

# O PROCESSO EDUCATIVO PARA ALÉM DO JOGO: ROBLOX E A REVOLUÇÃO NA EXPERIÊNCIA VIRTUAL DOS NATIVOS DIGITAIS

Recebido: 25/11/2022

Aceito: 18/12/2022

*Andrieli Dal Pizzol<sup>1</sup>*

*Luis Eduardo Bussolotto<sup>2</sup>*

*Aliandra Cristina Mesomo Lira<sup>3</sup>*

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo evidenciar a mudança progressiva na experiência lúdica dos nativos digitais, permitindo a compreensão do lúdico, agora associado à conexão em ambientes virtuais de interação. Em análise, primeiramente recorreremos a uma revisão do conceito de nativos digitais, em nomenclatura às crianças e jovens nascidos e integrados no cerne dos avanços tecnológicos e midiáticos. Na sequência, apresentaremos a relação simbiótica entre as atividades lúdicas e os nativos digitais na contemporaneidade. Por fim, como processo metodológico será analisado o uso do aplicativo Roblox, bem como suas facetas no processo interativo e educativo dos nativos digitais. Plataforma que dialoga com essa nova geração de usuários de forma ativa, incentivando a interação, socialização e criação de conteúdos e experiências. As discussões centrais estão pautadas no aporte teórico de Linne (2014), Mattar (2011), Huizinga (1971). Contudo, ressalta-se a ausência de trabalhos paralelos à temática devido à emergência recente no tema.

**Palavras-chave:** Roblox; Nativos digitais; Interação.

## ABSTRACT

The present work aims to highlight the progressive change in the playful experience of digital natives, allowing the understanding of play, now associated with connection in virtual environments of interaction. In analysis, we will first resort to a review of the concept of digital natives, in the nomenclature of children and young people born and integrated into the heart of technological and mediatic advances. Next, we will present the symbiotic relationship between recreational activities and digital natives in contemporary times. Finally, as a methodological process, the use of the Roblox application will be analyzed, as well as its facets in the interactive and educational process of digital natives. Platform that actively dialogues with this new generation of users, encouraging interaction, socialization and creation of content and experiences. The central discussions are based on the theoretical contribution of Linne (2014), Mattar (2011), Huizinga (1971). However, the absence of parallel works on the theme is highlighted due to the recent emergence of the theme.

**Keywords:** Roblox; Digital natives; Interaction.

1 Doutoranda em Educação pela Universidade Estadual de Londrina (UEL); Atualmente é professora colaboradora do Departamento de Pedagogia (DEPED) na Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). Guarapuava-PR, Brasil. E-mail (s): andrielidp@gmail.com; andrielpizzol@unicentro.br ORCID: 0000-00024878-476x.

2 Mestrando em Educação pela Universidade estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO); Guarapuava-PR, Brasil. E-mail (s): luisedubusso@gmail.com. ORCID: 0000-0003-3493-2327.

3 Doutora em Educação pela Universidade de São Paulo Professora Associada do Departamento de Pedagogia e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO. E-mail: aliandralira@gmail.com ORCID: 0000-0003-2945-464X.

## INTRODUÇÃO

Ao pensar na utilização das tecnologias digitais no ambiente educativo, investigamos jogos ou processos gamificados para discutir os impactos de atividades que incluem a ludicidade na educação. Sob esse olhar, recorreremos comumente a conceitos de jogos “cristalizados” em nossas experiências e em leituras de clássicos da temática. Em geral, tem-se que o jogo é primeiramente algo lúdico, dotado de regras específicas e circunscrito em limitadores espaciais e temporais pré-determinados (HUIZINGA, 1971, p. 14). Somente assim o conceito de jogo nos é familiar enquanto docentes. Tomamos o jogo enquanto objeto de estudo, de análise e de experiencição em sala, como uma ponte entre os conteúdos e o trabalho lúdico.

Partindo destes conceitos pré-determinados pela tradição teórica, refletir sobre o valor pedagógico de uma brincadeira, de um jogo ou de um brinquedo sob um pressuposto teórico de diversos pensadores, como Huizinga; Schiller; Piaget; Kishimoto entre outros. Contudo, uma lacuna continuamente nos é apresentada devido aos avanços tecnológicos recentes. A introdução de ambientes virtuais, de redes de comunicação, interação e de democratização na programação permitiu uma nova reconfiguração do lúdico, transformando-o e (re) imaginando-o sob o novo paradigma contemporâneo da conexão em massa.

