subtracton.multiplication.division&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.games.kids.addition.subtracton.multiplication.division&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US</a></p>   |

|   |   |
|---|---|
|    | <p>Quiz Tabela Periódica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nome para número atômico</li> <li>• Nome para símbolo atômico</li> <li>• Nome para Peso Atômico</li> <li>• Número atômico para nomear</li> <li>• Símbolo atômico para nomear</li> <li>• Peso atômico para nomear</li> </ul> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.maple.periodictablequiz">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.maple.periodictablequiz</a></p>  |
| <p align="center"><b>INGLÊS</b></p>   |   |
|    | <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iz.kids.word.search.games.spelling.words.vocabulary.letters.kindergarten.preschool.learning">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iz.kids.word.search.games.spelling.words.vocabulary.letters.kindergarten.preschool.learning</a></p>  |
| <p align="center"><b>MEMÓRIA</b></p>  |   |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melhora da Memória</li> <li>• Desenvolvimento Cognitivo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprimoramento das Habilidades de Aprendizado</li> <li>• Estímulo ao Cérebro</li> </ul> </li> <li>• Promoção da Socialização</li> <li>• Redução da ansiedade</li> <li>• Acessibilidade e Versatilidade</li> </ul> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nikiowo.memorygameforkids&amp;hl=pt_BR">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nikiowo.memorygameforkids&amp;hl=pt_BR</a></p> |
|  | <p>O jogo dominó é um jogo de mesa popular que envolve peças retangulares conhecidas como "pedras" ou "ladrilhos", geralmente feitas de plástico, madeira ou osso. Cada peça é dividida em dois quadrados e cada quadrado é marcado com um número de pontos que variam de 0 a 6.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/search?q=domino%20dramas&amp;c=apps&amp;hl=pt_BR">https://play.google.com/store/search?q=domino%20dramas&amp;c=apps&amp;hl=pt_BR</a></p>   |
|  | <p align="center">Exercício Mental</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Treinamento para Paciência e Persistência</li> <li>• Acessibilidade e Versatilidade</li> <li>• Estímulo à Aprendizagem</li> </ul> <p align="center">7 a 9 anos</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Word.Search.Kids&amp;pcampaignid=web_share">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Word.Search.Kids&amp;pcampaignid=web_share</a></p>   |
|  | <p align="center">Exercício Mental</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Treinamento para Paciência e Persistência</li> <li>• Acessibilidade e Versatilidade</li> <li>• Estímulo à Aprendizagem</li> </ul> <p align="center">9 a 14 anos</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=word.connect.cross.games.puzzle&amp;pcampaignid=web_share">https://play.google.com/store/apps/details?id=word.connect.cross.games.puzzle&amp;pcampaignid=web_share</a></p>  |



|   |  |
|---|--|
|    | <p>Alfabetização, vogais e consoantes, sílabas, números, língua de sinais, soma e subtração, formas geométricas, cores, opostos, animais, frutas, instrumentos musicais, meios de transporte e etc.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bergman.lerecontar&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bergman.lerecontar&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US</a></p>   |
|    | <p>Reconhecer números, lógica, identificação de formas, contagem ou o alfabeto em inglês. 3 a 7 anos.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.baby.toddler.kids.games.learning.activity">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.baby.toddler.kids.games.learning.activity</a></p>   |
| <b>13 JOGOS PROJETADOS PARA CRIANÇAS EM INGLÊS, ESPANHOL E PORTUGUÊS</b>            |  |
|   | <p>O alfabeto, desenhar letras</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melhorar a sua memória, lógica e concentração <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguir formas</li> <li>- Ordenar por tamanho</li> </ul> </li> <li>- Resolver os padrões lógicos</li> <li>- Aprenda a pintar e cores <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguir cores</li> <li>- Jogos de mesa</li> </ul> </li> <li>- Solução de tintas lógicas</li> <li>- Contar objetos e os números</li> <li>- Resolver quebra-cabeças</li> <li>- Habilidades motoras e visão espacial. 3 a 8 anos</li> </ul> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pes_capps.gamekids5">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pes_capps.gamekids5</a></p>   |
|  | <p>Alfabetização e letramento</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.MiniABCLite&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.MiniABCLite&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US</a></p> <p>7 a 9 anos</p>   |
|  | <p>Jogo de se vestir: Coloque as roupas corretas no elefante e no lagarto.</p> <p>Jogo dos Padrões: Combine os carros por cores para desenvolver a percepção visual.</p> <p>Jogo de Lógica: Coloque ursos, cabras e peixes nos lugares corretos.</p> <p>Jogo dos formatos: Separe itens enquanto anda de trenó e desenvolva a coordenação.</p> <p>Jogo das cores: Coloque criaturas do mar, animais da selva e frutas nos lugares corretos de acordo com as suas cores.</p> <p>Jogo 123: Conte e aprenda os números 1, 2 e 3 em uma colorida atividade para bebês.</p> <p>Jogo do Quebra-Cabeça: Crianças devem separar objetos pelas sombras correspondentes.</p> <p>Jogo da Construção: Construa uma cena espacial e desfrute de animações e sons divertidos.</p> <p>Jogo dos Tamanhos: Organize as casas dos pinguins e vista-os em um jogo colorido para crianças.</p> <p>Jogo da Separação: Encontre os vegetais corretos e coloque-os na cesta.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bimi_boo.adventure">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bimi_boo.adventure</a></p> |

