

## O USO DO MENTIMETER COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA- RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO MEDIO EM UMA ESCOLA DE LÁBREA-AM

THE USE OF THE MENTIMETER AS A LEARNING RESOURCE IN THE DISCIPLINE OF HISTORY- REPORT OF EXPERIENCE IN HIGH SCHOOL IN A SCHOOL OF LÁBREA-AM

EL USO DEL MENTÍMETRO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE LA HISTÓRIA- INFORME DE EXPERIENCIA EN BACHILLERATO EN UN COLEGIO DE LÁBREA-AM

Rosane Gomes Queiroz<sup>1</sup>  
Gleice Oliveira da Silva<sup>2</sup>  
Lucivânia Ventura da Silva<sup>3</sup>  
Rosenilde Soares da Silva<sup>4</sup>

**RESUMO:** Este artigo tem como objetivo aplicar a plataforma Mentimeter no processo de ensino e aprendizagem, do Centro Educacional de Tempo Integral Agostinho Ernesto de Almeida, localizado no município de Lábrea-AM. O uso da plataforma deu-se mais especificamente na disciplina de história, com o propósito de buscar estratégias de ensino, visando tornar as aulas mais interessantes e que sejam menos exaustivas para os discentes, uma vez que, os recursos computacionais são aliados importantes nesse processo. Portanto, olhando para este viés, houve a necessidade de evidenciar a experiência do uso de um aplicativo, neste caso o Mentimeter, como um recurso computacional para incrementar a aprendizagem interativa. Após a aplicação do Mentimeter, foram coletados dados, devidamente compilados e analisados por meio da observação direta e a partir de discussões e atividades que foram realizadas. O impacto no uso da plataforma foi positivo acarretando vantagens no processo de ensino-aprendizagem.

1691

**Palavras-chave:** Mentimeter. Educação. História.

<sup>1</sup>Licencianda em Computação- Universidade do Estado do Amazonas.

<sup>2</sup> Licencianda em Computação - Universidade do Estado do Amazonas.

<sup>3</sup> Licencianda em Computação - Universidade do Estado do Amazonas.

<sup>4</sup>Mestra em Gestão e Avaliação da Educação Pública - Universidade Federal de Juiz de Fora.

**ABSTRACT:** This article aims to apply the Mentimeter platform in the teaching and learning process, at the Centro Educacional de Tempo Integral Agostinho Ernesto de Almeida, located in the municipality of Lábrea-AM. The use of the platform was more specifically in the history discipline, with the purpose of seeking teaching strategies, aiming to make classes more interesting and less exhausting for students, since computational resources are important allies in this process. Therefore, looking at this bias, there was a need to highlight the experience of using an application, in this case Mentimeter, as a computational resource to enhance interactive learning. After applying the Mentimeter, data were collected, duly compiled and analyzed through direct observation and from discussions and activities that were carried out. The impact on the use of the platform was positive, resulting in advantages in the teaching-learning process.

**Keywords:** Mentimeter. Education. History.

**RESUMEN:** Este artículo tiene como objetivo aplicar la plataforma Mentimeter en el proceso de enseñanza y aprendizaje del Centro Educacional de Tiempo Integral Agostinho Ernesto de Almeida, ubicado en el municipio de Lábrea-AM. La plataforma se utilizó más específicamente en la disciplina de historia, con el propósito de buscar estrategias de enseñanza, buscando hacer las clases más interesantes y menos agotadoras para los estudiantes, ya que los recursos computacionales son aliados importantes en este proceso. Por lo tanto, al observar este sesgo, era necesario resaltar la experiencia de utilizar una aplicación, en este caso Mentimeter, como recurso computacional para mejorar el aprendizaje interactivo. Luego de la aplicación del Mentimeter, se recolectaron datos, debidamente recopilados y analizados a través de la observación directa y de las discusiones y actividades realizadas. El impacto en el uso de la plataforma fue positivo, resultando en ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Palabras clave:** Liemeter. Educación. Historia.

## INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a tecnologia tem desempenhado um papel cada vez mais crucial no campo da educação, especialmente no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem, neste artigo abordaremos a tecnologia aplicada na disciplina de história. Nesta perspectiva, após pesquisa, foi vislumbrado o uso da plataforma Mentimeter, com sua ferramenta de "nuvem de palavras", a qual tem se destacado de maneira benéfica nesse processo. Através dessa plataforma online, os educadores conseguem aprimorar significativamente a experiência de aprendizado dos discentes, proporcionando às aulas de história um caráter altamente dinâmico, interativo e envolvente.

De acordo com De Moraes RA e Dos Reis DA (2022); Os métodos de ensino e avaliação alternativos têm a capacidade de impulsionar a participação dos estudantes, enquanto também fornecem aos professores uma maneira de avaliação contínua e

simultânea, seguindo as diretrizes estabelecidas pelo artigo 24º, inciso V, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN).

A plataforma Mentimeter oferece diversas ferramentas que podem ser utilizadas pelos dos professores da disciplina de história, permitindo que eles envolvam seus alunos de maneiras novas e estimulantes. Uma das principais vantagens do uso do Mentimeter na disciplina de história é fazer com que os alunos participem ativamente durante as aulas, através de questionários e enquetes, os educadores podem fazer perguntas sobre diferentes conteúdos da disciplina, e os alunos podem responder usando seus aparelhos celulares, ou até mesmo o computador.

Essa abordagem proporciona a todos os alunos a oportunidade de expressar suas opiniões e conhecimentos, promovendo a criação de um ambiente inclusivo e participativo. Por meio do Mentimeter, é possível integrar elementos visuais durante as apresentações. Os educadores têm a possibilidade de inserir imagens, gráficos e mapas interativos para ilustrar conceitos históricos e complexos, tornando-os mais compreensíveis e facilitando a assimilação do conteúdo pelos alunos (GROSSI F S, CAPP E, NIENOV OH ,2021). Essa abordagem interativa estimula o interesse e a curiosidade dos estudantes, incentivando sua participação ativa e enriquecedora nas aulas.

Dessa forma, a integração da tecnologia por meio da plataforma Mentimeter pode personalizar a maneira como o conteúdo de história é apresentado e assimilado. Ao fomentar a participação ativa dos alunos, tornar as aulas mais envolventes e permitir uma avaliação rápida e precisa, o Mentimeter contribui para uma experiência de aprendizado mais agradável, eficaz e pertinente. A incorporação de novas tecnologias no ambiente escolar é uma tendência em crescimento e promissora, que continuará a transformar a forma como a História é ensinada e absorvida na sala de aula.

Esta pesquisa foi conduzida durante o estágio supervisionado do curso de licenciatura em Computação, com o intuito de fornecer auxílio no processo de ensino aprendizagem dos alunos do ensino médio do Centro Educacional Agostinho de Almeida na disciplina de História.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A utilização da tecnologia como aliada na educação desempenha um papel importante na transformação do atual processo de ensino e aprendizagem. De maneira complementar, ela apresenta recursos que viabilizam a personalização do ensino,

tornando-o envolvente e interativo. Na disciplina de História, essa dinâmica não é exceção, pois a tecnologia traz consigo uma variedade de benefícios para fomentar uma abordagem dinâmica e interativa. Isso possibilita aos estudantes explorar os conceitos históricos de maneira lúdica, estimulando a motivação e a compreensão de forma eficaz.

Conforme DI DOMENICO AS e DA SILVA (2022) a utilização da Plataforma Mentimeter nas estratégias de ensino introduz o conceito de gamificação ao ambiente da sala de aula. Essa abordagem combina elementos competitivos e dinâmicos dos jogos com o processo de aprendizado. A interface da plataforma é notavelmente intuitiva, permitindo aos educadores criar interações com os alunos de forma ágil.

