

Quizizz is now **WAYGROUND**

O que é o Quizizz?

O **Quizizz** é uma plataforma que permite produzir questionários de uma forma motivadora.

O Quizizz mudou oficialmente de nome para Wayground em junho de 2025.



por formação APEFP

✦ CERTIFIED ✦

QUIZZAI

EDUCATOR

Para hoje:

- Explorar o **Quizizz** como ferramenta pedagógica
- Compreender o papel da **IA no Quizizz**

O **Quizizz** é uma plataforma que permite produzir questionários de uma forma motivadora.



por formação APEFP

Como utilizar o Quizizz/Wayground?



O Quizizz agora chama-se Wayground!

A popular plataforma de quizzes e aprendizagem interativa mudou de nome e de imagem: Wayground é o novo rosto do Quizizz.

- Mesmas funcionalidades
- Nova identidade visual
- Mais ferramentas com Inteligência Artificial

Experiência de utilizador melhorada

A mudança já está ativa. Acede em: wayground.com

Atividades interativas em diferentes contextos educativos.

Pode ser utilizada para:

- avaliação diagnóstica;
- avaliação formativa;
- consolidação de aprendizagens;
- revisão de conteúdos;
- trabalho autónomo;
- atividades de gamificação;
- ensino presencial, híbrido ou a distância.

Principais funcionalidades:

Questionário (Quiz)

É a funcionalidade mais conhecida da plataforma.

Permite criar questionários com diversos tipos de perguntas, como:

- 1

Escolha múltipla;
- 2

Verdadeiro/Falso;
- 3

Preenchimento de espaços;
- 4

Resposta aberta;
- 5

Correspondência;
- 6

Ordenação;
- 7

Enquetes (Polls);
- 8

Nuvem de palavras (Word Cloud);
- 9

Desenho;
- 10

Seleção múltipla.

As perguntas podem incluir:

- 1

imagens;
- 2

áudio;
- 3

vídeo;
- 4

fórmulas matemáticas;
- 5

tabelas;
- 6

hiperligações.

Lições Interativas (Lessons)

Permite criar **apresentações semelhantes a um PowerPoint**, mas muito mais interativas.

As lições podem incluir:

- **texto;**
- **imagens;**
- **vídeos;**
- **perguntas ao longo da apresentação;**
- **sondagens;**
- **atividades rápidas.**

Isto transforma uma apresentação tradicional numa experiência ativa para os alunos.

Vídeos Interativos

O professor pode inserir vídeos e interrompê-los automaticamente para colocar questões de compreensão.

Ideal para:

- sala de aula invertida;
- compreensão oral;
- interpretação de vídeos;
- autoavaliação.

Passagens (Textos)

Permite apresentar um texto acompanhado por perguntas de compreensão.

É particularmente útil para:

- Português;
- História;
- Ciências;
- Inglês;
- PLNМ.

Flashcards

Possibilita criar cartões de estudo para:

- vocabulário;
- conceitos;
- fórmulas;
- datas;
- definições.

Inteligência Artificial

Um dos maiores pontos fortes do Wayground atualmente é a integração de IA.

A IA consegue:

Criar atividades a partir de:

- um tema;
- um prompt;
- um PDF;
- um documento Word;
- um Google Docs;
- uma página Web;
- um vídeo;
- texto copiado.

Também pode:

- gerar perguntas automaticamente;
- adaptar o nível de dificuldade;
- traduzir atividades;
- simplificar textos;
- diferenciar recursos;
- sugerir melhorias;
- apoiar a correção de respostas abertas e respostas em áudio, quando configurado pelo professor.

Criar um quiz do zero (20 minutos)

Este é, para mim, o passo mais importante.

Criar um quiz simples:

Mostrar como:

- escolher o título;
- adicionar pergunta;
- colocar imagem;
- definir resposta correta;
- adicionar explicação;
- alterar tempo;
- pré-visualizar.

"Ah... afinal isto é bastante simples."

- 🎮 Criar um **quiz** de 5 a 8 perguntas.
- 🤖 Gerar um **quiz com IA** a partir de um documento ou de um tema.
- 📖 Criar uma **lição interativa** com 3 ou 4 diapositivos e algumas perguntas.