|   |  |
|---|--|
|    | <p>Descoberta do computador: teclado, mouse, touchscreen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leitura: letras, palavras, prática de leitura, digitação de texto,</li> <li>• aritmética: operação com números, memorização de tabelas, enumeração, tabelas de entrada dupla.</li> <li>• ciências: controle do canal, ciclo da água, energia renovável. <ul style="list-style-type: none"> <li>• geografia: países, regiões, cultura.</li> </ul> </li> <li>• jogos: xadrez, memória, ligue 4, força, jogo da velha.</li> <li>• outros: cores, formas, Braille, aprenda a dizer as horas.</li> </ul> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=net.gcompris.full&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=net.gcompris.full&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US</a></p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>JOGOS MATEMÁTICOS</b></p>                         |  |
|    | <p>Jogo de multiplicação, este incrível jogo de matemática para crianças inclui exercícios, tabela de multiplicação, método do bastão chinês, questionários e muito mais.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.kids.multiplication.games.multiply.math">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.kids.multiplication.games.multiply.math</a></p>   |
|  | <p>Matemática com Contas: As crianças podem aprender a contar e a matemática usando o método das contas testadas ao longo do tempo. Tem vários modos de minijogos.</p> <p>Contagem de Contas em Sequência: Jogos de matemática para crianças tem de contar contas. Este modo de jogo de matemática é perfeito para principiantes.</p> <p>Contagem Mista de Números: Conta as contas e escolhe entre vários exercícios de matemática para crianças.</p> <p>Contar e combinar: Neste modo de jogo matemático, as crianças têm de fazer corresponder os números às contas.</p> <p>Dez e Um: Este modo de jogo de matemática ensina o valor do lugar com a ajuda de contas.</p> <p>Contagem inversa de números: É mostrado um número, e uma criança tem de tocar na opção que tem o mesmo número de contas.</p> <p>Contas Divertidas com Dez e Uns: Aprenda o valor do lugar em números para crianças com a ajuda da contagem de contas.</p> <p>Adição de números: Conta as contas e adiciona números, forma simples e divertida de adicionar.</p> <p>Aprender a subtrair com contas: Contar contas e aprender a subtrair números facilmente.</p> <p>Contagem de contas divertidas: Contar números para adicionar e subtrair.</p> <p>Comparar Número com Contas: Contar contas e colocar o sinal de maior, menor ou igual</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.montessori.math.games.kids.number.counting">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.montessori.math.games.kids.number.counting</a></p> |
|  | <p>Jogos de adição - adição de 1, 2 ou 3 dígitos, adição sequencial e mais jogos de adição.</p> <p>Jogos de subtração - jogo de subtração de 1, 2, 3 dígitos para aprender a subtrair</p> <p>Jogos de multiplicação - Jogo de melhores práticas para aprender tabuada e métodos de multiplicação.</p> <p>Jogos de divisão - Aprenda a dividir jogando vários jogos divertidos de divisão.</p> <p>Frações - Aprendizagem passo a passo do cálculo de frações, maneira divertida e fácil de aprender frações.</p> <p>Decimais - Modos de adição, subtração, multiplicação e divisão decimais divertidos para aprender.</p> <p>Raízes Quadradas - Pratique quadrados e raízes quadradas, aprenda como elevar um número ao quadrado.</p> <p>Expoentes - Pratique problemas de expoentes</p> <p>Operações mistas - Teste seus conhecimentos praticando adição, subtração, multiplicação e divisão, tudo em um único modo</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.games.kids.addition.subtraction.multiplication.division&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.games.kids.addition.subtraction.multiplication.division&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US</a></p>   |

