



Programa de Ação de Formação

1. **Designação da ação de formação:** Kahoot – Aprender jogando

2. **Destinatários da ação de formação:** Docentes dos grupos:
110,111,120,200,210,220,230,240,260,290

3. **Datas:** 15 a 17 julho de 2026

4. **Duração/Créditos:** 15h/0,6 créditos

5. **Horário:** 09h-12h e das 14h-16h

6. **Pré-Requisitos de frequência:** sem pré-requisitos.

7. **Objetivos a atingir:**

Esta formação tem como objetivos:

- Capacitar os docentes para utilizar o Kahoot como ferramenta pedagógica, interativa no processo de ensino-aprendizagem.
- Estimular o uso de metodologias ativas, promovendo a gamificação como estratégia para engajamento e avaliação formativa.

8. **Conteúdos programáticos:**

- ✓ Apresentação e registo da plataforma Kahoot, as suas funcionalidades e potencialidades
- ✓ Demonstração de como criar quizzes, alinhados aos conteúdos curriculares.
- ✓ Exploração de estratégias para aplicar o Kahoot de forma eficaz em diferentes etapas da aula
- ✓ Uso do Kahoot como ferramenta de diagnóstico e avaliação formativa.
- ✓ Trabalho autónomo, para realização de um jogo;



- ✓ Apresentação do jogo a toda a turma de formandos.

9. Bibliografia fundamental:

- ✓ Almeida, P. (1974). Dinâmica lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos. Lisboa: Edições Loyola.
- ✓ Antunes, F., et al. (1996). O jogo didático na sala de aula. Lisboa: APH – Associação de Professores de História.
- ✓ Caillois, R. (1990). Os jogos e os homens. Lisboa: Edições Cotovia.
- ✓ Château, J. (1973). Psicologia de los juegos infantiles. Argentina: Editora Kapelusz. •
Château, J. (1975). A criança e o jogo. Coimbra: Atlântida Editora.
- ✓ Chaves, J. (1994). Implicações curriculares da inserção do jogo na educação cognitiva. Perspetivar Educação, 1, 16-19.
- ✓ Cortesão, L. et al (1995). E agora tu dizias que ... Jogos e brincadeira como dispositivos pedagógicos. Porto: Edições Afrontamento.
- ✓ DGEBS (1991). Organização curricular e programas – Ensino básico: 1.º ciclo, Lisboa: Ministério da Educação.
- ✓ Drew, W.; Olds, A; & Júnior, H. (s/d). Como motivar os alunos / Atividades e métodos para responsabilizar os alunos. Lisboa: Plátano Editora.
- ✓ Jordão, A., Tessaro J. (2007). A importância dos jogos na sala de aula. Editora Moderna. São Paulo.
- ✓ Ponte, J (1986). O computador como instrumento de educação. Lisboa: Texto Editora
- ✓ Silva, M. & Catela, D. (1996). O jogo: Reflexão e prática pedagógica. Revistas ESES. 7; 16-23.