

USO DE SLIDES INTERATIVOS PARA CONSTRUIR UMA VISUAL NOVEL EXPLICANDO O CONCEITO DE AÇÃO SOCIAL DE MAX WEBER

MARINO MEDEIROS AFONSO DUARTE¹; ALESSANDRA BARBOSA BUSS²;
ANA CLARA GONÇALVES SARAIVA³; CAMILA ROCHA DA CRUZ⁴;

MARCUS VINICIUS SPOLLE⁶:

¹*Universidade Federal de Pelotas – marino.duarte@ufpel.edu.br*

²*Universidade Federal de Pelotas – alessandrabbuss21@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – anaclara.ufpel@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – rocha.camilacruz@gmail.com*

⁶*Universidade Federal de Pelotas – sociomarcus@yahoo.com.br*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito da disciplina de Extensão e Sociedade 2, vinculada a disciplina de Antecedentes Históricos e Intelectuais da Sociologia, ambas ministradas pelo professor Marcus Vinicius Spolle.

O trabalho busca explicar de forma didática e acessível os conceitos de Ação Social e Tipos Puros de Ação de Max Weber aos estudantes do ensino médio. Utilizando *slides* interativos um “jogo” mesclando os estilos *visual novel* e *quiz* foi criado para que os alunos possam, de forma lúdica, aprender sobre, revisar e testar seus conhecimentos sobre os conceitos transpostos.

As bases e guias para a elaboração deste trabalho foram os trabalhos anteriores elaborados no projeto de ensino Transposição Didática e o Ensino de Sociologia e o artigo Sobre A Teoria Da Transposição Didática: Algumas Considerações Introdutórias de Yves Chevallard.

2. METODOLOGIA

O trabalho foi realizado em grupo seguindo as instruções do professor orientador. Todos os integrantes do grupo fizeram resumos individuais sobre os conceitos de Ação Social e Tipos Puros de Ação Social de Weber, que posteriormente foram sintetizados em um mapa conceitual identificando aquilo que era mais relevante de ser transmitido aos alunos.

Os slides interativos foram pensados para imitar a forma como uma visual novel funciona, com as escolhas do jogador mudando o rumo da narrativa ou revelando novas partes de uma mesma história. O jogo conta com três personagens, Max Weber, Weber.ia e o Narrador, que interagem entre si e com o jogador para criar uma narrativa lúdica onde o intelectual Max Weber se transformou em um personagem em uma transposição didática após perder uma aposta com estudantes estudantes de ciências sociais.

A narrativa criada para o jogo serve múltiplos propósitos. Além de criar um contexto onde o conhecimento pode ser absorvido de forma lúdica, e criar uma situação cômica para tornar a atividade divertida, a narrativa também deixa transparente que o conhecimento na transposição é algo adaptado. Em vários momentos Weber-Personagem, em interações com o narrador, faz alusão ao fato de que ele não está presente como o intelectual Max Weber, mas sim como um personagem em uma transposição didática. A ideia aqui é deixar transparente aos alunos que: “[...] nenhum corpo de conhecimento mantém a sua forma plena e substância. [...] um determinado corpo de conhecimentos irá aparecer somente

em fragmentos." (CHEVALLARD, 2013). Ou seja, aquilo que Weber-Personagem está dizendo não são as palavras de Max Weber na íntegra.

Além de Weber-Personagem, bem no final do jogo temos Weber.ia, um personagem que, dentro da narrativa do jogo, foi gerado utilizando inteligência artificial. Ele se apresenta como "o filósofo Marx Weber", e se comporta como um personagem de *dating sim* por este ser o gênero mais comum de *visual novel*. O objetivo desse personagem é criar uma situação engraçada ao mesmo tempo que aponta as falhas de uma inteligência artificial que é treinada em tudo que há disponível na internet.

Integrado na parte narrativa temos um jogo no estilo de *quiz*. Nesse jogo Weber-Personagem apresenta uma situação, e pergunta ao jogador "de qual tipo puro esta ação mais se aproxima, jovem?" Se o jogador errar Weber-Personagem informa o jogador e o incentiva a tentar novamente. Se o jogador acertar, Weber-Personagem explica por qual motivo o jogador acertou. Para testar o conceito, apenas uma situação para cada tipo de ação foi criada, sendo a última situação integrada à narrativa geral do jogo, finalizando a história de Weber-Personagem.

Por fim temos a possibilidade do jogador escolher "revisar conhecimentos" onde ele pode ler explicações sobre o que é ação social e quais os tipos puros. Esta parte serve também como um "resguardo" caso o jogador tenha pulado sem querer alguma das explicações de Weber-Personagem durante a narrativa inicial.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

O trabalho foi apresentado aos colegas de turma, que coletivamente jogaram tanto a parte de visual novel quanto a parte de quiz. Embora a apresentação tenha tido alguns problemas técnicos, o jogo ainda chamou a atenção dos colegas. Uma versão simplificada, em formato PDF e sem as animações, será disponibilizada online no site da disciplina de Extensão e Sociedade 2.

O jogo poderá ser utilizado por professores como está ou ser adaptado. O jogo pode ser jogado tanto individualmente quanto coletivamente na sala de aula. A parte do quiz pode ser facilmente expandida ou modificada para que se mantenha atual e relevante para a turma onde a transposição vá ser trabalhada.

4. CONSIDERAÇÕES

Slides interativos são uma forma simples e com baixo custo de propiciar um aprendizado lúdico para alunos do ensino médio. A forma como estes foram feitos, em específico, buscam não só transpor o conhecimento acadêmico para conhecimento escolar, mas também deixar transparente que essa transposição foi feita, permitindo aos alunos perceberem que o conhecimento apresentado a eles não é uma verdade final e pode ser aprofundado.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

WEBER, M. Conceitos Sociológicos Fundamentais. In: WERNET, A. **Metodologia das Ciências Sociais, parte 2**. São Paulo: Cortez, 2001. Cap.1, p.399-423.

CHEVALLARD, Y. Sobre A Teoria Da Transposição Didática: Algumas Considerações Introdutórias. **Revista de Educação, Ciências e Matemática**, [s.l.] v.2, n.3, p.1-14, 2013

UFPEL. Transposições Didáticas. Projeto de Ensino Transposição Didática e o Ensino de Sociologia, Pelotas. Acessado em 26 ago. 2025. Online. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/transposicaosociologia/repositorio-e-transposicoes>