

TRANSFORMANDO O ENSINO TÉCNICO: EXPLORANDO A POTENCIALIDADE DA PLATAFORMA DIGITAL MENTIMETER PARA ENGAJAR ALUNOS E AMPLIAR A INTERATIVIDADE EM SALA DE AULA

Daniela Tavares ¹
Diana Schneider Gottschalck ²

RESUMO

Este artigo apresenta uma análise abrangente da transformação do ensino técnico por meio da incorporação da plataforma digital *MentiMeter*. Ao explorar as potencialidades dessa plataforma/ferramenta inovadora, o estudo tem como objetivo destacar como o *MentiMeter* pode ser eficaz na promoção do engajamento dos alunos e na expansão da interatividade nas salas de aula de ensino técnico. Como metodologia, adotou-se um estudo de caso com abordagem qualitativa, descritiva e exploratória, em que, foi aplicado um questionário online com 24 discentes de uma instituição privada de ensino técnico em Canoas, Rio Grande do Sul. A pesquisa envolveu a aplicabilidade do jogo *QUIZ* a fim de analisar o aprendizado do conteúdo de Marketing. O referencial teórico concentra-se em conceitos e análise de plataformas digitais no contexto educativo e o uso da plataforma *MentiMeter* para impulsionar o engajamento e motivação na sala de aula. Como resultado, identificou-se a melhoria no desempenho acadêmico, a promoção da autonomia do aluno e o desenvolvimento de habilidades críticas. Dessa forma, pode-se concluir que a utilização da plataforma *MentiMeter*, através do jogo *QUIZ*, tem o potencial de impulsionar a motivação dos alunos, auxiliando na concentração, memorização e raciocínio, contribuindo para estabelecer uma conexão entre os temas abordados no conteúdo da disciplina de Técnicas de Marketing. Ao mesmo tempo em que promove o desenvolvimento da competência em compreender conceitos.

Palavras-chave: *MentiMeter*, Ensino Técnico, Engajamento dos Alunos, Metodologia Ativas, Inovação Educacional

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o avanço tecnológico tem transformado significativamente o cenário educacional, com ênfase no uso de plataformas digitais para promover um aprendizado mais dinâmico e interativo (STROPARO *et al.*, 2024). No ensino técnico, essas inovações assumem um papel crucial, já que os alunos necessitam de ferramentas que auxiliem tanto no desenvolvimento de competências práticas quanto na compreensão teórica. Nesse contexto, o uso de tecnologias educacionais, como o *MentiMeter*, surge como uma resposta às novas

demandas pedagógicas, promovendo maior engajamento e interatividade nas salas de aula (CARVALHO, 2021).

A plataforma *MentiMeter* é uma ferramenta digital interativa que permite a criação de quizzes, enquetes, e outras atividades dinâmicas, que envolvem os alunos de maneira ativa no processo de aprendizado (MORAES E REIS, 2022). Este estudo investiga o impacto da utilização do *MentiMeter* no ensino técnico, analisando como essa plataforma pode contribuir para o aumento do engajamento dos alunos e para a melhoria da compreensão dos conteúdos abordados. A pesquisa concentra-se no uso do *MentiMeter* em uma disciplina de Técnicas de *Marketing*, aplicada a uma turma de 24 discentes de uma instituição de ensino técnico localizada em Canoas, Rio Grande do Sul.

A justificativa para este estudo está implícita na necessidade de modernizar o processo de ensino, buscando estratégias que incentivem a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de competências que vão além da memorização de conteúdos, como o pensamento crítico e a autonomia no aprendizado. Dado o contexto crescente de digitalização no ensino, é essencial entender como ferramentas como o *MentiMeter* podem impactar positivamente o aprendizado em disciplinas técnicas.

O objetivo principal desta pesquisa é avaliar o impacto da plataforma *MentiMeter* no engajamento dos alunos, bem como na promoção de interatividade em salas de aula de ensino técnico. Para isso, foi adotada uma metodologia qualitativa, descritiva e exploratória, que envolveu a aplicação de um questionário online aos alunos participantes e a análise dos resultados do uso do jogo *QUIZ* como instrumento de avaliação do conteúdo de *Marketing*. O método buscou explorar tanto o impacto da plataforma na motivação dos alunos quanto os benefícios observados no desempenho acadêmico.

