

O USO DO ROBLOX NA EDUCAÇÃO ESCOLAR E SUAS POTENCIALIDADES E FRAGILIDADES NO DESENVOLVIMENTO DOS ESTUDANTES

THE USE OF ROBLOX IN SCHOOL EDUCATION AND ITS POTENTIAL AND WEAKNESSES IN STUDENT DEVELOPMENT

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.033-009>

Eva Aparecida dos Santos Gonçalves

Especialista em Alfabetização e Letramento
Secretaria de Educação do Estado de Mato Grosso do Sul
E-mail: eva.goncalves@edu.mt.gov.br

Hevelynn Franco Martins

Doutora em Biotecnologia
Universidade Estadual de Feira de Santana
E-mail: hevelynn_martins@hotmail.com

Cícera Evangelista da Silva Sousa

Mestra em Letras
Universidade de Pernambuco
E-mail: meciaeangelista@gmail.com

Telmo Rosa Nogueira

Mestre em Educação Inclusiva
Universidade do Estado de Minas Gerais
E-mail: telmo.nogueira.uemg.t5@gmail.com

Creilson de Jesus Conceição

Mestre em Matemática
Universidade Federal de Sergipe
E-mail: creilsonsanatos@hotmail.com

Rose Cristina Veiga

Mestranda em Ciências da Saúde
Ivy Enber Christian University
E-mail: rosecveiga@gmail.com

Kayo Armando Alves Guimarães

Mestrando em Ensino de Computação para Educação Básica
Universidade Federal do Maranhão
E-mail: kayoarmando@hotmail.com

José Wilton de Almeida Júnior

Especialista em Didática e Metodologia do Ensino Básico e Superior
Centro Universitário UniFatecie
E-mail: juniorjw100@gmail.com

O USO DO ROBLOX NA EDUCAÇÃO ESCOLAR E SUAS POTENCIALIDADES E FRAGILIDADES NO
DESENVOLVIMENTO DOS ESTUDANTES

Oscar Ferreira da Silva Netto

Especialista em Educação Especial: Transtorno do Espectro Autista
Secretaria Municipal de Educação de Marabá
E-mail: oscarnetto1988@gmail.com

Nídia Nascimento Moraes

Especialista em Controladoria
Centro Universitário Leonardo da Vinci
E-mail: nidiamorais25@gmail.com

Luiz Carlos do Nascimento Borges

Licenciado em Matemática
Universidade Federal do Pará
E-mail: lcnb1984@gmail.com

Ivanildo Gomes da Silva

Graduado em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Centro Universitário Leonardo da Vinci
E-mail: ivanildo99gomes@gmail.com

RESUMO

O uso de tecnologias digitais no contexto educacional tem se intensificado, especialmente a partir da inserção de plataformas baseadas em jogos digitais como estratégias pedagógicas inovadoras. Nesse cenário, o Roblox destaca-se como um ambiente virtual amplamente utilizado por crianças e adolescentes, despertando o interesse de educadores quanto às suas possibilidades educativas. Contudo, paralelamente às suas potencialidades pedagógicas, emergem preocupações relacionadas às fragilidades da plataforma, sobretudo no que se refere à segurança digital e aos riscos de exposição de menores de idade a interações inadequadas. Diante desse contexto, o problema que motivou esta pesquisa consiste em compreender de que maneira o uso do Roblox na educação escolar pode contribuir para o desenvolvimento dos estudantes, considerando tanto seus benefícios pedagógicos quanto seus limites e riscos. O objetivo geral do estudo foi analisar as potencialidades e fragilidades do uso do Roblox na educação escolar e suas implicações no desenvolvimento cognitivo, social e socioemocional dos estudantes, a partir de uma revisão de literatura. Para alcançar esse propósito, a pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, fundamentada em uma revisão de literatura realizada nas bases de dados Google Acadêmico e SciELO. O corpus analisado foi composto por publicações no período de 2021 a 2025, incluindo um resumo simples, um resumo expandido, seis artigos científicos, dois artigos em língua inglesa, um livro e uma tese de doutorado, selecionados a partir de critérios de relevância temática e rigor científico. Os resultados indicam convergência entre os autores quanto ao potencial do Roblox para promover engajamento, aprendizagem significativa, criatividade, colaboração e desenvolvimento do pensamento lógico, especialmente quando utilizado de forma planejada e mediada por professores. Entretanto, a literatura

