



**PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA
SUBPROJETO MATEMÁTICA – UNIPAMPA BAGÉ**

Escola: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Campus Bagé.	Coordenadora do Subprojeto: Denice Menegais	Supervisora na Escola: Aline Picoli Sonza e Simone Collares	Nível de Ensino: Todos
---	---	---	----------------------------------

Plano de Aula e/ou Roteiro de Atividades

I. Dados de Identificação

Professor (a) regente: Denice Menegais	Data: 06/06/2019	Série: Ensino Superior	Turma: Ensino Superior	Carga horária: 2 horas
Bolsista responsável: Nilvane Porcellis Alves Najara de Deus Júlia Goulart Berdet	Título da atividade: A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES			

II. Tema

Manipulação e construção de atividades utilizando a plataforma kahoot.

III. Objetivos

Objetivo Geral: Demonstrar que a tecnologia pode ser usada como uma ferramenta de ensino, possibilitando trabalhos interdisciplinares e avaliações específicas.

Objetivos específicos:

- Conhecer a plataforma e suas ferramentas a fim de utilizá-la como uma metodologia de

ensino;

- Apresentar as funções específicas da plataforma demonstrando a possibilidade de utilização em diversas áreas;
- Construir atividades, em forma de quiz, envolvendo conteúdos variados.

IV. Conteúdos

A presente oficina não envolve conteúdos específicos, apenas a apresentação e utilização da plataforma kahoot.

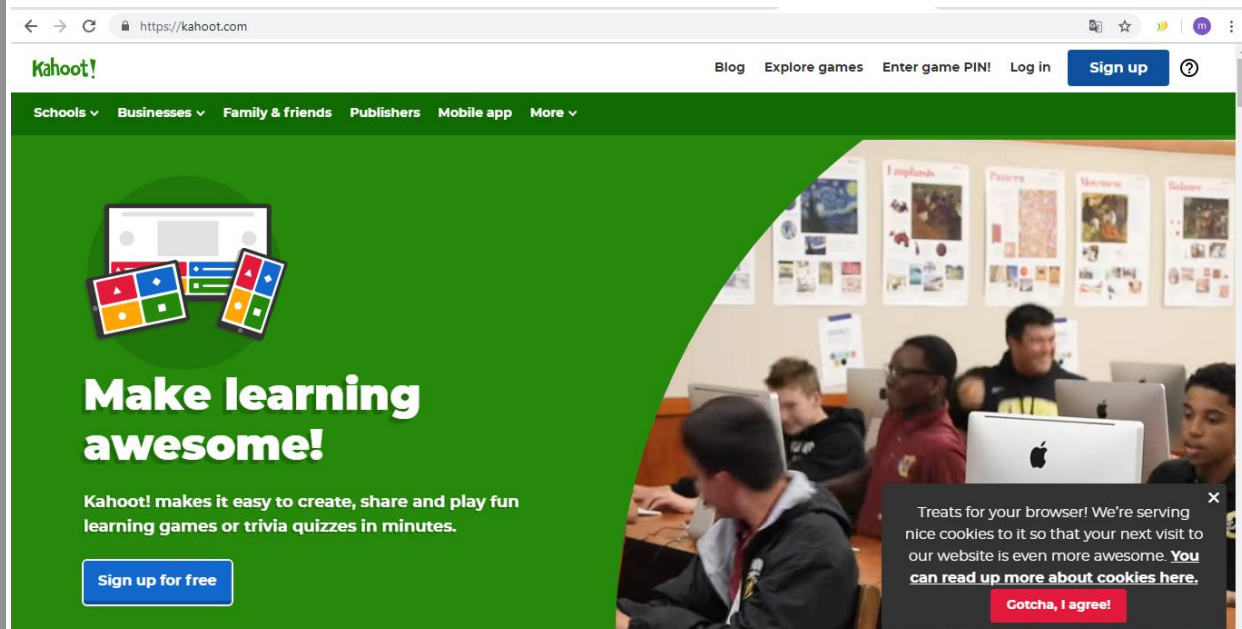
V. Desenvolvimento do tema e os procedimentos de ensino.

Iniciaremos a oficina apresentando a importância do game e a sua devida utilização.

