ISSN: 2358-8829

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO JOGO LETRAS E CRENÇAS: SUBPROJETO DO PIBID DE CIÊNCIAS SOCIAIS E CIÊNCIAS DA RELIGIÃO DA UERN

Patrícia Rocha do Nascimento[1]
Flaviana Maia de Rocha Sena da Cunha[2]
Maiara Raquel Souza de Lima Santos[3]
Maria Eduarda Barbosa Serafim[4]
Taise Capistrano de Oliveira[5]
Waldney de Souza Rodrigues Costa[6]

RESUMO

O presente trabalho apresenta um relato de experiência sobre a criação e a aplicação do jogo "Letras e Crenças", desenvolvido pela equipe do PIBID Interdisciplinar Ciências Sociais/Ciências da Religião (2024–2026) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, na Escola Estadual Padre José Maria Biezinger. A proposta surgiu do estudo da Base Nacional Comum Curricular do Ensino Religioso (BNCCER) e da escuta dos estudantes, cujos relatos evidenciaram interesse e, ao mesmo tempo, desconhecimento acerca de símbolos e tradições religiosas. O objetivo foi desenvolver um instrumento pedagógico gamificado que contribuísse para o letramento religioso, promovendo o reconhecimento da diversidade e da pluralidade religiosa como estratégia de superação do preconceito e da intolerância. O jogo é composto por cartas coloridas, com letras em caixa alta, imagem e nome do símbolo religioso, e foi desmembrado também em um jogo da memória, ampliando o acesso aos anos iniciais do Ensino Fundamental. A experiência evidenciou que a gamificação, aliada ao referencial curricular e à realidade escolar, fortalece práticas pedagógicas inclusivas, críticas e dialógicas, consolidando o Ensino Religioso como espaço de formação cidadã e de respeito às diferenças.

Palavras-chave: Gamificação; Letramento religioso; Diversidade religiosa; Ensino Religioso; PIBID.

1 INTRODUÇÃO

O Ensino Religioso (ER) integra a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como área de conhecimento do Ensino Fundamental, de natureza não confessional, voltada à valorização da pluralidade e da diversidade cultural e religiosa e vedada a qualquer forma de proselitismo (BRASIL, 2018). Na escola pública, contudo, converter esse princípio em prática

[1] Professora da educação básica do Estado do Rio Grande do Norte, supervisora do PIBID/Capes na Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), especialista em Gestão Pública pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), mestranda em Demografia pela UFRN e graduada pela UERN. E-mail: patricianascimento@uern.br.
[2] Graduada em Ciências da Religião pela UERN. E-mail: flavianauern@gmail.com.
[3] Graduanda em Ciências da Religião pela UERN. E-mail: maiara20230018460@alu.uern.br.
[4] Graduanda em Ciências da Religião pela UERN. E-mail: maria2023001862@alu.uern.br.
[5] Graduanda em Ciências da Religião pela UERN. E-mail: taise20240038215@alu.uern.br.
[6] Coordenador do Subprojeto PIBID na UERN, onde é docente efetivo do Departamento de Ciências da Religião; doutor e mestre em Ciências da Religião e graduado em Ciências pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mail: waldneysouza@uern.br.

ISSN: 2358-8829

de sala de aula é um desafio: ensinar à diversidade religiosa exige estratégias que ultrapassem a aula meramente expositiva e favoreçam o respeito à liberdade de crença e o combate à intolerância (NASCIMENTO *et al*., 2023). A esse desafio soma-se a carência de materiais didáticos específicos para o ER na educação básica.

Foi nesse cenário que o subprojeto PIBID Interdisciplinar Ciências Sociais/Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), na edição 2024–2026, desenvolveu o jogo "Letras e Crenças: Alfabeto Religioso" na Escola Estadual Padre José Maria Biezinger, a partir do estudo da BNCC do Ensino Religioso (BNCCER) e da escuta dos estudantes, cujos relatos revelaram, ao mesmo tempo, interesse e desconhecimento acerca de símbolos e tradições religiosas.

Diante disso, este trabalho tem por objetivo relatar a criação e a aplicação do jogo, descrevendo sua estrutura e sua dinâmica e discutindo as percepções dos bolsistas e da supervisora sobre seus efeitos no letramento religioso e no respeito à diversidade.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Gamificação, jogo e aprendizagem

A gamificação é entendida como o uso de elementos de *design* de jogos em contextos que não são propriamente jogos (DETERDING *et al*., 2011). No campo educacional, a literatura destaca que pontuação, desafio e *feedback* imediato impulsionam o engajamento e a participação ativa dos estudantes (ALVES, 2015; BUSARELLO, 2016; FADEL *et al*., 2014). Kishimoto (2011) caracteriza o jogo educativo pelo equilíbrio entre a função lúdica, geradora de prazer e de livre adesão, e a função educativa, voltada à ampliação dos conhecimentos. Huizinga (2019), ao propor o conceito de *Homo ludens*, compreende o jogo como elemento da cultura e o prazer de jogar como algo inerente ao ser humano, o que ajuda a explicar por que uma atividade lúdica pode mobilizar estudantes pouco disponíveis às formas tradicionais de aula.

