

USO DAS FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM KAHOOT E QUIZIZZ COM A BIBLIOTECA ESCOLAR

 por formação APEFP

27 de fevereiro '26

4.ª sessão



Made with GAMMA

Uso da ferramenta de aprendizagem Kahoot

O Kahoot é uma plataforma interativa de aprendizagem que permite aos professores envolverem os alunos em sala de aula.



por formação APEFP



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

Empenho
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.



Benefícios em Educação:

-  Aumento da motivação;
-  Diminuição da indisciplina;
-  Facilidade em proporcionar *feedback*;
-  Maior controlo sobre a aprendizagem;
-  Resolução colaborativa de problemas;
-  Desenvolvimento cognitivo (e, até, físico);
-  Multiplicidade de situações (simulações, distribuição de conteúdo, adoção de diferentes pontos de vista; documentação e pesquisa,...)



54

$9 - 3 \div \frac{1}{3} + 1 =$

Skip

0 Answers

11

x

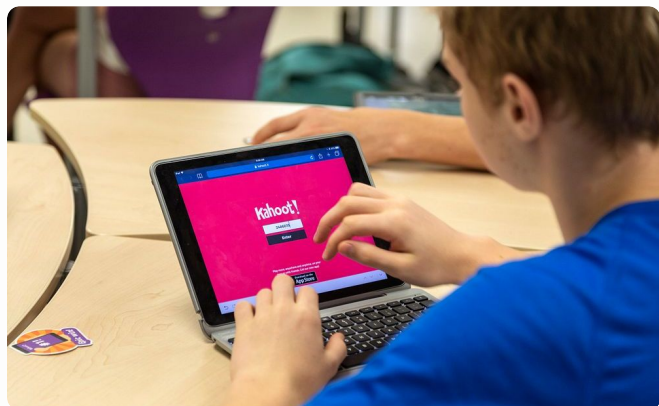
6

=66

- Matemática:** Reforçar conceitos como álgebra, geometria ou estatística através de jogos interativos que facilitam a compreensão.

- Línguas estrangeiras:** Ensine vocabulário, gramática e cultura de forma divertida e eficiente com quizzes personalizados.
- Ciências:** para rever tópicos como o ciclo da água, as leis da física ou a anatomia humana...
- História:** Criar questionários que permitam aos alunos explorar e relembrar eventos históricos e seus protagonistas.

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 que pode transformar a experiência de aprendizagem dos alunos. Ao criar jogos interativos e envolventes, os professores podem promover a participação ativa e motivar os alunos a se envolverem com o conteúdo de forma divertida.

Vamos experimentar?!



 Join a game of kahoot | Kahoot!



Play Kahoot! challenge: Sobre a ferramenta Kahoot

Play this assigned kahoot titled Sobre a ferramenta Kahoot

Guião

Elimino o vídeo imediatamente e aviso a Direção da escola.

Publicas uma fotografia a tua num concurso online e alguém faz um comentário muito desagradável.

Respondest "à letra", para a pessoa também se sentir mal.

Pedes ajuda a um adulto para denunciar o comentário.

Removes a foto e nunca mais participas em concursos online.

 上傳檔案



Guião – Navegar em Segurança.docx

14.1 KB

SEJAM FELIZES!