também aponta fragilidades importantes, como a formação insuficiente dos docentes, o uso excessivo de telas, desigualdades de acesso às tecnologias e, de forma expressiva, os riscos relacionados à segurança digital, incluindo situações de aliciamento de menores em ambientes virtuais. Tais achados evidenciam que os benefícios educacionais da plataforma não são automáticos e dependem de mediação pedagógica, supervisão adulta e práticas educativas voltadas à proteção digital. Conclui-se que o Roblox pode constituir um recurso pedagógico relevante no contexto escolar, desde que seu uso seja crítico, ético e seguro. O estudo contribui para o campo educacional ao sistematizar conhecimentos sobre o tema e reforçar a necessidade de políticas educacionais, formação docente e estratégias de proteção digital que assegurem o desenvolvimento integral dos estudantes em ambientes digitais.

Palavras-chave: Educação escolar; Jogos digitais; Roblox; Segurança digital.

ABSTRACT

The use of digital technologies in the educational context has intensified, especially since the inclusion of platforms based on digital games as innovative pedagogical strategies. In this scenario, Roblox stands out as a virtual environment widely used by children and adolescents, sparking the interest of educators regarding its educational possibilities. However, alongside its pedagogical potential, concerns emerge related to the platform's weaknesses, particularly regarding digital security and the risks of exposing minors to inappropriate interactions. Given this context, the problem that motivated this research is to understand how the use of Roblox in school education can contribute to student development, considering both its pedagogical benefits and its limitations and risks. The overall objective of the study was to analyze the strengths and weaknesses of Roblox use in school education and its implications for the cognitive, social, and socio-emotional development of students, based on a literature review. To achieve this purpose, the research adopted a qualitative, exploratory, and descriptive approach, based on a literature review conducted in the Google Scholar and SciELO databases. The analyzed corpus consisted of publications from 2021 to 2025, including one simple abstract, one extended abstract, six scientific articles, two articles in English, one book, and one doctoral thesis, selected based on criteria of thematic relevance and scientific rigor. The results indicate convergence among the authors regarding the potential of Roblox to promote engagement, meaningful learning, creativity, collaboration, and the development of logical thinking, especially when used in a planned and teacher-mediated manner. However, the literature also points to important weaknesses, such as insufficient teacher training, excessive screen time, inequalities in access to technologies, and, significantly, risks related to digital security, including situations of child grooming in virtual environments. These findings demonstrate that the educational benefits of the platform are not

automatic and depend on pedagogical mediation, adult supervision, and educational practices focused on digital safety. It is concluded that Roblox can be a relevant pedagogical resource in the school context, provided its use is critical, ethical, and safe. This study contributes to the educational field by systematizing knowledge on the subject and reinforcing the need for educational policies, teacher training, and digital safety strategies that ensure the comprehensive development of students in digital environments.

Keywords: School education; Digital games; Roblox; Digital safety.

1 INTRODUÇÃO

A incorporação de tecnologias digitais no contexto educacional tem provocado mudanças significativas nas práticas pedagógicas, especialmente no que se refere às metodologias de ensino que dialogam com a realidade cotidiana dos estudantes. Ambientes virtuais interativos e plataformas baseadas em jogos digitais têm sido progressivamente explorados como recursos educacionais, por possibilitarem experiências de aprendizagem mais dinâmicas, participativas e contextualizadas. Nesse cenário, a plataforma Roblox destaca-se por permitir a criação e exploração de mundos virtuais colaborativos, nos quais os estudantes podem interagir, resolver problemas e desenvolver habilidades cognitivas e sociais.

