

## **BÍBLOS: A BÍBLIA GAMIFICADA**

Samantha Adeline Córdova da Silva <sup>1</sup>

### **Resumo**

Na atualidade é evidente em adolescentes e jovens a dificuldade de desenvolver o hábito da leitura e isto é um obstáculo para atividades corriqueiras no meio religioso como a leitura bíblica. Na tentativa de reverter este quadro nasceu a ideia explorar a mecânica dos jogos e a tecnologia dos dispositivos móveis para criar algo que lhes fosse atrativo. Este artigo detalha o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis batizado de Biblos a Bíblia gamificada, trata-se de uma nova tecnologia criada para ajuda-los a desenvolver o hábito da leitura diária da Bíblia. Biblos, a bíblia gamificada é um aplicativo para celulares e tablets criado para dar aqueles que desejam evoluir nos seus estudos bíblicos a motivação necessária para desenvolver o hábito da leitura diária da Bíblia usando como principal ferramenta a gamificação, e assim ajuda-los a ter um melhor entendimento do conteúdo deste livro e crescimento espiritual, tudo isso de uma forma simples e divertida.

**Palavras-chave:** Bíblia, gamificação, Android, aplicativo, desenvolvimento mobile.

### **1 INTRODUÇÃO**

A cena mais comum que vemos nos dias de hoje, é uma pessoa fazendo o uso de algum dispositivo tecnológico que poder ser um notebook, *tablet* ou *smartphone*. É a chamada Geração Z ou nascidos na era digital. Assim são denominados todos os nascidos depois dos anos 90. A principal característica destas pessoas é que todos tem acesso a tecnologias digitais principalmente *smartphones* e *tablets* e todos tem habilidades para

---

<sup>1</sup> Graduando em Ciência da Computação. Centro Universitário Unifacvest. E-mail: samanthacordova1993@gmail.com.

usar essas tecnologias. (PALFREY, 2011). O aplicativo Biblos foi desenvolvido para possibilitar que aqueles que professam o cristianismo como sua fé ou que tem curiosidade em conhecer este livro possam desenvolver o hábito da leitura diária da Bíblia usando como ferramenta para este fim a gamificação

Hoje em dia é muito comum o uso de smartphones não só para fazer telefonemas, mas também para navegar na internet, mandar mensagens, baixar música e jogar, tudo isso é possível graças aos diversos aplicativos disponíveis para download nas lojas de aplicativos onde existem diversos tipos de Bíblia Digital, planos de leitura bíblica e devocionais, mas até o momento nenhum deles usa como ferramenta a gamificação, em geral os aplicativos destinados à leitura e estudo da Bíblia disponível para *download* são pouco interativos.

O aplicativo Biblos, a Bíblia gamificada busca mostrar uma nova forma de incentivar a leitura bíblica. O *Biblos* a Bíblia gamificada, utiliza os conceitos e a mecânica dos jogos para engajar aqueles que desejam desenvolver o hábito da leitura e tem encontrado dificuldades para isso.

O nome Biblos foi escolhido porque este significa livros em grego e era dessa forma que a Bíblia era chamada.

## 2 A BÍBLIA

A Bíblia é uma coleção de livros de natureza histórica, literária e religiosa. A Bíblia é o livro mais lido do mundo. Nenhum outro livro teve maior influência literária, inspirando até mesmo aqueles que não professam a fé judaico-cristã. (GAARDER, 2005).

. O aplicativo Biblos segue o cânon utilizado pelas Bíblias protestantes, que é formado pelos 39 livros do Antigo Testamento e pelos 27 do Novo Testamento. Porém em vez de começar pelo livro de Gênesis optou-se por começar pelo livro de Filemon, por este ser um dos livros da Bíblia com menor quantidade de capítulos. A ideia é começar pelo livro de menor quantidade de capítulos e versículos que é Filemon e terminar no maior livro no quesito quantidade de capítulos e versículos que é Salmos.