Os resultados indicaram uma melhoria significativa no engajamento dos alunos, refletida não apenas em sua participação ativa durante as aulas, mas também na sua compreensão e retenção do conteúdo. A utilização do *MentiMeter* demonstrou ser eficaz na promoção de um ambiente de aprendizado mais interativo, auxiliando na autonomia dos alunos e no desenvolvimento de habilidades críticas. A pesquisa conclui que o uso da plataforma contribui para estabelecer uma conexão entre os temas abordados na disciplina e as dinâmicas educacionais, criando um espaço mais colaborativo e focado nas necessidades dos discentes.

Em síntese, este estudo evidencia o potencial do *MentiMeter* como uma ferramenta inovadora no contexto do ensino técnico, reforçando a sua aplicabilidade para melhorar o desempenho dos alunos e promover uma experiência de aprendizado mais envolvente e eficaz. A pesquisa também sugere que o uso de plataformas digitais interativas pode ser expandido

para outras áreas de conhecimento, com vistas a fomentar a motivação e o sucesso acadêmico em diferentes disciplinas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Plataforma MentiMeter como Ferramenta Educacional

O *MentiMeter* é uma plataforma digital que se destaca pela sua versatilidade e capacidade de engajar os alunos por meio de atividades interativas. Ele oferece uma gama de funcionalidades, como *quizzes*, enquetes, nuvens de palavras, perguntas e respostas, entre outras ferramentas que incentivam a participação ativa dos estudantes (DOMENICO e SILVA, 2021). No contexto educacional, especialmente em disciplinas que exigem grande interação e dinamismo, o *MentiMeter* se mostra como um aliado valioso para professores e alunos (Vieira Junior, 2019).

A plataforma oferece uma série de funcionalidades que permitem a criação de atividades interativas em sala de aula. Através de *quizzes*, enquetes e atividades colaborativas, a plataforma possibilita uma participação ativa dos alunos, o que pode melhorar a retenção de conhecimento e facilitar a avaliação do aprendizado (ALBURQUERQUE, 2021). A utilização de *quizzes*, por exemplo, permite que os professores avaliem o entendimento dos alunos em tempo real, ajustando o ensino conforme necessário. Além disso, o *feedback* imediato fornecido pela plataforma ajuda os alunos a identificar suas dificuldades e a melhorar seu desempenho de forma mais eficaz.

Um dos principais pontos fortes da plataforma é a interatividade que ela promove. Diferentemente de métodos tradicionais, que podem limitar a participação dos alunos a momentos pontuais, o *MentiMeter* permite que os estudantes sejam participantes ativos ao longo de toda a aula. Isso cria um ambiente de aprendizagem mais envolvente e colaborativo, onde cada aluno tem a oportunidade de expressar suas ideias, opiniões e conhecimentos de forma imediata (MORAES e REIS, 2022). Essa participação ativa tem um impacto direto na retenção do conhecimento, uma vez que os alunos estão constantemente interagindo com o conteúdo em um formato dinâmico e prático.

Entre as funcionalidades mais populares da plataforma estão os *quizzes*, que permitem aos professores avaliar o entendimento dos alunos em tempo real. Ao aplicar um *quiz* durante a aula, o professor pode medir o nível de compreensão do conteúdo naquele momento, ajustando o ritmo ou a abordagem pedagógica conforme necessário (ALBURQUERQUE,

2021). Essa avaliação contínua oferece uma visão precisa do desempenho dos alunos, permitindo que os professores identifiquem lacunas no aprendizado antes que elas se transformem em problemas mais graves.

A flexibilidade do *MentiMeter* também permite que as atividades sejam personalizadas de acordo com as necessidades da turma. Por exemplo, os professores podem criar *quizzes* com diferentes níveis de dificuldade, ajustando o conteúdo à medida que os alunos avançam em suas competências. Isso torna o processo de ensino mais adaptável e focado nas necessidades específicas dos discentes, promovendo um ambiente de aprendizado mais inclusivo e centrado no aluno.

Plataformas Digitais no Ensino Técnico

As plataformas digitais têm evoluído significativamente no contexto educacional, proporcionando novas formas de interação e aprendizado. No ensino técnico, onde a formação prática e teórica deve caminhar juntas, a utilização dessas ferramentas se torna ainda mais relevante. Elas permitem que os alunos adquiram não apenas conhecimento técnico, mas também habilidades digitais que são essenciais para o mercado de trabalho atual (LIMA E ARAÚJO, 2024).

