

Tutorial Kahoot

O que é?

O Kahoot é uma plataforma de ensino gratuita que funciona como um *gameshow*. Os professores criam questionários de múltipla escolha (sempre com 4 opções) e os alunos participam online, cada um com seu dispositivo (computador, tablet ou celular).

O professor pode usar Kahoot de muitas maneiras, tudo vai depender dos seus objetivos educacionais. É uma boa ferramenta para discussão onde os alunos podem votar por exemplo, questões éticas de forma anônima. Também é uma ferramenta para resumir um tópico de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar Kahoot é para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula.

5 motivos para experimentar o Kahoot em sala de aula

1. É de graça!

Além de não custar nada, os alunos não precisam criar uma conta. Basta você fornecer o código (*Game PIN*) para eles entrarem no quiz criado por você. Se eles não tiverem um smartphone, podem participar via tablet ou computador. No caso do celular, é preciso baixar o aplicativo, ou no App Store (da Apple) ou no Play Store (do Google).

2. É divertido

Os alunos de fato adoram a abordagem digital proposta pela plataforma. Acostumados com o uso de ferramentas online, se engajam de forma natural e curtem o lado competitivo do Kahoot.

3. Ajuda na implantação da aula invertida (*flipped classroom*)

Os alunos se preparam antes da aula, para a atividade do Kahoot: eles leem alguns capítulos de um livro que é trabalhado e, desta forma, chegam preparados para a aula. A ferramenta ajuda a fixar e aprofundar o conteúdo estudado em casa.

4. Todos os professores podem usar

Qualquer professor pode criar um quiz para qualquer matéria ou assunto. Existe a possibilidade de inserir fotos, vídeos ou planilhas para ilustrar melhor as questões. Depois de cada pergunta, o professor pode analisar imediatamente quantos alunos acertaram a questão. Com isso, ele recebe um feedback valioso quanto à compreensão da turma. Se todos

entenderam, o quiz segue. Caso contrário, o professor pode decidir por explicar melhor a questão naquele momento, ou esclarecer, ao final da aula. O Kahoot gera uma planilha Excel, no final da atividade, que dá a opção de analisar cada questão individualmente: Quantos alunos acertaram e quais alunos acertaram.

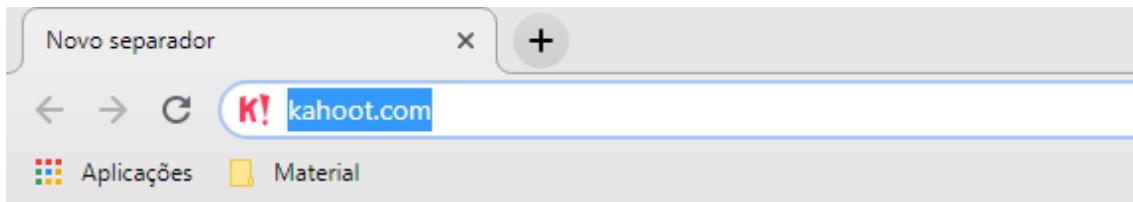
5. Fortalece as competências socioemocionais

O Kahoot possibilita que os alunos participem da atividade individualmente ou em grupos. Ao trabalhar em grupos, os alunos precisam lidar com opiniões distintas e trabalhar a comunicação para chegar a um objetivo comum – no caso, responder corretamente à questão.

Como utilizar o Kahoot?

Primeiramente você irá abrir seu navegador e digitar **kahoot.com** como mostra a imagem abaixo.

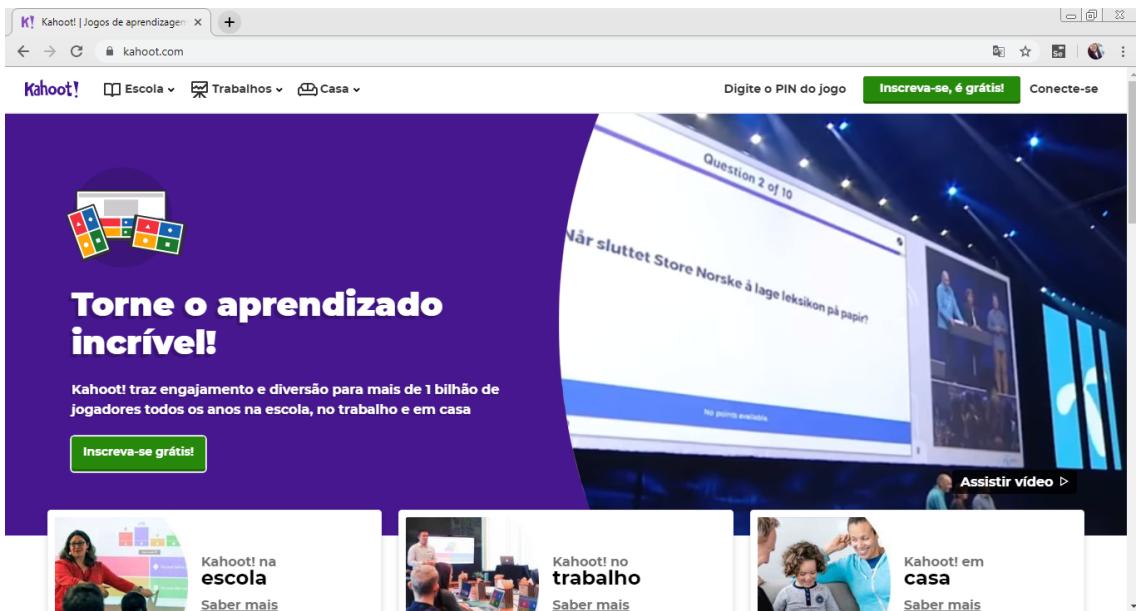
FIGURA 1: Barra de tarefas do navegador Google Chrome



Fonte: produção do próprio autor.

Após isso, clique “Enter” para abrir o site da ferramenta, disponível no link digitado. Aparecerá a tela principal do site.

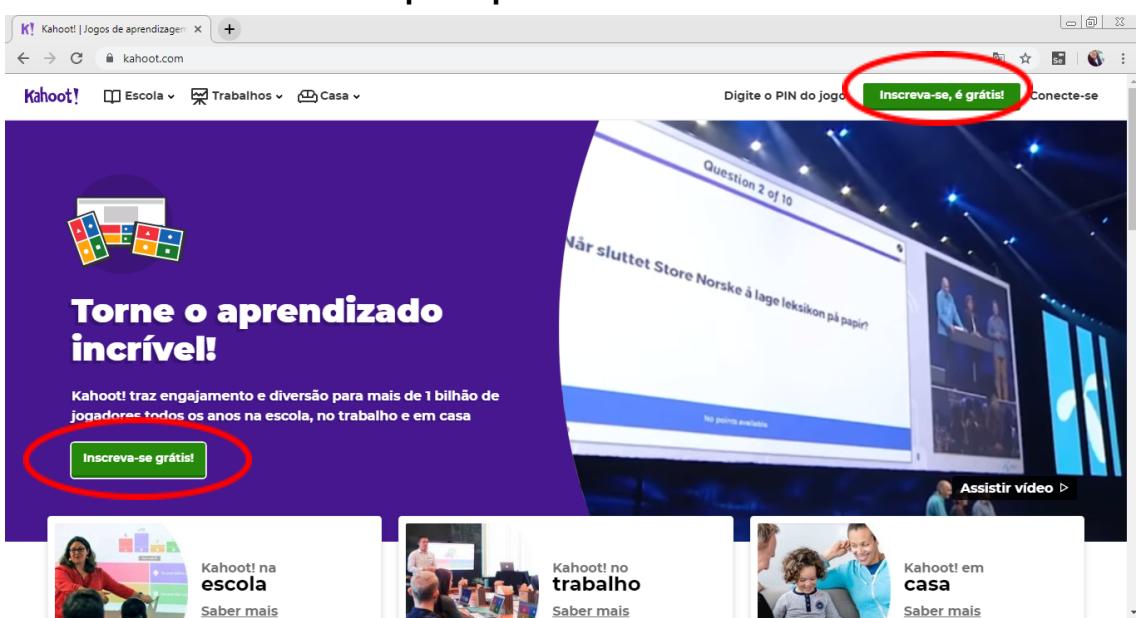
FIGURA 2: Tela principal do site



No site aparece vários menus que você pode verificar seus conteúdos. Para o nosso tutorial vamos focar em como utilizar a ferramenta.

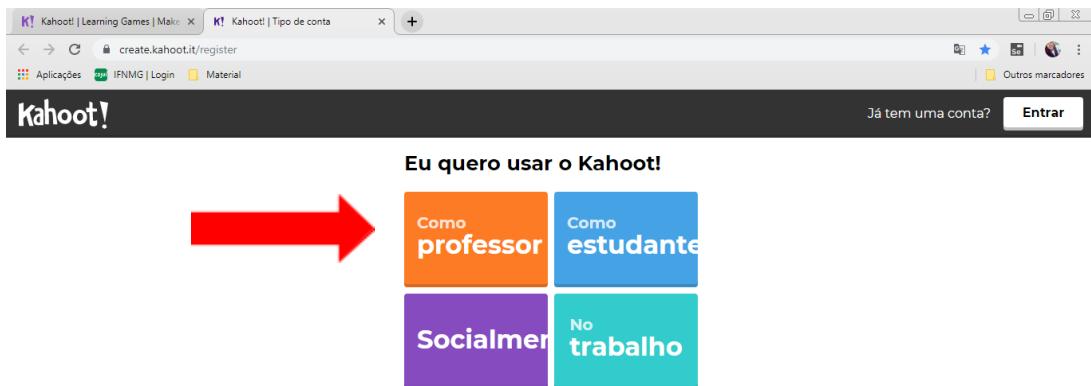
Para isso você deve clicar no botão verde em destaque que tem escrito **Inscreve-se, é grátis** ou **Inscreve-se grátis**.