2.2 Ensino Religioso, símbolos e letramento religioso

A BNCC organiza o ER em unidades temáticas (Identidades e alteridades; Manifestações religiosas; Crenças religiosas e filosofias de vida) e orienta que os estudantes conheçam as tradições religiosas, respeitem suas manifestações e se posicionem criticamente diante da intolerância (BRASIL, 2018). Os símbolos ocupam lugar central nesse campo: para Eliade e Couliano (2000), o pensamento simbólico é parte fundamental do ser humano. Neste

trabalho, entende-se por letramento religioso o processo de aprender a reconhecer, nomear e interpretar símbolos, rituais, objetos, textos e espaços das diferentes tradições, sem hierarquizá-las e sem finalidade de doutrinação. A mediação do jogo foi orientada, ainda, pela docência-discência de Freire (1996), segundo a qual quem ensina aprende e quem aprende ensina.

3 METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência de abordagem qualitativa, que descreve criticamente uma vivência pedagógica realizada no âmbito do PIBID. O material de análise reúne os relatos escritos dos bolsistas e da supervisora sobre as aplicações, os registros fotográficos do acervo do subprojeto (2026) e o roteiro do jogo elaborado pela equipe (versão de 2025).

A experiência ocorreu na Escola Estadual Padre José Maria Biezinger, em São Gonçalo do Amarante (RN), que atende cerca de 500 estudantes em 17 turmas, nos três turnos, nos anos finais do Ensino Fundamental, no Ensino Médio e na Educação de Jovens e Adultos (EJA). A escola situa-se no bairro Jardim Lola, com renda média de cerca de 1,8 salários mínimos e carência de transporte e de espaços culturais, contexto em que o PIBID fortalece a articulação entre universidade e escola pública. Participaram turmas do 6º ao 9º ano, com mediação dos licenciandos em Ciências da Religião, sob supervisão da professora Patrícia Rocha do Nascimento e coordenação do professor Waldney de Souza Rodrigues Costa. Em sala, a turma era dividida em grupos, cada um acompanhado por uma dupla de bolsistas, responsável por explicar as regras e conduzir a partida.

A construção do jogo seguiu quatro etapas: (1) estudo da BNCCER e escuta dos estudantes; (2) seleção de símbolos, termos e objetos sagrados de diferentes tradições, organizados do A ao Z; (3) produção do material, com cartas ilustradas, cartas de prendas e tabela de pontos plastificada; e (4) aplicação nas turmas, seguida de ajustes, entre os quais a inclusão, na ficha de cada jogo, das habilidades da BNCCER que o orientam.

4 O JOGO LETRAS E CRENÇAS: ESTRUTURA E DINÂMICA

“Letras e Crenças: Alfabeto Religioso” é um jogo analógico de perguntas e respostas, voltado ao conhecimento geral sobre religiões por meio da gamificação. Elaborado com base na BNCCER, respeita os princípios da diversidade, do respeito às crenças e do diálogo inter-religioso e organiza-se em torno das letras do alfabeto: cada letra se associa a símbolos,

conceitos, rituais, livros sagrados e divindades de tradições abraâmicas, afro-brasileiras, indígenas e orientais, além de mitologias. O Quadro 1 sintetiza sua ficha técnica.

As cartas, coloridas e com letras em caixa alta, trazem a imagem e o nome do símbolo (por exemplo, Abebé, Alcorão, Altar, Bori, Oxum, Yabá, Wudu, *Yin Yang* e Jesus), o que favorece a memorização, a alfabetização e o processo de letramento. Cada carta reúne cinco perguntas de naturezas distintas, que articulam reconhecimento, simbolismo, associação a tradições e reflexão; a carta "Abebé", por exemplo, pergunta o que é o objeto (um leque ou espelho ritual associado a Oxum), de que material é feito, o que representa e a quais tradições se associa, e propõe uma questão reflexiva sobre a força e a delicadeza espirituais que ele simboliza. A cada rodada, o(a) mediador(a) retira uma carta e pergunta: "Responde ou paga?". O jogador escolhe entre responder e cumprir uma prenda, e os pontos são registrados na tabela. Caso não saiba responder de imediato, o estudante pode pedir as alternativas de múltipla escolha, pontuando menos, do que quem acerta sem recorrer a elas. Para ampliar o acesso, o jogo foi desmembrado em um jogo da memória do mesmo nome, adequado aos anos iniciais do Ensino Fundamental e a outros públicos

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1 Do saber latente ao engajamento