1. Passagem



A funcionalidade **Passagem** permite criar uma atividade de compreensão e interpretação a partir de um texto.

O aluno consulta a passagem e responde às questões associadas.

Modalidade 1 — Pesquisar na biblioteca Wayground

Permite procurar uma passagem já criada e disponibilizada na biblioteca da plataforma.

Exemplificação:

1. Clicar em **Passagem**.
2. Selecionar **Pesquisar biblioteca Wayground**.
3. Escrever um tema na barra de pesquisa, por exemplo:

Sustentabilidade

4. Analisar os resultados encontrados.
5. Abrir uma passagem e observar:
 - a extensão e a dificuldade do texto;
 - o nível de ensino indicado;
 - as perguntas apresentadas;
 - a possibilidade de copiar ou adaptar o recurso.

Mensagem:

A biblioteca permite aproveitar materiais já existentes. No entanto, antes de os utilizar, é importante verificar a correção da informação, a adequação da linguagem e a correspondência com os objetivos da aprendizagem.

Modalidade 2 — Gere com IA

Nesta modalidade, o Wayground cria a passagem a partir das indicações fornecidas pelo professor.

Para demonstrar, pode pedir a criação de um texto relacionado com a inclusão.

Indicação para introduzir na plataforma:

Cria uma passagem informativa, com aproximadamente 250 palavras, adequada a alunos do 6.º ano, sobre a importância de respeitar as diferenças. Inclui exemplos relacionados com a escola, utiliza linguagem clara e termina com uma mensagem sobre a participação de todos.

Se a plataforma apenas apresentar campos para preencher, poderá utilizar:

- **Tema:** O respeito pelas diferenças na escola
- **Ano de escolaridade:** 6.º ano
- **Número de palavras:** aproximadamente 250
- **Área disciplinar:** Cidadania e Desenvolvimento
- **Idioma:** Português

Modalidade 3 — Traga o seu próprio

Esta opção permite trabalhar com materiais selecionados pelo próprio professor:

- escrever ou colar um trecho;
- incorporar uma página da Internet;
- adicionar um vídeo do YouTube;
- importar um documento;
- carregar um ficheiro PDF.

Texto para inserir

A mochila esquecida

Quando chegou à escola, Leonor percebeu imediatamente que alguma coisa não estava bem. Abriu a mochila e encontrou apenas o estojo, uma garrafa de água e o livro que estava a ler. O caderno de Ciências, onde tinha registado o trabalho que iria apresentar naquela manhã, ficara em cima da secretária do quarto.

Durante alguns segundos, Leonor não soube o que fazer. Tinha trabalhado durante vários dias e receava que a professora pensasse que não se tinha preparado. A sua colega Inês percebeu que ela estava preocupada e perguntou-lhe o que tinha acontecido.

Depois de ouvir a explicação, Inês sugeriu que Leonor utilizasse as fotografias que tinha guardado no telemóvel. Leonor lembrara-se de fotografar algumas páginas do trabalho para as enviar à avó, que a ajudara a pesquisar informações. Com autorização da professora, projetou as imagens e realizou a apresentação.

No final, a professora elogiou a forma como Leonor tinha resolvido o problema. Explicou à turma que estar preparado também significa saber encontrar alternativas quando surge uma dificuldade inesperada. Leonor não apresentou o trabalho como tinha planeado, mas conseguiu partilhar o que aprendera e compreendeu que pedir ajuda não é sinal de fraqueza.

Cartão de Memória (*Flashcard*)

Cartão de Memória (*Flashcard*) é um tipo de atividade de revisão ou autoestudo, e funciona de forma diferente das perguntas de quizzes tradicionais.

O que é o Cartão de Memória?

É um **recurso interativo** que permite aos alunos **visualizar uma pergunta ou conceito de um lado do cartão e ver a resposta ou explicação no verso**, como num jogo de *flashcards* tradicional.



Cartões de memória

Perguntas na frente,
respostas no verso

Para que serve?

- **Rever conteúdos** de forma autónoma
- **Memorizar vocabulário**, conceitos-chave
- Preparar para testes ou consolidar aprendizagens
- Pode ser usado em **PLNM**, línguas estrangeiras, ciências, matemática, etc.



