



www.tecle.ufc.br

Atividade de *Mayara Menezes*

**KAHOOT!**  
[grupotecleufc@gmail.com](mailto:grupotecleufc@gmail.com)



**UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO CEARÁ**

**Objetivo de ensino:** Revisar conteúdos vistos em sala.

**Nível:** Pode ser adaptado a todos os níveis.

**Alunos:** Não tem limite de alunos.

**Tempo estimado para a atividade:** De acordo com o número de questões e de tempo que cada uma possui.

**Habilidades:** Compreensão leitora

**Passo a passo:**

**Passo 1:** Acessar o link (<https://kahoot.com/>) e criar uma conta.

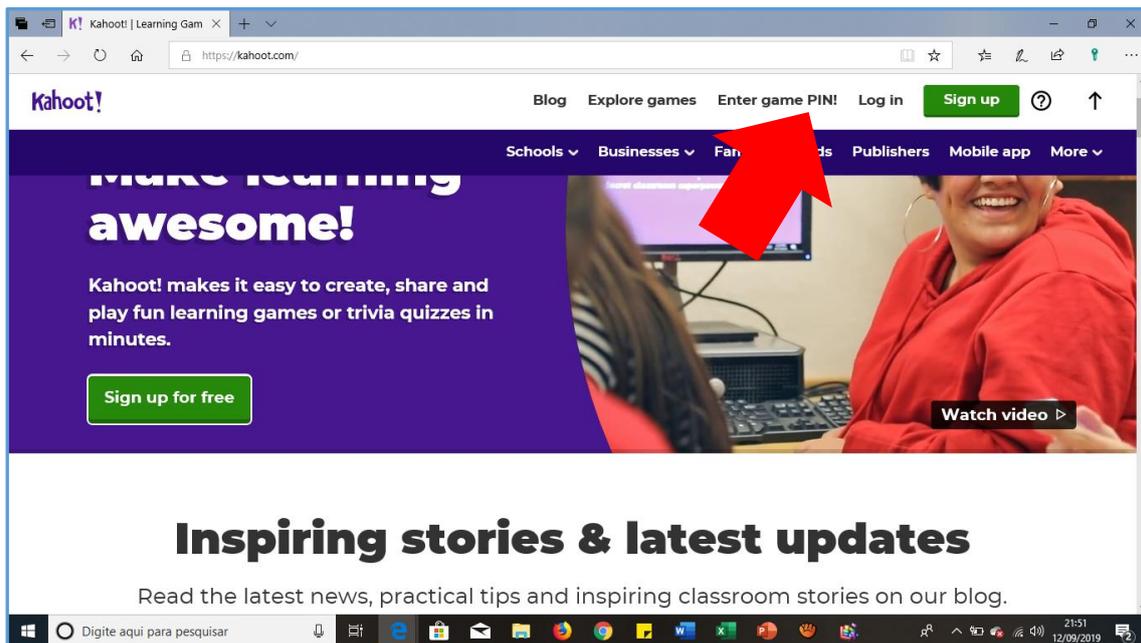


FIGURA 1

**Passo 2: O professor possui duas opções para usar a plataforma.**

**- Opção 1: Procurar os conteúdos já disponíveis de seu interesse e analisar o que esteja de acordo com o nível dos seus alunos.**