Um pouco da história do kahoot:

Kahoot, um sistema de questionários on-line criado na Noruega e que está ganhando cada vez mais espaço nas escolas dos EUA, funciona como um programa de TV misturado com um jogo de videogame. Colocando-se no papel de apresentadores, os professores fazem uma pergunta de múltipla escolha sobre plantas ou gramática de língua inglesa. Utilizando a plataforma do Kahoot, eles projetam uma pergunta de cada vez em uma tela na frente dos alunos.

Para iniciar é preciso entrar no site <https://getkahoot.com/>



The image shows a screenshot of the Kahoot! website. The browser address bar displays 'https://kahoot.com'. The website has a green header with the Kahoot! logo and navigation links: 'Blog', 'Explore games', 'Enter game PIN!', 'Log in', and 'Sign up'. Below the header, there are more navigation options: 'Schools', 'Businesses', 'Family & friends', 'Publishers', 'Mobile app', and 'More'. The main content area features a large green banner with the text 'Make learning awesome!' and a 'Sign up for free' button. Below the banner, there's a photo of students in a classroom using laptops. A cookie consent banner is visible at the bottom right of the screenshot.

Após entrar no site clicar “em sign up”, você será direcionado para uma nova página,

I want to use Kahoot!



Nesta página você irá criar login e senha, após este procedimento você precisará entrar novamente em kahoot.com e fazer seu login, em seguida clicar em New K no canto superior da página.

Você irá clicar em create, e selecionar a opção quiz neste caso, e irá abrir as opções para a criação de seu novo quiz.

K! Quiz Ok, go

Title (required)