Estrutura do Cartão

- **Frente (Front):** pergunta, conceito, palavra ou imagem
- **Verso (Back):** resposta, definição, tradução, explicação ou imagem

Era uma vez um rei, moço e valente, senhor de um reino abundante em cidades e searas, que partira a batalhar por terras distantes, deixando solitária e triste a sua rainha e um filhinho, que ainda vivia no seu berço, dentro das suas faixas.

A Lua cheia que o vira marchar, levado no seu sonho de conquista e de fama, começava a minguar quando um dos seus cavaleiros apareceu, com as armas rotas, negro do sangue seco e do pó dos caminhos, trazendo a amarga nova de uma batalha perdida e da morte do rei, trespassado por sete lanças entre a flor da sua nobreza, à beira de um grande rio.

A rainha chorou magnificamente o rei. Chorou ainda desoladamente o esposo, que era

formoso e alegre. Mas, sobretudo, chorou ansiosamente o pai que assim deixava o filhinho desamparado, no meio de tantos inimigos da sua frágil vida e do reino que seria seu, sem um braço que o defendesse, forte pela força e forte pelo amor."

Planilha ou banco de perguntas

Planilha ou banco de perguntas sobre o episódio do **Gigante Adamastor**, presente n’*Os Lusíadas* de Luís de Camões – pensado para alunos do 3.º ciclo (adaptável também para Quizizz, Word ou Google Forms).

COLAR PERGUNTAS

1. **Quem é Adamastor?**

A) Um herói grego B) Um gigante do mar C) Um navegador português

2. **Qual é a principal função de Adamastor na obra?**

A) Proteger os navegadores B) Representar os medos e desafios enfrentados pelos navegadores
C) Ser um aliado dos portugueses

3. **Em que parte da obra "Os Lusíadas" aparece o episódio do Adamastor?**

A) Canto I B) Canto V C) Canto IX

4. **Qual é a reação de Vasco da Gama ao encontrar Adamastor?**

A) Ele foge imediatamente B) Ele luta bravamente **C) Ele escuta atentamente e reflete**

FORMULÁRIO GOOGLE

e outras histórias" de Alice Vieira.
De entre as alternativas de resposta a seguir apresentadas, escolhe a que te parece mais correta, assinalando-a com uma cruz (X).

* Indicates required question

Trisavó de Pistola à Cinta e outras histórias

ALICE VIEIRA
TRISAVO DE PISTOLA À CINTA
E OUTRAS HISTÓRIAS



Alice Vieira
Trisavó de pistola
à cinta
e outras histórias



 Google Docs

16.ª Edição CNL 2022–23 2.ºCEB

Relembra a leitura da história "Trisavó de Pistola à Cinta", do livro " Trisavó de Pistola à Cinta e outras histórias" de Alice Vieira. De entre as alternativas de...

Quiz

um quiz com 8 questões sobre o **Consílio dos Deuses**, relacionado com a obra *Os Lusíadas* de Luís de Camões, nomeadamente o episódio no Canto I em que os deuses se reúnem para discutir o destino dos Portugueses.

E ainda...

Diferenciação pedagógica e inclusão

Com IA no Wayground podes:

- simplificar linguagem;
- criar versões do mesmo quiz;
- usar imagens e flashcards;
- apoiar alunos com ritmos diferentes.

Excelente para medidas universais (DL 54).

Como criar um quiz no Wayground com acomodações

1) Começar pelo objetivo e cria 2 versões do mesmo quiz

- **Versão A (base):** para a maioria da turma
- **Versão B (acomodada):** mantém o mesmo objetivo, mas reduz barreiras

No Wayground:

1. **Create** → **Quiz** (ou **Lesson/Presentation**)
2. Cria a versão base.
3. **Duplicate / Copy** o quiz (Duplicar).
4. Renomeia:
 - “Tema X – versão base”
 - “Tema X – versão acomodada”

Isto é o mais simples e eficaz: tens dois links e distribuis conforme necessidade.

Acomodações que conseguimos fazer no Wayground

A) Acomodação de tempo

O que é: dar mais tempo para responder (sem facilitar o conteúdo).

