temática ISSN 1807-8931

Edutretenimento e gamificação na educação: proposição de uma matriz multidimensional para distinção conceitual

Edutainment and gamification in education: proposal of a multidimensional matrix for conceptual distinction

Igor Arnaldo Soares DE ALENCAR[1]

Resumo

O presente artigo aborda a frequente confusão terminológica entre edutretenimento e gamificação no campo da educação digital. O objetivo central é propor uma matriz analítica multidimensional que permita distinguir esses conceitos, compreendendo o edutretenimento como uma abordagem de organização da experiência de aprendizagem e a gamificação como uma estratégia de incorporação de elementos de jogos ao design pedagógico. A metodologia consiste em um ensaio teórico-conceitual fundamentado em revisão narrativa não sistemática da literatura. Como resultado, apresenta-se uma matriz composta por oito dimensões analíticas que evidenciam as especificidades, complementaridades e possibilidades de práticas híbridas entre ambos os conceitos. Conclui-se que a distinção clara contribui para um planejamento pedagógico mais intencional e eficaz.

Palavras-chave: Edutretenimento. Gamificação. Matriz Analítica. Design Pedagógico. Educação Digital.

Abstract

This article addresses the frequent terminological confusion between edutainment and gamification in the field of digital education. The main objective is to propose a multidimensional analytical matrix that allows distinguishing these concepts, understanding edutainment as an approach to organizing the learning experience and gamification as a strategy for incorporating game elements into pedagogical design. The methodology consists of a theoretical-conceptual essay based on a non-systematic narrative review of the literature. As a result, an analytical matrix composed of eight dimensions is presented, highlighting the specificities, complementarities, and possibilities of hybrid practices between both concepts. It is concluded that a clear distinction contributes to a more intentional and effective pedagogical planning.

Keywords: Edutainment. Gamification. Analytical Matrix. Pedagogical Design. Digital Education.

[1] Doutor em Ciências, Tecnologias e Inclusão - Universidade Federal Fluminense.
E-mail: igorarnaldo@id.uff.br

Introdução

A ascensão da cultura digital reconfigurou profundamente as formas de produção, circulação e consumo de conhecimento. No cenário contemporâneo, a educação formal não detém mais o monopólio da informação, enfrentando o desafio de mediar saberes em um ecossistema saturado de estímulos. A mediação do conhecimento passou a exigir estratégias que favoreçam a participação discente, transformando o aluno de um receptor passivo em um coautor de sua jornada de aprendizagem. Nesse contexto, a incorporação de elementos lúdicos e de entretenimento emerge não como um acessório, mas como uma necessidade para sustentar o engajamento em ambientes de aprendizagem cada vez mais complexos e híbridos.

Entretanto, a rápida expansão dessas práticas gerou um quadro de imprecisão conceitual. O problema de pesquisa que motiva este estudo reside na frequente confusão entre os conceitos de edutretenimento e gamificação, que são rotineiramente utilizados como sinônimos em projetos educacionais e na literatura técnica. Essa imprecisão conceitual compromete a clareza dos objetivos pedagógicos e a eficácia do design instrucional. O pressuposto teórico adotado é que, embora compartilhem a raiz no lúdico, o edutretenimento e a gamificação operam em níveis distintos da arquitetura pedagógica: o primeiro como uma abordagem macro de organização da experiência e o segundo como uma estratégia micro de engajamento estrutural.

O objetivo geral deste artigo é propor uma matriz analítica multidimensional para a distinção conceitual entre edutretenimento e gamificação. Como objetivos específicos, busca-se: (a) revisar os fundamentos conceituais de ambos os termos; (b) discutir a natureza do edutretenimento como abordagem de design; (c) identificar as dimensões críticas que diferenciam as duas práticas; e (d) ilustrar a aplicação da matriz em cenários hipotéticos. A justificativa para este trabalho repousa na necessidade de conferir precisão conceitual ao campo da tecnologia educacional, oferecendo uma ferramenta que auxilie pesquisadores e docentes na análise crítica de artefatos e processos educativos.

A contribuição central deste estudo reside na sistematização de oito dimensões analíticas que permitem uma leitura técnica e estruturada das intervenções lúdicas. Ao superar a dicotomia simplista entre "aula séria" e "aula divertida", a matriz proposta oferece um vocabulário comum para o design de experiências de aprendizagem que equilibram o rigor acadêmico com a eficácia motivacional. A estrutura do artigo segue a

fundamentação teórica dos conceitos, a descrição metodológica do ensaio, a apresentação da matriz e sua discussão interpretativa.

