Revista Pensamento Contemporâneo em Administração

# ACEITAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR EM CONTABILIDADE

ACCEPTANCE OF GAMIFICATION IN ACCOUNTING HIGHER EDUCATION

Recebido em 22.03.2026 Aprovado em 24.08.2026
Avaliado pelo sistema *double blind review*
DOI: https://doi.org/10.12712/rpca.v.202.71127

**Láisa Salvino Pereira de Oliveira**
laisa.salvino@upe.br
Universidade de Pernambuco (UPE) Campus Mata Sul, Palmares/Pernambuco, Brasil
https://orcid.org/0009-0008-8300-6366

**Andreza Cristiane Silva de Lima**
andreza.lima@upe.br
Universidade de Pernambuco (UPE) Campus Mata Sul, Palmares/Pernambuco, Brasil
Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia/Minas Gerais, Brasil
https://orcid.org/0000-0001-9833-1980

**Edvalda Araújo Leal**
edvalda@ufu.br
Programa de Pós-Graduação em Ciências Contábeis / Universidade Federal de Uberlândia (UFU) - Uberlândia/Minas Gerais, Brasil
https://orcid.org/0000-0002-7497-5949

**Resumo**

Este estudo tem como objetivo identificar os fatores associados à aceitação de uso da ferramenta Kahoot! por estudantes de graduação do curso de Ciências Contábeis à luz da Teoria UTAUT. Realizou-se uma pesquisa de survey, sendo os dados analisados com estatística descritiva e Análise Fatorial Exploratória e a entrevista com o docente interpretada de forma indutiva e exploratória. Os resultados apontaram que as intenções de uso do Kahoot! por parte dos estudantes de Contabilidade se respaldam por fatores associados à expectativa de desempenho e esforço, uma vez que, sendo empregada, pode ser um meio ágil e dinâmico de revisar conteúdos.
**Palavras-chave**: Gamificação. Kahoot!. Metodologias Ativas. UTAUT.

**Abstract**

This study aims to identify the factors associated with the acceptance of the use of the Kahoot! tool by undergraduate students in the Accounting program in light of the UTAUT Theory. A survey research design was conducted, with data analyzed using descriptive statistics and Exploratory Factor Analysis, while the interview with the instructor was interpreted through an inductive and exploratory approach. The results indicated that Accounting students' intentions to use Kahoot! are supported by factors associated with performance expectancy and effort expectancy, since, when employed, it can serve as a fast and dynamic means of reviewing course content.
**Keywords**: Gamification. Kahoot!. Active Methodologies. UTAUT.

## Introdução

Pesquisadores têm investido esforços para mostrar como a gamificação pode ser aplicada em sala de aula, cuja estratégia pode facilitar o processo de ensino (Neidenbach, Cepellos & Pereira, 2020; Zourmpakis, Kalogiannakis e Papadakis, 2023), uma vez que instiga a motivação, competitividade, engajamento, concentração e interesse no aprendizado, bem como estimula o pensamento crítico (Zourmpakis, Kalogiannakis & Papadakis, 2023; Zeybek & Saygi, 2024; Cassum & Fátima, 2024).

Uma das formas que pode ser usada para esse fim é o Kahoot!, que permite a incorporação de elementos jogáveis em uma plataforma cujo foco é auxiliar no processo de aprendizagem (Idowu, Nat & Siaw Kissi, 2020; Martín-Sómer, Moreira & Casado, 2021). Entretanto, por ser um meio que demanda esforços tecnológicos, a intenção e aceitação de ser utilizado pode ser avaliada à luz da Teoria Unificada de Aceitação e Uso da Tecnologia (UTAUT), proposta por Venkatesh et al. (2003).

Por sua vez, a UTAUT propõe uma visão unificada a partir de oito modelos pré-existentes na literatura, para explicar e prever a aceitação e adaptação dos usuários acerca de uma nova tecnologia, considerando quatro construtos: expectativa de performance, expectativa de esforço, condições facilitadoras e influência social (Venkatesh et al., 2003). Essa teoria já está sendo adotada no contexto educacional, especialmente no que diz respeito à gamificação em diferentes áreas (Bayrak & Liman-Kaban, 2024; Allehaidan & Zainon, 2025), tais como Ciências Contábeis (Martins, Quintana & Gomes, 2020; Martins, Quintana & Quintana, 2023), Tecnologia da Informação (Almaiah, Alamri & Al-Rahmi, 2019), Administração (Martins et al., 2021) e Turismo (Ng, Lai & Ng, 2020).

Entretanto, observam-se lacunas na investigação das intenções de uso que ofereçam uma compreensão aprofundada em relação à adoção da gamificação no ensino superior, especialmente com a necessidade de inclusão de novos grupos para análise, como a percepção docente (Xue, Rashid & Ouyang, 2024). Por isso, este estudo propõe-se a entender não só o ponto de vista dos estudantes acerca do uso do Kahoot! em sala de aula, mas também, o ponto de vista do professor proponente da atividade, por meio de uma interpretação indutiva e exploratória do discurso de uma entrevista básica realizada.

Nesse contexto, ao considerar que os estudantes atuais têm um perfil mais dinâmico, crítico e autônomo, o ensino tradicional já não consegue suprir essas características (Nascimento & Feitosa, 2020; Rodrigues et al., 2022), e, por isso, surge a oportunidade de averiguar a aceitação desses aprendentes no que tange à gamificação, proposta a ser investigada por meio deste estudo, a partir da seguinte questão-problema: Quais fatores determinantes influenciam a aceitação de uso do Kahoot! por estudantes de graduação do Curso de Ciências Contábeis? Logo, tem-se como objetivo identificar os fatores associados à aceitação de uso da ferramenta Kahoot! por estudantes de graduação do curso de Ciências Contábeis à luz da Teoria UTAUT que defende os fatores como: expectativa de desempenho e esforços, influência social, condições facilitadoras e limitações.

Nesse contexto, este estudo se justifica pelo fato do Kahoot! ser uma ferramenta interativa que propicia aulas mais inovadoras, servindo como possibilidade de apoio metodológico, para que o incentivo à aprendizagem ativa possa prevalecer, tornando os estudantes os próprios agentes transformadores (Plump & La Rosa, 2017; Tóth, Lógó & Lógó, 2019; Wang & Tahir, 2020). Sendo assim, investigações dessa natureza, podem gerar insights pedagógicos e os fatores que influenciam a aceitação de uso por estudantes de graduação podem ser considerados para que professores tomem decisões formativas priorizando as tecnologias interativas em sala de aula.