Com o advento da tecnologia, os jogos e os domínios do lúdico estão ao alcance de um toque. O smartphone, além de uma central de comunicação e informação, comporta uma biblioteca de jogos com milhares de títulos distintos. Os computadores não fornecem apenas uma plataforma universal de jogos, mas agem como um *hub* entre comunidades de jogadores e a economia está continuamente sendo levada a ocupar e fortalecer domínios do lúdico contemporâneo. Entre todas as mudanças uma conclusão perpassa: A nova geração está sendo transformada por e com os jogos, tanto em comportamento, quanto em forma de pensar e exercer sua ação no mundo.

Desse modo, o uso dos jogos tanto por dispositivos eletrônicos como pelos jogos on-line está presente no dia a dia de grande parte de crianças e jovens, mesmo que com algumas limitações. Quanto estes são incorporados no espaço escolar, cabe uma mediação consciente para que possa possibilitar que crianças e jovens possam então intervir na sua realidade, por meio dessa mediação com o professor.

Também precisa-se considerar que nem tudo é positivo, com a expansão da era digital, ampliaram-se também as desigualdades sociais, o acesso à informação e ao conhecimento, justamente por ocorrerem lacunas na distribuição e acesso às tecnologias. Como afirmam Trucco e Palma (2020, p.118) “a lacuna digital exacerba as desigualdades no acesso à informação e ao conhecimento, o que dificulta a socialização e limita a capacidade de usar ferramentas básicas para a vida em sociedade”.

O uso da rede também traz riscos quando relacionado a conteúdos indevidos ou sensíveis e que não podemos enquanto educadores ignorar. A inserção das crianças na era digital deve estar incumbida numa perspectiva de direitos e de diferentes níveis, incorporando indicadores individuais, sociais e emocionais.

Neste íterim pretende-se discutir ao longo deste texto possibilidades para o uso do aplicativo Roblox no processo educativo de crianças e jovens, compreendendo o uso nas diversas plataformas de acesso (*Windows, Mac, iOS, Android e Xbox One*) e nas

interações entre os sujeitos nativos digitais e discutir sobre as possibilidades dos jogos no processo educativo

## OS NATIVOS DIGITAIS

A sociedade contemporânea, marcada pela evolução tecnológica em todas as esferas sociais, presenciou o desenvolvimento de diferentes gerações e a relação com as tecnologias. Os jovens de hoje passam horas conectados e interligados com aparelhos celulares, interagindo nas diferentes plataformas de redes sociais, estes que para muitos autores tratam de nativos digitais, pois já nasceram imersos na conexão com a rede, em que compartilham experiências e informações entre os pares, ganham autonomia em suas relações.

Essa conectividade toda apresenta uma variedade de possibilidades instauradas em jogos, redes sociais, plataformas de *streaming*, etc. que proporcionam entretenimento, além de novas formas de aprendizagem, socialização e representação social. Linne (2014, p. 208) explica que:

Mientras la primera generación de jóvenes fue adolescente con la internet 1.0, la segunda generación lo hizo con la internet 2.0. A partir de este argumento, en este trabajo describimos las similitudes y diferencias encontradas entre estas dos generaciones: la de los nacidos entre 1980 y 1994, a quienes denominamos “nativos digitales 1.0” (en adelante, “ND 1.0”), y la de nacidos entre 1995 y el 2000, a quienes denominamos “nativos digitales 2.0” (en adelante, “ND 2.0”).

Essa geração de Nativos Digitais (ND) diferente da geração de Imigrantes Digitais (ID) que nasceram antes do avanço tecnológico com a internet e dispositivos móveis sofisticados, precisaram (precisam) adaptar-se a esses recursos, desafiando-se diariamente para romper com as barreiras e dificuldades encontradas. Já os ND que, em muitos casos, nascem imersos e conectados, conseguem realizar diferentes atividades ao mesmo tempo, em frente a telas, pode ser que nem sempre sua concentração esteja em todas as ações, mas conseguem adaptar-se muito mais facilmente às diferentes situações impostas no dia a dia.