Como fazer:

- Em cada pergunta, aumenta o **Time limit** (ex.: 60–120s em vez de 20–30s).
- Evita cronómetros curtos em perguntas de leitura.

☐ Ideal para: alunos com processamento mais lento, ansiedade, PLNM.

B) Acomodação linguística (sem baixar o objetivo)

O que é: simplificar a linguagem do enunciado mantendo a competência.

Como fazer:

- Reescreve o enunciado em frases curtas:
 - “Indica...” / “Escolhe...” / “Assinala...”

- Evita negativas duplas (“Qual NÃO...”).

- Usa vocabulário consistente.

☐ Ideal para: PLNM, dificuldades de leitura.

C) Apoio visual e multimodal

O que é: dar pistas por imagem/ícone ou áudio/vídeo.

Como fazer no Wayground:

- Adiciona **imagem** à pergunta (ícone, esquema, pequena ilustração).
 - Usa **Vídeo + perguntas** quando faz sentido.
 - Se estiveres a usar “Lesson/Presentation”, intercala **slides** curtos explicativos.
- ☐ Ideal para: alunos visuais, dificuldades de leitura, necessidades específicas.

D) Reduzir carga de leitura com “Passage”

O que é: um texto único + várias perguntas, em vez de repetir texto em cada questão.

Como fazer:

- Usa a pergunta tipo **Passage**:
 - Colas o texto uma vez
 - Fazes 3–6 perguntas sobre o mesmo texto

☐ Ajuda muito alunos com fadiga de leitura e mantém foco.

E) Acomodação do tipo de resposta

O que é: permitir respostas mais acessíveis.

Como fazer:

- Troca “Resposta aberta longa” por:
 - **Escolha múltipla**
 - **Mais do que uma opção**
 - **Resposta curta** (1–3 palavras)
 - **Nuvem de palavras** (1 palavra)

Versão BASE (Wayground)

Tipo: Escolha múltipla

Tempo: 30 segundos

Pergunta:

Quantos cantos compõem a obra *Os Lusíadas*?

Opções:

- A) 8
- B) 10
- C) 12
- D) 156

Resposta correta: **10**

Versão COM ACOMODAÇÃO (Wayground)

O que foi acomodado:

- mais tempo
- apoio visual
- menos distratores

Tipo: Escolha múltipla

Tempo: **90 segundos**

Imagem: ícone de livro / esquema simples

Pergunta:

Quantos cantos tem a obra *Os Lusíadas*?

Opções:

- A) 8
- B) **10**
- C) 12

Resposta correta: **10**

O objetivo é o mesmo.

Só mudámos o acesso.

EXEMPLO 2 — Os Lusíadas (Estrutura interna)

Versão BASE

Tipo: Mais do que uma opção

Tempo: 45 segundos

Pergunta:

Quais das seguintes partes fazem parte da estrutura interna d’ *Os Lusíadas*?

Opções:

- ☐ Proposição
- ☐ Invocação
- ☐ Dedicatória
- ☐ Narração
- ☐ Epílogo

Respostas corretas: **Proposição, Invocação, Dedicatória, Narração**

Versão COM ACOMODAÇÃO

Acomodação aplicada:

- divisão da tarefa
- redução de carga cognitiva

Tipo: Escolha múltipla

Tempo: 90 segundos

Pergunta:

Qual destas partes pertence à estrutura interna d’ *Os Lusíadas*?

Opções:

- A) Epílogo
- B) **Proposição**
- C) Índice

Resposta correta: **Proposição**

☐ Avalia o mesmo conteúdo, mas de forma mais acessível.

EXEMPLO 3 — Tempos verbais (Gramática)

Objetivo pedagógico (igual)

Identificar o tempo verbal corretamente.

Versão BASE

Tipo: Escolha múltipla

Tempo: 30 segundos

Pergunta:

Indica o tempo verbal da frase:

“Os navegadores chegaram à Índia.”

