

8 Kahoot e Mentimeter

*Fernanda Santos Grossi
Edison Capp
Otto Henrique Nienov*

A utilização de plataformas que permitem a interatividade entre professores e alunos tem sido uma estratégia bastante utilizada no ensino remoto. A gamificação, nos últimos anos, vem sendo incorporada como uma das metodologias ativas de ensino, independentemente de se tratar de atividade remota ou presencial. Essas ferramentas permitem que o aluno possa participar ativamente da aula, além de possibilitar a realização de avaliações a respeito do conteúdo apresentado.

Kahoot: o que é?

O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em um jogo de perguntas e respostas, que pode ser acessado gratuitamente por aplicativo de celular ou qualquer navegador. Através dele, é possível inserir vídeos, gráficos e imagens na elaboração das perguntas, com respostas simples, de múltipla escolha (na versão paga) e verdadeiro ou falso. Permite ainda que as questões sejam pontuadas e elabora um relatório com o desempenho dos participantes.

Como funciona?

1. O primeiro passo é criar uma conta. Para isso, acesse o site <https://kahoot.com> (Figura 1);
2. Escolha o tipo de conta de acordo com o seu perfil: "Professor", "Aluno", "Pessoal" ou "Profissional". Cada teste permite 50 participantes (Figura 2);
3. Insira um e-mail e crie uma senha ou, se preferir, acesse

através de uma conta existente (Google, Microsoft ou Apple) (Figura 2).

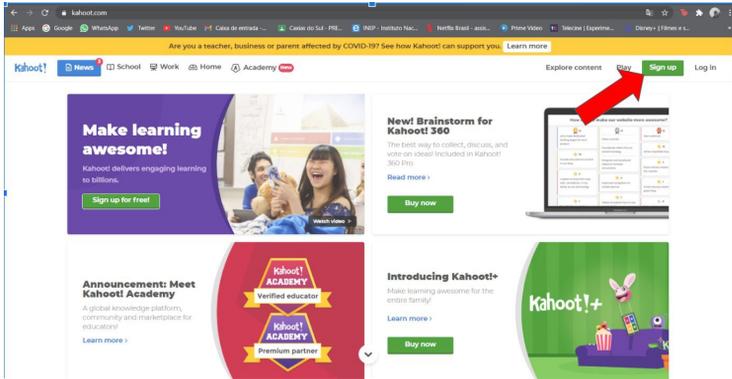


Figura 1. Acessar o Kahoot.

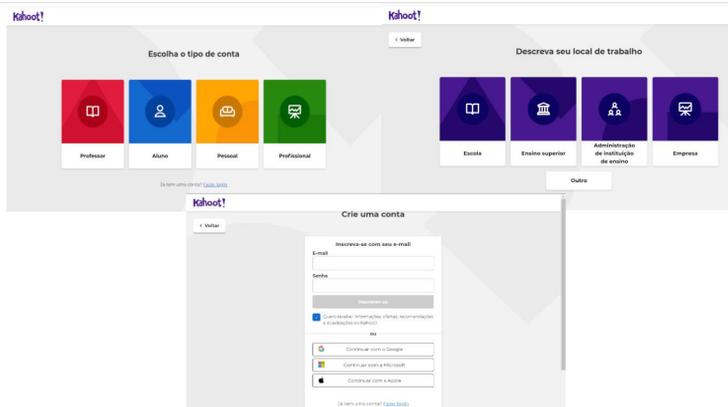


Figura 2. Criar uma conta no Kahoot.

4. Escolha um plano, gratuito ou pago. Para optar pela versão gratuita, clique em “Continue for Free”, ao final da página. As versões pagas apresentam mais recursos, mas é possível desenvolver atividades satisfatórias na versão gratuita;

5. Na página inicial (Figura 3), é possível criar um novo Kahoot, acessar Kahoots compartilhados conforme o assunto de interesse e acessar seus Kahoots. Nas versões pagas, existem modelos que podem ser utilizados na criação de um novo Kahoot;

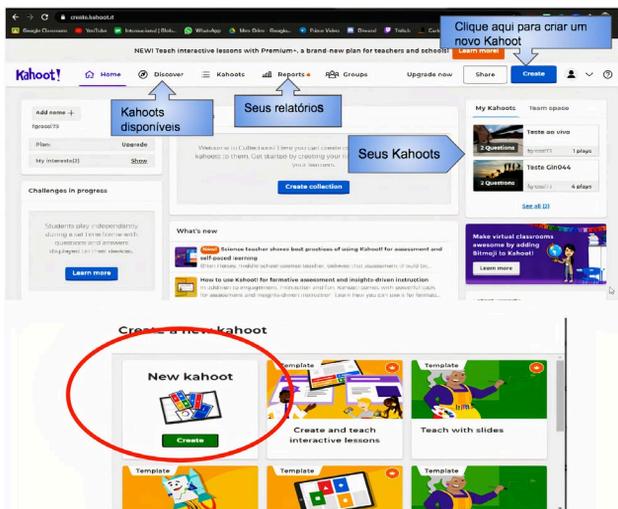


Figura 3. Criar um novo Kahoot, acessar Kahoots compartilhados e acessar seus Kahoots.