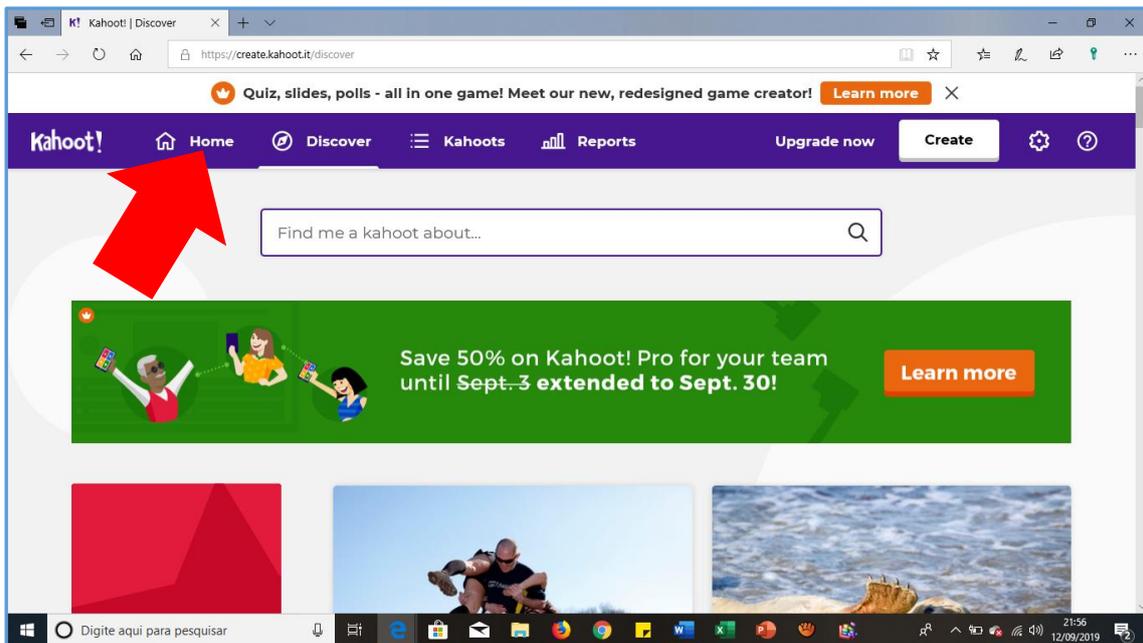


FIGURA 2

**- Opção 2: elaborar suas próprias questões.**

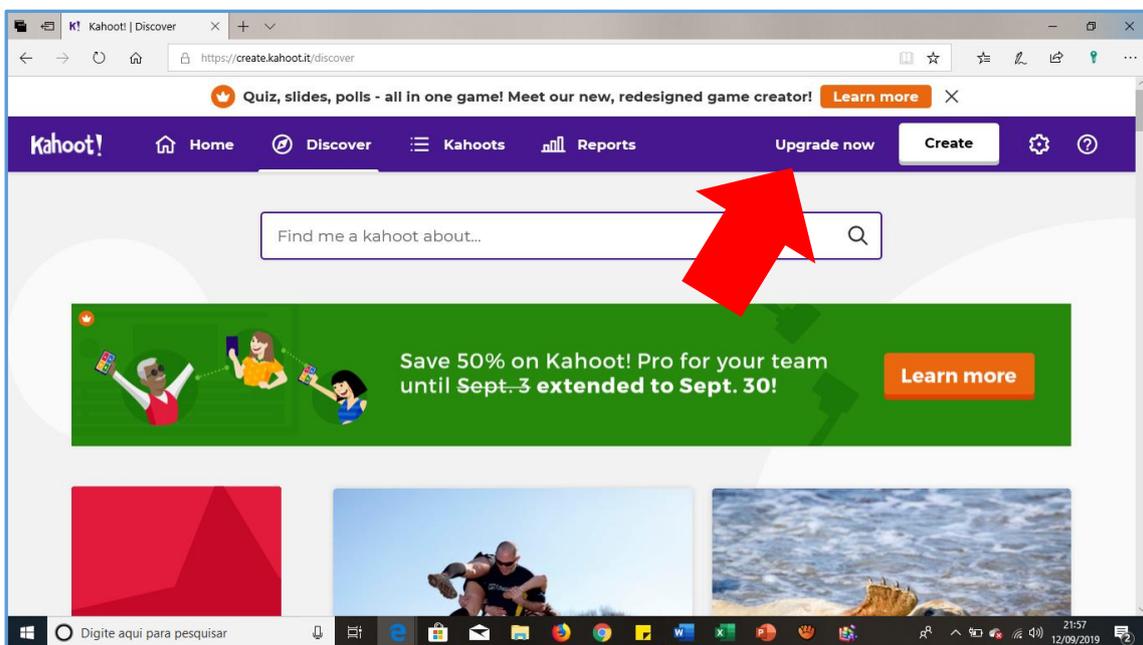


FIGURA 3

**Passo 3: Ao elaborar as questões é possível escolher o tempo que os alunos terão para respondê-las; ainda, inserir imagens ou vídeos; e, por fim, selecionar o tipo de questão (verdadeiro ou falso; múltipla escolha). Se você optar pelo pagamento mensal da plataforma, terá acesso a mais recursos.**