Em termos estruturais esta pesquisa está organizada em mais quatro seções, além desta introdução. A segunda seção é responsável por compor o aporte teórico, o qual é iniciado com as discussões trazidas pela Teoria UTAUT, e, em seguida, as evidências empíricas acerca do uso do Kahoot! como um meio facilitador do processo de aprendizagem e que é caracterizado por ser uma forma de incluir tecnologias em sala de aula. Em seguida, têm-se os aspectos metodológicos que viabilizaram a condução do estudo,

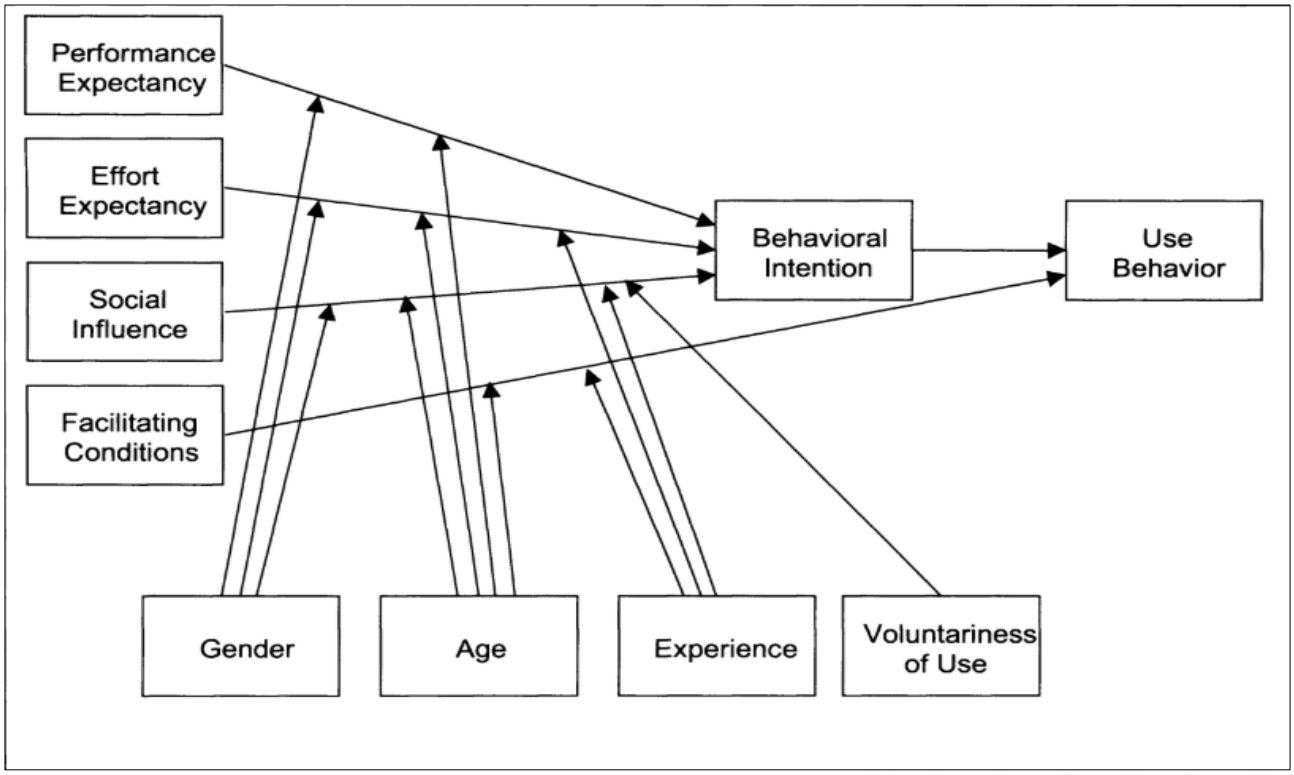
cujos achados são evidenciados na quarta seção. Por fim, apresentam-se as considerações finais, incluindo as contribuições e sugestões de pesquisas futuras.

## Teoria Unificada de Aceitação e Uso da Tecnologia

A literatura apresenta diferentes modelos para analisar a experiência do usuário, bem como sua intenção e aceitação de uso de novas tecnologias, conforme o enfoque adotado pelo pesquisador (Mujalli, Khan & Almgrashi, 2022). Nesse contexto, Venkatesh et al. (2003) propuseram a Teoria Unificada de Aceitação e Uso da Tecnologia (UTAUT), com o objetivo de explicar e prever a aceitação e o uso de tecnologias por meio de quatro construtos centrais: (1) expectativa de desempenho, relacionada ao grau em que o indivíduo acredita que a tecnologia trará benefícios; (2) expectativa de esforço, associada à facilidade de uso; (3) influência social, referente à percepção de incentivo por parte de pessoas relevantes; e (4) condições facilitadoras, que dizem respeito à existência de infraestrutura e suporte adequados para o uso da tecnologia, conforme elucidado na Figura 1.

**Figura 1**

Modelo UTAUT




Fonte: Venkatesh et al. (2003).

A UTAUT resulta da integração de oito modelos teóricos anteriores, incluindo a Teoria da Ação Racional (TRA), Modelo de Aceitação da Tecnologia (TAM), Modelo Motivacional (MM), Teoria do Comportamento Planejado (TPB), TAM e TPB Combinadas, Modelo de Utilização do Computador Pessoal (MPCU), Teoria da Difusão da Inovação (IDT) e Teoria Cognitiva Social (SCT) (Venkatesh et al., 2003). Essa integração proporcionou relevância teórica ao modelo, justificando sua ampla utilização em diferentes áreas do conhecimento.

Evidências empíricas demonstram a aplicação da UTAUT em contextos educacionais, especialmente em estudos sobre gamificação (Bayrak & Liman-Kaban, 2024; Allehaidan & Zainon, 2025). Nesses estudos, destacam-se investigações sobre o impacto da gamificação no desempenho discente (Ng, Lai & Ng, 2020;

Allehaidan & Zainon, 2025) e sobre a aceitação de tecnologias gamificadas por docentes (Bayrak & Liman-Kaban, 2024).

No âmbito educacional, observa-se maior abertura das instituições para metodologias centradas no aluno (Yahaya et al., 2022). Nesse sentido, fatores como domínio tecnológico, facilidade de uso, influência social e infraestrutura adequada têm sido identificados como determinantes da intenção de uso de tecnologias gamificadas por professores (Bayrak & Liman-Kaban, 2024). De forma complementar, pesquisas com estudantes indicam que expectativa de esforço, influência social, condições facilitadoras e percepção de diversão influenciam positivamente a adoção dessas ferramentas (Ng, Lai & Ng, 2020), sendo que variáveis como concentração também se mostram relevantes (Allehaidan & Zainon, 2025).

Apesar do avanço da literatura, ainda são limitadas as investigações que analisam a aceitação de ferramentas específicas, como o Kahoot!, em cursos de Ciências Contábeis. Assim, este estudo propõe analisar a aceitação dessa ferramenta como recurso tecnológico no processo de ensino-aprendizagem, considerando a percepção de estudantes e incorporando, de forma complementar, o ponto de vista docente.

## Evidências Empíricas na Aplicação do Kahoot!

A gamificação consiste na utilização de elementos de jogos em contextos não recreativos, sendo amplamente adotada na educação em função da demanda por práticas mais ativas e dinâmicas (Nascimento & Feitosa, 2020; Zourmpakis, Kalogiannakis & Papadakis, 2023). Nesse cenário, o Kahoot! destaca-se como uma ferramenta que integra tecnologia e gamificação para apoiar a aprendizagem e a revisão de conteúdos.

A literatura evidencia a aplicabilidade do Kahoot! em diferentes níveis de ensino, desde a educação básica até o ensino superior (Campillo-Ferrer, Miralles-Martinez & Sánchez-Ibanez, 2020; Figuccio & Johnston, 2022), abrangendo áreas como ensino de idiomas (Nurhadanti & Pratolo, 2020; Alawadhi & Abu-Ayyash, 2021; Nuri et al., 2022; Rajabpour, 2022), saúde (Suryandari & Sudarmanto, 2020; Elkhamisy & Wassef, 2021; Garza et al., 2023), engenharias (Fuster-Guilló et al., 2019; Mantín-Sómer, Moreira & Casado, 2021) e Ciências Sociais Aplicadas, incluindo Ciências Contábeis (Campos, Santos & Miranda, 2024).