Educação, entretenimento e transformação das práticas de ensino

A relação entre educação e entretenimento é historicamente marcada por tensões e aproximações que refletem diferentes visões sobre o ato de aprender. Tradicionalmente, a educação formal foi associada ao esforço intelectual, à seriedade e à disciplina, muitas vezes sob uma lógica de privação do prazer imediato em prol de um benefício futuro. Por outro lado, o entretenimento era relegado ao campo do lazer, da distração e da passividade. Contudo, autores como Costa e Sousa (2018) argumentam que essa dicotomia é artificial e ignora o potencial da ludicidade como motor da cognição. O esforço não é antagônico ao prazer; ao contrário, o engajamento profundo em tarefas complexas, o chamado estado de flow, é frequentemente acompanhado de uma satisfação intrínseca.

A transformação das práticas de ensino contemporâneas exige uma revisão dessa fronteira, reconhecendo que a atenção do estudante é um recurso escasso e disputado por uma miríade de estímulos midiáticos. O papel do engajamento ativo torna-se central: não basta que o conteúdo esteja disponível; é preciso que o estudante sinta uma conexão significativa com o que está sendo ensinado. A interação social e a ressonância afetiva, elementos típicos do entretenimento de qualidade, passam a ser vistos como ferramentas para ancorar o conhecimento técnico em contextos de vida reais, podendo contribuir para uma aprendizagem mais contextualizada e menos dependente da repetição mecânica

Nesse cenário, o papel do professor sofre uma mutação drástica. Ele deixa de ser o único detentor da informação para atuar como um curador de experiências. Como curador, o docente seleciona narrativas, desenha percursos e escolhe as melhores "roupagens" para o conteúdo, garantindo que a jornada de aprendizagem seja envolvente sem perder o rigor pedagógico. A curadoria implica em saber quando utilizar uma estética cinematográfica para sensibilizar sobre um tema histórico ou quando aplicar uma mecânica de jogo para treinar uma habilidade lógica, mantendo sempre o objetivo educacional como norteador da prática.

A incorporação de lógicas do entretenimento na educação não deve ser vista como uma "simplificação" ou um "açucaramento" inócuo do currículo. Pelo contrário, desenhar

uma experiência de edutretenimento ou uma estratégia de gamificação exige planejamento explícito dos objetivos, das atividades, dos recursos e das formas de avaliação. É necessário mapear a carga cognitiva, prever os pontos de fricção e garantir que os elementos lúdicos não se tornem distratores. A transformação pedagógica proposta por este movimento envolve, portanto, uma sofisticação do design instrucional que coloca a experiência do usuário (UX) a serviço da pedagogia.

Por fim, é essencial destacar que a busca por uma educação mais envolvente não deve abrir mão da profundidade. O risco da superficialidade é real quando o entretenimento se torna um fim em si mesmo. A verdadeira transformação ocorre quando a ludicidade é utilizada para facilitar o acesso a conceitos complexos, permitindo que o estudante explore, erre e aprenda em um ambiente seguro e motivador. É dentro deste contexto de hibridização e busca por eficácia que o edutretenimento e a gamificação emergem como as duas principais forças motrizes, exigindo a delimitação analítica que este artigo se propõe a realizar.

Fundamentos conceituais do edutretenimento

O termo edutretenimento (edutainment), fusão de educação e entretenimento, consolidou-se para descrever conteúdos e experiências que utilizam formatos midiáticos populares para transmitir conhecimentos ou promover mudanças comportamentais. A origem do termo remete à indústria de animação e aos softwares multimídia dos anos 90, mas sua aplicação contemporânea é muito mais vasta. Conforme Hirsh-Pasek et al. (2015), a possível contribuição do edutretenimento está relacionada à criação de experiências de aprendizagem ativa e ao envolvimento do estudante. Diferente da instrução tradicional, o edutretenimento prioriza a narrativa e a estética como veículos primordiais da mensagem educativa.

A função estruturante da narrativa é o que diferencia o edutretenimento de outras práticas lúdicas. No edutretenimento, a história não é apenas um pano de fundo, mas a própria espinha dorsal que sustenta o conteúdo. Através de personagens, conflitos e resoluções, o conhecimento é contextualizado, podendo favorecer a compreensão e a atribuição de sentido aos conteúdos. Essa contextualização permite que o aprendiz estabeleça pontes entre a teoria e a prática, vivenciando situações simuladas que exigem

reflexão e tomada de decisão, mesmo que em um nível predominantemente contemplativo ou de interação guiada.

A experiência imersiva é outro pilar fundamental. Seja através de um vídeo em plataforma de streaming, um podcast narrativo ou uma exposição em museu, o edutretenimento busca "transportar" o sujeito para dentro do universo temático. Essa imersão é potencializada pela qualidade da produção audiovisual e pelo ritmo da entrega da informação. O foco está na fruição; a experiência é desenhada para ser intrinsecamente recompensadora, onde o ato de consumir o conteúdo é, por si só, a fonte de satisfação do aprendiz, sem depender necessariamente de recompensas externas imediatas.

