ISSN: 2358-8829

NOS PASSOS DO SAGRADO: UM JOGO PEDAGÓGICO DE MAPEAMENTO DE ESPAÇOS SAGRADOS DE NATAL

Tatiana da Rocha Viana [1]
Wesllen Thauan Rodrigues da Silveira [2]
Bruna Silva Barbosa de Góes [3]
Cecilia de Lima Pinheiro Gadelha [4]
Kauã Zaigler Silva Dias [5]
Orientador do Trabalho: Waldney de Souza Rodrigues Costa[6]

INTRODUÇÃO

Esse trabalho é feito com o objetivo de apresentar um experimento didático com a criação de jogos de aprendizagem realizado no âmbito de um subprojeto PIBID interdisciplinar de Ciências Sociais e Ciências da Religião que integra o projeto PIBID da UERN. A ideia é apresentar o jogo Mileração, que surgiu da colaboração entre núcleos, apresentando o contexto em que foi criado, sua dinâmica e os resultados de alguns testes de jogabilidade preliminares que foram realizados com seu primeiro protótipo.

O subprojeto PIBID interdisciplinar de Ciências Sociais e Ciências da Religião da UERN funcionou entre 2024 e 2026, sob a coordenação do Prof. Waldney Costa, em Escolas Estaduais de três cidades diferentes: Natal, São Gonçalo do Amarante e Mossoró. Em cada uma funcionou um núcleo do projeto, supervisionado por um docente com formação em Ciências Sociais ou em Ciências da Religião, conforme o caso.

Um dos objetivos centrais do projeto era gerar jogos pedagógicos aplicáveis ao Ensino Religioso no Ensino Fundamental e ao Ensino de Sociologia no Ensino Médio. E

[1] Bolsista PIBID Capes, aluna do Curso de Licenciatura em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, tatiana20260013966@alu.uern.br
[2] Bolsista PIBID Capes, aluno do Curso de Licenciatura em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, wesllen20260005937@alu.uern.br
[3] Bolsista PIBID Capes, aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, brunasilva.barbosa120@gmail.com
[4] Bolsista PIBID Capes, aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, cecilia.lpg@gmail.com
[5] Bolsista PIBID Capes, aluno do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, zaigletkaua@gmail.com
[6] Coordenador de subprojeto PIBID Capes através da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, onde também é docente efetivo do Departamento de Ciências da Religião; Doutor e mestre em Ciência da Religião e graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF, waldneysouza@uern.br

a base teórica que o alimentou foi formada por teóricos que afirmavam a escola como o principal lugar de formação de professores, como Nóvoa (2019), que instruíam sobre Metodologias Ativas, Gamificação e criação de jogos de aprendizagem, como Boller e Kapp (2018), Alves (2015) e McGonigal (2012); e autores que discutiam o Campo Religioso Brasileiro, como Pierre Sanchis (2018).

Neste texto será apresentado um pouco do que foi desenvolvido com essa proposta e como o jogo de aprendizagem Mileração surgiu em meio a isso. Será um relato de experiência no enfrentamento de dificuldades que surgem em um PIBID.

METODOLOGIA OU A EXPERIÊNCIA QUE DEU ORIGEM AO JOGO

As escolas atendidas pelo PIBID Interdisciplinar da UERN entre 2024 e 2026 não tiveram o mesmo ritmo de implementação do projeto. O cronograma inicial do projeto previa uma entrega final de criação de pelo menos seis jogos pedagógicos, sendo dois em cada escola. Para isso, os seis primeiros meses seriam para estudo, o segundo semestre para criação de um jogo, o terceiro para criação do segundo jogo e os últimos seis meses para teste e refinamento dos jogos. Só que uma escola conseguiu acompanhar, outra teve um pouco de atraso e uma terceira antecipou, avançando além dessa previsão inicial. É no contexto dessa diferença que surgiu jogo Mileração.

A Escola Estadual Padre José Maria Biezinger é onde o cronograma foi antecipado, pois em menos de um ano de projeto PIBID já testando os primeiros protótipos de dois jogos criados. Essa escola situa-se na Rua da Aurora, s/n, no bairro Jardim Lola, em São Gonçalo do Amarante – RN, CEP 59297-237. A gestão da instituição é conduzida pela professora Ane Isabelle Souza, e o grupo de bolsistas do PIBID encontra-se sob a supervisão da professora Patrícia Rocha. Segundo informações obtidas junto à direção escolar e ao Censo Escolar de 2024, a escola atende cerca de 700 alunos, distribuídos em 17 turmas, funcionando nos turnos da manhã, tarde e noite. Tendo inclusive duas turmas de Ensino médio Integral Conta com 11 salas de aula, 36 professores, 4 auxiliares, 1 intérprete de Libras e 2 auxiliares de secretaria, além de equipe pedagógica formada por supervisor e coordenador pedagógico.