Linne (2014) afirma que junto com o desenvolvimento e avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na vida cotidiana, os adolescentes vão retrabalhando sua intimidade mediante os dispositivos móveis e as redes sociais. Ressalta-se que as redes sociais são as que mais permitem aos ND gerir com eficiência e satisfação uma disposição social entre os pares, diferentemente do ID que foram socializados de outra forma, em que os assuntos e informações pessoais não precisam ser compartilhadas com os seus pares nas redes sociais, apresentam um perfil muito mais contido.

A diferencia de la mayoría de los adultos, las experiencias de los adolescentes se encuentran atravesadas por la instantaneidad, el multitasking, la hiperconexión y el intercambio de estímulos permanente con su comunidad a través de los SRS y la mensajería instantánea (LINNE, 2014 p. 212).

A diferença entre as gerações é marcada também pela sua interação com alguns meios de comunicação e informação, uma vez que os nativos digitais pouco utilizam rádio, jornais e a televisão para buscar informações e conteúdos relacionados ao dia a dia, pois estão cada vez mais interligados com o celular e a internet.

No que tange à discussão, é preciso compreender que nem todos os sujeitos possuem as mesmas facilidades, pois estão inseridos em diferentes cidadanias digitais, entendida aqui como a familiaridade e acesso que cada sujeito possui frente as tecnologias digitais, o que acaba por exacerbar as desigualdades sociais na distribuição de renda, falta de acesso e recursos limitados e no modo como a cultura midiática se desenvolve.

Assim, como destaca Linne (2014) em relação ao processo de ensino-aprendizagem, as lacunas de acesso ao ambiente educacional e tecnologia são as que mais condicionam o desenvolvimento de competências em relação às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC).

Elas desafiam a escola a sair de sua zona de conforto, buscar novas experiências e possibilidades, “desenraizam o conceito de ensino-aprendizagem localizado e temporalizado. Podemos aprender desde vários lugares, ao mesmo tempo, on-line e off-line, juntos e separados” (MORAN, 2013, p.30). Numa visão entusiasta a incorporação das tecnologias no ambiente escolar, por si só provocaria mudanças, mas precisa-se compreender que não é bem assim que ocorre todo esse processo.

Como já mencionado, existe uma carência de recursos e de acesso à rede disponibilizados por todas as unidades educativas do país, além da falta de cursos específicos para a área. Com a pandemia da Covid-19 essas falhas ficaram mais nítidas, e a solução para essa demanda não depende exclusivamente do corpo docente ou da gestão escolar, está intrinsecamente relacionada com o poder público, na manutenção, na distribuição de verbas que vão além dos aparatos tecnológicos, sendo necessário pensar no investimento para a formação docente, seja ela inicial ou continuada.

Mas, precisa-se debater a importância que pequenas ações realizadas por docentes promovem no processo de ensino-aprendizagem, como a incorporação de jogos no cotidiano escolar, possibilitando que o aluno seja o centro do processo, não é somente jogar, estão imbricadas situações de planejamento, estratégias, resoluções de problemas, interação entre os pares, assim no tópico a seguir busca-se compreender os modos de existir do jogo na contemporaneidade e sua relação com os nativos digitais.

## **O JOGO EDUCACIONAIS E OS NATIVOS DIGITAIS**

O ideário de jogo vem à mente de algumas pessoas, como peças, tabuleiros, cartas e dados. Além destas possibilidades, destacam-se nos dias de hoje os jogos eletrônicos, que são caracterizados pela utilização de aparelhos eletrônicos, como videogames, celulares, computadores, notebooks, entre outros. Estes jogos podem ser utilizados de forma off-line geralmente formatados sobre uma linearidade lúdica e progressivas, sem a necessidade de acesso à internet. Doutra modo, destaca-se a presença cada vez mais dominante de jogos on-line, caracterizados pela interação proporcionada pela rede, que soma atividades de diversos usuários sob um mesmo reduto de experiência e ludicidade.

Embora jogos off-line possam ser elaborados de forma a promover maior catarse e imersão ao contexto do jogo, lhe falta a interação natural entre jogador – jogador, que naturalmente engrandece a atividade lúdica. As possibilidades engendradas pelos jogos online, entretanto, geram a presença de fatores determinantes e férteis aos jogos, sejam esses o conflito entre jogadores, a interação, socialização, a disputa, a hierarquização e urgência de recompensas, sejam essas características espontaneamente inerentes ao jogo ou auto impostas pela comunidade de jogadores.

