



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UniFOA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

Estratégias de ensino: o papel do aplicativo *Plickers* na potencialização da aprendizagem em nutrição

Kamila de Oliveira Nascimento¹; 0000-0001-8360-4827

1 - Docente do Curso de Nutrição. UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ. kamila.nascimento@foa.org.br

Resumo: As metodologias ativas colocam os alunos no centro do aprendizado, promovendo participação, colaboração e pensamento crítico, mesmo diante dos desafios do uso da tecnologia. O objetivo deste artigo foi analisar como o aplicativo *Plickers* pode ser utilizado como uma estratégia de ensino para potencializar a aprendizagem em nutrição. A experiência relatada refere-se à aplicação da ferramenta *Plickers* como estratégia de ensino-aprendizagem no curso de Nutrição e em ações de capacitação voltadas a nutricionistas e profissionais da área de alimentos. As atividades ocorreram entre março e julho de 2024, nas cidades de Volta Redonda e Campos, RJ, abrangendo disciplinas de Bromatologia, Tecnologia de Alimentos, Composição e Bioquímica de Alimentos, além de um curso de atualização em Alimentação Coletiva. Participaram 27 alunos de graduação e 39 nutricionistas, com alta adesão e motivação. A experiência mostrou-se eficaz, com os alunos compreendendo os conteúdos e os profissionais reconhecendo o *Plickers* como uma ferramenta útil para capacitar futuros colaboradores. Essa tecnologia, acessível e prática, dinamiza o aprendizado, permitindo inovações em aulas tradicionais e contribuindo para superar limitações no ensino. Conclui-se que o *Plickers* é ideal para diversos contextos educacionais, facilitando a avaliação formativa e o ajuste das abordagens pedagógicas.

Palavras-chave: Estratégia de Ensino; Metodologias Ativas; Tecnologia Educacional; Inovação Pedagógica; Nutrição.



INTRODUÇÃO

As metodologias ativas são abordagens de ensino que colocam os alunos no centro do processo de aprendizagem, incentivando a participação ativa, a colaboração e o desenvolvimento do pensamento crítico. Essas metodologias criam um ambiente em que os estudantes assumem um papel dinâmico, explorando, discutindo e aplicando o conhecimento de maneira prática (Barros et al., 2024).

O engajamento e a participação ativa dos alunos podem ser desafiadores, especialmente em função do uso da tecnologia e da visibilidade dos trabalhos em grupo. Os recursos das salas de aula de aprendizagem ativa permitem que os professores promovam essa dinâmica. Tanto alunos quanto professores podem vivenciar uma aprendizagem mais envolvente, mesmo quando os docentes aplicam a mesma abordagem de ensino em ambientes de aprendizagem ativa e em salas de aula tradicionais (Bingen et al., 2024).

Atualmente, é essencial adotar estratégias de educação que abordem o desafio da utilização de ferramentas interativas e gratuitas disponíveis na *web*. O tempo, cada vez mais escasso no contexto educacional das universidades, torna imprescindível o conhecimento e a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) para maximizar atividades relacionadas à aprendizagem. Essas ferramentas devem promover *feedback* eficaz e dinâmico, incentivando a participação ativa dos alunos (Aguirre et al., 2019).

De acordo com Marcondes; Menezes (2021) a utilização de aplicativos como *Plickers* possibilita ao professor, inovar na sua prática, intensificar o nível de interação e motivar os alunos no desenvolvimento das atividades. Além disso, os autores pontuam a importância do uso das metodologias ativas e da tecnologia no processo de ensino e aprendizagem.

Diante desse contexto, o objetivo deste artigo foi analisar como o aplicativo *Plickers* pode ser utilizado como uma estratégia de ensino para potencializar a aprendizagem em nutrição, promovendo a interatividade, o engajamento dos alunos e a melhoria no processo de avaliação formativa. A pesquisa visa identificar as práticas pedagógicas que favorecem o uso eficaz do *Plickers* no contexto educacional e explorar os