Contudo, o edutretenimento enfrenta o constante risco de superficialidade. Se o foco na estética e na diversão for excessivo, o conteúdo educativo pode ser diluído a ponto de se tornar irrelevante. Críticos do conceito apontam que, em muitos casos, o "entretenimento" acaba por ofuscar a "educação", resultando em uma experiência agradável, mas pedagogicamente pobre. Por isso, a interação no edutretenimento deve ser desenhada para provocar a reflexão crítica, e não apenas o consumo passivo de imagens e sons impactantes.

Em suma, o edutretenimento opera na lógica da sedução pelo conteúdo. Ele utiliza a ludicidade para quebrar a resistência inicial ao aprendizado de temas áridos. Como apontam Reimer et al. (2025), o sucesso de uma iniciativa de edutretenimento é medido pela qualidade da experiência vivida e pela retenção da mensagem transmitida através da jornada narrativa. Ele não exige necessariamente regras ou sistemas de pontuação, focando, em vez disso, na ressonância afetiva e na clareza da comunicação mediada por formatos atraentes.

Edutretenimento: metodologia, abordagem ou perspectiva de design?

Uma das discussões mais persistentes no campo da tecnologia educacional refere-se à classificação taxonômica do edutretenimento: seria ele uma metodologia de ensino? Em termos estritos, uma metodologia pressupõe um conjunto de procedimentos e etapas sistemáticas, um protocolo universal que orienta a ação docente do início ao fim do processo. O edutretenimento, por sua natureza fluida e dependente do suporte midiático utilizado, não apresenta esse protocolo rígido, não existe um "passo a passo" único que se aplique igualmente a um vídeo, um jogo ou uma peça de teatro.

Diante disso, este artigo defende que o edutretenimento deve ser compreendido como uma abordagem pedagógica ou, mais especificamente, uma perspectiva de design educacional. Como abordagem, ele oferece uma lente pela qual o educador enxerga o processo de ensino-aprendizagem, priorizando a experiência do aluno e a atratividade do conteúdo; como perspectiva de design, orienta a criação de artefatos e ambientes, focando em elementos como tom de voz, estética visual, estrutura narrativa e ritmo (HIRSH-PASEK et al., 2015). Essa distinção é fundamental porque permite que o edutretenimento seja articulado com metodologias já consolidadas: pode ser a "roupagem" de uma Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL), potencializar a Aprendizagem Baseada em Problemas ou atuar como facilitador da sala de aula invertida nos momentos assíncronos do ensino híbrido.

Mesmo em atividades expositivas tradicionais, a perspectiva de design pode ser aplicada: um professor que usa técnicas de storytelling para explicar uma lei da física está, na prática, adotando uma abordagem de edutretenimento, que não anula a exposição, mas a qualifica (COSTA; SOUSA, 2018). Diferente da gamificação, que insere uma camada de regras sobre a atividade (DETERDING et al., 2011), o edutretenimento trabalha na essência da apresentação: se a gamificação é o "motor" que impulsiona a ação por meio de desafios, o edutretenimento é a "atmosfera" que torna o ambiente convidativo. Como apontam Reimer et al. (2025), o sucesso de uma iniciativa de edutretenimento é medido pela qualidade da experiência vivida e pela retenção da mensagem transmitida pela jornada narrativa.

Ao adotar o edutretenimento como perspectiva de design, o educador assume a responsabilidade de pensar na jornada do usuário, decidindo sobre a carga cognitiva: como entregar a informação sem sobrecarregar o aprendiz, mas mantendo-o interessado. Em conclusão, classificar o edutretenimento como perspectiva de design educacional retira-o do campo das "receitas prontas" e o coloca no campo da estratégia criativa: ele não substitui a pedagogia, mas a serve, oferecendo ferramentas para que o conhecimento seja não apenas transmitido, mas verdadeiramente experienciado.

Gamificação: conceito, elementos e aplicações pedagógicas

A gamificação é definida, de acordo com o trabalho seminal de Deterding et al. (2011), como o uso de elementos de design de jogos em contextos que não são de jogos.

É fundamental distinguir a gamificação do uso de um jogo completo, seja ele educativo ou não. Enquanto o jogo é uma entidade fechada com começo, meio e fim, a gamificação utiliza apenas "pedaços" da lógica dos jogos para estruturar uma atividade que continua sendo, essencialmente, uma tarefa de aprendizagem. No âmbito educativo, isso se traduz na aplicação de mecânicas, dinâmicas e componentes para motivar o comportamento do estudante e facilitar a progressão no currículo.

