

## A AVALIAÇÃO EM JOGO: PERCEPÇÕES DISCENTES SOBRE O KAHOOT!

Lília Camilla Abilio de Souza Silva <sup>1</sup>  
Beatriz Loyola Gomes de Vasconcelos <sup>2</sup>  
Letícia Gomes da Silva <sup>3</sup>  
Lucas Matheus Alcantara Pereira <sup>4</sup>  
Ivo Marinho Silva <sup>5</sup>

### RESUMO

As ferramentas de avaliação digital, incluindo os sistemas eletrônicos de resposta em sala de aula, emergem como recursos promissores para a implementação de uma avaliação formativa eficiente. Esses instrumentos fornecem aos educadores a capacidade de obter instantaneamente insights sobre o desenvolvimento dos alunos, permitindo uma abordagem contínua e adaptativa para identificar e corrigir equívocos e falhas conceituais. Ao oferecer uma visão em tempo real do progresso individual dos estudantes, essas plataformas facilitam a intervenção pedagógica proativa, contribuindo para a melhoria contínua do aprendizado tornando-o mais dinâmico e participativo. Dessa forma, a utilização de sistemas eletrônicos de resposta e outras tecnologias digitais na avaliação formativa representa um avanço significativo na promoção de uma educação mais personalizada, eficiente e alinhada às necessidades individuais dos alunos. Este estudo concentra-se em apresentar as percepções de estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental de uma escola do Sertão do Pajeú em relação ao uso do Kahoot! como ferramenta de avaliação. Para isso, foram coletados dados qualitativos de alunos que participaram de uma sessão de avaliação com essa plataforma. Os resultados revelaram uma resposta extremamente positiva dos participantes em relação ao emprego do Kahoot! como uma ferramenta de avaliação formativa gamificada. Os dados indicam que o Kahoot! não apenas engaja os alunos, mas também contribui de maneira efetiva para a identificação de lacunas de conhecimento e correção imediata. Diante disso, conclui-se que o Kahoot! demonstra ser promissor como uma plataforma eficaz de avaliação formativa, oferecendo benefícios práticos, pedagógicos e emocionais. A implementação bem-sucedida desta ferramenta não apenas aprimora a qualidade da avaliação, mas também transforma o processo educacional em uma experiência envolvente e estimulante para os alunos, destacando-se como uma estratégia valiosa no contexto da educação tecnológica.

**Palavras-chave:** KAHOOT!, AVALIAÇÃO FORMATIVA, AVALIAÇÃO DIGITAL

---

<sup>1</sup> Discente do Curso Técnico Integrado em Informática do do IFPE *campus* Afogados da Ingazeira, [lcass@discente.ifpe.edu.br](mailto:lcass@discente.ifpe.edu.br);

<sup>2</sup> Discente do Curso Técnico Integrado em Informática do do IFPE *campus* Afogados da Ingazeira, [blgv@discente.ifpe.edu.br](mailto:blgv@discente.ifpe.edu.br)

<sup>3</sup> Discente do Curso Técnico Integrado em Informática do do IFPE *campus* Afogados da Ingazeira, [lgs12@discente.ifpe.edu.br](mailto:lgs12@discente.ifpe.edu.br);

<sup>4</sup> Discente do Curso Técnico Integrado em Saneamento do do IFPE *campus* Afogados da Ingazeira, [lmap1@discente.ifpe.edu.br](mailto:lmap1@discente.ifpe.edu.br);

<sup>5</sup> Docente de Língua Portuguesa, Inglesa e Práticas de Ensino do IFPE *campus* Afogados da Ingazeira, [ivo.marinho@afogados.ifpe.edu.br](mailto:ivo.marinho@afogados.ifpe.edu.br).

## **INTRODUÇÃO**

A avaliação formativa é um processo contínuo utilizado ao longo das atividades educacionais para monitorar o progresso do estudante e fornecer dados sobre seu desempenho, permitindo ao professor identificar lacunas e necessidades específicas. Isso possibilita intervenções personalizadas e direcionadas que favorecem o desenvolvimento de habilidades e o cumprimento dos objetivos de aprendizagem. Em contraste, a avaliação somativa ocorre ao final de um ciclo de ensino para atribuir notas e determinar o progresso acadêmico do aluno de forma abrangente, consolidando os conhecimentos adquiridos (Bloom et al., 1971).