6. Você pode nomear e configurar seu teste antes ou depois de elaborar suas questões. (Figura 4);

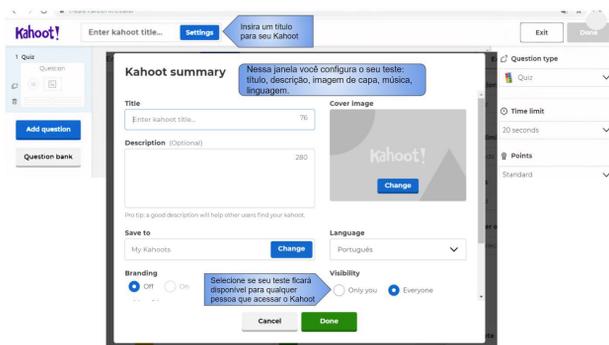


Figura 4. Editar o Kahoot.

7. Elabore suas questões preenchendo os campos (Figura 5). É possível anexar imagens da biblioteca do Kahoot, do seu computador ou link do YouTube para ilustrar sua questão. Também é possível utilizar um banco de questões do próprio Kahoot ou criado por você a partir dos seus Kahoots anteriores;

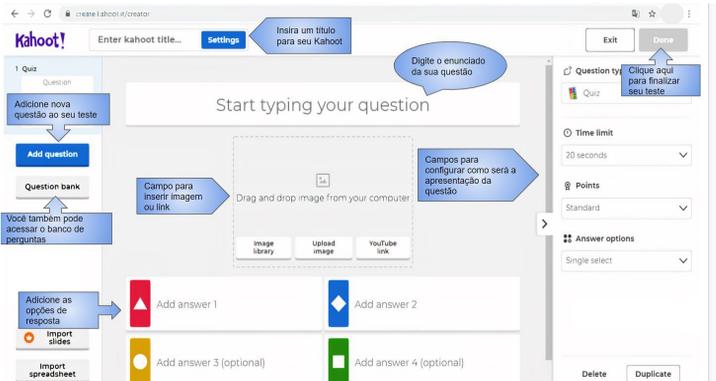


Figura 5. Inserir uma nova questão ou importar de um banco de questões.

8. Insira as opções de resposta, podendo inserir até quatro alternativas. Existe a possibilidade de inserir imagens nas opções de resposta;

9. Depois de elaborar a questão, você configura a apresentação quanto ao tipo de teste, tempo para a resposta, pontuação e opções de resposta (simples ou múltipla) (Figura 6). A versão gratuita disponibiliza como opções de teste somente o quiz ou questões de verdadeiro ou falso, bem como opções de resposta simples.

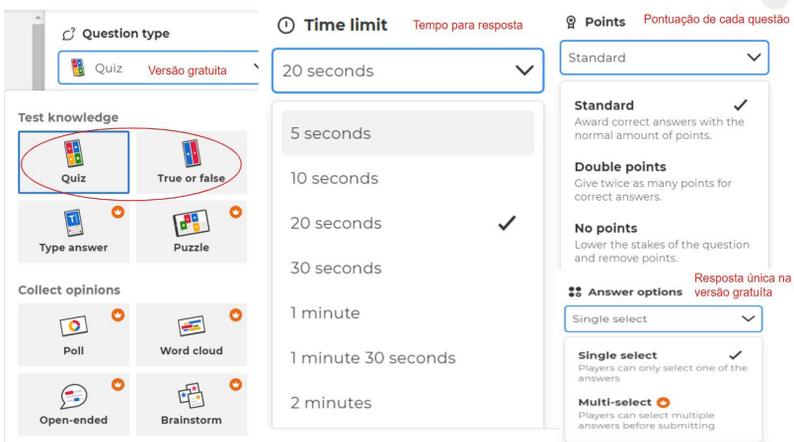


Figura 6. Configurar as questões.

