



Evento: XXVII Jornada de Extensão ▾

GAMIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM POR MEIO DO KAHOOT!: UMA ANÁLISE INTEGRATIVA DE SEUS EFEITOS SOBRE MOTIVAÇÃO, ENGAJAMENTO E DESEMPENHO ACADÊMICO EM DIFERENTES NÍVEIS DE ENSINO¹

Francisco Gabriel Silva de Sousa², Patrícia Quiroz Adolpho², Erik Luan Lasch², João Pedro Melo Mentges Parchen², Karol Schröder³, Marcos Ronaldo Melo Cavaleiro⁴, Lori Ronaldo Flores Machado Filho⁴, Gerson Battisti⁵

¹ Trabalho desenvolvido na Unijui; financiado pelo Programa Institucional de Extensão - PIBEX/UNIJUÍ

² Estudante do curso de Ciência da Computação da UNIJUÍ. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão, financiado pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul PIBEX/UNIJUÍ.

³ Estudante do curso de Ciência da Computação da UNIJUÍ. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão, financiado pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul PIBEX/UNIJUÍ.

⁴ Professor Extensionista do curso de Ciência da Computação e Engenharia de Software na UNIJUÍ.

⁵ Professor Coordenador do curso de Ciência da Computação e Engenharia de Software na UNIJUÍ.

INTRODUÇÃO

A gamificação, aplicação de elementos de jogos (pontuação, ranking, recompensas) em contextos não lúdicos, tem se consolidado como estratégia para ampliar motivação e engajamento na educação. Entre as ferramentas mais utilizadas está o Kahoot!, plataforma gratuita de questionários interativos que combina competição, retroalimentação imediata e classificação em tempo real. Embora existam diversos estudos sobre o tema, eles costumam concentrar-se em públicos e níveis de ensino isolados, dificultando uma visão integrada de seus efeitos ao longo da trajetória escolar. Este trabalho parte de três estudos empíricos recentes, conduzidos no ensino médio (Emirados Árabes Unidos), no ensino fundamental (Indonésia) e no ensino superior (Espanha), para compreender de forma mais ampla o potencial pedagógico do Kahoot!, junto disso será discutido como foi a implementação da ferramenta durante as oficinas e como foi o engajamento dos estudantes durante as oficinas.

Ainda é possível ressaltar que quando abordamos o uso do Kahoot! como ferramenta de ensino, estamos de acordo com a ODS 4 da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas, que aborda o ensino e sua qualidade.

Sendo o objetivo a análise de três estudos empíricos publicados em periódicos científicos internacionais, os efeitos da utilização da plataforma Kahoot! sobre a motivação, o engajamento e o desempenho acadêmico de estudantes em diferentes níveis de ensino, além



de analisar, dentro das oficinas realizadas com alunos do nono ano e do ensino médio, o nível de engajamento em aula com o uso da ferramenta.

METODOLOGIA

Trata-se de revisão integrativa, de natureza qualitativa, bibliográfica e experimental, elaborada a partir da análise de três artigos empíricos: Jarrah, Wardat, Fidalgo e Ali (2025), quasi-experimental com estudantes do 10º ano (UAE); Widat, Shafilla e Rodiah (2025), estudo de caso qualitativo com estudantes do ensino fundamental (Indonésia); e Aibar-Almazán, Castellote-Caballero, Carcelén-Fraile, Rivas-Campo e González-Martín (2024), experimental com universitários de Fisioterapia (Espanha).

Os textos foram lidos na íntegra, com extração de objetivos, delineamento, amostra, instrumentos e resultados, seguida de análise comparativa entre os achados. Paralelamente, acompanhou-se a aplicação prática do Kahoot! nas oficinas de extensão realizadas na Unijui campus Santa Rosa, com alunos com as idades entre 14 e 17 anos registrando-se o número de participantes em cada sessão como indicador complementar de engajamento realizada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Jarrah et al. (2025) compara o grupo experimental que utilizou Kahoot! e o grupo de controle, ensino tradicional, em Matemática. A ANCOVA, método matemático de regressão linear, revelou diferenças significativas favoráveis ao grupo experimental na motivação ($\eta^2 \approx 0,34$) e no desempenho acadêmico ($\eta^2 \approx 0,75$).

