GAMIFICAÇÃO E INTERDISCIPLINARIDADE NO PIBID: RELATO DE EXPERIÊNCIA ENTRE CIÊNCIAS DA RELIGIÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS [1]

Ricardo Alexandre Barbosa [2]
Evellyn Beatriz do Nascimento [3]
Shisio Rushel das Chagas Silva [4]
Alberto Coelho de Sousa Júnior [5]
Paulo Cesar Santos Nunes [6]
Orientador do Trabalho: Diego Fontes de Souza Tavares [7]

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), no subprojeto interdisciplinar de Ciências da Religião e Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). A iniciativa envolve bolsistas das licenciaturas em Ciências da Religião e em Ciências Sociais, e tem como objetivo contribuir para a formação inicial de professores por meio da articulação entre teoria e prática no campo das Ciências Humanas. As atividades do projeto incluiram encontros presenciais e online, participação em lives formativas, estudos sobre campo religioso brasileiro, currículo, sociologia da educação, ensino religioso e gamificação como estratégia pedagógica.

[1] O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, e apresenta resultados de PIBID financiado com bolsas Capes (Processo Nº 88887.018600/2024-00). Para produção deste texto os autores declaram que não usaram Inteligência Artificial Generativa em nenhuma de suas etapas.
[2] Bolsista PIBID Capes, aluno do Curso de Licenciatura em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, ricardoalexandre@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, evellyn20230020567@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, shisio20240037970@alu.uern.br
[5] Bolsista PIBID Capes, aluno do Curso de Licenciatura em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, alberto20230017703@alu.uern.br
[6] Bolsista PIBID Capes, aluno do Curso de Licenciatura em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, paulo20250044459@alu.uern.br
[7] 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

Foram realizadas atividades de campo em escolas da rede pública estadual, entre elas a Escola Estadual Professor José Fernandes Machado, situada no bairro de Capim Macio, no Conjunto Ponta Negra, em Natal – RN. A proposta pedagógica promoveu o desenvolvimento de competências e habilidades das áreas de Ciências Sociais, Sociologia e Ciências da Religião, em diálogo com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Entre as ações desenvolvidas destaca-se a criação de jogos educativos que abordam problemáticas sociais e religiosas presentes no cotidiano urbano, estimulando a reflexão crítica dos estudantes. Trata-se de uma experiência coletiva que iniciou em 2024 e se estendeu até outubro de 2026.

Como será possível perceber, a Escola Estadual Professor José Fernandes Machado configura-se como um ambiente de grande potencial educativo, com uma gestão comprometida e infraestrutura funcional, ainda que marcada por desafios no campo da inclusão e da manutenção de espaços pedagógicos especializados. Foi nesse contexto que se desenvolveram as ações do subprojeto PIBID, proporcionando ao licenciando experiências formativas que integram teoria e prática, e que contribuem para a construção de uma identidade docente crítica, reflexiva e engajada com a realidade social e educacional da comunidade escolar.

As escolas devem ser percebidas como o lugar específico da formação de professores, tal como defende Professor Antonio Novoa (2019), um dos principais aportes teóricos desse texto. O autor defende que a formação docente deve acontecer como fruto de parceria entre professores, escolas e universidades, formando um triângulo de formação:

Figura 1 – Formação de professores ideal



Fonte: Nóvoa, 2019.

Neste trabalho serão relatadas as experiências que têm sido fomentadas nesse espaço através do recurso à gamificação e à criação de jogos pedagógicos, com inspiração

teórica também em autores que discutem esses temas, tais como Flora Alves (2015), Boller e Kapp (2018) e Busarello (2016).

METODOLOGIA OU A ESCOLA E AS EXPERIÊNCIAS DE FORMAÇÃO FOMENTADAS COM CRIAÇÃO DE JOGOS DE APRENDIZAGEM

A Escola Estadual José Fernandes Machado (Machadão) tem seu endereço na Av. Praia de Muriú, s/n - Ponta Negra, Natal – RN, Cep 59094-390. Ponta Negra é amplamente reconhecida por seu valor histórico e por ser um dos principais pontos turísticos da cidade, graças à sua proximidade com a famosa Praia de Ponta Negra e o icônico Morro do Careca. No aspecto socioeconômico, o bairro apresenta grandes contrastes. Apesar de ser uma área considerada de alto padrão, com ampla infraestrutura voltada ao turismo (incluindo hotéis, restaurantes e variados estabelecimentos comerciais), também abriga comunidades que enfrentam dificuldades econômicas. Muitos dos alunos da escola pertencem a famílias de baixa renda.

A escola disponibiliza Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano), Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos (EJA), em funcionamento nos três turnos (matutino, vespertino e noturno), atendendo tanto o público infanto-juvenil quanto o adulto trabalhador, com um total de 585 alunos matriculados, sendo 22 incluídos, distribuídos em 23 turmas. É conhecida como “Machadão”, por conta de seu tamanho, e tem uma longa história no bairro, com os seus 43 anos de história. A instituição é composta por 20 salas de aula, sala de recursos multifuncionais, quadra poliesportiva coberta e descoberta, direção, coordenação, biblioteca, refeitório, banheiros adaptados, laboratório de informática, laboratório de ciências, área verde, sala dos professores, secretaria, almoxarifado, pátio coberto e descoberto e estacionamento.

Figura 2 – Fachada da Escola Estadual Professor José Fernandes Machado



Fonte: Google Earth, 2026.

