PERCURSO RELIGIOSO E CULTURAL DE SÃO GONÇALO DO AMARANTE/RN

Flávio Anselmo de Lima Borba (Graduado do Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN)
Maria Eduarda Barbosa Serafim (Graduanda do Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN)
Matheus Nascimento Silva (Graduando do Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN)
Patrícia Rocha do Nascimento (Professora orientadora, Especialista em Gestão Pública pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Professora da Educação básica do RN- SECC e Supervisora do PIBID de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte-UERN)

E-mails: flavio.borbauern@gmail.com, maria20230018460@alu.uern.br, matheus2023001862@alu.uern.br, patricianascimento@uern.br

1. INTRODUÇÃO

O jogo Percurso Religioso e Cultural de São Gonçalo do Amarante/RN foi desenvolvido no âmbito do PIBID – Ciências da Religião (UERN), a partir das experiências na Escola Estadual Pe. João Maria Biezinger. A proposta visa aproximar os(as) estudantes do patrimônio religioso e cultural do próprio município, promovendo o reconhecimento da pluralidade religiosa local e o enfrentamento da intolerância. Fundamentado na BNCCER, o jogo utiliza a gamificação como metodologia ativa, articulando religião, cultura, história e cidadania de forma contextualizada.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma experiência pedagógica de abordagem qualitativa, desenvolvida entre 2023 e 2024, no âmbito do PIBID – Ciências da Religião, envolvendo estudo da BNCC (Ensino Religioso), pesquisa histórica e cultural sobre São Gonçalo do Amarante/RN, elaboração do tabuleiro e das cartas temáticas e posterior aplicação com turmas do Ensino Fundamental II. O jogo caracteriza-se como analógico, estruturado em formato de perguntas e respostas, com participação de 2 a 6 jogadores, duração média de 50 minutos e mediação do(a) professor(a). O percurso contempla 17 pontos religiosos e culturais do município, incluindo igrejas barrocas, terreiro de matriz afro-brasileira, centro espírita, espaços de cultura popular, museu municipal e o Santuário dos Mártires, articulando patrimônio, religiosidade e identidade local.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo evidenciou resultados significativos no contexto escolar, destacando-se o maior engajamento dos(as) estudantes nas atividades propostas, a ampliação do conhecimento acerca do patrimônio religioso e cultural local e o desenvolvimento da argumentação e da leitura crítica. Além disso, a experiência promoveu reflexões consistentes sobre diversidade e intolerância religiosa, contribuindo para a construção de atitudes mais respeitosas e dialógicas. Nesse sentido, a gamificação mostrou-se eficaz ao favorecer o diálogo inter-religioso e a valorização da identidade cultural do município, revelando-se uma estratégia didática interdisciplinar com potencial formativo e transformador.

4. CONCLUSÃO

O jogo Percurso Religioso e Cultural de São Gonçalo do Amarante/RN consolidou-se como um instrumento pedagógico inovador no Ensino Religioso, contribuindo de maneira significativa para o letramento religioso dos(as) estudantes, para o reconhecimento da pluralidade cultural e para a promoção do respeito às diferenças no ambiente escolar. Ao articular patrimônio local, diversidade religiosa e metodologias ativas, a proposta favoreceu a formação cidadã crítica e reflexiva. A experiência também reafirma o papel do PIBID na construção de práticas pedagógicas contextualizadas, inclusivas e comprometidas com a valorização da diversidade e dos direitos humanos.

5. REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015. Acesso em: 2 jul. 2023.

BUSARELLO, Raul Inácio. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. Acesso em: 2 jul. 2023.

CHAVES, Julia. Igreja Matriz São Gonçalo. Julia Chaves Arquitetura. Disponível em: https://www.juliachavesarq.com/post/igreja-matriz-s%C3%A3o-gon%C3%A7alo. Acesso em: 31 jan. 2026.

FADEL, Luciane Maria et al. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso em: 2 jul. 2023.

NASCIMENTO, Patricia 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. Anais [...]. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: https://editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/103927. Acesso em: 11 fev. 2026.

PREFEITURA DE SÃO GONÇALO DO AMARANTE. História de São Gonçalo do Amarante. São Gonçalo do Amarante: Prefeitura de São Gonçalo do Amarante, s.d. Disponível em: https://saogoncalo.rn.gov.br/historia-de-sao-goncalo-do-amarante/. Acesso em: 31 jan. 2026.