Ferramentas digitais da Web 2.0, como Kahoot!, Socrative, Quizizz, Google Forms e Plickers, têm facilitado a aplicação de avaliações formativas, trazendo dinamismo e interatividade ao processo. Essas tecnologias ampliam as possibilidades de monitoramento e intervenção, tornando a avaliação mais personalizada e eficaz. Ao lado de métodos tradicionais, essas ferramentas são cada vez mais usadas para identificar e corrigir deficiências de aprendizado em tempo real, otimizando o acompanhamento e ajuste das estratégias pedagógicas.

Além do monitoramento contínuo, essas plataformas digitais oferecem feedback instantâneo, permitindo intervenções imediatas e um aprendizado mais ágil. Com interfaces intuitivas e elementos de gamificação, essas ferramentas tornam a avaliação envolvente e motivadora, promovendo o engajamento dos alunos e fortalecendo a participação ativa. Assim, a avaliação formativa vai além do diagnóstico de desempenho e contribui para criar um ambiente de aprendizagem colaborativo e participativo.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa foi conduzida com 24 estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental de uma escola do Sertão do Pajeú. Sua abordagem foi descritivo-qualitativa. Segundo Creswell e Guetterman (2019), "pesquisa descritivo-qualitativa é uma pesquisa que descreve uma situação, população ou fenômeno existente que está sendo investigado."

Para coletar os dados, os pesquisadores usaram a observação como o primeiro passo. As observações das expressões e linguagem corporal durante o jogo tinham o

objetivo de fornecer informações subjetivas sobre se o uso do Kahoot! poderia motivar os alunos.

Após isso, distribuiu-se de um questionário cujo objetivo era captar as percepções dos alunos sobre se estavam familiarizados com o Kahoot! e se já haviam utilizado a plataforma. Conforme relatado por Ricci (2018), o questionário assegurava que refletisse as perspectivas dos alunos e que seus itens fossem aceitáveis, abrangentes e relevantes para sua situação particular.

O questionário em questão utilizou a escala Likert nas duas primeiras questões, com cinco respostas qualitativas (Excelente, Muito boa, Bom, Razoável e Ruim). A escala Likert normalmente varia em um espectro, permitindo que os entrevistados expressem vários graus de opinião (Cavaille et al., 2019).

Assim, o questionário incluía perguntas sobre como os alunos se sentiam ao usar o Kahoot! em relação a outros sistemas mais tradicionais de avaliação. A primeira pergunta foi “Como você considera a experiência do Kahoot como ferramenta de avaliação?”. A segunda pergunta, foi “Como você avalia o Kahoot em relação a uma prova escrita tradicional?”. A terceira era uma pergunta fechada simples “Você gostaria que o Kahoot fosse ferramenta de avaliação regular na sua escola?”

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### **A AVALIAÇÃO**

Na educação, geralmente se distinguem duas principais abordagens de avaliação: a formativa e a somativa. A avaliação formativa ocorre de forma integrada ao processo de ensino, com foco em promover a aprendizagem e acompanhar o desenvolvimento individual dos alunos, enquanto a avaliação somativa está centrada em assegurar a qualidade, sendo realizada em momentos específicos para relatar o desempenho obtido (Harlen e James, 1997; Bloom, Hastings e Madaus, 1971, p. 117).

Na avaliação formativa, o foco recai sobre o acompanhamento contínuo do desenvolvimento dos estudantes, o que reduz a ênfase na atribuição de notas. Com essa abordagem, os professores não só monitoram o progresso dos alunos como também refletem sobre a qualidade do ensino, buscando melhorias por meio de diferentes métodos e ferramentas analógicas, como testes impressos e sessões de perguntas e respostas.

A avaliação formativa se concentra no acompanhamento contínuo do aprendizado, priorizando o progresso dos alunos sem a necessidade de atribuir notas.

Além de avaliar o desempenho dos estudantes, os educadores usam essa avaliação para refletir sobre a qualidade do ensino e buscar melhorias. Métodos tradicionais, como testes impressos e sessões de perguntas, continuam sendo empregados, mas novas ferramentas digitais estão transformando as práticas avaliativas.

