

Exploração da plataforma de aprendizagem kahoot

Prova de aptidão profissional

Técnico de Multimédia

Diretor de turma e coordenador do curso: António Marques

2016/2019



Sara Beatriz Coelho Gonçalves Nºa6318

Agradecimentos

Em primeiro lugar, quero agradecer aos meus colegas de turma pela camaradagem vivida durante estes três anos e à minha mãe por todo o apoio dado.

Em segundo lugar, um agradecimento especial ao professor e diretor de turma, António Marques, pelo apoio e pelo contributo dado à realização deste projeto.

Agradeço também às professoras Maria Beatriz Machado Santos e Carminda dos Santos Monteiro, pela disponibilidade, colaboração e orientação prestada neste projeto.

Por fim, agradeço ao senhor diretor da escola, Dr. José Monteiro Vaz, por nos ter apoiado, ao longo do curso e a todos os professores que, de uma forma direta ou indireta, me acompanharam e me apoiaram nas diferentes etapas desta minha formação.

A todos, o meu mais sincero obrigado!...

Índice

Capítulo I – Introdução	1
Introdução.....	1
Escolha do projeto	2
Capítulo II - Kahoot.....	3
O que é o kahoot?.....	3
Como funciona.....	4
Criar uma conta no kahoot	4
Gerir conta.....	5
Criar um teste.....	6
Jogar/partilhar o teste.....	10
Capítulo III – Manual de utilização para professor.....	13
Capítulo IV – Concretização do Projeto.....	17
Projeto 1- Atividade de Final de Período.....	17
Projeto 2 – Aulas do 5º e 6º Anos.....	19
Conclusão.....	21
Bibliografia.....	22

Índice de figuras

Figura 1 – Site kahoot.it.....	4
Figura 2 – Registo na Plataforma.....	4
Figura 3 – Local de Login	5
Figura 4 – Settings do Kahoot.....	5
Figura 5 – Lista de Kahoots já realizados.....	5
Figura 6 – Escolher tipo de teste	6
Figura 7 – Dar nome ao teste	7
Figura 8 – Escrever as perguntas.....	7
Figura 9 – Inserir imagem	7
Figura 10 – Escolher a resposta correta	8
Figura 11 – Ordenar questões	8
Figura 12 – Configurar público alvo.....	9
Figura 13 – Opção Launch	9
Figura 14 – Entrada no jogo pelo aluno	10
Figura 15 – Inserir nome.....	10
Figura 16 – Exemplo de uma pergunta.....	11
Figura 17- Visualização das respostas	11
Figura 18 – Página de resultados final.....	12
Figura 19 – 1º Passo do professor	13
Figura 20 – 2º Passo do professor	13
Figura 21 – 3º Passo do professor	14
Figura 22 – 4º Passo do Professor	14
Figura 23 – 5º Passo do Professor	15
Figura 24 – 6º Passo do professor	15
Figura 25 – Exemplo de pergunta.....	16
Figura 26 – Kahoot dos Desafios Informáticos.....	17
Figura 27 – Atividade prática.....	18
Figura 28 – Estatística da atividade	18
Figura 29 – Visão geral dos Kahoots elaborados.....	20

Capítulo I – Introdução

Introdução

No âmbito do curso profissional Técnico de Multimédia, como Prova de Aptidão Profissional (PAP), escolhi explorar algumas potencialidades educacionais da plataforma Kahoot.

Com esta plataforma podem abordar-se, de uma forma lúdica, alguns conteúdos menos interessantes e com mais dificuldade de compreensão, por parte dos alunos. Sendo assim, e como penso que alguns dos temas abordados na disciplina de História e Geografia de Portugal, nem sempre são bem compreendidos porque se afastam da realidade do nosso dia a dia, nada melhor do que ensinar e aprender recorrendo às novas tecnologias que são uma realidade presente. Aproveitam-se os tablets e computadores incentivam-se os alunos, através do jogo e de uma forma divertida, ao mesmo tempo que se abordam os temas e se desenvolvem competência na área de Tecnologias de Informação e Comunicação.

Neste relatório (no relatório da PAP) começo por dar uma noção da plataforma Kahoot e como funciona. Apresento um manual de utilização para o professor e os projetos desenvolvidos com a ajuda da plataforma.

Concluo o trabalho fazendo uma breve conclusão.

Escolha do projeto

Ao me deparar com a necessidade de desenvolver uma Prova de Aptidão Profissional que pudesse relacionar os conteúdos que foram abordados ao longo dos 3 anos, pensei em encontrar uma forma de trazer para a escola todas as vantagens da multimédia, ou seja, encontrar uma forma de criar novos recursos multimédia para ajudar o processo de ensino/aprendizagem.

Após a elaboração de algumas pesquisas e troca de opiniões com os meus professores descobri que existem algumas plataformas que ajudam neste processo, mas que ainda existem poucos recursos.

Neste seguimento, a plataforma kahoot foi o recurso que encontrei mais adequado para atingir este objetivo, ou seja, tornar as aulas mais dinâmicas e dar a conhecer novas formas de avaliação e recolha de informação de uma forma mais lúdica.

Outra grande vantagem desta plataforma é o facto de ser gratuita, divertida e poder ser usada por todos os professores além de fortalecer as competências socio emocionais.

No que se refere à escolha dos temas do Kahoot, esta prende-se com História e Geografia de Portugal dos 5º e 6º ano para tornar estes temas mais interativos e menos teóricos, ou seja, pretendo desenvolver com este projeto uma maior facilidade na abordagem e avaliação dos conteúdos trabalhados. Esta escolha deve-se essencialmente à disponibilidade e apoio dado pelas professoras da disciplina, Maria Beatriz Santos e Carminda Monteiro que irão ao longo do próximo ano letivo colocar em prática o material produzido.

Capítulo II - Kahoot

O que é o kahoot?

O Kahoot, é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições educacionais. Foi criada na Noruega em 2013 e está a ganhar cada vez mais espaço nas escolas de todo o mundo.

O Kahoot permite a criação de questionários e pesquisa. Baseia-se em jogos com perguntas de múltipla escolha, que permite aos professores e alunos investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos e funciona em qualquer dispositivo tecnológico ligado à Internet.

O Kahoot é uma ferramenta de avaliação gratuita na internet, que permite o uso de quiz's na sala de aula, e ajuda a cativar e envolver os alunos em debates.

O professor pode usar o Kahoot de muitas maneiras, tudo depende dos seus objetivos educacionais. É uma boa ferramenta para resumir um tema de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar o Kahoot é para avaliar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula.

