



Edutretenimento e mediação do conhecimento na cultura digital: contribuições dos jogos digitais para a aprendizagem contemporânea

Igor Arnaldo Soares de Alencar¹

Resumo: O presente artigo analisa as contribuições do edutretenimento, com ênfase nos jogos digitais, para a mediação do conhecimento na cultura digital. Parte-se do entendimento de que as transformações associadas às tecnologias digitais vêm reconfigurando as formas de produção, circulação e apropriação do conhecimento, exigindo novas abordagens no campo educacional. Nesse contexto, o estudo tem como objetivo compreender de que maneira o edutretenimento, enquanto estratégia que integra elementos do entretenimento aos processos educativos, pode favorecer a aprendizagem contemporânea. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza exploratória e analítico-interpretativa, fundamentada em revisão bibliográfica e análise teórica de autores das áreas de cultura digital, educação e jogos digitais. Os resultados indicam que os jogos digitais, ao combinarem interatividade, narrativa e sistemas de regras, configuram-se como ambientes propícios à construção ativa do conhecimento, promovendo engajamento, participação e aprendizagem significativa. Conclui-se que o edutretenimento atua como uma forma relevante de mediação do conhecimento na cultura digital, contribuindo para a reconfiguração das práticas educativas e para o desenvolvimento de competências alinhadas às demandas contemporâneas.

Palavras-chave: edutretenimento; cultura digital; jogos digitais; mediação do conhecimento; aprendizagem.

Edutainment and knowledge mediation in digital culture: contributions of digital games to contemporary learning

Abstract: This article analyzes the contributions of edutainment, with emphasis on digital games, to knowledge mediation in digital culture. It is based on the understanding that transformations associated with digital technologies have been reshaping the ways knowledge is produced, circulated, and appropriated, requiring new approaches in the educational field. In this context, the study aims to understand how edutainment, as a strategy that integrates entertainment elements into educational processes, can enhance contemporary learning. Methodologically, the research is qualitative, exploratory, and analytical-interpretative in nature, based on bibliographic review and theoretical analysis of authors in the fields of digital culture, education, and digital games. The results indicate that digital games, by combining interactivity, narrative, and rule-based systems, constitute environments conducive to active knowledge construction, promoting engagement, participation, and meaningful learning. It is concluded that edutainment acts as a relevant form of knowledge mediation in digital culture, contributing to the reconfiguration of educational practices and to the development of skills aligned with contemporary demands.

Keywords: edutainment; digital culture; digital games; knowledge mediation; learning.

Edutretenimiento y mediación del conocimiento en la cultura digital: contribuciones de los juegos digitales al aprendizaje contemporáneo

Resumen: El presente artículo analiza las contribuciones del edutretenimiento, con énfasis en los juegos digitales, para la mediación del conocimiento en la cultura digital. Se parte del entendimiento de que las transformaciones asociadas a las

¹ Doutor em Ciência, Tecnologia e Inclusão pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Professor no SEST SENAT. E-mail: igorarnaldo@id.uff.br

tecnologías digitales han reconfigurado las formas de producción, circulación y apropiación del conocimiento, exigiendo nuevos enfoques en el campo educativo. En este contexto, el estudio tiene como objetivo comprender de qué manera el edutretenimiento, como estrategia que integra elementos del entretenimiento a los procesos educativos, puede favorecer el aprendizaje contemporáneo. Metodológicamente, la investigación es cualitativa, de carácter exploratorio y analítico-interpretativo, basada en revisión bibliográfica y análisis teórico de autores de las áreas de cultura digital, educación y juegos digitales. Los resultados indican que los juegos digitales, al combinar interactividad, narrativa y sistemas de reglas, se configuran como entornos propicios para la construcción activa del conocimiento, promoviendo el compromiso, la participación y el aprendizaje significativo. Se concluye que el edutretenimiento actúa como una forma relevante de mediación del conocimiento en la cultura digital, contribuyendo a la reconfiguración de las prácticas educativas y al desarrollo de competencias alineadas con las demandas contemporáneas.

Palabras clave: edutretenimiento; cultura digital; juegos digitales; mediación del conocimiento; aprendizaje.

1 Introdução

As transformações associadas à cultura digital vêm reconfigurando, de maneira profunda, os modos de produção, circulação e apropriação do conhecimento na contemporaneidade. Em um cenário marcado pela conectividade em rede, pela multiplicidade de dispositivos e pela intensificação das interações mediadas por tecnologias, observa-se o deslocamento de modelos comunicacionais centralizados para dinâmicas mais distribuídas, participativas e interativas. Nesse contexto, a informação deixa de ser apenas transmitida de forma linear para ser construída, reinterpretada e compartilhada continuamente por sujeitos inseridos em ecossistemas digitais complexos, nos quais diferentes linguagens, formatos e plataformas coexistem e se articulam. Tal reconfiguração não apenas amplia o acesso ao conhecimento, mas também redefine as formas pelas quais ele é compreendido e mobilizado socialmente, exigindo novas abordagens teóricas e práticas no campo educacional (Castells, 2010; Santaella, 2013; Jenkins, 2009).

Entretanto, apesar dessas transformações, os modelos tradicionais de ensino ainda se mantêm, em grande medida, ancorados em lógicas transmissivas, centradas na figura do professor como detentor do saber e na passividade do estudante como receptor de conteúdos previamente estruturados. Essa configuração, historicamente consolidada, mostra-se cada vez mais tensionada pelas demandas de uma sociedade em que o conhecimento é dinâmico, descentralizado e fortemente mediado por tecnologias digitais. Para Freire (1996), práticas educativas baseadas exclusivamente na transmissão de conteúdos tendem a limitar a autonomia dos sujeitos e sua participação ativa nos processos de aprendizagem. De maneira

complementar, Morin (2000) argumenta que a complexidade do mundo contemporâneo exige modelos educacionais capazes de integrar diferentes dimensões do conhecimento, superando perspectivas fragmentadas e excessivamente compartimentalizadas. Nesse contexto, a rigidez curricular, a fragmentação dos conteúdos e a ênfase na memorização em detrimento da construção ativa do conhecimento tornam-se insuficientes diante de sujeitos que interagem cotidianamente com ambientes digitais interativos, nos quais a aprendizagem ocorre por meio da experimentação, da colaboração e da imersão. Conforme destaca Kenski (2012), as tecnologias digitais transformam não apenas os meios de acesso à informação, mas também as formas de interação e aprendizagem, exigindo práticas pedagógicas mais alinhadas às dinâmicas da cultura digital. Assim, evidencia-se um descompasso entre as práticas pedagógicas tradicionais e as formas contemporâneas de engajamento cognitivo e cultural, reforçando a necessidade de repensar estratégias educacionais mais compatíveis com os processos formativos contemporâneos.

