

OS JOGOS EDUCATIVOS NA FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFESSORES DE ENSINO RELIGIOSO DA REDE MUNICIPAL DE MANAUS

Giordano Cássio da Silva Costa ¹

RESUMO

Os jogos educativos foram um dos elementos utilizados na formação continuada dos professores de Ensino Religioso da rede municipal de educação de Manaus/Am. Os encontros formativos bimestrais ocorridos durante o ano de 2024 foram o espaço da realização de variados jogos educativos baseados nas habilidades do componente curricular Ensino Religioso de acordo com o Currículo Escolar Municipal (CEM). Nesses encontros formativos, utilizou-se a Aprendizagem baseada em jogos (GBL), metodologia ativa que possibilita o desenvolvimento das habilidades presentes no currículo. Os jogos educativos: Memória Religiosa, Roleta Religiosa, Jogo das Escolhas, Bingo de Palavras Religiosas, Dominó dos Líderes Religiosos, Sudoku Religioso, Trilha das Festas Sagradas, Quebra-cabeça dos Espaços Religiosos foram as atividades direcionadas e vivenciadas na formação, tornando a prática um elemento necessário e fundamental para a realização na sala de aula, objetivo das formações. A estratégia aqui é o fazer fazendo. O professor aprende na formação e aplica na sua escola com adaptações. Todo o processo é vivenciado nos encontros formativos por meio da apresentação dos materiais que compõe o jogo, as regras e quais habilidades o estudante irá desenvolver. Como resultado desse processo formativo, alguns professores que participaram das formações realizaram os jogos educativos, com as adaptações para a sua realidade escolar, na sua sala de aula.

Palavras-chave: Jogos educativos, Formação continuada, Ensino Religioso.

INTRODUÇÃO

O aperfeiçoamento contínuo do profissional da educação, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) deve ser garantido a todos. Esse aperfeiçoamento, essa formação continuada é um dos elementos necessários para o desenvolvimento profissional e a consolidação da prática pedagógica no cenário escolar. No componente curricular Ensino Religioso, a formação de professores adquire características específicas, pois envolve o desenvolvimento de competências que favorecem a reflexão ética, a valorização da diversidade cultural e religiosa e o diálogo entre as diferentes crenças religiosas e filosofias de vida.

Nos últimos anos, a Secretaria Municipal de Educação de Manaus (SEMED-Manaus) tem promovido formações bimestrais voltadas para o aprimoramento e

¹ Mestrando em Ciências das Religiões pela Faculdade Unida de Vitória-ES, giordano@gmail.com;



fortalecimento do Ensino Religioso, buscando integrar metodologias ativas e recursos pedagógicos inovadores.

O jogo educativo foi o recurso preparado para ser aplicado nas aulas de Ensino Religioso. Nesse sentido, “qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo” (KISHIMOTO 2023, p.22).

Para que o jogo seja de fato educativo observa-se a presença de duas funções que atuam concomitantes: “1. função lúdica – o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente; 2. função educativa – o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo” (KISHIMOTO 2023, p.18).

O presente artigo visa discutir sobre a importância dos jogos educativos para o componente curricular Ensino Religioso, desenvolvidos durante as formações continuadas de professores na Divisão de Desenvolvimento Profissional do Magistério (DDPM), alcançando cerca de 60 professores que participaram ao longo do ano, destacando sua relevância para o processo de ensino-aprendizagem e para o fortalecimento da prática pedagógica de docentes dos anos finais do ensino fundamental da rede municipal de Manaus.

Acredita-se que a aprendizagem em sala de aula “por meio do lúdico precisa ser vista como uma atividade na qual o professor de Ensino Religioso pode desenvolver diversas possibilidades de trabalhar o conteúdo relacionado aos fatores socioculturais da história das religiões e seu papel na sociedade” (COSTA 2023, p. 35).

Durante o ano de 2024 as formações de Ensino Religioso se propuseram apresentar metodologias para desenvolver as habilidades presentes no Currículo Escolar Municipal e os jogos educativos foram a maneira lúdica proposta durante os encontros formativos.

A Aprendizagem baseada em jogos (GBL), foi a metodologia ativa utilizada na pesquisa. Segundo PACHECO (2022)

podemos entender a aprendizagem baseada em jogos como uma forma de estudo na qual o aluno absorve o conhecimento ao jogar ou brincar. É o uso de jogos para abordar os conteúdos de aula de uma forma diferente, facilitando a assimilação. No entanto, vale ressaltar que, embora os jogos estejam associados com diversão ou lazer, seu uso como metodologia de ensino é, sim, eficiente. Estudos apontam que os games associados ao âmbito educacional auxiliam a desenvolver habilidades mentais e motoras, bem como estimulam a curiosidade



e o raciocínio lógico. O aluno que tem contato com esse tipo de ensino usufrui de um processo motivador, interativo e lúdico, coisas que as aulas tradicionais pouco proporcionam.

Para aplicar essa metodologia, os jogos Memória Religiosa, Roleta Religiosa, Jogo das Escolhas, Bingo de Palavras Religiosas, Dominó dos Líderes Religiosos, Sudoku Religioso, Trilha das Festas Sagradas, Quebra-cabeça dos Espaços Religiosos foram propostos durante os encontros formativos para que os professores pudessem experimentá-los na prática para serem aplicá-los em sala de aula.