Widat et al. (2025), por meio de observação e entrevistas, identificaram quatro categorias: aumento do engajamento, motivação impulsionada pela competição, clima emocional mais positivo como menor ansiedade, maior apoio entre pares e transformação do professor em facilitador da aprendizagem.

Aibar-Almazán et al. (2024) constataram que apenas estudantes com mais de 60 minutos diários de uso do Kahoot! apresentaram ganhos significativos em atenção, criatividade, pensamento crítico, adaptabilidade e resolução de problemas, sem efeitos sobre comunicação e habilidades interpessoais.

Os três estudos convergem quanto ao aumento de motivação e engajamento associado ao Kahoot!, evidenciado tanto por instrumentos quantitativos quanto por relatos qualitativos.



Complementam-se ainda, Jarrah et al. quantificam o impacto no desempenho, já Widat et al. explicam os mecanismos socioemocionais implícitos, e Aibar-Almazán et al. demonstram efeito dose-dependente do tempo de exposição sobre habilidades cognitivas.

Como divergência, destaca-se a ausência de ganhos em comunicação/relações interpessoais no estudo espanhol, contrastando com a ênfase de Widat et al. no apoio mútuo entre estudantes o que possivelmente reflete diferenças de público e instrumento. Os três estudos convergem, por fim, na recomendação de formação docente e uso equilibrado da ferramenta, reconhecendo limitações quanto à representatividade das amostras e ao contexto institucional específico de cada investigação.

Esses achados da literatura dialogam com o que foi observado na prática, durante as oficinas conduzidas com o uso do Kahoot!. Ao longo de cinco encontros (PSF, Oficina 2 PSF, PSF Oficina 4, PSF Oficina 5 e Oficina 6), o número de participantes registrados na plataforma variou entre 23 e 40, resultando em uma média de aproximadamente 33 alunos por sessão.

É importante ressaltar que esse número corresponde à quantidade de perfis ativos nos questionários, e não necessariamente ao total de alunos presentes em sala, uma vez que parte dos estudantes optou por responder às atividades em dupla, o que sugere que o engajamento real da turma foi provavelmente superior ao indicado apenas pela contagem de participantes do Kahoot!.

Ainda assim, a manutenção de uma participação consistente ao longo das oficinas reforça, na prática, o que os três estudos analisados apontam teoricamente: o Kahoot! favorece o envolvimento ativo dos estudantes e estimula a colaboração entre pares, mesmo quando a atividade é realizada em grupo, e não individualmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do Kahoot! está associado a ganhos consistentes de motivação e engajamento em diferentes níveis de ensino, estendendo-se ao desempenho acadêmico, ao clima emocional da sala de aula e, no ensino superior, a habilidades cognitivas como atenção e criatividade, sobretudo com exposição prolongada à ferramenta. Recomenda-se uso equilibrado, associado a formação docente, além de novos estudos sobre dosagem de exposição, outras disciplinas e contextos.



Assim foi visto que, o uso do Kahoot! no meio docente se mostra positivo se corretamente dosado para aumenta o rendimento dentro da sala de aula, trazendo um ensino lúdico, que atualmente se tornou algo eficaz, onde assim, trazendo certa competição e recompensas foi possível aumentar a atenção dos alunos durante o período das oficinas, além de auxílio aos mesmos reterem o conhecimento repassado.

Palavras-chave: Gamificação; Kahoot!; Motivação Acadêmica; Engajamento Estudantil; Tecnologia Educacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AIBAR-ALMAZÁN, A.; CASTELLOTE-CABALLERO, Y.; CARCELÉN-FRAILE, M. C.; RIVAS-CAMPO, Y.; GONZÁLEZ-MARTÍN, A. M. Gamification in the classroom: Kahoot! As a tool for university teaching innovation. *Frontiers in Psychology*, v. 15, e1370084, 2024. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>
- JARRAH, A. M.; WARDAT, Y.; FIDALGO, P.; ALI, N. Gamifying mathematics education through Kahoot: Fostering motivation and achievement in the classroom. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, v. 20, art. 10, 2025. DOI: <https://doi.org/10.58459/rptel.2025.20010>
- WIDAT, F.; SHAFILLA, N. A.; RODIAH, I. Integrating Kahoot into learning management: Enhancing student motivation through interactive classroom strategies. *Journal of Educational Management Research*, v. 4, n. 4, p. 1757-1772, 2025. DOI: <https://doi.org/10.61987/jemr.v4i4.1165>