



JOGOS DIDÁTICOS SOCIOLÓGICOS: UMA ABORDAGEM A PARTIR DA CONSTRUÇÃO DE QUADRINHOS E DE UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS

Juliana Lima de Carvalho Madeira¹

INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem como proposta trazer algumas abordagens práticas do ensino de sociologia na escola Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA), localizado na cidade de Santa Luzia do Paruá, no estado do Maranhão. O IEMA é uma escola da rede pública e em tempo integral. Então, além do Ensino Médio, os estudantes também saem com um diploma de formação técnica. Assim, eles recebem conhecimentos da Base Nacional Comum Curricular e da Base Técnica.

Aqui serão analisados os processos de ensino – aprendizagem acerca da interpretação e reação dos estudantes a partir de um jogo sobre os tipos de Ação Social para Max Weber (RPG – Weber) também uma atividade que ainda irá acontecer e será avaliativa: a produção de histórias em quadrinhos sobre o conteúdo “Política, Poder e Estado”. Ambas as atividades estão sendo praticadas nas turmas da 2ª série².

A ideia desse trabalho surgiu a partir de algumas reflexões de como eu poderia melhorar as aulas de sociologia, tornando-as mais dinâmicas, principalmente conhecendo as referidas turmas (200 e 203), que são muito agitadas e curiosas por novidade. O RPG é um jogo que conheci em um Congresso de Sociologia, que participei em 2024 e as histórias em quadrinhos, eu já tinha visto um trabalho de um professor do IEMA.

Assim, comecei a buscar materiais e encontrei um material de apoio pedagógico no blog “Café com Sociologia”, em matéria intitulada “Ensinando Sociologia a partir de Histórias em Quadrinhos (HQs)”, há pesquisas que demonstram que o uso de HQs pode

¹ Mestre em Ciências Sociais pelo Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Maranhão – UFMA; Graduada em Ciências Sociais pela Universidade Estadual do Maranhão. Professora de Sociologia pela rede pública do estado do Maranhão; julia.limagd@gmail.com.

² É importante enfatizar que essas turmas precisaram revisar conteúdos básicos e introdutórios da Sociologia no Ensino Médio, como por exemplo: Karl Marx e Max Weber, que foram estudados na 1ª série, porque eles não tinham mais memória de quem eram esses autores e quais suas principais teorias. Além disso, devido a mudanças constantes na cronologia da grade curricular, essas turmas aqui em análise tiveram horas reduzidas de Sociologia, História e Geografia a partir do segundo semestre de 2024, retornando no primeiro semestre de 2025.



ajudar a desenvolver o interesse pela leitura e interpretação, uma vez que “os dados revelam que há uma relação entre a não leitura das HQs e o baixo rendimento, isto é, as notas mais baixas estão entre os alunos que não leem quadrinhos”. Essas palavras são explicadas por um sociólogo e quadrinista Amaro Braga. Este pesquisador também afirma que isso acontece por desconhecimento e que também é possível trabalhar quadrinhos em qualquer ciência. Assim, basta:

“Pedir a ajuda dos alunos para selecionarem o material; ler bastante aquilo que circula no mercado e fazer anotações em busca de inter-relações com seus temas de aula. E, principalmente, estar disposto a promover estas interseções didáticas com o material escolar”. (BRAGA, 2016).

Antes de solicitar a atividade em formato de Historinhas em Quadrinhos, mobilizarei aulas e compartilharei materiais, como por exemplo as histórias em quadrinhos divulgadas no blog Café com Sociologia.

Do mesmo modo, o uso de RPG também pode corroborar ao ensino, independente da área, tal como foi analisado, por exemplo no artigo “Desenvolvimento de um sistema de RPG para o ensino de Física”, publicado na revista SciELO, em que se pôde observar que os alunos envolvidos na prática e na observação do exercício de Interpretação de papéis puderam se envolver melhor no que estava sendo estudado porque ao mesmo tempo em que ele é apreendido pela atividade, ele também interage e aprende. (De Sá e Paulucci, 2021).

Assim, a justificativa desse trabalho dá-se a partir das tentativas de dinamizar as aulas de Sociologia, engajando os alunos ao tema que está sendo discutido, principalmente nessas turmas as quais estou fazendo essa primeira experimentação do uso de RPG e de HQs, pois são turmas bem agitadas e que pouco se concentram em assistir a uma aula teórica. Além disso, o objetivo dessas propostas é perceber e avaliar o nível de aprendizado dos estudantes através de técnicas mais dinâmicas de se aprender sociologia.

