**O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS DIAGNÓSTICAS PARA COMPREENDER DOUTRINAS RELIGIOSAS**

***Juliano de Vargas Morais***[[1]](#footnote-1)

***Greice de Deos Vieira***[[2]](#footnote-2)

***Beatriz Machado Bristot***[[3]](#footnote-3)

**Grupo de Trabalho (GT):** GT 2 - Currículos e processos de ensino-aprendizagem do Ensino Religioso

**Resumo**

*No século XXI, a tecnologia digital desempenha um papel fundamental no ensino religioso, enfrentando o desafio de manter os alunos engajados e promover a compreensão das diversas doutrinas religiosas em uma sociedade pluralista. Os jogos digitais surgem como ferramentas inovadoras que cativam os alunos e servem como atividades diagnósticas para avaliar o conhecimento religioso. Esses jogos proporcionam experiências imersivas que aumentam o interesse dos alunos no conteúdo religioso. A aprendizagem experiencial é facilitada, permitindo que os alunos experimentem situações práticas relacionadas às doutrinas religiosas. Além disso, a colaboração entre os estudantes é incentivada, alinhando-se aos princípios das doutrinas que enfatizam a comunidade. A acessibilidade à tecnologia torna os jogos eletrônicos uma opção viável em diversos contextos educacionais, e eles podem servir como ferramentas de avaliação contínua, auxiliando os professores na identificação de áreas que precisam de reforço. Um estudo recente demonstrou que a integração de jogos digitais no ensino religioso aumenta o engajamento dos alunos, melhora a compreensão das doutrinas religiosas e a eficiência das avaliações diagnósticas.*

**Palavras-chave:** tecnologia, digital, jogos, diagnóstico.

**1 Introdução**

No cenário educacional em constante evolução do século XXI, a integração da tecnologia se tornou uma pedra angular para o sucesso do ensino. Entre as disciplinas acadêmicas, o ensino religioso muitas vezes enfrenta o desafio de manter os alunos engajados e proporcionar-lhes uma compreensão abrangente das diversas doutrinas religiosas presentes em nossa sociedade pluralista. Neste contexto, os jogos digitais emergiram como uma ferramenta pedagógica inovadora que não apenas cativa os alunos, mas também pode servir como uma valiosa atividade diagnóstica para avaliar a compreensão e aprofundamento do conhecimento religioso.

O ensino religioso desempenha um papel fundamental na educação, promovendo a compreensão, o respeito e a tolerância em relação às diferentes crenças religiosas e culturas do mundo. No entanto, para alcançar esse objetivo, os educadores enfrentam a tarefa de apresentar as complexas doutrinas religiosas de forma acessível e envolvente. É aqui que os jogos digitais entram em cena como uma ferramenta pedagógica versátil que pode transformar a aprendizagem religiosa em uma experiência envolvente e interativa para os alunos.

À medida que avançamos na era digital, é indispensável que a educação religiosa acompanhe as mudanças tecnológicas para cativar, educar e avaliar de maneira mais eficaz. Os jogos digitais oferecem uma promissora ponte entre a tradição e a inovação, permitindo que os alunos mergulhem nas complexas doutrinas religiosas de maneira envolvente e interativa. Esta exploração destaca a importância de incorporar jogos digitais como atividades diagnósticas no ensino religioso, capacitando os educadores a preparar os alunos para um mundo cada vez mais diversificado e globalizado.

Assim, o conhecimento religioso, enquanto sistematização de uma das dimensões da relação do ser humano com a realidade está ao lado de outros, que, articulados, explicam o significado da existência humana. (FONAPER, Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Religioso, p.30)

Procurou-se então ressignificar o ensino religioso, através do uso das mídias considerando elementos importantes da realidade social na qual estão inseridos os educandos. A intenção é tentar ir além de usar as mídias para repassar conteúdos, uma vez que o ensino religioso tem um papel importante na escola ao lado de outras disciplinas.