É nesse cenário que emerge o conceito de edutretenimento, entendido como uma abordagem que articula elementos educativos e estratégias próprias do entretenimento com o objetivo de potencializar o engajamento, a motivação e a construção significativa do conhecimento. Longe de representar uma simplificação dos processos educativos, o edutretenimento propõe a incorporação de dinâmicas narrativas, interativas e lúdicas que favorecem a participação ativa dos sujeitos, aproximando a aprendizagem de experiências mais imersivas e contextualizadas. Ao integrar dimensões cognitivas, emocionais e sociais, essa abordagem dialoga diretamente com as transformações da cultura digital, na medida em que reconhece o papel das mídias e das tecnologias como mediadoras centrais dos processos de aprendizagem contemporâneos. Nesse sentido, o edutretenimento não apenas amplia as possibilidades pedagógicas, mas também contribui para a construção de novos modos de mediação do conhecimento em ambientes digitais (Jenkins, 2009; Santaella, 2013; Buckingham, 2010).

Dentro desse contexto, os jogos digitais destacam-se como um dos principais dispositivos de edutretenimento, na medida em que combinam interatividade, narrativa, desafio e feedback contínuo, criando ambientes propícios para a aprendizagem ativa. Para Gee (2003), os jogos digitais favorecem processos de aprendizagem baseados na experimentação e na resolução de problemas, permitindo que os sujeitos desenvolvam competências cognitivas em contextos dinâmicos e interativos. De maneira semelhante, Prensky (2001) argumenta que os jogos possuem potencial significativo para ampliar o engajamento e estimular formas mais participativas de aprendizagem, especialmente entre

sujeitos inseridos na cultura digital. Diferentemente de abordagens tradicionais, os jogos digitais permitem que os indivíduos aprendam por meio da tomada de decisão, da exploração e da interação contínua com sistemas estruturados por regras e desafios. Além disso, tais ambientes favorecem a construção de sentidos a partir da experiência, possibilitando que o conhecimento seja produzido de forma situada e significativa. Conforme destacam Salen e Zimmerman (2004), a lógica sistêmica dos jogos contribui para a criação de espaços interativos nos quais linguagem, tecnologia e participação se articulam em processos integrados de aprendizagem. Essa característica coloca os jogos digitais como ambientes privilegiados para a mediação do conhecimento na cultura digital, especialmente por sua capacidade de integrar experiência, interatividade e construção ativa do conhecimento.

Diante dessas considerações, o problema que orienta este artigo pode ser assim formulado: de que maneira o edutretenimento, especialmente por meio dos jogos digitais, contribui para a mediação do conhecimento na cultura digital e para a construção de processos de aprendizagem mais significativos na contemporaneidade? A partir dessa questão, parte-se do entendimento de que os jogos digitais não devem ser compreendidos apenas como ferramentas auxiliares, mas como dispositivos sociotécnicos capazes de reorganizar práticas de ensino e aprendizagem, redefinindo as relações entre sujeitos, conteúdos e tecnologias.

Assim, o objetivo deste artigo consiste em analisar as contribuições do edutretenimento, com ênfase nos jogos digitais, para a mediação do conhecimento na cultura digital, buscando compreender como essas práticas podem favorecer processos de aprendizagem mais engajadores, interativos e significativos. Para tanto, o estudo adota uma abordagem teórica de natureza qualitativa, fundamentada na revisão e articulação de diferentes perspectivas da cultura digital, da educação e dos estudos sobre jogos, de modo a construir uma análise integrada do fenômeno investigado.

Por fim, este artigo está organizado da seguinte forma: inicialmente, discute-se a relação entre cultura digital e mediação do conhecimento, estabelecendo a base teórica do estudo; em seguida, apresenta-se o conceito de edutretenimento como estratégia de aprendizagem; posteriormente, analisa-se o papel dos jogos digitais na aprendizagem contemporânea; na sequência, são descritos os procedimentos metodológicos adotados; e, por fim, desenvolve-se uma análise sobre o edutretenimento como forma de mediação na cultura digital, culminando nas considerações finais do trabalho.

2 Cultura digital e mediação do conhecimento

A cultura digital constitui um dos principais marcos das transformações sociotécnicas contemporâneas, redefinindo não apenas os modos de comunicação, mas também as formas de produção, circulação e apropriação do conhecimento. Caracterizada pela interconectividade, pela convergência de mídias e pela centralidade das redes digitais, essa cultura estabelece um novo paradigma informacional no qual o fluxo de dados e conteúdos ocorre de maneira descentralizada, contínua e interativa. Nesse cenário, os sujeitos deixam de ocupar posições exclusivamente passivas para assumirem papéis ativos na construção e compartilhamento de informações, participando de dinâmicas colaborativas que ampliam significativamente as possibilidades de acesso e produção de conhecimento. Tal configuração evidencia a emergência de uma sociedade em rede, na qual as estruturas tradicionais de mediação são tensionadas por novas formas de interação mediadas por tecnologias digitais (Castells, 2010; Santaella, 2013; Jenkins, 2009).

Nesse contexto, a mediação da informação assume papel central para a compreensão dos processos contemporâneos de construção do conhecimento. No campo da Ciência da Informação, Almeida Júnior (2009) compreende a mediação como o conjunto de práticas, dispositivos e interações que possibilitam a aproximação entre sujeitos e conteúdos informacionais, considerando aspectos cognitivos, sociais e culturais envolvidos nesse processo. Longe de ser uma atividade neutra, a mediação implica escolhas, interpretações e enquadramentos que influenciam diretamente a forma como a informação é organizada, apresentada e apropriada pelos indivíduos. Em ambientes digitais, essa mediação torna-se ainda mais complexa, uma vez que passa a ser realizada não apenas por sujeitos humanos, mas também por sistemas tecnológicos capazes de filtrar, organizar e distribuir conteúdos em larga escala. Nesse sentido, Kenski (2012) destaca que as tecnologias digitais modificam significativamente as formas de interação, circulação da informação e aprendizagem, exigindo novas práticas de mediação compatíveis com a dinâmica dos ambientes conectados. De maneira complementar, Santaella (2013) argumenta que a cultura digital amplia a complexidade dos fluxos informacionais ao integrar múltiplas linguagens, dispositivos e formas de comunicação em ecossistemas interativos. Dessa forma, compreender a mediação na cultura digital implica reconhecer a articulação entre dimensões humanas e tecnológicas na configuração contemporânea dos processos informacionais.

A expansão das tecnologias digitais também promove alterações significativas nas formas de circulação do conhecimento, deslocando o eixo de modelos lineares e hierárquicos

para dinâmicas mais fluidas, distribuídas e participativas. Plataformas digitais, redes sociais e ambientes interativos possibilitam a emergência de novas ecologias informacionais, nas quais o conhecimento circula por meio de múltiplos canais, formatos e linguagens, frequentemente combinando elementos textuais, visuais e audiovisuais. Esse processo favorece a constituição de uma cultura participativa, na qual os sujeitos não apenas consomem conteúdos, mas também os produzem, remixam e redistribuem, contribuindo para a formação de redes de colaboração e aprendizagem coletiva. Ao mesmo tempo, essa ampliação das possibilidades de circulação informacional impõe desafios relacionados à qualidade, à confiabilidade e à organização do conhecimento, exigindo novas formas de mediação capazes de orientar os sujeitos em meio à abundância de informações (Jenkins, 2009; Castells, 2010; Santaella, 2013).