De modo geral, os estudos apontam efeitos positivos do uso do Kahoot!, como aumento da motivação, engajamento e desempenho acadêmico, além de favorecer a retenção do conhecimento e a concentração dos estudantes (Suryandari & Sudarmanto, 2020; Elkhamisy & Wassef, 2021; Garza et al., 2023; Campos, Santos & Miranda, 2024). Tais resultados estão associados ao caráter interativo e dinâmico da ferramenta.

Entretanto, a literatura também indica que o Kahoot! é mais eficaz quando utilizado de forma complementar às metodologias tradicionais, e não como substituto, ou seja, combinado com aulas expositivas e exercícios (Fuster-Guilló et al., 2019; Hava & Sen, 2021). Professores e estudantes tendem a preferir abordagens híbridas, que combinem exposição teórica com atividades gamificadas.

No que se refere à aprendizagem, estudos destacam que o Kahoot! contribui para o reforço do conhecimento, a satisfação e o desempenho dos estudantes, especialmente devido ao feedback imediato proporcionado durante as atividades (Figuccio & Johnston, 2022; Wang & Tahir, 2020). Esse retorno permite ao docente identificar dificuldades e ajustar a abordagem pedagógica, favorecendo a compreensão e a correção de erros (Mada & Anhadurin, 2019; Campillo-Ferrer, Miralles-Martínez & Sánchez-Ibáñez, 2021).

Além dos ganhos cognitivos, a ferramenta também apresenta impactos socioemocionais, como redução da ansiedade, aumento da autoestima, autoconfiança e engajamento (Wang & Tahir, 2019; Alsswey & Malak, 2024). Esses aspectos contribuem para uma aprendizagem mais leve, interativa e colaborativa (Nurhadanti & Pratolo, 2020; Alawadhi & Abu-Ayyash, 2021; Campos, Santos & Miranda, 2024).

Sob a perspectiva docente, o Kahoot! é considerado de fácil utilização e eficaz para estimular a participação e o raciocínio dos estudantes (Rajabpour et al., 2022; Hava & Sen, 2021). Contudo, também são relatados desafios, como dificuldades de engajar todos os alunos, gestão do tempo de aula, equilíbrio entre competição e aprendizagem e necessidade de preparação prévia (Rodsy & Yunus, 2021).

Adicionalmente, algumas limitações estruturais devem ser consideradas, como dependência de conexão à internet, tempo reduzido para respostas e restrições de infraestrutura (Mada & Anharudin, 2019; Wang & Tahir, 2020; Cortés-Pérez et al., 2023). Tais fatores podem influenciar a efetividade da ferramenta, especialmente em contextos com menor suporte tecnológico.

Apesar dessas limitações, a percepção geral dos estudantes é positiva, sobretudo em relação ao feedback imediato, à redução do estresse e à objetividade do aprendizado. No entanto, destaca-se a importância da mediação docente, incluindo a ambientação dos estudantes e a integração da ferramenta com outras estratégias pedagógicas (Oordt & Mulder, 2016).

Nesse contexto, considerando a diversidade geracional e os diferentes níveis de familiaridade tecnológica entre os estudantes (Zomer, Santos & Costa, 2018), torna-se relevante investigar a aceitação do Kahoot! em cursos de Ciências Contábeis. Tal análise contribui para compreender o papel das tecnologias educacionais na formação em áreas de negócios, nas quais essas ferramentas são cada vez mais demandadas no contexto profissional (Galvão, 2022).

## Procedimentos Metodológicos

O estudo caracteriza-se como descritivo, com abordagem qualitativa e quantitativa. Inicialmente, baseou-se em um relato de experiência da inserção do Kahoot! como ferramenta pedagógica no curso de Ciências Contábeis de uma universidade pública em Minas Gerais. A etapa qualitativa consistiu em uma entrevista com o docente responsável pela disciplina Análise das Demonstrações Contábeis (7º período, 60 horas-aula), cujo discurso foi analisado de forma indutiva e exploratória.

A utilização do Kahoot! ocorreu como estratégia de revisão de conteúdos, com o objetivo de fornecer feedback imediato sobre o nível de aprendizagem dos estudantes. A dinâmica das aulas foi estruturada em três momentos: exposição teórica, aplicação prática (por meio de exercícios ou casos) e, por fim, uso do Kahoot! como atividade de revisão. Essa estratégia buscou tornar as aulas mais dinâmicas, especialmente considerando a duração de quatro horas-aula em um único encontro semanal.

O docente relatou utilizar a ferramenta desde 2018, integrando-a como metodologia ativa devido aos resultados positivos percebidos. As sessões de Kahoot! eram aplicadas entre quatro e cinco vezes ao longo do semestre, com questões curtas e tempo de resposta moderado, visando evitar o uso de Inteligência Artificial durante as respostas e garantir maior fidedignidade ao feedback obtido. A participação dos estudantes era incentivada por meio da atribuição de pontuação (entre 1 e 1,5 ponto) na nota final, independentemente do desempenho, priorizando o engajamento.

A etapa quantitativa envolveu a aplicação de um questionário adaptado de Venkatesh et al. (2012), baseado no modelo UTAUT. O instrumento foi composto por duas partes: (i) caracterização dos respondentes (gênero, idade, período e experiência profissional) e (ii) assertivas relacionadas aos construtos da UTAUT. Os construtos Expectativa de Desempenho, Expectativa de Esforço e Limitações foram compostos por três assertivas cada; Influência Social e Intenção de Uso, por quatro assertivas; e Condições Facilitadoras, por duas assertivas. Incluiu-se também uma questão aberta para captar percepções adicionais.

O construto "Limitações" foi adaptado para contemplar aspectos específicos do Kahoot!, como dependência de internet, tempo de resposta e possíveis efeitos sobre a ansiedade (Mada & Anhadurim, 2019; Nuri et al., 2022; Wang & Tahir, 2020; Rajabpour, 2021). A população da pesquisa foi composta por aproximadamente 105 estudantes matriculados entre o 8º e o 10º períodos no semestre 2025.1,

desses, 74 participaram da pesquisa, porém, 5 questionários ficaram inválidos. Desse modo, a amostra final foi de 69 respondentes, após a exclusão de questionários incompletos. As respostas foram registradas em escala de 0 a 10, conforme o nível de concordância.

Para a análise dos dados quantitativos, utilizou-se estatística descritiva (médias, mediana, desvio padrão e percentuais), permitindo a identificação de tendências e variabilidade (Fávero et al., 2009). Adicionalmente, aplicou-se a Análise Fatorial Exploratória (AFE) para identificar agrupamentos entre as variáveis e compreender os fatores associados à intenção de uso do Kahoot!. As análises foram realizadas com o *software Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS).

