

10 A 12 DE JUNHO DE 2025



## CONSTRUÇÃO DE UM AMBIENTE NO METAVERSO ROBLOX PARA CRIANÇAS DO WEB GUARDIANS<sup>1</sup>

Izabela Soares de Souza

[izabelalsouza15@gmail.com](mailto:izabelalsouza15@gmail.com)

Universidade Estadual de Montes Claros

Enio Gabriel Brito do Carmo

[Enio713@gmail.com](mailto:Enio713@gmail.com)

Universidade Estadual de Montes Claros

Hemilly Costa Araujo

[hemillyavent109@gmail.com](mailto:hemillyavent109@gmail.com)

Universidade Estadual de Montes Claros

Fábia Magali Santos Vieira

[fabia\\_magali@unimontes.br](mailto:fabia_magali@unimontes.br)

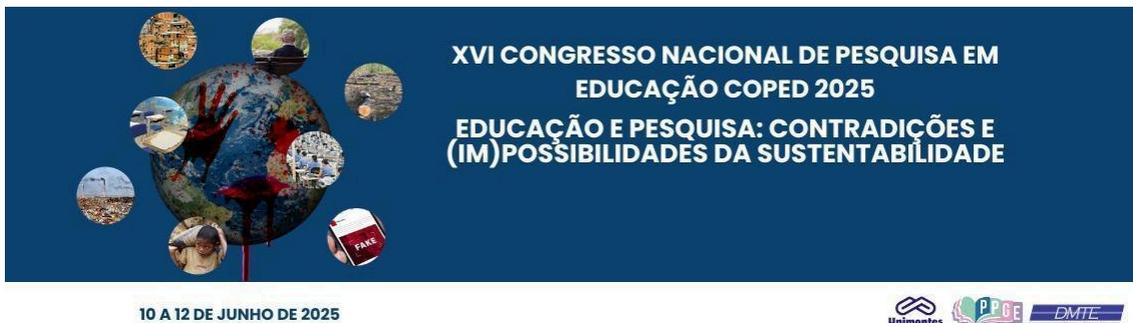
Universidade Estadual de Montes Claros

### Eixo: Tecnologias da Educação e Educação a Distância

A pesquisa, vinculada ao mestrado em Educação, investiga um ambiente de aprendizagem no metaverso Roblox com crianças de uma escola de assentamento rural de Montes Claros–MG. Justifica-se pela necessidade de ampliar o acesso e a apropriação de tecnologias digitais e imersivas por sujeitos historicamente excluídos, como os moradores de áreas rurais. A problemática que nos orienta interroga como construir um ambiente virtual no metaverso que seja significativo para crianças multisseriadas em contexto rural. O objetivo é relatar a criação de um espaço imersivo no Roblox, utilizando como referência uma maquete construída por crianças com materiais recicláveis que representam suas comunidades. O referencial teórico ancora-se nos estudos de Tori (2022). A metodologia adotada foi a cartográfica, conforme proposta por Passos, Kastrup e Escóssia (2015), como estratégia de pesquisa-intervenção. A coleta e produção de dados envolveram práticas colaborativas entre crianças, mestrandos e acadêmicos das áreas de Engenharia de Sistemas. Os resultados parciais evidenciam que a construção do metaverso favoreceu a invenção pedagógica, o engajamento das crianças, a valorização da cultura local e o fortalecimento de vínculos com o espaço vivido, configurando o metaverso como ambiente de aprendizagem e inclusivo. O estudo articula-se ao propor práticas pedagógicas que contribuem para o combate às desigualdades digitais e à valorização da diversidade territorial e cultural. Sua relevância social reside na promoção da equidade no acesso às tecnologias educacionais emergentes.

---

<sup>1</sup>Agradecimento o apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG).



**Palavras-chave:** Metaverso. Educação. Web Guardians

### **Introdução**

A pesquisa, desenvolvida pelo Hub de Educação Digital da Unimontes, visa conscientizar crianças sobre os riscos do uso da internet. Suas atividades, organizadas em módulos de educação digital, acoplam tecnologias digitais e imersivas, como o metaverso. Atualmente, o projeto ocorre em turmas multisseriadas de uma escola estadual em assentamento rural de Montes Claros–MG.

