

A RELAÇÃO ENTRE A TÉCNICA DA GAMIFICAÇÃO E OS ENSINOS BÍBLICOS DE JESUS

Alexandre Sant'Anna de Assis¹
Sandra de F. K. Gusso²

RESUMO

As investigações sobre o uso das novas tecnologias no ensino cristão levaram a identificar a gamificação como uma estratégia inovadora e eficaz do processo de ensino. Desta forma, o assunto comparativo entre a gamificação e os ensinos de Jesus será destaque neste trabalho. Nesse sentido com base no seguinte problema deu-se inicio às pesquisas. De que maneira relacionar a gamificação com os ensinos bíblicos tendo em vista um ensino mais dinâmico e eficaz? Para tanto, aprofundar e aplicar os elementos usados na gamificação para utilizar nos ensinos bíblicos foi um dos objetivos traçadas. Utilizou-se como metodologia a coleta de dados e direcionamentos da pesquisa bibliográfica exploratória. Autores como Mcgonigal (2011), Pacheco (2016), Lopes (2020), MATOS (1994), Werbach e Hunter (2012), Deci e Ryan (2000), Zichermann e Cunningham (2011) e outros, deram base a fundamentação teórica. Diante desses procedimentos chegou-se aos seguintes resultados: A pesquisa concluiu que a gamificação, ao utilizar desafios, recompensas, feedback e narrativas interativas, é eficaz para engajar os aprendizes, facilitando o aprendizado ativo. Comparando com os ensinamentos de Jesus, observou-se que ambos utilizam métodos pedagógicos semelhantes, como parábolas e questionamentos, para promover reflexão e desenvolvimento pessoal. Contudo, enquanto a gamificação foca em resultados práticos e imediatos, o ensino de Jesus busca uma transformação espiritual profunda. A gamificação, aplicada ao ensino cristão, pode integrar métodos tradicionais e modernos, criando um ambiente mais dinâmico e eficaz.

Palavras-chave: Ensino; Tecnologia; Bíblia; Gamificação.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é verificar a relação do processo do uso da gamificação em relação aos ensinos bíblicos mediados por Jesus. Para esclarecer o termo Lopes diz que, “a gamificação tem sido amplamente reconhecida como uma estratégia efetiva para engajar e motivar os alunos” (2020, p.45). Segundo alguns autores dedicados a este tema, a gamificação é um conceito que se refere ao uso de elementos e mecânicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, com o objetivo de engajar, motivar e influenciar o comportamento das pessoas.

¹ Mestre em Teologia pelo programa de Mestrado Profissional da FABAPAR. E-mail: miss.alex.anna@gmail.com.

² Professora da FABAPAR e Doutora em Teologia, Orientadora de projetos de TCC.

Recentemente autores ligados a área da educação tem considerado pertinente avançar nos estudos de metodologias e abordagens, que despertem mais interesse dos aprendizes a fim de dirimir esforços e energias no sucesso da tarefa ensino-aprendizado. Para Matos “estudar é um verdadeiro trabalho, com suas alegrias, satisfações, cansaços e decepções” (Matos, 1994, p.16).

Ao conceituar o processo da gamificação de uma maneira geral, os autores, Werbach e Hunter³ (2012, p.3) asseveram que "o processo de gamificação é a aplicação de elementos, mecânicas e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos com o objetivo de aumentar a motivação, engajamento e aprendizado dos usuários".

Assim sendo, verifica-se que um dos principais fundamentos da gamificação é a *motivação intrínseca*, que, segundo Deci e Ryan (1991), é o impulso para realizar uma tarefa por satisfação pessoal, e é central para o engajamento dos usuários (Deci, Vallerand, Pelletier, Ryan, 1991, p. 310). Além disso, a *teoria da autodeterminação* (Self-Determination Theory) proposta por esses autores defendem que a gamificação pode atender às necessidades psicológicas básicas de autonomia, competência e relacionamento, fundamentais para o aumento da motivação.

Outro conceito importante é a *teoria da gamificação comportamental*, discutida por Werbach e Hunter (2012), que destaca a importância de sistemas de recompensas e feedbacks, como pontos, medalhas e rankings, para modificar comportamentos e engajar os usuários de forma contínua (Werbach & Hunter, 2012, p. 75). Ambos os conceitos interagem, criando um ambiente onde os participantes sentem-se mais motivados e comprometidos com as tarefas propostas.