De acordo com GUIMARÃES T, DE FREITAS DF, FIGUEIREDO FJB (2020) outro benefício do uso da plataforma interativa é a capacidade de avaliar o avanço no processo de ensino aprendizagem dos alunos de forma imediata. Os educadores podem criar testes rápidos ou questionários de revisão e receber respostas em tempo real. Isso permite que identifiquem as áreas em que os discentes possam estar enfrentando dificuldades, para assim ajustarem ou inovarem sua abordagem de ensino para fornecer o suporte adequado a esses alunos.

## REFERENCIAL SOBRE TRABALHOS RELACIONADOS

Nos últimos anos, a utilização das tecnologias digitais no ambiente escolar tem despertado um interesse em constante crescimento no campo educacional. Nesse referencial teórico, iremos explorar as principais teorias e conceitos relacionados à integração da tecnologia na aprendizagem, realizando uma análise abrangente dos benefícios e desafios intrínsecos a essa ferramenta.

No decorrer da nossa pesquisa, nos deparamos com diversos artigos, sendo a plataforma Mentimeter uma ferramenta especialmente relevante, os quais forneceram a base fundamental para a concepção tanto da metodologia quanto da aplicação prática abordada por este estudo. Dessa forma, consideramos essencial a consulta e análise de três artigos distintos para embasamento desta abordagem.

ROCHA, DR (2021). Relata em sua pesquisa intitulada como “O uso do Mentimeter como recurso de aprendizagem em tempos de ensino remoto” O mentimeter é um recurso que favorece um ensino centrado no aluno, permitindo uma aprendizagem lúdica e compartilhado. Com ele, é possível criar atividades interativas como nuvens de

palavras, enquetes abertas e fechadas, murais e escalas, permitindo a participação anônima dos estudantes durante a aula.

Di Domenico AS, et al. (2022). Em seu estudo intitulado como “Funcionalidades e aplicações do mentimeter no ensino presencial e remoto: um relato de experiência”, nos mostra que nesse interim, o uso da plataforma Mentimeter pode contribuir, possibilitando aumentar o engajamento dos alunos nos ambientes virtuais de aprendizagem, assim como nas aulas síncronas.

DE MORAIS, RA (2022). Em sua pesquisa intitulada como “Recurso digitais como instrumentos didáticos: utilização do Mentimeter para uma aula interativa” mostra que a plataforma Mentimeter se mostrou como uma opção interessante no desenvolvimento do processo aprendizagem, devido a sua variedade de possibilidades e de sua utilização, em termos de conteúdo e, também, devido a sua facilidade de acesso.

A tabela a seguir oferece uma descrição dos estudos correlatos, fornecendo informações sobre os autores correspondentes, os títulos dos estudos, os níveis de escolaridade dos alunos abordados e a área de conhecimento que foi explorada em cada contexto.

**Tabela 1:** Trabalhos Relacionados

Autor	Título	Grau de conhecimento	Área de conhecimento
ROCHA, Danielle Ribeiro (2021).	O uso do Mentimeter como recurso de aprendizagem em tempos de ensino remoto.	Ensino Médio	Biologia
DI Domenico, et al (2022).	Funcionalidades e aplicações do mentimeter no ensino presencial e remoto: um relato de experiência	Ensino Superior	Tecnologias da informação e Comunicação.
DE MORAIS, Roberta Alves (2022)	Recursos digitais como instrumentos didáticos: utilização do Mentimeter para uma aula interativa	Ensino Médio	Tecnologia aliada a educação

1695

## MÉTODOS

A metodologia deu-se na elaboração e realização de aulas práticas, proporcionando uma série de experiências concretas vivenciadas no dia a dia da sala de aula. Dessa forma, buscou-se auxiliar a turma do "1º ao 5º ano" a enfrentar a problemática acima mencionada, que foi analisada durante o período de estágio supervisionado. Durante essa etapa, o uso de

pesquisas na internet foi essencial para encontrar materiais que enriquecessem a aplicação da nossa regência, com foco na temática dos Povos Originários das Américas: "Cultura e Diversidade". Nessa busca, deparamo-nos com a plataforma Mentimeter, a qual nos permitiu interagir de forma eficaz com os alunos.