Como as potencialidades do Kahoot no processo de ensino/aprendizagem são diversas, este software possui muitas possibilidades visuais e sonoras e permite o acesso a uma aprendizagem mais interessante e significativa, onde há momentos de interação e troca de conhecimentos entre professor e aluno. Permite que os alunos aprendam com mais prazer, construam os seus próprios conhecimentos tornando-se o ensino menos cansativo. A utilização do jogo na escola permite melhorar a capacidade de adquirir conhecimentos, motiva a aprendizagem, estimula o raciocínio...

Como funciona

Criar uma conta no kahoot

- Aceder a “Kahoot.it”.
- Criar uma conta (a conta é gratuita).



Figura 1 – Site kahoot.it

- Preencher os dados solicitados.

Figura 2 – Registo na Plataforma

Gerir conta

- Aceder à conta.



Figura 3 – Local de Login

- Painel (Settings) – local onde vamos ter acesso aos nossos testes, turmas e relatórios de avaliação.

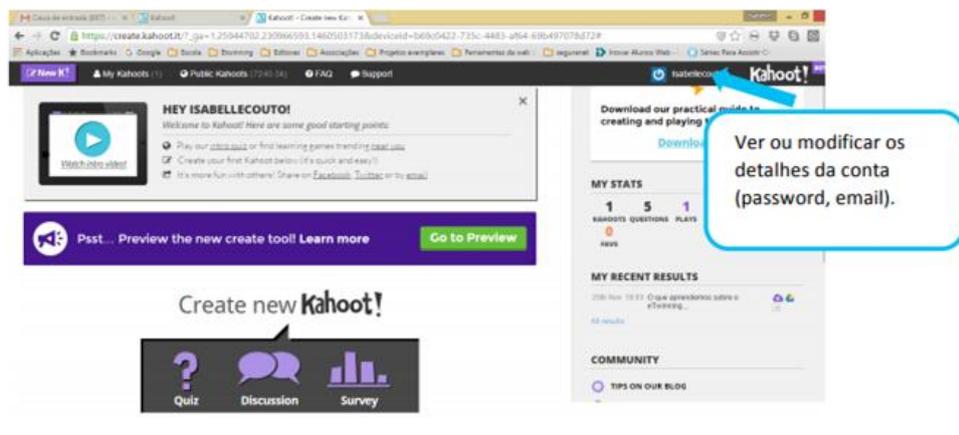


Figura 4 – Settings do Kahoot

- My kahoots – Local onde estão guardados os testes já realizados.

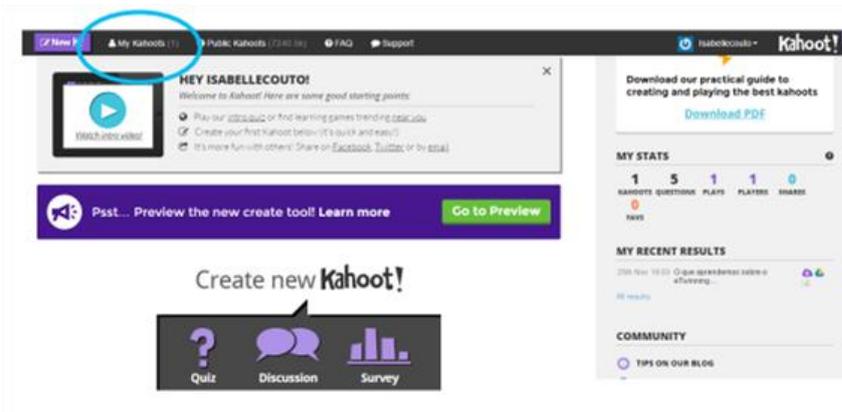


Figura 5 – Lista de Kahoots já realizados

Criar um teste

- Escolher o tipo de atividade/teste.

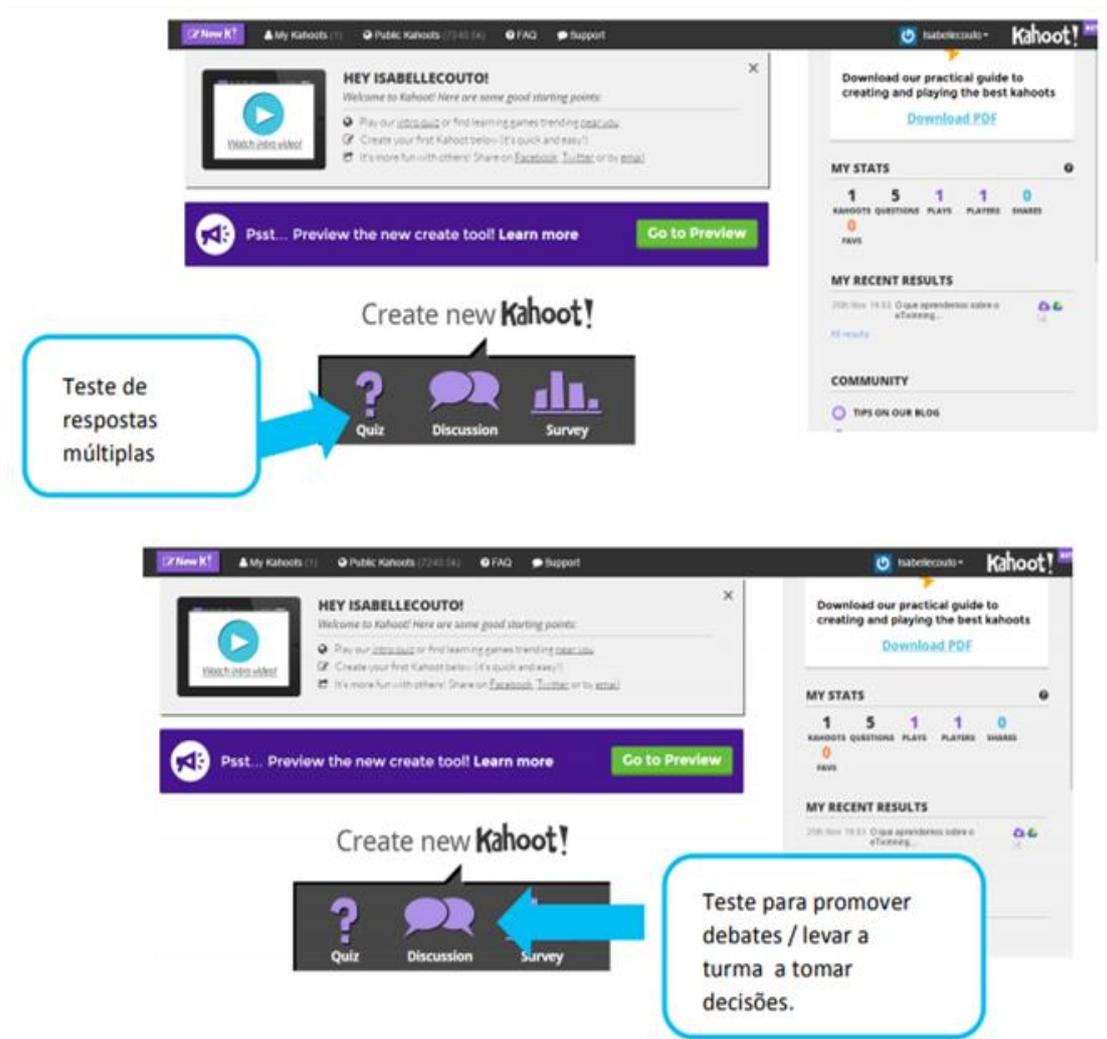


Figura 6 – Escolher tipo de teste

- No caso de se pretender um questionário clicar no ponto de interrogação.