Devido a estas características presentes nos jogos digitais, Mattar (2011, p. 46) pondera que há muito tempo pensou-se na utilização dos jogos virtuais no contexto educacional, tragando suas dinâmicas, mecânicas e potencialidades interativas para o contexto didático. Porém uma série de problemas organizacionais dificultaram a implementação de forma geral. Uma dificuldade apresentada é a incorporação do conteúdo curricular, de modo que esteja presente no jogo, de modo natural e que os jogadores consigam compreender isso, “[...] além disso, os professores, podem sentir dificuldade em traçar conexões entre conteúdo específicos do curso e objetivos do jogo”. Pois, a cultura escolar por muitos anos pautada no modelo tradicional de ensino não proporcionou que jogos e outras formas divertidas de aprender sejam incorporadas no processo educacional de modo satisfatório.

Desse modo, pensar no uso de jogos virtuais no contexto educacional, é muito mais que apenas incluir elementos dos jogos em conteúdos didáticos, ou transformar conteúdos em jogos. Ao promover jogos digitais no contexto educacional deve ter clara as pretensões enquanto jogo e enquanto atividade didática, pois o jogo deve manter as características claras de não obrigação, de liberdade e interação. Trata-se de uma estratégia muito mais intrincada que deve visar a criação de um terreno onde crianças e jovens do século 21 possam interagir, criar, modificar, resolver problemas e aliar isso ao seu processo educacional.

Corroborando com isso, Gee (2009, p. 168 -169) discute que:

Antes de falar sobre a aprendizagem nos videogames é preciso lidar com a questão do “conteúdo”. As pessoas tendem a dizer, de uma forma pejorativa: “A única coisa que você aprende jogando um videogame é aprender a jogar aquele videogame”. Ironicamente, está aí mesmo o nosso primeiro princípio de aprendizagem. Algumas pessoas pensam que a aprendizagem escolar – em Biologia, por exemplo – só tem a ver com aprender “fatos” que possam ser repetidos em uma prova escrita.

Os nativos digitais compreendem seus redutos de consumo de não apenas de forma passiva, mas ativa também e isso reflete na compreensão de apropriação pedagógica. Eles conseguem perceber que não são somente consumidores, mas criadores também de inúmeras possibilidades, como será tratado no próximo tópico, muitas plataformas e *softwares* demandam interação on-line, em que os jogadores criam o seu ambiente do jogo, e é aqui que conteúdo escolar entra, pois é possível inserir a proposta curricular na programação desses jogos virtuais.

A aprendizagem vai muito além de um processo avaliativo, ela está presente nas ações, nas conversas, na brincadeira, no convívio familiar, assim, a aprendizagem presente nos jogos virtuais também vai muito além de apenas jogar e passar fases, é preciso compreender a narrativa, contexto, situação do jogo e quais as possibilidades, ferramentas serão necessárias para avançar, para dar um passo à frente.

Assim, os modos de existir dos jogos na contemporaneidade estão ligados por alguns princípios de aprendizagem, como identidade, interação, riscos possíveis, desafios e pensamento sistemático (GEE, 2009). Deixa-se claro que nem todos os jogos podem ser incorporados no ambiente educacional, o professor precisa fazer uma curadoria digital frente às possibilidades de cada jogo e o que ele poderá contribuir para a formação do sujeito. Pois, “[...] a internet também é um requisito para estar dentro da cultura digital. Não é apenas um espaço educacional ou para desenvolver o conhecimento, mas um lugar

onde é necessário brincar, compartilhar com outras pessoas e cultivar interesses (TRUCCO; PALMA, 2020, p. 119).

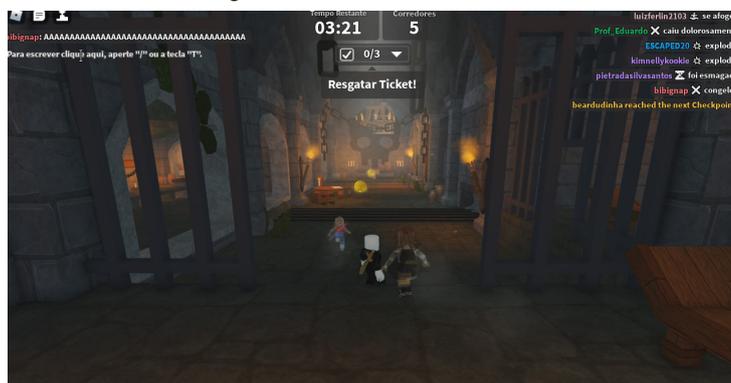
Os jogos não precisam estar presentes em todas as aulas e em todos os contextos educacionais, mas sua incorporação pode ser realizada sim, em consonância com a idade e conteúdo curricular.