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares

**tudo é
ciência**

11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFOA

**23 a 25
de outubro**

👉 Submissões abertas até 07/09

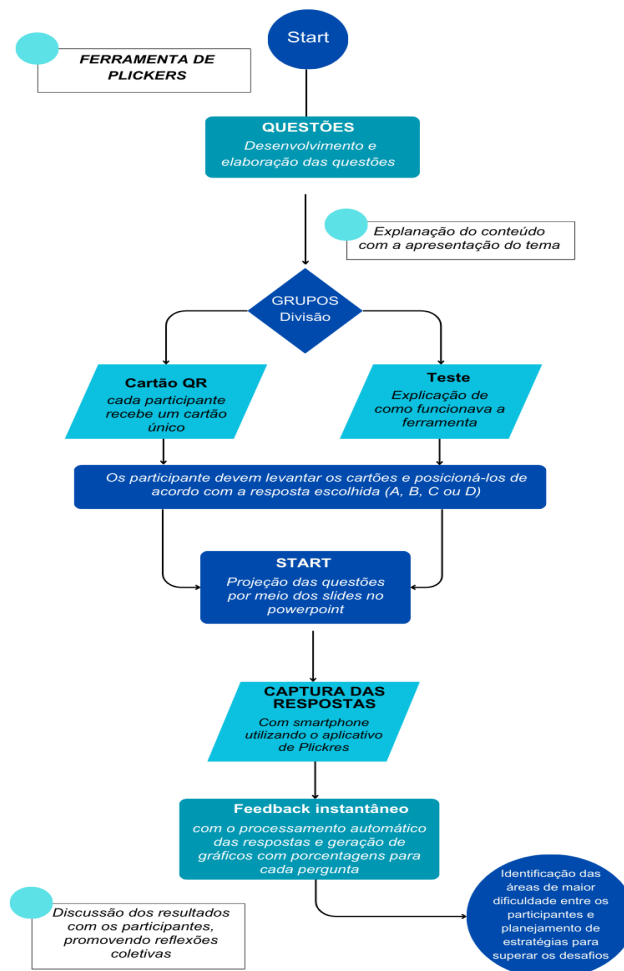
benefícios dessa ferramenta para o desenvolvimento de competências críticas entre os estudantes.

MÉTODOS

A experiência relatada refere-se à aplicação da ferramenta *Plickers* como estratégia de ensino-aprendizagem no curso de Nutrição e em ações de capacitação voltadas a nutricionistas e profissionais da área de alimentos. As atividades ocorreram entre março e julho de 2024, nas cidades de Volta Redonda e Campos, RJ. O aplicativo, disponível gratuitamente na versão *web* e para dispositivos móveis, foi utilizado como metodologia ativa para explorar conteúdos de duas disciplinas: Bromatologia e Tecnologia de Alimentos e Composição e Bioquímica de Alimentos. Além disso, a ferramenta foi aplicada em um curso de atualização em Alimentação Coletiva, abordando temas relacionados à segurança de alimentos. O planejamento da atividade seguiu as etapas descritas no diagrama a seguir:



Figura 1 – Passo a passo para aplicação da ferramenta de *Plickers*



Fonte: Autor (2025).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para descrever o uso da ferramenta *Plickers* (Figura 1) como estratégia de ensino, visando potencializar a aprendizagem em nutrição, foi realizada uma aplicação prática envolvendo alunos de graduação (n=27) e nutricionistas (n=39). Essa atividade foi conduzida em um contexto educacional, com foco no engajamento dos participantes e na análise coletiva dos resultados obtidos durante a dinâmica.



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIOA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

Figura 1 – Simulação da aplicação da ferramenta de *Plickers*



Fonte: Imagem gerada por Inteligência Artificial, (2025).

Observou-se uma grande adesão e participação ativa dos alunos e profissionais de nutrição durante a aplicação da ferramenta. A apresentação da metodologia como uma nova forma de aprendizado despertou motivação e surpresa nos participantes em relação ao uso do aplicativo.

A experiência mostrou-se positiva para os alunos de graduação, contribuindo para o aprendizado do conteúdo explorado, e também para os profissionais de nutrição, que reconheceram o *Plickers* como uma ferramenta eficaz para capacitar futuros colaboradores na área de alimentos. O ambiente utilizado, como as salas de aula de metodologias ativas, mostrou-se motivador e essencial no processo de aprendizagem.

A utilização dessa tecnologia permitiu a transmissão de conhecimento de forma dinâmica, incentivando os professores a inovarem em relação ao formato tradicional das aulas. Ferramentas como o *Plickers* destacam-se como recursos inovadores, capazes de intensificar a interação e motivação dos alunos, além de fortalecer a aplicação das metodologias ativas no ensino.