FIGURA 3: Tela principal do site – botão inscrever-se



Irá aparecer a tela mostrada na Figura 4. Nela você deverá escolher a forma como irá utilizar o Kahoot. No nosso caso será a opção “**Como professor**”.

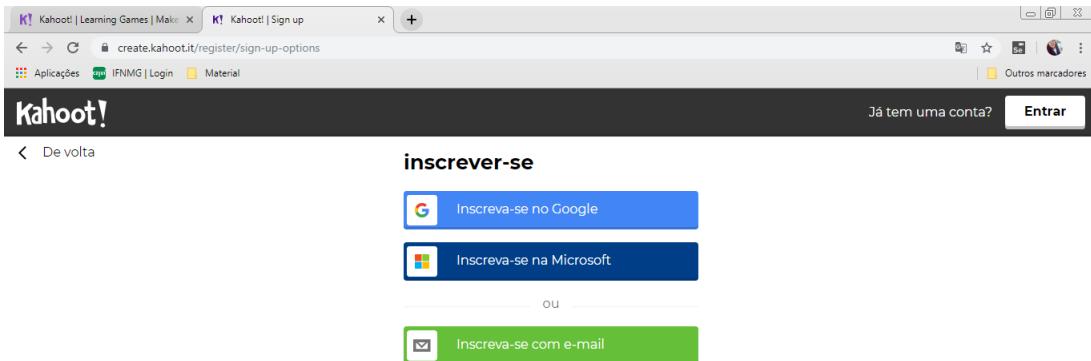
FIGURA 4: Forma de utilização do Kahoot



Fonte: produção do próprio autor.

A tela mostrada na Figura 5 será carregada. Nela você deve selecionar a opção de como você vai se inscrever. Se seu email é do Google, o **gmail**, você pode escolher a primeira opção. Caso seja outro email clique na última opção.

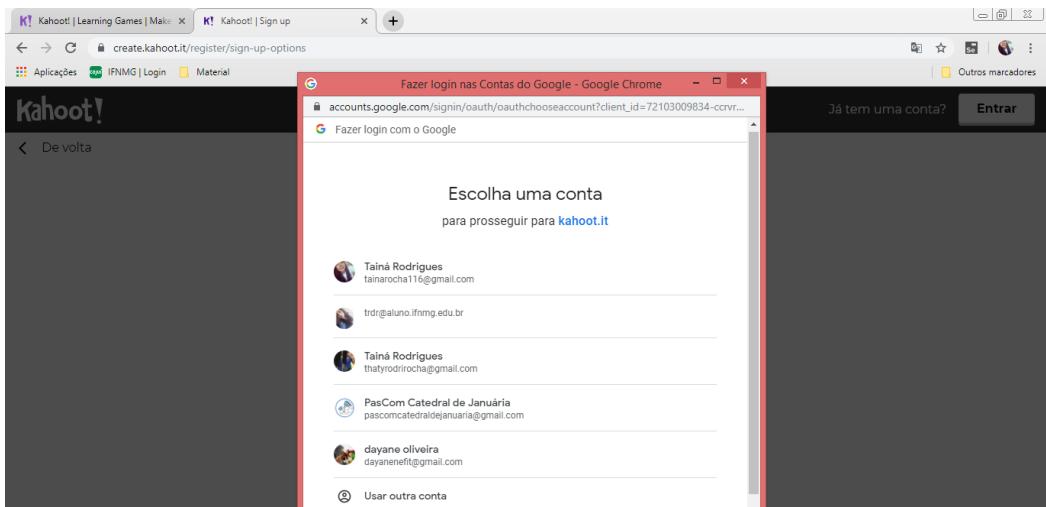
FIGURA 5: Formas para cadastrar



Fonte: produção do próprio autor.

Selecionada a primeira opção aparecerá uma aba para escolher o email que você quer usar.

FIGURA 6: Aba contas para cadastro



Fonte: produção do próprio autor.

Após escolher o email, carregará a tela apresentada na figura 7, onde você informará dados para sua conta Kahoot.

FIGURA 7: Detalhes para a cadastro com conta google

Os detalhes da sua conta

Adicione sua escola ou universidade
(opcional)

Detalhes do local de trabalho (obrigatório)

Selecione um ▾

Escolha um nome de usuário (obrigatório)

- Eu li e concordo com o Kahoot! [Termos e Condições](#). Kahoot! coletará e processará dados conforme descrito na [Política de Privacidade](#) e na [Política de Privacidade das Crianças](#). (requeridos)
- Desejo receber informações, ofertas, recomendações e atualizações da Kahoot!
- Eu quero Kahoot! para me enviar informações, convites exclusivos e ofertas especiais de outras empresas.

Junte-se ao Kahoot!

Entendo que posso retirar meu consentimento a qualquer momento e a retirada não afetará a legalidade do consentimento antes de sua retirada, conforme descrito no Kahoot! [Política de Privacidade](#).

Fonte: produção do próprio autor.

Caso tenha escolhido a ultima opção da figura 5, carregará a tela mostrada na próxima imagem. Informe os dados que são pedidos e clique no botão azul escrito “**Junte-se ao Kahoot**” para prosseguir.

FIGURA 8: Detalhes para a cadastro com outro email

The screenshot shows the 'Os detalhes da sua conta' (Your account details) section of the Kahoot! sign-up process. It includes fields for adding a school or university (optional), selecting a work location (mandatory), choosing a username (mandatory), entering an email address (mandatory), creating a password (mandatory), and accepting terms and conditions. A blue 'Junta-se ao Kahoot!' button is at the bottom.

Adicione sua escola ou universidade (opcional)

Detalhes do local de trabalho (obrigatório)

Selezione um ▾

Escolha um nome de usuário (obrigatório)

Adicione seu endereço de e-mail (obrigatório)

Crie uma senha (obrigatório)

Eu li e concordo com o Kahoot! [Termos e Condições](#). Kahoot! coletará e processará dados conforme descrito na [Política de Privacidade](#) e na [Política de Privacidade das Crianças](#). (requeridos)

Desejo receber informações, ofertas, recomendações e atualizações da Kahoot!

Eu quero Kahoot! para me enviar informações, convites exclusivos e ofertas especiais de outras empresas.

Junte-se ao Kahoot!

Entendo que posso retirar meu consentimento a qualquer momento e a retirada não afetará a legalidade do consentimento antes de sua retirada, conforme descrito no Kahoot! [Política de Privacidade](#).

Fonte: produção do próprio autor.

Tendo informado os dados necessários, carregará a tela da figura 9.

O Kahoot tem a versão gratuita e a versão paga, para continuar sem precisar pagar você deverá escolher a opção “**Basic**”.

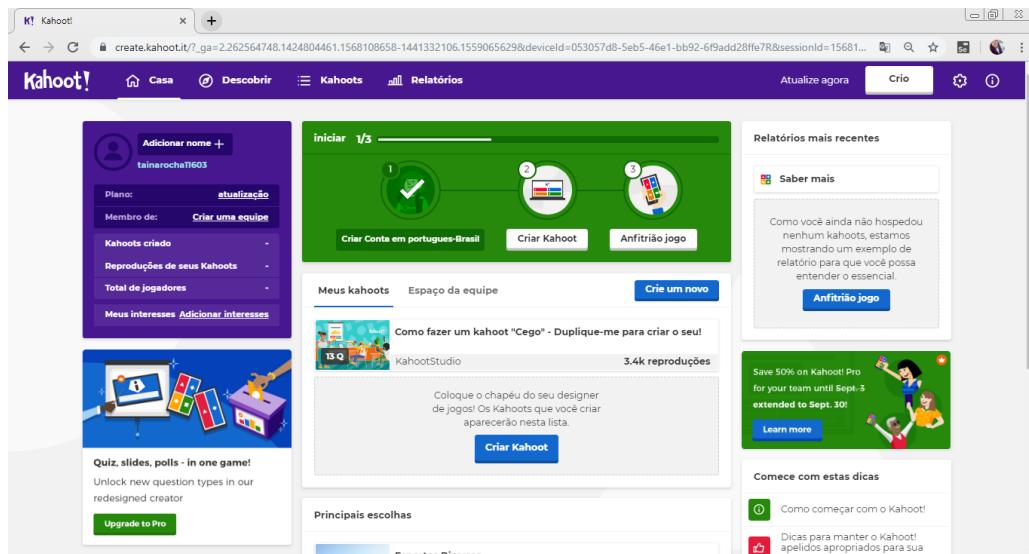
FIGURA 9: Planos Kahoot



Fonte: produção do próprio autor.

Escolhida a versão básica, carregará a tela inicial da ferramenta, como mostrado na figura 10.