## ROBLOX: JOGAR, EXPERIMENTAR E INTERAGIR

Sob essa crista do lúdico contemporâneo encontra-se o Roblox como um dos diversos subprodutos de entretenimento digital. Desenvolvido em meados de 1989 como parte de uma pesquisa sobre simulação virtual das leis da física utilizando blocos virtuais, o Roblox foi continuamente reimaginado até seu lançamento oficial em 2006. Entretanto, desde seus primórdios a identidade visual se mantinha aproximada, reforçando não apenas seu objetivo estético de blocos de montar, como também seu conceito intrínseco de criar objetos, cenários, personagens e etc, que podiam ser montadas em diversos organizações, sejam essas bidimensionais ou tridimensionais a partir da ótica o espectador/jogador em um ambiente virtual acessível.

Após os primeiros testes de transformar a outrora programação de testes de física em um possível jogo, os criadores introduziram a necessidade de interação. Ou seja, de compartilhar e jogar em comunidade, lembrando os clássicos brinquedos de montar, como o Lego (NEEDLEMAN, 2011), Playmobil e os blocos Xalingo. Entretanto ultrapassando a experiência uníssona de montar e desmontar de tais blocos, agregando a possibilidade de narrativas interativas variáveis. Um exemplo pode ser visto na experiência Dearhrum que extrapola conceitos de jogos de plataformas e de clássicos dos cinemas, como de Indiana Jones, ao colocar o usuário em uma corrida de obstáculos enquanto captura relíquias e desvia de armadilhas.

Figura 1. Deathrun<sup>4</sup>



24 milhões de experiências criadas e mais de 9 milhões de desenvolvedores ativos de experiências (ROBLOX, 2021). Em acréscimo, a plataforma conta com acesso majoritário de crianças e jovens de 8 a 14 anos. Ademais a imprensa investe continuamente com ações de controle parental e filtros para garantir a segurança e transparência nas atividades promovidas na plataforma.

Erroneamente denominado enquanto jogo, Roblox consolida-se atualmente como uma plataforma de criação, compartilhamento e interação de atividades e experiências virtuais (ROBLOX, 2021). Entre sua principal descrição, evita-se nomear a palavra jogo em seu léxico de produtos, mas sim experiências, pois reconhece que seus produtos não tem como foco apenas em jogos em si, mas diversos tipos de atividades, mesmo que em sua maioria sejam lúdica, existem experiências científicas, de programação, de controle de Inteligência Artificial, de salas de ensino etc. Logo, compreender as atividades que o Roblox promove como uma experiência e não apenas como um mero jogo, corresponde às potencialidades enquanto ferramenta criativa e inovadora.

Entre os principais aspectos dessa nomenclatura encontra-se a liberdade do idealizador da experiência promover atividades que não sejam necessariamente ligadas ao lúdico ou à diversão. Mas que, doutro modo, sejam ancoradas na sensação de experiência, de vivência e imersão a qual a atividade está proposta. Em suma, evidencia uma ênfase na criação e compartilhamento de experiências imersivas e criativas entre jogadores (YADEN, 2020).

Um exemplo pode ser compreendido na experiência Math Obby do criador @obid0. Nessa atividade o usuário é convidado a percorrer um labirinto repleto de desafios matemáticos e obstáculos tridimensionais, aumentando o grau de dificuldade conforme passa pelos desafios. Math Obby ainda comporta qualidades de um jogo, como sistema de recompensa, desafio e confronto, mas prioriza a relação direta entre usuário e conteúdo matemático. Essa experiência contempla um saguão central onde jogadores podem conversar sobre desafios encontrados, se desafiar ou apenas socializar. O saguão permite também que jogadores possam participar juntos de determinados desafios, auxiliando em dificuldades e resoluções matemáticas.