Com o avanço da internet, surgiram sistemas de avaliação digital, como exames eletrônicos e testes online, que estimulam a interação e motivação dos alunos. Esses sistemas utilizam dispositivos portáteis, como smartphones e tablets, para coletar e organizar respostas em tempo real, proporcionando feedback instantâneo (Chaiyo e Nokham, 2017). Ferramentas da Web 2.0, como Socrative, Kahoot!, Plickers, Google Forms e Quizizz, tornaram-se populares na educação, trazendo inovação ao processo de avaliação.

Essas plataformas digitais permitem respostas rápidas e variadas, com questões de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, entre outros formatos, acessíveis por diversos dispositivos. Aplicativos como Plickers, Google Forms e Kahoot! adicionam elementos interativos e visuais aos testes de múltipla escolha, tornando a avaliação mais atraente e incentivando o engajamento dos alunos no ambiente de sala de aula (Howell, Tseng e Colorado-Resa, 2017).

## **KAHOOT!**

O Kahoot! é uma das plataformas mais populares para aprendizado gamificado, superando outras ferramentas como ClassDojo, Classcraft e Socrative (Bicen & Kocakoyun, 2017). Criado em 2012 por Morten Versvik, Johan Brand e Jamie Brooker na Norwegian University of Science and Technology (NTNU), o Kahoot! foi lançado globalmente em 2013, incluindo uma versão em português, sem a exigência de assinaturas para uso básico.

Para utilizar o Kahoot!, é necessário criar uma conta (gratuita ou paga) e selecionar entre quatro tipos de atividades: questionário, discussão, mistura e pesquisa. O professor pode adicionar imagens e vídeos aos jogos e definir tempo para respostas, incentivando a competitividade. No modo de jogo, os alunos acessam o Kahoot! em seus dispositivos e respondem dentro de um limite de tempo, com os resultados e estatísticas exibidos em tempo real para a turma.

Apesar de haver poucas pesquisas comparativas sobre sistemas digitais como o Kahoot! e métodos de avaliação tradicionais, Şad e Özer (2019) listam diversas vantagens do Kahoot!, incluindo facilidade de uso, gratuidade, compatibilidade com dispositivos

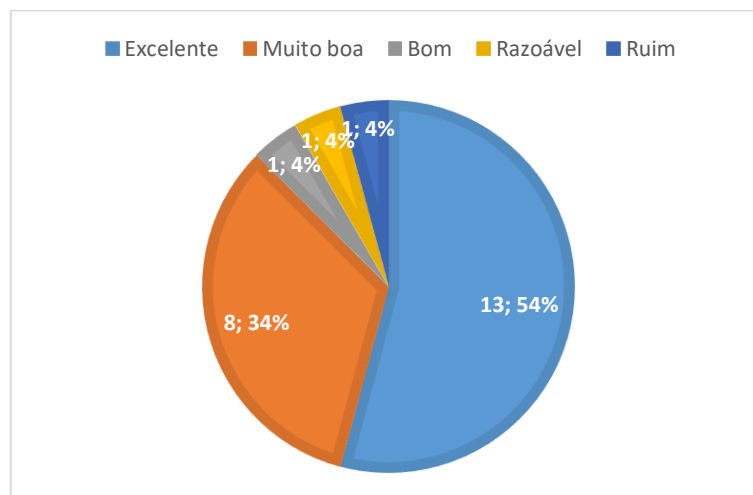
móveis, flexibilidade no tempo de resposta, feedback instantâneo, recursos visuais e musicais para engajamento, e a possibilidade de múltiplas tentativas, tornando-o uma ferramenta valiosa no contexto educacional.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da pesquisa destacam a aceitação positiva do uso do Kahoot! como ferramenta de avaliação em sala de aula, conforme se pode ver no gráfico 1, com uma maioria expressiva de estudantes avaliando a experiência de forma positiva.

Em uma escala de opinião, 54% dos alunos classificaram o uso do Kahoot! como "excelente" e 34% como "muito bom", sugerindo uma satisfação geral com a abordagem lúdica e interativa proporcionada pela plataforma.

Gráfico 1: “Questão 1 - Como você considera a experiência do Kahoot como ferramenta de avaliação?”