Ainda há autores como Zichermann e Cunningham (2011) que também apontam que ao integrar a gamificação de maneira eficaz, é possível não apenas aumentar a motivação, mas também promover a aprendizagem, melhorar a performance e alcançar objetivos organizacionais (Zichermann & Cunningham, 2011, p. 42). Dessa forma, a gamificação não se limita a elementos lúdicos, mas também envolve teorias psicológicas que explicam seu impacto no comportamento humano.

As investigações sobre o uso das novas tecnologias no ensino cristão levaram a identificar a gamificação como uma estratégia inovadora e eficaz do processo de

³ A importância acadêmica e científica de Werbach e Hunter se deve ao fato de eles serem pioneiros em sistematizar e analisar as potencialidades e as limitações da gamificação como uma abordagem para aumentar o engajamento das pessoas em atividades que muitas vezes são consideradas tediosas ou desmotivantes.

ensino. Desta forma, o assunto comparativo entre a gamificação e os ensinos de Jesus será destaque neste trabalho. Nesse sentido, com base no seguinte problema deu-se início às pesquisas: De que maneira relacionar a gamificação com os ensinos bíblicos, tendo em vista um ensino mais dinâmico e eficaz? Para tanto, aprofundar e aplicar os elementos usados na gamificação para utilizar nos ensinos bíblicos foi um dos objetivos traçados. Utilizou-se como metodologia a coleta de dados e direcionamentos da pesquisa bibliográfica exploratória.

O objetivo principal deste trabalho é investigar como a gamificação pode ser aplicada ao ensino bíblico, proporcionando um aprendizado mais dinâmico e eficaz, alinhando os elementos de motivação, engajamento e interação presentes na gamificação com os princípios pedagógicos adotados por Jesus em seus ensinamentos. A proposta é explorar a possibilidade de integrar esses dois contextos aparentemente distintos para oferecer um modelo de ensino que desperte maior envolvimento, reflexão e transformação nos aprendizes.

Através da análise comparativa entre a gamificação e o ensino de Jesus, espera-se destacar não apenas os aspectos que podem ser utilizados de forma prática, como a criação de um ambiente de aprendizagem mais participativo e motivador, mas também refletir sobre as diferenças fundamentais entre os objetivos de ambos os processos de ensino. Dessa forma, o trabalho abordará as metodologias de ensino utilizadas por Jesus, como parábolas, perguntas e promessas, e como esses elementos podem ser correlacionados com os mecanismos de jogo, recompensas e feedbacks utilizados na gamificação, criando um ambiente de aprendizagem mais envolvente e transformador.

1. RELEVÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica relevante não apenas por tornar o aprendizado mais atrativo, mas, principalmente, por potencializar o desenvolvimento das faculdades mentais de maneira integrada e abrangente. Para Toscano:

A história da educação, por sua vez, está intimamente ligada à própria história das instituições religiosas. A casta sacerdotal que, nas sociedades arcaicas, detinha o poder político ou pelo menos dele participava ativamente, deve ter compreendido, de maneira bastante clara, a importância de chamar a si o

controle do sistema educacional, por mais informal e limitado que ele fosse (Toscano, 2001, p. 85).

Ao incorporar elementos como pontuação, recompensas e desafios, a gamificação estimula processos cognitivos diversos, abrangendo tanto habilidades racionais quanto emocionais, além de engajar o aluno em uma experiência que envolve, em muitos casos, habilidades motoras. Tais elementos contribuem para o fortalecimento da memória de longo prazo, pois a interação constante com esses estímulos facilita a retenção e a recuperação de informações.

Outros autores assim como Pacheco, 2016, defendem que os processos inovadores podem e devem ser estudados sem ressalvas a fim de aplicação no ensino religioso. Conforme Pacheco, “Estudar os jogos digitais não é um fim em si mesmo, mas uma forma de revelar o significado da religião na sociedade contemporânea como um todo” (Pacheco, 2016, p. 846).

A gamificação, portanto, não é um modismo passageiro, mas uma abordagem educativa que potencializa a eficácia e a efetividade do processo de aprendizagem, promovendo um ambiente aonde o aprendizado é vivenciado de forma mais dinâmica e integrada, alinhando diferentes tipos de processamento cognitivo e promovendo uma aprendizagem mais profunda e duradoura. Alguns elementos caracterizam o uso da gamificação no processo educacional, os quais serão descritos a seguir relacionando-os com os ensinos de bíblicos.

