



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS
CENTRO DE EDUCAÇÃO, HUMANIDADES E SAÚDE DE TOCANTINÓPOLIS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL E PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS

ADRIELLE LOPES DE SOUZA

O USO DO ROBLOX COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TOCANTINÓPOLIS-TO
2026

UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS
CENTRO DE EDUCAÇÃO, HUMANIDADES E SAÚDE DE TOCANTINÓPOLIS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL E PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS

ADRIELLE LOPES DE SOUZA

O USO DO ROBLOX COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo apresentado para a Conclusão do Curso de Especialização em Educação Infantil e Práticas Pedagógicas, ofertado pela Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Centro de Educação, Humanidades e Saúde (CEHS) de Tocantinópolis para obtenção do título de especialista.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Francisca Rodrigues Lopes

TOCANTINÓPOLIS-TO
2026

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Sistema de Geração de Ficha Catalográfica SGFC-UFNT

Gerado automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L864u Lopes de Souza , Adrielle .

O USO DO ROBLOX COMO POSSIBILIDADE
PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL / Adrielle Lopes de
Souza . - Centro de Educação, Humanidades e Saúde - CEHS,
TO, 2026.

22 f.

Artigo de Especialização (Especialização - Especialização
em Educação Infantil) -- Universidade Federal do Norte do
Tocantins, 2026.

Orientadora: Francisca Rodrigues Lopes .

1. Educação Infantil. 2. Jogos Digitais. 3. Roblox.

CDD 370

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

ADRIELLE LOPES DE SOUZA

O USO DO ROBLOX COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo apresentado para a Conclusão do Curso de Especialização em Educação Infantil e Práticas Pedagógicas, ofertado pela Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Centro de Educação, Humanidades e Saúde (CEHS) de Tocantinópolis para obtenção do título de especialista e aprovado em sua forma final pela Orientadora e pela Banca Examinadora.

Orientadora: Prof^a. Dra. Francisca Rodrigues Lopes

Data de Aprovação _31_/_08_/_2026_

Banca Examinadora:

 Documento assinado digitalmente
FRANCISCA RODRIGUES LOPES
Data: 14/09/2026 15:41:24-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Profa. Dra. Francisca Rodrigues Lopes (Orientadora) - UFNT

Profa. Dra. Milena Pedro de Moraes (Examinadora) - UFNT

Prof. Dr. Gustavo Cunha Araújo (Examinador) - UFNT

TOCANTINÓPOLIS-TO
2026

DEDICATÓRIA

Para meu pai (*in memoriam*) e sua netinha (minha sobrinha), que hoje explora o mundo com a mesma avidez que com ele me ensinou a fazer.

A infância é um chão que pisamos a vida
inteira. (Lya Luft)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, antes de tudo e no meio de tudo, agradeço a Deus pelo dom da vida; por me conceder saúde para realizar meus sonhos e viver milagres diariamente.

Agradeço aos meus pais (Jaimilton e Celiene) que nunca mediram esforços para que eu pudesse estudar e sempre me apoiaram nas escolhas que fiz, vibrando pelo meu sucesso. Papai, agora no céu, acompanha meus sonhos e projetos. Sempre seguirei seu legado: nunca me cansar de aprender e ensinar.

Agradeço imensamente aos professores do curso de especialização que contribuíram com a minha formação acadêmica, profissional e humana neste período. Especialmente, ao meu irmão, Adriano, além de ter sido meu professor em um dado momento do curso, para sempre será a minha maior referência e exemplo de docência no ensino superior.

Um agradecimento especial e repleto de afeto à minha orientadora de TCC, prof.^a Dra. Francisca Lopes, a quem eu carinhosamente chamo de “prima” por causa do mesmo sobrenome e apesar de não sermos parentes de fato, minha admiração por sua jornada na docência é profunda. Quiçá eu consiga trilhar caminhos tão profícuos em minha caminhada profissional.

Agradeço especialmente também aos professores examinadores, que aceitaram fazer parte dessa missão, e que para além dessa tarefa, contribuíram muito com minha formação acadêmica e profissional durante o curso de especialização em Educação Infantil e Práticas Pedagógicas. Sempre lembrarei de suas aulas: Professora Dr^a Milena, que brilhantemente apresentou inúmeras estratégias de inclusão educacional levando todo seu aparato de conhecimentos para refletirmos sobre o processo da educação infantil numa perspectiva inclusiva. E professor Dr. Gustavo, aqueles debates que realizamos nas aulas, mesmo de modo remoto, ainda permeiam meu fazer pedagógico. Meu sentimento de gratidão a vocês é imensurável.