A escolha em desenvolver o aplicativo Biblos desta forma fundamenta-se no fato de que muitos desistem de fazer a leitura linear da Bíblia, ao se deparar logo de primeira com a quantidade de capítulos do livro de Gênesis e ao começar com livros de menor

quantidade de capítulos será mais fácil para o usuário manter este hábito e aumentar a quantidade de capítulos gradativamente tem o intuito de incentivar a competitividade e a vontade de jogar e este é um dos objetivos da gamificação, fazer como nos jogos eletrônicos onde à medida que o jogador adquire experiência o nível de dificuldade aumenta.

A tradução da Bíblia para a Língua portuguesa foi concebida pelo padre português João Ferreira de Almeida. A bíblia em língua portuguesa foi publicada pela primeira vez em 1819 com o título: A Bíblia Sagrada, contendo o Novo e o Velho Testamento. (MEIN, 1990).

A tradução utilizada no desenvolvimento do aplicativo Biblos foi à Nova Tradução na Linguagem de Hoje desenvolvida e lançada pela Sociedade Bíblica do Brasil. (A BIBLIA, Nova Tradução na Linguagem de Hoje, Barueri, Sociedade Bíblica do Brasil, 2012). Pelo fato de esta tradução usar uma linguagem de mais fácil entendimento pelo nosso público alvo por ser uma tradução mais próxima da linguagem coloquial.

### **3 A ORIGEM E IMPORTÂNCIA DOS JOGOS**

Segundo Huizinga (2012) a ideia de jogo é mais antiga que o conceito de civilização, o autor, por exemplo, o simples ato de brincar com os animais uma forma de jogo e também atenta para o fato do jogo representar uma fuga da realidade por isso essa forma de entretenimento é tão popular, pois ao usa-la o jogador direciona o seu foco para o jogo, deixando para mais tarde outros assuntos e é este foco que desejamos do usuário do Biblos, para que este memorize de forma mais o que está sendo lido.

Flora Alves (2014) define jogo como um sistema em que os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, e que resulta em um desfecho quantificável. O que Flora Alves quer dizer é que todo jogo tem um objetivo e com o Biblos não é diferente. Muitos projetos são abandonados porque nos falta à motivação necessária para dar continuidade e com a leitura bíblica não é diferente ao ensinar o usuário a encarar essa atividade como um jogo vê o mesmo motivado a prosseguir com seus estudos bíblicos.

No século XVI na era greco-romana os jogos eram utilizados para o ensino da escrita. Com o aparecimento do Cristianismo, ocorreu o desinteresse pelos jogos, pois a religião

visava uma educação disciplinadora, não os possibilitando como estímulos à construção do pensar e do saber, sendo consideradas ações pecaminosas ao homem. (SILVA, 2015). O Biblos mostra-se exatamente o contrário, que essa ferramenta pode ser usada no meio religioso para ajudar quem está começando sua caminhada nessa religião, a fazer a leitura bíblica de uma forma divertida. O Biblos torna possível unir entretenimento e crescimento espiritual.

#### **4 GAMIFICAÇÃO**

A gamificação pode ser definida como o uso de elementos dos jogos e técnicas de jogos em atividades que nada tem a ver com jogos. (MASTROCOLA, 2013). Uma dessas atividades é a leitura bíblica, geralmente se usa planos de leitura bíblica impressos ou digital onde a cada dia o leitor faz a leitura de determinada parte da bíblia e marca no plano a leitura realizada. No Biblos é diferente é através do sistema de pontuação que o usuário irá acompanhar seu progresso.

Para Medina (2013) gamificar consiste em transformar tarefas do dia a dia em jogos, adicionando a essas tarefas elementos característicos de jogos como pontos e recompensas. A principal vantagem da gamificação é conseguir transformar algo que normalmente as pessoas não têm vontade de fazer em diversão, tornando a tarefa mais prazerosa. Talvez essa seja a forma que muitas pessoas veem a atividade de ler a bíblia, mas agora com Biblos essa atividade se tornará algo atraente e divertido.

