

5 BIBLOS: aplicativo mobile para incentivar adolescentes a ler e estudar a Bíblia diariamente

BIBLOS: a mobile app to encourage adolescents to read and study the Bible daily

Samantha Adeline Córdova da Silva¹

RESUMO: Em muitas igrejas cristãs notou-se por parte dos adolescentes e jovens uma falta de interesse e certa dificuldade em manter o hábito de ler e estudar a Bíblia diariamente e devido à busca das mesmas por ferramentas que ajudem a mudar esse quadro. O projeto a seguir detalha o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis, voltado para este público. Trata-se de uma nova tecnologia disponibilizada para igrejas cristãs de orientação protestante e católica. Este devocional bíblico gamificado, motivou o adolescente cristão a manter o hábito de ler a bíblia diariamente, e assim ajudou-o a ter um melhor entendimento do conteúdo deste livro e disponibilizou aos departamentos de adolescentes e jovens uma nova ferramenta de evangelização. Por intermédio de uma pesquisa documental, de natureza qualitativa, segue-se o método de estudo de casos para o levantamento de dados e compreensão das necessidades do projeto. Apesar das dificuldades enfrentadas para localizar materiais de origem segura e confiável, alcançou-se uma diversidade satisfatória que deu um excelente valor à revisão de literatura.

Palavras-chave: Bíblia. Gamificação. Android. Aplicativo. Desenvolvimento mobile.

ABSTRACT: In many Christian churches, adolescents and young people have noticed a lack of interest and a certain difficulty in maintaining the habit of reading and studying the Bible on a daily basis and due to their search for tools to help change this situation. The following project details the development of an app for mobile, aimed at this audience. It is a new technology available to Christian churches of Protestant and Catholic orientation. This strained biblical devotional motivated the Christian teenager to keep in the habit of reading the Bible on a daily basis and thus helped him get a better understanding of the contents of this book and made available to the youth and youth departments a new evangelistic tool. Through documentary research of a qualitative nature, the case study method for data collection and understanding the needs of the project is followed. Despite the

¹ SAMANTHA ADELINA CÓRDOVA DA SILVA. Centro Universitário UnifacvestLages – SC – Brasil. Contato: samantha@educacaolages.sc.gov.br

difficulties encountered in locating materials of safe and reliable origin, a satisfactory diversity was reached, which gave excellent value to the literature review.

Key Words: Bible, gamification, Android, app, Mobile development.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia provoca diversas transformações na vida das pessoas, uma dessas transformações é a gerada pela popularização do uso dos *smartphones* entre adolescentes. Atualmente os adolescentes utilizam os aplicativos instalados em seus *smartphones* para diversas atividades como por exemplo jogos, redes sociais e música. E isso se deve a facilidade e as diversas formas de entretenimento que os mesmos oferecem. Em geral eles manifestam um grande interesse em novidades, gostam de se manterem sempre atualizados, e procuram esses métodos para formar seu grupo e esse tipo de comportamento se repete também entre os praticantes da fé cristã.

Porém no cenário religioso apesar de existirem diversos aplicativos nas *app stores* como os diversos tipos de Bíblia Digital, planos de leitura bíblica e devocionais até o momento não há disponível nas lojas de aplicativos um devocional bíblico direcionado para este público, em geral os devocionais bíblicos disponíveis para *download* são destinados para o público adulto, e são pouco interativos e por isso não tem despertado o interesse do adolescente cristão em ter essa ferramenta para lhe auxiliar a despertar e manter o hábito de ler a Bíblia diariamente.

Este trabalho disponibilizou como proposta de solução para este problema uma nova forma de incentivar a leitura bíblica entre os adolescentes cristãos. Essa ferramenta que está sendo utilizada pelos adolescentes e jovens da Igreja do Evangelho Quadrangular consiste em um aplicativo para *smartphones*, já que hoje em dia a grande maioria dos adolescentes possui um *smartphone* e fazem uso da grande variedade de aplicativos disponíveis nas *app stores* como forma de entretenimento.