Para finalizar, agradeço às colegas de curso por vencermos mais esta etapa. Não foi fácil conciliar trabalho e estudo. Nunca é. Mas conseguimos. Afinal, somos mulheres que não soltam a mão uma das outras. Minha imensa gratidão a todas que percorreram esse árduo caminho ao meu lado. Aline, M^a Anita, Meyre, Mariana, Cícera, Andressa, Letícia... Vocês me inspiram!

O USO DO ROBLOX COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RESUMO

Os jogos virtuais têm alcançado todos os públicos, especialmente o infantil. Entre eles está o Roblox, que é uma plataforma online que possibilita a seus usuários acesso a diversos jogos eletrônicos. O objetivo deste estudo é compreender como as crianças usam essa ferramenta e de que modo os professores podem realizar possíveis intervenções, especialmente no processo pedagógico. Para tanto, realizou-se uma revisão bibliográfica, com base em artigos disponíveis na página online do Google Acadêmico, sendo que as palavras chaves utilizadas para a busca dos artigos foram: “roblox”, “crianças” e “intervenção pedagógica”. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também foi analisada nesse contexto e, após a obtenção das informações e dados presentes nesse documento, foi possível inferir que a experiência de uso do Roblox, por parte das crianças pequenas, pode desenvolver suas habilidades comunicacionais, de colaboração, resolução de conflitos e liderança. Porém, pensando no uso de jogos digitais por crianças pequenas, sobretudo na primeira infância, pondera-se que é fundamental que haja uma constante mediação dos adultos nesse uso, estabelecendo limites de tempo e frequência, além de uma permanente supervisão sobre os conteúdos acessados. No ambiente escolar, esta plataforma digital pode ser utilizada pelos professores para melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Roblox, intervenção pedagógica, educação infantil.

THE USE OF ROBLOX AS A PEDAGOGICAL POSSIBILITY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT

Virtual games have reached all audiences, especially children. Among them is Roblox, which is an online platform that gives its users access to a variety of video games. The goal of this study is to understand how children use this tool and how teachers can make possible interventions, especially in the educational process. To do this, a literature review was conducted, based on articles available on Google Scholar, using the keywords: "roblox," "children," and "educational intervention." The National Common Curricular Base (BNCC) was also analyzed in this context, and after gathering the information and data from this document, it was possible to infer that young children's experience with Roblox can develop their communication, collaboration, conflict resolution, and leadership skills. However, when thinking about the use of digital games by young children, especially in early childhood, it is considered essential that adults constantly mediate this use, setting limits on time and frequency, as well as continuously supervising the content accessed. In the school environment, this digital platform can be used by teachers to improve the teaching and learning process.

Keywords: Roblox, pedagogical intervention, early childhood education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 PERCURSO METODOLÓGICO	12
3 O USO DAS TECNOLOGIAS SOB O OLHAR DA BNCC.....	13
4 O POTENCIAL PEDAGÓGICO NOS JOGOS DO ROBLOX.....	14
5 A IMPORTÂNCIA DA MEDIAÇÃO RESPONSÁVEL NO USO DO ROBLOX E A LEI FELCA.....	17
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS.....	21

1 INTRODUÇÃO

Os jogos virtuais têm alcançado todos os públicos, especialmente o infantil. Entre esses jogos está o Roblox, uma plataforma online que possibilita a seus usuários terem acesso a uma diversidade de jogos e chats, como uma forma de se reunir virtualmente e explorar as criações simultaneamente dos usuários dessa plataforma digital.

O avanço das mídias digitais e a disseminação destas faz com que as crianças pequenas¹, nascidas a partir da segunda quinzena deste milênio, já cresçam inseridas em um mundo repleto das mais diversas plataformas digitais ao alcance de qualquer pessoa. Para Ataíde, Ferreira e Francisco (2019), as crianças do século XXI nasceram numa época em que a tecnologia é crucial para as relações sociais e, portanto, torna-se muito difícil não a utilizar. Mesmo crianças pré-alfabetizadas aprendem e dominam o uso dessas ferramentas.