Essa escola desempenha um papel essencial na comunidade do Jardim Lola, não apenas como instituição de ensino, mas como um verdadeiro espaço de convivência e transformação social. Investimentos em infraestrutura, políticas públicas de valorização

da educação e formação continuada de professores são fundamentais para potencializar o trabalho já desenvolvido e ampliar o alcance das ações educativas. Assim, reafirma-se a importância de iniciativas como o PIBID, que fortalecem o compromisso com uma educação pública de qualidade, democrática e inclusiva, capaz de promover o desenvolvimento humano e social em sua totalidade.

Os dois jogos criados nessa escola foram o *Jornadas pelo RN: Trilhando a Liberdade Religiosa* e o *Letras & Crenças: Alfabeto Religioso*. O Jornadas é uma espécie de jogo de tabuleiro que simula o mapa do Rio Grande do Norte com sua variação cultural e religiosa. O objetivo é atravessar o RN avançando casas, mas a cada jogada são feitas perguntas sobre as religiões locais que valem o avanço ou não. Vence o jogador que conseguir atravessar o Estado. E o *Letras & Crenças* é uma coleção enorme de pares de cartas de elementos religiosos, sendo criado cinco pares para cada letra do alfabeto. Ele pode ser jogado como um simples jogo da memória, ou como um jogo de perguntas e respostas com pontuação.

Uma outra escola atendida pelo Pibid Interdisciplinar de Ciências Sociais e Ciências da Religião da UERN, foi a Escola Estadual José Fernandes Machado, também conhecida como “Machadão”, tem supervisão do Professor de Ensino Religioso, Diego Fontes. Ela se situa no bairro de Ponta Negra, na Zona Sul de Natal, RN e os alunos do professor são do Ensino Fundamental II, do 6º ao 9º ano.

O bairro de Ponta Negra, em Natal, no estado do RN, reconhecido por seu valor histórico e por ser um dos principais pontos turísticos da cidade. Embora seja uma área com hotéis, restaurantes e variados estabelecimentos comerciais, também abriga comunidades que vivem em vulnerabilidade socioeconômica, em que muitos dos alunos da escola pertencem a famílias de baixa renda. Essa instituição de ensino possui uma estrutura considerável, com 585 alunos (dentre jovens e adultos) em 23 turmas e funciona nos turnos da manhã, tarde e noite. A escola conta com Ensino Fundamental, Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos (EJA) e um corpo docente composto por 65 professores. Também conta com uma equipe de apoio pedagógico, incluindo pedagogos, atento às diferentes demandas dos estudantes.

Essa escola acompanhou o cronograma do projeto, entregando, após um ano, a ideia de um jogo, embora ainda sem condições de jogabilidade naquele momento. Essa ideia inicial, no 3º semestre do projeto se tornou o jogo Nos Passos do Sagrado, que consiste em explorar os espaços sagrados de Natal, RN, e Mileração, baseado no primeiro,

porém com regras diferentes. Todos os discentes participam na criação dos jogos, elaboram protótipos, criam as ilustrações e identidade visual, fazem testes entre si e com os alunos, corrigem erros, adaptam as regras e repensam o material corrigido.

A Escola Estadual Monsenhor Raimundo Gurgel é a terceira atendida pelo projeto. Ela estava localizada no bairro Lagoa do Mato, em Mossoró/RN. É uma instituição de ensino fundamental e médio que atende 917 alunos. Situada em uma área de periferia urbana com desafios socioeconômicos, a escola desempenha um papel crucial de apoio e inclusão para a comunidade. A gestão, liderada por uma diretora eleita pela comunidade, é participativa e comprometida, embora enfrente limitações estruturais e orçamentárias. A instituição demonstra um forte compromisso com a inclusão, possuindo sala de recursos multifuncionais e banheiros adaptados, mas ainda carece de profissionais especializados, como intérpretes de Libras, e de formação continuada em áreas como relações étnico-raciais.

