



Módulo 2 - Exploração de recursos educativos digitais

Jogar um QuizEV - modo com dispositivos

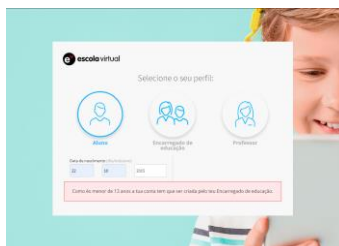
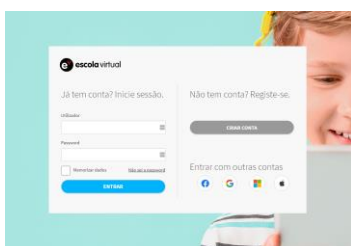
Objetivo: Mostrar como jogar quizzes com dispositivos em sala de aula.

O QuizEV ajuda os professores a dinamizar as suas aulas com quizzes totalmente adaptados aos conteúdos que estão a lecionar.



No QuizEV, o professor projeta as questões e os alunos respondem usando o seu equipamento: telemóvel, tablet ou computador.

Para jogar, basta ter uma conta na Escola Virtual, que pode ser criada gratuitamente. No entanto, as contas de menores de 13 anos devem ser criadas pelo respetivo Encarregado de Educação.



Se tiver dúvidas, consulte o vídeo **“Criar conta”**.

Usando a pesquisa de recursos  ou acedendo aos Recursos da Disciplina, clique em QuizEV.





Selecione um quiz:



Clicando nos três pontinhos, pode optar por:

- jogar com a sua turma,
- guardar em seus recursos,
- editar
- ou ainda partilhar o quiz com outros professores.



E clicando na seta, pode pré-visualizar as questões do quiz ou ir diretamente para as definições do jogo.

O QuizEV pode ser jogado com dispositivos” ou com cartões impressos. Neste vídeo, veremos como “Jogar com dispositivos”.



No ecrã de definições do jogo, indique o tempo que o aluno terá para responder às perguntas.

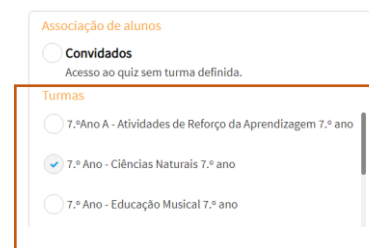
Tempo de resposta

Min. Sec. Tempo Máximo de resposta às perguntas

Os alunos podem aceder ao quiz de duas formas:

Se já tiver a sua turma criada, selecione o modo **Turma**, e de seguida selecione a turma que está a lecionar.

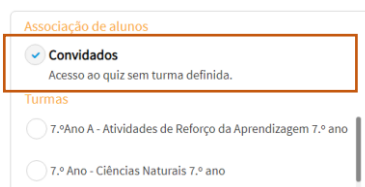
Clicando em Avançar, os alunos receberão automaticamente uma notificação para entrar no jogo.





Se não estiver a jogar com as suas turmas, pode optar pelo modo “**Convidados**”, no qual os alunos acedem ao quiz por uma chave de acesso.

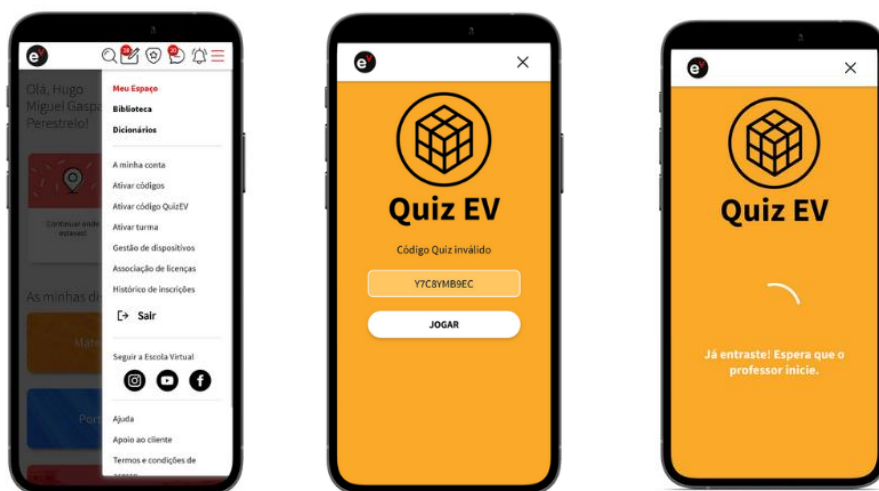
Selecione a opção, e clique em Avançar.



