

# Selah: transformação do texto bíblico em aplicativo por meio da gamificação

Sara Aleixo  
IFPR – Campus Cascavel  
Cascavel, Brasil  
aleixodasilvasara@gmail.com

Edmar André Bellorini  
IFPR – Campus Cascavel  
Cascavel, Brasil  
edmar.bellorini@ifpr.edu.br

Herbert Rausch Fernandes  
IFPR – Campus Cascavel  
Cascavel, Brasil  
herbert.fernandes@ifpr.edu.br

**Abstract**—In contemporary society, the practice of Bible reading has become increasingly infrequent due to the excessive use of digital media. This project, therefore, aims to present a proposal for a mobile application that seeks to encourage Bible reading through gamification. Given the impact of digital technologies and the decline in reading habits, the research explores the use of interactive strategies to make Scripture reading more accessible and engaging. The research is grounded in methodological approaches involving interface design and software engineering.

**Keywords**—Bible reading; Gamification; Mobile application; Digital technologies; Interactivity; keyword 3.

**Resumo**—A leitura da Bíblia tem se tornado cada vez mais infrequente na sociedade contemporânea, devido ao uso excessivo de mídias digitais, este projeto, portanto, tem como objetivo apresentar uma proposta de aplicação mobile que visa incentivar a leitura bíblica por meio da gamificação. Diante do impacto das tecnologias digitais e da diminuição do hábito de leitura, a pesquisa explora o uso de estratégias interativas para tornar a leitura das Escrituras mais acessível e atrativa. O desenvolvimento da proposta baseia-se em metodologias que envolvem design de interface e levantamento de necessidades de usuários.

**Palavras-chave**—Leitura bíblica; Gamificação; Aplicação mobile; Tecnologias digitais; Interatividade.

## I. INTRODUÇÃO

A Reforma Protestante iniciada por Lutero possibilitou a ampla difusão da Bíblia, incentivando alfabetização, leitura e nova visão de fé e sociedade [1]. Pesquisas da American Bible Society e do Center for Bible Engagement mostram que a leitura bíblica reduz ansiedade e depressão, estimula perdão e resiliência [2] e diminui ingestão excessiva de álcool [3]. No mundo digital contemporâneo, dispositivos móveis tornaram-se indispensáveis, e a gamificação surge como estratégia de engajamento [4]. Com desafios, recompensas e *streaks*, como no Duolingo, o aplicativo estimula a constância da leitura bíblica. Com o avanço tecnológico, nota-se impacto na leitura bíblica que exige tempo, reflexão e concentração, elementos cada vez mais escassos na atual sociedade [5]. Surge, assim, a necessidade de criar tecnologias compatíveis com a realidade contemporânea para resgatar a leitura dos textos bíblicos.

O presente trabalho apresenta o selah, um aplicativo gamificado que visa incentivar de forma contínua a leitura da Bíblia, tornando a prática mais dinâmica, acessível e frequente. É importante destacar que ainda são escassas as pesquisas sobre o tema, e as que existem, em geral, não têm caráter nacional.

Dentre as tecnologias utilizadas no projeto e desenvolvimento do aplicativo encontram-se os softwares: Figma, React Native e Firebase.

## II. MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia adotada para este trabalho teve como finalidade desenvolver um aplicativo voltado ao registro da contagem de dias de leitura bíblica, à oferta de planos de leitura, à interação entre usuários e à integração da Bíblia ao sistema. Para alcançar esse objetivo, foram seguidas as etapas: definição do escopo do projeto, identificação das partes interessadas, prototipação, detalhamento dos casos de uso e desenvolvimento da aplicação.

A definição do escopo tomou como referência aplicativos já consolidados, como Duolingo [6], Babbel [7], YouVersion [8] e Glorify [9], que contribuíram como modelos de funcionalidades, design de interface e estratégias de engajamento. As partes interessadas incluíram tanto os autores deste artigo quanto voluntários que responderam ao formulário de pesquisa e auxiliaram no levantamento de ideias.

A prototipação foi realizada por meio do software Figma, – com exceção da logo do aplicativo que foi desenvolvida utilizando o Canva – escolhido em função de sua agilidade e eficiência na criação de protótipos interativos, além de apresentar uma interface intuitiva que facilitou o processo de uso nas etapas do projeto [10].

Em seguida, os casos de uso foram descritos e representados em diagramas elaborados no Google Docs, a partir de dados coletados em pesquisa de campo com 40 indivíduos — em sua maioria cristãos da Igreja Evangélica Avivamento Bíblico — por meio de questionários aplicados via Google Forms (Vide Figuras 1, 2, 3 e 4). Para essa etapa, empregou-se a metodologia

tradicional de casos de uso, entendida como “um processo de especificação de requisitos que visa identificar, esclarecer e organizar os requisitos do sistema através da descrição de interações entre usuários e o sistema” [11].

Por fim, a implementação está em andamento com uso do React Native — um framework de código aberto voltado para o desenvolvimento de aplicações Android e iOS [12] — e dos serviços Firebase Authentication e Firestore, que oferecem uma plataforma de back-end orientada à criação de aplicativos, reduzindo a complexidade da configuração de servidores e priorizando a codificação do sistema [13].