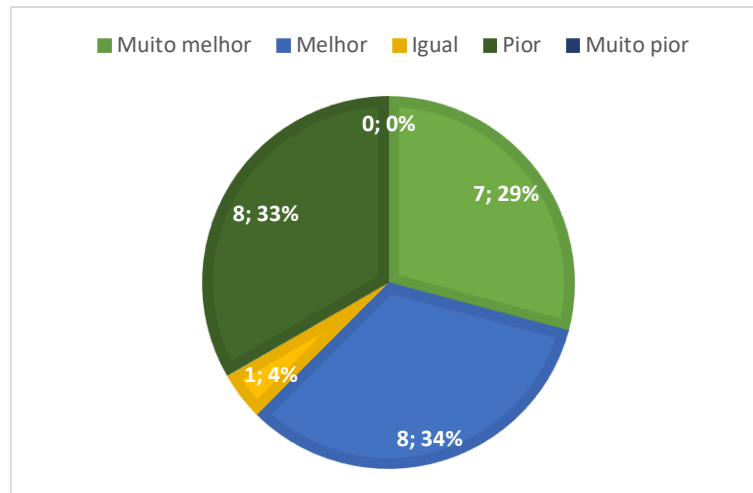


Fonte: O autor, 2024.

A preferência pelo Kahoot! em comparação a provas tradicionais também foi significativa, indicando um desejo por alternativas às avaliações somativas convencionais, que ainda predominam no cenário educacional brasileiro.

Os dados mostram que 63% dos participantes preferem o Kahoot!, com 34% achando-o "melhor" e 29% "muito melhor" que as provas escritas. Aproximadamente um terço, dos estudantes, no entanto, considerou o Kahoot! inferior a avaliações tradicionais (33%), conforme se observa no gráfico 2.

Gráfico 2: “Questão 2 - Como você avalia o Kahoot em relação a uma prova escrita tradicional?”

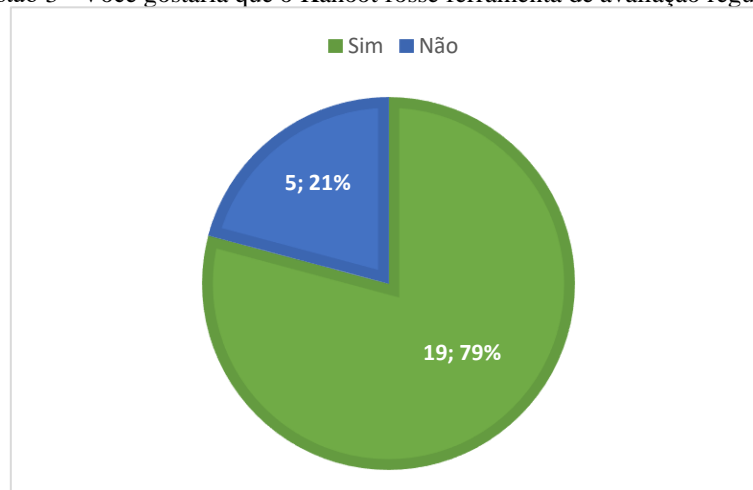


Fonte: O autor, 2024.

Esses dados reforçam que o Kahoot! não apenas engaja os alunos, mas também cria uma atmosfera mais leve e descontraída, o que contribui para uma experiência de avaliação mais motivadora. Em um contexto onde avaliações tradicionais são frequentes, o uso do Kahoot! proporciona uma alternativa formativa que promove o envolvimento dos estudantes, mostrando-se vantajosa para o aprendizado.

Por fim, perguntou-se aos estudantes sobre a preferência em relação à possibilidade de uso do Kahoot como ferramenta de avaliação. A grande maioria dos estudantes (79%) concordou com essa colocação. Os demais, no entanto, prefeririam não a ter como ferramenta avaliativa. Essa situação pode apontar para uma percepção estudantil da avaliação apenas na perspectiva somativa.

Gráfico 3: “Questão 3 - Você gostaria que o Kahoot fosse ferramenta de avaliação regular na sua escola?”