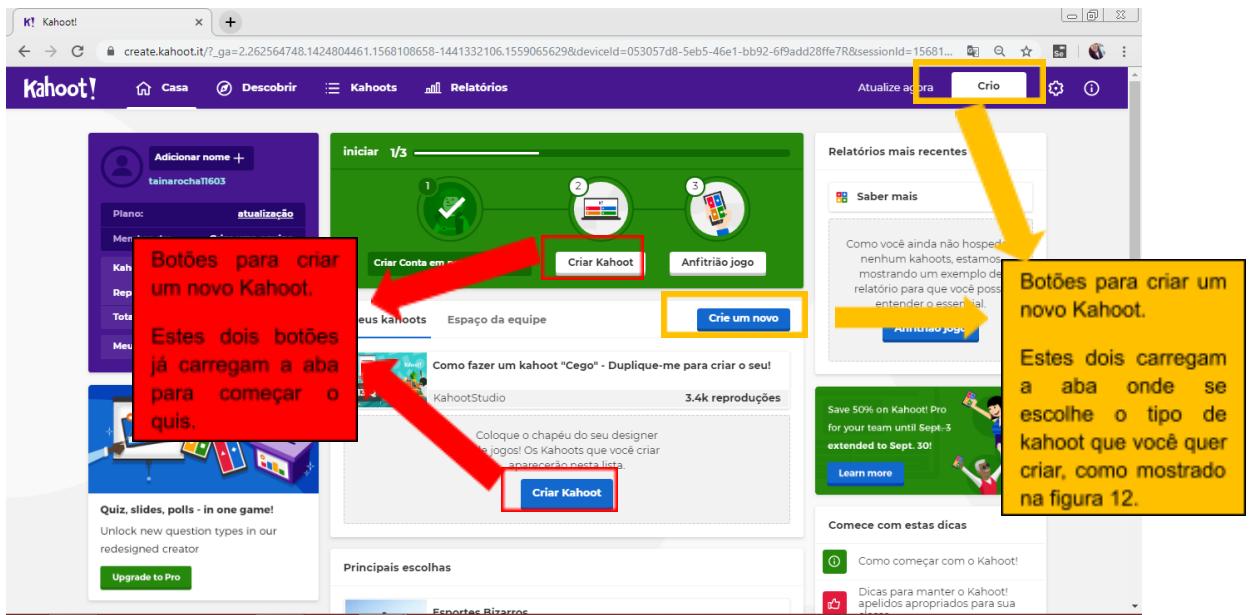
FIGURA 10: Tela inicial da ferramenta



Fonte: produção do próprio autor.

Para criar um novo Kahoot tem-se espalhados pela ferramenta alguns botões, destinado a essa funcionalidade, como destacado na próxima imagem.

FIGURA 11: Tela inicial da ferramenta – botões para criar um Kahoot



Fonte: produção do próprio autor.

Selecionado um dos botões sinalizados com a cor amarelo na imagem anterior, irá carregar uma nova tela, como a mostrada na figura 13.

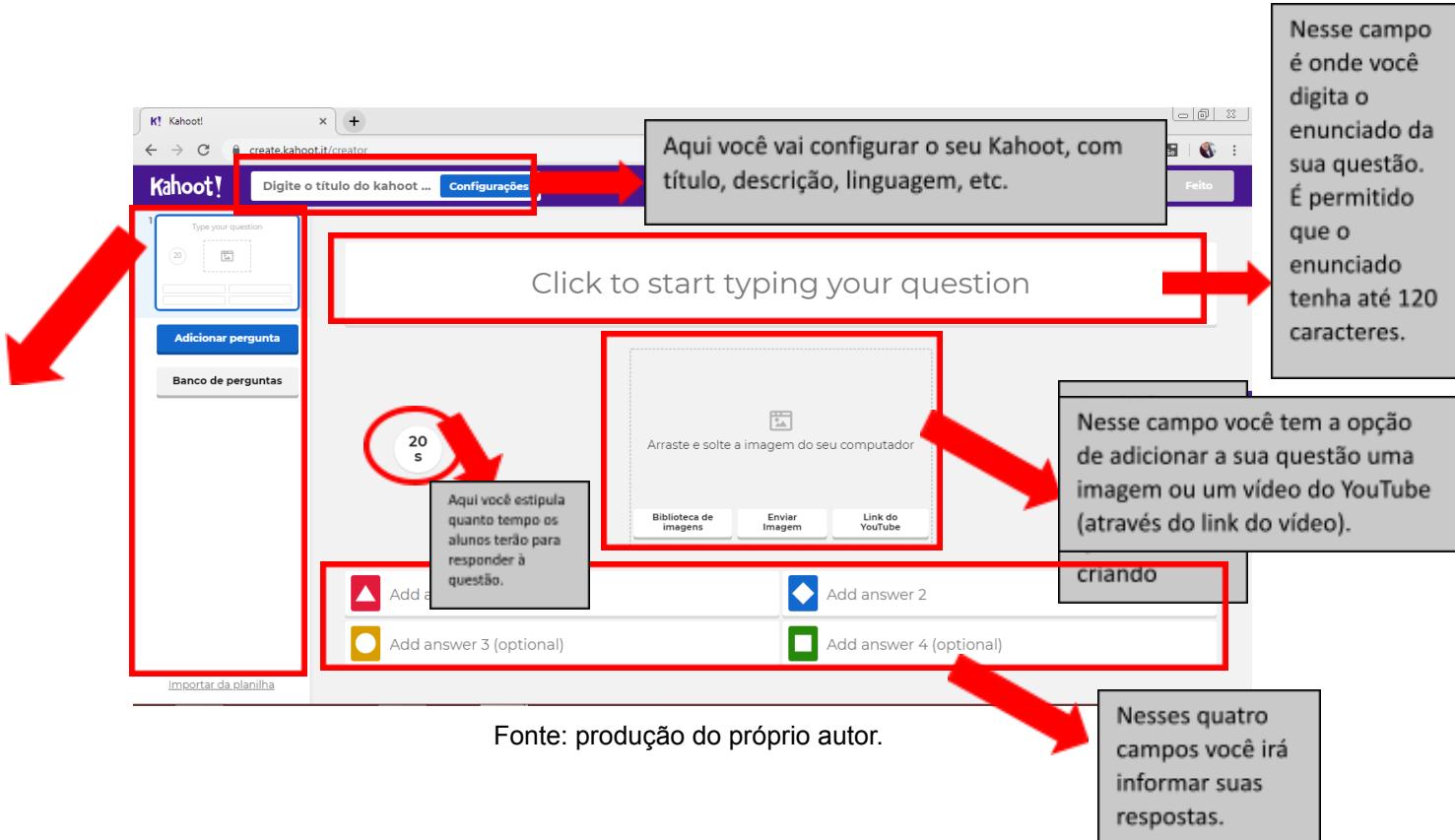
FIGURA 12: Tipos de Kahoots



Fonte: produção do próprio autor.

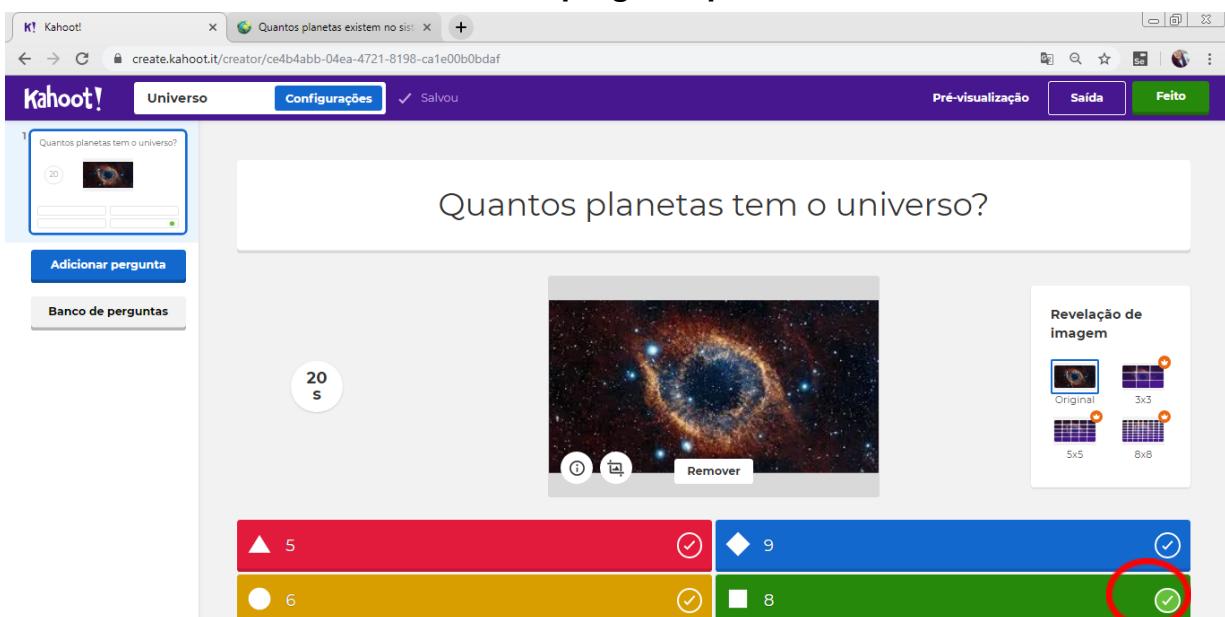
A primeira opção você criará questionário com perguntas de múltipla escolha, já na segunda, é uma opção onde as respostas são colocadas na ordem correta.

FIGURA 13: Tela inicial do questionário



Na figura 14 foi preenchido os dados para os campos informados na imagem anterior.