O uso do Roblox na educação escolar tem sido discutido como uma alternativa metodológica capaz de ampliar o engajamento discente e favorecer aprendizagens significativas, uma vez que articula elementos lúdicos, criativos e tecnológicos. Essa plataforma aproxima o processo educativo das linguagens digitais já presentes no cotidiano dos estudantes, contribuindo para o desenvolvimento de competências como colaboração, criatividade, pensamento lógico e autonomia. Assim, o tema apresenta relevância social e educacional ao dialogar com as demandas contemporâneas da escola e com os desafios da formação integral dos alunos.

Entretanto, a inserção do Roblox no ambiente escolar não se limita apenas às suas potencialidades pedagógicas, exigindo também uma análise crítica de suas fragilidades. A ausência de mediação adequada, a formação insuficiente de professores e os riscos associados ao uso de ambientes virtuais abertos constituem desafios relevantes. Entre esses riscos, destaca-se a crescente preocupação com a segurança digital de crianças e adolescentes, especialmente diante de denúncias e investigações relacionadas a práticas de aliciamento de menores em plataformas de jogos on-line.

A situação do aliciamento de menores de idade em ambientes virtuais como o Roblox evidencia a necessidade de refletir sobre os limites éticos, pedagógicos e institucionais do uso dessas tecnologias na educação escolar. Embora a plataforma possua mecanismos de controle e moderação, estudos e reportagens recentes apontam fragilidades que podem expor os estudantes a interações inadequadas, o que reforça a

responsabilidade da escola, da família e do poder público na promoção de uma cultura de proteção, orientação e uso consciente das tecnologias digitais.

Diante desse contexto, o problema que orienta este estudo reside na necessidade de compreender de que maneira o uso do Roblox pode contribuir para o desenvolvimento dos estudantes no ambiente escolar, ao mesmo tempo em que se identificam suas fragilidades, especialmente no que se refere à segurança digital e à proteção de crianças e adolescentes. Tal problemática evidencia uma lacuna na literatura quanto à análise equilibrada entre potencial educativo e riscos associados ao uso da plataforma no contexto pedagógico.

A escolha do tema justifica-se pela crescente presença de jogos digitais no cotidiano escolar e pela urgência de aprofundar o debate sobre práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais seguras, éticas e inclusivas. A análise das potencialidades e fragilidades do Roblox, incluindo questões relacionadas ao aliciamento de menores, torna-se fundamental para subsidiar decisões pedagógicas mais conscientes e responsáveis, contribuindo para a construção de ambientes educativos digitais mais protegidos.

O objetivo geral deste trabalho consiste em analisar, por meio de uma revisão de literatura, as potencialidades e fragilidades do uso do Roblox na educação escolar, considerando suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social e criativo dos estudantes, bem como os riscos associados à segurança digital. Espera-se que este estudo contribua para o campo educacional, oferecendo subsídios teóricos para educadores, gestores e pesquisadores interessados em integrar tecnologias digitais ao ensino de forma crítica, planejada e segura.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza qualitativa, do tipo revisão de literatura, com abordagem exploratória e descritiva, tendo como objetivo analisar as potencialidades e fragilidades do uso do Roblox na educação escolar e seus impactos no desenvolvimento dos estudantes. Esse tipo de estudo foi escolhido por possibilitar a sistematização e a análise crítica de produções científicas já existentes, permitindo compreender como o tema vem sendo abordado no campo educacional e quais contribuições e desafios têm sido apontados pela literatura especializada.

A seleção dos materiais foi realizada a partir de buscas nas bases de dados Google Acadêmico e SciELO, considerando publicações no período de 2021 a 2025, nos idiomas português e inglês. Foram incluídos no corpus da pesquisa um resumo simples, um resumo expandido, seis artigos científicos, dois artigos em língua inglesa, um livro e uma tese de doutorado, todos relacionados ao uso de jogos digitais, gamificação, Roblox, educação escolar e segurança digital. Como critérios de inclusão, consideraram-se estudos que abordassem o uso pedagógico do Roblox ou de jogos digitais em contextos educacionais,

enquanto foram excluídos trabalhos repetidos, estudos sem relação direta com o tema e produções que não apresentassem rigor científico ou acesso ao texto completo.