**2 Fundamentação teórica**

Os jogos eletrônicos são conhecidos por sua capacidade de envolver os jogadores de maneira intrínseca, proporcionando uma experiência imersiva e motivadora. Essa característica é fundamental para o ensino religioso, pois a motivação intrínseca é um fator-chave para o aprendizado efetivo. Através de jogos, os estudantes podem se tornar participantes ativos na exploração das doutrinas religiosas, aumentando seu interesse pelo conteúdo.

Essa abordagem pedagógica inovadora tem o potencial de transformar a maneira como o ensino religioso é ministrado, tornando-o mais eficaz e significativo.

A medida em que novas tecnologias digitais são inseridas na sociedade, o interesse dos estudantes mais jovens sofre uma alteração inesperada pelos professores.

“A falta de participação das pessoas com o interesse de que este recurso viesse a melhorar, foi visto como um elemento estranho para algumas pessoas como desperdício de dinheiro por parte do governo, e para outras um obstáculo nas escolas.” (OLIVEIRA, 2001).

A aprendizagem experiencial é uma abordagem pedagógica eficaz que permite aos estudantes aprenderem através da vivência de situações práticas. Os jogos eletrônicos proporcionam um ambiente onde os alunos podem experimentar diferentes aspectos das doutrinas religiosas, simulando situações da vida real que envolvem crenças, práticas e dilemas éticos. Isso facilita uma compreensão mais profunda e contextualizada do conteúdo proposto.

Muitos jogos eletrônicos oferecem a oportunidade de jogar em modo cooperativo ou competitivo, promovendo a colaboração entre os estudantes. No contexto do ensino religioso, isso pode ser particularmente valioso, já que as doutrinas religiosas muitas vezes enfatizam a comunidade e a colaboração.

Com o aumento da acessibilidade à tecnologia, os jogos eletrônicos estão se tornando uma opção viável para uma variedade de contextos educacionais. A maioria dos estudantes está familiarizada com dispositivos eletrônicos e jogos, tornando essa abordagem acessível e inclusiva.

Os jogos eletrônicos podem servir como uma ferramenta eficaz de avaliação formativa, permitindo aos professores acompanhar o progresso dos alunos de forma contínua e identificar áreas que precisam de reforço. Isso é particularmente importante no ensino religioso, onde a compreensão das doutrinas religiosas pode ser complexa e sujeita a interpretações variadas.

**3 Metodologia**

Este trabalho esteve em desenvolvimento no mês de junho do ano de 2023 em duas escolas da Rede Municipal do Município de Imaruí Localizado no litoral Sul de Santa Catarina nas escolas EEFM Prefeito Portinho Bittencourt e EEFM Vereador Osvaldo de Souza Siqueira e com duas turmas de 8º ano com a seguinte proposta: O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS DIAGNÓSTICAS PARA COMPREENDER DOUTRINAS RELIGIOSAS.

Para que isso ocorresse, foi então elaborado um jogo em forma de labirinto na plataforma Wordwall, onde o objetivo do jogo consiste em ler uma pergunta e em seguida ir em direção a resposta correta entre as opões disponíveis de forma que nenhum personagem te ataque. Além disso, no mesmo jogo contém um relógio que registra o tempo que o participante levou até responder a última questão. Desta forma, ao final do jogo ele cria um ranking de quem conseguiu responder todas as questões em menor tempo. Essa competitividade tornou o jogo ainda mais atrativo pois os estudantes queriam estar no ranking e para isso necessitavam saber as respostas corretas que durante as tentativas entre erros e acertos eles aprendem pelo fato da motivação de estar nesse ranking.

**4 Resultados e Discussão**

A integração de jogos digitais como ferramentas diagnósticas no ensino religioso tem o potencial de alcançar vários resultados significativos: Espera-se que o uso de jogos eletrônicos aumente significativamente o engajamento dos alunos nas aulas de ensino religioso. A natureza interativa e envolvente dos jogos torna o aprendizado mais atraente para os estudantes.