Figura 2. Math Obby,



Captura de tela do jogo Roblox. 2021<sup>5</sup>

A experiência Math Obby é um dos diversos exemplos existentes nas inúmeras sessões e experiências encontradas em Roblox. Ressalta-se que na plataforma existe uma sessão especial com atividades voltadas para a integração de conteúdos curriculares ou paralelos. A sessão denominada Didáticas e exploratórias apresenta atividades voltadas a conhecimentos lógicos, matemáticos, linguísticos, geográficos e históricos, além de experiências voltadas a disciplinas como biologia, química, física e artes.

Ora, Roblox extrapola e potencializa o conceito de jogo, não como uma ação em si, mas como um veículo de transmissão de um conteúdo. Ademais, alça a experiência a um novo patamar graças a sua instância virtual de multijogadores simultâneos que permite a interação com a comunidade de usuários ao mesmo tempo que desenvolvem a experiência. Entretanto a plataforma não se resume em uma galeria de atividades dispare em que algumas apresentam em si possibilidades didáticas, mas inova em abrir aos usuários a possibilidade de criação e divulgação gratuita de tais atividade.

## ROBLOX: CRIAR E COMPARTILHAR

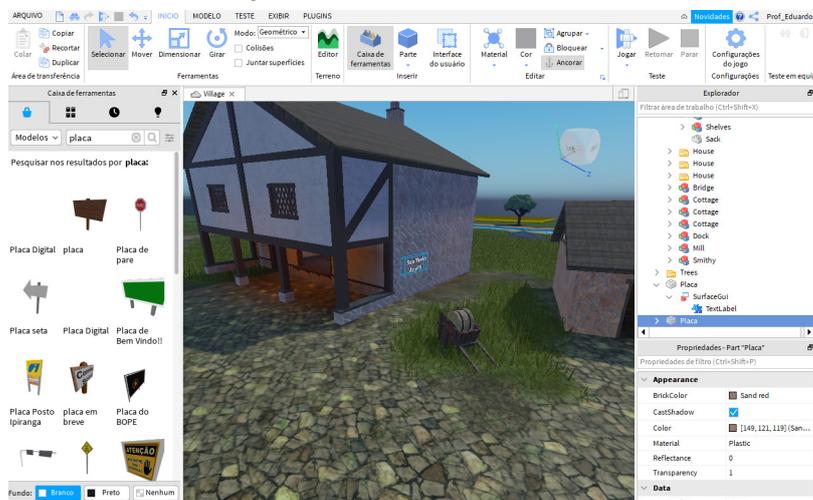
Em sua proposta pioneira, Roblox foi inovador em consolidar uma plataforma de criação de experiências juntamente com seu *Hub* de interação online. O *Roblox Studio* é uma plataforma online e gratuita que opera uma *Engine* própria de criação de experiências, atuando como um sistema de programação e criação de mecânicas e *designs*. Entre os principais trunfos da *Engine* do *Roblox Studio*, encontra-se a facilidade em criar e desenvolver experiências de forma intuitiva e prática, auxiliando crianças e jovens que estão se aventurando na programação.

A Roblox Studio comporta uma infinidade de possibilidades para a criação de experiências, pois não se resume apenas aos inputs e comandos pré determinados pela *Engine*, mas possibilita a construção de novas linhas de códigos, alterando completamente as possibilidades e apresentações gráficas, auditivas etc. Outro ponto positivo da plataforma de criação é sua biblioteca de artefatos que permite a criação, edição e formatação de elementos durante a produção das experiências, como também admite a importação de objetos digitais, *presets*, *plugins*, texturas, além de imagens e sons de outras fontes. Como resultado, processos de criação de novas aventuras podem replicar desde uma cidade

<sup>5</sup> Math Obby é uma das dezenas de milhares de experiências existentes na plataforma Roblox. Diariamente é apresentado um placar de usuários, com novas fases e desafios sendo atualizados pelos desenvolvedores da experiência. O autor da versão atual é @Obid0

medieval, o percurso de um cometa pelo espaço, um caldeirão para misturar produtos químicos etc.

Figura 3. Roblox Studio



Captura de tela do software Roblox Studio. 2021

Ressalta-se que o *Roblox Studio* é integrado na plataforma Roblox, desta forma toda criação, seja um jogo, um conteúdo didático interativo ou meramente uma sala tridimensional para acomodação de usuários pode ser compartilhada de maneira privada ou pública, podendo ser acessada por usuários de acordo com as permissões do criador. Cabe ressaltar que existem equipes de *feedback* que continuamente investigam e garantem a segurança nas atividades e experiências desenvolvidas na plataforma.