Os elementos de jogos mais comuns incluem os desafios, que dão propósito à ação; o feedback imediato, que permite ao aluno saber se está no caminho certo; e a progressão, que mostra a evolução do aprendiz ao longo do tempo. Componentes como pontos, níveis, missões e recompensas são frequentemente utilizados para materializar essa progressão. No entanto, a gamificação profunda vai além desses elementos superficiais, incorporando a autonomia (o poder de escolha do aluno), a colaboração (trabalho em equipe para atingir metas comuns) e a narrativa (contexto que dá sentido às ações).

As aplicações pedagógicas da gamificação são vastas, mas sua eficácia depende intrinsecamente do alinhamento aos objetivos educacionais. Uma gamificação que premia apenas a velocidade de resposta pode prejudicar alunos que precisam de mais tempo para reflexão profunda. Por isso, o design deve ser cuidadoso para não transformar a aprendizagem em uma corrida vazia por pontos. Como destacam Manzano León et al. (2021), a gamificação bem-sucedida atua na motivação intrínseca, proporcionando um senso de competência e pertencimento, onde o aluno se sente capaz de superar obstáculos crescentes.

Um dos maiores riscos da gamificação é a ênfase excessiva na competição e na "pontificação" (pointsification). Quando o sistema de recompensas se torna o único motivo para o aluno realizar a atividade, o interesse genuíno pelo conhecimento pode ser minado. Além disso, rankings públicos podem gerar ansiedade e desmotivação para aqueles que estão nas posições inferiores. A gamificação ética e eficaz deve priorizar a superação pessoal e o feedback construtivo, utilizando os elementos lúdicos para tornar o esforço visível e gratificante.

É crucial compreender que o desempenho no sistema não equivale automaticamente à aprendizagem. Um aluno pode se tornar um "mestre" em acumular pontos em uma plataforma gamificada sem, contudo, ter compreendido os conceitos subjacentes. Por isso, a gamificação deve ser acompanhada de momentos de reflexão e

avaliação tradicional que validem a construção do conhecimento. A estratégia gamificada é o meio para manter o aluno engajado na tarefa, mas o fim continua sendo o desenvolvimento de competências e habilidades específicas.

Em resumo, a gamificação na educação é uma poderosa ferramenta de gestão da motivação. Ela transforma a estrutura da aula, tornando as metas claras e o progresso tangível. Quando bem desenhada, ela promove um ambiente de experimentação onde o erro é visto como parte do processo de aprendizagem (o "tentar novamente" dos jogos), reduzindo o medo do fracasso e incentivando a persistência diante de conteúdos desafiadores.

Metodologia

Este estudo caracteriza-se como um ensaio teórico-conceitual de natureza qualitativa. A opção pelo ensaio justifica-se pela necessidade de uma reflexão crítica e propositiva sobre conceitos que, embora amplamente utilizados, ainda se encontram em estado de fluidez na literatura educacional. O procedimento metodológico adotado foi a revisão narrativa não sistemática, que, conforme explicitado por Baethge, Goldbeck-Wood e Mertens (2019), permite uma análise ampla e interpretativa de temas complexos, sendo ideal para a construção de novos modelos conceituais e discussões teóricas de fôlego.

Diferente de uma revisão sistemática, que segue protocolos rígidos de busca e filtragem para responder a perguntas específicas de eficácia, a revisão narrativa permite ao autor selecionar e integrar fontes que contribuam para a síntese interpretativa do fenômeno. A composição do corpus de análise foi realizada de forma intencional, selecionando obras de referência (como Deterding et al., 2011; Hirsh-Pasek et al., 2015) e artigos recentes que discutem as fronteiras entre jogos, educação e entretenimento. A pertinência temática e a autoridade dos autores no campo foram os principais critérios de inclusão.

O processo de análise seguiu quatro etapas: (1) leitura analítica do material selecionado; (2) agrupamento temático das definições e características atribuídas ao edutretenimento e à gamificação; (3) identificação de lacunas e contradições nas classificações existentes; e (4) construção das oito dimensões que compõem a matriz proposta. Esse esforço de sistematização buscou não apenas descrever o que os autores

dizem, mas propor uma nova forma de organizar esses saberes para aplicação prática no design pedagógico.

As limitações metodológicas deste trabalho devem ser explicitadas. Por se tratar de um ensaio fundamentado em revisão narrativa, os resultados refletem a interpretação do autor sobre o estado da arte e não pretendem a exaustividade. Há uma ausência de registro sistemático de todas as buscas e da triagem de cada artigo individual, o que é inerente ao formato de ensaio. Portanto, a matriz aqui apresentada é oferecida como uma ferramenta exploratória e teórica, que necessita de validação posterior por meio de estudos empíricos e testes em contextos reais de sala de aula.