No atual momento, essas dinâmicas ainda estão em andamento, acontecendo em apenas uma turma e já foi perceptível a agitação de forma positiva dos estudantes sobre como o conteúdo foi aplicado na prática da vida social. A expectativa é nas próximas aulas, esses tipos de dinâmicas continuem a despertar a curiosidade e interesse dos alunos nas aulas de Sociologia, não a enxergando apenas como “mais uma disciplina de BNCC” e sem aplicabilidade na vida social deles.



METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia que está sendo aplicada no momento é a observação da reação dos estudantes acerca dos conteúdos trabalhados em sala de aula, além da leitura dos materiais didáticos necessários à construção das aulas de Sociologia³. Primeiro as aulas são explicadas e em seguida, há alguma atividade dinâmica para o aprofundamento das teorias, na tentativa de unir Teoria e Prática.

No dia 22 de abril de 2025 a aula foi sobre Max Weber, tínhamos dois horários, então deu para contar um pouco a história do Weber, suas principais teorias e porque elas se fazem importante na vida escolar e social e ainda sobrou meia hora, tempo o suficiente para tentarmos algo diferente, que foi o momento do jogo de interpretação de papéis sociais, ou melhor, um jogo intitulado “RPG em Weber”. Primeiramente, é importante explicar sobre essa sigla. **RPG** significa *Roleplaying Game*, que traduzindo, é um “Jogo de Interpretação de Papéis”.

A primeira vez que tive contato com esse jogo foi quando participei do VI Congresso da Associação Brasileira de Ensino de Ciências (ABECS), que aconteceu na UFMG, em Belo Horizonte, nos dias 5 a 8 de novembro de 2024 e ele foi apresentado por duas estudantes e membros do Programa de Educação Territorial (PET) de Ciências Sociais da Universidade Federal de Minas Gerais, como uma oficina dentro de um minicurso intitulado “Métodos Alternativos de Ensino de Sociologia.”

A oficina “RPG Weber” acontece com 4 pessoas encenando de forma improvisada sobre uma situação familiar, que no caso era a divisão de bens financeiros em relação a uma casa. As quatro pessoas representavam irmãos agindo conforme os tipos de Ação Social para Weber. Cada um deveria encenar um comportamento a partir da Ação Social sorteada a qual representava: Ação Social com Relação a Fins, Ação Social com relação a Valores, Ação Social Tradicional e Ação Social Afetiva.

No dia em que a oficina foi apresentada no Congresso da ABECS, em novembro de 2024, os irmãos começaram a argumentar: “Eu mereço ficar com a casa porque sou o filho mais velho” ou “eu mereço porque sempre cuidei da mamãe”, “eu sou o filho favorito”, “eu

³ Como a escola não utiliza de livros didáticos, as aulas e os materiais têm que ser produzidos e anexados ao Google Classroom e/ou no grupo de WhatsApp com antecedência.



vou saber investir melhor o dinheiro e ainda posso dividir com vocês. A mamãe ia ficar triste se visse a gente brigando por dinheiro...” e por aí, foi-se construindo uma história. Ao final, os personagens tinham que entrar em comum acordo para ver quem ficaria com a casa. Após a dinâmica, a plateia foi questionada se conseguimos identificar quem representava cada Ação e apesar de determinados comportamentos agirem de acordo com a Ação representada, ao final percebemos que todos os Tipos de Ação Social explicados por Weber se interligam e podem acontecer de maneira complementar umas às outras.

De acordo com o material que foi disponibilizado após o Congresso, essa atividade foi elaborada por estudantes do Curso de Ciências Sociais da UFMG, pelo (PET) com inspiração do livro didático “Sociologia Hoje” (p.139, 2016).

Com base nas minhas memórias da prática dessa oficina e após terminar o conteúdo de Weber, na turma 200, essa atividade lúdica foi passada. Antes de começarem as representações, recapitulei sobre cada tipo de Ação para melhor percepção. Foram solicitados 4 estudantes para representarem as Ações. Os deixei à vontade sobre quem quisesse participar⁴ e, após a encenação, a classe teria que explicar se identificaram quem era quem no jogo. Alguns ainda pediram dicas sobre os nomes das Ações, mas no final boa parte da turma conseguiu identificar cada Ação e como elas não são tão “Puras” assim, porque se interligam e não agem tão sozinhas em cada situação.

Quanto ao uso de HQs, na escola IEMA SLP um dos professores de Biologia já utiliza a metodologia de Histórias em Quadrinhos (HQs) e quando cheguei em 2023 a essa escola, fui observando e comecei a pensar como enquadrar isso ao ensino sociológico e comecei a pesquisar materiais sobre isso e descobri Revistas em Quadrinhos em formato digital no blog Café com Sociologia, em duas versões. Uma com temas como: Trabalho e Desigualdades Sociais (2018) e outra envolvendo discussões sobre: Escola Sem Partido e A importância do Ensino de Filosofia e Sociologia (2019).

