



Módulo 2 - Exploração de recursos educativos digitais


Jogar um QuizEV - modo com cartões impressos

Objetivo: Mostrar como jogar quizzes com cartões impressos.

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 dispositivos ou cartões. Neste vídeo, veremos **como “jogar com cartões”**.

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.



ESCOLA VIRTUAL

ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM



QuizEV

Pré-visualizar

Selecione o seu modo de jogar:



Jogar com dispositivos
Cada jogador responde no seu equipamento.

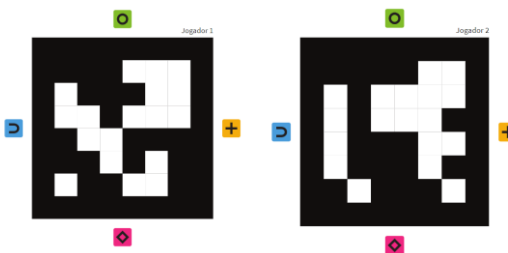
Selecione “Jogar com Cartões”.

Verifique se tem a app QuizEV Scanner instalada ou instale-a a partir do Google Play, AppGallery ou App Store:



E de seguida, descarregue o ficheiro com todos os cartões de jogo para imprimir sempre que necessitar:

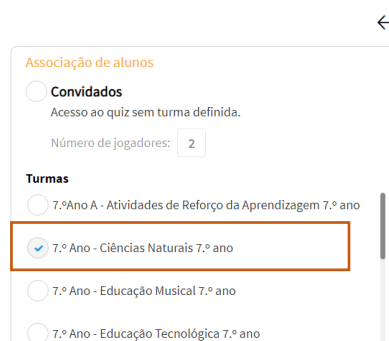
Entregue um cartão de respostas a cada jogador.



Jogar com Turmas EV:

No caso de jogar com uma turma definida na Escola Virtual, o número do cartão corresponde a posição do aluno na listagem no jogo.

Clique em Avançar.





ESCOLA VIRTUAL

ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Abra a app **QuizEV Scanner**, e insira os seus dados de utilizador da Escola Virtual.

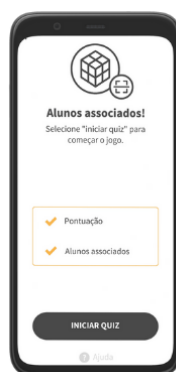
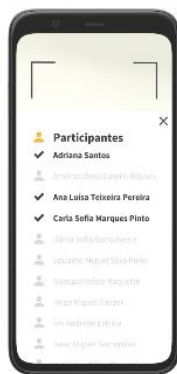
De seguida, escolha o quiz e selecione **EMPARELHAR** para prosseguir com as instruções do jogo.



Depois de emparelhado, clique em **SCANEAR CARTÕES**.



Aponte a câmara para os cartões para registar os participantes. Os alunos correspondentes aos cartões scaneados serão indicados no ecrã que está a apresentar.

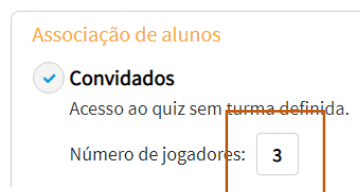
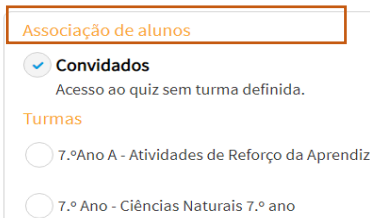


Quando todos os participantes estiverem associados, pode **INICIAR** o quiz.

Jogar com Convidados:

Se não estiver a jogar com as suas turmas, pode optar pelo modo **“Convidados”**, distribuindo cartões impressos aos alunos.

Selecione a opção, e indique o número de jogadores. Clique em Avançar.

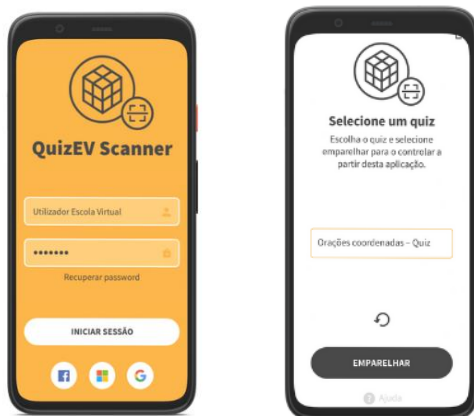




ESCOLA VIRTUAL

ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Com a App QuizEV Scanner, insira os seus dados de utilizador da Escola Virtual e de seguida, seleccione o QuizEV lançado, e clique em EMPARELHAR.

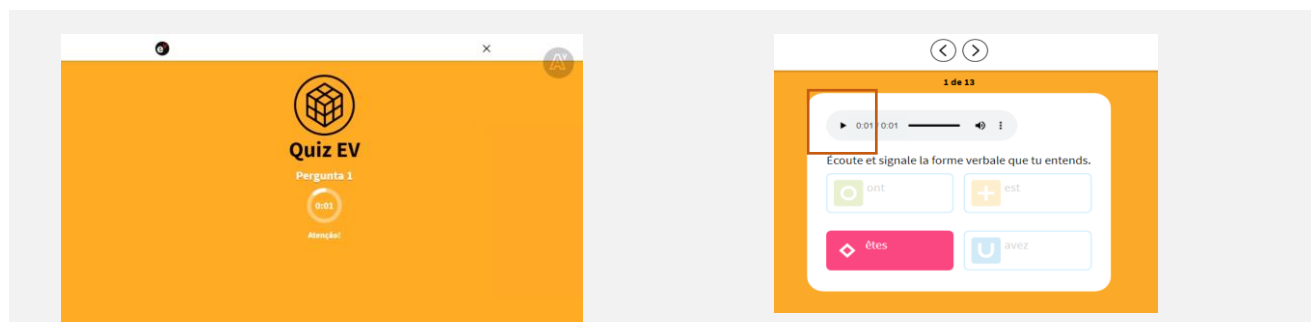


Aponte a câmara para os cartões distribuídos aos alunos, para registar os participantes. Assim que scaneados, os jogadores serão indicados no ecrã que está a apresentar.