- Dar um nome ao teste.



Figura 7 – Dar nome ao teste

- Escrever as perguntas.

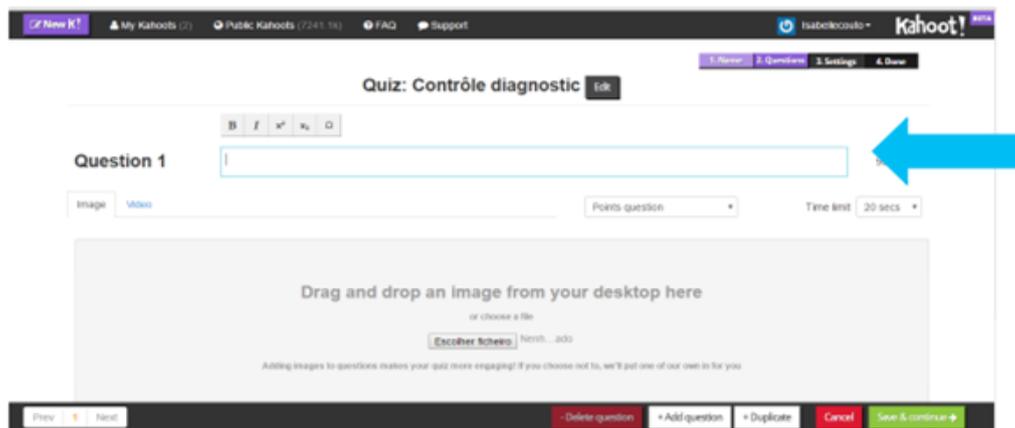


Figura 8 – Escrever as perguntas

- Adicionar recurso como por exemplo uma imagem para auxiliar na pergunta.

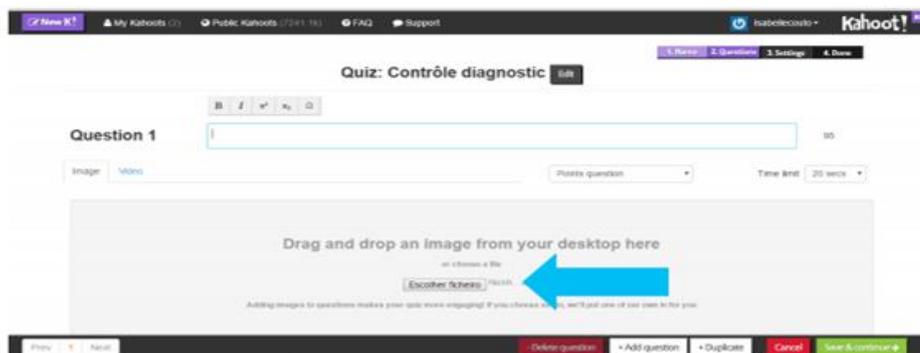


Figura 9 – Inserir imagem

- Depois de elaborarmos as nossas perguntas, devemos preencher as respostas, selecionando a correta.

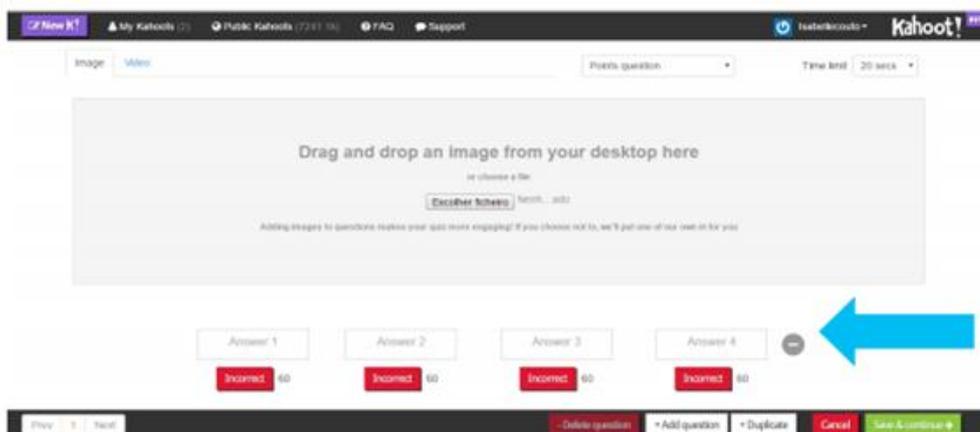


Figura 10 – Escolher a resposta correta

- Para acrescentar perguntas, devemos clicar no botão *Add question*. Devemos repetir estes passos até acabarmos o teste. No fim, devemos clicar em *Save and continue*.
- No final podemos ver, reordenar, editar as perguntas bem como ver a temporização que pretendemos atribuir a cada pergunta.



Figura 11 – Ordenar questões

- De seguida, escolhe-se a língua, se quer o exercício privado ou público, qual é o público-alvo, o grau de dificuldade.

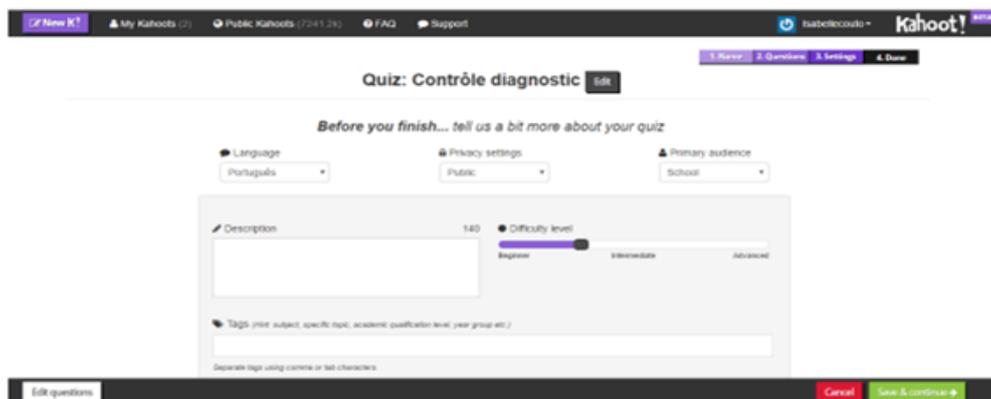


Figura 12 – Configurar público alvo

- Está pronto para jogar, bastando clicar em Launch.