METODOLOGIA

A pesquisa tem caráter qualitativo, com base nas experiências formativas realizadas ao longo de 2024 pela DDPM. Participaram aproximadamente 60 professores do componente curricular Ensino Religioso durante os módulos formativos. As formações foram organizadas da seguinte maneira: exposição da temática, debates, apresentação dos jogos e a aplicação do jogo. Em seguida a avaliação do jogo. A metodologia adotada foi a da Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL), permitindo que os professores vivenciassem os jogos como estudantes, compreendendo as regras, os objetivos e as habilidades a serem desenvolvidas. Foram realizados registros fotográficos, relatos de experiências e coleta de impressões orais e escritas dos participantes. O enfoque metodológico privilegiou o princípio do “fazer fazendo”, valorizando a prática reflexiva e a aplicação dos jogos nas escolas de origem dos participantes.

Durante os encontros formativos, foram apresentados e vivenciados oito jogos educativos elaborados conforme as habilidades previstas no Currículo Escolar Municipal (CEM) de Ensino Religioso. Cada jogo buscou trabalhar um conjunto específico de competências, conforme descrito a seguir:

O jogo Memória Religiosa: voltado à identificação de símbolos e tradições religiosas procurou desenvolver a habilidade **(EF06ER01)** que é reconhecer e valorizar a diversidade de textos religiosos escritos (textos do Budismo, Cristianismo, Espiritismo, Hinduísmo, Islamismo, Judaísmo, entre outros).



Figura 1. Design do jogo Memória Religiosa



Fonte: Próprio autor, 2024.

No jogo da Roleta Religiosa que trouxe perguntas sobre o que as tradições religiosas pensam a respeito da vida após a morte foi desenvolvida a habilidade **(EF09ER05)** que pretende analisar as diferentes ideias de imortalidade elaboradas pelas tradições religiosas (ancestralidade, reencarnação, transmigração e ressurreição).

O Jogo das Escolhas que apresenta uma reflexão ética a partir de situações do cotidiano procurou aplicar a habilidade **(EF09ER02)** que visa discutir as diferentes expressões de valorização e de desrespeito à vida por meio da análise de matérias nas diferentes mídias.



Figura 2. Foto do Jogo das Escolhas



Fonte: Próprio autor, 2024.

No Bingo de Palavras Religiosas, os professores puderam ampliar seu vocabulário religioso e cultural e discutir sobre as maneiras que poderiam aplicá-lo na sala de aula. E no Quebra-cabeça dos Espaços Religiosos houve um reconhecimento dos espaços de culto e suas características importantes.

O tradicional jogo do Dominó dos Líderes Religiosos procura desenvolver a habilidade **(EF07ER03)** que é reconhecer os papéis atribuídos às lideranças de diferentes tradições religiosas.

E o jogo do Sudoku Religioso desenvolve a habilidade **(EF08ER06)** que busca analisar práticas, projetos e políticas públicas que contribuem para a promoção da liberdade de pensamento, crenças e convicções. Juntamente com o jogo Trilha das Festas Sagradas que na habilidade **(EF06ER07)** procura exemplificar a relação entre mito, rito e símbolos nas práticas celebrativas de diferentes tradições religiosas, focando nas festas das tradições religiosas.



* TRILHA DAS FESTAS SAGRADAS *

Giordano Cássio

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Figura 1. Foto dos estudantes jogando no painel do jogo Memória Religiosa



Fonte: Próprio autor, 2024.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização dos jogos educativos na formação continuada dos professores de Ensino Religioso da rede municipal de Manaus demonstrou-se uma estratégia eficaz para o desenvolvimento profissional docente e para o fortalecimento da prática pedagógica nas escolas. O princípio do “fazer fazendo” mostrou-se essencial, permitindo que os professores vivenciassem na prática as metodologias que posteriormente aplicariam em sala de aula. Os jogos educativos favoreceram a compreensão das habilidades do currículo, o trabalho colaborativo e a reflexão sobre o papel do Ensino Religioso na formação integral dos estudantes. Assim, recomenda-se a continuidade e ampliação dessa proposta formativa, consolidando uma cultura de aprendizagem ativa, lúdica e criativa nas escolas municipais.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, DF: **MEC/CONSED/UNDIME**, 2018.

COSTA, Giordano Cássio da Silva, SILVA, Rosângela Siqueira. O papel dos líderes religiosos nas organizações religiosas: aprendizagem através do lúdico. In: Um olhar para diversidade Humana: Ensino religioso contemporâneo. Maringá: **Viseu**, 2023.

MANAUS (Município). Secretaria Municipal de Educação de Manaus. **Currículo Escolar Municipal de Manaus**. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo, SP: **Cengage Learning**, 2023.

PACHECO, Lucas. Aprendizagem baseada em jogos: entenda como funciona e seus benefícios. 2022. Disponível em: <<https://www.matific.com/br/pt-br/home/blog/2022/08/30/aprendizagem-baseada-em-jogos-entenda-como-funciona-e-seus-beneficios/>>. Acesso em 24 maio 2025.