Opções:

- A) Presente do indicativo
- B) Pretérito perfeito do indicativo
- C) Pretérito imperfeito do indicativo
- D) Futuro do presente

Resposta correta: **B**

Versão COM ACOMODAÇÃO

Acomodação aplicada:

- frase destacada
- menos opções
- mais tempo

Tipo: Escolha múltipla

Tempo: 90 segundos

Pergunta:

Na frase

“Os navegadores chegaram à Índia”,

o verbo *chegaram* está em que tempo verbal?

Opções:

- A) **Pretérito perfeito**
- B) Presente

Resposta correta: **A**

EXEMPLO 4 — Tempos verbais com Passagem (muito bom!)

Versão COM ACOMODAÇÃO USANDO PASSAGE

Passagem:

“Ontem, Vasco da Gama partiu de Lisboa e iniciou a viagem para a Índia.”

Pergunta:

O verbo *partiu* está em que tempo verbal?

Tipo: Escolha múltipla

Tempo: 90 segundos

Opções:

- A) Presente
- B) **Pretérito perfeito**

Para concluir

Wayground + Inteligência Artificial

O que a IA faz no Wayground

- Apoia a **criação de perguntas** a partir de:
 - textos
 - tópicos
 - links
- Sugere **diferentes tipos de questões**
(escolha múltipla, mais do que uma opção, resposta curta, nuvem de palavras, etc.)
- Ajuda a **ganhar tempo** na preparação de recursos
- Facilita a **diferenciação pedagógica**
- Apoia práticas de **avaliação formativa**
- Permite criar **apresentações interativas** com perguntas integradas

✗ O que a IA NÃO faz

- ✗ Não substitui o professor
- ✗ Não garante rigor científico ou curricular
- ✗ Não conhece o programa nem as Aprendizagens Essenciais
- ✗ Não avalia o pensamento crítico por si só
- ✗ Não dispensa a leitura integral dos textos
- ✗ Não decide objetivos pedagógicos

O papel do professor

- Selecionar e validar conteúdos
- Ajustar o nível etário e linguístico
- Reformular perguntas quando necessário
- Garantir o rigor científico e ético
- Dar sentido pedagógico às atividades

fonte: Open.Ai, chatGPT

Mensagem-chave

*No Wayground, a Inteligência Artificial acelera a criação.
A qualidade pedagógica continua a ser uma responsabilidade humana.*

PARA A SEMANA



Origens e fundadores

Tudo começou em 2012, quando um grupo de empresários noruegueses, liderados por **Johan Brand, Jamie Brooker e Morten Versvik**, idealizaram um projeto que unia tecnologia, educação e entretenimento. Assim **Kahoot** uma plataforma que revolucionou a forma como alunos e professores interagem em sala de aula.

Desde o seu lançamento, a plataforma experimentou um crescimento exponencial, alcançando milhões de usuários em mais de 200 países, transcende fronteiras e tem sido adotado em escolas e universidades .

Como funciona o Kahoot

É uma plataforma que está mudando o cenário educacional e demonstrando o enorme potencial de **gamificação na educação**.

O *Kahoot* permite que os professores **criem questionários e jogos interativos**.

Os alunos respondem usando os seus dispositivos móveis e recebem pontuações em **tempo real**, promovendo uma experiência de **aprendizagem dinâmica e competitiva**.

Benefícios do uso do Kahoot na aprendizagem

- 1

Aprendizagem ativa
Maior motivação e envolvimento do aluno
A **gamificação** ajuda a melhorar a aquisição e a assimilação do conhecimento.
- 2

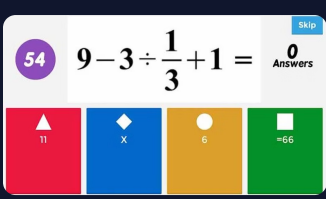
Feedback imediato
Os alunos recebem feedback instantâneo sobre suas respostas, o que facilita a identificação de lacunas de conhecimento e ajuda a reforçar os conceitos aprendidos.
- 3

Aprendizagem colaborativa
O *Kahoot* permite a **competição** entre os alunos, promovendo a **aprendizagem colaborativa** e incentivando a troca de conhecimentos.