No âmbito qualitativo, a entrevista com o docente, realizada em junho de 2025 com duração aproximada de 60 minutos, foi analisada por meio de interpretação indutiva e exploratória do discurso, buscando compreender os objetivos, percepções e desafios associados ao uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

## Discussão e Apresentação dos Resultados

Análise Demográfica dos Participantes

A amostra final foi composta por 69 estudantes, que participaram voluntariamente da pesquisa. Observou-se predominância do gênero feminino (60,9%), com faixa etária entre 20 e 49 anos, destacando-se o grupo de 22 a 24 anos (59,4%). A maioria dos participantes estava no 9º período do curso (30,4%) e declarou possuir experiência profissional (95,7%).

Os resultados evidenciam uma diversidade geracional entre os estudantes (gerações X, Y e Z), característica comum nos cursos de graduação atuais (Zomer, Santos & Costa, 2018). Esse cenário reforça a necessidade de adoção de metodologias de ensino que atendam a diferentes níveis cognitivos e de familiaridade tecnológica (Ismaeel & Al Mulhim, 2021). As percepções dos estudantes são apresentadas a seguir.

Análise Descritiva das Assertivas

Na primeira parte do questionário, foram apresentadas as assertivas ligadas às intenções de uso da ferramenta Kahoot! por parte dos estudantes, cuja avaliação se deu em uma escala de 0 a 10, conforme o grau de concordância do indivíduo. Reforça-se que as proposições foram construídas com base nos construtos propostos por Venkatesh et al. (2003), juntamente com as evidências empíricas sobre o uso do Kahoot! em sala de aula. Nesse sentido, verifica-se a análise descritiva na Tabela 1.

**Tabela 1**

Percepções dos discentes acerca da aceitação de uso da ferramenta Kahoot!

| Itens | | Geral | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Média | Mediana | DP | CV | Média do Construto |
| **Expectativa de Desempenho** | O uso do Kahoot! permite que eu revise o conteúdo da disciplina com maior rapidez. | 7,50 | 8,0 | 2,42 | 0,32 | 7,75 |
| | Utilizar Kahoot! me ajuda a melhorar meu desempenho. | 7,11 | 7,0 | 2,20 | 0,31 | |
| | A aplicação do Kahoot! facilita a participação em atividades mais interativas. | 8,63 | 10,0 | 1,96 | 0,23 | |
| **Expectativa de Esforço** | Em geral, considero fácil utilizar o Kahoot!. | 9,36 | 10,0 | 1,51 | 0,16 | 9,08 |
| | Acredito que consigo me tornar habilidoso no uso do Kahoot!. | 8,90 | 10,0 | 1,70 | 0,19 | |
| | A interação com o Kahoot! é clara e compreensível. | 8,97 | 10,0 | 1,68 | 0,19 | |
| **Influência Social** | Colegas próximos recomendam que eu deveria utilizar Kahoot!. | 4,99 | 5,0 | 3,42 | 0,69 | 4,27 |
| | Minhas redes sociais recomendam que eu deveria utilizar Kahoot!. | 2,07 | 0,0 | 3,01 | 1,45 | |
| | Uso o Kahoot! porque meus colegas de turma também utilizam em suas atividades em sala de aula. | 5,07 | 5,0 | 3,65 | 0,72 | |
| | Conheço pessoas que podem me auxiliar com o uso do Kahoot!. | 4,97 | 5,0 | 3,76 | 0,76 | |
| **Condições Facilitadoras** | Disponho de recursos para utilizar o Kahoot!. | 9,60 | 10,0 | 1,65 | 0,17 | 9,15 |
| | A instituição de ensino onde estudo dispõe de recursos tecnológicos que possibilitam o uso do Kahoot!. | 8,49 | 10,0 | 2,13 | 0,25 | |
| | Tenho conhecimento necessário para utilizar o Kahoot!. | 9,36 | 10,0 | 1,24 | 0,13 | |
| **Limitações** | Considero a conexão de internet como um desafio para o uso do Kahoot! em sala de aula. | 5,89 | 7,0 | 3,59 | 0,61 | 5,94 |
| | Considero os limites de tempo para responder à pergunta como um ponto negativo. | 6,25 | 8,0 | 3,26 | 0,52 | |
| | O tempo limitado das perguntas me causou ansiedade. | 5,68 | 7,0 | 3,74 | 0,66 | |
| **Intenções de Uso** | O uso do Kahoot! é relevante para revisão de conteúdo. | 7,74 | 8,0 | 2,45 | 0,32 | 5,77 |
| | Considero-me um usuário intensivo do Kahoot! no curso que estou matriculado. | 4,90 | 5,0 | 3,18 | 0,65 | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Pretendo adotar o Kahoot! como uma prática para estudar com colegas. | 2,88 | 2,0 | 2,96 | 1,03 | |
| | Acredito que a adoção do Kahoot! pode ser um conhecimento útil para os estudantes. | 7,56 | 8,0 | 2,5 | 0,33 | |

Fonte: Dados da pesquisa

Conforme a Tabela 1, os construtos com maior concordância entre os estudantes foram Condições Facilitadoras, Expectativa de Esforço e Expectativa de Desempenho, com médias superiores a 7, conforme critério de Ferreira e Leal (2025). Por outro lado, Influência Social, Limitações e Intenção de Uso apresentaram tendência à discordância.

De modo geral, os resultados indicam que o Kahoot! é percebido como uma ferramenta de fácil uso, interativa e capaz de promover maior participação dos estudantes, além de contribuir para o desempenho acadêmico e atuar como recurso eficaz para revisão de conteúdos. Os participantes também reconhecem a existência de condições favoráveis para sua utilização, como acesso a recursos tecnológicos, domínio da ferramenta e suporte institucional.

Esses achados corroboram com estudos anteriores que evidenciam a aceitação do Kahoot! em diferentes contextos educacionais, destacando sua facilidade de uso, interatividade, potencial de engajamento e contribuição para o desempenho e retenção do conhecimento (Campillo-Ferrer, Miralles-Martínez & Sanchez-Ibáñez, 2020; Wang & Tahir, 2020; Suryandari & Sudarmanto, 2020; Alawadhi & Abu-Ayyash, 2021; Hava & Sen, 2021; Campos, Santos & Miranda, 2022; Garza et al., 2023).

Com o intuito de aprofundar a compreensão dos fatores associados à intenção de uso do Kahoot!, apresenta-se, na sequência, a Análise Fatorial Exploratória (AFE).

## Apresentação e Discussão da Análise Fatorial Exploratória das Assertivas

Para a realização da AFE, aplicaram-se o índice Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) e o teste de esfericidade de Bartlett. O KMO avalia a adequação da amostra, devendo variar entre 0 e 1, sendo valores próximos de 1 indicativos de maior adequação (Fávero et al., 2009). Neste estudo, o KMO foi de 0,729, indicando viabilidade para aplicação da técnica. O teste de Bartlett apresentou p-valor igual a 0, confirmando a existência de correlações significativas entre as variáveis.

Utilizou-se a rotação Varimax, que possibilita o agrupamento de variáveis com base em cargas fatoriais elevadas, facilitando a interpretação dos fatores (Fávero et al., 2009). Para a aplicação da AFE no modelo UTAUT, as assertivas do construto Intenção de Uso foram excluídas, uma vez que, conforme Venkatesh et al. (2012), essa variável deve ser tratada como dependente. Assim, a análise resultou na identificação de cinco fatores, os quais explicam 75% da variância dos dados. Esses achados são evidenciados na Tabela 2.