Foi desenvolvido um devocional bíblico para adolescentes cristãos, utilizando algo que os adolescentes estejam familiarizados: os *games*. Pelo fato de já nascerem na era digital e terem contato com jogos desde a primeira infância.

O *Biblos* consiste num devocional bíblico gamificado, que utiliza os conceitos e a mecânica dos jogos para engajar o adolescente e motiva-lo a usar essa ferramenta para seus estudos bíblicos.

Notou-se que o uso da gamificação aumentou o interesse de adolescentes e jovens pela leitura bíblica e fez com que o interesse pelo estudo das sagradas aumentasse.

2 A BÍBLIA

A história da Bíblia está contida na história das duas principais religiões monoteístas do mundo: O Judaísmo e o Cristianismo. Sendo a mesma o livro sagrado destas duas religiões (GAARDER, 2005). À medida que estas religiões foram se espalhando pelo mundo devido à história do povo judeu ser marcada por várias migrações e ao envio de missionários cristãos para vários países do mundo a Bíblia se tornou conhecida mundialmente

A palavra Bíblia foi usada pela primeira vez por Crisóstomo no século IV. É derivada de *Biblos*, uma palavra grega que significa livros e a palavra testamento derivado do latim *testamentum* que significa concerto (MEIN, 1990). Essa nomenclatura só passou a ser utilizada quando a Bíblia foi traduzida para o grego no século II A.C e somente os cristãos adotam a divisão da Bíblia em antigo e novo testamento.

A tradução da Bíblia para a Língua portuguesa foi concebida pelo português João Ferreira de Almeida. Foi publicada em 1819 com o título: A Bíblia Sagrada, contendo o Novo e o Velho Testamento, traduzido em português (MEIN, 1990). A tradução da Bíblia está sendo utilizada no presente trabalho é a Nova Versão Transformadora-NVT (BÍBLIA, 2016). Pois se conclui que se for usada uma tradução mais atual irá facilitar a abrangência deste protótipo e a aceitação do público-alvo.

2.1 Grupos de adolescentes e jovens

Em geral as igrejas cristãs possuem espaços para adolescentes e jovens se reunirem e fazerem suas atividades como, por exemplo, interagirem, socializarem e se divertirem ao som de músicas religiosas nos mais variados estilos musicais, rock, heavy metal, samba etc, com o objetivo de proporcionar que cada adolescente e jovem tenha um encontro pessoal com Jesus, descubra sua verdadeira vocação e elabore planos e metas para sua vida.

Por meio destes grupos o adolescente cristão forma a sua própria identidade e passa a fazer parte de um grupo algo que adolescentes em geral prezam muito. Por isso é muito importante que novas ferramentas de evangelização sejam desenvolvidas a fim de atrair este grupo e incentiva-lo a ter um relacionamento

pessoal com Deus por meio da leitura Bíblica já que a religiosidade é definida como a manifestação pessoal da fé.

Hoje com o aplicativo Biblos pretende-se disponibilizar para aqueles que trabalham com grupos de jovens e adolescentes uma nova ferramenta que os incentive a ler e estudar a Bíblia e então persistir na aquisição do conhecimento. Pois como Ellen White afirmou “Não há obra mais importante e que exija tanto cuidado e habilidade do que a educação dos nossos jovens” (WHITE, 1913, p.47).

2.2 Jogos

Um jogo digital é uma atividade, regida por um programa de computador, formada por práticas e decisões, que são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, e resultam na conclusão de um objetivo específico (SCHUYTEMA, 2008). Um sistema no qual jogadores estão engajados em um conflito artificial definido por regras que gera um resultado quantificável (MASTROCOLA, 2012).

Jogando, o indivíduo se depara com o desejo de vencer que provoca uma sensação agradável, pois as competições e os desafios são situações que mechem com nossos impulsos (SILVEIRA, 1998)

Assim como se entra num jogo para jogar até atingir determinado objetivo buscase com a gamificação transformar atividades do dia-a-dia em jogos, pois ao entrar num ambiente de jogo verifica-se que o foco no objetivo aumenta levando a pessoa a se sentir mais motivada a atingir determinado objetivo. O Biblos trata-se de uma tentativa de trazer o universo dos jogos para o cenário religioso tendo como alvo o aumento do interesse pela leitura e estudo da Bíblia.