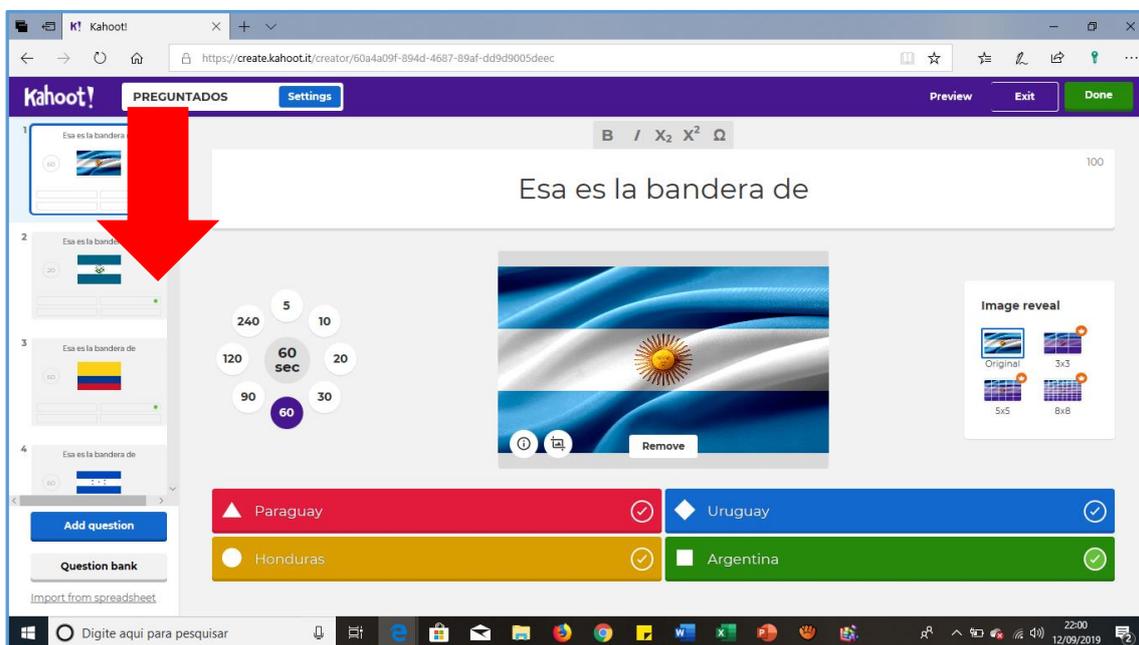


FIGURA 4

**Passo 4: É possível, além de poder jogar com os alunos em sala, compartilhar o link do jogo para que estudem pelos celulares ou computadores em casa.**

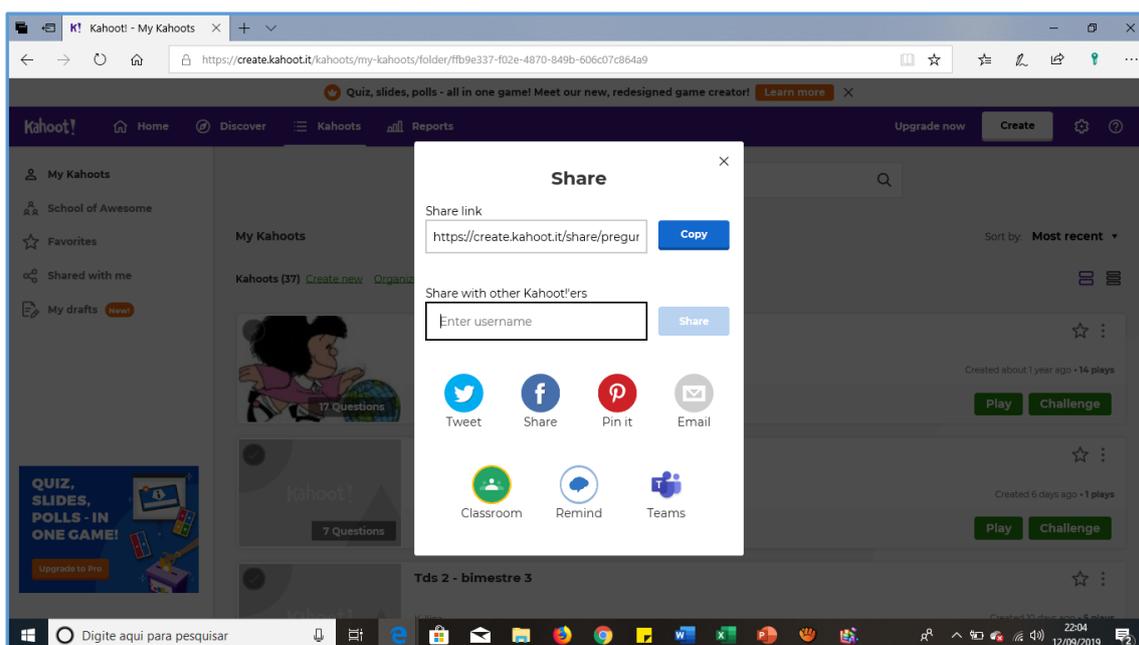


FIGURA 5

# VAMOS JOGAR?

## DESENVOLVIMENTO:

- Antes de iniciar o jogo, os alunos deverão escrever no site de busca (*Google*, por exemplo) **"kahoot pin"** e clicar na opção **"Play Kahoot! - Enter game PIN here!"**.