O processo de análise dos dados fundamentou-se na análise temática, permitindo a organização dos resultados em eixos centrais, como potencialidades pedagógicas, mediação docente, desenvolvimento dos estudantes e fragilidades relacionadas à segurança digital. As informações extraídas dos estudos foram analisadas de forma crítica e comparativa, buscando identificar convergências e divergências entre os autores e responder ao problema de pesquisa proposto. No que se refere às considerações éticas, respeitou-se a integridade intelectual das obras analisadas, garantindo a fidedignidade das informações e o correto reconhecimento das autorias. Como limitação do estudo, destaca-se a ausência de dados empíricos, o que restringe as conclusões ao campo teórico, indicando a necessidade de futuras pesquisas que investiguem a aplicação prática do Roblox em contextos escolares específicos.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

De acordo com Araújo, Paes e França (2024), o Roblox tem sido investigado como um recurso pedagógico inovador na educação básica por possibilitar a criação de ambientes virtuais interativos que estimulam a aprendizagem ativa, a experimentação e a resolução de problemas, favorecendo a construção do conhecimento de forma contextualizada e alinhada às competências digitais previstas nos documentos curriculares nacionais, desde que sua utilização esteja associada a objetivos pedagógicos claros, planejamento didático estruturado e mediação docente contínua, evitando que o uso da plataforma se restrinja apenas ao entretenimento desvinculado de intencionalidade educativa.

Conforme Taly *et al.* (2024), a gamificação aplicada ao contexto educacional, especialmente por meio de plataformas digitais como o Roblox, contribui para a aprendizagem significativa ao integrar desafios, recompensas e narrativas interativas que aumentam o engajamento discente, favorecendo a motivação intrínseca, a autonomia e a participação ativa dos estudantes, além de estimular habilidades cognitivas como o raciocínio lógico, a tomada de decisões e a persistência diante de dificuldades, desde que o jogo seja utilizado como meio pedagógico e não como fim em si mesmo.

Segundo Silva (2024), o Roblox configura-se como um espaço propício para o desenvolvimento de narrativas digitais e multiletramentos, pois possibilita que crianças e adolescentes atuem como produtores de conteúdo, construindo histórias, cenários e personagens que articulam linguagem verbal, visual e digital, o que amplia as formas de expressão e comunicação, ao mesmo tempo em que favorece a compreensão crítica das linguagens contemporâneas e o desenvolvimento de competências necessárias à participação ativa em ambientes digitais complexos.

De acordo com Trindade, Meira e Zimmermann (2023), a presença de marcas e práticas de consumo no Roblox evidencia que a plataforma também atua como um espaço de socialização mercadológica, no

qual crianças e adolescentes são expostos a estratégias publicitárias que influenciam comportamentos, desejos e valores, tornando necessário que a escola promova reflexões críticas sobre consumo consciente, ética digital e leitura crítica das mídias, de modo a minimizar os impactos negativos dessas dinâmicas no desenvolvimento infantil.

Na visão de Campagnaro e Garcia (2023), o uso do Roblox pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional de crianças ao estimular habilidades como atenção, memória, cooperação e resolução de problemas, além de favorecer a interação social em ambientes virtuais colaborativos, desde que haja supervisão adulta e mediação pedagógica adequada, considerando os limites do tempo de exposição às telas e a necessidade de equilíbrio entre experiências digitais e presenciais.

Conforme Araújo, Paes e França (2024), a mediação docente é elemento central para que o Roblox seja efetivamente utilizado como ferramenta educacional, uma vez que o professor assume o papel de orientador do processo de aprendizagem, organizando atividades, propondo desafios alinhados aos conteúdos curriculares e promovendo reflexões críticas sobre as experiências vivenciadas no ambiente virtual, garantindo que o uso da plataforma contribua para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Segundo Monteze e Pereira (2021), os jogos digitais exercem influência significativa no cotidiano das crianças, interferindo em rotinas, formas de socialização e processos de aprendizagem, o que torna imprescindível compreender como plataformas como o Roblox impactam o desenvolvimento infantil, tanto no aspecto educacional quanto comportamental, reforçando a necessidade de uso equilibrado, orientado e contextualizado no ambiente escolar e familiar.