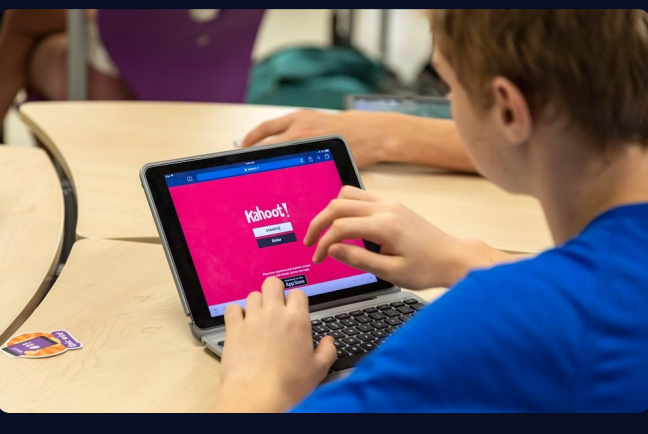
Gamificação, afinal o que é?

Utilização de elementos de design de jogo em contextos de não jogo.

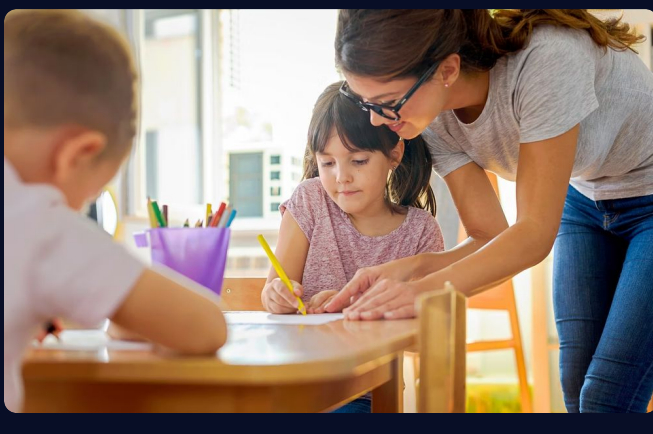


História: Proporciona a criação de questionários que permitam aos alunos explorar e relembrar eventos históricos e os seus protagonistas.	Matemática: Reforçar conceitos como álgebra, geometria ou estatística através de jogos interativos que facilitam a compreensão. 
Línguas estrangeiras: desenvolve competências no âmbito das aprendizagens essenciais, como o vocabulário, a gramática e a cultura.	Ciências: para rever tópicos como o ciclo da água, as leis da física ou a anatomia humana...

Exemplos de aplicação do Kahoot em sala de aula

- 

Revisão de conteúdo
O *Kahoot* pode ser usado como forma de rever, permitindo que os alunos testem o conhecimento prévio antes de uma prova ou exame.
- 

Avaliação formativa
Os professores podem usar o Kahoot como uma ferramenta de avaliação formativa, monitorando o progresso dos alunos e identificando áreas que precisam de reforço.
- 

Estímulo à participação
O Kahoot cria um ambiente de aprendizagem participativo, envolvendo todos os alunos e incentivando-os a compartilhar suas respostas e conhecimentos.

Como criar um jogo no Kahoot

- 1

Passo 1: Criar uma conta
Os professores devem criar uma conta gratuita no *Kahoot* para começar a criar jogos e quizzes personalizados.
- 2

Passo 2: Escolher um formato
Selecionar o tipo de jogo que deseja criar, como um questionário, um jogo de verdadeiro ou falso, ou um jogo de múltipla escolha.
- 3

Passo 3: Adicionar perguntas e respostas
Inserir as perguntas e opções de resposta, garantindo que sejam claras e relevantes para o tema.
- 4

Passo 4: Personalizar e jogar
Personalizar seu jogo com cores, imagens e música. Em seguida, iniciar o jogo em sala de aula, de forma síncrona ou assíncrona .

Dicas para usar o Kahoot de forma efetiva

- Tempo adequado**
As perguntas e respostas com um tempo de exibição adequado para que os alunos tenham tempo suficiente para responder.
- Recompensas**
Ofereça pequenas recompensas, como pontos extras ou privilégios, para os alunos que se destacaram no Kahoot.



Conclusão

O *Kahoot* é uma ferramenta poderosa.

Ao criar jogos interativos e envolventes, os professores podem promover a participação ativa e motivar os alunos.

Sejam Felizes!



Obrigada!