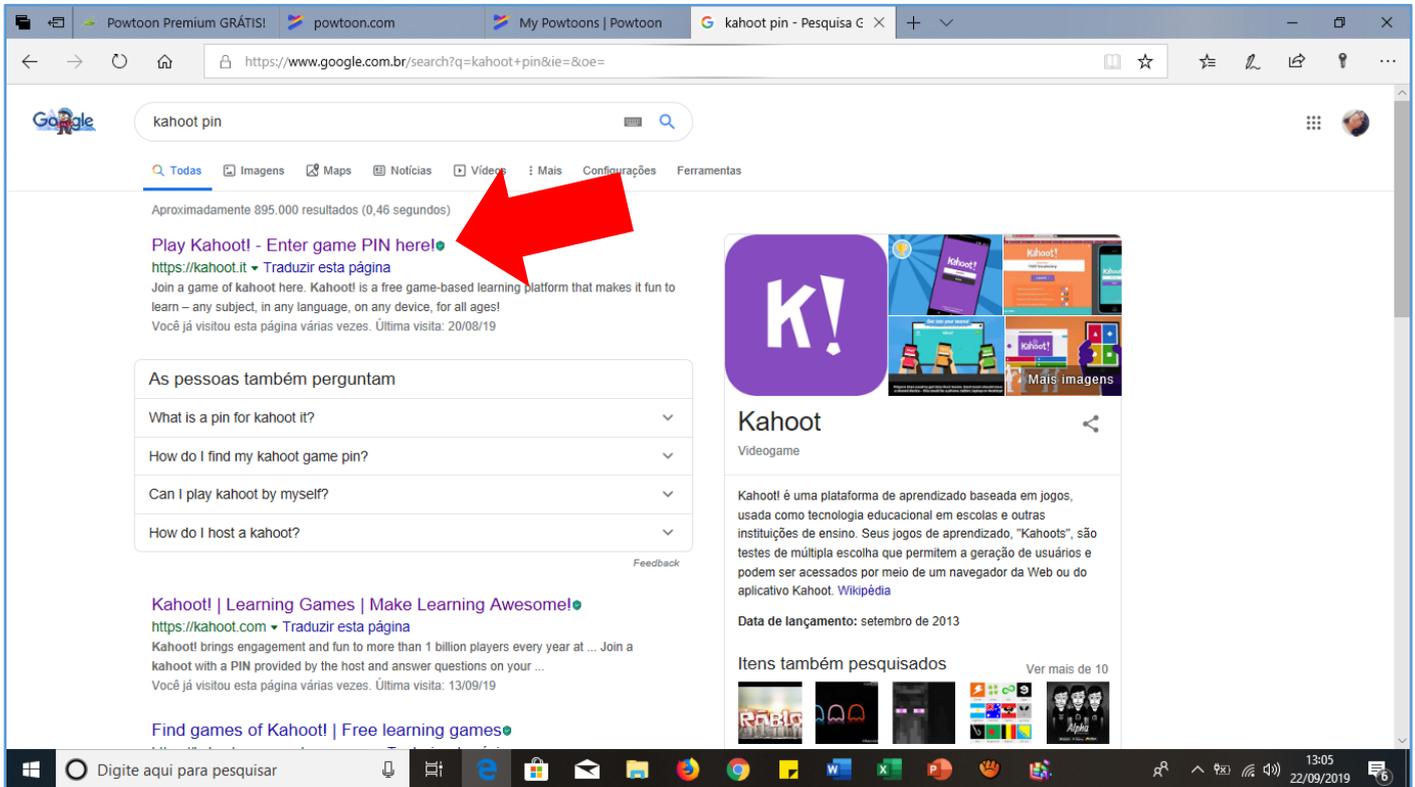