Pressupõe-se que os jogos virtuais podem trazer danos para o público infantil, conforme pesquisas realizadas pela Agência Nacional de Telecomunicações – Anatel (2026) apontam que o uso excessivo dos jogos eletrônicos pelas crianças pequenas pode trazer efeitos negativos para o desenvolvimento infantil, especialmente no que diz respeito à saúde emocional delas, pois nesses ambientes virtuais muitas vezes se alastram discurso de ódio, exposição indevida da imagem da criança, além de práticas de *cyberbullying*. Por outro lado, o uso moderado de plataformas de jogos pode amplificar o processo de socialização entre as crianças, dependendo da maneira como elas fazem uso dessas práticas e, recebendo o devido acompanhamento de um adulto responsável.

De acordo com Ferraz (2019), nos últimos anos, o número de crianças que utilizam a internet aumentou significativamente. Essa participação precoce no universo tecnológico traz consequências culturais, sociais e de desenvolvimento corporal para esse público que é nativo digital. Do mesmo modo, os estudos realizados por Dias, Rodrigues e Moreira (2024) apontam que o uso de aparelhos

¹ Destaca-se que o termo “crianças pequenas” foi designado por Campos (1999) para denominar as crianças da primeira infância, cujo período de vida vai de 0 aos 6 anos de idade, conforme Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e documentos oficiais no Site: www.sougov.com.br (Lopes e Nascimento, 2005).

tecnológicos, no decorrer dos anos, tem ganhado muito espaço nas relações cotidianas, permitindo maior interação em tempo real com outras pessoas. De modo que as crianças não ficam de fora desse processo e, cada vez mais, passam tempo se dedicando ao uso dos jogos eletrônicos, em especial, ao Roblox. Portanto, a importância de pensar no uso dessa plataforma como uma possibilidade pedagógica na educação infantil.

Estas reflexões provocaram uma certa inquietação e o interesse em investigar mais sobre essa plataforma que vem adquirindo cada vez mais adeptos entre a faixa etária infantil. Assim, o objetivo principal deste estudo foi o de compreender como a plataforma digital Roblox pode contribuir pedagogicamente para o desenvolvimento infantil e de que modo os professores podem realizar possíveis intervenções no processo pedagógico utilizando essa ferramenta digital.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa sobre o uso do jogo Roblox, apoiou-se na metodologia de pesquisa qualitativa, descritiva e do tipo teórico-reflexivo desenvolvido a partir da abordagem de uma revisão bibliográfica sistemática. Trata-se de um estudo qualitativo, descritivo do tipo teórico-reflexivo desenvolvido a partir da abordagem de uma revisão sistemática Gil (2002) vem nos confirmar quando diz: as pesquisas descritivas têm como objetivo a descrição das características de determinada população, podendo ser elaboradas também com a finalidade de identificar possíveis relações entre variáveis.

Para tanto, foram realizadas consultas a artigos científicos, nas bases de dados do Google Acadêmico, publicados entre os anos de 2019 e 2026, no idioma português, utilizando as seguintes palavras-chaves: “roblox”, “crianças” e “intervenção pedagógica”. Além disso, foi utilizada como instrumento de análise a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), considerando a relevância desse material para melhor compreender sobre esse contexto dos jogos eletrônicos. Foram usados também livros-textos recentes da área relacionados ao tema, considerando a relevância e o valor informativo do material e alguns artigos selecionados a partir de citações em outros artigos. A pesquisa foi conduzida pelo método de busca na literatura; seleção

dos artigos; extração dos dados; avaliação da qualidade metodológica. pesquisa bibliográfica de trabalhos já publicados como artigos, comunicações orais, livros e trabalhos de conclusão de curso, disponíveis nas bases de dados Capes, Scielo e Google Acadêmico. Para realizar a pesquisa, foi delimitado um recorte temporal com publicações de 2019 a 2026, pois assim foi possível dimensionar uma compreensão mais profunda desses jogos eletrônicos antes, durante e pós o período pandêmico, no qual é possível observar maior envolvimento das crianças ao ter contato diário com os jogos digitais.

