ISSN: 2358-8829

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

Waldney de Souza Rodrigues Costa [1]
Selton Saraiva Maia [2]
Jamyson Rodrigues Gomes [3]
Francisco Irwing Rodrigues Vasconcelos [4]
Maria Beatriz Freitas de Souza [5]
Orientador do Trabalho: Diego Fontes de Souza Tavares [6]

INTRODUÇÃO

Esse trabalho é a apresentação de uma experiência de gamificação inicial no Ensino Religioso, através da produção de uma atividade gamificada a partir de um jogo. Ela foi promovida no âmbito de um subprojeto PIBID interdisciplinar de Ciências Sociais e Ciências da Religião, coordenado pelo Prof. Waldney Costa do Departamento de Ciências da Religião da UERN em Natal/RN, e supervisionado pelo professor Diego Fontes de Souza Tavares.

Concordando com Novoa (2019) para quem a escola é o grande lugar da formação de professores, inicialmente será apresentada a instituição que recebeu o PIBID, para depois relatar como foi a experiência de criação de jogos de aprendizagem, com foco no jogo Nos Passos do Sagrado, para em seguida refletir sobre essa experiência.

[1] 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
[2] Bolsista PIBID Capes, aluno do Curso de Licenciatura em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, seltonmaia@alu.uern.br
[3] Bolsista PIBID Capes, aluno do Curso de Licenciatura em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, jamysonrodrigues@alu.uern.br
[4] Bolsista PIBID Capes, aluno do Curso de Licenciatura em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, irwingrodrigues@alu.uern.br
[5] Bolsista PIBID Capes, aluna do Curso de Licenciatura em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, freitassouza@alu.uern.br
[6] Supervisor de PIBID Capes através da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, Professor da Rede Estadual do Rio Grande do Norte, Doutor e Mestre em Ciências das Religiões pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, diegofontes.tavares@outlook.com

ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A concepção, criação, produção e os testes de jogabilidade do jogo aqui apresentado foram feitos sob a inspiração teórico metodológica em autores como Boller e Kapp (2018), Jane McGoningal (2012) e Flora Alves (2015), e foram aplicados com a mediação dos bolsistas do subprojeto, em turmas de Ensino Religioso do Ensino Fundamental da Escola Estadual Professor José Fernandes Machado, conhecida em Natal/RN como "Machadão" por conta do tamanho e da quantidade de alunos. É o cenário que viabilizou a experiência.

Figura 1 – Fachada da Escola Estadual Professor José Fernandes Machado



Fonte: Google Earth, 2026.

A Escola Estadual Professor José Fernandes Machado foi oficialmente transformada em escola de educação básica e de educação profissional técnica de nível médio através do decreto estadual número 21.996 de novembro de 2010.

De acordo com dados do Censo Escolar da Educação, sua organização curricular compreende:

- Ensino Fundamental II : Anos Finais (6º ao 9º ano)
- Ensino Médio: Regular e integrado ao ensino técnico
- Educação de jovens e adultos (EJA) : Atendimento no turno noturno para fluxo de distorção idade/série. A escola atua de forma polivalente na rede estadual de ensino.

O Corpo docente da escola é composto majoritariamente por professores efetivos licenciados em suas respectivas áreas de atuação e pós-graduados (especialistas, mestres e doutores) que participam de planejamento pedagógicos coletivo com apoio da coordenação pedagógica.

Já o Corpo discente é composto majoritariamente por jovens das comunidades de Vila de Ponta Negra, Alagamar e bairros vizinhos.

E, apesar de estar localizada em um bairro da Zona Sul de Natal/RN, com população de classe média, a comunidade escolar é formada em sua maioria por cidadãos de origem proletária – pescadores, artesãos, comerciários e trabalhadores da rede hoteleira.

A estrutura física da escola possui: Salas de aula climatizadas; Acessibilidade nas dependências; Banheiros masculino, feminino, diretoria e professores; Pátio coberto; e Refeitório. E também possui como recursos didáticos: Biblioteca e sala de leitura com acervo de livros didáticos, literários e de pesquisa; Laboratório de informática; e Laboratório de Ciências.