2.3 Gamificação

Os métodos tradicionais utilizados pelas igrejas para incentivar a leitura bíblica não estão conseguindo fazer com que adolescentes e jovens desenvolvam este hábito. Dentre diversas formas de motivar alguém a fazer determinada atividade a gamificação tem se destacado por seus diversos benefícios, como aprimorar o aprendizado, promover colaboração e engajamento, provocar mudanças de comportamento entre outros contextos (MARINS, 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 (MEDINA, *et al*, 2013).

Pensando dessa forma acredita-se que gamificar o estudo da Bíblia irá desenvolver o interesse dos adolescentes pela mesma. Pois o que antes era visto como algo chato se tornará algo divertido de se fazer por meio de pontos, medalhas e outras formas de recompensa o mesmo se sentirá motivado a prosseguir fazendo a leitura da Bíblia.

2.4 O público alvo do Biblos

O público alvo do Biblos que desejo atingir são adolescentes e jovens praticantes interessados em desenvolver o hábito de ler e estudar a Bíblia. Têm sido bombardeados diariamente por informações, através da televisão e da internet (TRIPP, 2016) são caracterizados por estarem assistindo televisão, ouvindo música e estarem em contato com outras pessoas nas redes sociais: isso tudo ao mesmo tempo (LEONARDO, 2016).

As igrejas em grande parte não tem acompanhado a mudança provocada pela tecnologia na vida dos mesmos jovens e isto faz com que os mesmos não se sintam atraídos pelos métodos tradicionais de leitura e estudo da Bíblia utilizados atualmente. E isto faz com que os adolescentes negligenciem a leitura diária da Bíblia não fazendo o seu estudo e para mudar essa realidade necessita-se conhecer as características do nosso público alvo que é chamado também de geração que é como são chamados todos os nascidos depois dos anos 90.

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 já que eles não conhecem a vida sem computadores pessoais, jogos, música em formato mp3 e *internet*. Por isso o Biblos pretende ser um importante aliado para aqueles que trabalham com grupos de adolescentes e jovens nas igrejas cristãs, pois utiliza os conceitos de jogos para incentivar a leitura bíblica.

3 APLICATIVOS

Foram escolhidos para análise três dos muitos devocionais bíblicos disponíveis nas lojas de aplicativos e os diferenciais que os mesmos possuem com isto busca-se fazer uma comparação com entre os mesmos para conhecer o mercado que o Biblos está inserido e o trabalho de outras instituições para usar a tecnologia dos dispositivos móveis para incentivar a leitura e o estudo da Bíblia

A **BíbliaApp** é uma Bíblia aplicativo desenvolvida pela *Life Church* em que é possível ler trechos da Bíblia nos devocionais bíblicos disponíveis, ouvir versículos e compartilhar versículos entre os usuários do aplicativo e por meio das redes sociais como *Whatsapp*, *Facebook* e *Instagram*, acompanhar sua evolução no devocional bíblico. O *download* dessa bíblia digital é gratuito nas *app stores* e ele não possui propagandas ou compras dentro do aplicativo (BIBLIAAPP, 2017).

