



## UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO SOCRATIVE COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO

Juliana Marino Greggio Marchiori<sup>1</sup>

Ao introduzir recursos digitais na aprendizagem formal o docente estimula a participação dos alunos uma vez que os dispositivos móveis são comuns junto aos discentes durante as aulas. A utilização de recursos dinâmicos auxilia os docentes na transmissão de conhecimentos e estas práticas intituladas como metodologias ativas são comuns no atual cenário acadêmico do Centro Universitário Unifafibe, Bebedouro SP. Objetivou-se neste trabalho utilizar um recurso diferenciado de metodologia ativa para verificar o nível de conhecimento dos alunos na Disciplina de Estágio Supervisionado I – Controle de Qualidade dos Alimentos no Curso de Nutrição. Na referida disciplina desenvolveu-se um *quizz* utilizando o aplicativo Socrative ([socrative.com](http://socrative.com)). O questionário contou com cinco questões relacionadas às atividades desenvolvidas no estágio que precisavam de embasamento teórico, que envolveram o desenvolvimento de produtos e também aos aspectos éticos deste processo, e foram divididas da seguinte forma: três perguntas de múltipla escolha, uma com opção de resposta em verdadeiro ou falso e uma dissertativa. Este teste foi aplicado logo após os testes dos protocolos e antes de submeter o projeto a avaliação do Comitê de Ética e Pesquisa. Com o resultado deste instrumento foi possível verificar o desempenho individual dos alunos e também o desempenho geral da sala. No desempenho geral, observou-se que a maioria das perguntas sobre rotulagem foram satisfatoriamente respondidas, com média de acertos de 59% e 97%; mas, alguns conteúdos sobre análise sensorial precisavam ser resgatados, com apenas 44% de acertos, o que foi feito no encontro teórico

---

<sup>1</sup> Mestre em Alimentos e Nutrição. Docente do Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: [jugreggio@yahoo.com.br](mailto:jugreggio@yahoo.com.br).



seguinte. Conclui-se que o aplicativo foi eficaz para a metodologia proposta, de fácil manuseio pelos alunos e auxiliou o docente na verificação da aprendizagem de conteúdos específicos e no desempenho geral da turma.

**Palavras-chave:** Inovação pedagógica, recursos digitais, metodologia ativa, aplicativo.