Para a construção do trabalho foram realizadas as seguintes etapas: identificação do tema e seleção da questão norteadora; análise dos estudos e busca na literatura pertinente; definição das informações a serem extraídas dos estudos selecionados; compreensão crítica dos estudos incluídos na revisão integrativa; interpretação e análise dos estudos realizados; apresentação da revisão e síntese do conhecimento. Para a elaboração das discussões da revisão interativa, após as leituras e as análises dos textos pesquisados, emergiram três eixos norteadores: 1. O olhar da BNCC frente aos jogos eletrônicos; 2. O potencial pedagógico do Roblox; e 3. A importância da mediação responsável no uso do Roblox e da criação da Lei Felca. A seguir, cada um desses eixos é apresentado.

3 O USO DAS TECNOLOGIAS SOB O OLHAR DA BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), discorre sobre o tema da tecnologia e computação de forma transversal aplicável em todas as áreas do conhecimento educacional. Desse modo, a utilização das plataformas digitais como estratégias e mecanismo de intervenção pedagógica, podem ser desenvolvidos no ambiente escolar (BRASIL, 2018).

A educação infantil consiste em um período de extrema importância para o desenvolvimento pleno da criança. Conforme a BNCC (2018), a educação infantil é a base de sustentação para as demais etapas da educação. Conforme assinala Santos (2022) é na educação infantil que acontece a construção cognitiva, sensorial, emocional, social e cultural da criança. Portanto, é nesta fase em que os jogos e as brincadeiras devem ser constantes pois, enquanto a criança brinca, ela também

aprende a desenvolver suas habilidades sociais, além da autonomia, geração de novos saberes, novas experiências, interações, linguagens (BNCC, 2018).

A BNCC apresenta a competência geral número 1 discorrendo sobre a valorização dos conhecimentos adquiridos no mundo físico, social, cultural e digital. No caso da competência número 2, é destacada a importância de se estimular nos escolares a resolução de problemas, bem como a criação de soluções. E ainda a competência geral número 5 corrobora com a necessidade de se trabalhar com os temas relacionados à tecnologia e ao aparato digital tanto no que diz respeito à informação, quanto à comunicação dos estudantes (BNCC, 2018).

Assim, a partir do contato que os escolares estabelecem com o aparato digital eles se desenvolvem numa perspectiva protagonista, conforme explicita a BNCC, além da oportunidade que essas crianças têm de ao acessar as plataformas digitais de reconhecer-se como aprendizes ativos e criativos, autores e protagonistas e não apenas como meros usuários passivos dessas tecnologias (Araújo; Paes; França, 2024). Nesse sentido, conforme a BNCC (2018), a escola deve possibilitar a apropriação tecnológica por parte dos escolares, de modo que eles se tornem fluentes na linguagem digital e na sua utilização, contextualizando com conhecimentos gerais, com a ciência e com a cultura (Santos, 2022).

4 O POTENCIAL PEDAGÓGICO NOS JOGOS DO ROBLOX

De acordo com Santos (2022) as tecnologias digitais estão transformando nossas vidas, tanto no que diz respeito à forma como nos comunicamos, quanto pela forma como socializamos, trabalhamos e nos informamos, de modo que a escola tende a acompanhar essa evolução. Diante disso, os jogos digitais se tornam cada vez mais presentes na realidade infantil e passaram a ser considerados parte do universo de interação das crianças. Pois, eles despertam um grande interesse ao apresentarem cores vibrantes, músicas animadas, além de proporcionarem uma interatividade ao manusear os equipamentos tecnológicos.

Dias, Rodrigues e Moreira (2024) afirmam que se faz necessário compreender os modos como as crianças utilizam os jogos virtuais; as habilidades sociais desenvolvidas através do uso do Roblox para a partir daí pensar em formas e

estratégias para desenvolver conhecimentos pedagógicos que possam se utilizar desse aparato digital tanto para trazer o interesse dos escolares em realizar as atividades quanto para incentivá-los a desenvolver as propostas pedagógicas.

De acordo com Ramos et al. (2022) ainda que a ideia de jogo seja bastante antiga, existem muitas semelhanças quando transpomos esse artefato para a contemporaneidade e analisamos seu formato digital. Nessa perspectiva, os jogos eletrônicos incluem características dessa ideia de jogo, contudo incluem novas formas que se modificam dependendo do tipo, gênero e plataforma utilizada para jogar.

De forma mais amplificada, Prensky (2012) destaca que a aprendizagem baseada em jogos possui grande versatilidade, ou seja, se adapta a todas as disciplinas, informações e habilidades a serem aprendidas, se usadas de forma correta, motivando, assim, as crianças a aprenderem de forma mais empolgante. Pois a aprendizagem que se utiliza de jogos virtuais é mais divertida para o público infantil.