1.1 A MOTIVAÇÃO NOS PROCESSOS DE ENSINO DE JESUS NA BÍBLIA

A seguir, serão apresentados alguns exemplos presentes no ensino de Jesus, juntamente com as referências bíblicas correspondentes em relação aos elementos, também, presentes na gamificação.

A motivação é um elemento essencial para uma boa aprendizagem. Por meio de uma releitura de alguns relatos neotestamentários pretende-se investigar a relação entre os elementos que o Mestre utilizava e a motivação presente no processo educativo. É verificável que em várias passagens dos Evangelhos o método pedagógico de Jesus vai além do que transmitir informações. Ele buscava transformar os corações e mentes dos ouvintes.

Jesus constantemente motivava seus discípulos e ouvintes através de chamadas diretas e promessas de recompensas espirituais. Ele atraía as pessoas ao

ensinar com a promessa de uma transformação profunda, tanto interior quanto exterior.

Em Mateus 4.19, Jesus chama os primeiros discípulos: "*Vinde após mim, e eu vos farei pescadores de homens.*" Este chamado é motivador, pois oferece um propósito superior e uma nova missão que desperta interesse e engajamento. Jesus não apenas convoca, mas também dá um sentido claro e elevado para a vida dos discípulos. Em Mateus 5.3-12, no Sermão da Montanha, Jesus motiva seus ouvintes ao declarar as bem-aventuranças: "*Bem-aventurados os pobres de espírito, porque deles é o Reino dos Céus.*" Ele oferece uma recompensa divina para aqueles que seguem seus ensinamentos, o que serve como incentivo para perseverar na fé e na prática dos valores que ele ensina.

1.2. ENGAJAMENTO: USO DE PARÁBOLAS E HISTÓRIAS

Conforme MacGonigal “O engajamento está intimamente ligado à psicologia positiva e a busca da felicidade” (McGonigal, 2011, p.57) (tradução nossa). Jesus usava parábolas como uma forma de engajar seus ouvintes, permitindo que refletissem sobre questões espirituais de maneira prática e acessível. As parábolas eram histórias curtas, com profundas lições espirituais, que despertavam curiosidade e reflexão.

Em Lucas 15.11-32, Jesus conta a parábola do filho pródigo. A história é envolvente e permite que os ouvintes se identifiquem com os personagens, seja com o filho que se perde, seja com o pai que perdoa. O engajamento ocorre não apenas pela narrativa, mas também pela oportunidade de introspecção sobre perdão, arrependimento e a misericórdia divina. Em Mateus 16:13-15, Jesus usa uma pergunta para envolver seus discípulos e incentivá-los a refletir sobre sua identidade: "*Quem dizem os homens ser o Filho do homem?*" Essa pergunta gera reflexão e interatividade, estimulando os discípulos a se posicionarem e a internalizarem a compreensão de quem Jesus era.

A interação direta de Jesus com seus discípulos e ouvintes era uma característica central de seu método de ensino. Ele frequentemente engajava as pessoas por meio de diálogos, perguntas e respostas, criando um espaço dinâmico para a aprendizagem. Em João 3.1-10, quando Nicodemos busca Jesus para entender o conceito de novo nascimento, Jesus interage com ele, levando-o a um

processo de questionamento profundo sobre o que significa nascer de novo. A interação de Jesus com Nicodemos não é apenas informativa, mas provoca uma reflexão interna que desafia a compreensão limitada do fariseu.

Em João 4.7-26, no encontro com a mulher samaritana, Jesus faz uma série de perguntas para conduzi-la a uma compreensão mais profunda sobre a água viva que ele oferece. A interação é construída de maneira gradual, usando perguntas que levam a mulher a uma maior percepção sobre sua própria vida e as necessidades espirituais dela. Jesus não apenas transmitia ensinamentos, mas também desafiava as pessoas a aplicar esses ensinamentos em suas vidas. Ele motivava os ouvintes a não apenas ouvir, mas a agir de acordo com suas palavras, o que exige comprometimento e transformação.

Em Mateus 7.24-27, Jesus conclui o Sermão da Montanha com a parábola dos dois construtores: "*Todo aquele, pois, que escuta estas minhas palavras e as pratica, será comparado a um homem prudente que edificou a sua casa sobre a rocha.*" Aqui, a motivação é clara: a aplicação dos ensinamentos de Jesus é essencial para a edificação de uma vida sólida e segura.