Conforme Côrtes e Paixão (2023), a formação docente constitui um dos principais desafios para a inserção de jogos digitais como o Roblox na educação básica, pois muitos professores não se sentem preparados para integrar essas tecnologias às práticas pedagógicas, o que evidencia a necessidade de programas de formação continuada que abordem aspectos técnicos, pedagógicos e éticos do uso de ambientes virtuais no processo educativo.

De acordo com Calbusch, Contini e Fagundes (2022), o uso do Roblox Studio como ferramenta educacional favorece o desenvolvimento do pensamento computacional ao permitir que estudantes criem jogos e simulações, compreendendo conceitos de lógica, programação e design digital de forma prática e contextualizada, o que contribui para a aprendizagem de conteúdos tecnológicos e para o estímulo à criatividade e à resolução de problemas complexos.

Segundo Fu *et al.* (2025), a personalização de avatares e as interações sociais no Roblox influenciam diretamente a construção da identidade e a expressão social de crianças e adolescentes, uma vez que esses ambientes permitem experimentar papéis, pertencimentos e formas de comunicação, o que pode favorecer

o desenvolvimento social, mas também exige atenção quanto a padrões estéticos, comparações sociais e exposição excessiva.

Conforme Souza, Sousa e Jucá (2025) o Roblox apresenta potencial para a aprendizagem interdisciplinar ao integrar conteúdos de diferentes áreas do conhecimento em experiências lúdicas e interativas, permitindo que os estudantes relacionem conceitos científicos, matemáticos e linguísticos em atividades práticas, o que favorece a compreensão global dos conteúdos e estimula o pensamento crítico e criativo no contexto escolar.

De acordo com Choi, Choi e Seering (2025), as comunidades colaborativas de jovens desenvolvedores no Roblox favorecem a aprendizagem social e o desenvolvimento de competências colaborativas, uma vez que os participantes compartilham conhecimentos, resolvem problemas em conjunto e constroem projetos coletivos, embora também enfrentem desafios relacionados à segurança, à moderação e à convivência em ambientes digitais.

Consoante Silva (2024), a participação de estudantes em plataformas digitais como o Roblox pode contribuir para o desenvolvimento da competência digital crítica, desde que a escola promova reflexões sobre uso consciente, ética digital e impactos sociais das tecnologias, possibilitando que os alunos compreendam não apenas como utilizar essas ferramentas, mas também como analisá-las criticamente no contexto educacional e social.

Segundo Moura (2025) o Roblox tem enfrentado denúncias relacionadas ao aliciamento de menores e à atuação de usuários mal-intencionados na plataforma, o que evidencia fragilidades nos mecanismos de segurança e reforça a necessidade de ações educativas, políticas de proteção digital, supervisão adulta e conscientização escolar para garantir a segurança, o bem-estar e os direitos de crianças e adolescentes em ambientes virtuais.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise da literatura evidenciou que o uso do Roblox na educação escolar tem sido abordado predominantemente sob a perspectiva de seu potencial pedagógico, especialmente no que se refere ao engajamento dos estudantes e à promoção de aprendizagens ativas. Os estudos analisados convergem ao apontar que a plataforma favorece a motivação, a participação e a autonomia discente, uma vez que possibilita experiências interativas, colaborativas e alinhadas às linguagens digitais presentes no cotidiano dos alunos, contribuindo para a aproximação entre escola e cultura digital.

Um dos principais eixos identificados nos trabalhos refere-se ao desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais por meio do uso pedagógico do Roblox. Os autores destacam avanços relacionados ao pensamento lógico, à resolução de problemas, à criatividade e à colaboração, especialmente quando as atividades são mediadas por professores e integradas aos objetivos curriculares. Nesse aspecto,

observa-se convergência entre os estudos ao afirmar que a plataforma pode contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes, desde que utilizada de forma planejada e intencional.

