



O USO DO *MENTIMETER* COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE ENSINO REMOTO

Danielle Ribeiro Rocha¹

Eixo – Práticas educativas

Resumo

Diante do cenário desafiador causado pela pandemia da COVID-19, o ensino presencial foi suspenso temporariamente e o ensino remoto emergencial ganhou destaque na área educacional. Com essa mudança, os professores precisaram refletir sobre a prática docente e estão buscando estratégias didáticas para tornar as aulas mais atrativas e menos cansativas para os estudantes, sendo que, os recursos tecnológicos digitais são aliados importantes nesse processo. Nesse sentido, o objetivo do presente relato de experiência é evidenciar o aplicativo Mentimeter como um recurso tecnológico digital potencializador da aprendizagem interativa no ensino remoto. São descritas atividades que ocorreram em novembro de 2020, em cinco turmas de Biologia do 1º ano do Ensino médio, sendo utilizado o Google meet para a realização das aulas síncronas e o Mentimeter para realizar as atividades síncronas. Os dados foram coletados e analisados por meio da observação direta e a partir de discussões e atividades que foram realizadas. No primeiro encontro foi realizada uma aula expositiva dialogada sobre a importância do cinema e foi apresentada uma lista de documentários para que os estudantes escolhessem um para assistir em um momento assíncrono. No segundo encontro, o aplicativo Mentimeter foi utilizado no começo da aula para realizar uma atividade interativa sobre os documentários assistidos e no fim da aula para verificar a importância das atividades realizadas. Considera-se que os recursos tecnológicos como o Mentimeter são capazes de auxiliar o professor no desenvolvimento de aulas interativas e tornam as aulas mais atrativas para os estudantes, potencializando o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Recursos tecnológicos. *Mentimeter*. Ensino remoto

Introdução

Diante do cenário desafiador causado pela pandemia da COVID-19, o Ministério da Educação (MEC) publicou a portaria nº 343, de 17 de março de 2020, que dispõe sobre a

¹Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia; Mestranda em Ensino; daniellerocha_01@hotmail.com.

substituição das aulas presenciais por aulas remotas em caráter emergencial pelo prazo de 30 dias ou enquanto durar a situação da pandemia (BRASIL, 2020).

Acatando a decisão do MEC, as atividades presenciais foram suspensas tanto na educação básica quanto no ensino superior, sendo adotado o ensino remoto emergencial. Com isso, os professores começaram a refletir sobre o uso das tecnologias educacionais na prática docente e passaram a incorporar recursos tecnológicos digitais para promover a interação, o entretenimento e a comunicação dos estudantes (SANTOS, 2020).

Apesar de não substituir as aulas tradicionais expositivas, as tecnologias digitais são facilitadoras no processo de ensino e aprendizagem e possibilitam diferentes formas de abordar conteúdos, principalmente nesse período instável que estamos vivenciando. Dessa maneira, é preciso que os professores busquem superar os desafios e a resistência, encarando as tecnologias digitais como aliadas para tornar o aprendizado dos alunos algo significativo (SILVA; PRATES; RIBEIRO, 2016. SANTOS, 2020.).

Na educação, as tecnologias digitais são conhecidas como Tecnologias Educacionais Digitais (TED) e representam aplicativos, ambientes virtuais de aprendizagem e os recursos tecnológicos que são utilizados para favorecer o processo de interação entre professores e estudantes, seja no ensino presencial ou virtual (SILVEIRA; COGO, 2017).

O objetivo do relato de experiência é evidenciar o aplicativo *Mentimeter* como um recurso tecnológico digital potencializador da aprendizagem interativa no ensino remoto.

Metodologia

Este relato de experiência é resultado de atividades que ocorreram em novembro de 2020 em cinco turmas de Biologia do 1º ano do Ensino médio de uma escola pública de Vitória da Conquista - Bahia, contando com a participação de 82 estudantes.

Para promover a aprendizagem no ensino remoto, a escola utiliza o *G Suite for Education* do *Google* e as aulas síncronas ocorrem no *Google meet*. Além disso, os professores podem definir estratégias que envolvam as tecnologias digitais, então a experiência relatada foi desenvolvida na semana em que foi comemorado o Dia Mundial do Cinema, sendo utilizado o aplicativo *Mentimeter* durante as aulas.