Em Lucas 10.25-37, na parábola do bom samaritano, Jesus desafia seus ouvintes a agir com compaixão e amor para com o próximo, ultrapassando barreiras sociais e culturais. O engajamento é estimulado pela ação prática e pela exemplificação do comportamento que Jesus espera de seus seguidores.

O ensino de Jesus sempre promovia a ideia de comunidade, relacionando-se pessoalmente com os discípulos e até com aqueles marginalizados pela sociedade. Ele enfatizava a importância do amor ao próximo, do cuidado mútuo e da união em torno dos princípios do Reino de Deus.

Em João 13.34-35, Jesus ensina seus discípulos: "*Um novo mandamento vos dou: que vos ameis uns aos outros; como eu vos amei a vós, que também vos ameis uns aos outros. Nisto conhecerão todos que sois meus discípulos, se tiverdes amor uns aos outros.*" A criação de uma comunidade de amor mútuo é central no ensino de Jesus, que se preocupa em engajar seus discípulos em relacionamentos verdadeiros e transformadores.

2. ANÁLISE COMPARATIVA: Semelhanças e diferenças entre o ensino de Jesus e a gamificação

Conforme demonstrado no tópico anterior, o ensino de Jesus é um modelo multifacetado que envolve elementos de motivação, engajamento e interação. Ele motiva seus ouvintes com promessas de recompensa espiritual, utiliza parábolas e histórias para engajá-los ativamente na reflexão, promove interação por meio de diálogos e perguntas, desafia à ação prática e cria uma comunidade baseada no amor e no cuidado mútuo. Esses elementos demonstram um processo de ensino-aprendizagem profundamente relacional e transformador, que vai além da simples transmissão de conhecimento.

Alem disso, o método de ensino de Jesus, conforme se lê nos Evangelhos, e o processo da educação moderna, em tese, pode ser comparado a gamificação em alguns aspectos, principalmente na forma como ambos buscam engajar e motivar os aprendizes. Ambos têm como objetivo tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível, utilizando estratégias que possam promover a interação, o envolvimento e o incentivo à reflexão. Ao explorar essas semelhanças e diferenças, pode-se perceber como princípios antigos e contemporâneos se encontram em uma abordagem que visa transformar o aprendizado em uma experiência mais significativa.

Neste tópico, será realizada uma análise das possíveis semelhanças e diferenças entre o ensino de Jesus e os princípios da gamificação, visando compreender como ambos os processos envolvem aspectos motivacionais, interativos e transformadores no aprendizado. A partir de uma abordagem interdisciplinar, exploraremos como as estratégias de ensino de Jesus, frequentemente caracterizadas por parábolas, desafios e a criação de um ambiente de participação ativa, podem ser correlacionadas com os elementos da gamificação, que utiliza mecânicas de jogo para engajar e promover o aprendizado. O objetivo é identificar os pontos de convergência e divergência entre essas duas abordagens, oferecendo uma reflexão sobre suas implicações pedagógicas e práticas educacionais contemporâneas.

2.1 SEMELHANÇAS: NARRATIVAS E PARÁBOLAS COMO DESAFIOS INTERATIVOS

Jesus Cristo em seu ministério utilizava narrativas e parábolas para ensinar conceitos profundos de maneira acessível. Essas histórias muitas vezes apresentavam situações cotidianas que desafiavam os ouvintes a refletirem sobre suas próprias vidas a aplicarem os ensinamentos em suas realidades. Da mesma forma, a gamificação utiliza narrativas interativas, nas quais os alunos enfrentam desafios e resolvem problemas dentro de um determinado contexto. Ambos os métodos criam uma experiência imersiva, onde o aprendizado ocorre não apenas por meio da instrução direta, mas também por meio da resolução de situações que exigem pensamento crítico e criatividade.

No ensino de Jesus, os discípulos não eram meros receptores passivos de informação, mas estavam constantemente envolvidos no processo de aprendizagem. Jesus os fazia participar ativamente das situações, questionando-os e estimulando discussões. Na gamificação, a participação ativa também é essencial. Os alunos, ao se envolverem com atividades interativas e recompensas, tornam-se mais motivados a alcançar objetivos e a progredir no aprendizado. A gamificação, assim como o método de Jesus, cria um ambiente onde o aluno é protagonista do seu próprio aprendizado.