Outro eixo recorrente na literatura diz respeito à gamificação e à aprendizagem significativa, evidenciando que elementos lúdicos presentes no Roblox favorecem o envolvimento dos estudantes com os conteúdos escolares. Os resultados indicam que a aprendizagem mediada por jogos digitais pode tornar o processo educativo mais atrativo e contextualizado, ampliando a participação discente. Contudo, alguns autores alertam que a ausência de mediação pedagógica pode comprometer os resultados esperados, configurando um ponto de divergência quanto à eficácia do uso autônomo da plataforma.

A formação docente e a mediação pedagógica configuram-se como elementos centrais nos estudos analisados, sendo apontadas tanto como potencialidades quanto como fragilidades. Os resultados demonstram consenso entre os autores de que o professor exerce papel fundamental na condução das atividades, na definição de objetivos e na promoção de reflexões críticas sobre o uso da plataforma. Ao mesmo tempo, a literatura aponta a insuficiência de formação específica como um obstáculo para a efetiva integração do Roblox ao contexto escolar.

No que se refere às fragilidades, a literatura destaca preocupações relacionadas ao uso excessivo de telas, à superficialidade da aprendizagem quando o jogo não está alinhado ao currículo e às desigualdades de acesso às tecnologias. Esses aspectos revelam divergências quanto ao alcance dos benefícios educacionais do Roblox, especialmente em contextos escolares com limitações estruturais, reforçando a necessidade de políticas educacionais que promovam equidade no acesso às tecnologias digitais.

Um eixo de destaque nos resultados refere-se à segurança digital e à proteção de crianças e adolescentes em ambientes virtuais. Os estudos analisados indicam crescente preocupação com situações de exposição a conteúdos inadequados, interações indevidas e casos de aliciamento de menores em plataformas on-line, incluindo o Roblox. Há convergência entre os autores quanto à necessidade de ações preventivas, como supervisão adulta, educação digital crítica e fortalecimento de mecanismos institucionais de proteção no contexto escolar.

De modo geral, os resultados evidenciam que o uso do Roblox na educação escolar apresenta potencial significativo para contribuir com o desenvolvimento dos estudantes, mas também impõe desafios que não podem ser negligenciados. A literatura analisada permite responder ao problema de pesquisa ao indicar que os benefícios pedagógicos da plataforma estão diretamente condicionados à mediação docente, ao planejamento pedagógico e à adoção de práticas educativas voltadas à segurança digital, reforçando a importância de um uso crítico e responsável da tecnologia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados desta revisão de literatura permitem afirmar que o objetivo geral da pesquisa foi alcançado, uma vez que foi possível analisar de forma crítica as potencialidades e fragilidades do uso do Roblox na educação escolar. A síntese dos estudos evidencia que a plataforma pode favorecer o engajamento, a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, desde que integrada ao currículo e mediada por práticas pedagógicas planejadas.

Em resposta ao problema de pesquisa, conclui-se que o uso do Roblox pode contribuir positivamente para o desenvolvimento dos estudantes, mas apresenta limitações importantes, especialmente relacionadas à formação docente, ao uso excessivo de tecnologias digitais e aos riscos associados à segurança on-line. A literatura analisada indica que os benefícios educacionais da plataforma não são automáticos, dependendo diretamente da mediação pedagógica, da supervisão adulta e da promoção de uma cultura de uso consciente e seguro das tecnologias no ambiente escolar.