O *Mentimeter* é um recurso que favorece um ensino centrado no aluno, permitindo uma aprendizagem lúdica e compartilhada. 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. Para acessar o *Mentimeter*, o professor acessa o endereço (mentimeter.com) e se cadastra com e-mail para criar e escolher o formato das atividades. O acesso dos alunos ocorre por outro endereço (menti.com), digitando o código fornecido pelo professor para participar da atividade (SANTOS *et al.*, 2021).

Dessa forma, os dados foram coletados e analisados por meio de observação direta e a partir de discussões e atividades realizadas nas aulas.

Resultados e Discussão

O Dia Mundial do Cinema é comemorado no dia 5 de novembro e a coordenação pedagógica de uma escola pública de Vitória da Conquista – Bahia propôs o uso de recursos audiovisuais durante a semana e a inserção de temas transversais. Essa proposta está de acordo com uma das metas do Plano Nacional de Educação, que visa “Fomentar a qualidade da educação básica em todas as etapas e modalidades” (BRASIL, 2014, p.10) e pode ser atingida com o uso de diversos instrumentos, incluindo o acesso ao cinema.

Durante o planejamento das aulas de biologia, alguns objetivos foram traçados para incentivar uma formação crítica e consciente, favorecendo discussões sobre meio ambiente, sustentabilidade, *bullying*, ética e cidadania. As atividades ocorreram em três encontros de 50 minutos por meio do *Google meet* e o desenvolvimento metodológico será descrito abaixo.

No primeiro encontro (50 minutos), foi realizada uma aula expositiva dialogada sobre a importância do cinema, sendo abordado o surgimento, funcionamento e como os filmes podem contribuir para a aprendizagem. Durante a explanação do conteúdo, os estudantes foram convidados a expor suas percepções e convivência com filmes. No fim, foi apresentada uma lista de documentários e solicitado que os estudantes escolhessem um para assistir em um momento assíncrono e anotassem as principais reflexões e aprendizados obtidos.

O segundo encontro (100 minutos) foi iniciado com uma atividade utilizando o *Mentimeter*, onde os estudantes responderam em 250 palavras o questionamento “Qual documentário você escolheu e como ele te inspirou?” (Figura 1).

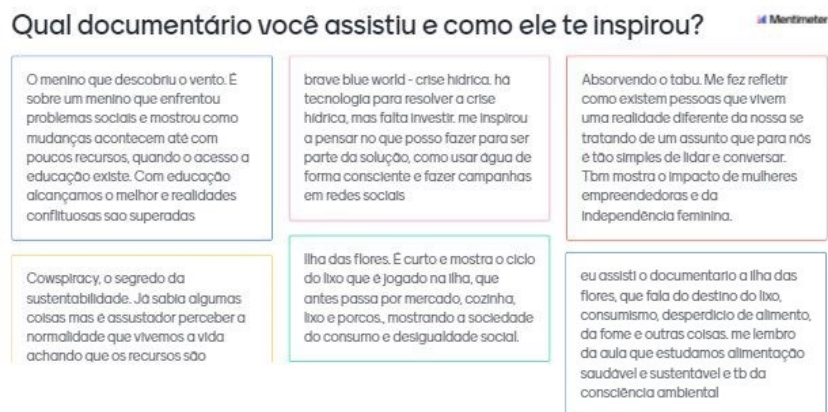


Figura 1 – Um dos murais gerados pelo aplicativo *Mentimeter*

Fonte: Própria autora

O resultado foi apresentado instantaneamente no *Google meet* e os estudantes foram convidados a falar sobre o que acharam dos documentários. Por estar em forma de mural, o resultado facilitou o trabalho docente na perspectiva da interatividade e favoreceu a mediação de discussões, troca de experiências e conhecimentos. Em seguida, alguns trechos dos documentários foram expostos, sendo feitos comentários para associa-los com a realidade, ressaltar os conteúdos que foram abordados e os estudantes puderam se manifestar.