Após a conclusão da fase de pesquisa e coleta de material necessário, elaboramos o nosso plano de ação. Para sua execução, utilizamos as seguintes tecnologias:

- ✓ Laboratório de informática da instituição;
- ✓ Notebook;
- ✓ Projetor multimídia;
- ✓ Computadores.

Portanto, a metodologia aplicada na aula prática da disciplina de História usando os recursos computacionais ocorreu no dia 21/06/2023, no turno vespertino, onde primeiramente foram realizados a organização do material didático utilizado e os testes necessários para verificar se tudo estaria de acordo com o planejado. Após a organização do material didático e realização dos testes, deu início a execução do plano onde seguiu a seguinte metodologia em 7 etapas:

1º Parte: Apresentação e organização do material didático;

2º Parte: Teve a primeira discussão em sala de aula: "O que vocês sabem sobre os povos originários da América?" Esse debate foi aplicado de forma dinâmica na plataforma online mentimeter;

3º Parte: Exposição de imagens e vídeos que destacavam aspectos culturais e históricos dos povos originários;

4º Parte: Outra discussão em sala de aula: "Cite uma característica dos povos originários". Com discussão interativa e dinâmica entre os alunos, novamente com a plataforma online mentimeter;

5º Parte: Valorização e respeito às culturas indígenas: Iniciou uma discussão em sala de aula sobre a importância da valorização e ao respeito às culturas dos povos originários. Incentivando os alunos a expressarem suas opiniões e a refletirem sobre como podemos promover a valorização da diversidade cultural na sociedade. Exibição de um vídeo de conscientização para promover o respeito às culturas indígenas na escola ou na comunidade;

6º Parte: Existiu uma exposição de exemplos de iniciativas que promovem a valorização e o respeito às culturas indígenas. Discussão em sala de aula: "O que nós podemos fazer para valorizar e respeitar as culturas indígenas?". Os estudantes participaram através do site [www.menti.com](http://www.menti.com), onde as respostas e interações foram visualizadas por meio de uma nuvem de palavras, e eles tiveram oportunidade de interagir usando a função "likes" (gostei); e

7º parte: No dia seguinte retornamos a referida escola para a entrega do questionário avaliativo a turma do 1º Ano "5" onde foi entregue aos alunos um questionário fundamentado em perguntas múltiplas escolhas sobre o assunto abordado

## RESULTADOS

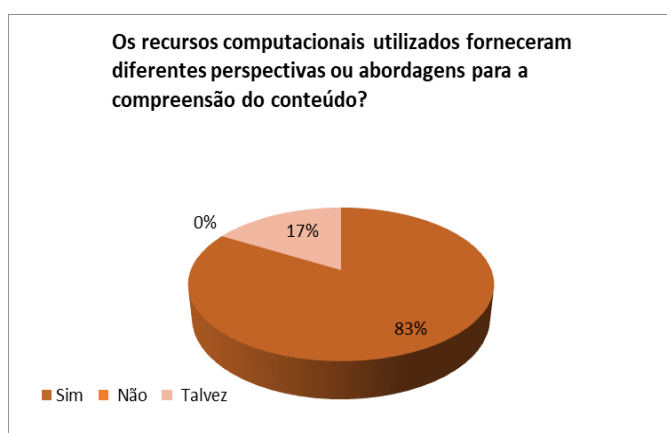
Um questionário minuciosamente elaborado foi desenvolvido para coletar informações e avaliar quantitativamente a opinião dos estudantes em relação ao uso da tecnologia na disciplina de história durante a regência aplicada. O questionário é composto por perguntas de múltipla escolha cuidadosamente preparadas, com o objetivo de investigar de forma positiva ou negativa a percepção dos alunos em relação ao conteúdo abordado. A tabela 2 fornecerá uma visão abrangente do questionário aplicado para a coleta de dados.