Diante dessas transformações, torna-se evidente que os processos de mediação do conhecimento na cultura digital não podem ser compreendidos apenas a partir de modelos tradicionais baseados na transmissão de conteúdos. Ao contrário, é necessário considerar a complexidade dos ambientes digitais, nos quais a aprendizagem ocorre de maneira distribuída, interativa e frequentemente não linear. Para Kenski (2012), as tecnologias digitais modificam profundamente as dinâmicas educacionais ao favorecerem formas mais participativas e colaborativas de interação com o conhecimento. Nesse contexto, a mediação passa a envolver não apenas a organização e disponibilização da informação, mas também a criação de condições para o engajamento, a participação e a construção ativa de sentidos pelos sujeitos. Almeida Júnior (2009) destaca que a mediação da informação ultrapassa a simples transferência de conteúdos, implicando processos de interpretação e aproximação entre sujeitos e contextos informacionais. Essa perspectiva amplia o papel da mediação, aproximando-a de práticas que valorizam a experiência, a interatividade e a imersão como elementos fundamentais para a aprendizagem contemporânea. De maneira complementar, Morin (2000) argumenta que a complexidade dos processos formativos contemporâneos exige abordagens capazes de integrar diferentes dimensões do conhecimento, superando modelos fragmentados e excessivamente lineares.

É justamente nesse ponto que se abre espaço para a compreensão de abordagens inovadoras, como o edutretenimento, que emergem como respostas às demandas de uma cultura digital marcada pela convergência entre informação, tecnologia e experiência. Ao incorporar elementos do entretenimento aos processos educativos, tais abordagens dialogam diretamente com as novas formas de circulação do conhecimento, oferecendo possibilidades de mediação mais alinhadas às práticas e expectativas dos sujeitos contemporâneos. Assim,

compreender a cultura digital e os processos de mediação da informação constitui um passo fundamental para analisar como estratégias baseadas em interatividade e ludicidade, como aquelas presentes nos jogos digitais, podem contribuir para a construção de experiências de aprendizagem mais significativas e contextualizadas.

3 Edutretenimento como estratégia de aprendizagem

O conceito de edutretenimento emerge no contexto das transformações da cultura digital como uma abordagem que busca integrar, de forma intencional, elementos do entretenimento aos processos educativos, com o objetivo de potencializar o engajamento e favorecer a construção significativa do conhecimento. Longe de representar uma mera adaptação superficial de conteúdos educacionais a formatos lúdicos, o edutretenimento constitui uma estratégia que reconhece o papel das emoções, da narrativa e da interatividade como dimensões centrais da aprendizagem contemporânea. Nesse sentido, trata-se de um campo que articula educação, comunicação e cultura digital, propondo experiências formativas que dialogam com os modos de atenção, consumo e participação característicos dos sujeitos inseridos em ambientes digitais. Nessa perspectiva, Alencar e Porto Júnior (2023) destacam que o edutretenimento pode favorecer práticas educacionais mais inovadoras e participativas, especialmente em contextos marcados pela diversidade cultural e pelas transformações da cultura digital. Ao considerar que aprender envolve não apenas processos cognitivos, mas também afetivos e sociais, o edutretenimento amplia a compreensão das práticas pedagógicas, deslocando o foco da transmissão de conteúdos para a construção de experiências de aprendizagem mais envolventes (Jenkins, 2009; Santaella, 2013; Buckingham, 2010).

A relação entre entretenimento e aprendizagem, nesse contexto, não deve ser entendida como uma oposição, mas como uma possibilidade de integração produtiva. Historicamente, o entretenimento foi frequentemente associado à superficialidade, enquanto a educação era vinculada à seriedade e ao rigor. No entanto, essa dicotomia tem sido progressivamente questionada à medida que se reconhece que processos de aprendizagem eficazes dependem, em grande medida, do nível de envolvimento do sujeito com o conteúdo. O entretenimento, ao mobilizar interesse, curiosidade e prazer, pode atuar como um catalisador da aprendizagem, favorecendo a permanência do indivíduo em atividades cognitivamente desafiadoras. Assim, o edutretenimento propõe a superação dessa separação, evidenciando que a aprendizagem pode ser ao mesmo tempo significativa e prazerosa, desde

que estruturada de forma intencional e orientada por objetivos pedagógicos claros (Prensky, 2001; Gee, 2003; Freire, 1996).

Nesse sentido, o engajamento torna-se um elemento central para compreender o potencial do edutretenimento como estratégia de aprendizagem. Em ambientes digitais, o engajamento está diretamente relacionado à capacidade de captar e manter a atenção dos sujeitos, promovendo sua participação ativa nos processos de construção do conhecimento. Diferentemente de abordagens passivas, nas quais o estudante assume um papel predominantemente receptivo, o edutretenimento estimula a interação contínua, a tomada de decisões e a experimentação, elementos que contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas mais complexas. Esse engajamento não se limita à dimensão comportamental, mas envolve também aspectos emocionais e cognitivos, criando condições para uma aprendizagem mais profunda e duradoura. Dessa forma, o edutretenimento alinha-se às demandas de uma cultura digital que valoriza a participação, a colaboração e a interatividade como pilares fundamentais da experiência informacional (Jenkins, 2009; Gee, 2003; Santaella, 2013).

A interatividade, por sua vez, constitui um dos principais mecanismos por meio dos quais o edutretenimento se materializa como prática educativa. Em oposição à lógica unidirecional da comunicação tradicional, a interatividade permite que o sujeito influencie o ambiente de aprendizagem, estabelecendo uma relação dinâmica com os conteúdos e com outros participantes. Essa característica favorece a personalização das experiências e a adaptação dos percursos de aprendizagem às necessidades e interesses individuais, ampliando as possibilidades de construção de sentido. Além disso, a interatividade contribui para a formação de sujeitos mais autônomos e críticos, na medida em que os coloca em posição de protagonismo diante do conhecimento. Em ambientes digitais, essa dimensão é potencializada por tecnologias que permitem feedback imediato, simulação de cenários e experimentação em tempo real, elementos fundamentais para a aprendizagem baseada na experiência (Santaella, 2013; Kenski, 2012; Morin, 2000).

