

Kahoot:

“uma outra forma de promover disputas saudáveis dentro da sala de aula utilizando dispositivos eletrônicos ”

Kahoot é uma plataforma de aprendizagem *online* baseada num sistema de perguntas e respostas em sala de aula de forma semelhante a um jogo.

O sistema desenvolve-se na plataforma *Kahoot!*, disponível *online* de forma gratuita, sobre as formas de *quiz*, discussão ou inquérito, sobre qualquer temática e em qualquer língua. O *quiz*/discussão/inquérito (chamado *Kahoot!*) é projetado em frente à turma de maneira que estes possam participar em tempo real, dando respostas a partir dos seus próprios dispositivos (*smartphone*, *tablet* ou PC).

Através desse site, é possível promover competições entre qualquer grupo de pessoas que possua acesso a internet num dispositivo próprio naquele momento. Criar uma conta no Kahoot é bastante simples e, apesar de o site ser apenas em inglês, bem intuitivo também. A seguir, mostramos um breve tutorial ilustrado:



Tradução da caixa: faça seu próprio em getkahoot.com

Na página inicial do Kahoot (é possível aceder clicando na imagem acima) aparecerá uma imagem pedindo o código do jogo (game pin) e, no rodapé, haverá uma opção para criar seu jogo que é a deveremos escolher.



Como este é o primeiro contato com o Kahoot, vamos primeiro criar uma conta gratuita (destaque da imagem acima). Caso não seja o primeiro contato, basta clicar em SIGN IN na parte superior direita da tela.

A screenshot of the Kahoot! account creation page. The header includes the Kahoot! logo and a "SIGN IN" button for users who already have an account. The main heading is "GET YOUR FREE ACCOUNT" for schools, universities, or businesses. The form is divided into two steps: 1. "WHAT'S YOUR ROLE?" with a dropdown menu set to "I'm a student over 16" and a location field for "Instituto Federal do Sertão Pernambu". 2. "YOUR ACCOUNT DETAILS" with fields for name ("Andreia Santos"), two email addresses (both "@gmail.com"), and a password field. A "CREATE ACCOUNT" button is at the bottom. Small text at the bottom states: "By signing up you agree to the Terms & Privacy Policy" and "If you are stuck, please get help".

O Kahoot, antes de qualquer dado para registo, pergunta qual é o seu papel. No teu caso, como a equipa é de estudantes, seleciona-se a opção estudantes com mais de 16 anos (I'm a student over 16). A opção seguinte pergunta de que escola fazes parte para, aí sim, perguntar nome, e-mail, confirmação de e-mail e senha. Após o preenchimento destes campos basta clicar em **CREAT ACCOUNT**.

Para que possas jogar o quiz, há que digitar o código do jogo (game pin) que aparece no quadro inicial mostrado, inserir nome (nick) em seguida e aguardar o início do jogo dado pelo professor em **START NOW**.



Os alunos devem ser avisados que as perguntas só aparecerão no quadro interativo. A única coisa que está disponível para eles são as formas e cores das alternativas, na mesma ordem do ecrã.



Após cada pergunta o placar é exibido com os 5 primeiros colocados e, no final do quiz, apenas o nome do primeiro lugar e sua pontuação é exibida. Bom trabalho a todos!

NOTA: Para a execução do jogo são necessários um dispositivo eletrónico, onde o professor seleciona a atividade a dinamizar, e quadro interativo de projeção, controlado pelo professor, e que deve estar em local visível, pois é no quadro interativo onde irão aparecer as questões e opções de resposta. A cada resposta é atribuída uma cor e uma forma geométrica. Nos dispositivos móveis usados pelos alunos só aparecerão as formas e cores correspondentes às opções de respostas. Os alunos terão de escolher a opção correta, estando, normalmente, sujeitos a um limite de tempo imposto pelo(a) docente.

Embora se trate de um jogo, a análise dos resultados é essencial, sendo que poderá ser feita apenas pelo(a) docente ou por este(a) em conjunto com os seus alunos.

Esta tarefa é facilitada, pois uma das ferramentas que a plataforma disponibiliza é a possibilidade de gerar diversos relatórios.

- Um relatório geral por aluno, ordenado por pontuação, onde se apresenta a quantidade de respostas corretas e incorretas e quais as opções assinaladas em cada uma das questões que integravam o jogo.
- Um relatório para cada pergunta realizada no jogo com a indicação, entre outras coisas, do número de respostas dadas, o número de respostas corretas e incorretas, a média de velocidade de resposta dos alunos e a respetiva pontuação.
- Um relatório de satisfação dos alunos (grau de divertimento, aprendizagem realizada e recomendações do jogo).

Referência bibliográfica:

<http://passosnaweb.blogspot.pt/2015/01/kahoot-uma-outra-forma-de-se-promover.html> -01/04/2016:15:09

Guião Kahoot.pdf enviado por Porto Editora, recursos didáticos