Flora Alves (2014) ainda define gamificação como o uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. Nesse caso nosso problema prático é a dificuldade que algumas pessoas têm para desenvolver e manter o hábito de ler a bíblia e a Gamificação mostra que é possível envolvê-los nessa atividade usando a mecânica dos jogos.

A ideia de trazer esta nova forma de transmissão e aquisição do conhecimento para atividades de cunho religioso, como o hábito de ler a Bíblia é transformar esse ato em algo divertido. Ao encarar a ação de ler a Bíblia como um jogo, já que este o objetivo da gamificação trazer a mecânica e o conceito de jogos para atividades de não jogos o usuário receberá a motivação necessária para persistir nos seus estudos bíblicos.

O termo “gamificação” foi usado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling, programador de computadores e pesquisador britânico, mas só ganhou popularidade oito anos depois em uma palestra TED ministrada por Jane McGonigal, famosa game designer norte-americana e autora do livro *A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*, que é considerado a bíblia da gamificação. (MCGONIGAL, 2013).

## 5 NATIVOS DIGITAIS

Para desenvolver um aplicativo destinado para os nativos digitais é preciso conhecer este público, saber o que eles gostam e o que pensam e nesses estudos descobriu-se que a atual geração é denominada Geração Z.

A origem do nome Geração Z, vem de “zapear”, que significa trocar de canal rapidamente pelo controle remoto (OLIVEIRA, 2014). A geração Z é chamada também de a geração mais conectada ou nascidos digitais já que eles não conhecem a vida sem computadores pessoais, jogos, música em formato mp3 e internet.

Pertencem à geração Z aqueles nascidos a partir da década de 90, momento em que o mundo passou a desfrutar das novas invenções tecnológicas. Elas apareceram já inseridas na era do World Wide Web e do “boom” da expansão do acesso a computador e à internet. (CIRIACO, 2012).

## 6 DESENVOLVIMENTO

O Biblos é um aplicativo desenvolvido inicialmente para a plataforma Android. Estuda-se a possibilidade de desenvolver uma versão do Biblos para a plataforma IOS posteriormente. A escolha de desenvolver o Biblos para esta plataforma motivou-se pela popularidade desta plataforma e também porque as ferramentas necessárias para desenvolver aplicativos para Android são disponibilizadas gratuitamente.

O Android é um sistema operacional móvel baseado numa versão modificada do Linux desenvolvido pela Android, Inc., a qual foi adquirida pelo Google em 2005. (LEE, 2016) Essa aquisição possibilitou a Google entrar no mercado de dispositivos móveis e

desenvolvimento Mobile e competir com a Apple e Microsoft com um sistema operacional móvel totalmente inovador.

O desenvolvimento do Biblos foi todo na linguagem de programação Java, pois até a versão 2.3.3 do Android Studio está era a linguagem oficial para desenvolver aplicativos Android a partir da versão 3.0 do Android Studio a linguagem Kotlin lançada recentemente pela Google se tornou a linguagem oficial para desenvolver aplicativos para Android.

A linguagem Java é uma das linguagens de programação mais usadas do mundo. A linguagem Java é orientada a objetos e tem acesso às amplas bibliotecas de classe que ajudam a desenvolver aplicativos poderosos rapidamente. Mas o Java utilizado no desenvolvimento de aplicativos para Android não é a versão completa do Java que é familiar para desenvolvedores que usam a plataforma Java Enterprise Edition (J2EE), mas um subconjunto de Bibliotecas Java específicas para Android. (BURTON, 2014).

O Java possui como principais características uma sintaxe amigável e recursos orientados a objetos. (SIERRA, 2005).

O nome Java foi escolhido por James Gosling criador da linguagem, James escolheu este nome porque esta era o nome da cidade de onde veio o café importado servido à equipe da Sun em uma cafeteria local frequentada pelos mesmos. (DEITTEL, 2010). A razão que motivou a escolha da linguagem Java para o desenvolvimento do Biblos é devido a ser uma linguagem a qual já tenho bastante conhecimento.