Por fim, a experiência configura-se como o eixo integrador do edutretenimento, articulando engajamento e interatividade em processos de aprendizagem que transcendem a simples aquisição de informações. Aprender, nesse contexto, implica vivenciar situações, resolver problemas, tomar decisões e refletir sobre as consequências dessas ações, construindo conhecimento de forma situada e contextualizada. Essa perspectiva aproxima-se de abordagens que valorizam a aprendizagem ativa e significativa, nas quais o sujeito não apenas recebe conteúdos, mas participa ativamente de sua construção. Ao incorporar elementos

narrativos, desafios progressivos e sistemas de recompensa, o edutretenimento cria ambientes que estimulam a imersão e a continuidade da participação, favorecendo a consolidação do conhecimento ao longo do tempo. Dessa forma, o conceito de edutretenimento se apresenta como uma resposta consistente às demandas da cultura digital, oferecendo caminhos para a construção de práticas educativas mais alinhadas às formas contemporâneas de interação, mediação e aprendizagem (Gee, 2003; Prensky, 2001; Jenkins, 2009).

4 Jogos digitais e aprendizagem contemporânea

Os jogos digitais configuram-se, na contemporaneidade, como ambientes complexos de aprendizagem, nos quais diferentes dimensões cognitivas, sociais e culturais se articulam por meio de sistemas interativos estruturados. Diferentemente de abordagens pedagógicas tradicionais, centradas na transmissão linear de conteúdos, os jogos operam a partir de dinâmicas que exigem a participação ativa dos sujeitos, promovendo a experimentação, a resolução de problemas e a tomada de decisões em contextos simulados. Nesse sentido, os jogos digitais não devem ser compreendidos apenas como ferramentas auxiliares ou recursos didáticos pontuais, mas como espaços estruturados de construção de conhecimento, nos quais aprender está intrinsecamente ligado à ação, à interação e à experiência. Essa característica aproxima os jogos das demandas da cultura digital, na medida em que favorecem processos de aprendizagem mais dinâmicos, imersivos e contextualizados (Gee, 2003; Prensky, 2001; Salen; Zimmerman, 2004).

Um dos aspectos centrais que sustentam o potencial educativo dos jogos digitais reside em sua lógica sistêmica. Todo jogo é estruturado a partir de regras, objetivos, feedbacks e mecânicas que organizam a experiência do jogador em um sistema coerente e dinâmico. Ao interagir com esse sistema, o sujeito precisa compreender suas regras, identificar padrões, antecipar consequências e ajustar estratégias, desenvolvendo competências relacionadas ao pensamento lógico, à análise crítica e à resolução de problemas. Essa interação com sistemas complexos favorece a construção de um tipo de letramento que vai além do domínio de conteúdos específicos, envolvendo a capacidade de interpretar, manipular e agir em ambientes estruturados por regras e relações dinâmicas. Assim, os jogos digitais operam como laboratórios de experimentação, nos quais o erro não é penalizado de forma definitiva, mas incorporado como parte do processo de aprendizagem, estimulando a tentativa, o ajuste e a evolução contínua do jogador (Gee, 2003; Salen; Zimmerman, 2004; Prensky, 2001).

Além da dimensão sistêmica, a narrativa desempenha papel fundamental na constituição dos jogos digitais como ambientes de aprendizagem. Ao incorporar elementos narrativos, os jogos criam contextos significativos nos quais as ações do jogador adquirem sentido dentro de uma estrutura maior de acontecimentos, objetivos e desafios. Essa contextualização narrativa contribui para o engajamento e para a compreensão dos conteúdos, na medida em que insere o sujeito em situações que exigem interpretação, tomada de decisão e posicionamento. Diferentemente de conteúdos descontextualizados, frequentemente presentes em abordagens tradicionais, a narrativa permite que o conhecimento seja construído de forma situada, conectando informações a experiências concretas dentro do universo do jogo. Dessa forma, a aprendizagem ocorre não apenas pela exposição a conteúdos, mas pela vivência de situações que demandam a mobilização desses conteúdos em contextos específicos (Jenkins, 2009; Gee, 2003; Murray, 2003).

A interatividade, por sua vez, constitui o elemento que integra sistema e narrativa, transformando o jogador em agente ativo no processo de aprendizagem. Ao interagir com o ambiente do jogo, o sujeito influencia diretamente o desenrolar das ações, estabelecendo uma relação dinâmica com o sistema e com a narrativa. Essa característica diferencia os jogos digitais de outras mídias, como o cinema ou a televisão, nas quais o espectador assume um papel predominantemente passivo. Nos jogos, a aprendizagem emerge da ação, da escolha e da experimentação, permitindo que o sujeito construa conhecimento a partir de suas próprias decisões e de suas consequências. Além disso, a interatividade possibilita a adaptação dos percursos de aprendizagem, oferecendo desafios progressivos e feedback imediato, elementos fundamentais para a consolidação do conhecimento e para a manutenção do engajamento ao longo do tempo (Santaella, 2013; Kenski, 2012; Gee, 2003).

Essas características tornam os jogos digitais particularmente relevantes para a compreensão da construção ativa do conhecimento na contemporaneidade. Em oposição a modelos passivos, nos quais o estudante é visto como receptor de informações, os jogos colocam o sujeito no centro do processo, exigindo sua participação constante na resolução de problemas, na elaboração de estratégias e na construção de sentidos. Esse processo favorece o desenvolvimento de competências como autonomia, pensamento crítico, tomada de decisão e capacidade de adaptação, que são essenciais em contextos marcados pela complexidade e pela constante transformação. Além disso, a aprendizagem baseada em jogos permite que o conhecimento seja construído de forma incremental, por meio de desafios progressivos que respeitam o ritmo do sujeito e estimulam sua evolução contínua (Prensky, 2001; Gee, 2003; Salen; Zimmerman, 2004).

Como exemplo ilustrativo, pode-se considerar jogos que envolvem resolução de problemas e tomada de decisão em ambientes simulados, nos quais o jogador precisa analisar informações, definir estratégias e lidar com as consequências de suas escolhas. Em tais contextos, o aprendizado ocorre de maneira integrada, combinando aspectos cognitivos, emocionais e sociais. No entanto, mais do que exemplos específicos, o que se destaca é a lógica subjacente aos jogos digitais, que articula sistema, narrativa e interatividade em processos de aprendizagem que refletem as dinâmicas da cultura digital. Assim, os jogos não apenas incorporam elementos do edutretenimento, mas também evidenciam como a mediação do conhecimento pode ser realizada de forma mais alinhada às práticas contemporâneas, preparando o terreno para a análise das contribuições do edutretenimento como estratégia de mediação na cultura digital.