Nesta escola, o cronograma acabou atrasando um pouco. Nas outras duas, os supervisores de PIBID já haviam participado de outro subprojeto Pibid anterior que também envolvia criação de jogos, o que deve ter facilitado o desenvolvimento. Já nessa terceira escola, era o primeiro contato do supervisor com essa realidade. Ele teve algumas dificuldades a mais que os demais e a equipe acabou terminando o primeiro ano sem conseguir criar um jogo, embora tivessem algumas ideias sobre possibilidades.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante da realidade destacada, os núcleos se reuniram para ver como poderiam se ajudar. Dois momentos do terceiro semestre de funcionamento foram muito importantes. Um, quando todos se reuniram em Mossoró para participar do evento Ciência para Todos em Mossoró e, em seguida, passar uma tarde em uma lanchonete locadora de jogos de mesa. A experiência visou desbloquear a criatividade. Mas outra experiência também marcante foi, ao final do primeiro ano, a apresentação do PIBID no Congresso Internacional da ANPTECRE, a Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Teologia e Ciências da Religião. Naquele momento, também foi possível ter contato com pessoas de outros estados que também trabalhavam com criação de jogos para o ER.

Após esses dois momentos, surgiu entre a equipe a ideia de se criar uma nova modalidade do jogo *Letras & Crenças*, que foi o primeiro criado nesse projeto Pibid.

Como era uma coleção muito grande de cartas, era possível dividi-la e fazer experimentos, inclusive com outras regras. Foram três dias em João Pessoa apresentando os jogos a inscritos e transeuntes do evento, e experimentando novas possibilidades. Assim surgiram novas regras com as quais o jogo ganhava uma nova dinâmica. A partir dali, após alguns meses, o coordenador do Subprojeto sugeriu que se criasse um novo jogo a partir disso, reunindo contribuições dos três núcleos.

Assim foi criado o *Mileração*. É uma espécie de jogo da memória, só que é jogado com a distribuição das cartas e busca por encontrar os pares, mas com uma dinâmica que funciona de forma semelhante a jogos de cartas comuns, com a "compra" e o 'descarte", de modo a cada jogador ficar sempre com um número específico de cartas à mão.

O diferencial é que para fazer valer o par formado é preciso que o jogador diga a que religião ele pertence, caso contrário não consegue pontuar. Durante o jogo, o aluno pode, caso possua uma carta especial, fazer consultas para descobrir informações sobre a religião em questão. A ideia é reproduzir em jogo a perspectiva do fundador da Ciência da Religião, Max Müller, que tinha o lema de que quem só conhece uma religião, não conhece nenhuma (Müller, 2024). Daí o nome *Mileração*: agir como Müller.

Figura 1 – Cartas do Jogo Mileração



Fonte: Acervo dos autores (2026).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tem-se então que o jogo de aprendizagem Mileração surgiu em cooperação entre os núcleos passou a ser uma opção para as três escolas envolvidas. Cada escola continuou trabalhando e ao final do cronograma entregou pelo menos um jogo em condição de jogo. Mas o jogo criado em conjunto, sendo uma opção de todas, ajudou a fazer com que todas cumprissem a meta.

Têm sido realizados playtests (conforme Boller e Kapp, 2018) sobre os jogos, avaliando a jogabilidade de cada um, visando o seu aprimoramento. Esses resultados apontam para um engajamento dos alunos no jogo, nas aulas; e também a possibilidade de desenvolvimento de competências específicas da BNCC, como as relacionadas a ritos religiosos e espaços sagrados.

A principal conclusão é que não é fácil criar materiais didáticos que sejam lúdicos, alinhados teoricamente com a discussão acadêmica mais consolidada e objetivos no desenvolvimento de competências da BNCC. Mas embora seja desafiador, não é impossível. E o jogo *Mileração* pode ser citado como exemplo dessa possibilidade.

Palavras-chave: Jogos de Aprendizagem, PIBID, Gamificação, Formação docente, Metodologias Ativas.

AGRADECIMENTOS

Especialmente à CAPES, que acolheu o projeto através da UERN e o financiou com bolsas PIBID de novembro de 2024 a outubro de 2026.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. Um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl (Orgs.). **Jogar para aprender**: tudo o que você precisa saber sobre design jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora: 2018.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2012.

MÜLLER, Friedrich Max. **Introdução à Ciência da Religião**. Trad. Brasil Fernandes. São Paulo: Paulinas, 2024.

NÓVOA, António. Os Professores e a sua Formação num Tempo de Metamorfose da Escola. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 44, n. 3, e84910, 2019. Disponível em: https://www.scielo.br/j/edreal/a/DfM3JL685vPJryp4BSqyPZt/?lang=pt . Acesso em: 8 out. 2026.

SANCHIS, Pierre. **Religião, cultura e identidades:** matrizes e matizes. Orgs. Mauro Passos & Léa Perez. Petrópolis: Vozes, 2018.