10. Clique em “ Add question” (Figura 5) para elaborar outras questões para o seu Kahoot;
11. Ao finalizar seu teste, clique em “Done” (Figura 5). Se você esqueceu algum passo na elaboração das suas questões, não será possível compartilhar antes de fazer o ajuste necessário;
12. Seu Kahoot está pronto! Você pode visualizar seu teste antes de ser compartilhado e jogado. É possível compartilhar com grupos, redes sociais, e-mail, etc. (Figura 7).

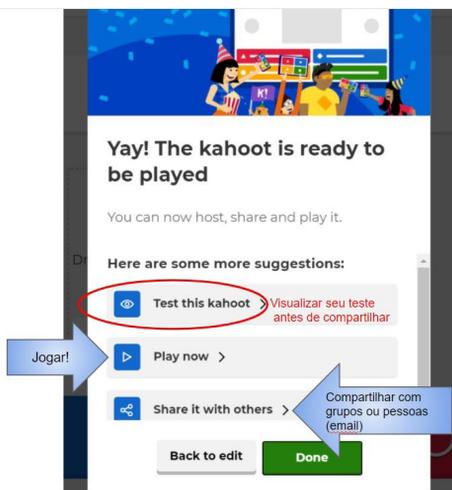


Figura 7. Visualizar, compartilhar ou jogar o Kahoot.

13. Ao clicar em “ Play now” (Figura 7) você poderá optar em compartilhar o jogo em uma aula virtual ou na modalidade desafio, na qual o teste será disponibilizado por um período estabelecido por você, em situações em que os participantes não estão ao vivo. Tanto a opção “Teach” como “Assign” (Figura 8) apresentarão opções de configuração do jogo. Você ainda define se os participantes jogarão individualmente ou em equipes;
14. Após os ajustes que você considerar apropriados (Figura 9), será gerado um código que permitirá que os participantes joguem pelo aplicativo do smartphone ou através da página www.kahoot.it (Figura 10).



Figura 8. Formas de apresentação do jogo.

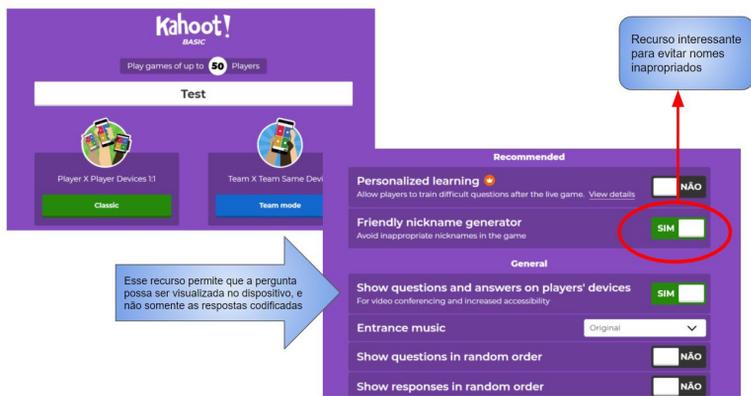


Figura 9. Ajustes do Kahoots.



Figura 10. Código de jogo.

Mentimeter: O que é?

O Mentimeter é uma plataforma on-line para compartilhamento de apresentações que permite a interatividade entre os participantes. Essa ferramenta permite a criação de slides simples ou interativos, com nuvem de palavras, quizzes, ou perguntas e respostas, além da importação de arquivos do PowerPoint ou Google Docs. Está disponível nas versões gratuita (com boas possibilidades de utilização) e pagas, com pacotes oferecendo maiores recursos.

Como funciona?

1. Crie uma conta, acessando o site <https://mentimeter.com>. Você pode se cadastrar utilizando sua conta do Facebook, Google ou através de um e-mail (Figura 11).



A imagem mostra a interface de usuário para criar uma conta no Mentimeter. No topo, há o logotipo do Mentimeter. Abaixo dele, o texto "Criar uma conta gratuita" é exibido em uma fonte grande e escura. Há dois botões de login: um azul com o ícone do Facebook e o texto "Cadastre-se no Facebook", e um branco com o ícone do Google e o texto "Cadastre-se com o Google". Abaixo desses botões, o texto "ou usando email" é exibido em uma fonte menor. Seguem três campos de entrada: "Seu endereço de email" com o valor "brienne@tarth.com", "Escolha uma senha" com o valor "Senha muito secreta" e o subtítulo "Pelo menos 6 caracteres", e "Primeiro e último nome" com o valor "Brienne de Tarth". No final, há um botão azul com o texto "Inscrever-se".

Figura 11. Criar uma conta no Mentimeter.