A Turma com a qual mais lidamos era composta por 25 alunos entre 15 e 17 anos. Participativos, porém dispersos. Na aprendizagem demonstraram interesse nas atividades propostas, especialmente nas assembleias de classe, onde observou-se uma heterogeneidade: Enquanto alguns demonstraram rapidamente a compreensão dos conteúdos, outros expressaram dificuldades na compreensão, raciocínio lógico bem como na interpretação de textos.

Há um vídeo de apresentação da síntese desse diagnóstico escolar disponível em: https://short-url.cc/DiagnosticosPIBID (Acesso em 10 out. 2026).

Esse foi o ambiente que impulsionou a criação do jogo *Nos Passos do Sagrado*. Os objetivos do PIBID Interdisciplinar já tinham em si a busca pelo trabalho entrelaçado entre as Ciências da Religião e as Ciências Sociais, e a convivência nessa escola despertou a curiosidade por vários problemas sociais, especialmente advindos da mobilidade urbana. Relatos dos alunos da escola e dos próprios bolsistas foram como combustível para isso. Também foram estimulantes os estudos promovidos pelo projeto, especialmente a respeito da Base Nacional Comum Curricular e das competências para o componente Ensino Religioso no Ensino Fundamental e para a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas no Ensino Médio. Assim, o método de criação de um jogo de aprendizagem foi buscar algo que mesclasse a educação a respeito da diversidade

religiosa com o ensino a respeito dos problemas urbanos, vivenciados em grandes cidades. Essa foi a origem do jogo *Nos Passos do Sagrado*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo *Nos passos do Sagrado* possibilita uma imersão na geografia e diversidade religiosa da cidade de Natal. A própria simbologia das cartas e mapa, que carrega que inclusive traz a imagem da estrela dos Reis Magos que caracteriza a cidade de Natal.

Figura 2 – Cartas do Jogo Nos Passos do Sagrado



Fonte: Acervo dos autores (2026).

Ao rolar dados e escolher a forma de transitar na cidade, o estudante (jogador) visita templos religiosos da cidade que estão espalhadas nas 4 zonas (Norte, Sul, Leste e Oeste). Ao visitar, o jogador vira e adquire a carta respectiva do templo, contendo 4 informações: História do templo; quantidade de membros; relação com a comunidade do bairro e horário de culto.

Diante da mecânica do jogo, que é competitiva, o jogo expõe e insere o jogador em uma experiência lúdica e pedagógica, que estimula a circulação em sua cidade e conhecimento sobre os bairros, os templos e, também, sobre a sociedade, haja vista que há momentos em que a circulação na cidade e nas zonas será afetadas por adversidades, como protestos políticos, alagamentos, acidentes no trânsito, assaltos etc.

O jogo, desenvolvido com recursos da CAPES via PIBID de Ciências da Religião e Ciências Sociais não tem fins lucrativos e sua função é estritamente pedagógica e social, sendo distribuída a professores e qualquer simpatizante de jogos de tabuleiro.

ISSN: 2358-8829

Figura 3 – Tabuleiro do Jogo Nos Passos do Sagrado



Fonte: Acervo dos autores (2026).

.

Figura 4 – Aplicação do *Nos Passos do Sagrado* na Escola Estadual Professor José Fernandes Machado



Fonte: Acervo dos autores (2026).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados dos testes de jogabilidade (playtests conforme Boller e Kapp, 2018) apontam para um engajamento dos alunos no jogo, consequentemente nas aulas; e

também a possibilidade de desenvolvimento de competências específicas da BNCC, como as relacionadas a ritos religiosos e espaços sagrados. Também indicam grande potencial interdisciplinar, já que o jogo atrela conhecimento da diversidade religiosa da cidade com o reconhecimento dos problemas sociais, principalmente relacionados a mobilidade urbana, mas não só.

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 *Nos Passos do Sagrado* pode ser citado como exemplo dessa possibilidade. Promovendo, inclusive, competências de mais de um componente curricular, já que, ao gerar reflexões sobre a cidade e seus problemas sociais, especialmente no que diz respeito à mobilidade, também é pertinente à Geografia e à Sociologia.

Palavras-chave: Gamificação, PIBID, Formação docente, Espaços Sagrados.

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 de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora: 2018.

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

NÓVOA, António. Os Professores e a sua Formação num Tempo de Metamorfose da Escola. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 44, n. 3, e84910, 2019. DOI: https://doi.org. Disponível em: https://scielo.br. Acesso em: 8 out. 2026.