**Tabela 2:** Questionário Avaliativo

Pergunta	Descrição	Sim	Não	Talvez
1	Os recursos computacionais utilizados forneceram diferentes perspectivas ou abordagens para a compreensão do conteúdo?			
2	Em sua opinião, foi vantajoso utilizar recursos computacionais na aula de história?			
3	Os recursos computacionais utilizados na aula contribuíram para o seu aprendizado?			
4	Você se sentiu mais motivado (a) e engajado (a) durante a aula devido ao uso dos recursos computacionais?			
5	Com base na aula ministrada com os recursos computacionais na aula história, você os recomendaria para outras atividades?			

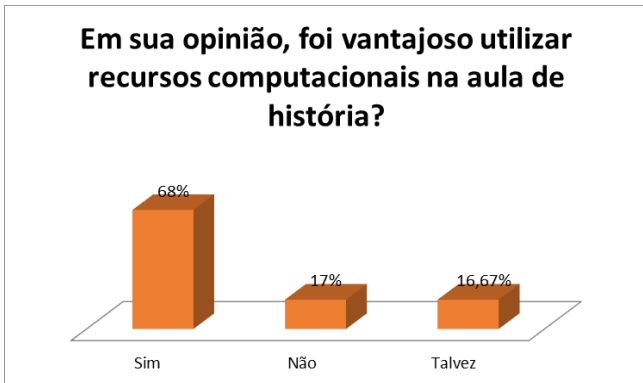
Com base na tabela anterior que contém o questionário avaliativo, as figuras subsequentes ilustram os resultados adquiridos durante o processo de coleta de dados.

**Figura 1:** Primeira Pergunta Avaliativa



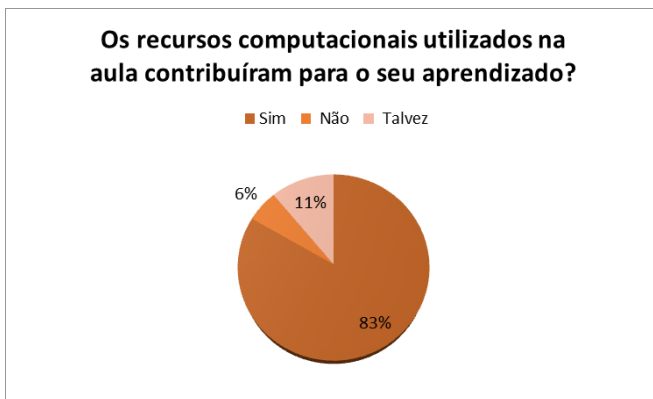
**Fonte:** a própria autora, 2023.

**Figura 2:** Segunda Pergunta Avaliativa



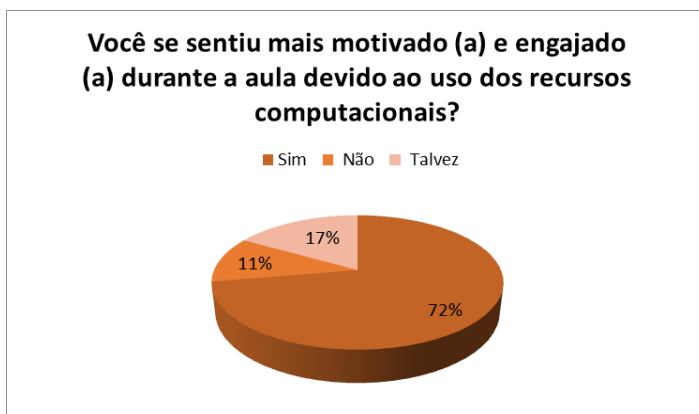
**Fonte:** a própria autora, 2023.