A gamificação é frequentemente associada à implementação de sistemas de pontos, recompensas e feedback imediato, o que mantém os alunos motivados. Jesus, embora não utilizasse recompensas tangíveis como na gamificação moderna, oferecia feedback imediato aos seus seguidores, seja por meio de ensinamentos diretos ou pela prática, como quando corrigia ou elogiava a atitude dos discípulos. Ele também oferecia recompensas espirituais, como a promessa de vida eterna, o que funcionava como uma motivação muito mais profunda e duradoura.

Dessa forma, a ideia de recompensa e reconhecimento no processo de aprendizado, tanto no ensino de Jesus quanto na gamificação, é fundamental para manter o engajamento e o entusiasmo dos aprendizes. Tanto no ensino de Jesus quanto na gamificação, o processo de aprendizagem é contínuo e envolve desafios progressivos. Jesus, por exemplo, desafiava seus discípulos a seguir princípios éticos elevados e a praticar a bondade de maneira radical, o que exigia esforço constante. Na gamificação, os jogos são projetados para apresentar desafios de dificuldade

crescente, o que permite que o aluno cresça e desenvolva suas habilidades ao longo do tempo. Essa progressão ajuda a manter o aluno motivado e o incentiva a continuar aprendendo, assim como os discípulos de Jesus eram levados a uma jornada de autoconhecimento e crescimento espiritual constante.

2.2 Diferenças: Objetivos Espirituais Versos Objetivos Educacionais

O ensino de Jesus tinha como objetivo principal a transformação espiritual e moral de seus discípulos, visando uma relação mais profunda com Deus e com os outros. Seu ensino era centrado em princípios de amor, perdão e humildade, que transcendiam o aprendizado formal da época. A gamificação por outro lado, geralmente tem um foco mais tangível e voltado para o desenvolvimento de habilidades específicas, seja na educação formal, nos ambientes de treinamento corporativo ou no aprendizado de competências técnicas. A motivação principal na gamificação costuma ser o alcance de metas e o progresso em áreas práticas, como o domínio de conteúdos específicos, enquanto o ensino de Jesus propunha um crescimento espiritual e moral mais abrangente.

O ensino de Jesus era profundamente imersivo em seu contexto social e cultural da época, com foco nas relações interpessoais, nas dificuldades da sociedade e nas questões espirituais de seu povo. Já a gamificação, enquanto ferramenta educativa moderna é utilizada em uma realidade tecnológica e muitas vezes individualizada, com foco em ambientes virtuais e interações digitais. A interação na gamificação ocorre de forma muitas vezes mais isolada ou em redes sociais digitais, ao passo que o ensino de Jesus envolvia uma interação direta e face a face, criando uma experiência comunitária de aprendizagem.

O ensino de Jesus era repleto de ensinamentos profundos sobre a natureza humana, a moralidade, a ética e a espiritualidade, abordando questões existenciais que exigem uma reflexão profunda e contínua. Embora a gamificação possa ser usada para ensinar conceitos complexos, ela se concentra mais em habilidades cognitivas e comportamentais dentro de um contexto prático. O ensino de Jesus, por sua vez, buscava provocar uma mudança interior duradoura, enquanto a gamificação tende a ser mais utilitária, focando no desenvolvimento de competências específicas para a vida cotidiana ou o mercado de trabalho.

Como se verificou, a Bíblia, em seu gênero literário, também utiliza elementos que podem ser vistos como formas de engajamento e motivação no processo de aprendizagem. As histórias bíblicas, as parábolas e os salmos são formas de interação que incentivam o leitor a refletir sobre sua própria vida e agir de acordo com os princípios ensinados.

A recompensa espiritual, como a promessa da vida eterna, pode ser vista como elemento de motivação. Além disso, muitas passagens bíblicas utilizam perguntas retóricas ou desafios diretos (como as perguntas de Jesus) que estimulam o leitor ou ouvinte a pensar ativamente sobre o significado de suas ações e decisões. A Bíblia, portanto, compartilha com a gamificação o uso de metáforas, desafios e recompensas para incentivar o aprendizado e o crescimento pessoal, embora em um contexto profundamente espiritual e moral.