No contexto do ensino técnico, essas plataformas não só ampliam as possibilidades de acesso aos conteúdos, como também oferecem um ambiente propício à integração de tecnologias educacionais inovadoras, que facilitam a combinação entre a teoria e a prática (ALBURQUERQUE, 2021). Essa integração é essencial, pois no ensino técnico, os alunos precisam desenvolver tanto o conhecimento teórico quanto as habilidades práticas necessárias para a atuação profissional. A utilização de plataformas digitais permite que os alunos interajam de forma mais ativa com os conteúdos, simulando cenários práticos que espelham situações reais no ambiente de trabalho.

Os benefícios do uso de plataformas digitais incluem maior acessibilidade aos conteúdos, flexibilização do ensino e a possibilidade de personalizar as experiências de aprendizagem (MORAES e REIS, 2022). No entanto, a adoção dessas tecnologias também apresenta desafios, como a necessidade de infraestrutura adequada e o treinamento de professores para utilizá-las de forma eficaz. Além disso, a personalização da aprendizagem é um dos grandes trunfos dessas plataformas, pois os professores conseguem adaptar o conteúdo e as metodologias às necessidades e ao perfil de cada aluno, criando uma experiência de ensino mais inclusiva e eficaz.

Engajamento e Motivação na Educação

O engajamento dos alunos é um fator central para o sucesso de qualquer estratégia educacional, e ele tem sido amplamente estudado em diversas abordagens teóricas. O engajamento refere-se ao envolvimento cognitivo, emocional e comportamental dos estudantes com o processo de aprendizagem (BASTOS e OLIVEIRA, 2020). Alunos mais engajados tendem a participar ativamente das atividades propostas, a desenvolver maior interesse pelos conteúdos e a buscar formas de aplicar o que aprenderam em situações práticas.

As teorias da motivação no contexto educacional destacam que alunos motivados são mais propensos a se engajar em atividades acadêmicas, o que, por sua vez, influencia diretamente o desempenho (MARQUES, 2019). O modelo de autodeterminação, por exemplo, sugere que a motivação dos alunos pode ser intrínseca (movida pelo interesse e prazer na aprendizagem) ou extrínseca (movida por recompensas externas, como notas ou aprovação). Para a autora, a chave para promover o engajamento está em fornecer um ambiente que satisfaça as necessidades psicológicas básicas dos alunos: autonomia, competência e relacionamento.

Nesse sentido, a interatividade promovida por ferramentas como o *MentiMeter* desempenha um papel central no aumento do engajamento dos alunos. A gamificação do aprendizado, através de *quizzes*, competições e outras dinâmicas, transforma o processo educacional em algo mais atrativo e envolvente (MAYHEW, 2019). Ao tornar o conteúdo mais dinâmico, essas atividades incentivam os alunos a participarem ativamente, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativa e proporcionando maior motivação para o aprendizado. A introdução de elementos de jogo na sala de aula desperta o interesse dos alunos, favorecendo uma maior retenção de conteúdo e uma aprendizagem mais eficaz.

Outro fator relevante é o *feedback* imediato proporcionado por plataformas como o *MentiMeter*, que desempenha um papel fundamental na motivação dos estudantes. Ao receberem respostas instantâneas sobre suas interações, os alunos podem identificar seus erros em tempo real e ajustar suas estratégias de estudo conforme necessário. Isso cria um ambiente de aprendizagem adaptativa, onde cada aluno é desafiado a melhorar continuamente (MARQUES, 2019). O *feedback* rápido não só facilita a correção imediata, mas também promove a autoconfiança ao permitir que os alunos acompanhem seu progresso de forma clara e direta. Essa abordagem, que combina interatividade e *feedback* em tempo real, cria um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, onde os alunos são constantemente estimulados a progredir. A cada etapa, eles ganham autonomia e desenvolvem suas competências de forma mais eficiente, sendo capazes de corrigir suas falhas e aprimorar seu desempenho à medida que

avançam.

METODOLOGIA

A pesquisa foi conduzida através de um estudo de caso, adotando uma abordagem qualitativa, descritiva e exploratória. O objetivo foi analisar como o uso do *MentiMeter* impactou o aprendizado de alunos de ensino técnico em uma disciplina específica.

Os resultados indicaram uma melhoria no desempenho acadêmico dos alunos que participaram das atividades utilizando o *QUIZ* do *MentiMeter*. A possibilidade de receber feedback imediato ajudou os alunos a corrigir erros e a melhorar a compreensão dos conteúdos.