**Figura 3:** Terceira Pergunta Avaliativa



**Fonte:** a própria autora, 2023.

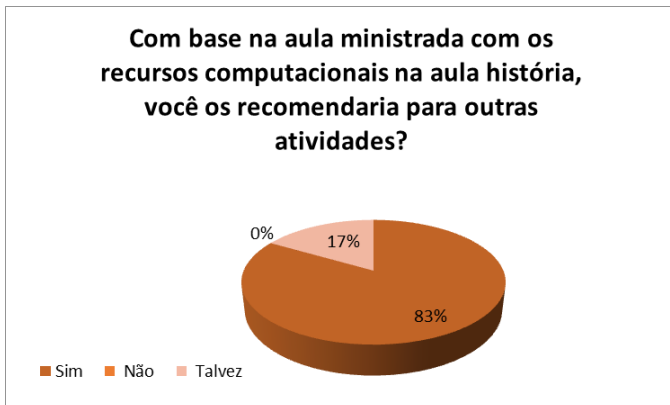
**Figura 4:** Quarta Pergunta Avaliativa



**Fonte:** Queiroz RG, et al., 2023.



**Figura 5:** Quinta Pergunta Avaliativa



**Fonte:** a própria autora, 2023.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a condução da regência, foi constatado que a utilização da plataforma Mentimeter teve um impacto positivo em todos os indicadores, conforme ilustrado pelas figuras acima, no aprimoramento do conhecimento dos alunos acerca do tema abordado. Isso claramente evidencia que a incorporação da tecnologia acarreta várias vantagens proveitosas para o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, a adoção da plataforma proporcionou aos alunos o desenvolvimento de habilidades cognitivas e autonomia, ao mesmo tempo em que fomentou a interação e o engajamento ativo no âmbito educacional.

1699

## CONCLUSÃO

A aplicação da plataforma Mentimeter na disciplina de história se mostrou uma ótima ferramenta para engajar os alunos e promover uma compreensão mais profunda e participativa de fatos históricos. Essa plataforma interativa permite aos educadores criar questionários, enquetes e atividades que estimulam os alunos a refletir, discutir e analisar o conteúdo histórico de maneira envolvente, principalmente dos recursos visuais atraentes, com gráficos, imagens e palavras-chave que podem ser utilizados para apresentar e explorar os temas históricos. Os alunos tiveram a oportunidade de interagir com esses elementos visuais em tempo real, compartilhando suas opiniões, respostas e percepções.

## REFERÊNCIAS

DE MORAIS, Roberta Alves; DOS REIS, Deyse Almeida. Recursos digitais como instrumentos didáticos: utilização do Mentimeter para uma aula interativa. *Research, Society and Development*, v. 11, n. 11, p. e23111133128-e23111133128, 2022.

DI DOMENICO, Adriana Sbardelotto; DA SILVA BROCARDO, Isabella. FUNCIONALIDADES E APLICAÇÕES DO MENTIMETER NO ENSINO PRESENCIAL E REMOTO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. *EducEaD-Revista de Educação a Distância da UFVJM*, v. 2, n. 1, p. 74-90, 2022.

GROSSI, Fernanda Santos; CAPP, Edison; NIENOV, Otto Henrique. Kahoot e Mentimeter. Nienov, Otto Henrique; Capp, Edison (org.). *Estratégias didáticas para atividades remotas*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Saúde: Ginecologia e Obstetrícia, 2021. p. 131-142, 2021.

VASCONCELOS, Sandro Olímpio Silva; MARINHO, Emmanuel Silva. Estágio supervisionado do curso de licenciatura em computação: Perspectivas para formação e experimentação docente. *Redin-Revista Educacional Interdisciplinar*, v. 6, n. 1, 2017.

GUIMARÃES, Talita; DE FREITAS, Daniela Fernanda; FIGUEIREDO, Flávio Júnior Barbosa. A utilização do MENTIMETER como estratégia de interação entre professores e estudantes nos cursos de saúde. *IntegraEaD*, v. 2, n. 1, p. 7-7, 2020.