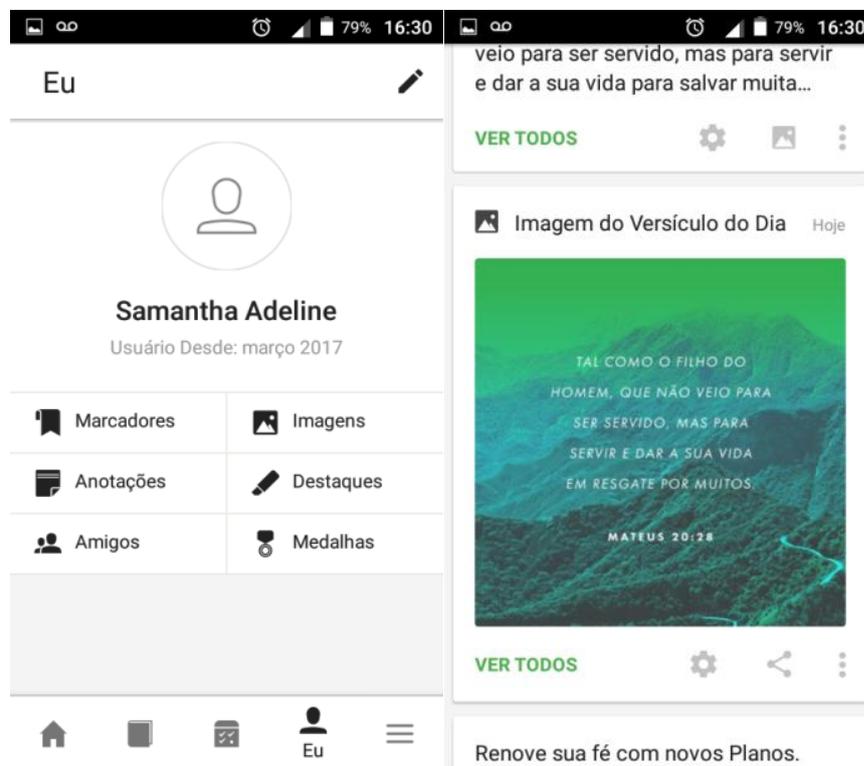


Figura 1: Aplicativo YouVersion tela de início figura e Tela do versículo do dia.
Fonte: Próprio Autor.

O **Devocional** é uma Bíblia aplicativo desenvolvido pela IDailybread. Seu *download* é gratuito e funciona completamente off-line. Todos os recursos são acessíveis sem conexão à *internet*, possui várias opções de devocionais e também oferece a opção de adicionar um versículo aos favoritos, fazer anotações e programar o seu tempo de leitura bíblica (GOOGLE PLAY, 2017a).

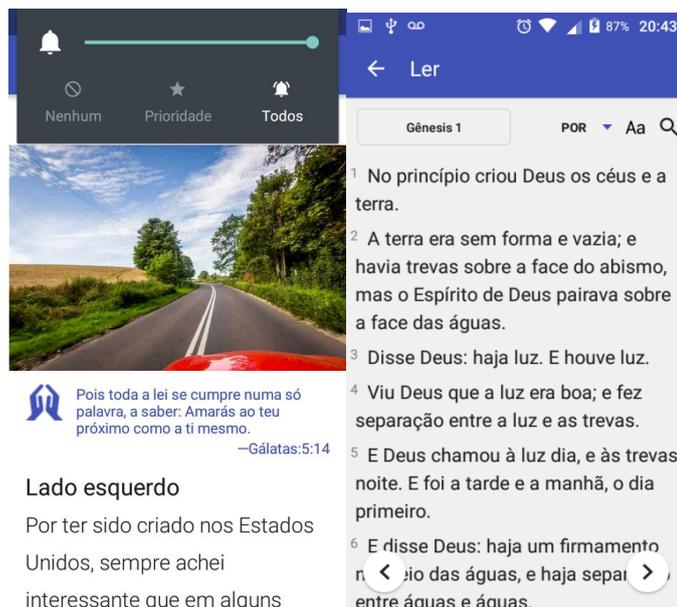


Figura 2: Tela de início Devocional e Tela de leitura Bíblica
Fonte: Próprio Autor.

O **EBDLeitura** é um aplicativo gratuito que contém relatórios, estatísticas e a bíblia off-line, possibilita ao usuário ler a bíblia em qualquer lugar e acompanhar o progresso na leitura bíblica, quanto já foi lido e quanto ainda falta. O plano de leitura utilizado é o da sociedade bíblica do Brasil. (GOOGLEPLAY, 2017b).