Limitações das classificações existentes e construção do modelo analítico

As classificações atuais que tentam diferenciar práticas lúdicas na educação frequentemente falham por serem unidimensionais ou excessivamente focadas na ferramenta tecnológica. Muitas vezes, a distinção é feita apenas com base na presença ou ausência de "diversão", o que é um critério subjetivo e insuficiente para o rigor acadêmico. Outra limitação comum é a confusão entre gamificação e Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL). Enquanto a GBL utiliza jogos completos (comerciais ou educativos) como objeto de estudo ou ferramenta de ensino, a gamificação utiliza apenas partes (elementos) dos jogos em uma estrutura que não é um jogo em si. Essa confusão impede que o educador escolha a estratégia mais adequada para cada momento.

Além disso, a presença isolada de tecnologia, ludicidade ou narrativa não é suficiente para classificar uma prática. Um vídeo educativo pode ter uma narrativa, mas não ser edutretenimento se faltar a qualidade estética e o ritmo do entretenimento. Uma aula pode ter recompensas, mas não ser gamificada se essas recompensas não estiverem integradas a um sistema de feedback e progressão típico dos jogos. A tecnologia, por si só, é apenas um suporte; o que define a categoria é a lógica de design aplicada ao processo de aprendizagem.

A distinção entre artefato/jogo educativo e edutretenimento também é frequentemente ignorada. Um jogo educativo é uma entidade fechada com condições de vitória e derrota bem definidas. Já o edutretenimento pode ser uma experiência puramente contemplativa, como um documentário interativo, onde o objetivo não é "vencer", mas "vivenciar". Sem critérios claros, o design pedagógico torna-se errático, misturando

elementos que podem ser contraditórios ou redundantes, prejudicando a experiência do estudante.

Para superar essas limitações, a construção do modelo analítico aqui proposto buscou identificar variáveis que atravessam tanto a forma quanto a função da intervenção pedagógica. O modelo foi estruturado para responder a perguntas fundamentais: Qual é o elemento central do engajamento? Como o conteúdo é estruturado? Qual é o papel do erro e do feedback? Como o progresso é visualizado? Ao responder a essas questões através de dimensões específicas, a matriz permite que o pesquisador saia do senso comum e realize uma análise técnica e estruturada.

A construção deste modelo é, portanto, um esforço de categorização que visa organizar a diversidade terminológica. Ele reconhece que as fronteiras entre os conceitos são porosas, mas defende a clareza sobre as características centrais de cada um. Ao diferenciar o edutretenimento (focado na experiência e na narrativa) da gamificação (focada na estrutura e no comportamento), o modelo permite identificar, por meio das oito dimensões, se uma prática está mais próxima de uma jornada narrativa envolvente ou de um sistema de desafios motivadores. Essa distinção objetiva as intenções do designer sem desconsiderar a subjetividade do aluno, constituindo o primeiro passo para uma avaliação mais precisa da eficácia de cada estratégia no alcance dos objetivos de aprendizagem.

Matriz analítica multidimensional

A matriz proposta é o resultado da síntese teórica realizada e organiza-se em oito dimensões que permitem a comparação direta entre edutretenimento e gamificação. Cada dimensão foi selecionada por representar um ponto de divergência ou convergência crítica identificado na literatura especializada. O objetivo não é criar uma separação estanque, mas sim fornecer um espectro de análise que ajude a identificar a predominância de uma abordagem sobre a outra em casos concretos.

Quadro 1: Matriz Analítica Multidimensional para Distinção entre Edutretenimento e Gamificação

Dimensão	Edutretenimento	Gamificação	Limites e Situações Híbridas
1. Natureza do Conceito	Abordagem de organização da experiência de aprendizagem	Estratégia de design pedagógico que incorpora elementos de jogos	Classificação teórico-conceitual; práticas híbridas podem combinar abordagem e estratégia
2. Finalidade Principal	Engajamento emocional, imersão e sensibilização	Motivação comportamental, persistência e progressão	Ambos buscam engajamento, por vias afetiva vs. cognitiva/comportamental
3. Unidade de Planejamento	Experiência ou trajetória de aprendizagem (estética, narrativa, interativa)	Atividades, regras, desafios, missões e ciclos de feedback	Em sistemas complexos, o conteúdo é a recompensa da atividade
4. Experiência do Estudante	Consumo ativo de narrativa envolvente e estética	Superação de desafios, conquista de metas e feedback	O aluno pode transitar entre espectador imerso e jogador ativo
5. Papel da Narrativa	Estruturante; contextualiza conteúdos, personagens e situações	Opcional e variável; pode ser estruturante, complementar ou inexistente	Narrativas gamificadas (storytelling) aproximam os conceitos
6. Elementos de Jogos	Secundários; foco na estética, ritmo e curiosidade	Primordiais; mecânicas (PBL) definem o fluxo da ação	O uso da curiosidade é um elemento lúdico comum a ambos
7. Formas de Avaliação	Qualitativa; baseada na fruição, reflexão e síntese	Formativa, somativa, qualitativa ou quantitativa; o desempenho não substitui a avaliação	Dados de engajamento (analytics) podem medir a eficácia do edutretenimento