Conforme os estudos desenvolvidos por Araújo; Paes e França (2024) é possível destacar o potencial pedagógico nos jogos do Roblox quando se tem o foco central nas atividades pedagógicas que podem ser efetivamente incorporados ao processo educativo. Embora o público-alvo do estudo produzido por elas tenha sido escolares de 11 a 15 anos, seria possível flexibilizar e adaptar essas estratégias para as turmas da educação infantil para que as crianças com 5, 6 anos que já acessam essas mídias digitais pudessem aprender desde cedo a usar a plataforma digital numa perspectiva educacional.

Desse modo, Araújo; Paes e França (2024) apresentam em sua pesquisa questões cruciais relacionadas ao devido uso educacional dos jogos digitais. Dentre essas questões, as pesquisadoras destacam a utilização da plataforma digital para identificar ambientes propícios para aplicação educacional, sendo que durante a busca, foram estabelecidos parâmetros para a classificação de jogos considerados adequados para serem utilizados em contexto pedagógico.

Os critérios estabelecidos nos estudos desenvolvidos por Araújo; Paes e França (2024) incluíam a exclusão de elementos violentos, presença de armas, envolvimento em conflitos, mortes, sangue ou qualquer conteúdo que pudesse ser considerado ofensivo ou inadequado para os escolares. Assim, inicialmente, os estudantes foram direcionados a procurar jogos relacionados às disciplinas regulares

já familiarizadas na rotina escolar dos escolares, como Matemática, Ciências, História, Cultura e Língua Portuguesa.

Ainda sobre os estudos realizados por Araújo; Paes e França (2024), as autoras relatam que os estudantes participantes da pesquisa ao usar o Roblox, foram incentivados a pesquisar por jogos de computação, dividindo-os em duas categorias distintas: Resolução de Problemas, englobando jogos que demandam pensamento crítico, estratégia e solução de quebra-cabeças, valiosos para aprimorar as habilidades de resolução de problemas dos alunos; e Programação e Codificação, destinados a ensinar conceitos fundamentais de programação e codificação, oferecendo uma introdução envolvente ao universo da computação, estimulando o pensamento lógico e a criatividade dos estudantes (Araújo; Paes e França, 2024).

De acordo com os estudos de Dias, Rodrigues e Moreira (2024) o Roblox foi criado a partir da teoria construtivista, a qual possibilita o alcance dos benefícios educacionais da curiosidade, do design e da construção, apropriado para o público infantil. Sendo assim, o uso do Roblox possibilita o desenvolvimento de habilidades, promovendo a curiosidade, contribuindo para o desenvolvimento lógico da criança, conforme constatou a pesquisa realizada por Araújo; Paes e França (2024). Do mesmo modo, os resultados das pesquisas desenvolvidas por Dias, Rodrigues e Moreira (2024) demonstraram que os jogos virtuais, como o Roblox, contribuem no desenvolvimento das habilidades físicas e cognitivas de crianças que utilizam da plataforma como entretenimento.

Diante do exposto, Santos (2022) reforça que os jogos digitais podem aproximar o processo de ensino e aprendizagem no que se refere às novas gerações, uma vez que as crianças nascidas na última década já nascem em total simbiose com as tecnologias, tendo acesso a múltiplas plataformas digitais tanto em casa, quanto em outros espaços. Então, conforme ressalta Santos (2022) ao ter contato com as plataformas digitais no ambiente escolar, as crianças aprendem também sobre regras, limites, metas, resultados, conflitos, competições, desafios, interações, representação e enredo. Tudo isso sendo aprendido a partir do contato com as plataformas digitais, as quais se tornam um espaço fecundo para a construção de diferentes conhecimentos, de mediações de saberes, e de serem protagonistas do aprender.

5 A IMPORTÂNCIA DA MEDIAÇÃO RESPONSÁVEL NO USO DO ROBLOX E A LEI FELCA

O espaço virtual é uma dimensão que pode provocar emoções e sentimentos intensos, pois, ao acessar o Roblox, as crianças reagem de diferentes formas com seus parceiros de equipe. Embora o acesso à plataforma seja gratuito, são oferecidos diversos esquemas para que o usuário faça transações com a moeda da própria plataforma, induzindo os jogadores ao consumo e, em se tratando de crianças, que é um público mais facilmente persuadível a comprar, é preciso ter um acompanhamento intenso por parte dos adultos responsáveis.

