

Uma revisão Integrativa sobre o potencial do Roblox Studio como ferramenta pedagógica para auxiliar no processo de Ensino-Aprendizagem.

Elaine Santana de Souza¹(PG)*, Paula Alvarez Abreu²(PQ).

1 UFRJ, Programa de pós-graduação em Educação em Ciências e Saúde, RJ. elaine.santana@ufrj.br

2 UFRJ, Instituto de Biodiversidade e Sustentabilidade (NUPEM) - Campus Macaé, RJ.

Palavras-Chave: Ensino de Ciências, ROBLOX Studio, Jogos didáticos eletrônicos .

Introdução

A sociedade atual convive com o aprimoramento constante da tecnologia digital. O Surgimento das Tecnologias da Informação e Comunicação fez com que uma nova geração surgisse, os Nativos Digitais. Os membros dessa geração são marcados pela influência dessas tecnologias digitais que está associada a suas características. Os jogos Eletrônicos/Digitais são utilizados constantemente por essa geração, e por isso, são ferramentas potenciais para favorecer a aprendizagem. Por meio do jogo, os jogadores podem aprender conceitos e vivenciar momentos que possibilitem a compreensão de conteúdos de Ciências Naturais usada no jogo. A interseção entre Tecnologia da Informação e Comunicação e Educação expandiu-se nos últimos anos, destacando o papel promissor do Roblox como plataforma para o desenvolvimento de jogos educativos inovadores. Originalmente criado como ambiente de jogos, o Roblox agora começa a ser usado na criação de experiências de aprendizado, apresentando grande potencial como ferramenta lúdica para favorecer a aprendizagem. Neste trabalho, tem-se como objetivo analisar a utilização da plataforma Roblox Studio na construção de jogos educativos, apresentando as temáticas e características dos jogos e das experiências realizadas.

Resultados e Discussão

Para a revisão integrativa inicialmente, foram feitas buscas com descritores em português, inglês e espanhol no Google Acadêmico, Eric, Scielo e Periódicos Capes, obtendo-se artigos relacionados ao uso do Roblox para o Ensino. Os descritores utilizados foram a) "roblox studio" ensino, b) "roblox studio" educação, c) "roblox studio" teaching, d) "roblox studio" education e) "roblox studio" educación, d) "roblox studio" enseñanza. Foram obtidos 13 artigos na pesquisa em português, 144

resultados na pesquisa em inglês, 61 resultados na pesquisa em espanhol. Foram também definidos os critérios de inclusão e exclusão a serem utilizados nos artigos encontrados, verificando para quais fins o Roblox estava sendo usado. Os critérios utilizados foram a presença de trabalho completo e o uso direto do Roblox. Foram excluídos trabalhos repetidos. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, ficaram 30 artigos que foram analisados, sendo a maioria em inglês. Verificou-se que a utilização do Roblox incluía atividades lúdicas ligadas a disciplinas, mas também para aprendizagem do que fazer em situações de emergência, montagem de museus, entre outras atividades. Percebeu-se que o Roblox tem muito potencial para o ensino e que vem sendo utilizado de diversas maneiras, tais como a construção de um museu digital, o ensino do que fazer em caso de terremotos e tsunamis, a aprendizagem de inglês e o ensino de conteúdo de história e outras disciplinas, entre outras.

Considerações Finais

Neste estudo foi observada a aplicação do Roblox em vários contextos educativos mostrando que o Roblox poderia ser utilizado nas salas de aula para Educação em Ciências e Saúde e também para outras finalidades.

Agradecimentos

CAPES, CNPq e FAPERJ.