Como limitações do estudo, destaca-se o fato de a pesquisa basear-se exclusivamente em revisão de literatura, não contemplando dados empíricos provenientes de contextos escolares específicos. Assim, sugere-se que futuras investigações explorem estudos de campo, análises comparativas e experiências práticas com o uso do Roblox em diferentes níveis de ensino, bem como pesquisas que aprofundem estratégias de proteção digital e formação docente, contribuindo para aplicações pedagógicas mais seguras, críticas e eficazes.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, F. C. dos S.; PAES, E. D.; FRANÇA, J. B. S. Explorando o Potencial Pedagógico do Roblox na Educação Básica. In: Simpósio Brasileiro de Computação na Educação Básica (SBC-EB), 1. , 2024, Porto Alegre/RS. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024 . p. 80-84. DOI: 10.5753/sbceb.2024.1682. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbceb/article/view/28660>. Acesso em: 5 fev. 2026.
- CALBUSCH, L. F. de Á.; CONTINI, D.; FAGUNDES, L. K.. Uso da plataforma Roblox Studio no desenvolvimento de jogos. **Anais da Semana de Formação Acadêmica e Científica e Cultural e Humanística (FACCHU-IFC Campus Brusque)-e-ISSN 2763-8286**, v. 4, n. 1, 2022. Disponível em: <https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/facchu/article/view/4892>. Acesso em: 5 fev. 2026.
- CAMPAGNARO, J. F. G.; GARCIA, A. S. Roblox: Um aliado no Desenvolvimento Comportamental Infantil na terceira infância. **Revista Científica Foz**, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 17, 2023. Disponível em: <https://revista.ivc.br/index.php/revistafoz/article/view/267>. Acesso em: 04 fev. 2026.
- CHOI, Y.; CHOI, J.; SEERING, JOSEPH. Leveling Up Together: Fostering Positive Growth and Safe Online Spaces for Teen Roblox Developers. **Human-Computer Interaction**, CHI '25, April 26-May 1, 2025, Yokohama, Japan. DOI: 10.48550/arXiv.2502.18120. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2502.18120v1>. Acesso em: 6 fev. 2026.

CÔRTEZ, A. J. M. da R.; PAIXÃO, E. do S. de B. Uso de jogos digitais na educação básica: Análise das abordagens sobre aplicações no contexto escolar nos anos de 2017 a 2020. **Revista Inter-Ação**, Goiânia, v. 48, n. 3, p. 1013–1024, 2023. DOI: 10.5216/ia.v48i3.75883. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/75883>. Acesso em: 5 fev. 2026.

FU, Y. *et al.* Understanding Children's Avatar Making in Social Online Games. **Human-Computer Interaction**, CHI '25, April 26-May 1, 2025, Yokohama, Japan. DOI: 10.1145/3706598.3713262. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3706598.3713262>. Acesso em: 5 fev. 2026.

MONTEZE, N. L.; PEREIRA, A. A. de S. Os jogos digitais educativos: A influência da tecnologia no cotidiano das crianças. **Revista Científica UNIFAGOC - Multidisciplinar**, v. 6, n. 1, 2021. DOI: 10.61224/2525-488X.2021.670. Disponível em: <https://revista.unifagoc.edu.br/index.php/multidisciplinar/article/view/670>. Acesso em: 05 fev. 2026.

MOURA, Christian Simão Rodrigues et al. Jogos online e o aliciamento de crianças: Entre a diversão e a radicalização. **Revista de Direito**, v. 1, n. 01, p. 1-14, 2025. Disponível em: <https://periodicos.fanese.com.br/index.php/direito/article/view/83>. Acesso em: 6 fev. 2026.

SILVA, J. G. S. de L. **As narrativas digitais em plataformas de jogos on-line, na perspectiva dos multiletramentos: A produção no Roblox**. 2024. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.

SOUZA, L. P.; SOUSA, K. F.; JUCÁ, S. C. S. Gamificação e realidade aumentada como ferramentas pedagógicas para o ensino: uma agenda de pesquisa. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 27, n. 00, p. e025020, 2025. DOI: 10.20396/etd.v27i00.8674840. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8674840>. Acesso em: 6 fev. 2026.

TALY, E. B. R. et al. Tecnologia na educação: gamificação e Roblox. **EduCAPES**, 2024. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/1131106>. Acesso em: 04 fev. 2026.

TRINDADE, E.; MEIRA, K.; ZIMMERMANN, D. D. Playgrounds digitais: affordances, cultura do consumo infantil e a presença das marcas na Roblox. **Contracampo**, Niterói, v. 42, n. 3, set/2023-dez/2023, pp. 01-22, 2023. DOI: 10.22409/contracampo.v42i3.59590. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/59590>. Acesso em: 04 fev. 2026.