FIGURA 14: Tela da pergunta preenchida

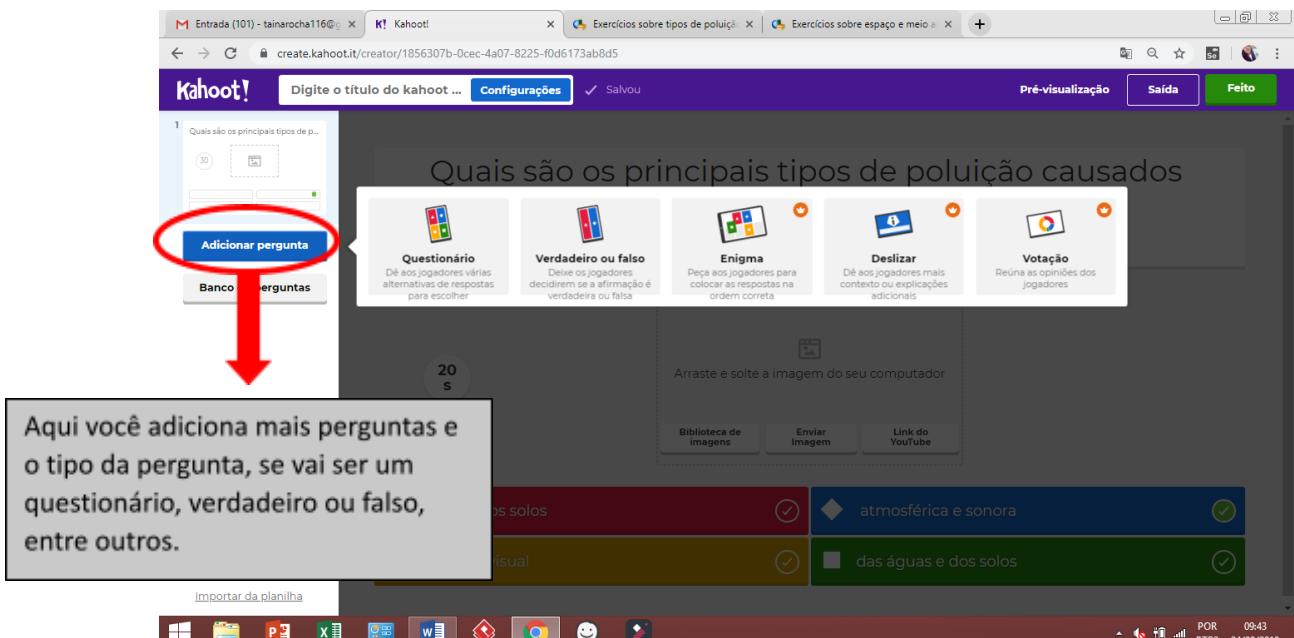


Fonte: produção do próprio autor.

Nesse símbolo você marcará qual vai ser a alternativa correta.

Você pode adicionar mais perguntas clicando no botão “Adicionar pergunta”

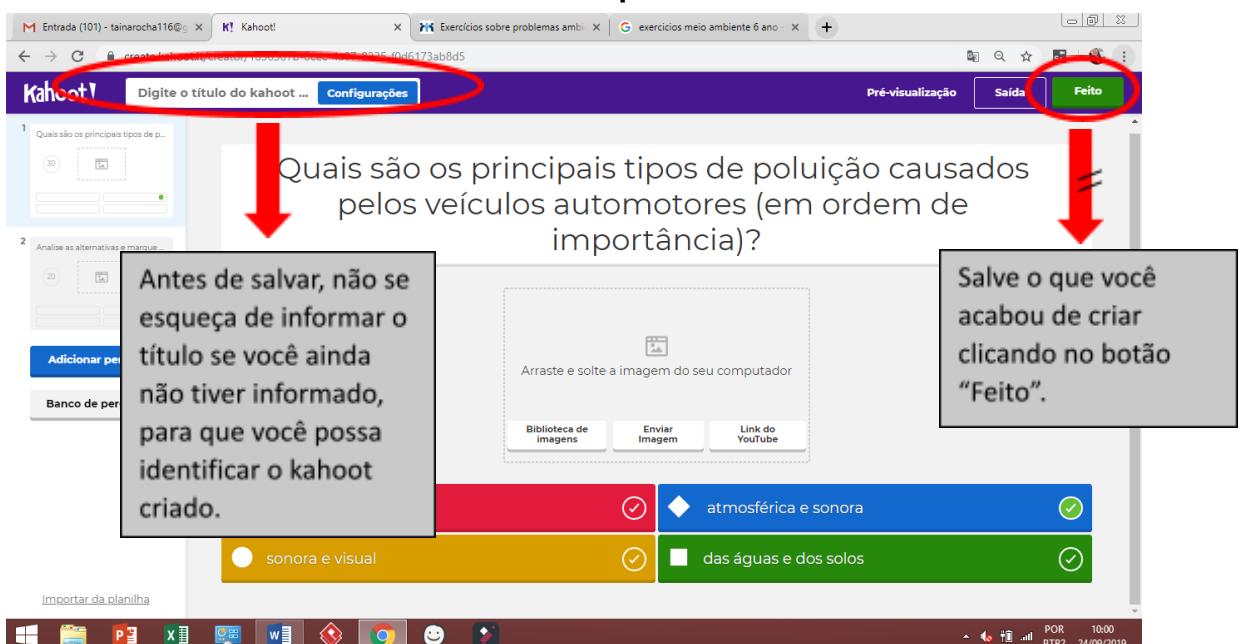
FIGURA 15: Menu opções do tipo de pergunta



Fonte: produção do próprio autor.

Após ter criado suas questões você pode salvar o que você criou.

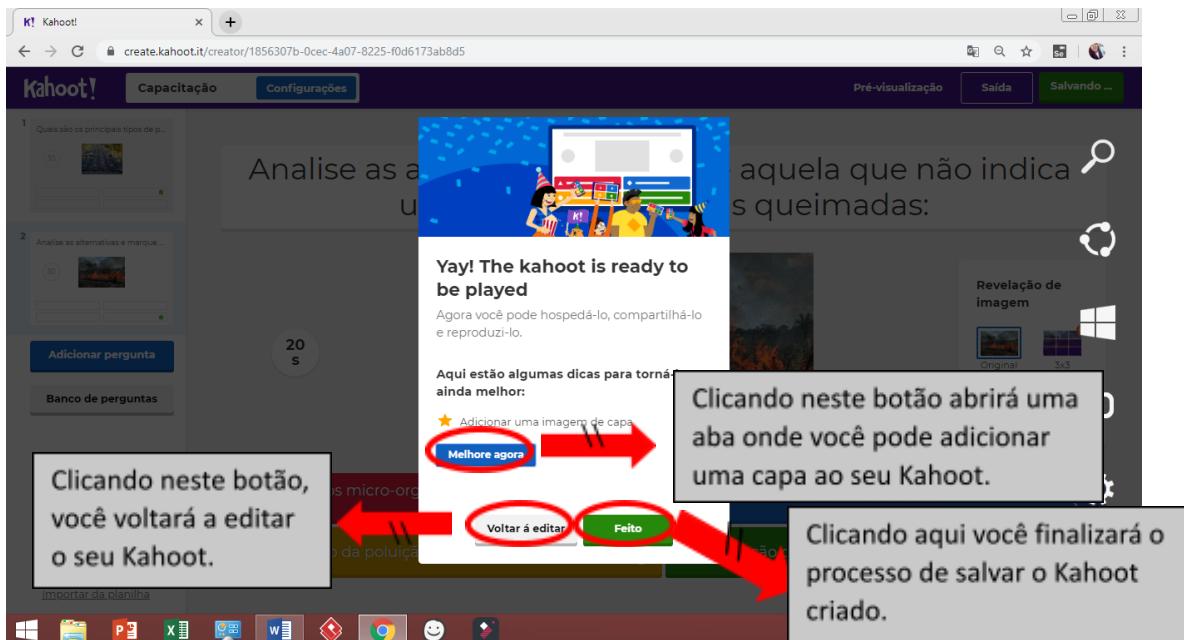
FIGURA 16: Tela salvar questão concluída



Fonte: produção do próprio autor.

Depois de ter clicado no botão “Feito” aparecerá a aba vista na imagem 17. Nesta aba aparece um pequeno texto falando que você já poderá aplicar o que você criou e também mostra algumas sugestões que você pode adicionar ao Kahoot criado. Você pode escolher aplicar a sugestão, voltar a editar ou continuar o processo de salvar.

FIGURA 17: Aba de dicas e opções para o Kahoot

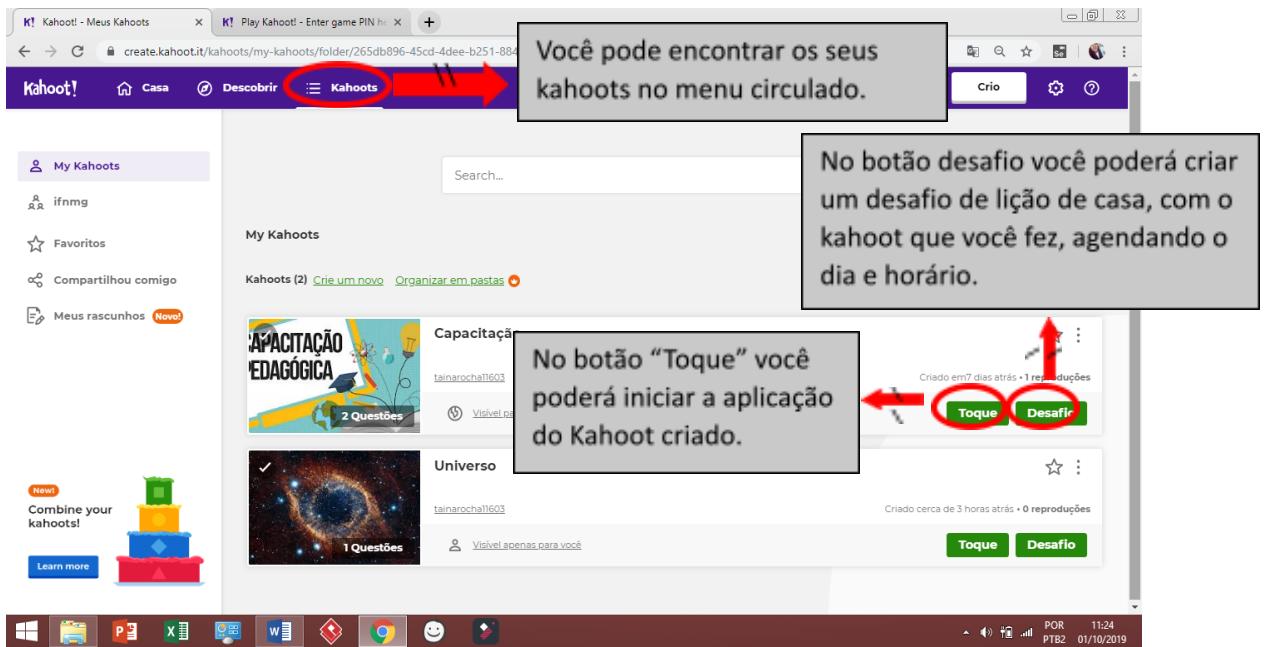


Fonte: produção do próprio autor.