Quando todos os participantes estiverem associados, pode INICIAR o quiz.

As questões aparecerão no ecrã de projeção.

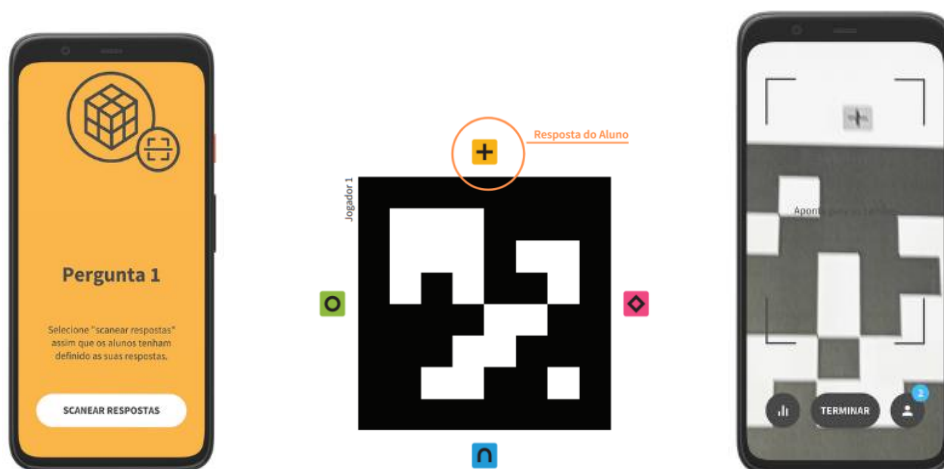



Nota: Caso a questão apresente um áudio ou vídeo, terá de ser o professor a iniciar esse recurso, para que todos acompanhem ao mesmo tempo.




Com a aplicação, seleccione “Scanear respostas”, e aponte a câmara para as respostas que os alunos apresentam, levantando o cartão.

O aluno deve apresentar a sua resposta posicionando o cartão de forma que opção escolhida fique para cima.



Neste ícone , pode acompanhar a quantidade de respostas coletadas, e se pretender, pode consultar quais cartões já foram scaneados.

Caso pretenda, pode zerar e reiniciar o scanner das respostas clicando em RECOMEÇAR.

Pode também consultar a prévia das respostas scaneadas clicando .



Para voltar ao scâner, clique na “cruz”.

Após scanear todas as respostas, clique em Terminar.



A cada questão, é apresentado um gráfico com as respostas dadas e a respetiva solução.

Ao clicar novamente, passa para a apresentação do ranking intermédio, e depois para a questão seguinte. Mas o professor pode avançar manualmente, clicando uma vez na seta. ⏩ ×

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



Resultados Parciais	
1. Ana Luísa Teixeira Pereira	130 pts
2. Carla Sofia Marques Pinto	0 pts
3. Adriana Santos	0 pts

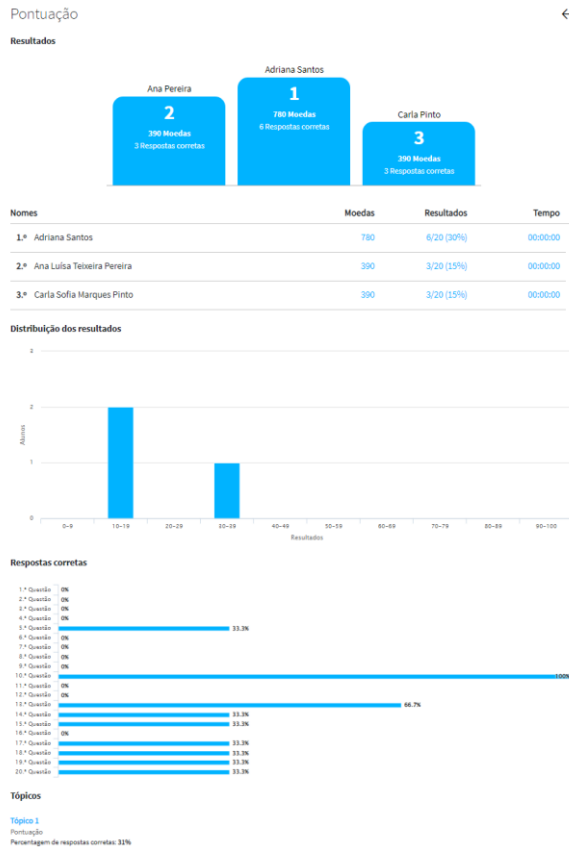


Clicando no botão **Relatório** × o professor obtém um relatório completo com a análise dos resultados da turma, por aluno e por questão.



ESCOLA VIRTUAL

ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM



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

7.º Ano - Ciências Naturais 7.º ano

- Alunos**: Gestão dos alunos e grupos de alunos
- Progresso**: Validação dos tópicos pelos alunos
- Tarefas**: Tarefas e materiais de consulta atribuídos aos alunos
- Quizes**: Seções Quiz e atividades com os alunos
- Aitudes**: Atribuição de mérito aos alunos
- Mural**: Comunicação e partilha com os alunos

7.º Ano - Ciências Naturais 7.º ano

QUIZZES 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!