|   |   |
|---|---|
|    | <p>Quizz Tabela Periódica</p> <p>Nome para número atômico Nome para símbolo atômico Nome para Peso Atômico Número atômico para nomear Símbolo atômico para nomear Peso atômico para nomear</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.maple.periodictablequiz">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.maple.periodictablequiz</a></p>   |
| <p><b>INGLÊS</b></p>  |   |
|    | <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iz.kids.word.search.games.spelling.words.vocabulary.letters.kindergarten.preschool.learning">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iz.kids.word.search.games.spelling.words.vocabulary.letters.kindergarten.preschool.learning</a></p>  |
| <p><b>MEMÓRIA</b></p>   |   |
|   | <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nikiowo.memorygameforkids&amp;hl=pt_BR">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nikiowo.memorygameforkids&amp;hl=pt_BR</a></p> <p>Melhora da Memória Desenvolvimento Cognitivo Aprimoramento das Habilidades de Aprendizado Estímulo ao Cérebro Promoção da Socialização Redução da ansiedade Acessibilidade e Versatilidade</p>  |
|  | <p>O jogo dominó é um jogo de mesa popular que envolve peças retangulares conhecidas como "pedras" ou "ladrilhos", geralmente feitas de plástico, madeira ou osso. Cada peça é dividida em dois quadrados e cada quadrado é marcado com um número de pontos que variam de 0 a 6.</p> <p><a href="https://play.google.com/store/search?q=domino%20download&amp;c=apps&amp;hl=pt_BR">https://play.google.com/store/search?q=domino%20download&amp;c=apps&amp;hl=pt_BR</a></p> |
|  | <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Word.Search.Kids&amp;pcampaignid=web_share">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Word.Search.Kids&amp;pcampaignid=web_share</a></p> <p>Exercício Mental Treinamento para Paciência e Persistência Acessibilidade e Versatilidade Estímulo à Aprendizagem</p> <p>7 a 9 anos</p>   |
|  | <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=word.connect.cross.games.puzzle&amp;pcampaignid=web_share">https://play.google.com/store/apps/details?id=word.connect.cross.games.puzzle&amp;pcampaignid=web_share</a></p> <p>Exercício Mental Treinamento para Paciência e Persistência Acessibilidade e Versatilidade Estímulo à Aprendizagem</p> <p>9 a 14 anos</p>  |

Org.: Autores, 2025.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto Recriar representa um esforço concreto da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP) para articular ciência, tecnologia, sustentabilidade e compromisso social em uma ação

transformadora. Seu surgimento está diretamente relacionado à identificação de um paradoxo recorrente na realidade brasileira: de um lado, o acúmulo de dispositivos eletrônicos ilegais apreendidos por órgãos de segurança e, de outro, a ausência de recursos tecnológicos nas escolas públicas, em especial nas situadas em territórios socialmente vulneráveis.

Esse diagnóstico serviu como ponto de partida para a construção de uma proposta inovadora, ética e tecnicamente viável, pautada pela lógica da economia circular e pela extensão universitária emancipadora. Ao reaproveitar *TV Boxes* ilegais - equipamentos anteriormente associados ao contrabando e ao uso indevido - e convertê-las em **ferramentas pedagógicas seguras, funcionais e alinhadas à BNCC**, o Recriar evidencia como a universidade pública pode atuar de forma direta na produção de soluções para problemas estruturais da sociedade brasileira.

Durante o percurso metodológico, o projeto foi desenhado com base em etapas integradas que dialogam com as dimensões **técnica, pedagógica, institucional e social**. Inicialmente, foram realizadas parcerias com órgãos de controle, como a Receita Federal, responsáveis pela apreensão dos equipamentos. Essa aproximação institucional foi fundamental para garantir **lastro jurídico e institucional**, permitindo a legalidade da destinação dos dispositivos e a confiabilidade pública da proposta.

