

Guião de Atividade Kahoot

É uma ferramenta simples de perguntas, em que os alunos utilizam o seu dispositivo móvel para responder às mesmas. Funciona como um jogo.

Constitui uma forma simples de elaboração de questionários, como sejam a preparação de testes, *quizzes*, entre outros, mas pode ser também usada para receber *feedback* em tempo real da aprendizagem do aluno em sala de aula.

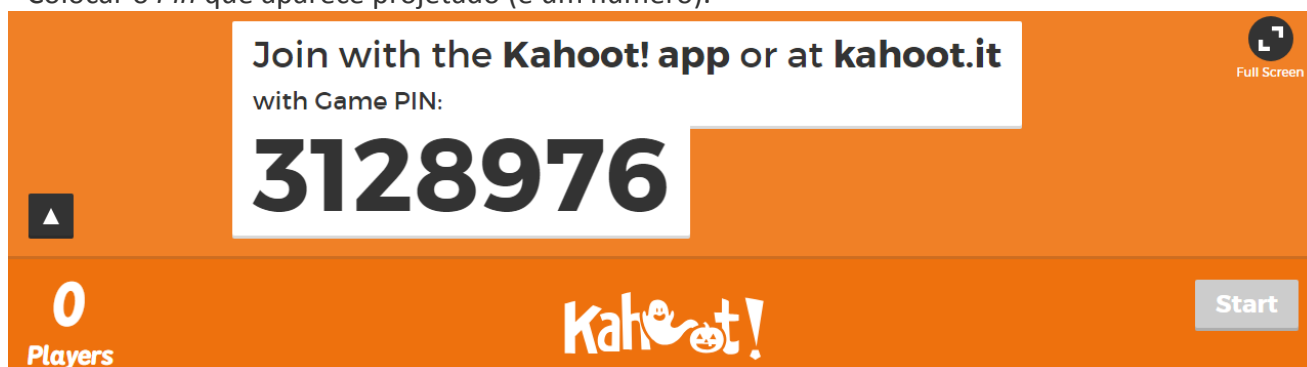
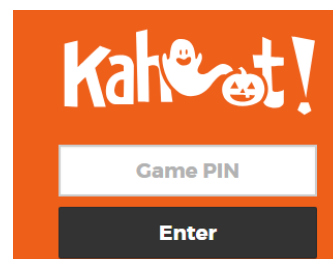
Para começar a usar o *Kahoot* basta:

- Ter um computador e dispositivos móveis com ligação à internet.
- Ter um projetor.
- Ter uma conta no *Kahoot* (só o professor).

Procedimentos como “aprendiz”

Depois de constituir grupos de 2/3 pessoas:

- Aceder a: <https://kahoot.it/> ;
- Colocar o *Pin* que aparece projetado (é um número).



Procedimentos como Professor

Grupos de 2/3 pessoas:

- 1) Efetuar a inscrição em <https://create.kahoot.it/register> *As a teacher* (guardar o *username* e *password* para futuro *log in*).
- 2) Depois de efetuar *sign in*, criar um *Kahoot* clicando em “**New K!**”.
- 3) Selecionar o tipo de “jogo” pretendido: “**Quiz**”.
- 4) Atribuir um Título e uma Descrição, porque não avança sem estas indicações, e selecionar as informações requeridas quanto à visibilidade, língua e audiência.
- 5) Inserir uma imagem adequada ao título do teste.
- 6) Clicar no canto superior direito em “**Ok, go**”
- 7) Inserir os itens e as opções de resposta, assinalando a opção considerada correta.
- 8) Indicar o tempo limite para cada resposta.
- 9) Indicar também se pretende ou não a valorização em pontos para cada item, caso o teste seja (ou não) utilizado como um instrumento de avaliação sumativa.
- 10) Sugere-se que num item seja introduzido um vídeo e noutra uma imagem, sendo estes recursos essenciais à descodificação da resposta correta.
- 11) Depois de concluído, clicar em “**Save**” no canto superior direito.
- 12) Neste momento, pode editar cada um dos itens, alterar a ordem dos mesmos, jogar com os alunos e partilhar com quem desejar.

Níveis de ensino com aplicabilidade: 1.º Ciclo, 2.º Ciclo, 3.º Ciclo, Ensino Secundário

Interdisciplinaridade:

2.º Ciclo: HGP, PT, Mat, ET, CN, EV, TIC

3.º Ciclo: Geografia, PT, Mat, CN, FQ, ET, EV, TIC

Ensino Secundário: Geografia A, Português, Economia A, História, Físico e Química A, Biologia, Artes, Filosofia