Aplicando o Kahoot

Tendo salvado o Kahoot clicando no botão “Feito”, a tela da imagem abaixo será carregada. Essa tela apresenta os kahoots que você criou.

FIGURA 18: Tela menu “Meus Kahoots”



Fonte: produção do próprio autor.

Clicando no botão “Toque” você será encaminhado para uma nova aba onde deverá escolher como irá ser aplicado o Kahoot, no modo Clássico ou modo de equipe.

FIGURA 19: Tela de modo de aplicação



Fonte: produção do próprio autor.

Descendo a página será exibida algumas opções de configuração para o Kahoot a ser aplicado. Você pode está configurando como achar melhor.

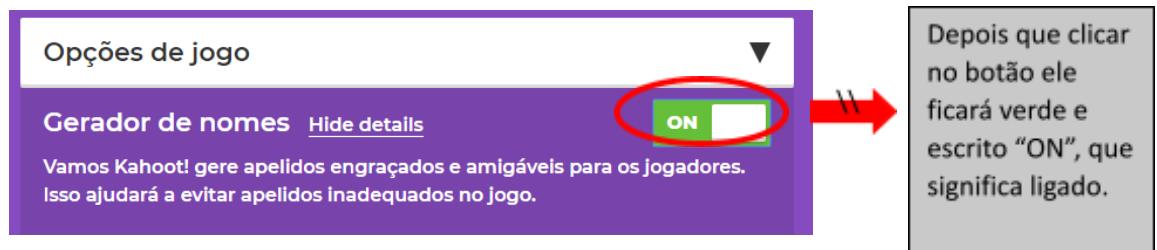
FIGURA 20: Opções de configuração para o jogo



Fonte: produção do próprio autor.

Apenas ligue a opção que desejar clicando no botão “OFF”.

FIGURA 21: Opções de configuração para o jogo – gerador de nomes



Fonte: produção do próprio autor.

Após escolher o modo de aplicação do Kahoot, Clássico ou em Equipe, a página será carregada e por alguns segundos apresentará a tela da imagem 22.

FIGURA 22: Tela mostrada inicialmente

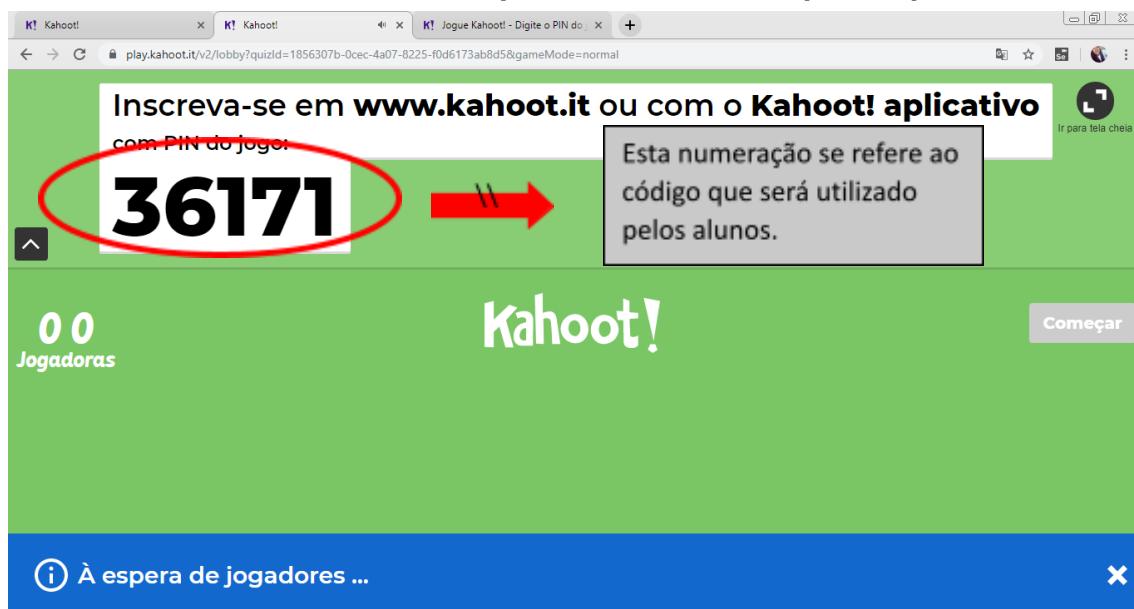


Fonte: produção do próprio autor.

Após apresentar a tela anterior por alguns segundos é carregada uma nova tela, como mostrada na figura 23.

Nesta tela será disponibilizado um código que os alunos deverão utilizar para a aplicação das questões. Os alunos poderão utilizar tanto o computador como o celular para participarem. Basta acessar pelo computador o link: www.kahoot.it ou baixar o aplicativo no celular e informar o código (PIN).

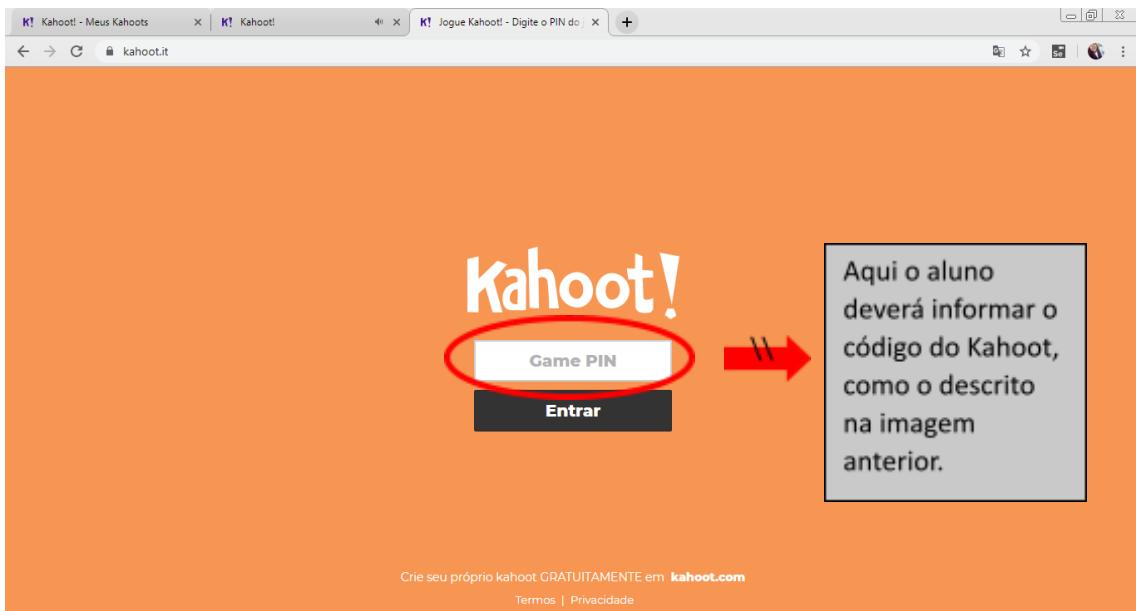
FIGURA 23: Tela inicial da aplicação do Kahoot para o professor.



Fonte: produção do próprio autor.

A imagem apresentada em sequência se refere a tela que é carregada após o aluno ter acessado o link: www.kahoot.it. No aplicativo também aparecerá da mesma maneira.

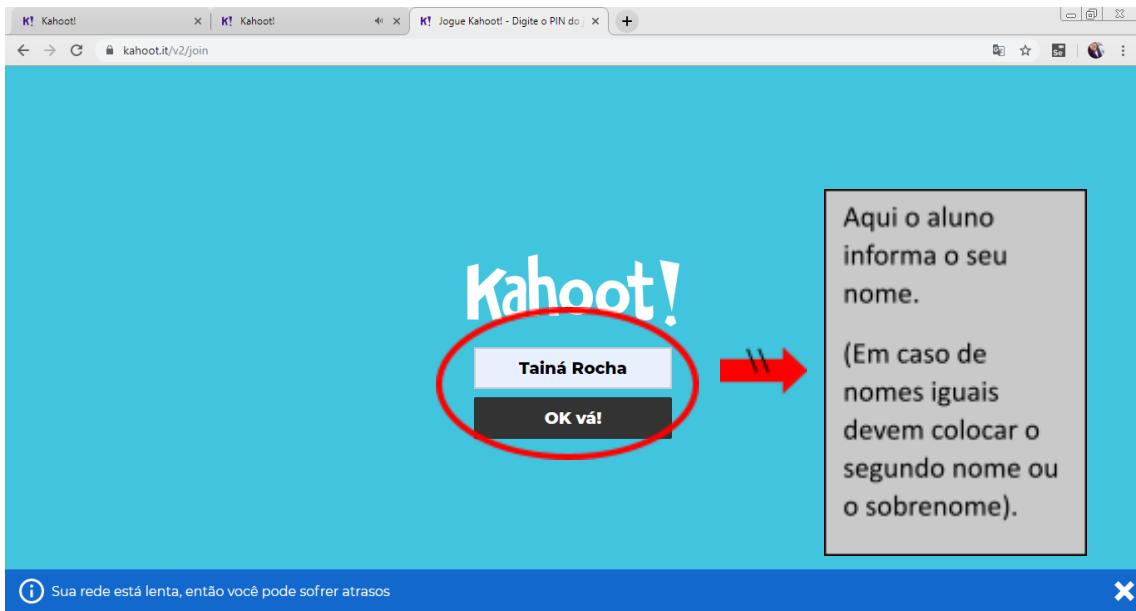
FIGURA 24: Tela inicial do aluno acessada pelo computador



Fonte: produção do próprio autor.