Description (required)
A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8

Cover image

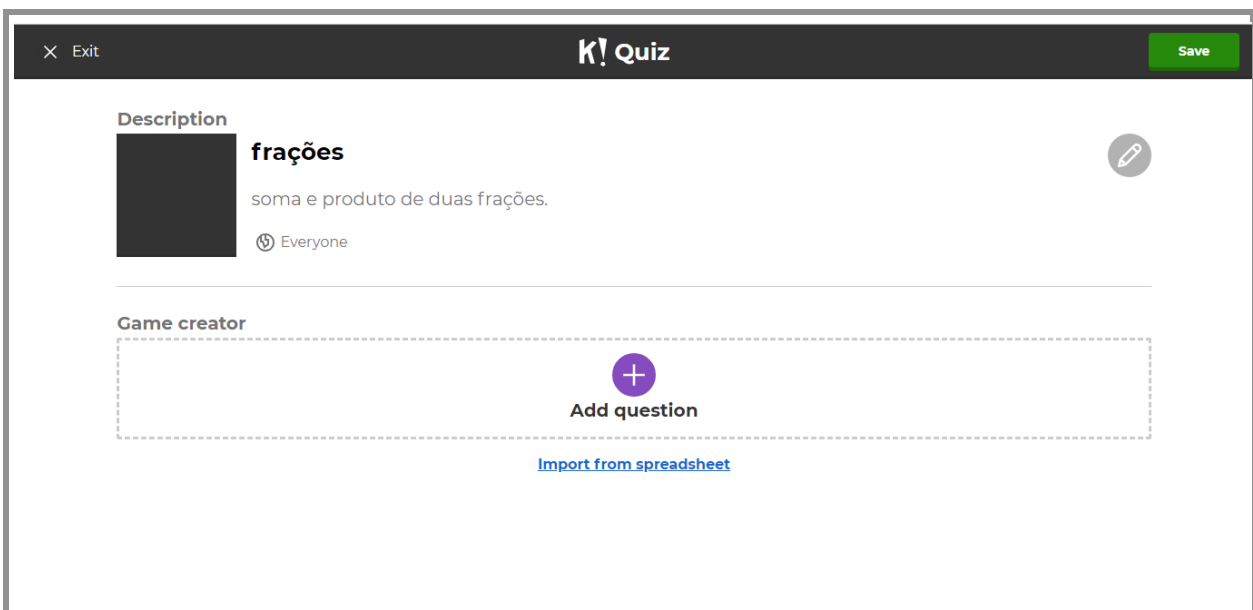
Location Visibility Language

Credit resources

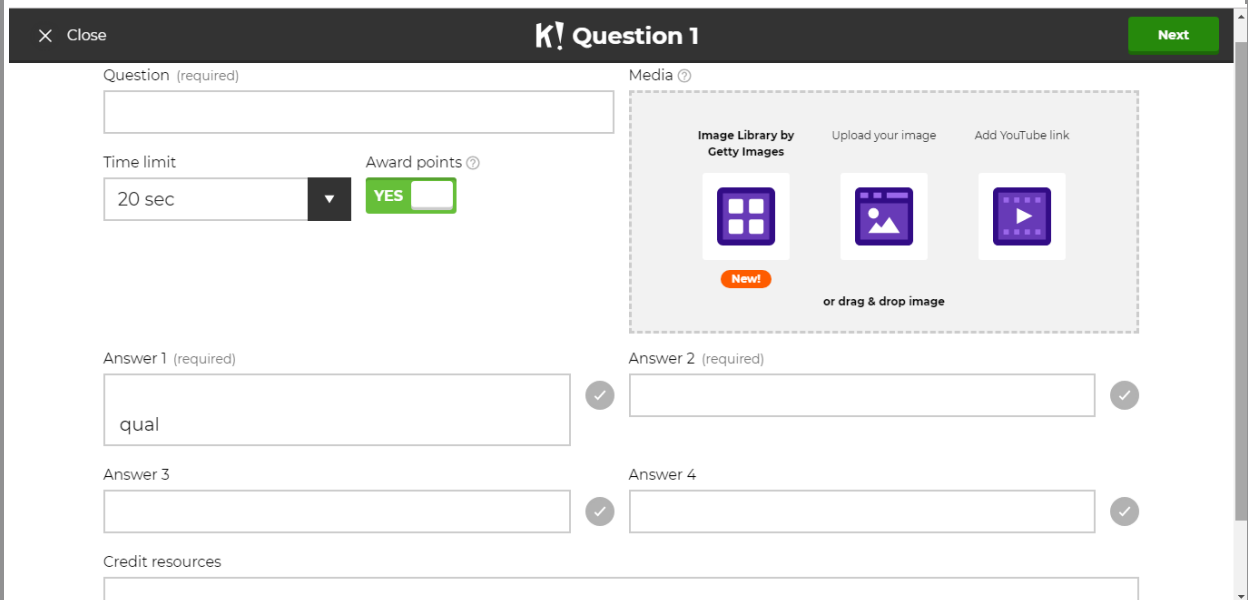
Intro video Mostrar área de trabalho

A descrição de sua atividade deve conter no máximo 280 caracteres, sendo possível também colocar imagem para ilustrar seu quiz.

Após a criação da descrição e título você irá clicar no canto superior da tela em ok, go, para começar a criação de seu quiz.



Para adicionar as questões você precisa clicar em add question.



Neste campo será a criação de suas perguntas, resposta correta e o tempo em que seu jogador terá para responder a pergunta proposta, o campo destinado as perguntas só possibilita no máximo 95 caracteres, tendo tempo mínimo de 5 segundos e máximo 120.

Após digitar todas as questões, clica-se em **Save**. Nesta mesma página é possível mudar o tempo de cada questão, editar, duplicar ou excluir as questões.

Após salvar as questões aparecerá uma janela em que é possível escolher entre editar o Kahoot, testá-lo (**Preview it**), jogá-lo ou compartilhá-lo (**Share it**). É interessante testar o kahoot para verificar se as questões ficaram boas e se tudo está correto.

Após, haverá a apresentação das atividades construídas pelos participantes da oficina.