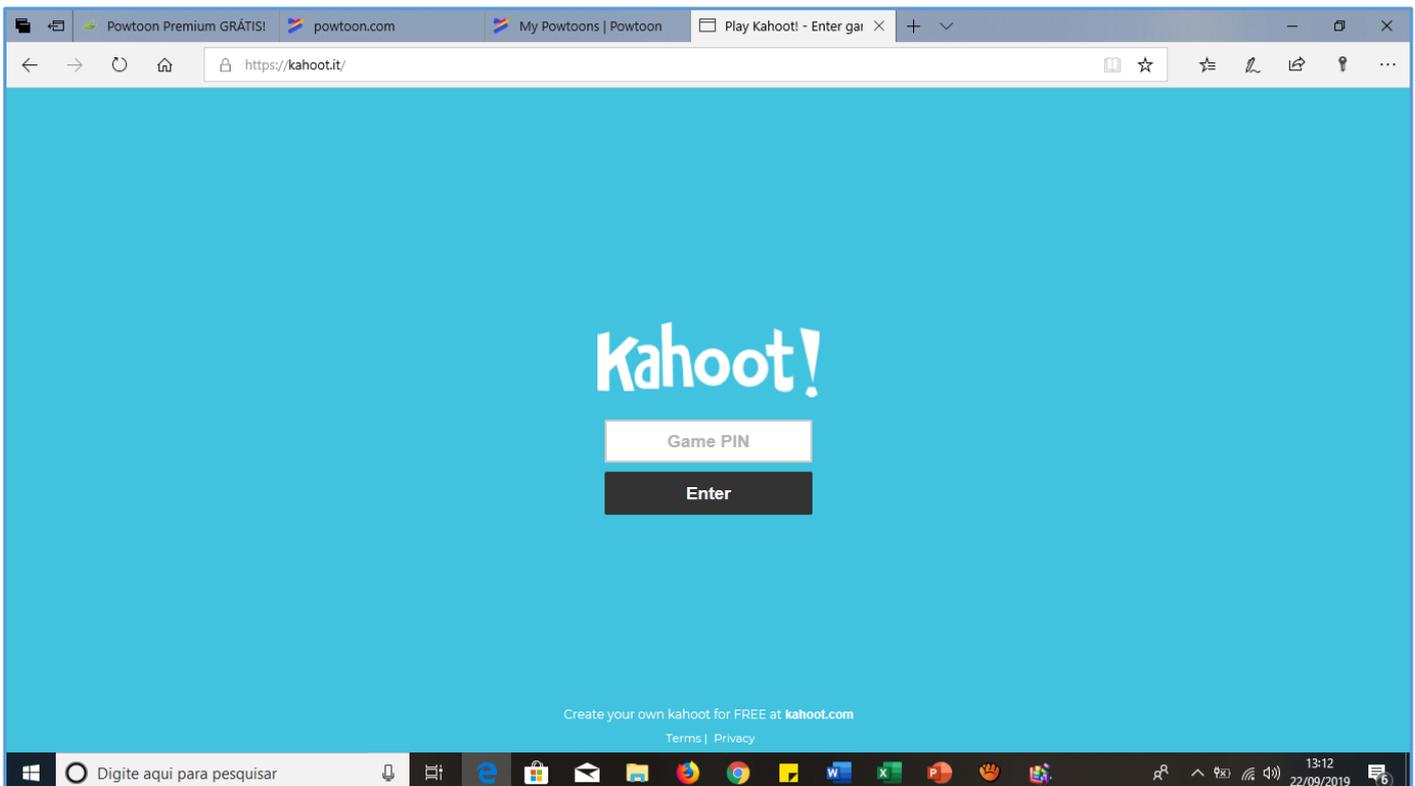