Depois que o aluno informar o código da aplicação ele precisará informar o seu nome para a sua identificação.

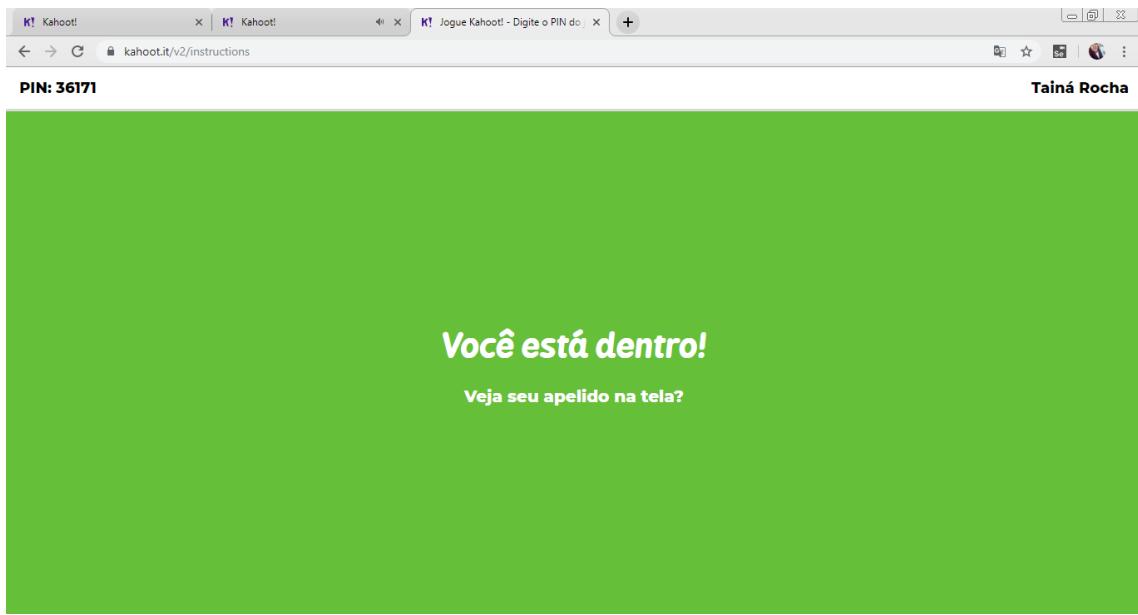
FIGURA 25: Tela de informar nome



Fonte: produção do próprio autor.

Carregará a tela a seguir para o aluno informando que ele já está dentro do jogo.

FIGURA 26: Mensagem inicial



Fonte: produção do próprio autor.

E para o professor aparecerá os alunos que estão conectando com seus nomes.

FIGURA 27: Tela inicial com os nomes



Fonte: produção do próprio autor.

Começando o jogo será apresentado a primeira pergunta.

FIGURA 28: Tela inicial da pergunta 1



Fonte: produção do próprio autor.

E logo após uma outra tela novamente com a pergunta e também as alternativas de resposta, os minutos para responder, a imagem adicionada a pergunta.

As alternativas são sinalizadas por cores e formas geométricas.

FIGURA 29: Tela da questão 1

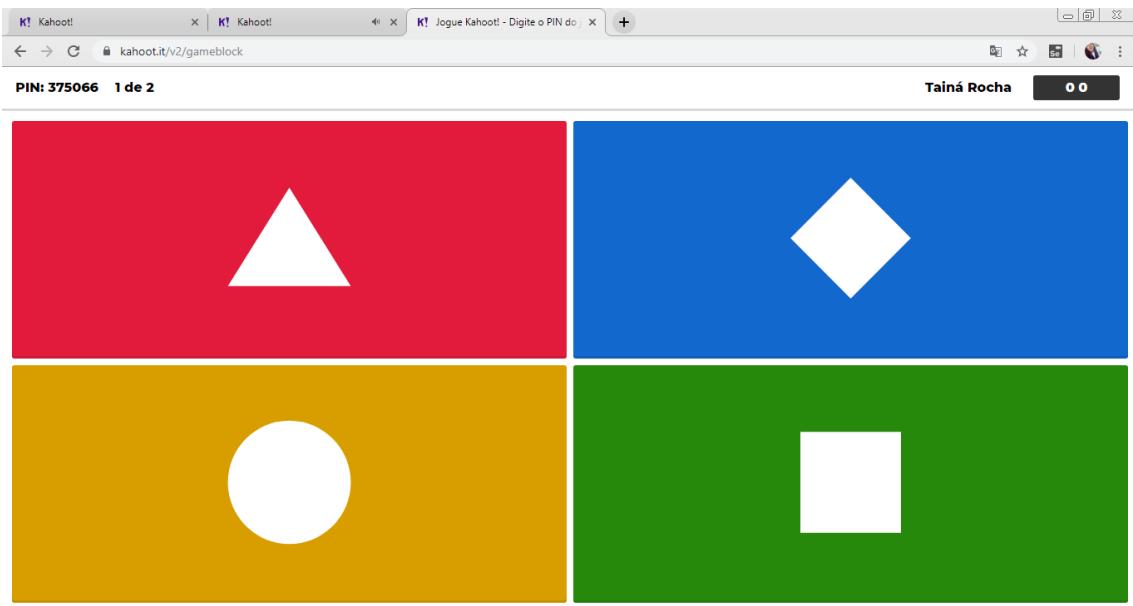


Fonte: produção do próprio autor.

Para os alunos serão apresentadas apenas as figuras com as cores.

Para que eles saibam quais as respostas correspondem a cada figura e cor, o professor deverá ter projetado o seu computador com o questionário antes da sua aplicação.

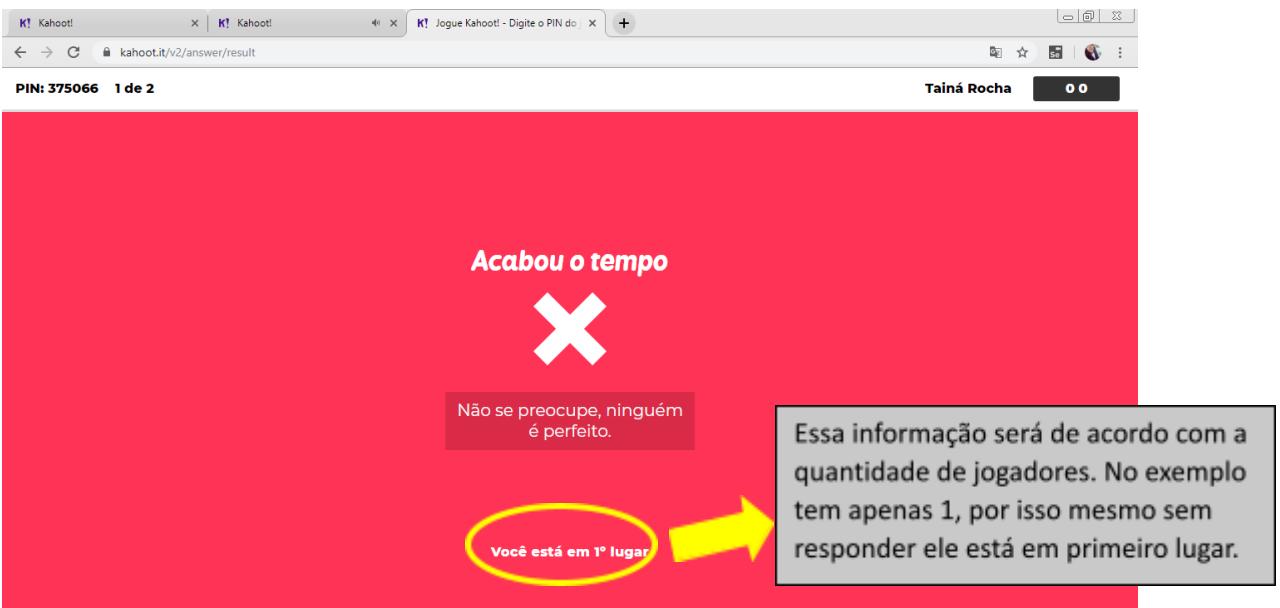
FIGURA 30: Tela de resposta para o aluno



Fonte: produção do próprio autor.

Se o aluno não conseguir responder no tempo determinado será apresentada para ele a tela a seguir.

FIGURA 31: Tela de resposta não informada



Fonte: produção do próprio autor.

Para o professor será carregada uma tela com os gráficos das respostas de cada alternativa e mostrará qual a alternativa correta.

FIGURA 32: Tela de análise da alternativa 1

The screenshot shows a Kahoot! game interface. At the top, there are three tabs: 'Kahoot!', 'Kahoot!', and 'Jogue Kahoot! - Digite o PIN do...'. The URL in the address bar is 'play.kahoot.it/v2/gameblock?quizId=1856307b-0cec-4a07-8225-f0d6173ab8d5'. On the right side of the header are icons for search, star, and more. Below the header, the question is: 'Quais são os principais tipos de poluição causados pelos veículos automotores (em ordem de importância) ?' (What are the main types of pollution caused by motor vehicles (in order of importance)?). There are four answer options with scores: 'visual e dos solos' (pink box, red arrow up) has 0 0; 'atmosférica e sonora' (blue box, blue diamond) has ✓ 0 0; 'sonora e visual' (yellow box, white circle) has 0 0; and 'das águas e dos solos' (green box, green square) has 0 0. A 'Próximo' button is in the top right corner. Below the answers are buttons for 'Mostrar mídia' and 'Fim do jogo'.