Adjunto ao Roblox Studio foi sendo criada pela comunidade de desenvolvedores e criadores de experiências um fórum denominado *Roblox DevHub*. Essa comunidade comporta criadores de conteúdos de diversas partes do mundo e gratuitamente promovem cursos sobre Game Design, programação, tutoriais para novos criadores, atividades didáticas e apresentações sobre novos recursos descobertos e desenvolvidos dentro da plataforma. Desta forma, a plataforma não apenas promove a possibilidade de utilização de suas ferramentas, mas também garante a formação correta e auxiliada por tutores para um crescimento favorável de seus desenvolvedores, sejam estes entusiastas, profissionais ou professores.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os nativos digitais bebem da tecnologia já introjetada nos recursos e aparatos tecnológicos da modernidade e em tantas atividades, como os jogos. É uma linguagem que promove o compartilhamento de informações, a interatividade e a socialização, não sendo resignada a delimitadores espaciais ou políticos. No tocante, o processo educativo destes jovens e crianças deve ser familiar a eles, próximo a sua linguagem. Entretanto uma lacuna se apresenta. A adesão e o desenvolvimento de atividades tecnológicas por parte dos professores, embora possa parecer promissora, traz seus próprios desafios, em especial impondo aos professores, não nativos digitais, a introdução, ora forçada, na linguagem da nova geração.

A utilização de mecanismos digitais para o ensino e avaliação pode ser suscetível a três pontos: uma questão de tempo (geracional), de incentivo (econômico e político) e de

necessidades (emergenciais). Entretanto, embora não seja fácil nem oneroso aos educadores atuais assumirem a nova linguagem dos nativos digitais devido à necessidade obrigatória de aparatos tecnológicos e de uma reeducação voltada para a integração tecnológica de seus afazeres, uma mediação pode ser propícia nesse intervalo de gerações.

Os nativos digitais possuem uma familiaridade enorme para utilizarem os mais variados recursos e ferramentas tecnológicas, porém, ainda necessitam da mediação do professor para a incorporação do conteúdo curricular. O papel do professor como mediador e curador do conteúdo a ser desenvolvido no processo de ensino-aprendizagem está relacionado às ações cotidianas, nas interações, nas experiências e nas vivências. Desta forma, o professor, assumindo uma postura de mediador, promove um escambo seguro e constante, enriquecendo ambos no processo e incentivando o diálogo com as novas tecnologias, sua utilização e aplicação.

Não é tarefa fácil sair de uma zona de conforto e adentrar no mundo virtual, mas é possível realizar pequenas inserções, desde que contemplem a realidade de cada unidade escolar e da turma que se está trabalhando.

## REFERÊNCIAS

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan. 2009. ISSN 2175-795X. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515>. Acesso em: 26 out. 2020

LINNE, J. Dos generaciones de nativos digitales. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 37, p. 203-221, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/intercom/a/jFG3f4cp48cGkfssCzZVRPf/?format=html&lang=es>. Acesso em 10 out. 2021

MATTAR, J. História, teorias e cases sobre o uso de games em educação. **Revista Tecnologia Educacional**, Ano 40, nº 192, jan-mar, 2011. Disponível em: <http://abt-br.org.br/wp-content/uploads/2017/03/192.pdf#page=46>. Acesso em 15 nov. 2021

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. - 21ª ed. rev. e atual. - Campinas, SP: PAPIRUS, 2013.

NEEDLEMAN, R. **Roblox**: A virtual world of Lego-like blocks. Cnet.com, 2011. Acesso: 14 de novembro de 2021. Disponível: <https://www.cnet.com/news/roblox-a-virtual-world-of-lego-like-blocks/>

TRUCCO, D.; PALMA, A. **Infancia y adolescencia en la era digital**: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay. Cepal, 2020. Disponible en: <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/45212>. Acesso em 05 out. 2021.

YADEN, J. **What is Roblox?** digitaltrends.com. 2020. Acesso: 14 de novembro de 2021. Disponível: <https://www.digitaltrends.com/gaming/what-is-roblox/>