2. Configure seu perfil e o tipo de plano (gratuito ou pago);
3. Na página inicial, você poderá criar uma nova apresentação, visualizar suas apresentações armazenadas e acessar modelos para criar sua apresentação (Figura 12);

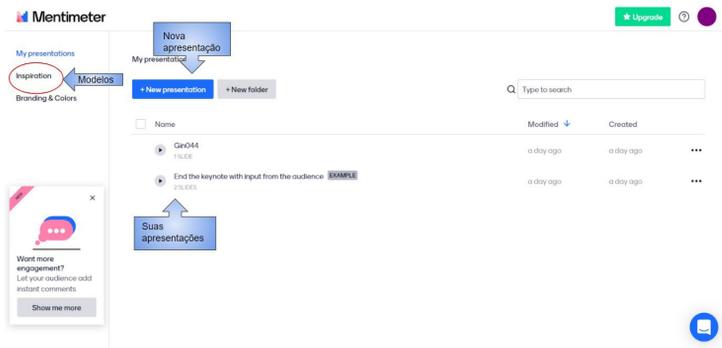


Figura 12. Criar um nova apresentação, acessar modelos ou visualizar as suas apresentações.

4. Ao clicar em “Nova apresentação”, atribua um nome para a apresentação;
5. A partir desta página você escolherá o tipo de apresentação que deseja fazer: questões de múltipla escolha, nuvem de palavras, ranking, slides de conteúdo, quis ou questões avançadas (Figura 13);



Figura 13. Tipos de apresentação.

6. De acordo com o tipo de apresentação escolhida, você insere o conteúdo, como questões, mídias, citações, perguntas e respostas, testes ou ainda importa conteúdo de outras plataformas (versões pagas), além de customizar seus slides (Figura 14). Nessa etapa, será gerado um código

para que os participantes possam interagir através do aplicativo no celular ou pela web pelo site www.menti.com.

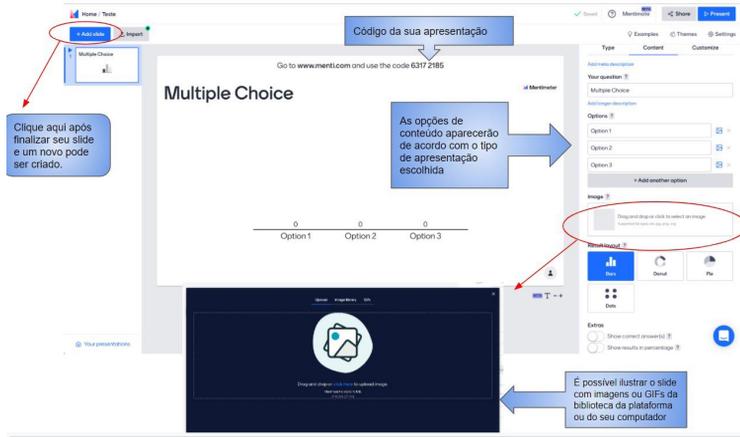


Figura 14. Customizar o slide.

7. As opções de conteúdo aparecerão de acordo com o tipo de apresentação escolhida. Na Figura 14, utilizou-se uma questão de múltipla escolha. Após finalizar seu slide, clique em "Add slide". O slide será salvo e você poderá adicionar outros slides. O número de slides permitido vai depender dos modelos escolhidos, bem como do tipo de plano;

8. As suas apresentações podem ser configuradas de acordo com exemplos da biblioteca da própria plataforma. Você pode ainda alterar o tema dos slides (Figura 15);

9. Ao clicar em "Settings", você poderá configurar o ritmo da sua apresentação: se deseja que os resultados sejam divulgados no slide, permitir que os espectadores postem perguntas ou comentários durante a apresentação. Também é possível ajustar o idioma da apresentação, bem como impedir que palavras obscenas sejam utilizadas nas respostas (Figura 16);

10. Depois que você finalizar a apresentação, você poderá visualizá-la antes do compartilhamento (Figura 17).

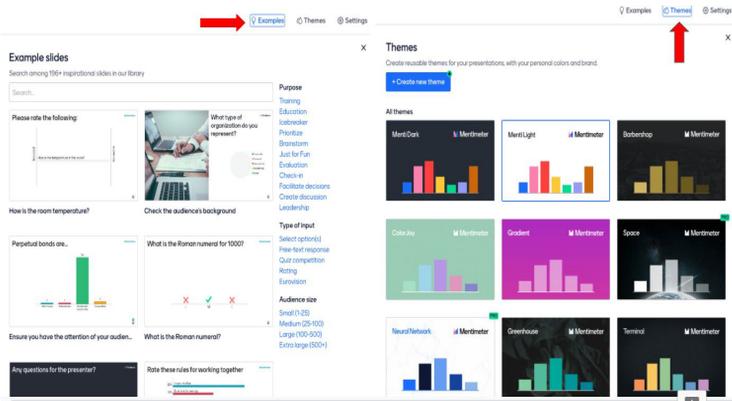


Figura 15. Alterar tema dos slides.