Fonte: produção do próprio autor.

Em seguida será apresentado o placar com os nomes dos alunos e suas respectivas pontuações.

FIGURA 33: Placar da primeira questão

The screenshot shows the Kahoot! scoreboard. The title 'Placar' is at the top. In the center, there is a large orange area with the name 'Tainá Rocha' and a score of 0 0. To the right of this area is a blue 'Próximo' button, which is circled in red. Below this, a red arrow points down to a gray box containing the text: 'Clicando no botão "Próximo" será exibida a questão seguinte.' (Clicking the 'Next' button will show the next question). At the bottom of the screen, there is a blue footer bar with the text: 'Esta edição do Kahoot! é ilimitado ao uso pessoal. Atualize para usar para fins comerciais.' (This edition of Kahoot! is unlimited for personal use. Update to use for commercial purposes.) and a 'Terminar questionário' button.

Fonte: produção do próprio autor.

Carregará a primeira tela com a pergunta, como mostrada a seguir.

FIGURA 34: Tela inicial da pergunta 2



Fonte: produção do próprio autor.

Depois mostrará a questão com as alternativas, assim como foi na primeira pergunta e será nas demais.

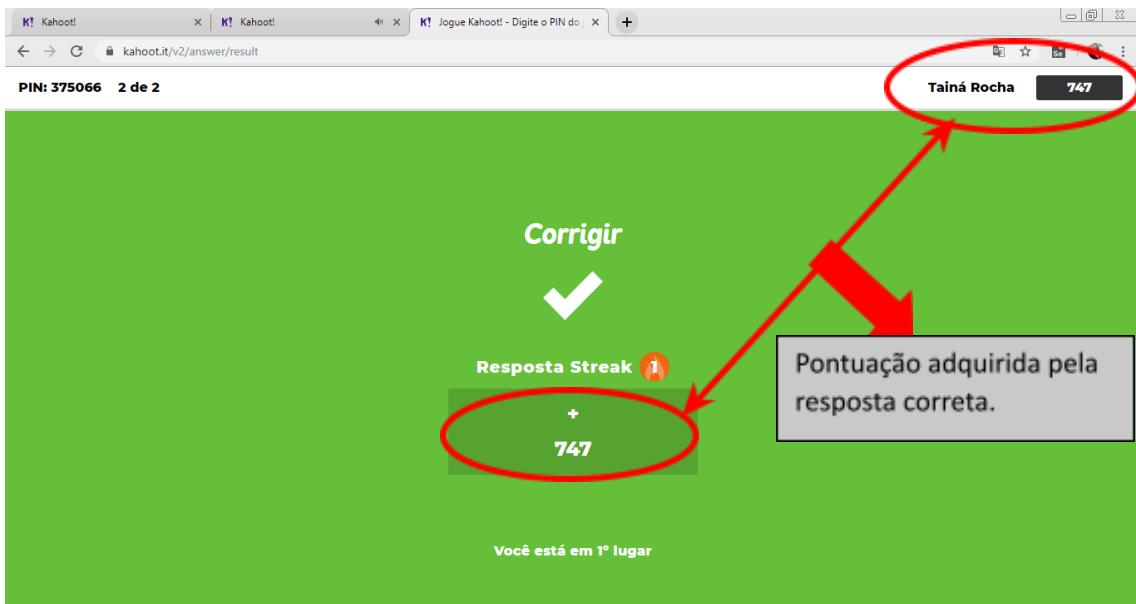
FIGURA 35: Tela da questão 2

A screenshot of a Kahoot! quiz interface showing the second question with four options. The question text is the same as in Figure 35. On the left, there is a purple circle with the number '25'. In the center, there is a photograph of a forest fire. On the right, there is a blue button labeled 'Pular' and a text '00 Respostas'. Below the photograph, there are four options: 1) 'Morte dos micro-organismos que vivem no solo.' (red background, triangle icon), 2) 'Aumento da poluição atmosférica.' (yellow background, circle icon), 3) 'Aumento dos riscos de erosão.' (blue background, diamond icon), and 4) 'Redução de aquecimento global.' (green background, square icon).

Fonte: produção do próprio autor.

O aluno deverá obedecer o tempo estipulado para resposta. Após ter respondido, se for a alternativa correta, a imagem a seguir será exibida.

FIGURA 36: Tela de resposta correta



Fonte: produção do próprio autor.

O gráfico com o número de respostas de cada alternativa novamente será mostrado juntamente com a questão correta destacada.

FIGURA 37: Tela de análise da alternativa 2

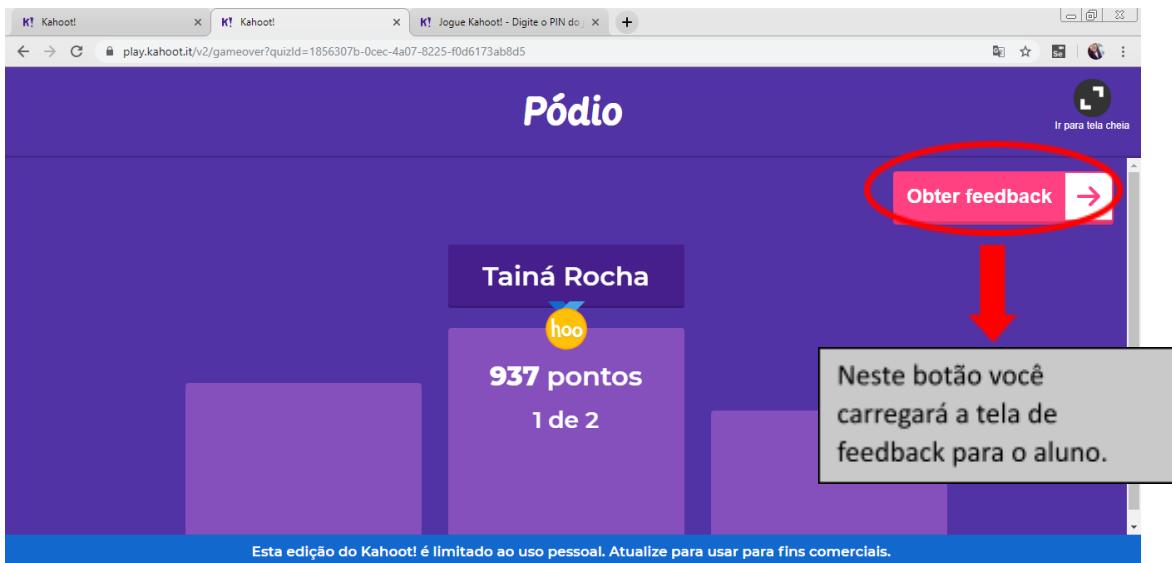
<input type="radio"/>	Morte dos micro-organismos que vivem no solo.
<input type="radio"/>	Aumento dos riscos de erosão.
<input type="radio"/>	Aumento da poluição atmosférica.
<input checked="" type="radio"/>	Redução de aquecimento global.

Fonte: produção do próprio autor.

As telas anteriores se repetirão da mesma forma até a última questão.

E após os alunos responderem todas, será mostrado um pódio com a pontuação dos 3(três) melhores.

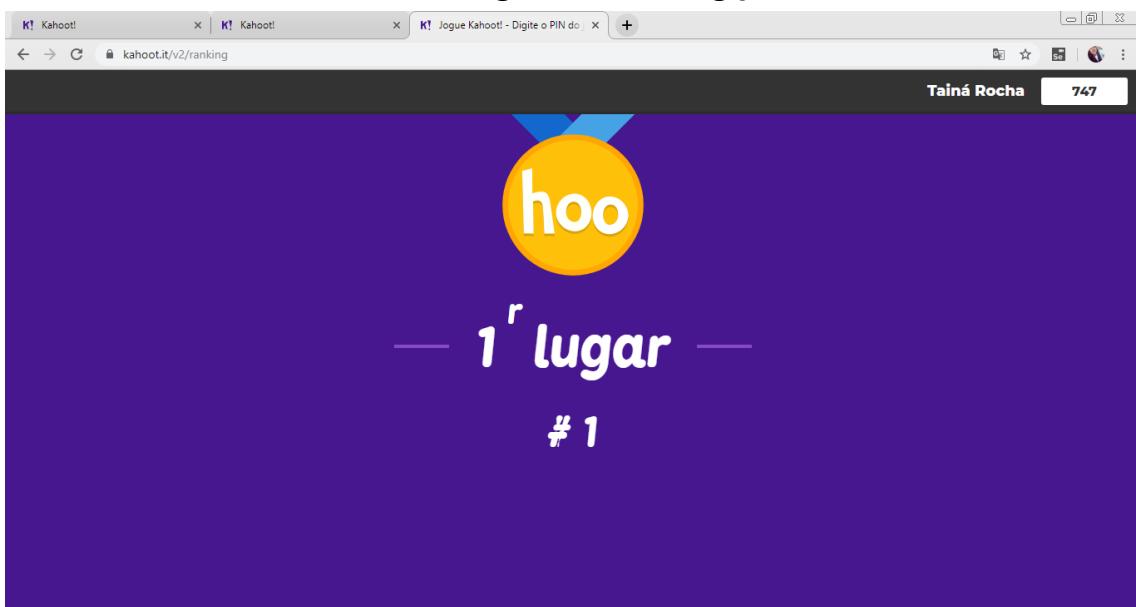
FIGURA 38: Tela de classificação



Fonte: produção do próprio autor.

A tela da imagem abaixo será exibida para o aluno que ficou em “**Primeiro lugar**”.