Para o design do Biblos foi utilizado Material Design. Material Design abrange vários aspectos do comportamento e layout do aplicativo como cores, animações, dimensões e fontes. (DEITTEL, 2015). A escolha em usar material design é porque o mesmo foi desenvolvido pela Google para ser usado especificamente em aplicativos Android.

O Material Design foi lançado junto com a API nível 21, foi criado com o objetivo de dar aparência e comportamentos uniformes a todos os aplicativos Android. O Material Design usa animação e efeitos tridimensionais. Para isso o Material Design possui um

conjunto de bibliotecas de apoio contendo diferentes elementos e temas. (GRIFFITHS, 2016).

O Material Design, que é um guia completo sobre como implementar o visual, animações e a interação entre os componentes de um layout, levando em consideração que o Android se tornou uma plataforma comum para vários dispositivos, como smartphones, tablets (Android), Wearables (Android Wear), óculos (Google Glass), TVs (Android TV) e carros (Android Auto). (LECHETTA, 2015).

Para o desenvolvimento do Biblos também fizemos uso de uma das melhores ferramentas de backend disponíveis, O Firebase que é uma ferramenta completa e de fácil usabilidade disponibilizada gratuitamente pela Google. O Firebase trata-se de uma biblioteca disponibilizada pelo Google com o objetivo de facilitar o desenvolvimento de aplicativos. (DEITTEL, 2015).

Para armazenar os dados do aplicativos Biblos localmente utilizamos o software gerenciador de banco de dados SQLite.

O SQLite é o sistema de gerenciamento de banco de dados utilizado pelo Android para armazenamento de informações. Ele grava os dados num arquivo de texto junto ao aplicativo e recupera as informações quando necessário. (RODRIGUES, 2017).

Burton (2014) define o banco de dados SQLite é uma implementação leve de um banco de dados SQL que está disponível em várias plataformas.

De acordo com Glauber (2015) o SQLite é uma biblioteca que implementa um banco de dados transacional, autocontido, sem a necessidade de servidor e nem de configurações.

Escolhamos o banco de dados SQLite para armazenar os dados do aplicativos porque está é a ferramenta que melhor atende as necessidades do aplicativo.

## 7 RESULTADOS OBTIDOS

Obtivemos resultados positivos quanto à aceitação e adaptação da integração da tecnologia móvel nas instituições religiosas, facilitando a leitura e o estudo das sagradas escrituras.

Alcançou-se um notável número de usuários para o aplicativo e aumentar o número de adolescente que tem como hábito ler a bíblia diariamente, incentivando e impulsionando através do aplicativo a leitura da mesma.

Os Objetivos atingidos foram: O crescimento espiritual de adolescentes e jovens cristãos; O despertar do adolescentes e jovens cristãos para a importância da leitura diária da Bíblia; mostrar que ler a Bíblia pode ser prazeroso e divertido.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto atendeu a uma necessidade da Igreja do Evangelho Quadrangular em desenvolvendo um aplicativo para auxiliar adolescentes e jovens a fazer a leitura e estudo das sagradas escrituras regularmente já que estes tem tido dificuldade em manter este hábito com os métodos atuais disponíveis por o considerarem ultrapassados e pouco interessantes deixando-os desmotivados a ler e estudar a Bíblia.

A escolha da utilização de um aplicativo para atingir este objetivo foi motivada pela familiaridade que o público-alvo a ser atingido tem com a tecnologia em questão motivada também pelo fato de muitos cristãos já utilizarem uma bíblia digital e outros aplicativos para fazer a leitura e estudo das sagradas escrituras e pelo seu uso ser incentivado por diversas organizações religiosas que usam a tecnologia dos dispositivos móveis como forma de evangelização.