Você acha difícil manter a leitura bíblica ou sente que precisa de um incentivo?  
40 respostas



Fig. 1. Percepção sobre a dificuldade de manter a leitura bíblica.

Você teria interesse em um aplicativo de leitura bíblica com metas diárias e acompanhamento do progresso?  
40 respostas

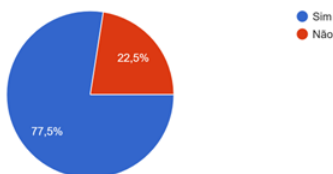


Fig. 2. Interesse em aplicativo com metas diárias para leitura bíblica.

Você já utilizou algum aplicativo que trabalha com o conceito de metas diárias ou semanais, independente de serem cristãos ou não?  
40 respostas

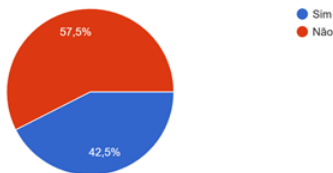


Fig. 3. Uso de aplicativos com metas diárias/semanais.

Se sim, como foi sua experiência com esse tipo de aplicativo? Pergunta relacionada à questão anterior.

21 respostas

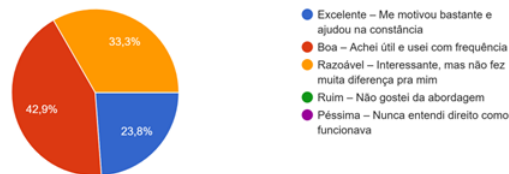


Fig. 4. Experiência com aplicativos de metas diárias/semanais.

### III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Já foi realizada a elaboração do protótipo inicial do aplicativo, que serve como uma representação visual da proposta e permite antever a estrutura e navegação entre as telas (vide Figuras 5, 6, 7 e 8). Além disso, foram desenvolvidos os diagramas e descrições dos casos de uso (conforme Figura 9), que organizam as funcionalidades pretendidas. No que se refere à gamificação, os elementos aplicados buscam incentivar o engajamento contínuo dos leitores, inspirando-se em pesquisas sobre motivação e envolvimento do usuário em ambientes digitais. É importante ressaltar que todas as respostas do formulário, citado anteriormente, preservam o anonimato dos participantes e serão utilizadas apenas para fins de pesquisa. Esses elementos constituem uma base para as etapas seguintes do projeto, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento e à implementação da aplicação.

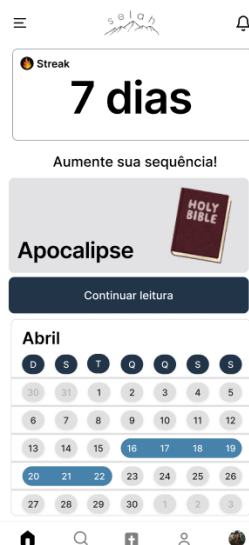


Fig. 5. Print do protótipo da tela inicial.

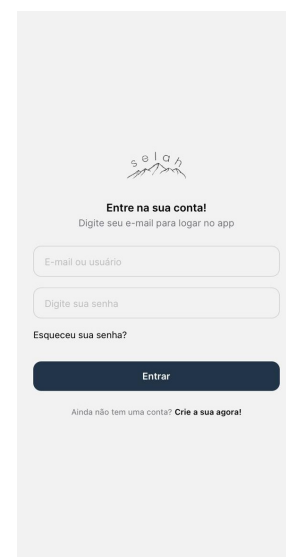


Fig. 6. Print da tela de login.



Fig. 7. Print da tela de cadastro.

Fig. 8. Print da tela de redefinição de senha.

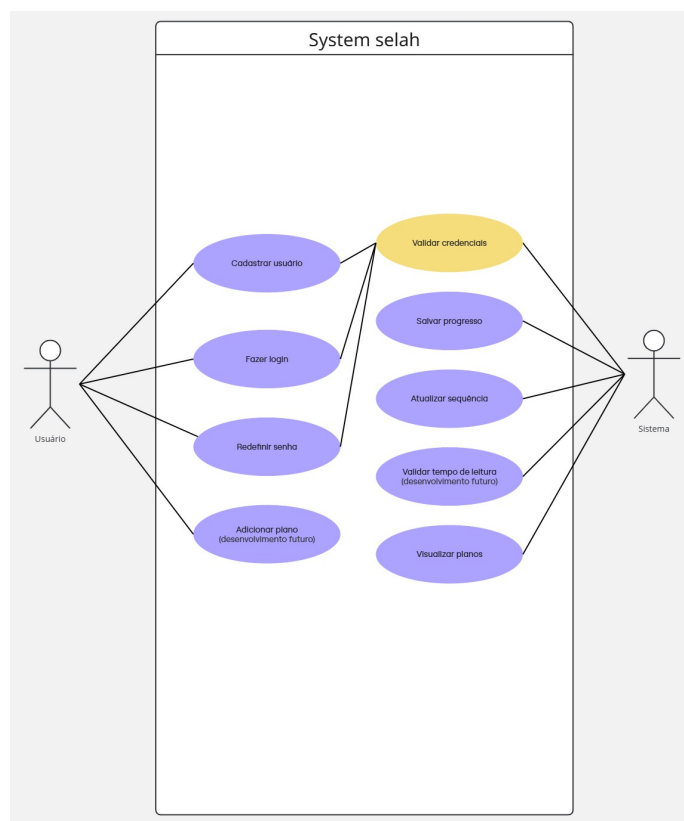


Fig. 9. Diagrama de caso de uso.