FIGURA 6

- Os alunos deverão ter acesso à página seguinte para digitar, primeiramente, o **"PIN"** – fornecido pelo professor – e, em seguida, seu **"nickname"**.



- Para iniciar o jogo, o professor deve clicar no "play".

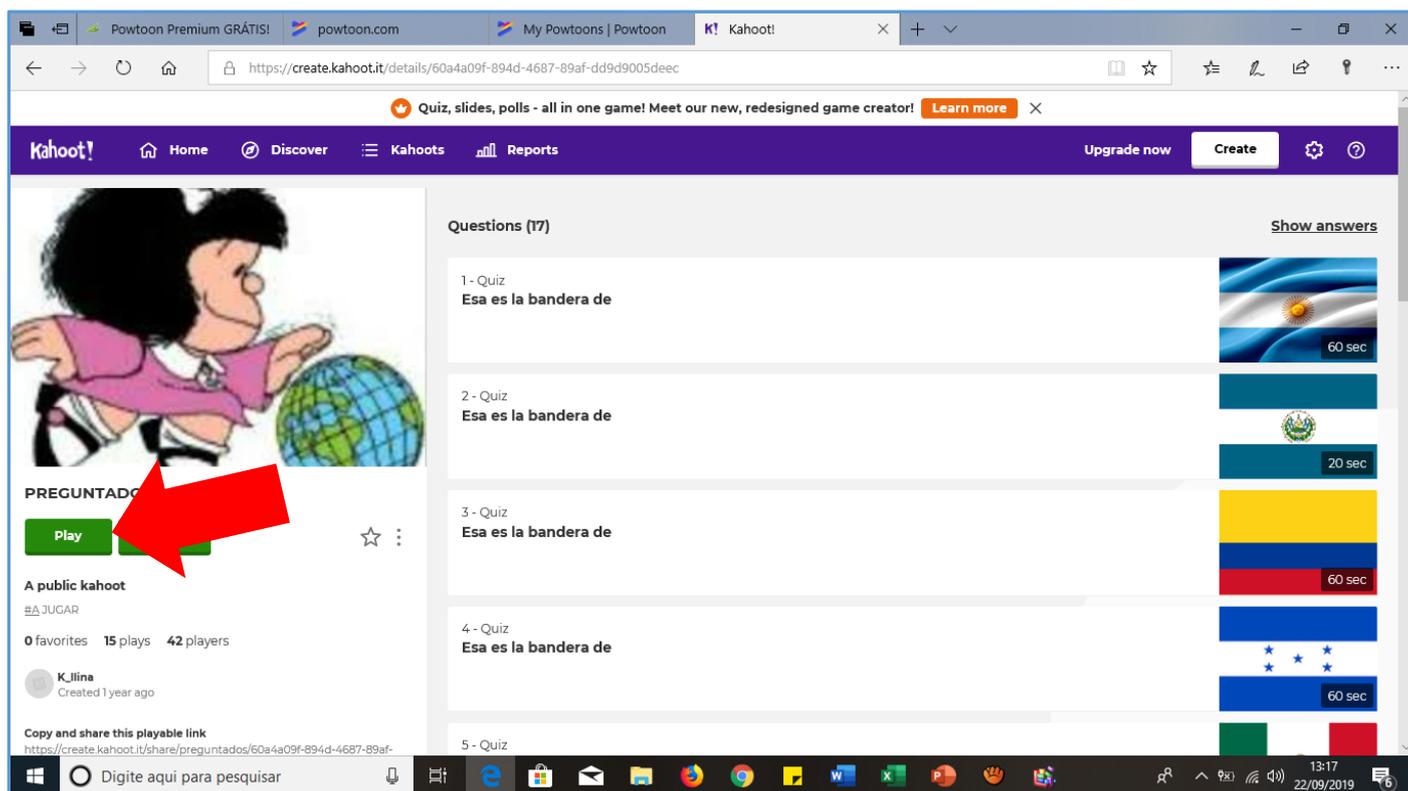


FIGURA 8

- Depois deve escolher a versão clássica (individual) ou a de time.

Recomenda-se a versão individual pois, ao final do jogo, se pode avaliar desempenho dos alunos individualmente através do relatório.



FIGURA 9

- Em seguida, aparecerá na tela o "PIN" que os alunos deverão colocar nas suas respectivas telas
- do celular ou do computador. Logo após digitar o "PIN", os estudantes deverão colocar seus respectivos nomes para que o jogo se inicie (ver imagem).

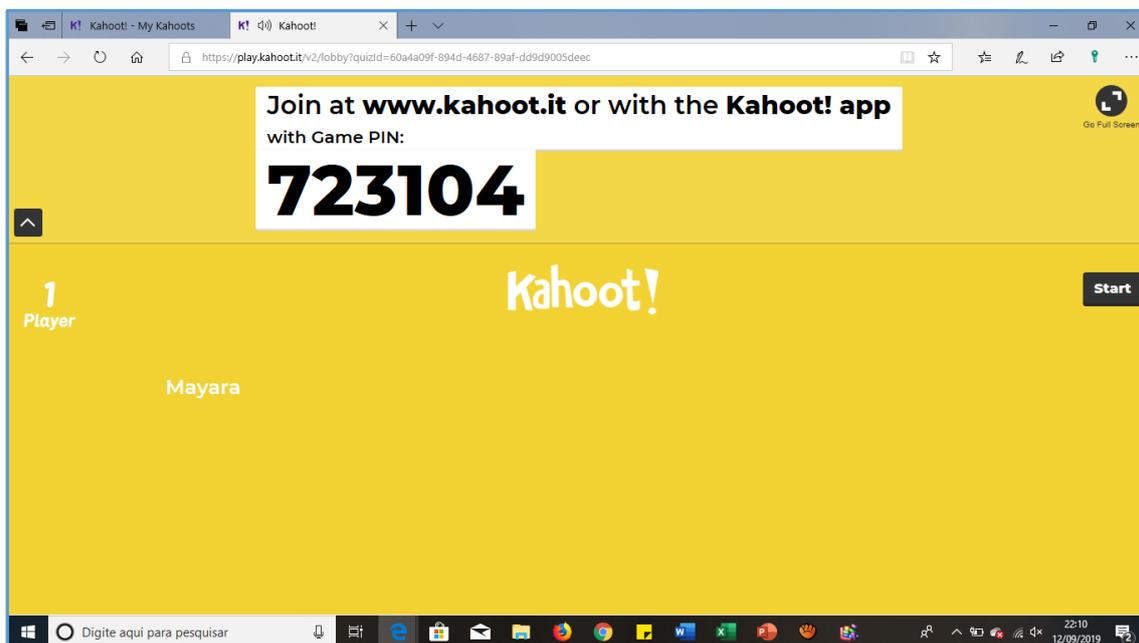


FIGURA 10

- Uma vez que todos estejam logados, o jogo poderá ser iniciado.