### **Justificativa e problema da pesquisa**

A presença de sujeitos nos mundos virtuais, emerge a proposta de proporcionar experiências imersivas que estimulem o engajamento de crianças participantes do Projeto Web Guardians. Promovendo a inclusão digital de estudantes em territórios rurais, ampliando o acesso a tecnologias e práticas educativas inovadoras. Surge a problemática; como construir um ambiente no metaverso para crianças multisseriadas de assentamento rural?

### **Objetivos da pesquisa**

Relatar a construção do ambiente imersivo no Roblox para as crianças de assentamento rural participantes do Web Guardians.

### **Referencial teórico que fundamenta a pesquisa**

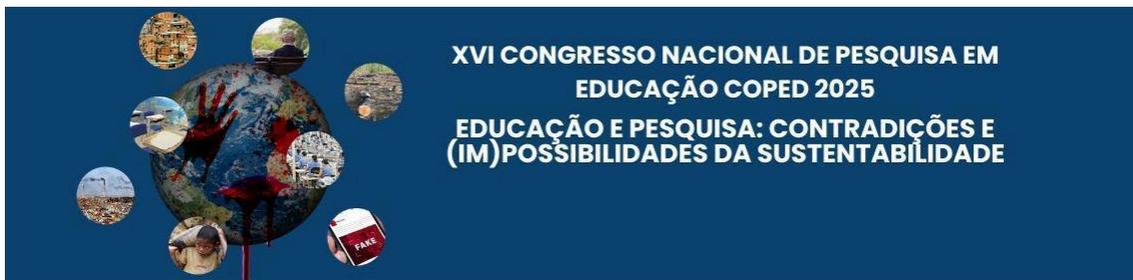
O metaverso configura-se como um ambiente digital caracterizado por sua capacidade multiusuária, pela interatividade entre usuários por meio de avatares e pela persistência dos ambientes criados. Diversas plataformas de metaverso disponíveis na web podem ser integradas na educação.

### **Procedimentos metodológicos**

Para a construção do ambiente no metaverso Roblox, adotou-se o método da cartografia como abordagem de pesquisa-intervenção. A cartografia não segue estruturas ou regras fixas, mas tem como princípio acompanhar os processos por meio das pistas da atenção (Barros, Kastrup e Escóssia, 2015). O desenvolvimento do ambiente imersivo foi realizado por um grupo composto por mestrados e acadêmicos de Engenharia de Sistemas, Sistemas de Informação e da Educação.

### **Análise dos dados e resultados finais da pesquisa**

A construção do ambiente do metaverso Roblox faz parte dos resultados parciais de uma pesquisa de mestrado, intitulada “*Ambientes imersivos de Aprendizagem OnLIFE: vivências de crianças no Projeto Web Guardians*”. Para promover maior engajamento, familiaridade e



10 A 12 DE JUNHO DE 2025



imersão, optamos por adotar práticas inventivas com estudantes de uma turma multisseriada do 3º, 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I. Nas práticas, foram integradas tecnologias digitais e analógicas, para explorar e mapear características do território onde os alunos vivem.

### **Relação do objeto de estudo com a pesquisa em Educação e eixo temático do COPED**

Práticas digitais inclusivas em territórios rurais que integram saberes locais e tecnologias imersivas.

### **Considerações finais**

Ao envolver as crianças na criação de maquetes de suas comunidades e transpor esses elementos para o ambiente virtual, o projeto possibilita uma aprendizagem situada, colaborativa e culturalmente relevante. Considerando a contribuição para inclusão digital em territórios rurais, no qual, a escola como espaço de experimentação, invenção e pertencimento no universo digital.

### **Referências**

PASSOS, E. KASTRUP, V. ESCÓSSIA, L. da. **Pistas do Método da Cartografia:** Pesquisa-Intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2015.

TORI, Romero. **Educação sem distância:** mídias e tecnologias na educação a distância no ensino híbrido e na sala de aula. Editora Artesanato educacional, 3 ed. ampliada. São Paulo, 2022.