O corpo docente é composto por 65 professores, sendo quatro com formação continuada em Educação Especial, além de sete auxiliares de secretaria e da diretora. E o professor supervisor Diego Fontes de Souza Tavares, doutor em Ciências da Religião, é um exemplo de compromisso e competência profissional, com estratégias educacionais voltadas para a gamificação como instrumento didático, sempre alinhando com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e promovendo o pluralismo religioso de forma respeitosa e inclusiva.

Um vídeo de apresentação da síntese desses dados pode ser encontrado no link disponível em: https://short-url.cc/DiagnosticosPIBID . Acesso em 10 out. 2026.

Recentemente, a Escola Estadual José Fernandes Machado, situada nessa região, é uma das escolas que mais têm sido contemplada com Projetos PIBID implementados pelo Departamento de Ciências da Religião da UERN, e supervisionados pelo Prof. Diego. Ela está localizada no Bairro de Ponta Negra, Zona Sul de Natal.

A inserção do PIBID da UERN na Escola Estadual Professor José Fernandes Machado se deu em 2023 e já teve como projeto a gamificação e aplicabilidade de jogos lúdicos na educação. Desde então têm sido criados jogos visando os objetos de conhecimento e as competências sugeridos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

para os Anos Finais do Ensino Fundamental, buscando adaptar conforme a faixa etária. A metodologia utilizada para a produção foi tomar de referência outros jogos de tabuleiro já presentes no cotidiano dos estudantes, mantendo as mecânicas e substituindo imagens, conteúdos e informações conforme o conteúdo curricular do Ensino Religioso.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Assim, durante o primeiro biênio (2023-2024), foi desenvolvido um Jogo da Memória que aborda 5 tradições religiosas, ressaltando seus símbolos, seus livros sagrados, seus espaços de culto e os sacerdotes responsáveis pelas execuções de suas liturgias e ritos religiosos. Também foi criada uma espécie de “Perfil” das religiões, composto por 100 cartas, sendo 10 de cada tradição entre as dez mais reconhecidas no campo religioso brasileiro. E foi feito um “Supertrunfo” de temas religiosos, que segue a mecânica do jogo original para trabalhar com deuses, heróis e outros temas.

Figura 3 – Aplicação dos jogos criados em 2024 na escola



Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2026.

Já no triênio (2024-2026), a busca maior pela interdisicplinaridade com as Ciências Sociais nos levou ao desenvolvimento do jogo *Nos Passos do Sagrado*, que é focado nos espaços sagrados de Natal (RN) e consiste em uma imersão na diversidade religiosa da cidade através de um tabuleiro com as 4 Zonas (Norte, Sul, Leste e Oeste) da cidade e seus respectivos bairros. O jogador precisa visitar simbolicamente os vários espaços sagrados, como Mesquitas, Sinagogas, Igrejas, Terreiros, Centros Espíritas e Monumentos, e vence aquele que visitar a maior quantidade. Dificultando um pouco essas "visitas", têm-se o fato de que os jogadores estão sujeitos a toda possibilidade de reveses que estão passivos todo e qualquer transeunte citadino, desde enchentes, greves de ônibus e acidentes nas vias para dificultar o traslado, ou até mesmo à assaltos, falta de dinheiro para transporte público e eventos como o Carnatal e o São João que afetam as formas de se deslocar pela cidade.

Figura 4 – Cartas 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

Durante a elaboração dos jogos foi possível conhecer um pouco mais sobre o Plano Diretor da cidade do Natal, BNCC, além de aperfeiçoar práticas pedagógicas usadas durante a formação no curso de ciência da religião, trabalhar com gamificação e participar de oficinas de jogos educativos. O subprojeto ajuda a compreender a importância do papel do professor na formação cidadã e no incentivo à Cultura e a valorização da história da cidade e seus aspectos religiosos.

As experiências com as edições do PIBID da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) comentadas neste texto foram essenciais para a formação dos bolsistas como futuros docentes. A vivência direta com a realidade escolar proporcionou a compreensão palpável das complexidades da docência, que exige do professor mais do que o domínio teórico e a simples transferência de conhecimento. Requer sensibilidade, incentivo ao pensamento crítico, escuta atenta e disposição para o diálogo.

Os estudos sobre gamificação na aprendizagem feitos nas edições do PIBID proporcionaram aportes teóricos, com base em autores como Boller e Kapp (2018), Flora Alves (2015), Busarello (2016) e outros, que iluminaram a compreensão de como os mecanismos dos jogos podem contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico, a resolução de problemas, o trabalho em equipe, o fortalecimento de habilidades

socioemocionais, a comunicação e o apoio ao processo educativo. A partir de então, conseguimos tornar os conteúdos de Ensino Religioso e Sociologia mais atrativos, aproximando o conteúdo curricular da linguagem dos estudantes.

O PIBID na Escola Estadual Professor José Fernandes Machado tem se revelado uma grande oportunidade de crescimento na formação docente, possibilitando vivenciar a docência em suas múltiplas dimensões. Reforçou a visão de que a docência é um processo de aprendizado contínuo, descobertas e partilhas. O programa também tem permitido enxergar a escola pública não apenas como um espaço de ensino, mas como um ambiente de sonhos, resistência, esperança e transformação.

Palavras-chave: PIBID; Ensino Religioso; Jogos pedagógicos; Formação docente; BNCC.

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, 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.

BRASIL. Base Nacional Curricular Comum Curricular. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf . Acesso em: 8 jan. 2025.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

NÓVOA, António. Os Professores e a sua Formação num Tempo de Metamorfose da Escola. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 44, n. 3, e84910, 2019. Disponível em: https://www.scielo.br/j/edreal/a/DfM3JL685vPJryp4BSqyPZt/?lang=pt . Acesso em: 8 out. 2026.