A partir da chegada dos equipamentos à universidade, iniciou-se um processo de triagem técnica, onde se avaliou o estado físico e o potencial de recondicionamento de cada unidade. Em seguida, foi implementado um protocolo de limpeza de sistema, eliminação de softwares ilícitos, reforço da segurança física e digital, e customização da interface para o uso pedagógico. O projeto optou por manter o sistema operacional Android, otimizando recursos e evitando a necessidade de flashes avançados, o que reduziu custos e aumentou a segurança do processo.

Do ponto de vista pedagógico, a seleção e instalação de jogos educativos representou um avanço metodológico significativo. Os conteúdos foram escolhidos com base em critérios como interatividade, ausência de publicidade, alinhamento curricular e acessibilidade. Essa curadoria pedagógica foi conduzida por núcleos ligados à Pró-Reitoria de Graduação (PROGRAD) e docentes de cursos de licenciatura, garantindo a coerência entre a ferramenta tecnológica e os objetivos de aprendizagem.

Além dos resultados em sala de aula, o projeto também gerou efeitos positivos no campo **institucional e intersetorial**. A UENP passou a ser reconhecida como agente articulador de soluções sociais sustentáveis, com forte inserção regional e capacidade de diálogo com o poder público e a sociedade civil. A apresentação do Recriar à Receita Federal, ao Hospital do Câncer de Londrina e à Prefeitura de Jacarezinho e Bandeirantes demonstra o alcance e o potencial de capilaridade da proposta. Tais articulações reforçam a importância da extensão universitária como um dos pilares estruturantes das universidades públicas brasileiras, conforme defendem Santos (2010) e Freitas (2020).

A participação de diferentes cursos de graduação e setores da universidade evidencia ainda o caráter **interdisciplinar** da iniciativa. Profissionais e estudantes das áreas de pedagogia, engenharia, ciência da computação, comunicação e design trabalharam de forma colaborativa na construção de soluções técnicas e didáticas. Essa prática interprofissional não só fortalece o desenvolvimento de competências acadêmicas entre os discentes envolvidos, como também representa uma estratégia de inovação institucional alinhada às demandas do século XXI (Moran, 2015).

Outro destaque do Projeto Recriar está na sua **sustentabilidade operacional e conceitual**. Ao propor o reaproveitamento de materiais eletrônicos com fins educacionais, o projeto contribui para a mitigação de resíduos tecnológicos e atua em consonância com a Política Nacional de Resíduos Sólidos (Brasil, 2010). Dessa forma, alia inclusão digital, redução de impactos ambientais e democratização do acesso à tecnologia, elementos centrais para uma agenda educacional comprometida com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente os ODS 4, 9 e 12.

Do ponto de vista metodológico, o projeto também desenvolveu estratégias consistentes de avaliação, com aplicação de formulários eletrônicos, observações em campo e entrevistas com professores. Os dados coletados têm subsidiado a melhoria contínua do processo e fornecido insumos importantes para a elaboração de relatórios de impacto, permitindo que o projeto avance com responsabilidade e base empírica.

Em síntese, o Projeto Recriar representa uma experiência exitosa de transformação social a partir da atuação universitária. Ao reconverter dispositivos ilegais em ferramentas de promoção do conhecimento, o projeto amplia o acesso à tecnologia, valoriza a escola pública, fortalece a atuação extensionista da UENP e estabelece um modelo replicável de inovação educacional com impacto ambiental positivo. Trata-se de uma iniciativa que não apenas **responde a desafios emergenciais**, mas que também **projeta soluções estruturantes** para o futuro da educação pública brasileira.

Como perspectivas futuras, o projeto prevê a ampliação da base de municípios parceiros, o aumento do número de dispositivos recondicionados e distribuídos, a formalização de novas parcerias com secretarias municipais de educação e a continuidade das ações de formação docente. Além disso, está em curso o desenvolvimento de um painel institucional de monitoramento dos resultados, com foco na avaliação de indicadores educacionais e sociais.

Diante do percurso já trilhado, o Recriar consolida-se como uma política institucional inovadora, viável e estrategicamente orientada para os princípios da equidade, da inovação social e da sustentabilidade. Seu legado não se limita à entrega de equipamentos, mas se expressa na construção de novos sentidos para a tecnologia, na valorização do protagonismo da escola pública e na afirmação do papel transformador da universidade na sociedade.



