



**PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE JOGOS RELIGIOSO NOS ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Prácticas pedagógicas de los juegos religiosos en los primeros años de la escuela
primaria

Pedagogical practices of religious games in the early years of elementary school

Abigail Nascimento Matos

Orcid. <https://orcid.org/0009-0005-9854-6005>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: abigailnascimento333@gmail.com

Daiane Rocha Coêlho

Orcid. <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0002-3999-317X>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: dayanne.95@hotmail.com

Denise Oliveira de Lima do Sacramento

Orcid <https://orcid.org/0009-0003-5678-2611>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: denise.sacramento@adventista.edu.br

Luane de Jesus Santana Conceição

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-2146-6252>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: luconceicao1298@gmail.com

Maria Aparecida Brandão Farias

Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-1406-9226>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: mariaaparecidab12@gmail.com

Maria Isabela dos Santos Ventura

Orcid. <https://orcid.org/0009-0001-1953-266X>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: isabelasantos8864@outlook.com

Pablo Fernandes Marques

Orcid. <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0001-8707-9035>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: pablofernandes7898@gmail.com

Sorrane Suzart Alves da Silva

Orcid. <https://orcid.org/0009-0002-3746-1815>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: sorranealves@gmail.com



Jéferson Felipe Gagliato

Orcid. <https://orcid.org/0000-0002-0649-6161>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: jeferson.gagliato@adventista.edu.br

Eixo temático. Ciências sociais aplicadas.

PRODUÇÃO TÉCNICA E TECNOLÓGICA

Introdução

As práticas pedagógicas de jogos religiosos nos anos iniciais são uma forma eficaz de ensinar valores e princípios religiosos de forma lúdica e interativa para as crianças. As práticas pedagógicas são muito importantes porque permitem que as crianças sejam expostas a diferentes formas de aprendizado, o que pode ajudá-las a assimilar melhor as informações e a construir uma base sólida de conhecimento religioso. Por isso, é importante que os professores estejam sempre atualizados sobre as práticas pedagógicas de jogos religiosos e saibam como adaptá-las às necessidades de cada turma e de cada aluno. Com isso, é possível promover uma educação religiosa mais eficiente e prazerosa para as crianças nos anos iniciais.

O ensino religioso através de jogos educativos na sala de aula deve ser uma opção divertida e eficaz de engajar os alunos e promover a aprendizagem de valores e a formação humana. Os jogos educativos permitem que os alunos aprendam de forma lúdica, interativa e participativa, o que pode contribuir para a fixação dos conceitos, desenvolver as habilidades e convívio entre os colegas.

Objetivos

Estimular a construção do conhecimento utilizando jogos lúdicos em sala de aula. Demonstrar aos educandos a importância do jogo no processo da aprendizagem

Método

O resumo trata de uma revisão de literatura [1] sobre a importância da ludicidade em sala de aula, através dos jogos Friedman é claro ao dizer que para a educação das crianças, o ato de buscar novos métodos para diversificar,



levando em consideração as brincadeiras, hoje está como principal objetivo. O jogo “Cara a Cara Espiritual” abrange as turmas do 4° e 5° ano do Ensino Fundamental dos anos iniciais. O jogo é aplicado nas aulas de Ensino Religioso, sendo um recurso didático manuseado para consolidar um determinado conteúdo.

O jogo centra-se em algumas etapas: I) Pedir que a turma forme duplas II) Distribuir uma lista de personagens bíblicos estudado anteriormente em sala de aula. E solicitar que escolham a quantidade de personagens recomendado pelo docente da turma e estudar suas características. III) Solicitar materiais para a construção do tabuleiro. IV) Construir então o tabuleiro e jogar com a dupla. As etapas sugeridas pode ser dívida por aulas, dependendo da turma.

Ficha Técnica do jogo:

Faixa etária: 4° ano e 5° ano entre (8 e 9 anos)

Quantidade de participantes: 2 por vez

Regra do jogo: As regras são as mesmas que o Cara a Cara original:

Cada jogador escolhe um tabuleiro e deixa todas as cartas levantadas. Na sorte, pega uma das cartas soltas do monte sem deixar o adversário ver.

O objetivo do jogo é adivinhar a carta do oponente e, para descobrir quem está na carta do outro jogador, eles devem, um de cada vez, fazer perguntas que indiquem quem é a pessoa.

Só vale perguntas cuja resposta seja “sim” ou “não”. No entanto, enquanto no cara a cara comum, as perguntas são mais gerais como “usa óculos?”, no cara a cara espiritual, é interessante focar nas realizações, ou área de atuação dos personagens.

