

HISTO(GAME): ESTRATÉGIA DIDÁTICA BASEADA EM JOGOS PARA O ENSINO DE HISTOLOGIA

FELIPE DE OLIVEIRA CREMA¹; MARIA LUÍSA SILVA VIEIRA²; GUILHERME DE OLIVEIRA CREMA³; SANDRA MARA DA ENCARNAÇÃO FIALA RECHSTEINER⁴

¹*Universidade Federal de Pelotas – felipedeoliveiracrema@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas–marialuisasvieira0560@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas–guilherme.crema2@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – sandrafiala@yahoo.com.br*

1. INTRODUÇÃO

A utilização de metodologias ativas de ensino tem se consolidado como uma alternativa eficaz frente aos desafios impostos pelo ensino tradicional, especialmente em áreas complexas como a Histologia. As abordagens convencionais frequentemente se baseiam em aulas expositivas e memorização de imagens e conceitos, o que pode dificultar a aprendizagem significativa por parte dos alunos (MORAN, 2015).

A gamificação surge como uma estratégia pedagógica que aplica elementos de jogos em contextos educacionais, com o objetivo de aumentar o engajamento, a motivação e a aprendizagem dos estudantes (DETERDING et al., 2011). Quando aliada ao uso de mídias digitais, como as redes sociais, essa abordagem tem o potencial de transformar o ensino e torná-lo mais acessível e dinâmico.

Nesse contexto, foi criado o Histo(Game), um quadro do projeto Historep, uma iniciativa de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) que utiliza as redes sociais como plataforma para o ensino lúdico de Histologia. O quadro traz conteúdos interativos no formato de jogos. O objetivo deste trabalho é apresentar o desenvolvimento do Histo(Game), descrever sua metodologia de execução e analisar os impactos gerados no processo de ensino-aprendizagem, destacando como ele pode facilitar o aprendizado dos alunos.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

As postagens do quadro Histo(Game) foram planejadas em conjunto pela coordenadora do projeto e o discente responsável, que definiram os temas relacionados a histologia a serem abordados.

Para a produção das postagens, foi utilizada a ferramenta Canva, um editor de imagens e criador de designs. Os conteúdos foram publicados semanalmente no Instagram, explorando os recursos da plataforma, como os *stories* e as postagens no *feed*. Os posts foram elaborados no formato carrossel, com “*cards*” de múltipla escolha, abordando, a cada semana, um tema diferente de Histologia.

As publicações ocorrem semanalmente, às quartas-feiras, no perfil do Instagram do Historep, e o conteúdo é direcionado a todos os estudantes de ciências da saúde, biológicas e aférrias da universidade.

A coleta de dados incluiu o monitoramento das métricas da plataforma, como visualizações, curtidas, comentários, compartilhamentos e respostas nos comentários dos *posts* no *feed*. Esses dados permitiram avaliar o alcance, o engajamento e a aceitação do quadro pelos estudantes.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao todo, foram realizadas 21 publicações do quadro do Histo(Game) no feed do perfil do Historep no Instagram, cada uma contendo uma pergunta diferente. Os conteúdos abordaram tópicos de Histologia Básica, Histologia Bucal e Histologia de Patologias Bucais e Sistêmicas, apresentados em formato de carrossel no Instagram (Figura 1).

Além disso, os stories da plataforma foram utilizados estrategicamente para divulgar a disponibilização de novos conteúdos do quadro, funcionando como um recurso de alerta para informar os estudantes sobre as atualizações.





Figura 1. Exemplo de postagem no quadro Histo(Game).

Atualmente, o perfil do projeto Historep no Instagram possui um público de 3.001 seguidores, que acompanham regularmente os conteúdos compartilhados. As postagens vinculadas ao quadro Histo(Game) alcançaram um total de 10.178 visualizações, além de gerar 171 comentários e 296 curtidas, evidenciando um bom engajamento por parte dos usuários da plataforma.

Tabela 1. Postagens com maior alcance do quadro no Instagram.

Postagem (com data)	Curtidas	Comentários	Visualizações
Postagem 1 (26/02/2025)	41	34	883
Postagem 2 (05/03/2025)	27	12	697
Postagem 3 (30/04/2025)	25	13	759
Postagem 4 (11/06/2025)	12	4	584
Postagem 5 (16/06/2025)	12	8	593

A partir da análise dos dados obtidos, como o número de visualizações, comentários e o alcance de perfis na rede social, é possível concluir que os conteúdos propostos pelo quadro Histo(Game) contribuíram de maneira significativa para o engajamento dos estudantes e para o estímulo ao interesse pelos conteúdos de Histologia.

O Histo(Game) consolidou-se como uma estratégia didática inovadora no ensino de Histologia, ao integrar metodologias diversificadas, como a gamificação, ao

uso das mídias digitais. A experiência evidenciou o potencial dessas abordagens para promover uma aprendizagem mais eficaz, dinâmica e atrativa, sobretudo quando inseridas em ambientes digitais, como o Instagram, já integrados à rotina dos estudantes.

Assim, sugere-se a expansão de iniciativas similares no contexto acadêmico, além da condução de pesquisas futuras que possibilitem uma análise mais aprofundada dos efeitos pedagógicos decorrentes da aplicação da gamificação em plataformas de redes sociais.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments**, 2011. p. 9–15.

MORAN, J. M. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. **Revista Intersaberes**, Curitiba, v. 10, n. 22, p. 82-97, 2015.