Dimensão	Edutretenimento	Gamificação	Limites e Situações Híbridas
8. Articulação Metodológica	Alta; funciona como a "roupagem" ou tom do ensino	Alta; funciona como o "motor" ou lógica da atividade	A hibridização é a tendência em plataformas de aprendizagem adaptativa

Fonte: elaboração própria (2026), com base em Deterding et al. (2011); Hirsh-Pasek et al. (2015); Sailer e Homner (2020); Manzano León et al. (2021); Reimer et al. (2025); Siddaway et al. (2019); Sukhera (2022); Pu et al. (2026); Susilowaty et al. (2026); Snyder (2019); Alencar (2026).

A interpretação da matriz deve considerar três níveis complementares de análise, que organizam as oito dimensões sem repetir mecanicamente o conteúdo do Quadro 1.O primeiro nível, conceitual (Dimensões 1 e 2), refere-se à intenção pedagógica que orienta a escolha da proposta: no edutretenimento, o envolvimento associa-se à narrativa, à estética e à construção de sentido; na gamificação, é estruturado por metas, feedbacks e sistemas de progressão (DETERDING et al., 2011; SAILER; HOMNER, 2020). A distinção não implica superioridade de uma estratégia sobre a outra, mas indica que a escolha deve considerar a natureza do conteúdo e os objetivos de aprendizagem.

O segundo nível, da experiência e da estrutura (Dimensões 3, 4 e 5), diz respeito à forma como a proposta é planejada e vivenciada: no edutretenimento, o planejamento concentra-se na produção do conteúdo e na organização da experiência (roteiro, estética, narrativa); na gamificação, volta-se à arquitetura de regras, desafios e feedbacks (HIRSH-PASEK et al., 2015). O estudante assume, respectivamente, o papel de participante de uma experiência narrativa ou de jogador orientado por metas, ambos legítimos, mas com formas de engajamento distintas que devem estar alinhadas aos objetivos pedagógicos.

O terceiro nível, da execução pedagógica (Dimensões 6, 7 e 8), refere-se à operacionalização da proposta em sala de aula ou em ambientes digitais. Na gamificação, o acompanhamento do desempenho pode ser apoiado por dados gerados pelo sistema, facilitando intervenções durante o processo; no edutretenimento, a avaliação tende a apoiar-se em atividades de reflexão, síntese e produção do estudante (SUSILOWATY et al., 2026). A Dimensão 8 destaca que as abordagens não são mutuamente exclusivas: uma narrativa de edutretenimento pode servir de base para uma estrutura gamificada, e elementos de gamificação podem ser incorporados a experiências de edutretenimento,

desde que haja alinhamento entre os elementos utilizados e os objetivos de aprendizagem (ALENCAR, 2026).

Contribuição e originalidade do modelo proposto

A principal contribuição deste artigo é a sistematização de critérios que antes estavam dispersos ou eram tratados de forma puramente intuitiva. Ao oferecer uma matriz com oito dimensões, o trabalho fornece um vocabulário técnico comum para educadores e designers. A originalidade reside não na criação dos conceitos de edutretenimento ou gamificação, mas na sua recontextualização como categorias analíticas comparativas, superando a visão simplista de que ambos são apenas "formas de tornar a aula divertida".

Ao comparar nossa proposta com os trabalhos de Deterding et al. (2011) e Sailer e Homner (2020), percebe-se que, enquanto esses autores discutem principalmente a gamificação e seus efeitos, a matriz aqui proposta integra também dimensões estéticas e narrativas associadas ao edutretenimento, dialogando com a ciência da aprendizagem de Hirsh-Pasek et al. (2015). Essa integração amplia a análise da gamificação ao incorporar narrativa, experiência do estudante e organização global da aprendizagem, permitindo visualizar, de forma gráfica e textual, as tensões e complementaridades entre as abordagens. Não se trata de inventar novas definições, mas de organizar as existentes para que se tornem ferramentas de decisão para o designer instrucional.