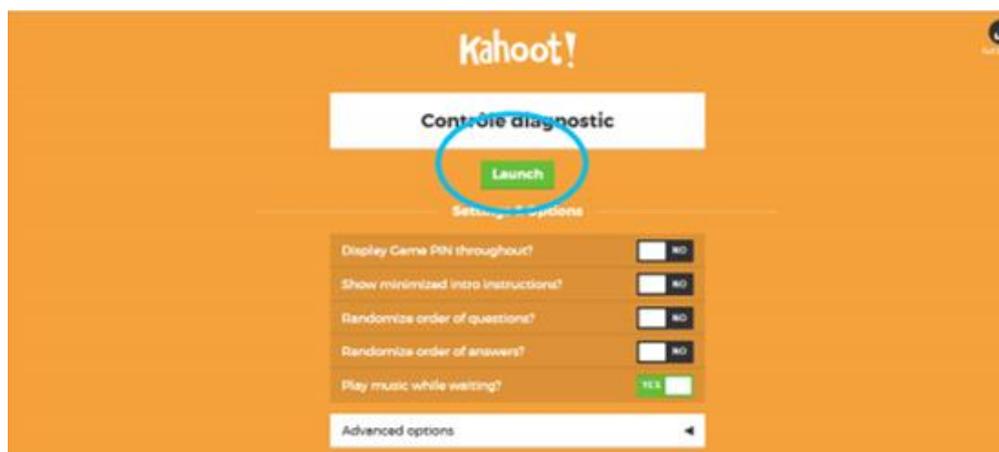


Figura 13 – Opção Launch

Nota: Ao clicar **Launch**, é gerado automaticamente um código que deverá ser facultado aos nossos alunos.

Jogar/partilhar o teste

- Para poderem jogar, os alunos devem aceder ao site <https://kahoot.it> ou descarregar esta aplicação para o seu tablet ou telemóvel.

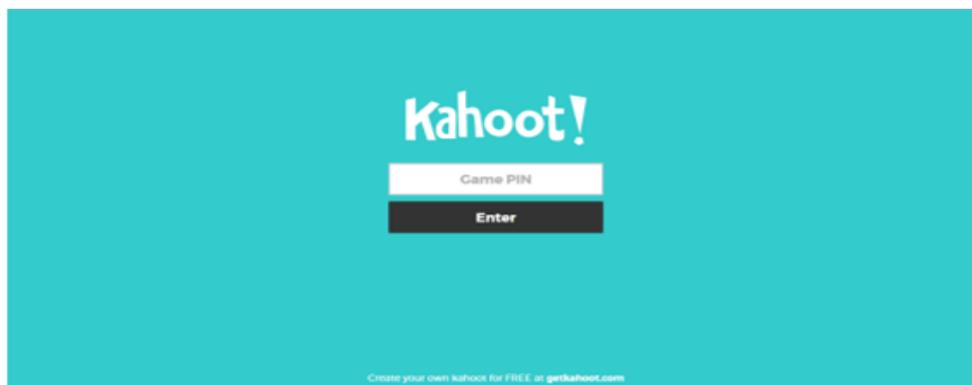


Figura 14 – Entrada no jogo pelo aluno

- Quando entramos neste endereço, é-nos pedido um pin que surge quando o professor lança o seu quiz. Os alunos devem escrevê-lo e clicar em **Enter**. Vai surgir uma página onde deverá escrever o nome próprio. Se o nome digitado pelo aluno não agradar ao professor este pode, clicando nele, eliminá-lo originando no ecrã do dispositivo do aluno o ecrã em vermelho.

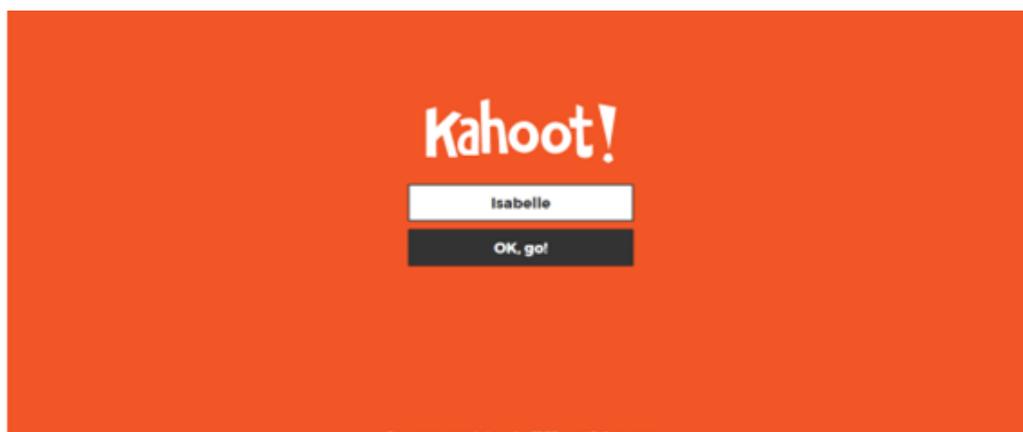


Figura 15 – Inserir nome

- Esta imagem mostra o que acontece no computador do professor e do aluno, enquanto o programa carrega as opções para o aluno responder.



Figura 16 – Exemplo de uma pergunta

- De seguida é mostrada a resposta correta e as respostas dos alunos em geral.