5 Procedimentos Metodológicos

Esta seção apresenta os procedimentos metodológicos adotados na construção deste estudo, cujo propósito central consiste em analisar as contribuições do edutretenimento, com ênfase nos jogos digitais, para a mediação do conhecimento na cultura digital. Considerando a natureza do objeto investigado, marcado por dimensões conceituais, sociotécnicas e culturais, optou-se por uma abordagem que privilegia a compreensão interpretativa dos fenômenos, em detrimento de estratégias voltadas à mensuração de variáveis ou à testagem empírica de hipóteses. Nesse sentido, a metodologia adotada orienta-se pela necessidade de articular diferentes referenciais teóricos, de modo a construir uma análise integrada capaz de evidenciar relações, tensões e convergências entre os conceitos mobilizados ao longo do artigo (Minayo, 2001; Denzin; Lincoln, 2006; Flick, 2009).

A escolha por um delineamento metodológico de caráter qualitativo justifica-se pela complexidade dos processos de mediação do conhecimento na cultura digital, que envolvem práticas, significados e interações dificilmente apreensíveis por abordagens quantitativas ou exclusivamente descritivas. Ao adotar uma perspectiva qualitativa, o estudo busca compreender como conceitos como cultura digital, edutretenimento e jogos digitais se articulam na constituição de novas formas de aprendizagem, considerando os contextos em que emergem e os sentidos que produzem. Trata-se, portanto, de uma investigação que valoriza a interpretação crítica e a análise contextualizada, reconhecendo que o conhecimento é socialmente construído e mediado por múltiplas dimensões (Minayo, 2001; Flick, 2009; Denzin; Lincoln, 2006).

Além disso, a pesquisa assume caráter exploratório, na medida em que se propõe a investigar um campo ainda em consolidação, especialmente no que se refere às intersecções entre edutretenimento, jogos digitais e mediação do conhecimento. A natureza exploratória permite maior flexibilidade na condução da análise, favorecendo a identificação de categorias, relações e perspectivas teóricas relevantes para a compreensão do fenômeno. Esse tipo de abordagem é particularmente adequado em estudos que buscam ampliar o entendimento sobre temas emergentes, contribuindo para a construção de bases conceituais mais robustas e para a identificação de caminhos futuros de investigação (Gil, 2008; Minayo, 2001; Flick, 2009).

Do ponto de vista dos procedimentos, o estudo fundamenta-se na revisão bibliográfica e na análise teórica de autores que discutem cultura digital, mediação da informação, edutretenimento e jogos digitais. A revisão bibliográfica foi conduzida a partir da seleção de obras clássicas e contemporâneas, priorizando contribuições reconhecidas nos campos da Ciência da Informação, Educação e Estudos de Mídia e Jogos. Esse processo permitiu a identificação de conceitos-chave, bem como a sistematização de diferentes perspectivas teóricas, que foram posteriormente articuladas na construção da análise proposta. A análise teórica, por sua vez, consistiu na interpretação crítica desses referenciais, buscando evidenciar convergências, tensões e complementaridades entre os diferentes autores e abordagens (Gil, 2008; Marconi; Lakatos, 2010; Minayo, 2001).

A estratégia analítica adotada baseia-se na articulação entre três eixos principais: cultura digital, edutretenimento e jogos digitais. Esses eixos foram selecionados por sua relevância para a compreensão do fenômeno investigado e foram analisados de forma integrada, de modo a evidenciar como se relacionam na constituição de novas formas de mediação do conhecimento. A análise buscou identificar como as transformações da cultura digital criam condições para o surgimento de abordagens como o edutretenimento, bem como de que maneira os jogos digitais se inserem nesse contexto como dispositivos capazes de potencializar processos de aprendizagem. Essa articulação permitiu construir uma leitura interpretativa que ultrapassa a análise isolada dos conceitos, evidenciando suas interdependências e implicações (Morin, 2000; Castells, 2010; Jenkins, 2009).

Por fim, no que se refere à delimitação do estudo, destaca-se que a pesquisa possui foco conceitual e não empírico, não envolvendo coleta de dados em campo ou análise de casos específicos de forma sistemática. A investigação concentra-se na análise crítica da literatura, buscando compreender como diferentes autores abordam os temas em questão e de que maneira essas contribuições podem ser articuladas para a construção de uma perspectiva integrada sobre o papel do edutretenimento na mediação do conhecimento. Essa delimitação

permite aprofundar a discussão teórica, ao mesmo tempo em que estabelece limites claros para o escopo do estudo, evitando generalizações indevidas e indicando possibilidades para pesquisas futuras que possam explorar dimensões empíricas do fenômeno (Gil, 2008; Marconi; Lakatos, 2010; Minayo, 2001).

5.1 Natureza da pesquisa

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, exploratória e analítico-interpretativa, orientando-se pela compreensão aprofundada das relações entre cultura digital, edutretenimento e jogos digitais no contexto da mediação do conhecimento. A abordagem qualitativa justifica-se pela natureza do objeto investigado, que envolve processos simbólicos, práticas sociotécnicas e construções de sentido que não podem ser reduzidos a variáveis mensuráveis ou a análises estatísticas. Nesse sentido, a pesquisa busca compreender como determinados fenômenos se manifestam, se articulam e produzem significados em contextos específicos, privilegiando a interpretação crítica em detrimento da quantificação de dados (Minayo, 2001; Flick, 2009; Denzin; Lincoln, 2006).

O caráter exploratório da investigação decorre do fato de que o campo que articula edutretenimento, jogos digitais e mediação do conhecimento ainda se encontra em processo de consolidação teórica, especialmente no que diz respeito às suas interseções no âmbito da cultura digital. Dessa forma, a pesquisa não se propõe a testar hipóteses previamente definidas, mas sim a ampliar a compreensão sobre o fenômeno, identificando categorias analíticas, relações conceituais e possíveis caminhos interpretativos. A natureza exploratória permite maior flexibilidade na condução do estudo, favorecendo a abertura para diferentes perspectivas teóricas e contribuindo para o aprofundamento da discussão sobre o tema (Gil, 2008; Minayo, 2001; Flick, 2009).

Além disso, a pesquisa assume um caráter analítico-interpretativo, na medida em que se fundamenta na leitura crítica e na articulação de diferentes referenciais teóricos, buscando compreender não apenas os conceitos isoladamente, mas também as relações que se estabelecem entre eles. Essa perspectiva implica um esforço de interpretação que considera os contextos de produção das teorias, suas convergências e divergências, bem como suas implicações para a compreensão da aprendizagem na cultura digital. Ao adotar essa abordagem, o estudo procura construir uma análise integrada e reflexiva, capaz de evidenciar como os jogos digitais, enquanto dispositivos de edutretenimento, contribuem para a

mediação do conhecimento em ambientes contemporâneos (Morin, 2000; Castells, 2010; Jenkins, 2009).

5.2 Abordagem

A abordagem metodológica adotada fundamenta-se na revisão bibliográfica e na análise teórica, entendidas como procedimentos adequados para a compreensão de fenômenos complexos no campo das ciências humanas e sociais aplicadas. A revisão bibliográfica consiste no levantamento, seleção e sistematização de produções acadêmicas relevantes sobre os temas investigados, permitindo a construção de um panorama teórico consistente acerca da cultura digital, da mediação do conhecimento, do edutretenimento e dos jogos digitais. Esse procedimento possibilita identificar conceitos-chave, correntes de pensamento e lacunas existentes na literatura, contribuindo para a delimitação do objeto de estudo e para a sustentação das discussões desenvolvidas ao longo do artigo (Gil, 2008; Marconi; Lakatos, 2010; Minayo, 2001).