Foi observado nos estudos realizados por Dias, Rodrigues e Moreira (2024) que o uso indevido das plataformas digitais, especialmente no caso do Roblox, pode apresentar riscos aos usuários, principalmente quando estes são menores de idade, pois há relatos de surgimento de fraudes e exploração infantil. Inclusive, foi a partir da observação dessas questões que se teve início à criação da Lei Felca: em 17 de setembro de 2025 foi sancionada a Lei 15.211/2025, que instituiu o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital), também conhecida como Lei Felca, em referência ao influenciador que denunciou a “adultização infantil”² nas redes sociais. De modo que a norma representa um marco jurídico inédito no Brasil, uma vez que objetiva proteger crianças e adolescentes em ambientes digitais, regulando aplicativos, redes sociais, jogos eletrônicos e serviços online para que este público fique resguardado sobre a exploração infantil em todas as suas nuances (Brasil, 2025).

A importância do acompanhamento adulto e responsável no uso das plataformas digitais pelas crianças é indispensável. Pais e professores que acompanham o público infantil no uso do Roblox precisam estar vigilantes sobre o acesso ao conteúdo das crianças (Dias, Rodrigues e Moreira, 2024, p. 4). Logo, a

²A expressão “adultização infantil” foi cunhada por Felipe Bressanim Pereira, conhecido por Felca, um youtuber e humorista brasileiro nascido em Londrina, Paraná, em 25 de julho de 1998, que ganhou notoriedade em 2023 ao denunciar a exploração sexual de menores nas redes sociais. O fenômeno da “adultização digital”, em que crianças reproduzem comportamentos típicos de adultos ou são expostas a conteúdos inadequados, tornou-se uma preocupação crescente entre educadores, especialistas e famílias. O nome popular “Lei Felca” se originou a partir da repercussão de denúncias feitas pelo influenciador, que expôs publicamente casos de exploração e sexualização de menores nas redes sociais, mobilizando a opinião pública e pressionando o Congresso Nacional a acelerar a tramitação do projeto, sendo aprovado em 20 de agosto de 2025 (Brasil, 2026).

mediação dos pais e responsáveis nesses jogos é imprescindível para que haja um entretenimento e uma construção do saber de forma saudável e fora de riscos.

Conforme apontam os estudos das pesquisadoras Dias, Rodrigues e Moreira (2024) se faz necessário a mediação parental durante todo o período de utilização desses jogos pelo público infantil. Além disso, segundo Ramos (et al, 2022) o uso excessivo das telas pode causar alguns problemas socioemocionais nas crianças como baixa de autoestima, dificuldades no contexto escolar e até ansiedade.

Portanto, é fundamental que haja uma constante mediação dos responsáveis pelas crianças no uso das plataformas digitais. Especialmente os pais, precisam estabelecer limites de tempo e frequência, além de ter uma permanente supervisão sobre os conteúdos acessados pelas crianças. De acordo com Ramos et al (2022) o tempo de duração de acesso que muitas crianças ficam imersas na plataforma digital em seu cotidiano chegando, muitas vezes a passar, aproximadamente 8 horas por dia, torna-se um fator de grande preocupação, e que merece atenção tanto por parte das famílias, quanto dos educadores.

No caso do Roblox, a própria plataforma desenvolveu critérios para restringir o acesso de acordo com a faixa etária, sendo necessário apenas configurar para garantir o uso sem prejuízos para as crianças. o uso da mediação e interação com as crianças contribuiu para a motivação e identificaram o desempenho das crianças nos jogos e melhora de outras características como aprimoramento da atenção e autocontrole (Dias, Rodrigues e Moreira, 2024).

No contexto da educação, os jogos têm aparecido como uma possibilidade de encantar a educação de crianças e jovens por suas características lúdicas e atrativas (Ilha & Cruz, 2006). Assim, a aprendizagem pode se tornar mais interessante, motivadora e lúdica, influenciando sobre o tempo e a forma como os jogadores interagem com os jogos. Sendo assim, é possível considerar que os professores devem procurar adaptar os conhecimentos de diferentes formas trazendo os jogos eletrônicos para as suas aulas, utilizando esses recursos tecnológicos para melhor desenvolver o processo de ensino e aprendizagem das crianças desta geração.