Dessa forma, a comparação entre o ensino de Jesus e os princípios da gamificação revela tanto semelhanças quanto diferenças significativas. Ambos os métodos de ensino compartilham elementos fundamentais, como o engajamento ativo, o uso de desafios e a promoção de um feedback constante, que visam envolver os aprendizes de maneira significativa e motivadora. Jesus, ao utilizar parábolas e questionamentos interativos, criava um ambiente de aprendizado dinâmico, similar à forma como a gamificação engaja os alunos por meio de narrativas e recompensas. Ambos os processos incentivam a reflexão profunda e a aplicação prática dos ensinamentos, o que transforma o aprendizado em uma experiência imersiva e transformadora.

Entretanto, as diferenças entre esses dois modelos também são notáveis. O ensino de Jesus tem um foco espiritual e moral mais profundo, visando a transformação interna e a construção de um relacionamento mais próximo com Deus e com o próximo, enquanto a gamificação, por sua vez, tende a se concentrar em objetivos mais tangíveis e voltados para o desenvolvimento de competências específicas. O contexto em que esses métodos se aplicam também diverge: enquanto o ensino de Jesus se dava em um ambiente social e culturalmente enraizado em interações diretas e comunitárias, a gamificação opera em um cenário moderno e digital, muitas vezes mais individualizado e mediado por tecnologias.

Desta forma, embora o ensino de Jesus e a gamificação compartilhem aspectos que favorecem o engajamento e o desenvolvimento contínuo dos aprendizes, as

motivações subjacentes e os objetivos centrais de cada abordagem são distintos. O ensino de Jesus vai além da simples transmissão de conhecimento ou habilidades, propondo uma mudança espiritual profunda, enquanto a gamificação busca, de forma mais pragmática, incentivar o aprendizado e o desenvolvimento de competências dentro de um contexto educacional mais formal e focado em resultados práticos. Ambas, no entanto, demonstram a importância da interação, da reflexão e da motivação no processo de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme se pontuou no decorrer deste estudo, nos relatos do Novo Testamento, o ensino de Jesus e a gamificação têm como ponto em comum a busca por engajar os aprendizes de maneira ativa e motivadora. Ambos utilizam narrativas, desafios e feedback para criar experiências de aprendizado dinâmicas e eficazes. No entanto, enquanto a gamificação foca em objetivos educacionais tangíveis, o ensino de Jesus transcende o ensino acadêmico, promovendo uma transformação espiritual e ética dos indivíduos. Assim, pode-se inferir que os princípios de ensino eficazes, mesmo sendo aplicados em contextos muito diferentes, compartilham muitas semelhanças, desde que o foco seja o crescimento contínuo e o engajamento do aprendiz.

A jornada dos discípulos como um processo imersivo, apresenta algumas semelhanças à dinâmica de jogos modernos, como por exemplo, os "*Open World Games*", em português também conhecidos como "jogos de mundo aberto", uma atividade que incentivam exploração e resolução de problemas.

Esses jogos são conhecidos por oferecerem ambientes vastos e complexos, onde os jogadores são incentivados a explorar, aprender, enfrentar desafios e tomar decisões que afetam o curso da história. Da mesma forma, os discípulos, ao seguirem Jesus, enfrentaram uma jornada que exigia exploração constante de novas experiências, resolução de problemas espirituais e crescimento pessoal. A cada passo, os discípulos eram chamados a descobrir mais sobre a vontade de Deus e, por meio de suas ações, avançar na missão divina.

Como os ensinamentos de Jesus, usando metáforas e analogias, criam uma jornada de aprendizado o caráter lúdico, onde o discípulo participa ativamente. Pode-se inferir que a narrativa bíblica propõe desafios contínuos que exigem decisões e desenvolvimento de habilidades espirituais e práticas. A motivação dentro da

perspectiva teológica, com foco na transformação pessoal através do ensino de Jesus. Como os princípios de gamificação podem ser utilizados para criar um ambiente de aprendizado cristão mais efetivo.

A gamificação, quando aplicada ao ensino cristão, pode transformar o processo de aprendizado em algo mais eficiente por estimular os processos de memória, e resulta em melhores resultados a longo prazo, como exemplificado no método de ensino de Jesus. A gamificação, enquanto estratégia educacional contemporânea, compartilha elementos estruturais e pedagógicos existentes com o modelo de ensino adotado por Jesus, especialmente no que tange à interação dinâmica e ao engajamento ativo dos aprendizes.