A seleção das obras consideradas na revisão priorizou autores clássicos e contemporâneos com reconhecida contribuição nos campos da Ciência da Informação, Educação, Comunicação e Estudos de Jogos, de modo a garantir diversidade teórica e consistência analítica. Esse processo não se restringiu à simples compilação de referências, mas envolveu a leitura crítica dos materiais, com o objetivo de compreender as diferentes perspectivas apresentadas, bem como suas convergências e divergências. Assim, a revisão bibliográfica foi conduzida de forma orientada, buscando estabelecer relações entre os conceitos e fundamentar a construção de uma análise integrada do fenômeno investigado (Flick, 2009; Denzin; Lincoln, 2006; Gil, 2008).

Complementarmente, a análise teórica constitui o eixo central da abordagem metodológica, sendo responsável pela articulação interpretativa dos referenciais mobilizados. Por meio dessa análise, busca-se ir além da descrição dos conceitos, promovendo uma leitura crítica que evidencie as relações entre cultura digital, edutretenimento e jogos digitais na mediação do conhecimento. Esse processo envolve a comparação entre diferentes autores, a identificação de pontos de convergência e tensão, e a construção de sínteses interpretativas capazes de sustentar os argumentos do artigo. Dessa forma, a análise teórica permite não apenas organizar o conhecimento existente, mas também produzir novas compreensões a partir da articulação dos elementos investigados (Morin, 2000; Castells, 2010; Jenkins, 2009).

5.3 Estratégia analítica

A estratégia analítica adotada neste estudo fundamenta-se na articulação integrada entre três eixos centrais: cultura digital, edutretenimento e jogos digitais. Esses eixos não são tratados de forma isolada, mas compreendidos como dimensões interdependentes que, quando analisadas em conjunto, permitem uma leitura mais abrangente dos processos contemporâneos de mediação do conhecimento. A opção por essa articulação decorre do entendimento de que a aprendizagem na cultura digital resulta da convergência entre transformações tecnológicas, práticas culturais e dispositivos interativos, exigindo uma abordagem capaz de integrar diferentes perspectivas teóricas em um mesmo quadro interpretativo (Castells, 2010; Jenkins, 2009; Santaella, 2013).

No primeiro eixo, a cultura digital é analisada como o contexto estruturante no qual se desenvolvem novas formas de produção, circulação e apropriação do conhecimento. A partir dessa perspectiva, busca-se compreender como a lógica das redes, a convergência de mídias e a participação ativa dos sujeitos reconfiguram os processos informacionais e educativos, criando condições para o surgimento de práticas mais interativas e descentralizadas. Esse eixo estabelece o pano de fundo da análise, permitindo situar o fenômeno do edutretenimento dentro de um ambiente sociotécnico mais amplo, marcado por dinâmicas de conectividade e colaboração (Castells, 2010; Santaella, 2013; Jenkins, 2009).

No segundo eixo, o edutretenimento é abordado como uma estratégia que emerge em resposta às demandas da cultura digital, articulando elementos do entretenimento aos processos educativos com o objetivo de potencializar o engajamento e a aprendizagem. A análise concentra-se na forma como essa abordagem integra dimensões cognitivas, emocionais e interativas, propondo experiências formativas mais alinhadas às práticas contemporâneas de consumo e produção de informação. Nesse sentido, o edutretenimento é compreendido como uma mediação que reorganiza a relação entre sujeitos e conhecimento, aproximando a aprendizagem de experiências imersivas e participativas (Jenkins, 2009; Buckingham, 2010; Santaella, 2013).

No terceiro eixo, os jogos digitais são analisados como dispositivos concretos que materializam os princípios do edutretenimento, operando como ambientes interativos nos quais a aprendizagem ocorre por meio da ação, da experimentação e da resolução de problemas. A análise considera a lógica sistêmica dos jogos, suas estruturas narrativas e seus mecanismos de interatividade, evidenciando como esses elementos contribuem para a construção ativa do conhecimento. Ao situar os jogos digitais nesse contexto, busca-se

demonstrar como eles funcionam como mediadores do conhecimento na cultura digital, articulando tecnologia, linguagem e experiência em processos integrados de aprendizagem (Gee, 2003; Salen Zimmerman, 2004; Prensky, 2001).

A articulação entre esses três eixos permite construir uma análise que ultrapassa abordagens fragmentadas, evidenciando as conexões entre contexto sociotécnico, estratégias pedagógicas e dispositivos interativos. Dessa forma, a estratégia analítica adotada possibilita compreender como o edutretenimento, especialmente por meio dos jogos digitais, se insere na cultura digital como uma forma de mediação do conhecimento, contribuindo para a construção de práticas de aprendizagem mais engajadoras, interativas e significativas.

5.4 Delimitação

A presente pesquisa delimita-se como um estudo de natureza conceitual, não empírico, voltado à análise e à interpretação de referenciais teóricos relacionados à cultura digital, ao edutretenimento e aos jogos digitais. Nesse sentido, não envolve coleta de dados em campo, aplicação de instrumentos de pesquisa ou análise sistemática de casos específicos, concentrando-se na construção de uma discussão fundamentada na literatura acadêmica. Tal delimitação permite aprofundar a compreensão dos conceitos mobilizados, bem como explorar suas articulações no contexto da mediação do conhecimento, sem a pretensão de generalização empírica dos resultados (Gil, 2008; Marconi; Lakatos, 2010; Minayo, 2001).

A análise desenvolvida baseia-se, portanto, em uma leitura crítica da literatura selecionada, buscando identificar convergências, divergências e lacunas nos estudos que abordam os temas investigados. Esse processo implica não apenas a descrição dos aportes teóricos, mas também sua problematização, com vistas à construção de uma interpretação integrada que contribua para o avanço das discussões no campo. Ao adotar essa perspectiva, o estudo procura evidenciar como diferentes autores compreendem as relações entre tecnologia, aprendizagem e mediação do conhecimento, articulando essas contribuições em uma análise coerente e fundamentada (Flick, 2009; Denzin; Lincoln, 2006; Morin, 2000).

Por fim, destaca-se que a delimitação conceitual do estudo estabelece como foco a compreensão das potencialidades do edutretenimento, especialmente por meio dos jogos digitais, no contexto da cultura digital, sem avançar para a avaliação empírica de sua aplicação em contextos específicos. Essa escolha metodológica permite maior aprofundamento teórico, ao mesmo tempo em que indica possibilidades para investigações

futuras que possam explorar dimensões práticas e empíricas do fenômeno, ampliando o escopo das análises aqui desenvolvidas (Gil, 2008; Minayo, 2001; Marconi; Lakatos, 2010).