Vale ressaltar que para que o professor realmente tenha condições de trazer a temática dos jogos eletrônicos e digitais para as suas aulas, é imprescindível que haja uma capacitação docente voltada para a ampliação dos seus conhecimentos

destinados a esta temática, além das melhorias na própria infraestrutura do ambiente escolar, pois somente contar com a boa vontade do professor é insuficiente para que de fato as crianças possam usufruir de forma adequada dos aprendizados proporcionados pelos jogos digitais.

Diante do exposto, urge reiterar que os jogos realizados no Roblox podem ser utilizados na Educação Infantil não apenas no formato de entretenimento, mas, especialmente como recursos pedagógicos que são capazes de estimular as diferentes habilidades das crianças como questões de interação social e de liderança, além de resolução de problemas. Nesse sentido, o ponto principal é que se tenha uma intencionalidade pedagógica a partir da utilização dos jogos eletrônicos não bastando colocar um jogo digital qualquer à disposição das crianças. O professor precisa definir previamente o que se pretende desenvolver ao fazer o uso do Roblox.

Um exemplo cabível da aplicação pedagógica do uso do Roblox no ambiente escolar seria: traçar um objetivo pedagógico como sociabilidade, depois a escolha do jogo, pensando um algo que os escolares possam dialogar jogando, então teria um momento de exploração por parte das crianças, sem perder a dimensão da intervenção contínua do professor nesse processo.

Inclusive, é importante que haja uma atividade fora da tela para que se tenha uma oportunidade de conversar sobre o que foi realizado a partir do jogo e assim refletir sobre o que aconteceu e os sentimentos que foram se manifestando no decorrer do jogo e assim trazer sentido de todo o processo do jogo para a realidade em que a criança está inserida. Essa sequência seria interessante de ser desenvolvida porque trabalharia com diversos elementos pontuados pela BNCC: como a utilização de ferramentas tecnológicas, além de trabalhar o protagonismo estudantil numa perspectiva coletiva, visando a sociabilidade dos escolares. Mas tudo isso, sem desconsiderar a importância de desenvolver atitudes e ações para além do que é desenvolvido pelos jogos eletrônicos. Permitindo que as crianças tenham noções explícitas das ações e comportamentos tanto no trato com os jogos digitais, quanto nos jogos realizados na realidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por se tratar de um tema que está sempre em evidência, os jogos digitais precisam ser constantemente analisados pelos pesquisadores, especialmente para os profissionais da educação que devem estar sempre acompanhando a evolução dos diversos aparatos tecnológicos que, inevitavelmente, submergem a vida das crianças, desde pequenas. Pois, é importante trazer para a prática pedagógica a possibilidade de qualificar tanto a diversidade, como a alternância de jogos e brincadeiras que a criança experiencia em sua rotina diária no ambiente escolar.

Por ora, o que se observa é que a experiência de uso do Roblox, por parte do público infantil, pode desenvolver suas habilidades comunicacionais, promover competências cognitivas de colaboração, resolução de conflitos, liderança, podendo estimular uma reflexão sobre a competitividade e a aquisição de conhecimentos. Mas, ao mesmo tempo para que tudo isso seja de fato alcançável, é indispensável que se tenha um acompanhamento permanente por parte dos adultos responsáveis.

Os estudos mostraram que essa mediação precisa acontecer por parte dos pais, professores e demais responsáveis, através de um acompanhamento ativo, com o estabelecimento de regras fixas, tanto de tempo de uso de telas, quanto as devidas restrições para a faixa etária em questão, a fim de garantir uma experiência segura e saudável para as crianças.

No ambiente escolar, é importante que os professores continuem se utilizando dos jogos eletrônicos como uma ferramenta de possibilidade para uma intervenção pedagógica, pois, sendo estes medidores do processo de ensino-aprendizagem, é possível construir o conhecimento com as crianças a partir dos jogos virtuais que já fazem parte de suas rotinas para além do espaço escolar.