**Tabela 2**

Análise fatorial rotação varimax: aceitação de uso do Kahoot! por parte dos estudantes

| | Itens | Fatores/Dimensões | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **Fator 1** | **Fator 2** | **Fator 3** | **Fator 4** | **Fator 5** |
| **Expectativa de Desempenho** | O uso do Kahoot! permite que eu revise o conteúdo da disciplina com maior rapidez. | 0,746 | | | | |
| | Utilizar Kahoot! me ajuda a melhorar meu desempenho. | 0,800 | | | | |
| | A aplicação do Kahoot! facilita a participação em atividades mais interativas. | 0,845 | | | | |
| **Expectativa de Esforço** | Em geral, considero fácil utilizar o Kahoot!. | 0,809 | | | | |
| | Acredito que consigo me tornar habilidoso no uso do Kahoot!. | 0,838 | | | | |
| | A interação com o Kahoot! é clara e compreensível. | 0,829 | | | | |
| **Influência Social** | Colegas próximos recomendam que eu deveria utilizar Kahoot!. | | 0,626 | | | |
| | Minhas redes sociais recomendam que eu deveria utilizar Kahoot!. | | 0,718 | | | |
| | Conheço pessoas que podem me auxiliar com o uso do Kahoot!. | | | | | 0,740 |
| **Condições Facilitadoras** | Disponho de recursos para utilizar o Kahoot!. | | | | 0,745 | |
| | A instituição de ensino onde estudo dispõe de recursos tecnológicos que possibilitam o uso do Kahoot!. | | | | 0,729 | |
| | Tenho conhecimento necessário para utilizar o Kahoot! | 0,537 | | | | |
| **Limitações** | Considero os limites de tempo para responder à pergunta como um ponto negativo. | | | 0,795 | | |
| | O tempo limitado das perguntas me causou ansiedade. | | | 0,743 | | |
| Autovalores (eigenvalue) | | 32,66 | 13,01 | 11,43 | 9,57 | 8,37 |
| % Variância explicada | | 30,41 | 14,05 | 11,01 | 9,81 | 9,77 |
| % Variância acumulada | | 30,41 | 44,46 | 55,47 | 65,28 | 75,06 |
| Alfa de Cronbach | | ,889 | ,702 | ,616 | ,558 | |

Fonte: Dados da pesquisa

Em análise à Tabela 2, constata-se a ausência das variáveis "Uso o Kahoot! porque meus colegas de turma também utilizam em suas atividades em sala de aula", do construto "Influência Social", e, "Considero a conexão de internet como um desafio para o uso do Kahoot! em sala de aula.", do construto "Limitação", uma vez que essas foram eliminadas da AFE em decorrência da baixa carga fatorial apresentada. Essas cargas baixas vão ao encontro dos achados de Almaiah, Alamri e Al-Rahmi (2019) e Birch e Irvine (2009),

que identificaram em suas pesquisas que a influência social tem pouca interferência na intenção de uso dos estudantes, mas destacam os demais construtos como determinantes.

O Fator 1, caracterizado por conter 'Expectativas de Desempenho e Esforço', possui cargas fatoriais maiores, quando comparadas com os demais fatores, o que indica um alto grau de concordância dos estudantes em relação às assertivas indicadas. Logo, as assertivas desse agrupamento evidenciam que o Kahoot! é uma ferramenta ágil na revisão de conteúdos e que sua adoção afeta positivamente o desempenho acadêmico, considerando as participações em atividades mais interativas e a interação com a ferramenta clara e objetiva. Além disso, proporciona a interação entre colegas, incentivando assim, a aprendizagem colaborativa, por meio da qual, as pessoas aprendem e se desenvolvem de forma conjunta.

Tal achado é evidenciado em algumas narrativas apresentadas, voluntariamente e de forma livre, no espaço aberto contido no instrumento de coleta de dados. Sendo assim, um estudante alegou que "O Kahoot! é bom para interação social na sala, pois a disciplina flui de forma mais leve", pois "É ótimo para deixar as aulas mais fluída e dinâmicas", destacou outro estudante. Diante dessas características, esse fator foi denominado de "Expectativa de desempenho e esforço".

A literatura também justifica esse resultado ao considerar os estudos de Fuster-Guilló et al. (2019), Nurhadanti e Pratolo (2020), Wang e Tahir (2020), Alawadhi e Abu-Ayyash (2021), Elkhamisy e Wassef (2021), Campos, Santos e Miranda (2022) e Garza et al. (2023), que destacam o Kahoot! como uma ferramenta avaliativa e interativa eficaz tanto na visão dos estudantes quanto dos docentes, ao perceber as mudanças na dinâmica de sala, a retenção do conhecimento e a possibilidade de diagnóstico sobre o que precisa ser reforçado.

O Fator 2, classificado por "Influência Social", indica que o ciclo de contatos do estudante pode estimular o uso da ferramenta, caso ela seja utilizada por esse. Nesse contexto, entende-se os cuidados que os docentes devem ter quanto à forma e frequência do uso desse meio, principalmente, porque um dos participantes informou que "O Kahoot!, bem como outras ferramentas similares são importantes para trabalharem a prática dos conteúdos, porém, também vejo o uso demasiado prejudicável". Logo, observa-se na narrativa que mesmo sendo uma forma inovadora para a aprendizagem, o Kahoot! deve ser adotado com cautela e de forma combinada, inclusive, outro participante observou que "O app é bom, mas deve ser utilizado mais para revisões do que avaliação."

Essa observação corrobora com a visão de Fuster-Guilló et al. (2019) e Wang e Tahir (2020), os quais averiguaram que apesar do forte potencial interativo e de retenção de conhecimento, o uso do Kahoot! deve ser combinado com outras metodologias, como aulas expositivas e exercícios práticos, para que sua eficácia seja realçada. Além disso, ainda que o Kahoot! possa ser visto como ferramenta de avaliação do conhecimento discente, evidências empíricas demonstram que essa apresenta melhor desempenho na revisão de conteúdos e de memorização, tendo em vista o seu impacto no desempenho ainda limitado, tais como também observado por Suryandari e Sudarmanto (2020), Alawadhi e Abu-Ayyash (2021), Hava e Sen (2021), Elkhamisy e Wassef (2021), Figguccio e Johnston (2022) e Garza et al. (2023).

O Fator 3, denominado de "Limitação", apresenta alguns pontos fracos do Kahoot!. Sendo assim, o tempo para responder às perguntas pode ativar a ansiedade dos estudantes, e, no lugar de ajudar na desenvoltura acadêmica, pode acabar estagnando, interferindo assim, no seu nível de participação. Tal contexto pode ser observado na narrativa de uma participante que alegou: "Quando o Kahoot! não vale nota, a pressão é menor e aumenta a minha atenção nas perguntas". Esse discurso também foi observado em outra fala: "Ganha ponto quem responde mais rápido, isso me gera ansiedade e eu considero como um ponto negativo". Esses achados indicam as precauções que devem ser consideradas ao aderir a ferramenta em sala de aula.

Em concordância com tais achados, as pesquisas de Wang e Tahir (2019), Alsswey e Malak (2024) afirmam que a gamificação, de maneira geral, gera menos ansiedade nos estudantes do que os métodos

de ensino tradicionais, além de aumentar sua confiança e autoestima. No entanto, o limite curto de tempo e o ambiente extremamente competitivo são fatores alertados por Plump e La Rosa (2017), Fuster-Guilló et al. (2019), Mada e Anharudin (2019), Rodsy e Yunus (2021), Nuri et al (2022) e Campos, Santos e Miranda (2022).