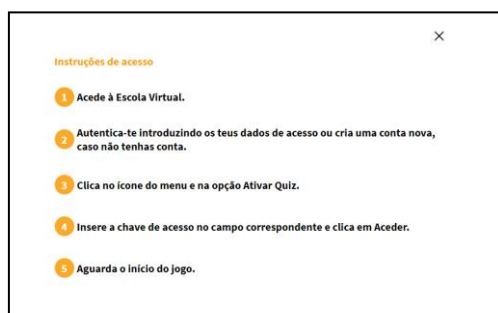
A chave de acesso será apresentada no ecrã que está a apresentar:



Os alunos deverão aceder à Escola Virtual e, no menu, selecionar a opção “Ativar quiz”, inserindo a chave de acesso indicada pelo professor.



Se necessário, pode consultar os passos de acesso ao jogo pelos participantes clicando em “Instruções de acesso”.





A medida que os alunos forem entrando, os seus nomes irão aparecer no ecrã que está a apresentar.

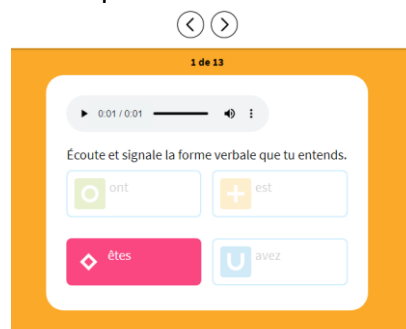
Quando todos os participantes se tiverem juntado, pode iniciar o quiz.



As questões aparecerão no ecrã de projeção e nos ecrãs dos alunos.



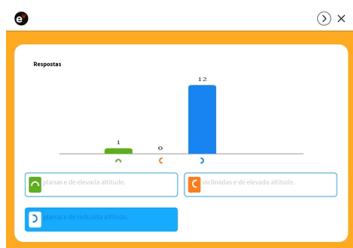
Caso a questão apresente um áudio ou vídeo, terá de ser o professor a iniciar esse recurso, para que todos acompanhem ao mesmo tempo.





O tempo de resposta é também apresentado no ecrã de projeção.

No final de cada questão, é apresentado um gráfico com as respostas dadas e a respetiva solução.

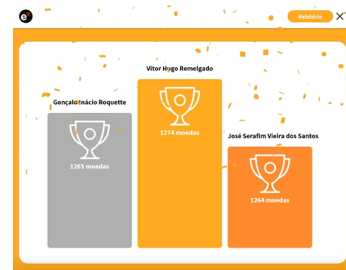


Mas o professor pode avançar manualmente, clicando uma vez na seta.



Ao clicar novamente, passa para a apresentação do ranking intermédio, e depois para a questão seguinte.

No final, é apresentado o pódio e cada aluno fica a saber a sua posição.



Clicando aqui, o professor obtém um relatório completo com a análise dos resultados da turma, por aluno e por questão.



| Nome | Moedas | Resultados | Tempo |
|------------------------------------|--------|------------|----------|
| 1.º Vitor Hugo Remelgado | 1133 | 9/10 (90%) | 00:00:32 |
| 2.º Gonçalo Inácio Raquette | 1278 | 9/10 (90%) | 00:00:42 |
| 3.º José Serafim Vieira dos Santos | 1117 | 9/10 (90%) | 00:00:43 |

Se realizou o quiz com as suas turmas, encontrará os relatórios guardados na área “Turmas”.

7.º Ano - Ciências Naturais 7.º ano

QUIZES JOGADOS

| Filtrar por... | | |
|--|------|-----|
| Processos de fossilização | Jogo | ... |
| O Cavaleiro da Dinamarca, de Sophia de Mello Breyner Andresen – Quiz | Jogo | ... |
| 2022-10-19 - 12:39 A Odisseia de Homero adaptada para jovens por Frederico Lourenço – Quiz | Jogo | ... |

Bom trabalho com a Escola Virtual!