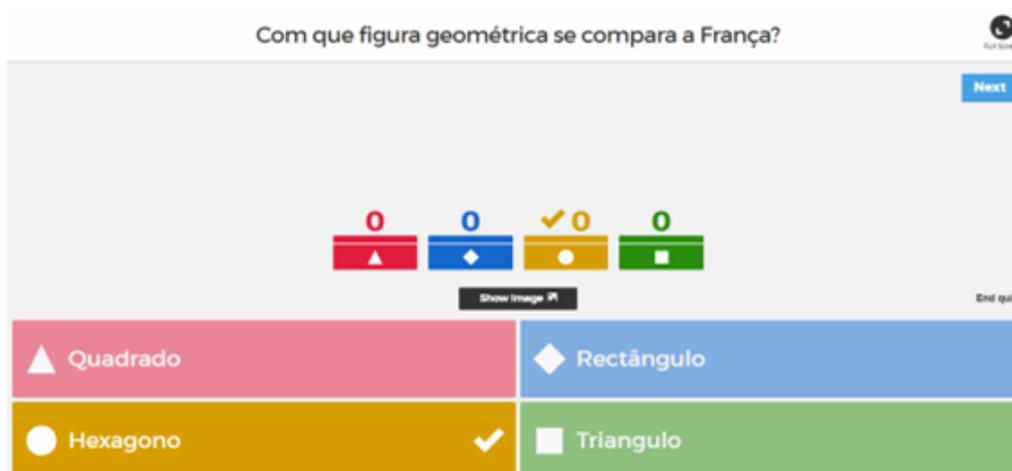


Figura 17- Visualização das respostas

- No final de todas as questões surge a pontuação alcançada pelos cinco melhores alunos e o jogo termina mostrando quem foi o aluno vencedor e os pontos obtidos, as respostas corretas e incorretas.
- O professor tem a possibilidade de mostrar e/ou guardar os resultados de cada um dos alunos.

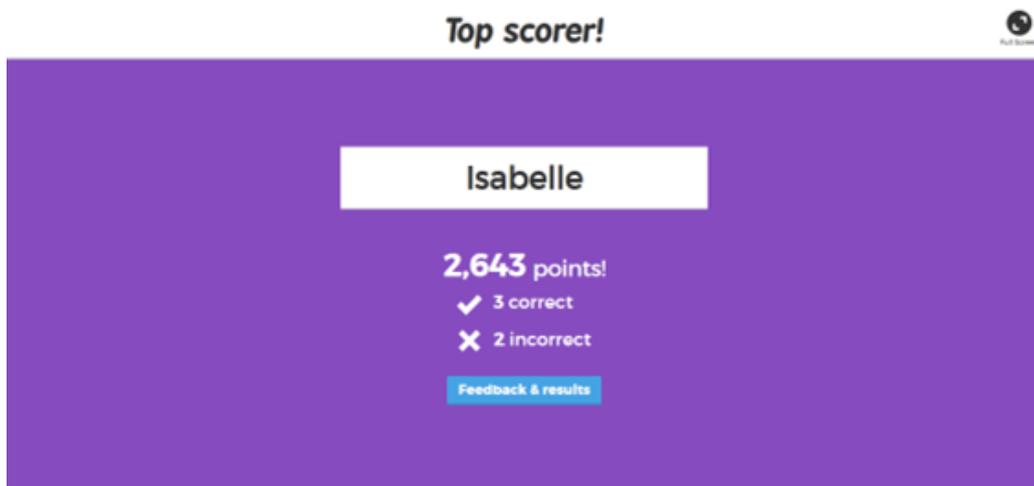


Figura 18 – Página de resultados final

Capítulo III – Manual de utilização para professor

Neste capítulo serão mostrados todos os passos para os professores de História e Geografia de Portugal, do 5º e 6º anos, poderem aplicar os recursos construídos.

- Na página www.kahoot.com escolher a opção **login** no canto superior direito.

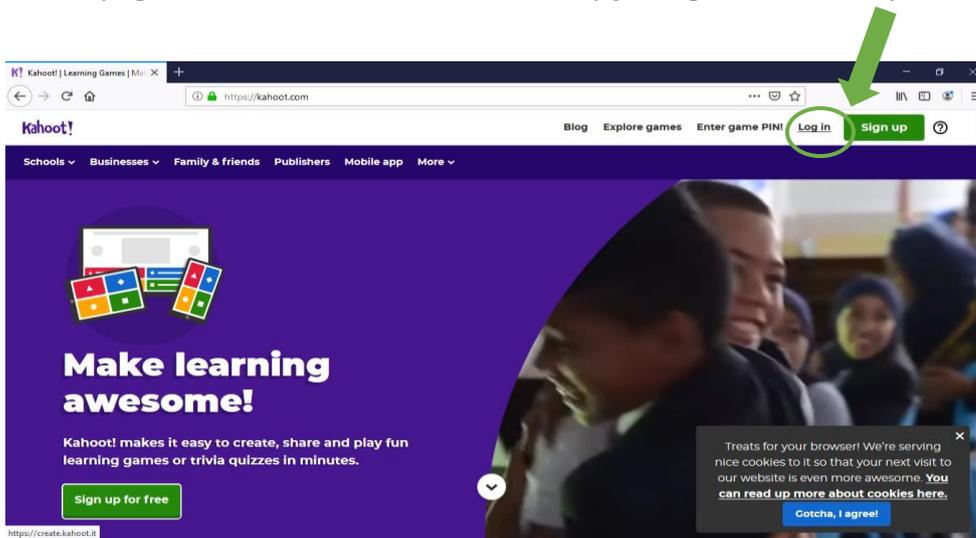


Figura 19 – 1º Passo do professor

- Efetuar o login com o utilizador `aepinhel2ciclo` e respetiva password (disponível através dos elementos do grupo de informática).

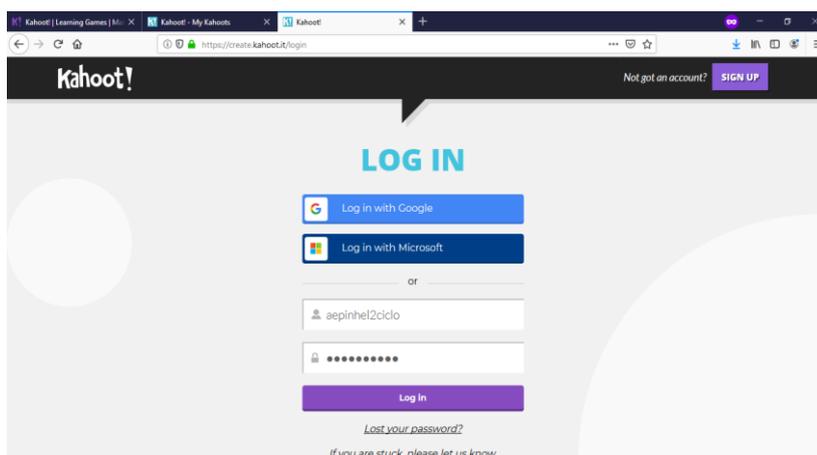


Figura 20 – 2º Passo do professor

- Escolher a opção *kahoots* da barra de ferramentas para listar todos os kahoots existentes.