FIGURA 11

A pergunta e as opções de respostas aparecerão na tela principal (computador do professor) – projetada por um Datashow – e, na tela do dispositivo dos estudantes, aparecerão apenas as opções de respostas. O tempo que eles terão para responder será o estabelecido pelo professor ao elaborar a questão. Aparecerá o número de acertos e erros depois que todos responderem e, dessa forma, o professor poderá analisar se o conteúdo foi absorvido pela maioria ou não.



FIGURA 12

- Por fim, aparecerá o ranking das cinco pessoas que mais pontuaram até então.

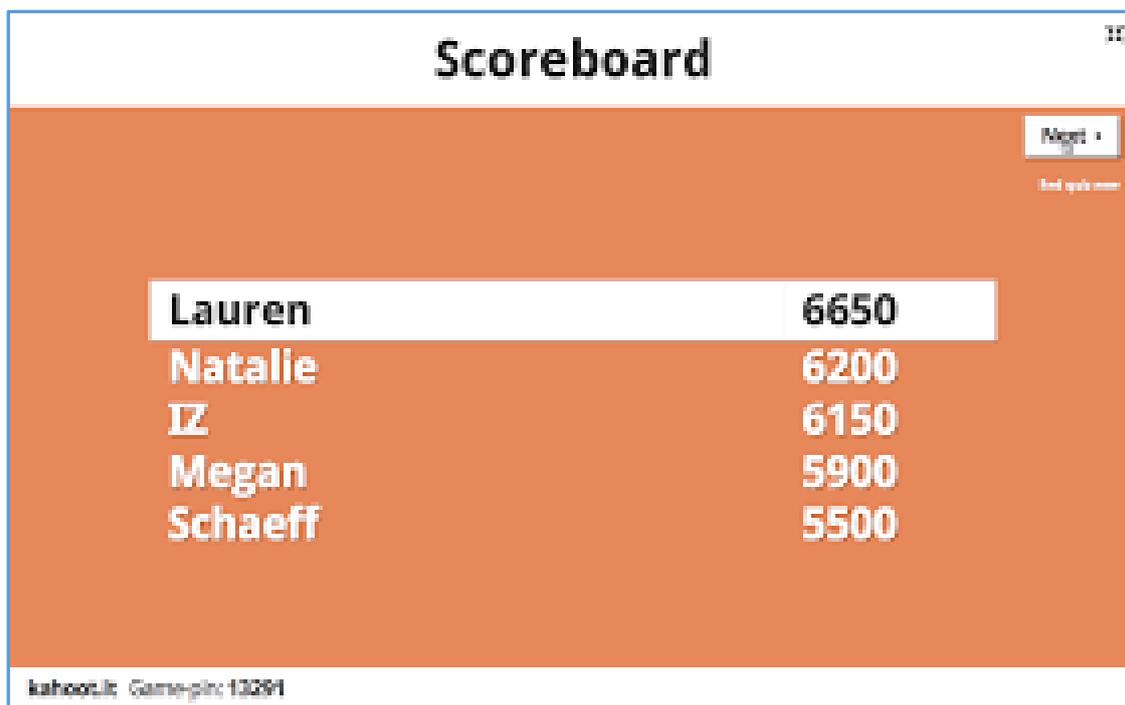


FIGURA 13

- Aparecerá, ao final do jogo, o “Podium” dos três primeiros lugares.