Além do aumento no desempenho acadêmico, foi observado que a utilização do *MentiMeter* promoveu o desenvolvimento de habilidades críticas, como a autonomia e o raciocínio lógico. A plataforma incentivou os alunos a se tornarem mais independentes no processo de aprendizado, facilitando a construção de conhecimento de forma colaborativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização do *MentiMeter* demonstrou ser uma ferramenta eficaz para a inovação no ensino técnico, ao promover maior engajamento e melhorar o desempenho acadêmico dos alunos. Quando comparado a métodos pedagógicos tradicionais, o *MentiMeter* oferece vantagens significativas em termos de interatividade e motivação, o que é crucial para o desenvolvimento das competências exigidas no mercado de trabalho atual.

Entretanto, é importante ressaltar que o uso de plataformas digitais em sala de aula requer preparação e planejamento, tanto por parte dos professores quanto das instituições de ensino. Além disso, este estudo apresenta limitações, como o tamanho reduzido da amostra e o foco em uma única disciplina. Pesquisas futuras podem expandir o uso do *MentiMeter* para outras áreas de conhecimento e incluir um número maior de participantes.

A seguir, será apresentado um perfil dos participantes e uma análise das atividades realizadas com o uso da plataforma *MentiMeter*.

Conforme o Gráfico 1, a idade dos alunos predominantemente está entre os 19 e 22 anos, sendo representados por 50% dos participantes, enquanto 20% estão entre 16 e 18 anos, posteriormente 12% (27 a 30 anos) e, 8% (23 a 26 anos) e por fim 10% sendo representado por alunos de 31 a 34 anos.

Gráfico 1

Idade dos alunos



Nota: Elaborado pelas autoras.

Quanto aos resultados apresentados pelos alunos, o comprometimento no desenvolvimento da atividade foi além do ambiente da sala de aula, estendendo-se para momentos familiares e promovendo a conscientização sobre a importância do projeto e seu impacto tanto no ambiente escolar quanto na vida pessoal. A utilização da plataforma *MentiMeter* desempenhou um papel fundamental nesse processo, ao permitir maior interatividade e engajamento, incentivando os alunos a refletirem sobre os conteúdos de forma mais ativa e participativa.

A motivação dos alunos, como discutido por SANTOS, et al. (2021) foi significativamente aumentada pela integração de recursos tecnológicos como o *MentiMeter*. Essa plataforma facilitou uma compreensão significativa do aprendizado, tornando o processo mais dinâmico e conectado à realidade dos estudantes. A incorporação de tecnologias como o *MentiMeter* ao processo de ensino-aprendizagem demonstra não apenas a importância de integrar ferramentas digitais no contexto educacional, mas também reforça sua capacidade de motivar os alunos e contribuir para a construção de um conhecimento mais profundo e relevante.

Ao mesmo tempo, é possível observar os alunos interagindo com os demais colegas, onde foi perceptível o envolvimento coletivo na atividade. Para muitos, essa experiência trouxe a sensação de retorno à infância, permitindo que vivenciassem momentos de descontração, brincadeiras e aprendizado simultaneamente. O uso da plataforma *MentiMeter*, por meio da dinâmica do *QUIZ*, não apenas incentivou a participação, mas também proporcionou uma

experiência lúdica e educativa, onde os alunos puderam jogar e aprender de forma integrada.

O resultado final do *QUIZ*, destaca os três ganhadores da atividade, evidenciando o engajamento e a competitividade saudável entre os participantes. Essa abordagem gamificada, proporcionada pelo *MentiMeter*, foi essencial para aumentar a motivação e colaboração durante o processo de aprendizado, fortalecendo a integração dos alunos com o conteúdo de forma leve e divertida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo demonstrou que a incorporação do *MentiMeter* no ensino técnico exerce um impacto significativo e positivo no engajamento dos alunos, estimulando uma maior motivação, concentração e favorecendo o desenvolvimento de habilidades críticas, essenciais para o aprendizado e para o mercado de trabalho. A utilização da plataforma, especialmente por meio do jogo *QUIZ*, mostrou-se eficaz tanto na melhoria do desempenho acadêmico quanto na facilitação da compreensão dos conceitos abordados em sala de aula. O ambiente interativo criado pelo *MentiMeter* promoveu uma aprendizagem ativa e colaborativa, encorajando os alunos a participarem de maneira mais dinâmica e envolvente.