Dessa forma, compreende-se que a utilização dos jogos eletrônicos, especificamente o Roblox, na Educação Infantil não deve ocorrer de maneira aleatória ou apenas como um mecanismo de entretenimento para as crianças. Essa utilização no espaço escolar precisa estar vinculada a objetivos pedagógicos previamente estabelecidos e pensados para se alcançar determinado objetivo. Assim, quando mediados adequadamente pelos professores, esses recursos podem, de fato, contribuir para o surgimento de experiências significativas no processo de

aprendizagem escolar, estimulando nos escolares diversas habilidades como o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, do raciocínio lógico, da comunicação e da interação entre as crianças. Nesse sentido, o Roblox, por possibilitar a criação, exploração e interação em ambientes virtuais, pode ser utilizado como uma ferramenta que, quando pensada de forma planejada e consciente, amplia as possibilidades metodológicas do professor.

Por fim, vale ressaltar que os jogos eletrônicos não devem, de forma alguma, substituir as experiências sensoriais fundamentais da infância, como as brincadeiras de roda, a interação presencial entre as crianças, a exploração do ambiente escolar tanto dentro da sala de aula quanto nos espaços externos dela, o movimento corporal e o contato físico com os diferentes materiais. Pois, todos eles são fundamentais para o desenvolvimento infantil.

Então, espera-se que a utilização de jogos digitais como o Roblox venha para o espaço escolar numa perspectiva de acrescentar as possibilidades pedagógicas do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. O desafio está, portanto, em encontrar um equilíbrio entre as possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais e as demais experiências indispensáveis ao desenvolvimento infantil. Assim, a inserção dos jogos eletrônicos no contexto educacional pode contribuir para uma prática pedagógica mais próxima da realidade das crianças, desde que acompanhada de intencionalidade, mediação, segurança e responsabilidade por parte tanto da escola quanto da família.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, F. C.; PAES, E. D.; FRANÇA, J. B. S. Explorando o Potencial Pedagógico do Roblox na Educação Básica. **Anais do Simpósio Brasileiro de Computação na Educação Básica**. Porto Alegre - RS, 2024.

ATAÍDE, M. W. O.; FERREIRA, A. R.; FRANCISCO, D. J. A criança e a Internet: análise bibliográfica acerca dos riscos e benefícios percebidos por crianças. **Revista EDaPECI**, v. 19, n. 2, p. 165-176, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/edapeci/article/view/11396/>. Acesso em 06 mai. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social, **Agência Nacional de Telecomunicações - ANATEL**, 2026.

BRASIL. Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. **Estatuto Digital da Criança e do Adolescente**. 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2025/Lei/L15211.htm.

BRASIL. **Ministério da Justiça e segurança Pública**. 2026. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/sua-protecao/sedigi/eca-digital/eca-digital-1>

DIAS, V. C.; RODRIGUES, I. A. N.; MOREIRA, A.G. O uso do Roblox como uma possibilidade de criação de laços sociais entre as crianças. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 2024, Belo Horizonte. **Anais do 9º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais**. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2024. ISSN: 2674-7847. p.1-11. 2024.

FERRAZ, A. R. R. S. A utilização da internet feita por crianças com idade entre 5 e 10 anos. 2019. 74 f. **Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia)** - Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Editora Atlas, 2002.

ILHA, P., & CRUZ, D. M. Jogos eletrônicos na educação: uma pesquisa aplicada do uso do Sim City4 no ensino médio. **Anais do XXVI Congresso da SBC**, Campo Grande, MS, 2006. Disponível em: https://www.academia.edu/2285194/Jogoseletr%C3%B4nicos_na_educa%C3%A7%C3%A3o_uma_pesquisa_aplicada_do_uso_do_Sim_City4_no_ensino_m%C3%A9dio. Acesso em 06 mai. 2026.

LOPES, F. R. & NASCIMENTO, E. P. **A Educação de Crianças de 0 a 06 anos no Norte do Tocantins: Desafios da Realidade**. Anais da XVII Encontro de Pesquisadores em Educação das regiões Norte e Nordeste. Belém do Pará, 2005.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Editora Senac, São Paulo, 2012.

RAMOS, D. K. et al. Mídias e jogos digitais na infância: consumo, usos e mediações. **Interacções**, n. 63, P: 122-144, 2022. Disponível em: <https://revstas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/27347>. Acesso em 06 mai. 2026.

SANTOS, I. K. Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil. **Revista Even. Pedagóg.** Número Regular: Estudos Decoloniais. Sinop, v. 13, n. 3(34. ed.), p. 511-521, ago./dez. 2022.