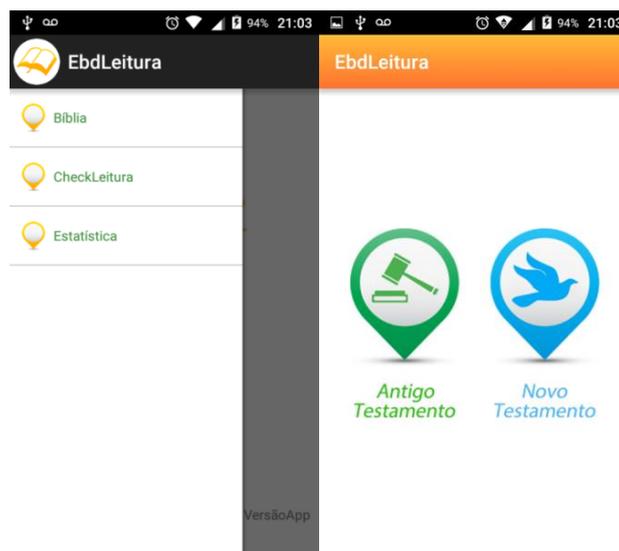


Figura 3: Tela de Início EBDLeitura e Tela Bíblia
Fonte: Próprio Autor

Dos três trabalhos correlatos citados o BíbliaApp é o mais completo, sua única desvantagem é a dependência de uma conexão com a *internet*. O devocional apesar de ser totalmente *off-line* não oferece muitas funcionalidades como o BíbliaApp e possui apenas uma tradução da Bíblia isso dificulta os estudos de todos o EBDLeitura é o menos favorecido dos três pois não oferece nenhuma ferramenta que auxilie o usuário a evoluir em seus estudos teológicos.

3.1 Funcionalidades do Aplicativo

O Devocional Bíblico Gamificado Biblos foi desenvolvido com o intuito de oferecer aos adolescentes e jovens cristãos uma nova ferramenta com o intuito de auxiliá-los nos seus estudos bíblicos fazendo com que estes se desenvolvam intelectualmente e espiritualmente.

Na versão atual do aplicativo Biblos proporciona ao usuário desenvolver o hábito da leitura bíblica dividindo a Bíblia em fases, como num jogo, implementado baseando-se de textos bíblicos, questão que o usuário responde para conquistar pontos e avançar para novas fases, possui lembretes que ele deve cumprir a fase inacabada, foram elaboradas perguntas e respostas com classificação de pontuação.

Cada questão a ser respondida é relacionada ao texto bíblico lido anteriormente pelo usuário. As questões foram elaboradas pelos desenvolvedores do Biblos em parceria com professores da Escola Bíblica Dominical e pastores da Igreja do Evangelho Quadrangular com o intuito de desenvolver um aplicativo que ajudará os adolescentes e jovens que desejam desenvolver-se nos estudos bíblicos independente da denominação ao qual faz parte ou do credo religioso.

Para dar início aos seus estudos bíblicos o usuário precisa apenas instalar o aplicativo em seu *smartphone* e clicar no botão *start* na tela inicial do aplicativo, a partir de então ele é direcionado as fases e aos livros contidos em cada fase. Iniciando a leitura de um livro o usuário recebe uma breve explicação do contexto histórico deste livro para então fazer a leitura de um capítulo do livro escolhido, imediatamente após a leitura do capítulo o usuário é direcionado a uma questão relacionada ao capítulo lido para testar seus conhecimentos e auxiliá-lo a progredir nos seus estudos bíblicos.

Após responder corretamente à pergunta o usuário ganha pontos que o auxiliarão a progredir nos seus estudos bíblicos e ir para a próxima fase, caso ele responda de forma incorreta, terá que ler novamente o capítulo anterior. As perguntas e respostas ficam armazenadas no próprio aplicativo e o mesmo faz a correção da pergunta usando a inteligência artificial desenvolvida no mesmo.

Ao responder as perguntas o usuário adquire novos conhecimentos que podem ser postos em prática posteriormente e está assimilando conteúdos relacionados ao capítulo lido. Cada questão foi formulada especificamente para o capítulo lido

tornando a leitura bíblica mais divertida e dinâmica. A figura abaixo mostra um exemplo de um capítulo da Bíblia e uma questão relacionada ao mesmo.