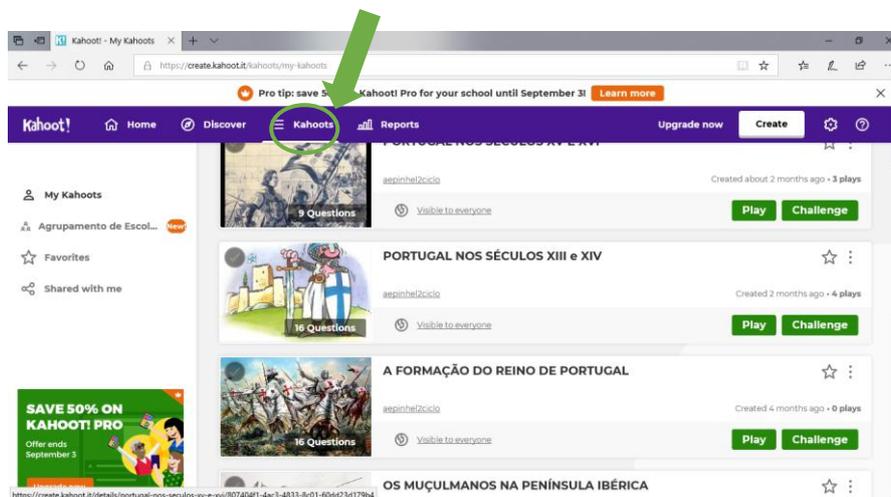


Figura 21 – 3º Passo do professor

- Abrir o questionário que pretende utilizar carregando em *play*.

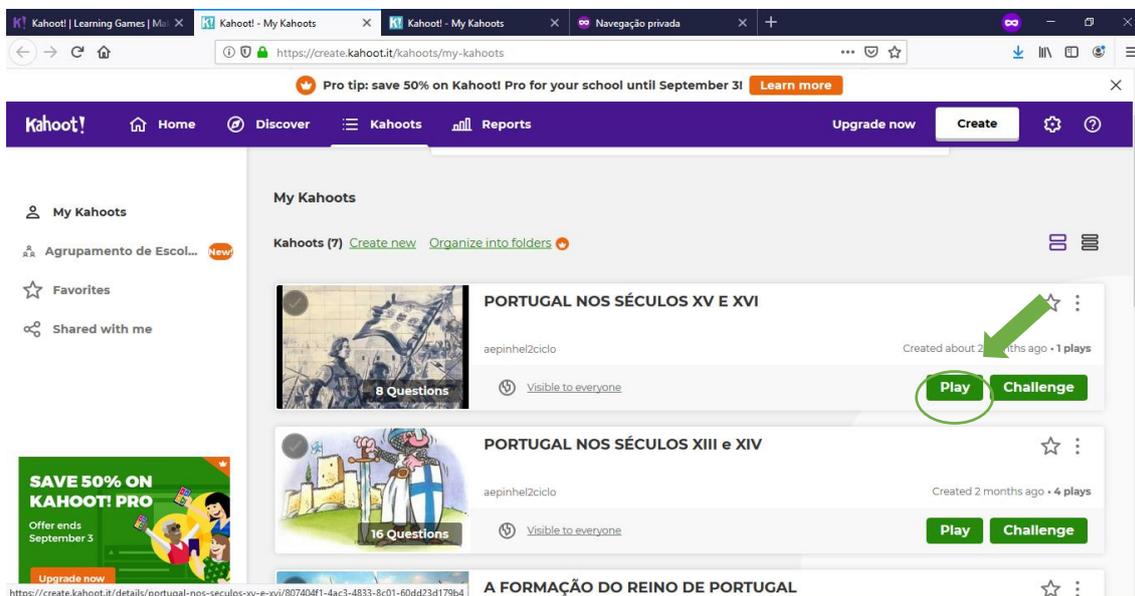


Figura 22 – 4º Passo do Professor

- Escolher a opção *classic*.

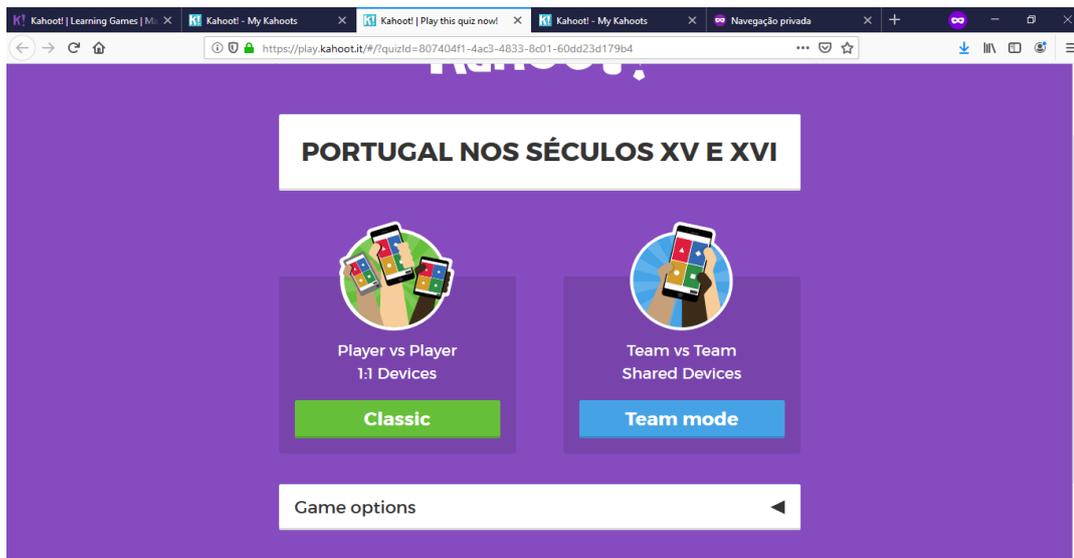


Figura 23 – 5º Passo do Professor

- De seguida vai abrir uma página com o código que os alunos deverão inserir no seu dispositivo (tablet, computador ou telemóvel) depois de iniciarem a sessão em kahoot.it.