6 Edutretenimento como mediação na cultura digital

A compreensão do edutretenimento como forma de mediação na cultura digital exige a articulação entre os elementos discutidos nas seções anteriores, evidenciando como a convergência entre tecnologia, linguagem e interatividade redefine os processos de aprendizagem contemporâneos. Nesse contexto, a mediação do conhecimento deixa de ser entendida como uma atividade restrita à transmissão de conteúdos e passa a envolver a construção de experiências que integram dimensões cognitivas, emocionais e sociais. O edutretenimento, ao incorporar elementos do entretenimento aos processos educativos, configura-se como uma estratégia capaz de operar nessa lógica ampliada de mediação, promovendo o engajamento dos sujeitos e favorecendo a construção ativa de sentidos em ambientes digitais. Tal perspectiva está alinhada às transformações da cultura digital, na qual a participação, a interatividade e a experimentação assumem papel central na produção e circulação do conhecimento (Santaella, 2013; Jenkins, 2009; Castells, 2010).

Nesse cenário, os jogos digitais emergem como dispositivos privilegiados para a materialização do edutretenimento, na medida em que integram sistemas de regras, narrativas e mecanismos interativos em experiências que exigem a participação ativa do sujeito. A mediação ocorre, nesse caso, por meio da própria estrutura do jogo, que orienta o jogador na exploração de conteúdos, na resolução de problemas e na construção de estratégias. Diferentemente de abordagens tradicionais, nas quais o conhecimento é apresentado de forma linear, os jogos possibilitam uma mediação dinâmica, baseada em feedback contínuo, desafios progressivos e experimentação. Essa dinâmica permite que o sujeito aprenda a partir de suas próprias ações, estabelecendo relações entre teoria e prática de maneira situada e significativa. Assim, o jogo não apenas transmite informações, mas organiza um ambiente no qual o conhecimento é construído em interação com o sistema. Essa característica amplia as possibilidades de utilização dos jogos digitais em diferentes contextos formativos, inclusive em situações que exigem treinamento, tomada de decisão e resolução de problemas complexos. Nesse sentido, Alencar e Porto Júnior (2024) destacam que os jogos virtuais podem atuar como ferramentas relevantes para o treinamento em situações de crise e desastres, favorecendo a simulação de cenários e o desenvolvimento de competências relacionadas à análise crítica, à tomada de decisão e à aprendizagem experiencial. Tais

aplicações evidenciam que os jogos digitais ultrapassam o campo do entretenimento, consolidando-se como dispositivos capazes de articular interatividade, conhecimento e experiência em processos educativos contemporâneos (Gee, 2003; Salen; Zimmerman, 2004; Prensky, 2001).

A mediação promovida pelo edutretenimento, nesse contexto, também se caracteriza pela capacidade de articular diferentes linguagens e formatos, potencializando a compreensão e a retenção do conhecimento. Ao combinar elementos visuais, sonoros, narrativos e interativos, os jogos digitais criam experiências multimodais que dialogam com os modos contemporâneos de consumo e produção de informação. Essa característica amplia as possibilidades de aprendizagem, na medida em que atende a diferentes estilos cognitivos e favorece a construção de significados por múltiplas vias. Além disso, a integração de diferentes linguagens contribui para a criação de ambientes mais imersivos, nos quais o sujeito se envolve de forma mais profunda com o conteúdo, aumentando seu nível de engajamento e participação. Nessa perspectiva, Rosa, Krause e Feltrin (2025) destacam que conteúdos audiovisuais e narrativos podem atuar como importantes mediadores da comunicação e da aprendizagem, especialmente quando integrados de maneira orientada aos processos educativos. Tal compreensão reforça o potencial das experiências multimodais na construção de sentidos e no fortalecimento da participação dos sujeitos em ambientes digitais. Dessa forma, o edutretenimento se apresenta como uma mediação que transcende a lógica textual tradicional, incorporando a complexidade das linguagens digitais (Santaella, 2013; Kenski, 2012; Jenkins, 2009).

Outro aspecto relevante diz respeito ao papel do engajamento na mediação do conhecimento. Em ambientes baseados em edutretenimento, o engajamento não é apenas um efeito colateral, mas um elemento estruturante do processo de aprendizagem. Os jogos digitais, ao oferecerem desafios ajustados ao nível do jogador, feedback imediato e recompensas simbólicas, criam condições para a manutenção da atenção e da motivação ao longo do tempo. Esse engajamento contínuo favorece a persistência diante de dificuldades e estimula a exploração ativa do ambiente, elementos fundamentais para a aprendizagem significativa. Nesse sentido, a mediação ocorre não apenas pela disponibilização de conteúdos, mas pela criação de condições que incentivam o sujeito a interagir, experimentar e refletir sobre suas ações (Gee, 2003; Prensky, 2001; Jenkins, 2009).

No que se refere aos impactos, o edutretenimento como forma de mediação na cultura digital contribui para a construção de práticas educativas mais alinhadas às demandas contemporâneas, caracterizadas pela complexidade, pela interatividade e pela constante

transformação. Ao promover a aprendizagem ativa, essa abordagem favorece o desenvolvimento de competências como pensamento crítico, autonomia, resolução de problemas e capacidade de adaptação, que são essenciais em contextos marcados pela incerteza e pela abundância de informação. Nessa perspectiva, De Carvalho *et al.* (2024) destacam que metodologias ativas associadas a práticas educacionais inovadoras podem contribuir significativamente para o engajamento dos estudantes, para a inclusão social e para a construção de novos percursos formativos, especialmente em contextos marcados por vulnerabilidades e desafios educacionais. Tal compreensão reforça a importância de estratégias capazes de integrar tecnologia, participação e experiência nos processos contemporâneos de aprendizagem. Além disso, ao aproximar a aprendizagem de experiências significativas, o edutretenimento pode contribuir para a redução da distância entre teoria e prática, tornando o conhecimento mais acessível e aplicável a diferentes contextos (Morin, 2000; Castells, 2010; Kenski, 2012).

Por fim, ao integrar jogos digitais, cultura digital e estratégias de aprendizagem, o edutretenimento se consolida como uma forma contemporânea de mediação do conhecimento, capaz de responder às transformações sociotécnicas em curso. Essa abordagem evidencia que a aprendizagem, na atualidade, não pode ser dissociada das experiências mediadas por tecnologias e das formas de interação que caracterizam a cultura digital. Assim, compreender o edutretenimento como mediação implica reconhecer seu potencial para reconfigurar práticas educativas, ampliando as possibilidades de construção do conhecimento e contribuindo para a formação de sujeitos mais ativos, críticos e participativos em ambientes digitais (Santaella, 2013; Jenkins, 2009; Castells, 2010).