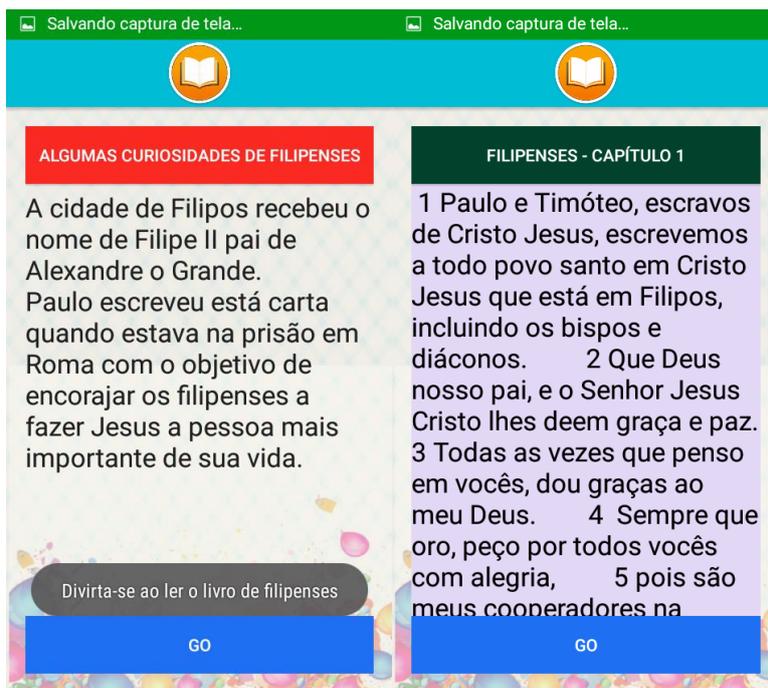


Figura 4: Exemplo Biblos
Fonte: Próprio Autor.

Se responde corretamente o usuário é parabenizado e direcionado ao capítulo posterior.

3.2 Implementação

Dentre as diversas plataformas para desenvolvimento do *mobile* existente no mercado escolhi o *Android* pelo fato já ter uma familiaridade com essa plataforma e pelo fato do *Android Studio* ser disponibilizado gratuitamente e usar o Java para o seu desenvolvimento.

O *Android* é um sistema operacional de código aberto (*open-source*) para dispositivos móveis que foi inicialmente desenvolvido pela Android Inc. em 2003 (LECHETA, 2013). O sistema operacional *Android* foi projetado em cima da versão 2.6 do *kernel* do *Linux* para os serviços centrais do sistema, tais como segurança, gestão de memória, gestão de processos, etc. O *kernel* atua como uma camada de abstração entre o *hardware* e o resto do *software* (MARTINS, 2015).

A escolha do *Android* como plataforma de desenvolvimento também se deve a facilidade para publicação de aplicativos que a *Google Play* oferece.

Android Studio é a IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado) oficial para desenvolvimento de aplicativos *Android* e é baseado no *Intelli IDEA*, umas das ferramentas mais poderosas de desenvolvimento Java, está ferramenta oferece recursos que melhoram a criação de aplicativos para *Android* (CORDEIRO, 2015).

4 AVALIAÇÃO DO APLICATIVO

O aplicativo Biblos foi avaliado pelos adolescentes e jovens da Igreja do Evangelho Quadrangular do bairro triângulo com o apoio do Pastor Titular Romildo Schoenardie e a escolha desse grupo justificou-se com o fato de desenvolvedor do Biblos já pertencer a está comunidade evangélica.

Os jovens foram convidados a utilizar o Biblos e avaliá-lo. O gráfico abaixo ilustra o resultado dessa avaliação.

