

Programa

4.ª Edição - O *Kahoot* como motivação para a aprendizagem

- 1- Caracterização do formando e razões para a inscrição na formação.
- 2- Objetivos da formação e trabalhos finais.
- 3- A Importância da avaliação no processo de ensino aprendizagem.
- 4- Introdução ao *Kahoot*.
- 5- Diferentes tipos de questões no *Kahoot*.
- 6- Criação de um *Kahoot* com materiais próprios.
- 7- Criação de um *Kahoot* através de duplicação e banco de questões.
- 8- Usar os *Kahoots* em contexto de aula e fora de sala de aula.
- 9- Integrar Emojis no *Kahoot*.
- 10- Fomentar a construção de *Kahoots* pelos alunos.
- 11- Jogar *Kahoot* offline.
- 12- Usar ferramentas de Inteligência Artificial (IA) na criação de *kahoots*.

<https://formacao.edu.azores.gov.pt/>