Ao empregar métodos como parábolas, histórias interativas e desafios práticos, Jesus estimulava seus discípulos a aprender por meio de vivências e reflexões, características fundamentais da andragogia, que prioriza a experiência e a autonomia do aluno no processo de aprendizagem. A gamificação, por sua vez, também busca envolver os participantes em atividades que exigem tomada de decisão, resolução de problemas e interação social, criando um ambiente de aprendizado mais envolvente e motivador. Nesse contexto, compará-los não seria uma mera revisão da história educacional, mas sim um retorno ao modelo andragógico que Jesus utilizava, onde a aprendizagem era centrada no participante, favorecendo o desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de aplicação prática do conhecimento. Ambos os métodos, portanto, visam à transformação do aprendiz por meio de desafios contextualizados, com um forte componente de participação ativa e reflexão sobre as experiências vividas, revelando a intemporalidade e a relevância dessa abordagem no ensino.

Contudo em resposta a questão norteadora dessa investigação que buscou avaliar “De que maneira relacionar a gamificação com os ensinos bíblicos tendo em vista um ensino mais dinâmico e eficaz?” destaca-se que com base na análise apresentada, é possível concluir que a gamificação, ao integrar elementos de motivação, engajamento e interação, pode ser um importante instrumento para dinamizar e potencializar os processos de ensino, incluindo no contexto do ensino bíblico. Ao observar o método pedagógico de Jesus, percebe-se que, embora ele tenha ensinado com um foco espiritual e moral profundo, suas abordagens compartilham diversos elementos com os princípios da gamificação, como o uso de

parábolas e questionamentos que estimulam a reflexão ativa dos discípulos e ouvintes.

A motivação intrínseca, fundamental para o processo de aprendizagem, pode ser vista de forma análoga tanto na teoria da gamificação quanto nos ensinamentos de Jesus. Ele motivava seus seguidores com promessas de transformação espiritual e recompensas eternas, enquanto a gamificação utiliza recompensas tangíveis e feedbacks imediatos para manter os alunos engajados. Essa relação destaca o papel da motivação como um fator central para o sucesso no aprendizado, seja no contexto religioso ou educacional.

Além disso, o uso de narrativas interativas e desafios progressivos, como exemplificado pelas parábolas e pela gamificação, facilita a construção de um ambiente de aprendizado dinâmico e participativo, onde os aprendizes, assim como os discípulos de Jesus, são incentivados a refletir, agir e se transformar. Nesse sentido, tanto o ensino bíblico quanto a gamificação utilizam práticas que envolvem os aprendizes de maneira ativa, criando um aprendizado significativo e duradouro.

Entretanto, uma diferença fundamental entre o ensino de Jesus e a gamificação reside nos objetivos subjacentes de cada abordagem. Enquanto a gamificação tende a ter um foco mais pragmático e voltado para a aquisição de habilidades práticas, o ensino de Jesus visa uma transformação espiritual profunda, com ênfase na moralidade, ética e relação com Deus e o próximo. Isso demonstra que, embora ambas as abordagens compartilhem métodos dinâmicos e motivadores, os objetivos e os resultados desejados são essencialmente distintos.

REFERÊNCIAS

BÍBLIA. Nova Almeida Atualizada. Barueri: Sociedade Bíblica do Brasil, 2018.

DECI, E. L; VALLERAND, R. J; PELLETIER, L. G; RYAN, R. M. ***Motivation and education: The self-determination perspective.*** *Educational psychologist*, 26(3-4), 325-346. 1991.

LOPES, João. **Gamificação na educação:** uma abordagem prática. São Paulo, XYZ, 2020.

MATOS, Henrique Cristiano José. **Aprender a estudar:** orientações metodológicas para o estudo. 9.ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

McGONIGAL, Jane. ***How to think like a futurista. For Jane Mcgonigal***, Web Site, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CKvMmtclUBA>. Acesso em: 20 jun. 2022.

PACHECO, Luis Carlos De Lima. O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais. **Anais do XV SBGAMES**, ser. **SBGAMES**. Vol.16.

TOSCANO, Moema. **Introdução a sociologia educacional**. Petrópolis: Vozes, 2001.
WERBACH, K; HUNTER, D. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Wharton Digital Press. 2012.

WERBACH, K; HUNTER, D. **The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

ZICHERMANN, G; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. O'Reilly Media. 2011.