Nesse sentido, mais do que uma estratégia complementar, o edutretenimento deve ser compreendido como um deslocamento paradigmático na forma de mediar o conhecimento na cultura digital, na medida em que rompe com a lógica transmissiva e reposiciona o sujeito como agente ativo nos processos de aprendizagem. Ao articular interatividade, experiência e construção de sentido, os jogos digitais evidenciam que aprender, na contemporaneidade, implica participar, experimentar e interpretar, e não apenas absorver conteúdos previamente estruturados. Essa perspectiva indica que a efetividade das práticas educativas não reside apenas na qualidade da informação disponibilizada, mas na forma como essa informação é mediada, vivenciada e ressignificada pelos sujeitos. Assim, o edutretenimento não apenas acompanha as transformações da cultura digital, mas se configura como uma resposta estruturante a elas, sinalizando a necessidade de reconfiguração das práticas pedagógicas para

além da adaptação tecnológica, em direção a modelos que privilegiem a experiência, a interação e a construção ativa do conhecimento.

7 Considerações Finais

O presente artigo teve como objetivo analisar as contribuições do edutretenimento, com ênfase nos jogos digitais, para a mediação do conhecimento na cultura digital, buscando compreender de que maneira essas práticas podem favorecer processos de aprendizagem mais significativos na contemporaneidade. Partiu-se do entendimento de que as transformações associadas à cultura digital demandam a reconfiguração das formas tradicionais de ensinar e aprender, exigindo abordagens que dialoguem com a interatividade, a conectividade e a participação ativa dos sujeitos nos ambientes digitais.

Ao longo da discussão, evidenciou-se que a cultura digital estabelece um novo cenário para a circulação do conhecimento, caracterizado por fluxos informacionais descentralizados, múltiplas linguagens e práticas participativas. Nesse contexto, a mediação do conhecimento assume um papel ampliado, deixando de se restringir à transmissão de conteúdos para envolver a construção de experiências que favoreçam o engajamento, a interação e a produção de sentidos. A análise demonstrou que o edutretenimento se insere nesse cenário como uma estratégia relevante, ao integrar elementos do entretenimento aos processos educativos, potencializando a motivação e a participação dos sujeitos.

A partir dessa perspectiva, os jogos digitais foram analisados como dispositivos que materializam os princípios do edutretenimento, operando como ambientes de aprendizagem baseados na experimentação, na resolução de problemas e na interação contínua. Verificou-se que a lógica sistêmica, a estrutura narrativa e os mecanismos de interatividade presentes nos jogos contribuem para a construção ativa do conhecimento, favorecendo o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais alinhadas às demandas contemporâneas. Dessa forma, os jogos digitais não apenas ampliam as possibilidades pedagógicas, mas também redefinem as formas de mediação do conhecimento, aproximando a aprendizagem de experiências mais imersivas e contextualizadas.

No que se refere às implicações, os resultados indicam que a incorporação de estratégias baseadas em edutretenimento pode contribuir para a construção de práticas educativas mais coerentes com a cultura digital, promovendo maior engajamento e participação dos estudantes. Além disso, tais abordagens favorecem a superação de modelos pedagógicos centrados na passividade, estimulando a autonomia, o pensamento crítico e a

capacidade de adaptação dos sujeitos. No entanto, a adoção dessas estratégias requer planejamento pedagógico consistente, de modo a garantir que os elementos de entretenimento estejam alinhados a objetivos educacionais claros, evitando reduções simplificadoras do processo de aprendizagem.

Por fim, destaca-se que, ao compreender o edutretenimento como uma forma de mediação do conhecimento, este estudo contribui para o avanço das discussões sobre educação na cultura digital, apontando caminhos para a integração entre tecnologia, linguagem e aprendizagem. Ainda que a análise tenha se concentrado em uma abordagem teórica, os resultados evidenciam o potencial do edutretenimento para a construção de práticas educativas mais alinhadas às dinâmicas interativas e participativas da contemporaneidade. Nesse sentido, futuras investigações poderão aprofundar empiricamente a aplicação dessas estratégias em diferentes contextos educacionais, ampliando a compreensão sobre seus impactos, limites e possibilidades. Mais do que incorporar tecnologias aos processos educativos, pensar o edutretenimento implica reconhecer que aprender, na cultura digital, significa participar ativamente da construção de sentidos em ambientes mediados pela interação, pela experiência e pela convergência de linguagens.

Referências

- ALENCAR, I. A. S; PORTO JÚNIOR, F. G. R. Edutretenimento e interculturalidade no ensino superior: diálogo entre diversidade e inovação. *In*: CONGRESSO CIENTÍFICO INTERNACIONAL DA REDECT, 4., 2023, Belém. **Anais [...]**. Belém: UNAMA, 2023. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/iv-congresso-cientifico-internacional-da-redect-326204/687336-edutretenimento-e-interculturalidade-no-ensino-superior--dialogo-entre-diversidade-e-inovacao/>. Acesso em: 7 maio 2026.
- ALENCAR, I. A. S; PÔRTO JÚNIOR, F. G. R. A utilização de jogos virtuais para treinamento em situações de crise e desastres. *In*: PÔRTO JÚNIOR, F. G. R; AMAR, V. (org.). **Ensino, docência e inovação: diálogos entre Brasil e Espanha**. 1. ed. Palmas: Observatório Edições, 2024. p. 257-276.
- ALMEIDA JÚNIOR, O. F. **Mediação da informação e múltiplas linguagens**. Londrina: EDUEL, 2009.
- BUCKINGHAM, D. **Media education: literacy, learning and contemporary culture**. Cambridge: Polity Press, 2010.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

DE CARVALHO, T. C; GOYA, W. A; LUZ, A. M; ANJOS, W. M; MUSOLINO, A. Educação como despertar do Humano, gerando novas perspectivas de vida. **Saber Humano: Revista Científica da Faculdade Antonio Meneghetti**, [S. l.], v. 14, n. 25, p. 59–78, 2024. DOI: <https://doi.org/10.18815/sh.v14i25.740>. Disponível em: <https://saberhumano.emnuvens.com.br/sh/article/view/740>. Acesso em: 7 maio 2026.

DENZIN, N. K; LINCOLN, Y. S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 8. ed. São Paulo: Hucitec, 2001.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez; UNESCO, 2000.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural; Unesp, 2003.

PRENSKY, M. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

ROSA, E; KRAUSE, M. S. P; FELTRIN, T. As contribuições das animações para a comunicação em crianças da educação infantil. **Saber Humano: Revista Científica da Faculdade Antonio Meneghetti**, [S. l.], v. 15, n. 26, p. 08–22, 2025. DOI: <https://doi.org/10.18815/sh.v15i26.738>. Disponível em: <https://saberhumano.emnuvens.com.br/sh/article/view/738>. Acesso em: 7 maio 2026.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SANTAELLA, L. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2013.