Com o Biblos este objetivo foi atingido utilizando como ferramenta a Gamificação, pois a diversão e o entretenimento oferecido pelos jogos motivaram o usuário a fazer a leitura e estudo das escrituras diariamente levando ao seu crescimento intelectual e espiritual e gerando o crescimento do uso da tecnologia dessa tecnologia para diversos fins pelos líderes dos departamentos de jovens e adolescente da Igreja do Evangelho Quadrangular.



## REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito a pratica.** São Paulo: DVS EDITORA, 2014.

ALLSSUP, Cintia Carvalho. **Bíblia das descobertas para adolescentes NTLH/** tradução de Clarice Tammerik Inácio da Silva. Daniele Martins Damiani. Fábio Roberto Lucas. Giuliana Andréa Niedhardt Capella Santos. Judson Ricardo Canto. Lizani Bessel. Reginaldo Raimundo Bernardo de Souza., Barueri-SP: SOCIEDADE BÍBLICA DO BRASIL, 2012.

BURTON, Mark **Desenvolvimento de aplicativos Android para leigos.** Rio de Janeiro: ALTABOOKS, 2014.

CIRIACO, Douglas. **O que é a geração z?** [s/l]. 08 jul. 2009. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/curiosidade/2391-o-que-e-a-geracao-z-.htm>> Acesso em: 20/04/2017 às 15:48.

DEITEL, Paul. **Java: Como programar.** tradução: Edison Fumankiewicz – 8 ed. – São Paulo: PEERSON PERTICE HALL, 2010.

DEITEL, Paul. **Android: Como programar.** tradução: João Eduardo Nobrega Tortello. – 2 ed.- Porto Alegre: Bookman, 2015.

GAARDER, Jostein. **O livro das religiões/** tradução Isa Mara Lendo; revisão técnica e apêndice Antônio Flávio Fierucci. - São Paulo: COMPANHIA DAS LETRAS, 2005.

GRIFFITHS, Dawn. **Use a cabeça: Desenvolvendo para Android.** tradução por João Eduardo Nobrega Tortello. – Rio de Janeiro: ALTABOOKS, 2016.

GLAUBER, Nelson. **Dominando o Android do básico ao avançado.** São Paulo: NOVATEC EDITORA, 2015.

HUIZINGA, José. **Homo Ludens**. Disponível em: [http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf). Acesso em: 25/01/2018 às 15:55

LECHETA, Ricardo. **Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK**, – 4 eds. – São Paulo-SP: NOVATEC EDITORA, 2015.

LEE, Wei-Mei. **Introdução ao desenvolvimento de aplicativos para Android/ Lee**; Rio de Janeiro: EDITORA CIÊNCIA MODERNA, 2011.

MASTROCOLA, Vicente Martin **Doses lúdicas: breves textos sobre o universo dos jogos e entretenimento**. – São Paulo: INDEPENDENTE, 2013.

MCGONIGAL, Jane. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Nova York, PENGUIN PRESS, Ed. 1. 2011.

MEDINA, Bruno. **Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro MJV PRESS, 2013.

MEIN, J. **A Bíblia e como chegou até nós. 8ª edição**. Rio de Janeiro, CPAD , 1990.

OLIVEIRA, Sidnei. **O desafio de construir o futuro dos jovens**. Disponível em: <http://www.sidneioliveira.com.br/samba/Artigos/o-desafio-de-construir-o-futuro-dos-jovens.html>. Acesso em: 13/05/2017 às 20:41.

PALFREY, John. **Nascidos na Era Digital: Entendo a primeira geração de nativos digitais**/tradução: Magda França Lopes; revisão técnica: Paulo Gileno Cysneiros. – Porto Alegre: SARAIVA, 2011.

SIERRA, Kathy. **Use a cabeça Java. 2ª edição**. São Paulo. ALTABOOKS. 2005.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e. **Jogos e brincadeiras na escola** – 1. ed. São Paulo: KIDS MOVE FITNESS PROGRAMS, 2015.