



## **UTILIZAÇÃO DO *INSTAGRAM* COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO SUPERIOR**

Daisy de Lima Nunes, discente de mestrado PPG EC: QVS, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiiana

Carlos Eduardo Benites Fagundes, discente de mestrado PPG EC: QVS, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiiana

Nathalie Suelen do Amaral Gonçalves, integrante do GIPPE, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiiana

Priscila Nunes Paiva, integrante do GIPPE, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiiana

Eliade Ferreira Lima, docente, Universidade Federal do Pampa

Rafael Roehrs, docente, Universidade Federal do Pampa

e-mail primeiro autor- [daisynunes.alunol@unipampa.edu.br](mailto:daisynunes.alunol@unipampa.edu.br)

Como consequência da pandemia do COVID-19 (SARS-CoV-2), as práticas de ensino e aprendizagem na Universidade Federal do Pampa, desde junho de 2020 estão sendo desenvolvidas através do Ensino Remoto Emergencial (ERE). Buscando estratégias para estimular a participação dos discentes e utilizar as ferramentas digitais como facilitadoras na construção de novas aprendizagens criou-se na rede social Instagram o perfil @tecnologiaanalitica1, com o objetivo de apresentar os conteúdos de forma contextualizada e como local de realização e divulgação das atividades realizadas pelos discentes. Este trabalho é um recorte de uma pesquisa de mestrado do Programa de Pós-Graduação Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde Campus Uruguaiiana/RS, a qual tem como objetivo a inserção da implementação da metodologia ativa de gamificação, desenvolvida com discentes do oitavo semestre do curso de Ciências da Natureza - Licenciatura, Campus Uruguaiiana/RS. A gamificação educacional é considerada por alguns autores como uma metodologia ativa, ela desenvolve-se de forma ativa e lúdica, a partir da mecânica e dinâmica de jogos em ambientes e situações de não jogos. No decorrer do semestre, a interação dos discentes com a rede social foi complementar ao conteúdo teórico. As atividades ocorreram de forma assíncrona utilizando as ferramentas disponíveis na rede social, como postagem de cards, vídeos de *reels* que foram produzidos pelos próprios discentes. Nos momentos síncronos foram utilizados *stories* com testes, perguntas e enquetes. A dinâmica de trabalho desenvolveu-se da seguinte forma: a avaliação do semestre computou as pontuações das atividades gamificadas. Para receber pontos das atividades síncronas os discentes presentes respondiam a atividade pela rede social Instagram, quando não realizavam a atividade, seja por motivo ausência ou por desinteresse, o aluno ganhava um quadrado pintado de vermelho no placar da pontuação. Como não era possível recuperar a atividade, a marcação em vermelho significava que o discente/jogador perdeu a atividade e acabou não pontuando, como se tivesse excedido o tempo da atividade. Todas as atividades foram divididas em um placar, organizado pelo nome da atividade, nome do discente e pontuação. Para a pontuação das atividades houve a estipulação de prazo de entrega quando assíncronas e quando houvesse atraso na entrega, a pontuação diminuiu pela metade do valor estipulado. Já as atividades síncronas, ocorreram utilizando os *stories*. A gamificação através do Instagram ocorreu utilizando os seguintes mecanismos de jogos: o placar, o tempo, os níveis de dificuldade que aumentavam a cada atividade e *feedback*. Destacamos que um discente desta pesquisa não conseguiu interagir completamente com a rede social, pois os *stories* são um recurso que não possui acessibilidade de inclusão visual. Este recebeu atividades de vídeos, que se utilizou no *reels* (vídeos curtos de no máximo 30 segundos) ou IGTV (vídeos sem limite de tempo) da rede social, para contemplar suas atividades. No término do desenvolvimento das atividades da pesquisa, foi aplicado com os discentes um questionário online, composto por 44 questões divididas em objetivas e discursivas. Para análise das questões objetivas

utilizou-se a análise de conteúdo por meio da frequência de Bardin (2011) expressada por porcentagem da média simples. A análise de dados é somente das perguntas objetivas do questionário. Dos 20 discentes que participaram da pesquisa, 25% não utilizavam a rede social anteriormente e apenas 10% já haviam utilizado ferramentas pedagógicas. Também dos 20 discentes, 75% já utilizavam a rede social como lazer e interação com os amigos. Quando questionados se utilizariam o Instagram como ferramenta pedagógica em sua atividade profissional, 85% responderam que sim, 10% que não utilizaram e 5% como talvez. Já com relação quanto ao nível de dificuldade nas atividades realizadas na disciplina de Tecnologia Analítica I, a média simples de todas as atividades apresentou-se como 67% dos respondentes entenderam como fácil, 17,5% nível médio de dificuldade, 8% difícil e 7,5% não participaram de algumas atividades propostas. Quando questionados sobre o impacto do Instagram em seu aprendizado, 80% dos discentes responderam como ótimo e 20% dos discentes responderam como bom. Portanto, como considerações finais, apresentamos que atividades utilizando o Instagram aumentam o engajamento e participação dos discentes, por ser uma rede social de fácil interação. Essa ferramenta também permite aos alunos expressar sua criatividade e compartilhar seu aprendizado. Nas atividades realizadas os discentes puderam aplicar o conhecimento teórico do conteúdo pedagógico e com isso a atividade contribuiu para a reconstrução do processo de ensino e aprendizagem através de elementos da gamificação.

**Agradecimentos:** CAPES, CNPq, UNIPAMPA.

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem; Rede Social; Gamificação.