Por conseguinte, o Fator 4, nomeado por "Condições Facilitadoras", indica que a disponibilização de recursos tecnológicos, tanto próprio dos estudantes como fornecidos pela universidade, podem afetar as intenções de uso da ferramenta Kahoot! como um meio de auxílio no processo de aprendizagem. Esse achado vai de encontro ao trecho da narrativa de uma estudante que sugeriu "Melhoria na internet das salas para utilizar a ferramenta da melhor forma". Nesse contexto, observa-se que o cenário em que a ferramenta é adotada, interfere sua aceitação de uso. As limitações dessa ferramenta também são apontadas na literatura e corroboram com os resultados do estudo a partir do ponto de vista de Rajabpour (2021), Rodsy e Yunus (2021) e Nuri et al (2022), os quais alertam para a dificuldade de acesso e a falta de recursos apropriado para a realização dessas atividades (conexão à internet, celulares etc.)

Por fim, tem-se o Fator 5, o qual isolou a assertiva "Conheço pessoas que podem me auxiliar com o uso do Kahoot!" vinculada ao construto Influências Social. Como o último fator é que vai explicar, numa menor proporção, os elementos investigados, esse achado sugere-se que, pelo fato de a ferramenta ser de fácil manuseio, e, em muitos casos, intuitiva quanto ao seu uso, o auxílio de terceiros talvez não seja tão necessário, explicação essa que vai ao encontro à visão de Campos, Santos e Miranda (2022) e Hava e Sen (2021). Ademais, a percepção do proponente do uso da ferramenta em destaque, é apresentada a seguir.

## Avaliação do Docente Proponente da Atividade

Considerando a entrevista realizada com o professor responsável pela disciplina em estudo, verificou-se no relato que o objetivo geral da disciplina foi de que o estudante, ao finalizá-la, fosse capaz de compreender as principais técnicas de análise das demonstrações contábeis, além de saber calcular e interpretar adequadamente os indicadores econômico-financeiros, bem como, estruturar e apresentar, em formato de relatório, o resultado empresarial alcançado a partir das interpretações das análises. O docente avaliou que o Kahoot! foi um meio que viabilizou esse processo de aprendizagem, uma vez que, com a realização das sessões dos jogos, foi possível coletar um feedback imediato do desempenho dos estudantes sobre cada assunto, e, por meio desse retorno foi capaz de explanar os conteúdos que os estudantes apresentaram fragilidades adotando outras abordagens.

Essa concepção vai de encontro com o ponto de vista de Rajabpour (2021) e Hava e Sen (2021), os quais apontam que o feedback fornecido pelo Kahoot! ao fim de cada sessão é benéfico tanto para o professor quanto para os alunos, pois podem ir em busca de novas estratégias de aprendizado e/ou reforçar o conhecimento já adquirido. Esse tipo de recurso torna o processo de ensino mais acurado e reduz a carga de trabalho do professor (Wang e Tahir, 2020).

O docente ressalta que pelo fato das sessões de gamificações serem realizadas durante a condução da disciplina, os estudantes puderam também identificar lacunas de aprendizagem de determinados assuntos, e, uma vez essas sendo identificadas, puderam estabelecer estratégias quanto ao formato de seus estudos particulares, incentivando assim, uma aprendizagem mais ativa, a partir da qual, o próprio aprendente vai em busca de formas de melhor fixar os conteúdos. A visão positiva em relação ao feedback também é vista no estudo de Nurhadanti e Pratolo (2020), o qual combina com o perfil atual do aluno que busca desenvolver uma postura crítica e autônoma e interagir com o conteúdo, a fim de obter uma aprendizagem fluida e significativa (Nascimento & Feitosa, 2020; Rodrigues et al., 2022),

Quanto ao preparo do estudante para utilizar a ferramenta, o docente alegou não demandar tanto tempo, uma vez que o Kahoot! é disponibilizado no formato de aplicativo e possui uma interface intuitiva. Logo, apenas informava como os estudantes deveriam acessar a página que constavam as perguntas da

disciplina, explicava os elementos considerados pela própria plataforma para poder computar a pontuação e assim, iniciava-se o jogo. Este achado diverge da visão firmada por Rodsy e Yunus (2021), em que um dos maiores desafios dos professores ao aplicar essa ferramenta em sala seria o preparo da atividade, influenciado pela dificuldade tecnológica que alguns profissionais e estudantes apresentam ao manusear a ferramenta.

Destaca-se que pelo fato de o docente utilizar a versão gratuita, havia uma limitação quanto a quantidade de usuários que poderiam entrar em uma sessão do jogo, e, por conta disso, em algumas situações, os estudantes eram instigados a formar duplas e assim, responder as perguntas de forma coletiva, algo que poderia ser avaliado também como uma forma de instigar o trabalho em equipe. Essa estratégia também vai de encontro as próprias características do Kahoot!, já que promove a aprendizagem interativa, especialmente entre pares e professores, tornando a sala de aula um ambiente colaborativo e aberto a debates (Nurhadanti e Pratolo, 2020; Wang e Tahir, 2020; Rajabpour, 2021). A junção de estudantes em duplas ou grupos também incentiva a inclusão daqueles que têm habilidades menos desenvolvidas em relação à aprendizagem, algo apontado até no estudo de Rodsy e Yunus (2021). Sendo assim, embora seja visto como uma limitação, o trabalho coletivo é benéfico para a dinâmica de sala.

Em termos gerais, o docente avaliou a ferramenta como eficiente e eficaz no processo de ensino-aprendizagem e alegou que essa é um meio de fazer com que estudantes e docentes encontrem lacunas de aprendizagem que precisam ser preenchidas e estabeleçam estratégias para melhor atender os objetivos formativos. Além disso, sua adesão estimula a competição, o trabalho em equipe e o raciocínio, deixando a aula mais dinâmica e leve, principalmente, quando o tempo dessa se estende para turnos mais longos. Tal percepção também é vista nos estudos de Wang e Tahir (2020), Rajabpour (2021) e Alawadhi e Abu-Ayyash (2021).

Apesar da competitividade geralmente ser saudável e incentivar a interatividade entre pares e uma maior concentração para responder corretamente em busca do alcance da vitória (Wang & Tahir, 2020; Campos, Santos & Miranda, 2022) é necessário atentar-se à ansiedade dos alunos e possíveis sentimentos negativos decorrentes da competitividade, ainda que o Kahoot! proporcione menos ansiedade do que as metodologias tradicionais (Plump & La Rosa, 2017; Wang & Tahir, 2020; Rodsy & Yunus, 2021; Nuri et al., 2022).

Ademais, a ferramenta também é uma forma de avaliar a ética do estudante, pois, durante a sessão, o participante pode pensar em aderir as ferramentas de IA em busca das respostas aos questionamentos. Por isso, o Kahoot! torna-se válido de ser usado, pois é possível fazer uma configuração para que o tempo de recebimento de resposta seja curto, instigando assim, que o estudante tenha um raciocínio hábil e ético durante a participação no jogo. Em contraponto, a literatura enxerga o tempo curto de resposta como uma limitação ou até mesmo uma barreira, devido aos índices de ansiedade e competitividade, muitas vezes ocasionando em desmotivação, conforme explicitado por Mada e Anhadurin (2019), Nuri et al. (2022) e Plump e La Rosa (2017). Apesar disso, esse tipo de dinâmica incentiva o desenvolvimento da ética (Oliveira, Ferreira & Ovigli, 2025), pois o estudante é influenciado a usar pensamentos próprios e lidar com a possibilidade de perder, sem o uso de mecanismos de "trapaça".