Os bolsistas observaram que o conhecimento dos estudantes sobre as manifestações religiosas não estava ausente, mas latente. No início das aplicações, houve certa hesitação, mais perceptível no 9º ano, cujos estudantes já conheciam versões anteriores de alguns jogos. A dinâmica lúdica, porém, despertou a curiosidade: diante das cartas e das perguntas, os estudantes sentiram-se encorajados a questionar, argumentar e resgatar saberes prévios. Ao longo das partidas, a atenção e o interesse cresceram: os estudantes vibravam com os acertos, acompanhavam a pontuação como se fosse uma partida de futebol e, ao final da aula, nenhum deles queria parar de jogar. Esses achados dialogam com a literatura que associa pontuação, desafio e *feedback* imediato ao engajamento (ALVES, 2015; BUSARELLO, 2016; FADEL *et al*., 2014) e com a concepção de Kishimoto (2011) sobre o jogo educativo: no "Letras e Crenças", a pontuação está atrelada ao domínio de símbolos e objetos sagrados, de modo que prazer e aprendizagem ocorrem simultaneamente.

ISSN: 2358-8829

5.2 Diálogo, alteridade e enfrentamento da intolerância

Ao conferir a mesma relevância a símbolos de matrizes abraâmicas, orientais, afro-brasileiras e indígenas, o jogo adota uma perspectiva laica e plural, sem doutrinação. Religiões minoritárias no campo religioso brasileiro, como as de matrizes africanas, frequentemente estigmatizadas, ocupam a mesa de jogo em igualdade com as demais, por meio de cartas como Abebé, Bori, Oxum e Yabá, o que contribui para desconstruir preconceitos e converge com a orientação da BNCC de que os estudantes se posicionem criticamente diante da intolerância (BRASIL, 2018). A dinâmica de perguntas, respostas e prendas estimulou um diálogo horizontal e respeitoso: surgiram indagações sobre como e por que os estudantes conheciam determinados símbolos, e o erro deixou de ser motivo de constrangimento para se tornar ponto de partida para a escuta e o diálogo. A partida funcionou, assim, como uma ponte dialógica, na qual o estudante se percebe como sujeito de conhecimento e reconhece no outro a riqueza da diferença.

5.3 Contribuições para a formação inicial docente

Para os licenciandos, a experiência permitiu constatar que a teoria construída na universidade ganha sentido quando testada na realidade escolar. A mediação do jogo materializou a reciprocidade descrita por Freire (1996): jogadores e mediadores aprenderam juntos. Os bolsistas relataram, ainda, que a gamificação humaniza a docência e fortalece a formação inicial, que as adaptações realizadas a pedido do coordenador, como a explicitação das habilidades da BNCCER em cada jogo, foram bem-sucedidas e que há o desejo de levar os jogos a outros professores e a localidades que o PIBID ainda não alcança

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do jogo “Letras e Crenças” vai além da memorização de nomenclaturas: busca-se na construção de um conhecimento que reconheça a diversidade religiosa sem hierarquias dogmáticas. A experiência na Escola Estadual Padre José Maria Biezinger reafirmou o valor de materiais didáticos intencionais para o Ensino Religioso e indicou que a gamificação, ancorada na BNCC e planejada com intencionalidade pedagógica, pode despertar o conhecimento implícito dos estudantes e transformá-lo em aprendizagem significativa, fundamentada no respeito, na alteridade e na valorização da pluralidade religiosa.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=VO-MBAAAQBAJ. Acesso em: 24 maio 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/base-nacional-comum-curricular-bncc. Acesso em: 24 maio 2024.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=In1nDAAAQBAJ. Acesso em: 24 maio 2024.

DETERDING, Sebastian *et al*. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. *In*: CHI '11 EXTENDED ABSTRACTS ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2011, Vancouver. **Anais** [...]. Vancouver: ACM, 2011. Disponível em: https://dl.acm.org/doi/10.1145/1979742.1979575. Acesso em: 12 abr. 2026.

ELIADE, Mircea; COULIANO, Ioan P. **Dicionário das religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 2000. Disponível em: https://archive.org/details/mircea-eliade-ioan-p.-couliano-dicionario-das-religioes. Acesso em: 12 mar. 2022.

FADEL, Luciane Maria *et al*. (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=r6TcBAAAQBAJ. Acesso em: 20 maio 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em: https://www.academia.edu/127292177/Freire_1996_PEDAGOGIA_DA_AUTONOMIA. Acesso em: 12 abr. 2026.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019. Disponível em: https://ia600807.us.archive.org/26/items/livrainosdomal2020/%20Johan%20Huizinga%20-%20Homo%20Ludens.pdf. Acesso em: 12 abr. 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=On02DwAAQBAJ. Acesso em: 24 maio 2024.

NASCIMENTO, Patrícia Rocha do *et al*. **Experiência dos bolsistas do subprojeto PIBID de ensino religioso e gamificação**: na E.E. Padre José Maria Biezinger, em São Gonçalo do Amarante (RN). *In*: ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS – ENALIC, 9., 2023.