Além disso, o modelo avança ao classificar o edutretenimento como uma abordagem de design e não como uma ferramenta, elevando seu status ao âmbito do planejamento estratégico das instituições de ensino. A matriz serve como instrumento de diagnóstico: ao analisar um projeto educacional existente, o gestor pode identificar desequilíbrios (por exemplo, excesso de mecânicas de jogo sem uma narrativa que as sustente) e ajustar a rota. Por fim, a originalidade se manifesta na abertura para o hibridismo: ao reconhecer a complexidade das práticas digitais contemporâneas, a matriz não pretende ser uma classificação universal ou definitiva, mas um mapa para navegar em um território em constante mutação, incentivando a inovação pedagógica consciente e fundamentada em evidências teóricas sólidas (COSTA; SOUSA, 2018).

Aplicação ilustrativa

Para demonstrar a utilidade da matriz, apresentam-se três configurações hipotéticas que representam cenários comuns na educação digital. Os exemplos não são dados empíricos, mas modelos ilustrativos de como as oito dimensões ajudam a interpretar diferentes configurações pedagógicas e a tomar decisões de design mais precisas.

A primeira configuração é uma atividade gamificada sem narrativa: alunos resolvem equações em uma plataforma para ganhar pontos, desbloquear insígnias e subir no ranking, sem qualquer história de fundo. Conforme Deterding et al. (2011), a gamificação caracteriza-se pelo uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos, e a aplicação da matriz revela predominância das dimensões de "Elementos de Jogos" e "Formas de Avaliação", com a "Narrativa" nula. Alinhada ao que Manzano León et al. (2021) descrevem como motivação comportamental, essa configuração é útil para o treino de habilidades e o acompanhamento do progresso, embora não produza engajamento emocional de longo prazo.

A segunda configuração é uma experiência de edutretenimento sem gamificação: um documentário interativo sobre a história da arte, em que o estudante escolhe caminhos narrativos, sem pontos, desafios ou sistema de pontuação. Como apontam Hirsh-Pasek et al. (2015), experiências de edutretenimento bem-sucedidas priorizam a aprendizagem ativa por meio da narrativa e da estética; a matriz revela, então, predominância do edutretenimento, com foco na imersão e na construção de sentido. É adequada para temas que envolvem contemplação, contextualização e síntese interpretativa, tal como sugerem Reimer et al. (2025) ao associarem a eficácia do edutretenimento à retenção da mensagem pela jornada narrativa.

A terceira é uma prática híbrida: um simulador de gestão hospitalar em que o estudante assume o papel de diretor (narrativa forte) e toma decisões que geram recursos e desbloqueiam novas alas (mecânicas de jogo). A matriz mostra equilíbrio entre as dimensões: a narrativa dá sentido às mecânicas, e as mecânicas dão peso às escolhas narrativas, combinação que Pu et al. (2026) identificam como promissora ao integrar narrativa e jogos em contextos educativos.

Ao usar a matriz nesses exemplos, o educador percebe que não existe uma "receita melhor", mas uma "receita mais adequada" a cada objetivo (SAILER; HOMNER, 2020).

Se o objetivo é sensibilizar e contextualizar, o edutretenimento se mostra mais compatível; se é garantir progressão e acompanhamento do desempenho, a gamificação estrutural é mais indicada. A matriz também permite ajustar projetos: uma atividade gamificada geradora de ansiedade pode ganhar uma narrativa acolhedora, e uma experiência de edutretenimento passiva pode receber desafios e feedbacks para aprofundar a interação com o conteúdo (ALENCAR, 2026).

Considerações finais

A distinção entre edutretenimento e gamificação é essencial para o amadurecimento da educação digital. Este artigo buscou demonstrar que, embora ambos compartilhem elementos relacionados à ludicidade, eles oferecem caminhos distintos para o engajamento do estudante. O edutretenimento, como abordagem de organização da experiência, foca na narrativa e na forma estética; a gamificação, como estratégia de design, foca na estrutura da atividade e no comportamento motivado. A matriz multidimensional proposta oferece um quadro de referência para que essa distinção seja feita de forma técnica, superando o senso comum.

Em resposta ao problema de pesquisa, conclui-se que a confusão terminológica pode ser mitigada através da análise das oito dimensões propostas, que evidenciam onde cada prática se situa no espectro entre a imersão narrativa e a progressão mecânica. A contribuição da matriz reside justamente em permitir que o planejamento pedagógico seja mais intencional. O educador deixa de "usar jogos" ou "usar vídeos" para desenhar experiências que utilizam a lógica do entretenimento ou do jogo de forma estratégica para atingir objetivos de aprendizagem específicos.