Em termos profissionais, a ferramenta serve mais para averiguar o processo de compreensão dos conteúdos, já que o Contador não é preparado para atuar com gamificação. Entretanto, quando tal estratégia é usada no processo formativo estimula-se a pontualidade, comunicação, competitividade, colaboração, criticidade, atenção, interação e ética, tal como apontado nas evidências empíricas de Wang e Tahir (2020), Wirani, Nabarian, Romadhon (2022), Tóth, Lógó e Lógó (2019), Alawadhi e Abu-Ayyash (2021), Nurhadanti e Pratolo, (2020) e Hava e Sen (2021), e esses são elementos que ao serem desenvolvidos por um profissional, esse pode se destacar no mercado de trabalho.

Por outro lado, se o estudante de Contabilidade optar por seguir carreira acadêmica, tem a opção de integrar a ferramenta ao iniciar sua atuação como docente, principalmente, porque, as próprias

configurações do Kahoot! facilita o trabalho do professor na etapa de correção, uma vez que na plataforma é possível obter a tabulação de notas alcançadas pelos participantes (Rajabpour, 2021; Hava & Sen, 2021). Logo, constata-se que a aceitação do Kahoot! como ferramenta tecnológica facilitadora do processo de ensino-aprendizagem é válida e foi mais uma vez comprovada por meio deste estudo empírico, cujos aspectos conclusivos são evidenciados a seguir.

## Considerações Finais

Este estudo teve como objetivo identificar os fatores associados à aceitação de uso da ferramenta Kahoot! por estudantes de graduação do curso de Ciências Contábeis com base no modelo UTAUT. Os resultados indicam percepções mais favoráveis em relação à facilidade de uso, à utilidade da ferramenta para revisão dos conteúdos e às condições que viabilizam a sua utilização. Em contrapartida, aspectos relacionados à influência social apresentaram menor concordância, enquanto o tempo reduzido para resposta e a ansiedade associada à dinâmica competitiva constituíram importantes limitações percebidas pelos participantes.

A Análise Fatorial Exploratória identificou cinco fatores, com destaque para o agrupamento das variáveis relacionadas à Expectativa de Desempenho e à Expectativa de Esforço. Esse resultado sugere que, no contexto investigado, a percepção de utilidade pedagógica do Kahoot! está associada à sua facilidade de utilização. A estrutura encontrada, entretanto, não reproduziu integralmente os construtos originalmente propostos pela UTAUT, indicando a necessidade de novas investigações que verifiquem a estabilidade dessa configuração em diferentes amostras e contextos educacionais.

Os relatos dos estudantes e do docente reforçam que o Kahoot! pode ser utilizado como recurso complementar às estratégias pedagógicas, especialmente, para revisão de conteúdos, a identificação de dificuldades de aprendizagem e obtenção de feedback imediato. Entretanto, os achados também evidenciam que os benefícios da ferramenta dependem das condições pedagógicas de sua implementação. Sua utilização requer planejamento, adequação do tempo de resposta e atenção aos possíveis efeitos da competição e da ansiedade, não sendo recomendável sua adoção como substituta de outras estratégias de ensino e avaliação.

Do ponto de vista das implicações práticas, os resultados indicam que o Kahoot! pode assumir papel estratégico como ferramenta de revisão, avaliação formativa e diagnóstico de aprendizagem. O feedback imediato permite ao docente identificar conteúdos que apresentam maior dificuldade, retomar conceitos ainda não consolidados e direcionar intervenções pedagógicas a partir das respostas dos estudantes. Dessa forma, seu potencial não se restringe ao aumento da interatividade ou da participação em sala de aula, mas também envolve a produção de informações que podem subsidiar decisões docentes ao longo do processo de ensino-aprendizagem. A experiência positiva com o Kahoot! Reforça, ainda, o potencial da incorporação de tecnologias interativas às práticas pedagógicas, desde que sua utilização considere os limites individuais de aprendizagem e características da turma, com a adequação da estratégia aos objetivos de aprendizagem.

Em uma perspectiva institucional, os resultados sugerem que a adoção de ferramentas digitais e gamificadas deve ser acompanhada por condições facilitadoras, como infraestrutura tecnológica, acesso adequado à internet e formação docente para o uso pedagógico dessas tecnologias. Mais do que incentivar a adoção de plataformas digitais, as instituições de ensino podem promover ações de desenvolvimento docente voltadas ao planejamento, à aplicação e à análise dos resultados produzidos por essas ferramentas, favorecendo seu uso alinhado aos objetivos de aprendizagem.

Em termos de contribuições teóricas, o estudo amplia a aplicação do modelo UTAUT no contexto educacional brasileiro, oferecendo evidências empíricas sobre os fatores associados à aceitação de tecnologias educacionais entre estudantes de Ciências Contábeis. A estrutura fatorial exploratória obtida também evidencia que construtos originalmente desenvolvidos para contextos organizacionais podem

assumir configurações distintas quando aplicados ao ambiente educacional. Particularmente, a aproximação entre Expectativa de Desempenho e Expectativa de Esforço sugere que a percepção de utilidade da tecnologia pode estar relacionada à facilidade com que os estudantes conseguem incorporá-la às atividades de aprendizagem. Esses resultados oferecem subsídios para o refinamento e a contextualização de modelos de aceitação tecnológica aplicados à educação contábil.

No que tange às limitações, a pesquisa foi realizada apenas com o curso de Ciências Contábeis e de uma instituição específica, o que pode restringir a generalização dos achados para outros cursos e contextos educacionais. O modelo UTAUT, mesmo sendo robusto, sua origem se dá no âmbito organizacional, e, mesmo que a literatura demonstre estudos aplicados para fins de pesquisas voltadas ao ensino superior, pode não captar de forma integral fatores particulares do ambiente educacional, tal como os estilos de aprendizagem ou motivações intrínsecas.

Como sugestões para estudos futuros, recomenda-se ampliar a amostra para diferentes cursos e instituições, analisar o uso do Kahoot! em disciplinas com distintos níveis de complexidade e conduzir pesquisas longitudinais sobre os efeitos da gamificação no desempenho acadêmico. Também se sugere investigar, por meio de abordagens qualitativas, as experiências de estudantes com diferentes perfis de aprendizagem. Ademais, recomenda-se estudos de abordagem qualitativa acerca da percepção dos professores sobre o uso de ferramentas gamificadas de ensino, como o Kahoot!, em sala de aula. Adicionalmente, propõe-se explorar o uso integrado de ferramentas de gamificação com recursos de Inteligência Artificial (IA), visando à personalização do ensino e ao aprimoramento do feedback e da análise de desempenho.