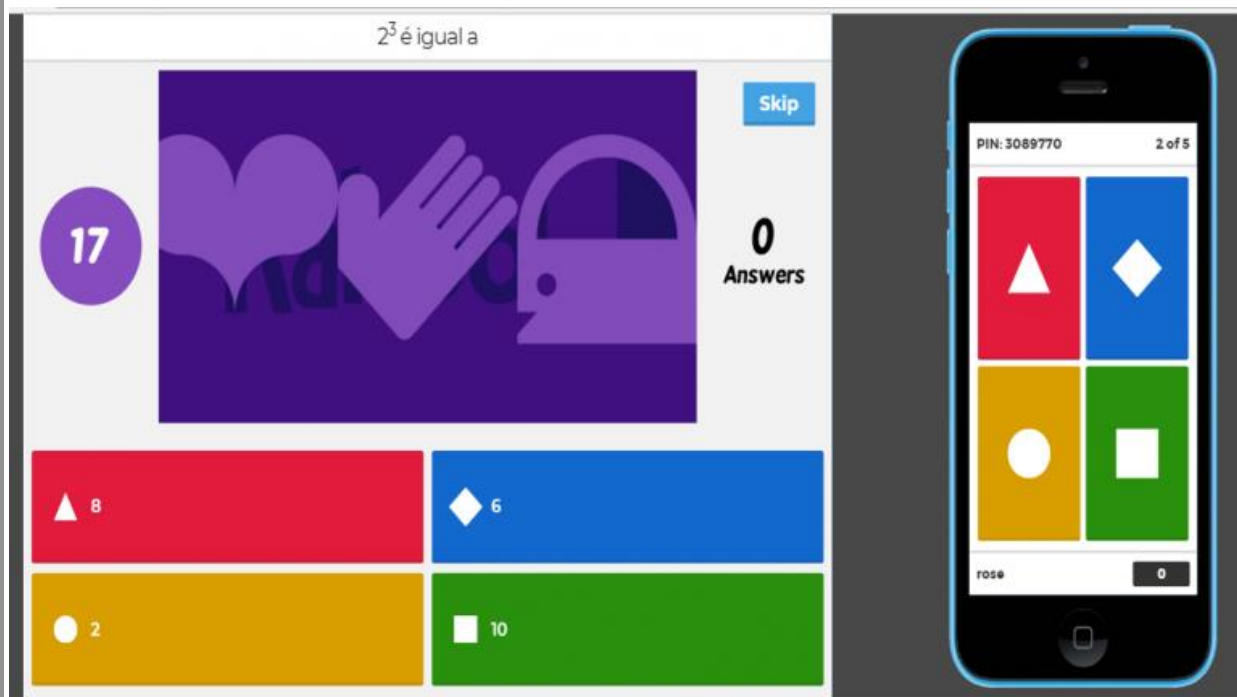
Uma sugestão para que o professor possa utilizar o kahoot em aula:

O jogo pode ser feito no laboratório de informática ou no celular. Basta entrar em Kahoot.com e My Kahoots para selecionar o jogo. É necessário um equipamento de projeção (data-show) para que seja possível visualizar as questões e alternativas. Os alunos, por sua vez, devem acessar Kahoot.it.

Quando o professor clicar em **Play**, aparecerá uma janela como a da figura ao lado, em que escolhe-se a versão **Classic** para que os alunos joguem individualmente ou **Team**, para que formem times de jogo. Ao rolar a barra desta janela aparecerão outras opções para o jogo. Gosto muito de selecionar **Podium**, para que seja mostrado, no final do jogo, o pódio dos três primeiros colocados.

Assim que o professor clicar em **Start**, o jogo iniciará. As perguntas e alternativas serão projetadas pelo data-show e as alternativas estão associadas por uma cor e figura geométrica.

Observe a figura abaixo. A resposta correta da questão é 8, associada à cor vermelha (e ao triângulo). O aluno, em seu dispositivo, deverá clicar na cor vermelha.



o finalizar o tempo, o aplicativo mostrará a resposta correta e a quantidade de alunos que clicaram em cada alternativa. Mostrará, também, o ranking dos primeiros colocados.

Assim prosseguirá o jogo até o final, quando aparecerá o pódio com os três melhores colocados.

VI. Recursos didáticos utilizados

Projetor, quadro branco, material didático e kahoot.

Link game do Kahoot: <https://create.kahoot.it/share/conhecimentos-gerais/fd757899-eed5-46e8-94f0-25508c8c1857>

VII. Avaliação

A avaliação será feita durante a aplicação da oficina e, ao final, será aplicado um questionário aos participantes.

VIII. Referências

<https://kahoot.com>