Assim, você pode perguntar coisas como “foi discípulo de Jesus?”, “E mulher?”, “Participou de algum milagre? Quanto mais você souber sobre esses personagens nas cartas, mais fácil será elaborar as perguntas. Em seguida, abaixe as cartas do seu tabuleiro que não correspondem com a resposta dada.

Trabalhar com o lúdico nos primeiros anos escolares é um pouco desafiador pelo fato de vivermos em um século muito avançado com altas tecnologias onde competir com algo construído artesanalmente e físico seja desinteressante para atrair a atenção das crianças mas é essencial realizar atividades interativas no ambiente escolar [1] "Acredito que o lúdico é uma ferramenta muito importante e essencial para a disciplina de Ensino Religioso, e que a sua utilização em sala de aula nos traz muitos ganhos."



O nosso trabalho tem como pressuposto a diversão e o aprendizado espiritual de um simples jogo de tabuleiro com um tema bíblico. O jogo permite que duas pessoas joguem com peças iguais no tabuleiro e ambas devem adivinhar qual personagem bíblico foi sorteado na mão do outro jogador, ganha quem acertar primeiro. Além de que pode ser jogado em várias rodadas isso permite a aguçar o intelecto do educando para descobrir algum personagem da Bíblia juntamente com suas características e aprender a sua história.

Essa prática de aprender através da brincadeira promove que o estudante seja o principal responsável pelo ensino-aprendizagem e o professor como mediador, a ideia é que os estudantes exercitem o jogo e o docente somente explique as regras.

Um conceito que envolve esse presente trabalho é a gamificação, significa várias atividades e processos juntos para resolver problemas com as características dos componentes do jogo, na educação se refere de maneira elementar nos processos de ensino-aprendizagem na utilização dos formatos dos jogos em sala no ensino de um determinado assunto didático. Os jogos educativos ajudam a desenvolver habilidades socioemocionais, como a empatia, a tolerância e o respeito às diferenças, o que é fundamental em um mundo cada vez mais diversos e plural.

Assim o ensino religioso através de jogos educativos pode ser uma ferramenta importante para promover a formação integral dos alunos e contribuir para o desenvolvimento de uma sociedade mais justa e equitativa.

Resultado

Figura 1: Jogo “Cara a cara espiritual” estruturado



Fonte: elaboração própria

Figura 2: aplicação e exposição do jogo “Cara a cara espiritual”



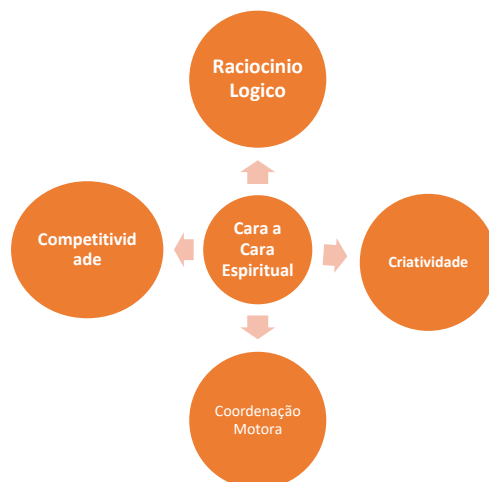
Fonte: elaboração própria

Esse jogo assim que aplicado nas aulas de Ensino Religioso, pode-se notar o interesse dos alunos desde a sua parte teórica quanto a execução do jogo. Também pode-se notar dificuldade quanto a produção do tabuleiro por parte de alguns alunos, devido ser em dupla e o durante o desenvolvimento do jogo tais estudante desenvolver raciocínio individual.

Contudo desde o início do jogo há uma participação bem ativa mesmo tendo dificuldade, é possível ver o avanço do raciocínio lógico de cada um.



Figura 3: Infográfico propósitos do jogo “Cara a cara espiritual”



Fonte: elaboração própria

Considerações finais

Levando em consideração a importância da educação lúdica em sala de aula, nota-se que o Jogo Cara a Cara Espiritual, se utilizado de modo que leve os alunos ao protagonismo discente em sala de aula, pode proporcionar bons resultados, efetivando um aprendizado de qualidade.

Após a produção e aplicação do jogo, fica claro que a utilização dos jogos durante as aulas, sendo usado como recurso didático, torna a aula mais atrativa e interessante. Cabe ao professor o uso correto dessa ferramenta, fazendo com que o conteúdo proposto seja aplicado de forma intencional e planejada.

Descritores: jogo bíblico, ensino religioso, anos iniciais.

Referências

[1] FRIEDMAN, Adriana. O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão / 1. ed. São Paulo: Moderna, 2012

[2] DE LÉO, G. B. G. ENSINO RELIGIOSO ESCOLAR: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS. Pontifícia Universidade Católica - São Paulo , p. 34–35, 2015.