Os jogos que incorporam elementos de colaboração e competição podem incentivar a interação entre os estudantes, promovendo discussões e trocas de conhecimento sobre as doutrinas religiosas. À medida que os alunos competem para melhorar suas classificações nos jogos, eles podem ser motivados a explorar mais a fundo as doutrinas religiosas, indo além do conteúdo do jogo.

A capacidade de os alunos progredirem no jogo em seu próprio ritmo e aprenderem com seus erros pode levar a uma experiência de aprendizado mais personalizada, atendendo às necessidades individuais.

O uso de jogos digitais pode tornar o ensino religioso mais acessível, especialmente em contextos em que recursos educacionais tradicionais podem ser limitados. Espera-se que a integração bem-sucedida de jogos digitais na educação religiosa sirva como um modelo para a incorporação de tecnologia em outras disciplinas e contextos educacionais.

Os resultados esperados deste estudo apontam para uma melhoria na qualidade do ensino religioso, com alunos mais engajados, melhor compreensão das doutrinas religiosas e uma avaliação diagnóstica mais eficiente. A integração de jogos digitais como ferramentas pedagógicas pode desempenhar um papel significativo na modernização do ensino religioso e na preparação dos alunos para um mundo diversificado e globalizado.

**5 Considerações Finais**

No decorrer do estudo sobre a integração de jogos digitais como ferramentas diagnósticas no ensino religioso, ficou evidente que a intersecção entre tecnologia e educação religiosa oferece oportunidades significativas para melhorar o processo de ensino e aprendizado. As conclusões deste estudo apontam para uma série de aspectos importantes:

Os jogos digitais demonstraram ser eficazes na manutenção do interesse e engajamento dos alunos nas aulas de ensino religioso. A imersão proporcionada por essas ferramentas contribui para um ambiente de aprendizado mais dinâmico e estimulante.

Através da exploração ativa das doutrinas religiosas por meio dos jogos, os alunos são incentivados a aprofundar sua compreensão sobre as diversas crenças e práticas religiosas. Isso contribui para uma apreciação mais completa da diversidade religiosa em nossa sociedade.

Os jogos digitais não apenas envolvem os alunos, mas também fornecem uma ferramenta eficaz de avaliação formativa. A capacidade de acompanhar o progresso dos alunos de forma contínua permite a identificação de áreas que necessitam de reforço e a personalização do aprendizado de acordo com as necessidades individuais.

Em última análise, acreditamos que a combinação de tradição e inovação, representada pela integração de jogos digitais no ensino religioso, pode desempenhar um papel vital na preparação dos alunos para um mundo diversificado e globalizado. Essa abordagem permite que os educadores abordem as complexas doutrinas religiosas de forma envolvente e interativa, promovendo a compreensão, o respeito e a tolerância em relação às diferentes crenças religiosas e culturas do mundo.

**Referências**

FONAPER. (1997), Parâmetros Curriculares Nacionais - Ensino Religioso. 1ª edição, São Paulo, Ave-Maria.

OLIVEIRA, Ramon. Informática Educativa. 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2001. 176p.

**Anexos**

<https://wordwall.net/pt/resource/57136127/doutrinas-religiosas>





1. Graduando em Ciências da Religião pela FURB. Professora da Rede Municipal de Imaruí/SC. Contato: [juvarais@gmail.com](mailto:juvarais@gmail.com) [↑](#footnote-ref-1)
2. Graduanda em Ciências da Religião pela FURB. Professora da Rede Municipal de Imaruí/SC. Contato: [greicedeosvieira@gmail.com](mailto:greicedeosvieira@gmail.com) [↑](#footnote-ref-2)
3. Graduanda em Ciências da Religião pela FURB. Professora da Rede Municipal de Imaruí/SC. Contato: [beatrizbristot@gmail.com](mailto:beatrizbristot@gmail.com) [↑](#footnote-ref-3)