Por fim, foi solicitado que eles escrevessem três palavras no *Mentimeter* sobre o uso dos filmes no processo de ensino e aprendizagem. O resultado foi exibido instantaneamente para todos os estudantes no *Google meet* (Figura 2) em forma de nuvem de palavras, sendo que, as palavras mais citadas apareceram em tamanho maior.

Como você define o uso dos documentários no seu aprendizado?



Figura 2 – Uma das nuvens de palavras criadas no aplicativo *Mentimeter*

Fonte: Própria autora

Com tudo que foi dito, evidencia-se que o *Mentimeter* foi utilizado para promover a interação e para verificar a importância das atividades desenvolvidas. Para verificar a satisfação dos estudantes, em outro momento eles foram questionados sobre o uso do aplicativo e

relataram não ter tido dificuldades com o recurso, avaliando a experiência positivamente por tornar a aula menos cansativa e não constranger alunos tímidos.

Esse momento é importante porque os estudantes podem enfrentar desafios, como acesso ruim a internet e pouca familiaridade com algumas tecnologias de ensino, sendo preciso investigar a satisfação ao utilizar um recurso tecnológico na aprendizagem, afinal, são eles que serão beneficiados ou prejudicados com o uso (SILVA; SOUSA; MENEZES, 2020).

Conclusões

A tecnologia é indispensável no contexto educacional que estamos vivenciando atualmente, sendo importante incorporar recursos tecnológicos digitais nas aulas para explorar seus benefícios no processo de ensino e aprendizagem. Um dos recursos que pode ser utilizado nas aulas síncronas é o aplicativo *Mentimeter*, que pode ser utilizado de diversas formas. Nesse sentido, cabe ao professor buscar estratégias didáticas que o incluam, de forma dinâmica, interativa e contextualizada com a realidade dos estudantes.

Na experiência relatada, os estudantes participaram ativamente da aula, conseguiram elaborar as atividades propostas sem grandes dificuldades e avaliaram a utilização do aplicativo de forma positiva. Logo, considera-se que recursos tecnológicos digitais como o *Mentimeter* são capazes de tornar as aulas mais atrativas, favorecer a autonomia dos estudantes e potencializar o processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Portaria Nº 343, de 17 de março de 2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus. D.O.U 18/03/2020. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>>. Acesso em: 11 jun. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Articulação com os Sistemas de Ensino. **Planejando a próxima década: conhecendo as 20 metas do Plano Nacional de Educação.** 2014. Disponível em: <http://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne_conhecendo_20_metas.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2021.

SANTOS, Geovane Barbosa dos Santos; *et al.* **As potencialidades do aplicativo Mentimeter para a construção de processos de ensino e aprendizagem interativos.** In: LUNARDI, Larissa; RAKOSKI, Maria Cristina; FORIGO, Franciele Meinerz (orgs). Ferramentas digitais para o ensino de Ciências da Natureza, 174p., 2021. Disponível em: <encurtador.com.br/alvN1>. Acesso em: 14 jun. 2021.

SANTOS, Vanide Alves; *et al.* **O uso das ferramentas digitais no ensino remoto acadêmico: desafios e oportunidades na perspectiva docente.** In: Educação como (re) Existência: mudanças, conscientização e conhecimentos, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA19_ID3875_31082020225021.pdf>. Acesso em: 22 maio 2021.

SILVA, Ana Carolina Oliveira; SOUSA, Shirliane de Araújo; MENEZES, Jones Baroni Ferreira de. O ensino remoto na percepção discente: desafios e benefícios. **Dialogia**, n.36, p.298-315, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/18383/8717>>. Acesso em: 14 jun. 2021.

SILVA, Ione de Cássia Soares da; PRATES, Tatiane da Silva; RIBEIRO, Lucineide Fonseca Silva. As novas tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. **Revista Em Debate** (UFSC), v. 16, p. 107-123, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/emdebate/article/view/1980-3532.2016n15p107/33788>>. Acesso em: 22 maio 2021.

SILVEIRA, Maurício de Souza; COGO, Ana Luísa Peterson. Contribuições das tecnologias educacionais digitais no ensino de habilidades de enfermagem: revisão integrativa. **Revista Gaúcha de Enfermagem**, v.38, 2017. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rgenf/v38n2/0102-6933-rgenf-1983-144720170266204.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2021