

## DESAFIO DAS RELIGIÕES: UMA PROPOSTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA AS AULAS DE ENSINO RELIGIOSO

---

**Giordano Cássio da Silva Costa** - Licenciado em Filosofia pela Faculdade Salesiana Dom Bosco. Especialista em Ensino Religioso pela Claretiano. Professor de Ensino Religioso na Escola Municipal São Judas Tadeu Br 174, Km 12.

**Rosângela Siqueira da Silva** - Doutora em Ciências da Religião pela PUC-G.

---

### RESUMO

Um dos aspectos centrais deste trabalho é promover ensino aprendizagem, por meio dos jogos e brincadeiras, numa ação pedagógica construída com a participação dos alunos de 6º e 7º anos da Escola São Judas Tadeu localizada na Br 174 Km 12 do turno vespertino ocorrida no ano de 2016 e 2017 no sentido de desenvolver conhecimentos, exercitar competências e habilidades que leve ao respeito sobre as culturas religiosas, seus fundadores, os símbolos e os livros sagrados existentes no mundo, bem como no contexto brasileiro. Outra possibilidade, é de favorecer aos alunos conhecer religiões pouco estudadas como as religiões de matriz africana, orientais, indianas e religiões modernas. Por meio dos jogos de memória, do oráculo e do dominó, os alunos estabelecem relações entre imagens e singularidades das diferentes religiões, a brincadeira pode ser explorada de várias maneiras, principalmente, ressaltando os conteúdos do Ensino Religioso que estão na proposta pedagógica da SEMED e que os conteúdos foram estudados nos encontros de formação proporcionados pelo DDPM. Por conter regras claras, o jogo pode ser explorado a partir da diversidade religiosa, enfatizando o respeito, o pensamento crítico reflexivo e a promoção da cidadania.

**Palavras-chave:** Jogos pedagógicos. Ensino Religioso. Desafio das religiões.

---

### ABSTRACT

One of the central aspects of this work is to promote teaching learning, through games and games, in a pedagogical action built with the participation of 6th and 7th year students of the São Judas Tadeu School located in Br 174 Km 12 of the afternoon shift occurred in the year of 2016 and 2017 in order to develop knowledge, exercise skills and abilities that lead to respect for religious cultures, their founders, symbols and sacred books in the world, as well as in the Brazilian context. Another possibility is to encourage students to know little-studied religions such as African, Eastern, Indian and modern religions. Through the games of memory, oracle and domino, students establish relationships between images and singularities of different religions, the play can be explored in several ways, especially highlighting the contents of Religious Education that are in the pedagogical proposal of SEMED and that the contents were studied in the training meetings provided by the DDPM. By containing clear rules, the game can be explored from religious diversity, emphasizing respect, reflective critical thinking, and the promotion of citizenship.

**Keywords:** Teaching games. Religious teaching. Religion challenge.

## INTRODUÇÃO

O Desafio das Religiões, proposta lúdico-pedagógica, são um conjunto de jogos que servem de instrumento pedagógico para despertar no educando o interesse de conhecer algumas tradições religiosas de forma lúdica. O trabalho foi pensado e realizado porque em alguns momentos os alunos diziam que a aula de Ensino Religioso era chata e não gostavam de participar das atividades que eram muito no campo teórico e até faltavam. Diante desses fatos, tive a ideia de elaborar jogos pedagógicos, no qual os alunos foram motivados a pesquisar, a estudar para aprender a brincar e participar desse momento lúdico-formativo. Como sugere Morin (2000, p. 55-56):

A educação do futuro deve ilustrar este princípio de unidade/diversidade em todas as esferas. [...] existe em cada cultura um capital específico de crenças, ideias, valores, mitos e, particularmente, aqueles que unem uma comunidade singular a seus ancestrais, suas tradições seus mortos. Os que vêem a diversidade das culturas tende a minimizar ou a ocultar a unidade humana; os que vêem a unidade humana tende a considerar como secundária a diversidade das culturas. Ao contrário, é apropriado conceber a unidade que assegure e favoreça a diversidade, a diversidade que se inscreve na unidade. As assimilações de uma cultura a outra são enriquecedoras (Morin, 2000, p. 55-56).

De tal modo, os jogos do Oráculo, do Dominó e o da Memória possibilitaram a interação entre os alunos por meio de pesquisas sobre as religiões, seus fundadores, os símbolos religiosos e os livros sagrados existentes no mundo, especialmente no contexto brasileiro permitindo conhecer as religiões pouco estudadas como as de matriz africana, orientais, indianas e modernas.