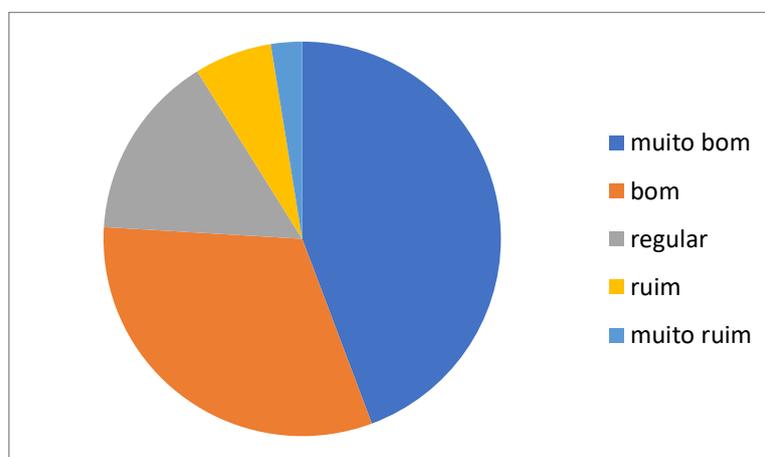


Gráfico1: Resultado avaliação Biblos
Fonte: Próprio Autor.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto atendeu a uma necessidade da Igreja do Evangelho Quadrangular em desenvolver 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 motivou 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

BÍBLIA. **Bíblia Sagrada**: Nova Versão Transformadora. 1 ed. São Paulo: Mundo Cristão, 2016.

BÍBLIAAPP. **YouVersion**. Disponível em: < <https://www.youversion.com> >>. Acesso em 10/04/2017 às 17h14min.

CORDEIRO F. **Começando com o Android Studio o guia passo a passo**. (2015) Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/mobile/FilipeCordeiro/comecando-com-android-studio-guia-passo-a-passo.htm>>. Acesso em 03/04/2017 às 23h37min.

GAARDER, Jostein, HELLERN Victor e NOTAKER Henry. **O livro das religiões**. Tradução Isa Mara Lendo; revisão técnica e apêndice Antônio Flávio Fierucci. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

GOOGLEPLAY. **Devocional**. (2017a) Disponível em: <https://play.google.com/store/details?id=biblia.devocional&hl=pt_BR>. Acesso em 10/04/17a às 17h19min.

GOOGLEPLAY. **EBDLeitura**. (2017b). Disponível em: <https://play.google.com/store/details?id=biblia.com.ebdleitura&hl=pt_BR>. Acesso em 10/04/2017 às 17h24min.

LECHETA, R. R. **Google Android**: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 3 eds. São Paulo, SP: Novatec Editora, 2013.

LEONARDO, Estela da Silva. **Leitores e nativos digitais: algumas reflexões sobre os desafios na formação de leitores**. Disponível em: <<http://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/sell/article/viewFile/1347/1461.htm>>. Acesso em 13/05/2017.

MARINS, D. R. **Um processo de gamificação baseado na teoria da autodeterminação**. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: UFRJ, 2013.

MARTINS L. **Apostila de Android programando passo a passo**. (2015). Disponível em: <<http://lucianodev.com/apostilas/apostila-de-android.html>>. Acesso em 02/04/2017 às 17h56min.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Ludificador**: um guia de referências para o game designer brasileiro. Mastrocola. São Paulo: Independente, 2012.

MEDINA B, VIANA Y, VIANA M, TANAKA S. **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: Junta de Educação Religiosa e Publicações, 1990.

OLIVEIRA, S. **O desafio de construir o futuro dos jovens**. (2014). 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.

SCHUYTEMA, P. **Design de games**: Uma abordagem prática. Brasil. [S.l.: s.n.], 2008.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. Rio Grande do Sul, Porto Alegre: UFRGS, 1998.

TRIPP, Tedd. **Pastoreando o coração da criança**. Tradução: Ângela Guerrato. 13 reimp. São José dos Campos, SP: Fiel, 2016.

WHITE E. G. **Educação**. (1913). Disponível em: <[centrowhite.org.br/files/ebooks/egw/Educação.pdf](http://centrowhite.org.br/files/ebooks/egw/Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf)>. Acesso em 26/04/2017 às 15h25min.