Vai ser a primeira vez que vou inserir isso como forma didática avaliativa, já que será uma das atividades para nota. O planejamento é que eu trabalhe com os estudantes formas de se construírem os quadrinhos sobre os temas que estamos trabalhando nesse semestre: Política, Poder e Estado.

⁴ Considero importante uma observação sobre uma aluna que costuma ser muito dispersa e a todo momento pede para sair de sala para ir ao banheiro ou tomar água e nesse instante, ela estava pedindo para ir ao banheiro, mas ficou muito curiosa de como seria a atividade, inclusive se inscreveu para participar do jogo. Eu autorizei e ela passou quase meia hora em cena, totalmente envolvida por sua personagem, que nem sentiu mais necessidade de sair da sala de aula.



CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

A experiência relatada neste trabalho evidencia a importância de metodologias ativas e lúdicas no ensino de Sociologia, especialmente no contexto da educação pública em tempo integral. A utilização de jogos didáticos como o RPG sobre os tipos de Ação Social propostos por Max Weber e a proposta de produção de histórias em quadrinhos sobre os temas: “Política, Poder e Estado” se apresentam como estratégias promissoras para o engajamento estudantil e a construção significativa do conhecimento sociológico.

O envolvimento dos alunos da 2ª série da escola IEMA com essas práticas sinaliza que a integração entre teoria e prática, por meio de recursos interativos facilita a assimilação dos conteúdos, desperta o interesse e contribui para um aprendizado mais efetivo. A resposta positiva à dinâmica do RPG, por exemplo, permitiu não apenas a compreensão conceitual das ações sociais, mas também o reconhecimento da complexidade das relações sociais no cotidiano dos estudantes.

Ainda que a atividade com HQs esteja em fase de planejamento e aplicação, espera-se que ela contribua de forma semelhante, explorando a criatividade e a capacidade crítica dos alunos ao mesmo tempo em que fortalece habilidades como leitura, interpretação e expressão. A proposta mostra-se relevante para a formação cidadã e crítica dos jovens, ao permitir que compreendam as disciplinas de Ciências Humanas não como conteúdos distantes da realidade, mas como instrumentos para a leitura do mundo em que vivem.

Diante disso, recomenda-se o aprofundamento dessas práticas, bem como a realização de novas pesquisas sobre o impacto das metodologias ativas no ensino das Ciências Sociais contribuam não apenas para a melhoria da qualidade da educação, mas também para a valorização da disciplina de Sociologia no currículo escolar.

REFERÊNCIAS

BODART, Cristiano. Ensinando Sociologia a partir de Histórias em Quadrinhos. Apoio Pedagógico. Disponível em: <https://cafecomsociologia.com/ensinando-sociologia-partir-de-historias-em-quadrinhos-hq/>. Acesso em 30 abr 2025.

DE SÁ, Clayton Dantas. PAULUCCI, Laura. Desenvolvimento de um sistema de RPG para o ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, vol. 43. Disponível em: www.scielo.br/rbef. DOI: <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2021-0005>. 2021.

DA ROCHA, Taís Fonseca. AQUINO, Sulamita. Natália. DE LIMA, Julia Ferreira. DA SILVA, Camila Ribeiro. DE SOUZA, Júlio Carlos. **Conjunto de dinâmicas realizadas na**



Oficina de Criatividade: Revendo o Processo de Ensinar, Aprender e Atuar em Sociologia no Ensino Médio. Material produzido pelo PET Ciências Sociais. UFMG. pdf. 2024.

MACHADO, Igor José de Renó. **Sociologia hoje:** ensino médio, volume único / Igor José de Renó Machado, Henrique Amorim, Celso Rocha de Barros. -- 2. ed. -- São Paulo: Ática, 2016.

VÁRIOS AUTORES. **Sociologia & Quadrinhos** Material Didático produzido no componente curricular Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Trabalho e Desigualdades Sociais, ministrado pelo professor doutor Bruno Durães. Edição agosto de 2018. <https://cafecomsociologia.com/wp-content/uploads/2018/08/SOCIOLOGIA-QUADRINHOS.pdf> . Acesso em: 30/04/2025.

VÁRIOS AUTORES. **Sociologia & Quadrinhos.** Material Didático produzido no componente curricular Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Trabalho e Desigualdades Sociais, ministrado pelo professor doutor Bruno Durães. Edição maio de 2019. Disponível em: [https://cafecomsociologia.com/wp-content/uploads/2019/05/Sociologia-Quadrinhos-Volume-2](https://cafecomsociologia.com/wp-content/uploads/2019/05/Sociologia-Quadrinhos-Volume-2.pdf). pdf. Acesso em: 30. abr. 2025.