## REFERÊNCIAS

- APLOCK. Aplicativo disponível no Google Play. Disponível em: <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alpha.applock&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alpha.applock&hl=pt_BR)>. Acesso em: 28 jun. 2024.
- ATV LAUNCHER PRO. Aplicativo disponível no Google Play. Disponível em: <[https://play.google.com/store/apps/details?id=ca.dstudio.atvlauncher.pro&hl=pt\\_BR&pli=1](https://play.google.com/store/apps/details?id=ca.dstudio.atvlauncher.pro&hl=pt_BR&pli=1)>. Acesso em: 28 jun. 2024.
- BRASIL. Decreto nº 8.241, de 21 de maio de 2014. Dispõe sobre o processo de doação de bens apreendidos. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 151, n. 97, p. 3, 22 maio 2014.
- BRASIL. Lei nº 12.305, de 2 de agosto de 2010. Institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 3 ago. 2010.
- COSCARELLI, C. V. (org.). Tecnologias para aprender. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
- COSTA, A. L.; SILVA, M. A. Economia circular e reuso de eletrônicos: fundamentos e práticas. Revista Sustentare, v. 13, n. 2, p. 101–117, 2021.
- FAVA, F.; NESTERIUK, S.; SANTAELLA, L. (orgs.). Gamificação em debate. São Paulo: Blucher, 2018.
- FOLHA DE LONDRINA. Repórter Jéssica Sabadini. Receita Federal de Londrina doa milhares de mercadorias. Caderno Cidades. Disponível em: <<https://www.folhadelondrina.com.br/cidades/receita-federal-de-londrina-doa-milhares-de-mercadorias-3271313e.html?d=1>>. Acesso em: 14 abr 2025.
- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREITAS, M. C. Extensão universitária e responsabilidade social: caminhos para a inovação inclusiva. Brasília: ANDIFES, 2020.
- GLOBO. RPC/GLOBOPLAY. Aparelhos contrabandeados são transformados em ferramenta pedagógica: Projeto da UENP adapta TV Box para jogos educativos que serão distribuídos em escolas. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/12541281/>>. Acesso em: 28 jun. 2024
- GOOGLE PLAY STORE. Aplicativos educacionais utilizados no Projeto Recriar. Disponível em: <<https://play.google.com>>. Acesso em: 28 jun. 2024.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- INEP. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Censo Escolar da Educação Básica 2023. Brasília: INEP, 2023.
- KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2012.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LEITE, A. C. M.; ROCHA, R. B. Obsolescência programada e o desafio da sustentabilidade. Revista Brasileira de Gestão Ambiental, v. 12, n. 2, p. 87–102, 2018.
- LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LINK2SD. Aplicativo disponível no Google Play. Disponível em: <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.buak.Link2SD&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.buak.Link2SD&hl=pt_BR)>. Acesso em: 28 jun. 2024.

MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2015.

PAPERT, S. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 1980.

PRADO, M. E. B.; VALENTE, J. A. Aprendizagem com tecnologias digitais: repensando a educação com gamificação. Campinas: Unicamp, 2018.

RIBEIRO, A. M. Universidade, extensão e transformação social. Revista Brasileira de Extensão Universitária, v. 13, n. 1, p. 19–36, 2022.

SANTOS, B. S. A universidade no século XXI: para uma reforma democrática e emancipatória. São Paulo: Cortez, 2010.

SOUZA, P. R.; MENDES, F. T. Contrabando eletrônico e segurança nas fronteiras brasileiras. Revista de Políticas Públicas e Segurança, v. 8, n. 2, p. 99–117, 2021.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

UENP. Universidade Estadual do Norte do Paraná. RPC divulga projeto da UENP que transforma aparelhos contrabandeados em ferramentas pedagógicas. Disponível em: <<https://uenp.edu.br/noticias/item/4337-rpc-divulga-projeto-da-uenp-que-transforma-aparelhos-contrabandeados-em-ferramentas-pedagogicas>>. Acesso em: 28 jun 2024.

UENP. Universidade Estadual do Norte do Paraná. UENP entrega dispositivos educacionais no Hospital do Câncer de Londrina. Disponível em: <<https://uenp.edu.br/noticias/item/4798-uenp-entrega-dispositivos-educacionais-no-hospital-do-cancer-de-londrina.html>>. Acesso em: 30 abr 2025.

VALENTE, J. A. Interação e aprendizagem significativa com tecnologia. Educar em Revista, n. 25, p. 27–36, 2005.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.