FIGURA 39: Mensagem de ranking para o aluno



Fonte: produção do próprio autor.

Depois que o professor clicar no botão “**Obter feedback**” carregará uma tela onde o aluno deverá avaliar o Kahoot que ele acabou de jogar.

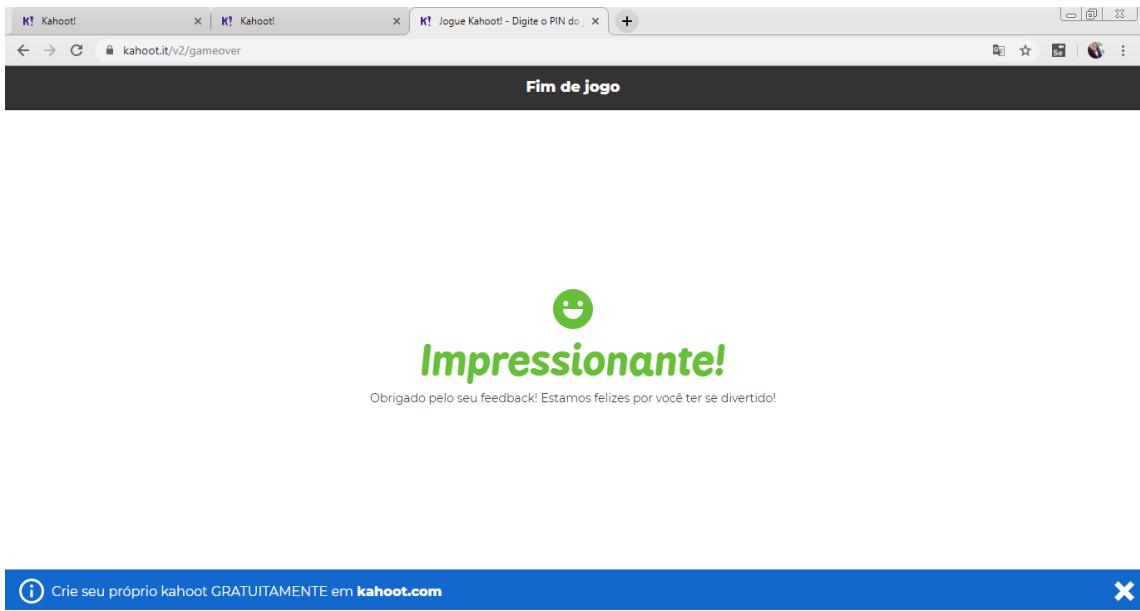
FIGURA 40: Tela de avaliação do aluno

A screenshot of a web browser displaying the Kahoot! feedback page. The title bar shows three tabs: 'Kahoot!', 'Jogue Kahoot! - Digite o PIN do...', and 'kahoot.it/v2/feedback'. The main content area has a black header bar with the text 'Fim de jogo'. Below this, there's a question 'Como você avalia este kahoot?' followed by five grey star icons. Then, there are three questions with thumbs-up and thumbs-down icons: 'Você aprendeu alguma coisa?', 'Você recomenda isso?', and 'Para continuar, conte-nos como você se sente?'. Below these are three smiley face icons: green, yellow, and red.

Fonte: produção do próprio autor.

Após a avaliação mostrará uma mensagem como na imagem abaixo.

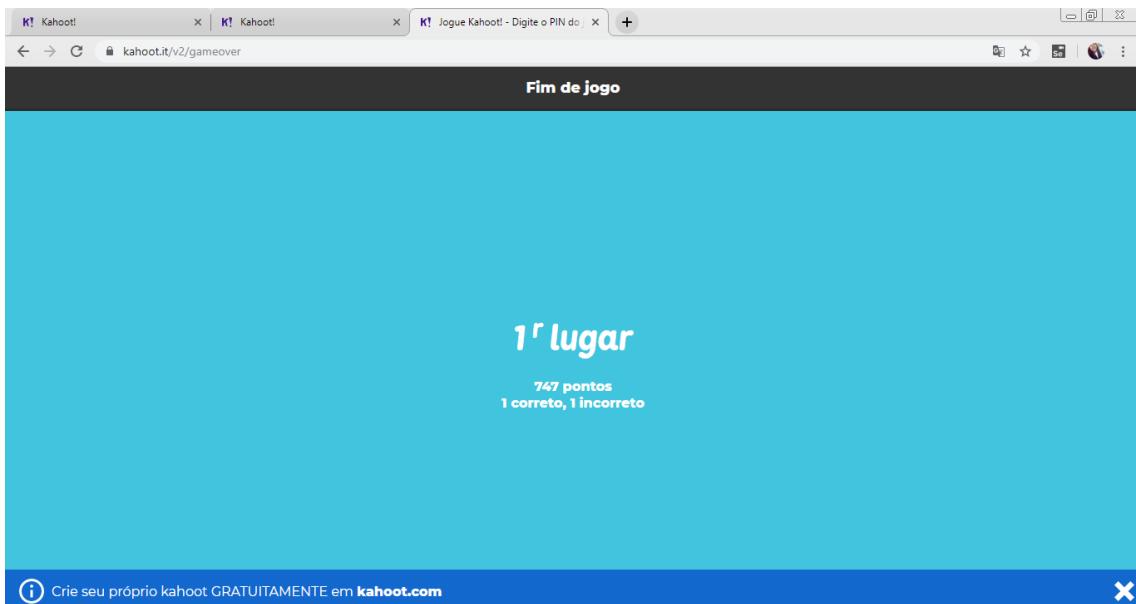
FIGURA 41: Mensagem de agradecimento pela avaliação



Fonte: produção do próprio autor.

E para finalizar, será exibida para o aluno algumas informações como: seu ranking, a sua pontuação e o número de questões corretas e incorretas.

FIGURA 42: Tela de fim de jogo do aluno



Fonte: produção do próprio autor.

Na aplicação do professor mostrará uma tela de Fim de jogo com os nomes dos alunos e suas pontuações.

Também terá a opção de mostrar o feedback dos alunos, assim como também mostrar os resultados, jogar novamente ou jogar um novo Kahoot.

FIGURA 43: Tela de fim de jogo do professor



kahoot.it PIN do jogo: 227817

Fonte: produção do próprio autor.

Tendo clicado no botão de “**Mostrar feedback**” o conteúdo da imagem a seguir será exibido. Nesta imagem mostra o resultado das avaliações feitas pelos alunos.

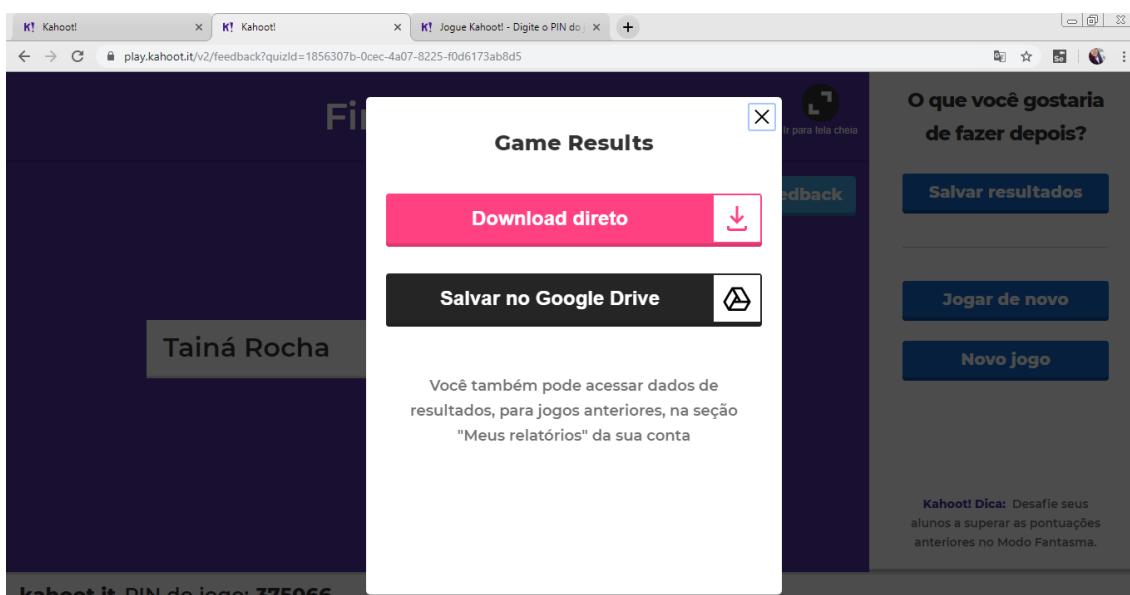
FIGURA 44: Resultado da avaliação dos alunos



Fonte: produção do próprio autor.

No botão “**Salvar resultados**”, você terá a opção de baixar uma planilha direto no seu computador ou salvar no drive do google.

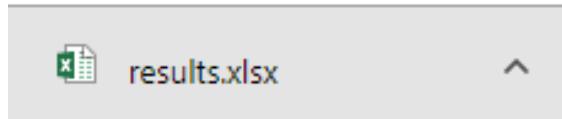
FIGURA 45: Opções de salvar resultados



Fonte: produção do próprio autor.

Você poderá abrir a planilha utilizando o Excel. O conteúdo da planilha será em Inglês, uma vez que a plataforma do Kahoot é nesse mesmo idioma. Mas você poderá utilizar o Google tradutor, para melhor compreender os resultados.

FIGURA 46: Download de planilha com os resultados



Fonte: produção do próprio autor.

Para melhor entender sobre a ferramenta Kahoot veja o vídeo no link abaixo.

Vídeo: Gamificação em sala de aula com Kahoot! #01 Ferramentas do Educador

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=yo03RCMD2Xo>