Além disso, o *feedback* imediato proporcionado pela plataforma contribuiu para a autonomia dos estudantes, permitindo que eles monitorassem seu progresso em tempo real e ajustassem suas estratégias de estudo de maneira mais eficiente. Esse aspecto adaptativo da ferramenta não só melhorou a retenção dos conteúdos, mas também incentivou os alunos a se tornarem mais responsáveis por seu próprio aprendizado, um fator chave no desenvolvimento de pensamento crítico e na construção de um conhecimento profundo e duradouro.

Como recomendação, sugere-se a ampliação do uso do *MentiMeter* em outras disciplinas e contextos educacionais. A plataforma oferece um enorme potencial para a promoção de um ensino mais interativo e eficaz, especialmente em áreas do conhecimento que exigem maior participação ativa e envolvimento dos alunos. É fundamental que os professores continuem explorando novas formas de integrar tecnologias educacionais ao seu planejamento pedagógico, de modo a maximizar o impacto positivo sobre o aprendizado dos alunos.

Adicionalmente, é recomendada a realização de pesquisas futuras que ampliem a amostra e explorem o uso da plataforma em diferentes contextos educacionais e áreas do saber. Isso ajudaria a fortalecer as evidências sobre a eficácia do *MentiMeter* em diversas situações de ensino e a explorar mais profundamente como a tecnologia pode continuar a transformar positivamente a experiência de aprendizado, promovendo ambientes de ensino mais dinâmicos,

inclusivos e orientados para o futuro.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, M. D. de. **O uso da ferramenta Quizizz para o ensino da Matemática [manuscrito] : uma experiência numa turma de 1º ano do Ensino Médio**. Monografia (Graduação em Matemática) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Exatas , 2021.

BASTOS, L. C. S.; OLIVEIRA, L. da S. **Quiz como ferramenta motivacional e avaliativa no ensino-aprendizagem de química**. SEMOC-Semana de Mobilização Científica Envelhecimento em tempos de pandemias, Universidade Católica do Salvador, p.19, 2020.

CARVALHO, L. M.. **Tecnologias na educação: possibilidades e desafios metodológicos**. – Monografia (Graduação em Ciências Biológicas) – Faculdade AGES, Lagarto, 2021. Disponível em: <file:///C:/Users/Daniela/Downloads/Monografia_Luciano_Revisada.pdf>. Acesso em: 07 set. 2024.

DOMENICO, A. S; SILVA B. I. 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.

SANTOS, G. B. dos; 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: 07 set 2024.

LIMA, M. F. de; ARAÚJO, J. F. S de. A utilização das tecnologias de informação e comunicação como recurso didático-pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 23, 22 de junho de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/23/a-utilizacao-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-como-recurso-didatico-pedagogico-no-processo-de-ensino-aprendizagem> . Acesso em: 08 set. 2024.

MARQUES, A. R. L. **Motivação para aprender: como a motivação afeta a aprendizagem na escola..** Monografia (Graduação – Licenciatura em Ciências Biológicas) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – Campus Avaré, Avaré, 2019. Disponível em: <https://avr.ifsp.edu.br/images/pdf/ciencias_biologicas/Banco%20de%20TCC/TCCs_pt01/TCC_Aline%20Rosa%20vers%C3%A3o%20final.pdf>. Acesso em: 08 set. 2024.

MAYHEW, E. No Longer a Silent Partner: How Mentimeter Can Enhance Teaching and Learning Within Political Science. **Journal of Political Science Education**, v. 15, n. 4, p. 1-6, 2019.

MORAIS, R. Alves; REIS, D. A. Recursos digitais como instrumentos didáticos: utilização do Mentimeter para uma aula interativa. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 11, p. e23111133128-e23111133128, 2022.

SENA, S. et al. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **RENTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 14, n. 1, 2016.

STROPARO, T. R. et al. Tecnologia e Educação: Explorando os efeitos da digitalização no Ensino Superior, **Revista Missioneira**, Santo Ângelo, v. 26, n. 2, p. 69-77, jul./dez. 2024. DOI: <http://dx.doi.org/10.31512/missioneira.v26i2.1812>.

VIEIRA Junior, N. **Metodologias de Ensino Aprendizagem**. Arcos, MG: IFMG, 2019

¹ Doutoranda em Ciências da Educação/ Tecnologias Educativa : Universidade do Minho/ Portugal; danielatavares.2021@gmail.com

² Doutoranda em Diversidade Cultural e Inclusão Social: Universidade Feevale, dianaschneider2016@gmail.com.