JOGO LETRAS E CRENÇAS: GAMIFICANDO O ALFABETO RELIGIOSO

Flaviana Maia da Rocha de Sena Cunha (Graduada do Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN)
Alberto Coelho de Sousa Júnior (Graduando do Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN)
André Henrique Rocha do Nascimento (Graduando do Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN)
Edna Máximo da Silva (Graduanda do Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN)
Matheus Nascimento da 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: flavianauern@gmail.com, alberto202317703@alu.uern.br, andre20230031471@alu.uern.br, edna20240017647@alu.uern.br, matheus2023001862@alu.uern.br, patricianascimento@uern.br

1. INTRODUÇÃO

O jogo Letras e Crenças foi desenvolvido no âmbito do PIBID Interdisciplinar Ciências Sociais/Ciências da Religião (UERN), a partir das experiências pedagógicas realizadas na Escola Estadual Padre José Maria Biezinger, em São Gonçalo do Amarante/RN. A proposta utiliza a gamificação como estratégia pedagógica para contribuir com o ensino do componente curricular Ensino Religioso, promovendo o letramento religioso e o reconhecimento da diversidade cultural e religiosa. Por meio de atividades lúdicas que relacionam letras, palavras e conceitos do campo religioso, o jogo estimula a participação dos estudantes, o diálogo e o respeito às diferentes tradições e crenças.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma experiência pedagógica de abordagem qualitativa desenvolvida no âmbito do PIBID Interdisciplinar Ciências Sociais/Ciências da Religião (UERN) em 2025. O jogo Letras e Crenças foi elaborado a partir do Alfabeto Religioso, baseado em pesquisa que reuniu 130 símbolos de diferentes tradições religiosas e filosofias de vida, articulada aos conteúdos do Ensino Religioso da BNCC. A dinâmica envolve desafios de identificação e formação de palavras sobre tradições religiosas e foi também adaptada para jogo da memória. A aplicação ocorreu com turmas do Ensino Fundamental da Escola Estadual Padre José Maria Biezinger, mediada por bolsistas do PIBID e pela professora supervisora.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização do jogo em sala de aula favoreceu a participação ativa dos estudantes, estimulando o interesse pelos conteúdos de Ensino Religioso. A proposta possibilitou a ampliação do conhecimento sobre símbolos, práticas e tradições religiosas, além de incentivar o diálogo e o respeito à diversidade. A abordagem lúdica contribuiu para tornar o processo de aprendizagem mais significativo, demonstrando o potencial da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de temas relacionados à diversidade cultural e religiosa.



4. CONCLUSÃO

O jogo Letras e Crenças demonstrou potencial como recurso pedagógico no ensino de Ensino Religioso, ao integrar ludicidade, aprendizagem e valorização da diversidade cultural e religiosa. A experiência evidenciou que metodologias ativas, como a gamificação, contribuem para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais participativo e significativo. Além disso, a iniciativa reforça a importância do PIBID na formação docente, possibilitando a vivência de práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas com a realidade escolar.

5. REFERÊNCIAS

BIEDERMANN, Hans. Dicionário de símbolos. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. (Especialmente a parte de Ensino Religioso do Ensino Fundamental).

CAMPOS, Luiz Carlos de Freitas. Ensino Religioso: um olhar para a diversidade cultural e religiosa. São Paulo: Paulinas, 2005.
ELIADE, Mircea (Org.). Dicionário das religiões. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MARTINS, Tatiane Aparecida. O uso da gamificação no processo ensino-aprendizagem: possibilidades e desafios. Revista Educação e Cultura Contemporânea, v. 15, n. 39, p. 162-177, 2018.

MELLO, Maria Luiza Tucci Carneiro de (Org.). Enciclopédia das religiões no Brasil. São Paulo: Edusp; Edições Loyola, 2019.

MELO, Paulo Cavalcante de Albuquerque; SILVA, Marinilson Barbosa da. Reflexões sobre profissionalização e profissionalidade docente em Ensino Religioso. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 7., 2020, Maceió. Anais [...]. Campina Grande: Realize Editora, 2020. p. 1569–1591. ISBN: 978-85-61702-95-3.

PIERUCCI, Antônio Flávio. A nova República e a velha hierarquia: o ensino religioso no Brasil. Estudos Avançados, v. 8, n. 22, p. 173-188, 1994.