As descrições do diagrama de caso de uso acima podem ser encontradas no link <https://drive.google.com/file/d/15QkckZ5IOieRVTOFK1VsdvtXhcmH7KJ/view?usp=sharing>.

#### IV. CONCLUSÃO

O projeto tem como motivação principal estimular a leitura bíblica, buscando oferecer aos usuários um recurso acessível e interativo para acompanhar esse processo. Nesse contexto, foi proposta a criação do selah, um aplicativo que reúne funcionalidades voltadas à organização da leitura, acompanhamento do progresso e incentivo à prática diária. Até o momento, foram desenvolvidos o protótipo inicial, os diagramas e descrições de casos de uso, além da análise das respostas coletadas junto ao público-alvo, o que contribuiu para validar as necessidades e expectativas dos futuros usuários. Atualmente, o trabalho encontra-se em fase de desenvolvimento, com o início da implementação do código e das funcionalidades planejadas, em concordância com os objetivos definidos. Com os trabalhos futuros, espera-se a finalização da implementação do sistema, a realização de testes com usuários e o aperfeiçoamento do aplicativo, de modo a garantir maior eficiência e usabilidade.

#### AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus orientadores, pela receptividade e pelo apoio essencial à realização deste projeto; à minha mãe, pela inspiração inicial que deu origem a esta proposta; ao meu pai, por despertar em mim o amor pela leitura bíblica; e ao meu irmão, pela colaboração na estilização do aplicativo.

#### REFERÊNCIAS

- [1] J. L. Pinto, "Ecos da reforma: O legado protestante através dos séculos," Disponível em: [https://estecba.com.br/dw/eBook\\_Ecos\\_da\\_Reforma\\_O\\_Legado\\_Protestante\\_Atraves\\_dos\\_Seculos.pdf](https://estecba.com.br/dw/eBook_Ecos_da_Reforma_O_Legado_Protestante_Atraves_dos_Seculos.pdf), pp. 14–23, s.d., acesso em: 02 jul. 2025.
- [2] ABS, "American bible society and baylor university study shows benefit of bible-bases trauma healing," Disponível em: <https://www.americanbible.org/news/articles/american-bible-society-and-baylor-university-study/>, 2021, acesso em: 02 jul. 2025.
- [3] CBE, "Understanding the bible engagement challenge: Scientific evidence for the power of 4," Disponível em: [https://bttfiles.com/web/docs/cbe/Scientific\\_Evidence\\_for\\_the\\_Power\\_of\\_4.pdf](https://bttfiles.com/web/docs/cbe/Scientific_Evidence_for_the_Power_of_4.pdf), 2009, acesso em: 03 jul. 2025.
- [4] J. I. de la Fuente, "Gamificação em práticas com leituras literárias," *Anais do Simpósio Internacional de Ensino de Língua, Literatura e Interculturalidade (SIELLI) e Encontro de Letras*, vol. 1, pp. 1–16, 2020.
- [5] J. P. T. Zabatiero, "Renovando a leitura da bíblia na sociedade pOs-moderna," *Reflexus*, vol. 2, pp. 65–76, 2008.
- [6] Duolingo, Disponível em: <https://www.pt.duolingo.com/>, acesso em: 02 out. 2025.
- [7] Babbel, Disponível em: <https://pt.babbel.com/>, acesso em: 02 out. 2025.
- [8] YouVersion, Disponível em: <https://www.bible.com/pt>, acesso em: 02 out. 2025.
- [9] Glorify, Disponível em: <https://glorify-app.com/pt>, acesso em: 02 out. 2025.

- [10] Figma, “Figma,” Disponível em: <https://www.figma.com/>, 2016, acesso em: 04 jul. 2025.
- [11] K. Brush, “What is a use case?” Disponível em: <https://www.techtarget.com/searchsoftwarequality/definition/use-case>, 2022, acesso em: 11 jun. 2025.
- [12] Meta Platforms, Inc., “Core components and native components,” Disponível em: <https://reactnative.dev/docs/intro-react-native-components#:~:text=React%20Native%20is%20an%20open,components%20work%20in%20React%20Native.>, 2025, acesso em: 11 jun. 2025.
- [13] A. L. S. Ribeiro, “O que é firebase? para que serve, principais característica e um guia dessa ferramenta google,” Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/firebase#o-que-e-o-firebase>, 2023, acesso em: 16 jun. 2025.