Segundo Olivieri; Zampin (2024) a adoção de metodologias ativas em sala de aula representa uma ruptura com o modelo tradicional de ensino, que se baseia na transmissão hierárquica do conhecimento do professor para o aluno. Essas



abordagens ativas contribuem significativamente para o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem, colocando o aluno como protagonista desse processo.

Considerando o contexto da aplicação da atividade como metodologia ativa para potencializar o ensino, o *Plickers* destaca-se como uma ferramenta interativa eficiente para capacitar alunos e nutricionistas. Sua utilização possibilita a avaliação do entendimento em tempo real, promovendo um aprendizado dinâmico, colaborativo e alinhado às demandas de práticas educacionais inovadoras.

Entretanto, Marcondes; Menezes (2021) salientam que a utilização de aplicativos como *Plickres*, somente torna-se possível com a elaboração de um detalhado planejamento e conhecimento das funcionalidades dessas ferramentas.

Desta forma, ao avaliar o processo de ensino-aprendizagem e a capacitação, o *Plickers* oferece vantagens específicas, como respostas instantâneas, permitindo que alunos e nutricionistas verifiquem rapidamente seu entendimento sobre o conteúdo. Essa ferramenta ajuda a identificar áreas que precisam de reforço ou revisão, promovendo uma interação mais dinâmica e uma participação ativa, o que cria uma experiência de aprendizado mais colaborativa e menos expositiva.

Suas características tornam-no uma ferramenta interessante na formação de alunos e profissionais, favorecendo o desenvolvimento de conhecimento e habilidades práticas.

Salomão et al. (2023) observaram que as ferramentas tecnológicas *Plickers* e *Kahoot* são eficazes para proporcionar atividades lúdicas aos alunos, conectando os temas apresentados com os aspectos presentes em seu cotidiano.

Bingen et al. (2024) enfatizam que as abordagens de aprendizagem ativa, podem ser uma medida importante para preparar estudantes da saúde para a vida profissional. Além das abordagens de ensino, o *design* da sala de aula ou dos espaços de aprendizagem pode facilitar o aprendizado. Estes autores verificaram que em comparação com as salas de aula tradicionais, os alunos relataram uma preferência pelo aprendizado em salas de aula de aprendizagem ativa.



CONCLUSÕES

A utilização da ferramenta *Plickers* como metodologia ativa promoveu a participação e o engajamento dos alunos durante as aulas, incentivando a análise reflexiva e facilitando a compreensão dos conteúdos ensinados, o que também contribui para a prática profissional. Dessa forma, conclui-se que o *Plickers* é uma solução prática e acessível, especialmente útil em cenários com recursos limitados, sendo ideal para contextos diversos, como aulas, treinamentos e *workshops*. Assim, apresenta-se como uma estratégia eficaz para potencializar o ensino, facilitar a avaliação formativa e ajustar abordagens pedagógicas conforme as necessidades dos participantes.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao UniFOA pela oportunidade e incentivo para realização desse tipo de atividade.

REFERÊNCIAS

AGUIRRE, A. et. al. Use of affordable hardware and free web based tools for Control Systems laboratory experiments. **IFAC- Papers On Line**, v.52, n.9, p.74-78, 2019.

BINGEN et. al. Use of active learning classrooms in health professional education: A scoping review. **International Journal of Nursing Studies Advances**, v.6, 2024.

BARROS, A. et al. Metodologias ativas no ensino técnico de eletrônica. a importância do desenvolvimento de projetos práticos como abordagem pedagógica. **Revista Tópicos**, v. 2, n. 9, p. 1-14, 2024.

MARCONDES, R.M.S.T.; MENEZES, R.S. O uso dos aplicativos educacionais kahoot! e plickres no contexto da educação básica. **Caminhos da Educação Matemática em Revista (Online)**, v. 11, n. 3, p. 22-41, 2021.

OLIVIERI, C.E.; ZAMPIN, I. A importância das aplicações das metodologias ativas em sala de aula. **Revista Educação em Foco**, v. 16, p. 1-19, 2024.

SALOMÃO, F.C.C. et al. Metodologias ativas para ensino de óptica geométrica. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 18, n. 4, p. 853-8