

Kahoot PM Quiz - Manual para o uso do professor

Para usar o jogo segue estes passos:

Cadastro de login e senha

Faça um cadastro em <https://getkahoot.com/>. Este login é necessário para ter acesso a qualquer funcionalidade do sistema como cadastro de perguntas e busca por *quizzes* já existentes.

Criação de perguntas

Caso seja de interesse criar novas perguntas e respostas, clique no botão no topo da página 'My Kahoots', em seguida 'New Kahoots', selecione a opção 'Quiz' e dê um nome para seu *quiz*.

Após a inserção do nome do *quiz*, clique em 'go' e inicie o cadastro da sua primeira pergunta e respostas. As telas nesta etapa são intuitivas o suficiente para o cadastro de inúmeras perguntas e respostas sem dificuldade.

Quando todas as perguntas estiverem cadastradas, clique em 'Save & Continue' e adicione detalhes para o seu *quiz* como linguagem, público, *tags* e privacidade. Estes detalhes servirão apenas para filtro de buscas caso seu jogo seja cadastrado como público. Caso seja cadastrado como privado, ninguém conseguirá encontrar seu jogo na tela de busca de *quizzes*.

Uso das perguntas e respostas do Kahoot PM Quiz

Para visualizar o conjunto de perguntas do Kahoot PM Quiz, acesse:

PM Quiz Escopo: <https://play.kahoot.it/#/k/fbb0698b-3e6c-4922-9b22-a6ea82ec3855>

PM Quiz Tempo: <https://play.kahoot.it/#/k/9fc4d851-89e7-4369-b451-ae4e0b4a3080>

PM Quiz Custo: <https://play.kahoot.it/#/k/a2759ed9-2c93-42c2-8bdf-2bbed9b00275>

Jogando uma sessão do Kahoot

Para jogar uma sessão do Kahoot, entre na página do conjunto de perguntas e respostas que deseja jogar, podendo ser um conjunto seu, da lista de kahoots públicos ou dos links indicados aqui.

Após entrar na página do conjunto escolhido, clique em 'Play', e aparecerá um número chamado 'Game pin'. Este número deverá ser repassado aos jogadores, que entrarão em <https://kahoot.it/#/> em seus dispositivos para inserção deste número.

Assim que todos os jogadores acessarem o jogo, pode ser dado o início do jogo pelo botão 'Start now'.

Ao final do jogo os alunos podem realizar o *feedback* do jogo, assim como o professor pode fazer o *download* do relatório de acerto dos alunos.

Mais informações

Fernando Taranto Cassettari. [Estudo de Caso: Uso de um Quiz Game para Revisão de Conhecimentos em Gerenciamento de Projetos](#). 2015. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Sistemas de Informação) – Universidade Federal de Santa Catarina.