Os três jogos foram realizados em três aulas. O Oráculo: fundadores das religiões aconteceu da seguinte maneira: na primeira aula houve a explicação da proposta da atividade dos fundadores seguida da pesquisa para casa, na segunda o compartilhamento da pesquisa e complementação do professor através de slides e da entrega de um material para ser estudado pelo aluno e na terceira aula a prática. Neste jogo, o painel foi utilizado para a aplicação da atividade e ainda serviu de instrumento avaliativo. Os alunos tinham que estudar os fundadores e as suas respectivas religiões para poder jogar no painel interativo e tinham a oportunidade de cinco tentativas e cada uma valia dois pontos. O Dominó dos Símbolos Religiosos contou com a participação dos alunos. Na primeira aula

foi explicado cada um dos treze símbolos para os alunos, na segunda aula os alunos foram divididos em grupos de quatro pessoas para a confecção dos jogos e na terceira aula, depois de esclarecidas as regras do jogo, todos puderam jogar o dominó. Já na atividade Memória dos Livros Sagrados, os alunos depois de duas aulas ouvindo as explicações do professor através de uma pequena apostila e da apresentação de alguns livros sagrados puderam tirar dúvidas, perceber algumas diferenças aprenderam um pouco mais sobre esses livros e na terceira aula puderam jogar em duplas exercitando a concentração e aprendendo os nomes dos doze livros sagrados escolhidos para o estudo.

Figura 1



## ELABORAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Os alunos dos 6º e 7º anos do turno vespertino da Escola Municipal São Judas Tadeu foram os que participaram dessas atividades. Os jogos ocorreram no segundo e terceiro bimestre do ano de 2016 e foi sendo repetido nos dois anos seguintes, sendo aperfeiçoado e alcançando o maior número de alunos.

Para a elaboração teórica dos jogos utilizei dois livros como base. O livro das religiões e o Guia Ilustrado Zahar: religiões. Deles retirei as informações para construir os materiais para o estudo e os jogos. As imagens dos fundadores das religiões, dos símbolos das religiões e dos livros sagrados foram retiradas de sites da internet.

As religiões estudadas nos três jogos foram: Budismo, Candomblé, Confucionismo, Cristianismo, Espiritismo, Fé Bahá'í, Hinduísmo, Islamismo, Jainismo, Judaísmo, Movimento Rastafari, Seicho-no-ie, Sikhismo, Taoísmo, Tenrikyo, Umbanda, Wicca, Xintoísmo e Zoroastrismo. O objetivo da escolha dessas religiões era poder fazer com o que os alunos pudessem conhecer o maior número possível de tradições religiosas.

O primeiro jogo é chamado *Oráculo: fundadores das religiões*. Foram escolhidos quinze (15) fundadores de tradições religiosas para o conhecimento dos alunos. O primeiro passo foi a pesquisa, depois a partilha e ainda a apresentação e complementação do professor

sobre os fundadores através de slide e pequenos vídeos. Por último e a partir de um painel de compensado, com ligações elétricas e as imagens dos fundadores das religiões tivemos a realização do jogo que acontece pela correspondência das informações: fundador e tradição religiosa.

Figura 2 - painel do oráculo e alunos jogando



O segundo jogo é o *Dominó de Símbolos Religiosos*, uma importante ferramenta lúdica e educativa no processo de conhecimento dos símbolos das religiões. Os alunos ao participarem desta atividade, tem a possibilidade de conhecer os nomes dos símbolos e a que religião ele pertence de uma maneira divertida. A atividade surgiu da ideia de criar um jogo para entreter os alunos e ao mesmo tempo ensinar. Teve como base um jogo tradicional que a maioria das pessoas conhecem: o dominó. A diferença para o jogo educativo foi a de substituir os números (0 a 6) pelos símbolos das religiões.

Primeiramente, houve uma explicação da origem do jogo do dominó tradicional, e depois, a apresentação do Dominó de Símbolos Religiosos. Foi entregue aos alunos as folhas com as peças do dominó para que eles pintassem os símbolos, recortassem as peças do jogo e colassem no EVA. Depois de realizado as etapas anteriores, as equipes puderam brincar, se divertir e aprender.

O terceiro jogo é denominado: Memória dos Livros Sagrados. Foram escolhidos doze (12) livros sagrados de tradições religiosas, os alunos estudaram sobre os livros e depois realizaram em duplas a disputa de memorização.

Para o funcionamento da dinâmica do jogo, foi pensado em um quadro de madeira com vinte e quatro espaços para colocar as imagens dos livros sagrados. Os materiais utilizados foram: impressão das fotos dos livros sagrados, peças de madeira, dois metros de fio, forro pvc, polcas, roscas e parafusos.

