ISSN: 2358-8829

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO RELIGIOSO: O JOGO JORNADA PELO RN - TRILHANDO A LIBERDADE RELIGIOSA[1]

Flaviana Maia da Rocha de Sena Cunha[2]
Edna Máximo da Silva[3]
Maria Eduarda Barbosa Serafim[4]
Taise Capistrano de Oliveira[5]
Matheus Nascimento da Silva[6]
Patrícia Rocha do Nascimento(orientadora)[7]

INTRODUÇÃO

O Ensino Religioso (ER) na escola pública brasileira é marcado por debates históricos sobre a relação entre confessionalidade e laicidade (BAPTISTA; SIQUEIRA, 2020). No âmbito normativo, a superação da perspectiva de "ensino de religião" em favor do estudo dos conhecimentos religiosos exige práticas pedagógicas que abordem o fenômeno religioso de maneira plural e sem proselitismo. Nesse contexto, este trabalho relata a construção e a aplicação do jogo Jornada pelo RN, desenvolvido por bolsistas e supervisores do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) Interdisciplinar em Ciências da Religião e Ciências Sociais, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), na Escola Estadual Padre José Maria Biezinger.

O objetivo é apresentar a elaboração e a aplicação do jogo como recurso de gamificação para abordar a história das religiões e a diversidade religiosa, aproximando os conteúdos do Ensino Religioso da realidade dos estudantes por meio de desafios e

[1] O presente trabalho foi realizado com apoio do "Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID)" da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).
[2] Graduada do Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN, flavianauern@gmail.com;
[3] Graduanda pelo Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte -,UERN, edna20240017547@alu.uern.br;
[4] Graduanda pelo Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte -UERN, maria20230018460@alu.uern.br;
[5] Graduanda pelo Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte -UERN, taise20240038215@alu.uern,br;
[6] Graduando pelo Curso de Ciências da Religião da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte -UERN, Matheus2023001862@alu.uern.br;
[7] 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, patricianascimento@uern.br;

descobertas. A proposta justifica-se pela busca de estratégias que estimulem a participação dos estudantes sem reduzir o trabalho pedagógico à exposição de conteúdos. Conforme Kishimoto (2011), o jogo pode assumir finalidade educativa quando planejado e articulado a objetivos de aprendizagem.

Trata-se de um relato de experiência, de abordagem qualitativa, fundamentado em pesquisa bibliográfica e na observação da atividade em sala de aula pelos bolsistas. A discussão articula as reflexões sobre Ensino Religioso, laicidade e gamificação à descrição da experiência. As considerações apresentadas decorrem da observação das aplicações e não pretendem estabelecer generalizações sobre a aprendizagem dos estudantes.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O trabalho caracteriza-se como relato de experiência, com abordagem qualitativa, desenvolvido no âmbito do PIBID Interdisciplinar em Ciências da Religião e Ciências Sociais da UERN, na Escola Estadual Padre José Maria Biezinger. Os procedimentos envolveram pesquisa bibliográfica sobre Ensino Religioso, laicidade, jogo e gamificação; seleção e organização de conteúdos; elaboração das perguntas e respostas; definição das regras; e observação das aplicações realizadas em sala de aula.

O material foi composto por um tabuleiro em formato de banner, com o mapa do Rio Grande do Norte e uma trilha de casas coloridas, além de ponte, personagens que remetem a diferentes tradições religiosas, peões e baralhos de cards de cores variadas, acondicionados em uma caixa identificada com o nome do jogo. A narrativa da jornada pelo território potiguar foi pensada para aproximar a atividade da realidade local dos estudantes.

Os cards abordam religiões, acontecimentos históricos, tradições, símbolos, manifestações culturais e diversidade religiosa. Cada card apresenta uma pergunta, a resposta esperada e a habilidade da BNCC relacionada ao conteúdo. Como exemplo, um dos cards pergunta qual símbolo do budismo representa a roda da vida e associa a questão à habilidade EF04ER04, referente à identificação de diferentes linguagens religiosas, como símbolos, rituais, gestos e alimentos.