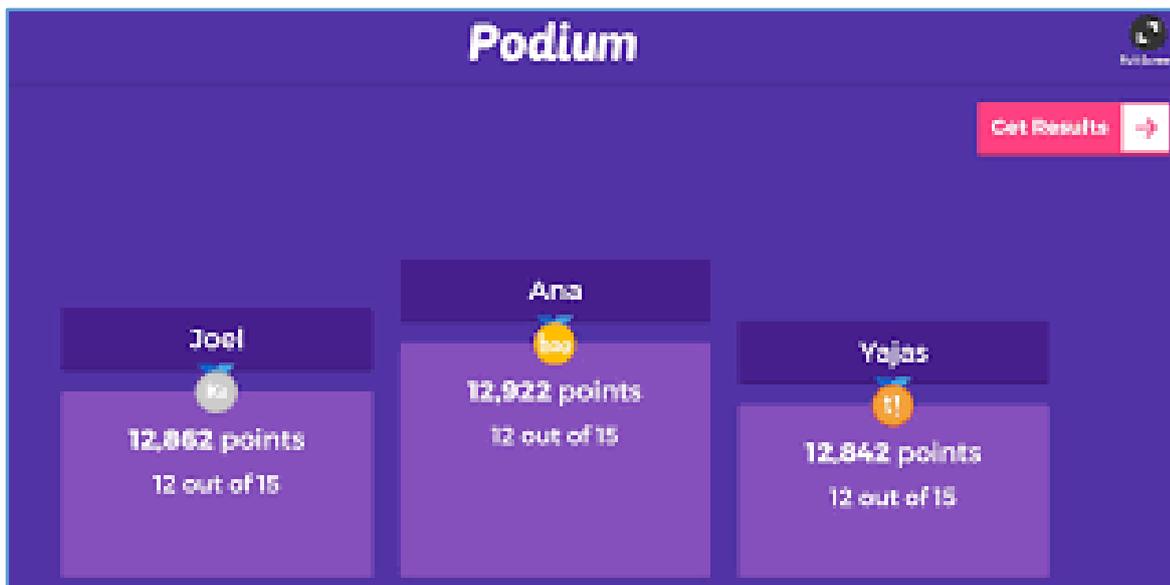


FIGURA 14

- Em um momento posterior, se for do interesse do professor, é possível fazer o “download” do relatório do conteúdo revisado para compreender o desempenho da turma e dos alunos individualmente.

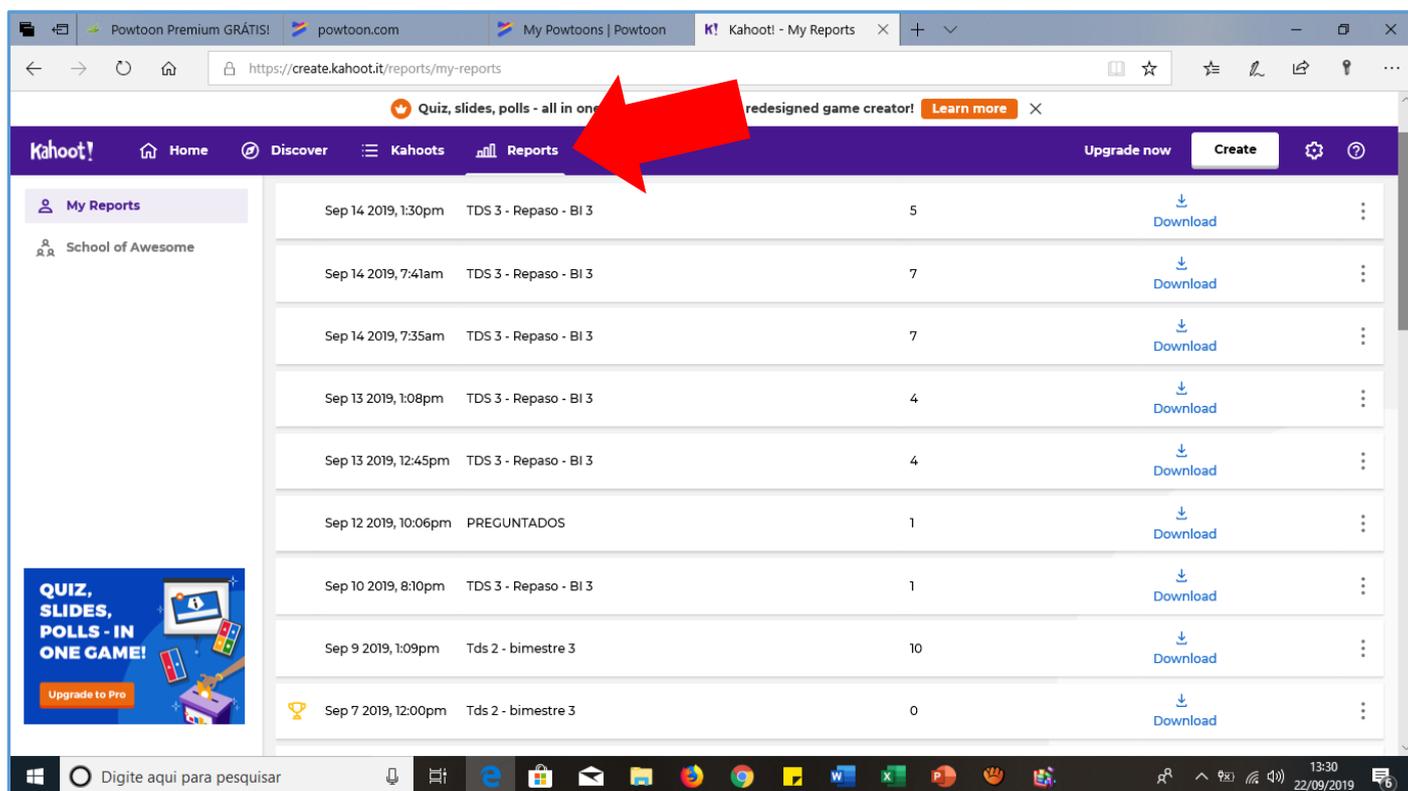


FIGURA 15