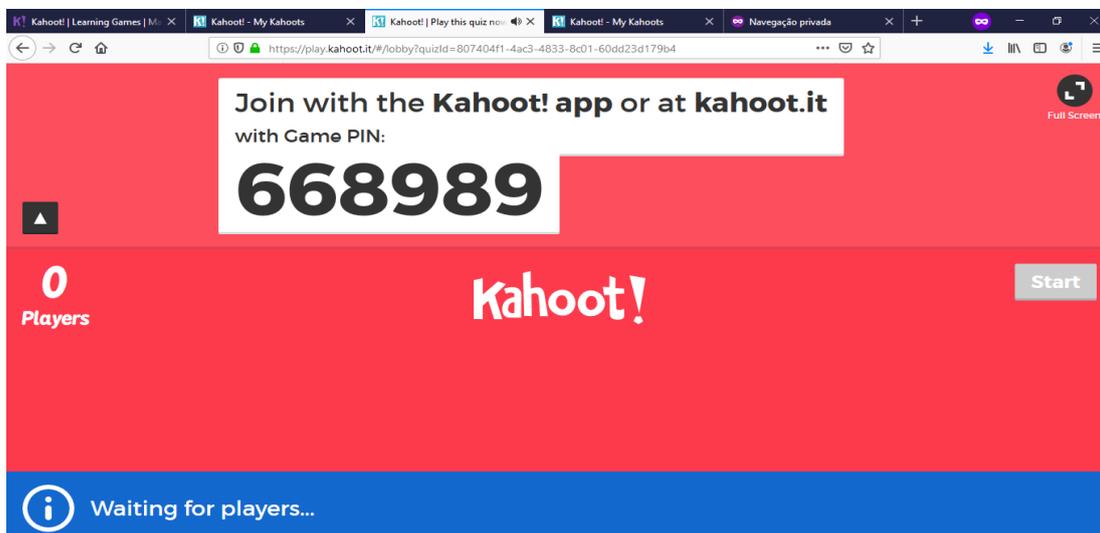


Figura 24 – 6º Passo do professor

- Quando os alunos estiverem todos registados, o professor clica no *start* e o questionário inicia.
- Cada pergunta tem 30 segundos para ser lida e respondida.



Figura 25 – Exemplo de pergunta

- Após os 30 segundos o professor clica em *next* para passar à próxima pergunta até o questionário terminar.

Capítulo IV – Concretização do Projeto

Projeto 1- Atividade de Final de Período

No final do primeiro período coloquei em prática a minha primeira atividade com a elaboração e dinamização de um questionário.

Este questionário fazia parte de um dos desafios existentes da atividade “Desafios Informáticos” dinamizado pelos alunos do curso Técnico de Multimédia com a colaboração dos professores do grupo de informática.

O questionário foi constituído por 15 questões de cultura geral na área da informática com o objetivo de colocar à prova os conhecimentos dos participantes na referida atividade.

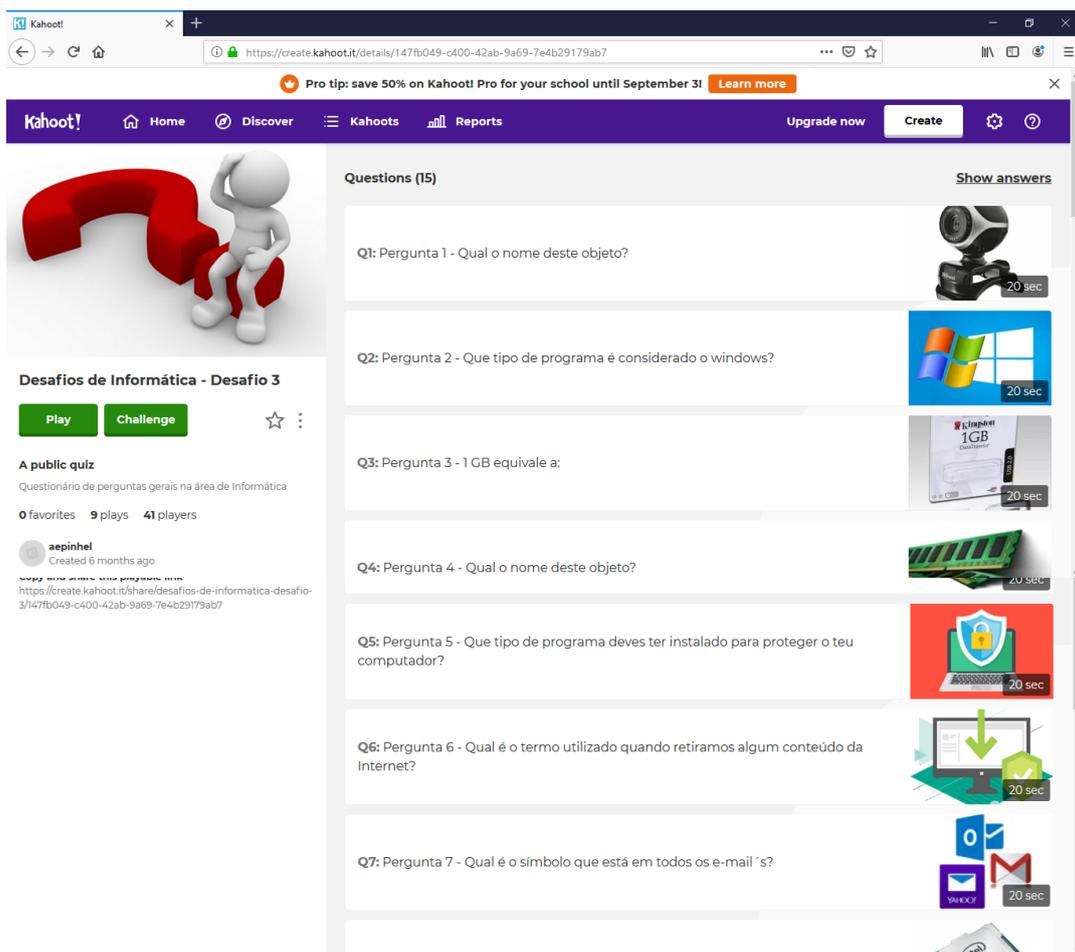


Figura 26 – Kahoot dos Desafios Informáticos

A atividade foi realizada no átrio do pavilhão de aulas onde foi utilizada uma televisão para projetar as questões. Foram dados 10 minutos para que todos pudessem entrar no questionário. Para auxiliar os participantes no login estiveram disponíveis os meus colegas de turma.



Figura 27 – Atividade prática

A atividade contou com 23 participantes que realizaram o questionário em simultâneo através dos seus telemóveis ou de equipamento disponibilizado pela escola.

Desafios de Informática - Desafio 3			
Played on	13 Dec 2018		
Hosted by	aepinhel		
Played with	23 players		
Played	15 of 15 questions		
Overall Performance			
Total correct answers (%)	74.48%		
Total incorrect answers (%)	25.52%		
Average score (points)	11899.22 points		
Feedback			
How fun was it? (out of 5)	3.40 out of 5		
Did you learn something?	66.67% Yes	33.33% No	
Do you recommend it?	66.67% Yes	33.33% No	
How do you feel?	62.50% Positive	12.50% Neutral	25.00% Negative

Figura 28 – Estatística da atividade

Projeto 2 – Aulas do 5º e 6º Anos

Ao longo do ano letivo, além do projeto realizado para a atividade descrita anteriormente, elaborei 15 Kahoots, 8 para o 5º ano e 7 para o 6º ano. Estes kahoots foram elaborados através do material disponibilizado pelas professoras da disciplina de História e Geografia de Portugal, Maria Beatriz Santos e Carminda Monteiro.