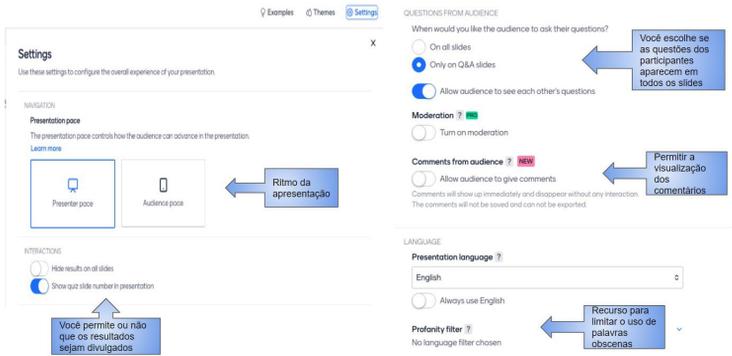


Figura 16. Configurações da apresentação.

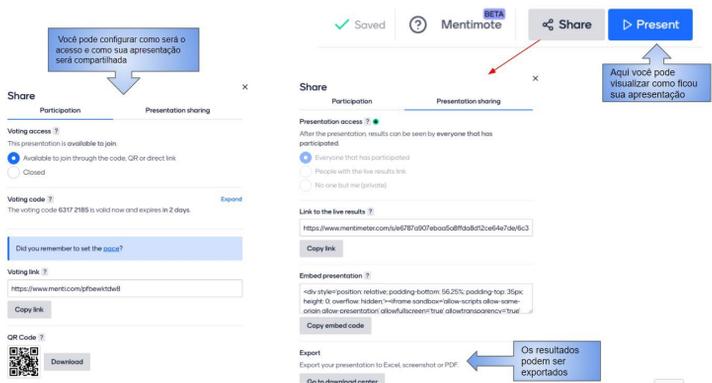


Figura 17. Visualizar e compartilhar a apresentação.

11. Pronto! A apresentação está finalizada e agora pode ser compartilhada. Ao clicar em " Share ", algumas opções aparecerão antes de você finalizar seu trabalho. Escolha a forma que mais se adequa ao público-alvo (Figura 17);

12. Após ser finalizada, a apresentação ficará na sua biblioteca e poderá ser utilizada outras vezes;

13. O Mentimeter apresenta ainda um recurso interessante: o Mentimote. Através dele, o apresentador pode controlar sua apresentação através do seu smartphone, como se fosse um controle remoto, avançando slides, iniciando e encerrando votações, sem a necessidade de estar perto do computador (Figura 18).

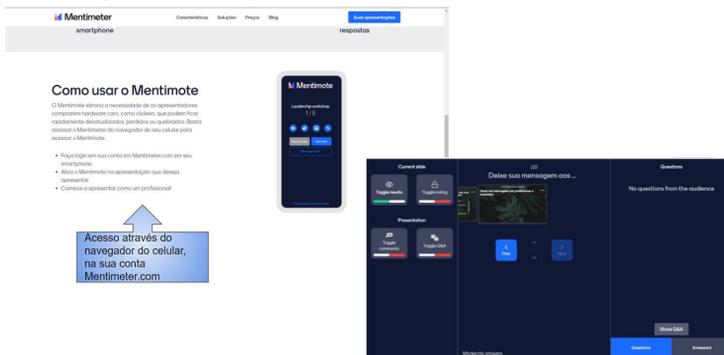


Figura 18. Mentimote.

Dicas de uso

1. Se utilizar o Google Chrome como navegador, é possível traduzir a página para o português.
2. Faça enunciados simples e objetivos.
3. Ao utilizar a gamificação, não exagere no número de questões. Lembre-se que este é um recurso para tornar sua aula interessante e não cansativa.
4. Procure utilizar ilustrações nas suas questões. Isso torna a apresentação visualmente mais atrativa.
5. No Mentimeter não esqueça de filtrar a linguagem obscena para evitar surpresas desagradáveis na sua apresentação.

6. O Kahoot permite que você edite e compartilhe seus Kahoots armazenados.
7. Nas apresentações presenciais, o Mentimote pode ser bastante útil para uma apresentação mais dinâmica.
8. Tanto o Kahoot quanto o Mentimeter podem ser compartilhados através de um QR code.
9. As duas ferramentas elaboram planilhas com os desempenhos dos participantes.
10. Quanto mais você utilizar as ferramentas, mais funcionalidades irá descobrir!