Fonte: O autor, 2024.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A literatura científica atual tem demonstrado uma forte relação entre o uso de avaliações formativas e o desempenho dos estudantes em avaliações somativas. Essas avaliações, que ocorrem ao longo do processo educativo, ajudam a identificar as necessidades e as lacunas de aprendizado dos alunos, permitindo que intervenções sejam realizadas de forma mais ágil e personalizada. Um estudo recente realizado com mais de 250 estudantes na Índia, por exemplo, revelou que a performance nas avaliações formativas é um bom indicador de desempenho nas avaliações somativas. Isso sugere que, ao participar de avaliações contínuas e de caráter formativo, os estudantes têm mais chances de melhorar suas notas nas provas finais (Meher, 2023, p. 863).

Esse estudo aponta especialmente para os benefícios das avaliações formativas para alunos com rendimento abaixo da média. Essas práticas proporcionam oportunidades adicionais de revisão e feedback, favorecendo a compreensão e retenção de conteúdos essenciais. Em vez de basear o progresso apenas em um exame final, as avaliações formativas oferecem insights constantes sobre o desenvolvimento acadêmico dos alunos, permitindo um crescimento gradual. Para os estudantes com dificuldades, essas avaliações podem tornar o aprendizado mais acessível e os resultados mais consistentes.

Em complemento a essa perspectiva, é interessante observar que avaliações formativas ganham ainda mais impacto quando apresentadas de forma interativa e envolvente, como através de plataformas digitais. Ferramentas como o Kahoot! transformam as avaliações em atividades dinâmicas, onde o feedback é imediato, e o ambiente é mais descontraído e motivador. A utilização de recursos gamificados não apenas aumenta a disposição dos alunos para participar, mas também favorece a assimilação do conteúdo ao longo das atividades formativas.

Contudo, embora os resultados até agora sejam promissores, é importante que novas pesquisas explorem mais profundamente os impactos de ferramentas interativas como o Kahoot! em diferentes contextos educacionais. Estudos adicionais podem investigar aspectos como a aplicabilidade para diferentes faixas etárias, disciplinas e perfis de alunos, bem como o impacto de métodos variados de feedback digital na retenção e compreensão dos conteúdos. Esses estudos poderiam fornecer dados ainda mais sólidos sobre como a interação e o uso de tecnologias influenciam o desempenho dos alunos em avaliações somativas, ajudando a desenvolver práticas educacionais cada vez mais eficazes.

## REFERÊNCIAS

CRESWELL, J. W.; GUETTERMAN, T. C. **Educational research : planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research**. New York, Ny: Pearson, 2019.

RICCI, L. et al. Qualitative Methods Used to Generate Questionnaire Items: a Systematic Review. **Qualitative Health Research**, v. 29, n. 1, p. 149–156, 28 jun. 2018.

BENJAMIN SAMUEL BLOOM; JOHN THOMAS HASTINGS; MADAUS, G. F. **Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning**. [s.l.] McGraw-Hill Companies, 1971.

BICEN, H.; KOCAKOYUN, S. Determination of university students' most preferred mobile application for gamification. **World Journal on Educational Technology: Current Issues**, v. 9, n. 1, p. 18, 2 jan. 2017.

CHAIYO, Y.; NOKHAM, R. The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. **2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)**, 2017.

D. HOWELL, D.; TSENG, D. C.; T. COLORADO-RESA, J. **Fast Assessments with Digital Tools Using Multiple-Choice Questions**. *College Teaching*, v. 65, n. 3, p. 145–147, 10 mar. 2017.

HARLEN, W.; JAMES, M. Assessment and Learning: differences and relationships between formative and summative assessment. **Assessment in Education: Principles, Policy & Practice**, v. 4, n. 3, p. 365–379, nov. 1997.

HOLLWECK, T. Robert K. Yin. (2014). *Case Study Research Design and Methods* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. 282 pages. **The Canadian Journal of Program Evaluation**, v. 30, n. 1, 1 mar. 2016.

ISMAIL, M. A.-A.; MOHAMMAD, J. A.-M. Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. **Education in Medicine Journal**, v. 9, n. 2, p. 19–26, 2017.

MEHER, A. et al. Effectiveness of implementation of formative assessments as a part of competency-based medical education on summative assessment: A pilot study. **National Journal of Physiology, Pharmacy and Pharmacology**, v. 13, n. 10, p. 1, 2023.

ÖZER, N.; ŞAD, S. N. Using Kahoot! as a Gamified Formative Assessment Tool: A case study. **International Journal of Academic Research in Education**, 1 dez. 2019