De seguida encontra-se um quadro resumo de todos os kahoots elaborados.

Ano	Tema	Nº de Perguntas
5º	A península ibérica-localização e quadro natural	15
5º	As primeiras comunidades humanas da península ibérica	16
5º	Os romanos na península ibérica	16
5º	Os muçulmanos na península ibérica	16
5º	A formação do reino de Portugal	16
5º	Portugal nos séculos XIII e XIV	16
5º	Portugal nos séculos XV e XVI	13
5º	Portugal: da união ibérica à restauração da independência	13
6º	O império português, poder absoluto, a sociedade e a arte do século XVIII	14
6º	A revolução francesa de 1789 e seus reflexos em Portugal	16
6º	Portugal na segunda metade do século XIX	16
6º	Da revolução republicana de 1910 à ditadura militar de 1926	15
6º	O Estado Novo	15
6º	O 25 de abril de 1974 e o regime democrático/espacos em que Portugal se integrava	15
6º	Portugal hoje: <ul style="list-style-type: none"> • A população portuguesa • Os lugares onde vivemos • As atividades que desenvolvemos • O mundo mais perto de nos • Lazer e património 	16

No total foram construídas mais de 225 questões que irão possibilitar aos professores desta disciplina fazerem sempre uma avaliação diferente no final de cada unidade.

Penso ter colaborado para criar todas as condições necessárias para que este recurso possa ser colocado em prática no próximo ano letivo.

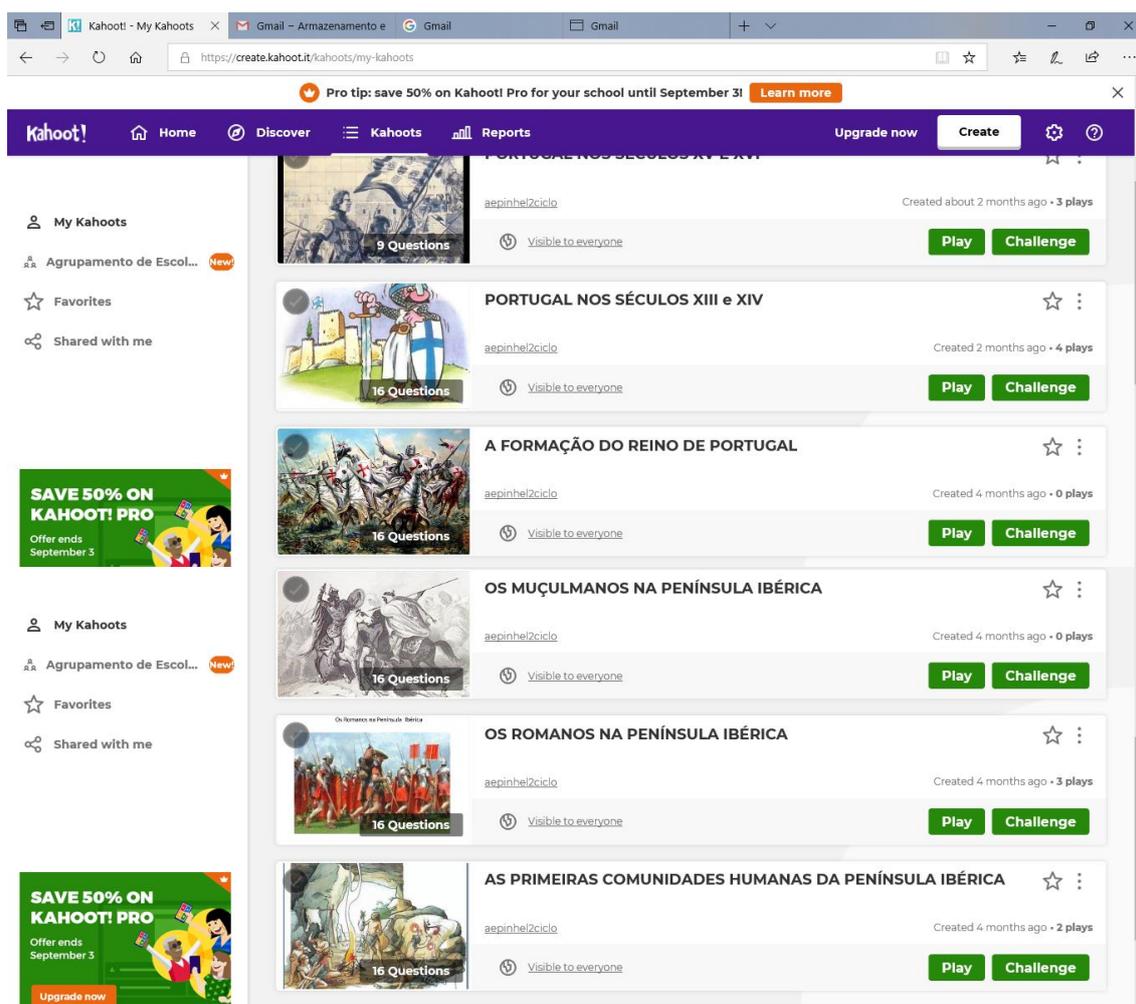


Figura 29 – Visão geral dos Kahoots elaborados

Conclusão

A Prova de Aptidão Profissional (PAP) é o projeto mais importante de todo o curso, pois permite-nos demonstrar todos os conhecimentos e competências adquiridas ao longo destes 3 anos.

O tema do meu projeto foi “Exploração da Plataforma kahoot” e para que fosse executado foi preciso grande autonomia, persistência e força de vontade, assim como um grande apoio de todos os professores que me auxiliaram no desenvolvimento desta PAP.

Neste projeto a principal dificuldade que senti, foi a extensa quantidade de kahoots que tiveram de ser elaborados para cumprir o objetivo principal, no entanto, com dedicação e empenho consegui desenvolvê-los na totalidade.

Ao ver este projeto concluído, é com grande satisfação que vejo que todos os meus objetivos foram cumpridos. Apesar do projeto estar terminado, existe sempre a oportunidade de dar continuidade ao trabalho no futuro, através de mais kahoots para outras disciplinas.

Foi uma experiência única e muito gratificante.

Bibliografia

Exemplos de Provas de Aptidão Profissional

<http://imultimedia.org/projetos/paps/>

Exploração do Kahoot

<https://kahoot.com/>

Manual do Kahoot

<http://www.ggs.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/07/Kahoot-PM-Quiz-Manual.pdf>

<https://pt.slideshare.net/linade/httpwwwslidesharenetlinadeworkshopotabletนาeducao>

Ferramentas Educativas

<https://ferramentaseducativas.com/>