Figura 3 - Construção das peças do Jogo Símbolos Religiosos



Os alunos ao participarem destas atividades, tiveram a possibilidade de conhecer os nomes dos fundadores, os símbolos sagrados e os livros das religiões. Deste modo, a execução do Desafio das Religiões, apresenta-se como uma ferramenta pedagógica de estratégia para a participação dos alunos nas atividades do Ensino Religioso.

Figura 4 - Alunos jogando e cartas do jogo e d o painel da memória



## RESULTADOS

Ao longo das atividades, foi observado que os objetivos foram alcançados, na maioria das turmas de 6º e 7º anos as interações entre os alunos promoveu a decodificação dos elementos simbólicos das diferentes tradições religiosas, destacamos o trabalho em equipe, o mesmo favoreceu o conhecimento sobre os fundadores, os símbolos e os livros sagrados das diferentes religiões. No ano de 2016, os jogos do Oráculo e o da Memória foram para os alunos dos 6º e 7º anos e o do Dominó foi somente para os alunos dos 6º anos e aconteceu no ano de 2017. De acordo com Siqueira (2015, p. 16), é o Ensino Religioso que possibilita aos alunos a aproximação e a interpretação das diferentes tradições religiosas:

O Ensino Religioso, é um componente do currículo do Ensino Fundamental que atualmente aborda a aproximação e a interpretação dos sistemas

simbólicos, das diferentes tradições religiosas a partir de estudos do fenômeno religioso, numa perspectiva intercultural, sociológica, antropológica e teológica, colaborando como um instrumento pedagógico que auxilia a aprendizagem das novas gerações. As propostas de ensino abrangem temas sobre a diversidade cultural religiosa do contexto sócio-histórico-brasileiro, incluindo a tarefa de proporcionar reflexões, reconhecimento e respeito quanto às diferentes formas de crenças e cultos ou mesmo a ausência destes (SIQUEIRA 2015, p. 16).

É importante salientar que por meio dos três jogos que compõem o “*Desafio das Religiões*”, a ideia promoveu o interesse dos alunos nas atividades do Ensino Religioso, como entretenimento em forma de aprendizado. Nessa perspectiva, observamos a importância do lúdico como estratégias de ensino aprendido por meio do conhecimento do fenômeno religioso na área de Ensino Religioso.

Foi interessante notar o empenho no estudo e na participação dos alunos ao tratar de um tema tão complexo como é a religião, pois no estudo dessa diversidade veio a curiosidade que aconteceu além dessas três aulas e acabou passando todo o ano escolar. Muitas perguntas sobre as religiões de matriz africana, sobre alguns símbolos que para eles eram demoníacos. Tive a oportunidade de conversar e desmistificar muitas crenças pessoais e mais ainda, esclarecer para poder respeitar todo o universo religioso existente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É oportuno frisar que é preciso *conhecer para respeitar*, sobretudo, quando o assunto é as diferentes formas de religião no mundo. Na contemporaneidade vivemos momentos preocupantes no âmbito religioso, o desrespeito, o desconhecimento e o preconceitos às mais diversas tradições religiosas. É desafiador a proposta que visa levar o educando a romper barreiras e estudar, pesquisar o “diferente”. Foi pensando nisso que a atividade “Desafio das Religiões” por meio dos jogos foi elaborado, para trazer momentos de descontração, aprendizado e dinamismo nas aulas de Ensino Religioso.

Por fim, um dos pontos positivos observados na execução dos jogos, foi o empenho dos alunos na pesquisa e nos estudos individuais, na participação coletiva para a construção dos painéis e das peças, principalmente no momento de realizar a atividade (a hora do jogo).

Os alunos compartilharam que o aprendizado foi conhecer outras religiões, já que eles tinham aprendido nos anos anteriores era somente a

tradição judaico-cristã. Foi proporcionado a cada um o conhecimento de diversas tradições religiosas como foi apontado no decorrer do texto.

Todos os jogos podem ser adaptados para qualquer assunto e em qualquer disciplina, basta escolher o tema, as imagens e substituí-las para poder criar seu próprio jogo, seja ele de correspondência, ou da memória.

## REFERÊNCIAS

ALEXANDER, Bruno (tradução). *O livro das religiões*. São Paulo: Globo Livros, 2014.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 10ª ed. São Paulo: Cortez Editora; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

SIQUEIRA, Rosângela da Silva. *A relação entre o Ensino Religioso e a Laicidade do Estado*. Tese de doutorado: Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Departamento de Filosofia e Teologia, 2015.

WILKINSON, Philip. *Guia Ilustrado Zahar: religiões*. Tradução Maria Luiza. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.