Durante as aplicações, os bolsistas organizaram a dinâmica, acompanharam as respostas, esclareceram dúvidas e contextualizaram os conteúdos. A observação da participação e o registro fotográfico do material e das aplicações constituíram os recursos

de acompanhamento da experiência. As análises deste relato limitam-se ao que foi observado durante as atividades; não foram apresentados instrumentos específicos de mensuração da aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Baptista e Siqueira (2020, p. 36-37) apontam que, no Brasil colonial, o Ensino Religioso esteve associado à cristianização, no marco do Regime de Padroado, assumindo caráter confessional católico. A separação entre Igreja e Estado não encerrou as discussões sobre a natureza desse componente curricular (BAPTISTA; SIQUEIRA, 2020, p. 33). Um marco normativo foi a alteração do artigo 33 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional pela Lei n. 9.475/1997, que estabelece o Ensino Religioso como parte integrante da formação básica do cidadão, assegurando o respeito à diversidade cultural religiosa brasileira e vedando quaisquer formas de proselitismo (BRASIL, 1997 apud BAPTISTA; SIQUEIRA, 2020, p. 49).

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o objeto do Ensino Religioso são os conhecimentos religiosos, organizados nas unidades temáticas Identidades e Alteridades, Manifestações Religiosas, Crenças Religiosas e Filosofias de Vida (BAPTISTA; SIQUEIRA, 2020, p. 54). Entre seus objetivos está a aprendizagem de conhecimentos religiosos, culturais e estéticos a partir das manifestações religiosas percebidas na realidade dos educandos (BRASIL, 2017, p. 434 apud BAPTISTA; SIQUEIRA, 2020, p. 55). Essa perspectiva valoriza a liberdade de consciência e de crença e afasta a imposição doutrinária. Os autores argumentam, assim, que o Ensino Religioso pode explicitar o princípio da laicidade, em vez de constituir uma ameaça a ele (BAPTISTA; SIQUEIRA, 2020, p. 55). Essa compreensão também dialoga com a formação docente em Ciências da Religião, fundamentada no estudo qualificado dos conhecimentos religiosos.

Kishimoto (2011) discute as possibilidades do jogo no contexto educacional, destacando que ele ultrapassa a dimensão do entretenimento quando é organizado com finalidade pedagógica e objetivos de aprendizagem. Nessa direção, Kapp (2012 apud ORLANDI et al., 2018, p. 18) define gamificação como o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas. A proposta não consiste apenas em inserir jogos na aprendizagem, mas em aproveitar seus elementos para estimular a participação ativa dos estudantes.

Entre os elementos da gamificação estão meta, regras, feedback e participação voluntária (VIANNA et al., 2013 apud ORLANDI et al., 2018, p. 21), além de níveis, desafios, missões e narrativa (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011 apud ORLANDI et al., 2018, p. 21). O tratamento do erro também é relevante: em uma dinâmica de jogo, ele pode impulsionar novas tentativas e a busca por soluções, em vez de ser entendido apenas como fracasso (FARDO, 2013 apud ORLANDI et al., 2018, p. 21). A gamificação não depende necessariamente de plataformas digitais ou de alto custo, mas requer planejamento e intencionalidade pedagógica (ORLANDI et al., 2018, p. 28).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A elaboração do Jornada pelo RN demandou pesquisa, seleção de conteúdos, formulação das questões e definição de regras para articular conhecimento e participação. A organização visual do tabuleiro, dos peões e dos cards conferiu unidade ao material, enquanto o mapa do Rio Grande do Norte e a narrativa de percurso aproximaram a proposta do território vivido pelos estudantes. A indicação das habilidades da BNCC nos cards buscou manter as perguntas relacionadas aos objetivos curriculares do componente.

Na aplicação, os estudantes reuniam-se em torno do tabuleiro e avançavam pelo percurso à medida que respondiam às perguntas. Para prosseguir, era necessário responder corretamente; quando a resposta não estava adequada, o participante permanecia na etapa em que se encontrava e ouvia a explicação dos bolsistas antes de tentar novamente. Dessa forma, o erro era acompanhado por orientação e oportunidade de nova tentativa.

Durante as rodadas, observou-se atenção às questões, expectativa em relação às próximas etapas e comemoração dos acertos. Os estudantes recorreram a conhecimentos prévios e, em diferentes momentos, discutiram as respostas com os colegas até chegar a uma conclusão. A dinâmica criou oportunidades de interação e compartilhamento de conhecimentos em um ambiente descontraído, sem abandonar os conteúdos propostos para o Ensino Religioso.

A mediação dos bolsistas foi importante para que o jogo não se limitasse à competição. Ao organizar as rodadas, esclarecer dúvidas e contextualizar as perguntas, eles transformaram as respostas em oportunidades de diálogo sobre as tradições religiosas e suas manifestações. A explicação após uma resposta incorreta também se aproximou da

compreensão do erro como parte do processo de aprendizagem, discutida por Fardo (2013 apud ORLANDI et al., 2018, p. 21).