As limitações deste estudo, inerentes ao seu caráter de ensaio teórico e revisão narrativa, apontam para a necessidade de uma agenda de pesquisas futuras. É fundamental que a matriz seja testada empiricamente na análise de plataformas educativas, aplicativos e práticas de sala de aula. Estudos de caso que comparem a eficácia de abordagens puras versus híbridas, utilizando as dimensões da matriz como variáveis, seriam de grande valor para validar e refinar o modelo aqui proposto. Além disso, a investigação sobre como diferentes perfis de alunos reage a cada dimensão pode levar a um design educacional mais personalizado.

A educação não precisa escolher entre ser séria ou ser divertida; ela deve aspirar a ser significativa. O significado é construído na intersecção entre o rigor do conhecimento e a sedução da boa experiência. O edutretenimento e a gamificação, quando bem compreendidos e aplicados, não são distrações, mas poderosos aliados na construção de uma pedagogia que respeita a inteligência e a sensibilidade do estudante na era digital. Espera-se que esta matriz sirva como um mapa útil para navegar nesse território em constante transformação.

Referências

ALENCAR, Igor Arnaldo Soares de. **Edutretenimento e mediação do conhecimento na cultura digital:** contribuições dos jogos digitais para a aprendizagem contemporânea. Saber Humano: Revista Científica da Faculdade Antonio Meneghetti, [S. l.], v. 16, n. 28, p. 49-70, 2026. DOI: 10.18815/sh.v16i27.794. Disponível em: https://saberhumano.emnuvens.com.br/sh/article/view/794. Acesso em: 21 ago. 2026.

BAETHGE, Christopher; GOLDBECK-WOOD, Sarah; MERTENS, Stefan. SANRA - **a scale for the quality assessment of narrative review articles.** Research Integrity and Peer Review, v. 4, 2019. DOI: 10.1186/s41073-019-0064-8.

COSTA, Conceição; SOUSA, Carla. **Videogames as a learning tool:** is game-based learning more effective? Revista Lusófona de Educação, n. 40, p. 199-210, 2018. DOI: https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle40.13.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, **Lennart. From game design elements to gamefulness:** defining gamification. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York: ACM, 2011.

HIRSH-PASEK, Kathy; ZOSH, Jennifer M.; GOLINKOFF, Roberta Michnick; GRAY, James H.; ROBB, Michael B.; KAUFMAN, Jordy. **Putting education in 'educational' apps: lessons from the science of learning.** Psychological Science in the Public Interest, v. 16, n. 1, p. 3-34, 2015.

MANZANO León, Ana et al. **Between level up and game over:** a systematic literature review of gamification in education. Sustainability, v. 13, n. 4, 2021.

PU, Isabella; YI, Megan; BAGIATI, Aikaterini; EVANGELOU, Demetra; ALGHOWINEM, Sharifa; BREAZEAL, Cynthia. **Once upon AI time:** combining narrative and games for early AI literacy. In: CHI '26: Proceedings of the 2026 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. New York: Association for Computing Machinery, 2026. Artigo 949, p. 1-21. DOI: 10.1145/3772318.3790471. Disponível em: https://dl.acm.org/doi/full/10.1145/3772318.3790471. Acesso em: 21 ago. 2026.

REIMER, M. V.; GONCHAROV, I. D.; PANFILOVA, E. E. **Edutainment in the practice of a modern school:** technologies, efficiency, prospects. Review of Pedagogical Research, v. 7, n. 4, p. 215-220, 2025. Disponível em: https://journals.rcsi.science/2687-0428/article/view/376881. Acesso em: 21 ago. 2026.

SAILER, Michael; HOMNER, Lisa. **The gamification of learning: a meta-analysis.** Educational Psychology Review, v. 32, n. 1, p. 77-112, 2020. DOI: 10.1007/s10648-019-09498-w. Disponível em: https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-019-09498-w. Acesso em: 21 ago. 2026.

SIDDAWAY, Andy P.; WOOD, Alex M.; HEDGES, Larry V. **How to do a systematic review:** a best practice guide for conducting and reporting narrative reviews, meta-analyses, and meta-syntheses. Annual Review of Psychology, v. 70, p. 747-770, 2019. DOI: 10.1146/annurev-psych-010418-102803

SNYDER, Hannah. **Literature review as a research methodology:** an overview and guidelines. Journal of Business Research, v. 104, p. 333-339, 2019. DOI: 10.1016/j.jbusres.2019.07.039.

SUKHERA, J. **Narrative reviews:** flexible, rigorous, and practical. Journal of Graduate Medical Education, 2022.

SUSILOWATY, Andrie Kriesna; NUGRAHA, Nurhadji; HARTONO, Yudi. **A study on edutainment:** enhancing learning activity in science learning**.** Journal Evaluation in Education, v. 7, n. 2, p. 424-431, 2026. DOI: https://doi.org/10.37251/jee.v7i2.2656.