Os elementos da gamificação estiveram presentes na meta de avançar no percurso, nas regras para prosseguir, no feedback oferecido pelos bolsistas e na narrativa de uma jornada pelo território potiguar, em diálogo com os componentes descritos por Orlandi et al. (2018, p. 21). A proposta também permitiu abordar diferentes tradições religiosas e manifestações culturais sem privilegiar uma crença específica, em consonância com a vedação ao proselitismo prevista na legislação e com a perspectiva de estudo dos conhecimentos religiosos.

A articulação entre Ciências da Religião e Ciências Sociais favoreceu uma abordagem da religião como fenômeno presente nas relações humanas, na cultura, na memória e na organização social. Para os bolsistas, a construção e a aplicação do jogo constituíram uma oportunidade de reflexão sobre o planejamento e a intencionalidade pedagógica necessários ao uso da gamificação. Esses apontamentos decorrem da observação da experiência e não equivalem a uma avaliação sistemática dos resultados de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o Jornada pelo RN evidenciou possibilidades de utilização da gamificação no Ensino Religioso por meio de perguntas, desafios, descobertas e interação entre estudantes. Em consonância com Kishimoto (2011), o jogo assume função educativa quando inserido em uma proposta pedagógica intencional. Na atividade relatada, a trilha, os cards e a mediação dos bolsistas contribuíram para estimular a participação e abrir espaço para a discussão de conhecimentos relacionados à história das religiões e à diversidade religiosa.

A proposta buscou tratar as tradições religiosas de forma plural, com foco no conhecimento, no diálogo e no respeito, sem transformar a aula em transmissão de uma crença. Como limite, destaca-se que as análises se baseiam na observação das aplicações e não em instrumentos específicos de avaliação da aprendizagem. Pesquisas futuras poderão incluir estratégias sistemáticas de avaliação para aprofundar a compreensão dos efeitos pedagógicos do jogo e orientar seu aperfeiçoamento.

Palavras-chave: PIBID, Gamificação, Ensino Religioso, Diversidade religiosa, Formação docente.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), pela contribuição à formação docente e à articulação entre universidade e escola; à Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) e ao Departamento de Ciências da Religião do Campus Natal, pelo investimento na formação de professores de Ensino Religioso. Celebramos o reconhecimento do curso de Ciências da Religião, que recebeu cinco estrelas no Guia da Faculdade Estadão 2025, evidenciando a qualidade de sua proposta formativa (UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE, 2025).

Reafirmamos a importância dos professores especialistas, cuja formação específica assegura aprofundamento teórico e pedagógico em suas áreas. Diante dos debates sobre a reorganização curricular da rede municipal de Natal, defendemos a valorização das licenciaturas e o reconhecimento das especificidades de cada componente curricular (CÂMARA MUNICIPAL DE NATAL, 2025). Seguimos firmes na defesa de uma educação pública de qualidade e de um Ensino Religioso plural, antirracista, não proselitista e comprometido com o diálogo, o respeito à diversidade e a transformação social.

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Paulo Agostinho Nogueira; SIQUEIRA, Giseli do Prado**. Ensino Religioso na escola pública brasileira e a questão da laicidade**. *Horizonte*, Belo Horizonte, v. 18, n. 55, p. 33-60, jan./abr. 2020. DOI: 10.5752/P.2175-5841.2020v18n55p33.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). ***Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta *et al*. **Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação**. *Biblios*, [s. l.], n. 70, p. 17-30, 2018. DOI: 10.5195/biblios.2018.447.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (UERN). **Uern tem três cursos avaliados com cinco estrelas no Guia da Faculdade do Estadão 2025**. Mossoró, 31 out. 2025. Disponível em: https://portal.uern.br/blog/uern-tem-tres-cursos-avaliados-com-cinco-estrelas-no-guia-da-faculdade-do-estadao-2025/. Acesso em: 28 out. 2026.

CÂMARA MUNICIPAL DE NATAL. **Nova matriz curricular da rede municipal de ensino é debatida em audiência**. Natal, 28 maio 2025. Disponível em: https://www.cmnat.rn.gov.br/noticias/3814/nova-matriz-curricular-da-rede-municipal-de-ensino-debatida-em-audincia. Acesso em: 28 out. 2026.