## Referências

Alawadhi, A., & Abu-Ayyash, E. A. S. (2021). Students' perceptions of Kahoot!: An exploratory mixed-method study in EFL undergraduate classrooms in the UAE. *Education and Information Technologies*, 26, 3629-3658. https://doi.org/10.1007/s10639-020-10425-8

Allehaidan, A. F., & Zainon, W. M. (2025). Levelling up learning: exploring gamification impact on saudi undergraduates' student engagement in higher education. International *Journal of Information and Education Technology*, *15*(1), 80–89. https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.1.2220

Almaiah, M. A., Alamri, M. M., & Al-Rahmi, W. (2019). Applying the UTAUT model to explain the students' acceptance of mobile learning system in higher education. I*EEE Access*, 7, 174673-174686. https://doi.org/10.1109/access.2019.2957206

Alsswey, A., & Malak, M. Z. (2024). Effect of using gamification of "Kahoot!" as a learning method on stress symptoms, anxiety symptoms, self-efficacy, and academic achievement among university students. *Learning and Motivation*, 87, 101993-102104. https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101993

Bayrak, C., & Liman-Kaban, A. (2024). Understanding the adoption and usage of gamified web tools by K-12 teachers in Turkey: A structural equation model. *Education and Information Technologies*, *29*(18), 24759–24781. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12825-6

Birch, A. & V. Irvine (2009) Preservice teachers' acceptance of ICT integration in the classroom: applying the UTAUT model. *Educational Media International*, *46*(4), 295-315, https://doi.org/10.1080/09523980903387506

Campillo-Ferrer, J. M., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in higher education: impact on student motivation and the acquisition of social and civic key competencies. *Sustainability*, *12*(12), 1-13. https://doi.org/10.3390/su12124822

Campos, L. C., Santos, C., & Miranda, G. J. (2024). Sistema de resposta do estudante (Kahoot! e Socrative) versus estudo dirigido. *Enfoque: Reflexão Contábil*, *43*(3), 147–162. https://doi.org/10.4025/enfoque.v43i3.64195

Cortés-Pérez, I., Zagalaz-Anula, N., López-Ruiz, M. del C., Díaz-Fernández, Á., Obrero-Gaitán, E., & Osuna-Pérez, M. C. (2023). Study Based on Gamification of Tests through Kahoot!™ and Reward

Game Cards as an Innovative Tool in Physiotherapy Students: A Preliminary Study. *Healthcare*, *11*(4), 578. https://doi.org/10.3390/healthcare11040578
Cassum, L., & Fatima, S. S. (2024). E-gaming: an active learning pedagogy for engaging learners in a private university in Karachi, Pakistan. *Journal of the Pakistan Medical Association*, 74(7), 1321–1324. https://doi.org/10.47391/jpma.9765
Elkhamisy, F. A. A. & Wassef, R. A. (2021) Innovating pathology learning via Kahoot! game-based tool: a quantitative study of students` perceptions and academic performance, *Alexandria Journal of Medicine*, *57*(1), 215-223, DOI: 10.1080/20905068.2021.1954413
Fávero, L. P. Belfiore, P., Silva, F. L, & Chan, B. L. (2009). *Análise de dados: Modelagem multivariada para tomada de decisões*. Elsevier.
Ferreira, L. V., & Araújo Leal, E. (2025). Professor-Referência: O Olhar de Discentes da Pós-Graduação em Ciências Contábeis. *Revista De Educação E Pesquisa Em Contabilidade (REPeC)*, 19, https://doi.org/10.17524/repec.v19.e3589
Figuccio, M. J., & Johnston, M. (2021). Kahoot! Predicts exam scores and promotes student engagement. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, *15*(2), 170-17, https://doi.org/10.1108/jrit-07-2021-0051
Fuster-Guilló, A., Pertegal-Felices, M. L., Jimeno-Morenilla, A., Azorín-López, J., Rico-Soliveres, M. L., & Restrepo-Calle, F. (2019). Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot. *Frontiers in Psychology*, *10*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02843
Galvão, N. M. dos S. (2022). Relato de experiência da aplicação de uma Webquest na disciplina de Contabilidade Comercial. *Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade (REPeC)*, *16*(4). https://doi.org/10.17524/repec.v16i4.3138
Garza, M., Olivan, S., E Monleón, Ana Isabel Cisneros, A García-Barrios, Ochoa, I., Whyte, J., & I Lamiquiz-Moneo. (2023). Performance in Kahoot! activities as predictive of exam performance. *BMC Medical Education*, *23*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-023-04379-x
Hava, K., & Şen, E. Ö. (2021). İlköğretim matematik öğretmen adaylarinin Kahoot! uygulamasina yönelik görüşleri ile memnuniyet düzeylerinin belirlenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergis*i, *21*(2), 559-573. https://doi.org/10.17240/aibuefd.2021.21.62826-823135
Idowu, A., Nat, M., & Kissi, P. S. (2020). Student perception of usefulness and ease using Kahoot!, a free web-based tool in a tertiary education setting. *Acta Scientiarum. Technology*, *43*, e47347. https://doi.org/10.4025/actascitechnol.v42i1.47347
Ismaeel, D., & Al Mulhim, E. (2021). The influence of interactive and static infographics on the academic achievement of reflective and impulsive students. *Australasian Journal of Educational Technology*, *37*(1), 147–162. https://doi.org/10.14742/ajet.6138
Mada, R. D., & Anharudin, A. (2019). How online learning evaluation (Kahoot!) affecting students' achievement and motivation (case study on it students). *International Journal for Educational and Vocational Studies*, *1*(5), 422-427 https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i5.1494
Martín-Sómer, M., Moreira, J., & Casado, C. (2021). Use of Kahoot! to keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19. *Education for Chemical Engineers*, *36*, 154–159. https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.05.005
Martins, A. S. R., Quintana, A. C., & de Gomes, D. G. (2020). Factors enabling the acceptance and use of a podcast aggregator in accounting education. *Education and Information Technologies*, *25*(6), 5427–5449. https://doi.org/10.1007/s10639-020-10232-1
Martins, A. S. R., Frare, A. B., Quintana, A. C., & Quintana, C. G. (2021). Facilitadores do uso do ambiente virtual de aprendizagem. *Revista Pensamento Contemporâneo Em Administração*, *15*(3), 131–144. https://doi.org/10.12712/rpca.v15i3.49727
Martins, A., Quintana, A. C., & Quintana, C. G. (2023). O uso de podcasts como ferramenta de ensino na graduação em ciências contábeis. *Desafio Online*, *11*(3), 424-445, https://doi.org/10.55028/don.v11i3.16592

Martins, A. S. R.; Frare, A. B.; Quintana, A. C.; & Quintana, C. G. (2021). Facilitadores do uso do ambiente virtual de aprendizagem. Revista Pensamento Contemporâneo em Administração, *15*(3), 131–144. https://doi.org/10.12712/rpca.v15i3.49727

Mujalli, A., Khan, T., & Almgrashi, A. (2022). University accounting students and faculty members using the blackboard platform during COVID-19; proposed modification of the UTAUT model and an empirical study. *Sustainability*, *14*(4), 2360. https://doi.org/10.3390/su14042360

Nascimento, J. L., & Feitosa, R. A. (2020). Active methodologies, focusing on teaching and learning processes. *Research, Society and Development*, *9*(9), 1-17, e622997551. https://doi.org/10.33448/rsd-v9i9.7551

Neidenbach, S. F., Cepellos, V. M., & Pereira, J. J. (2020). Gamificação nas organizações: processos de aprendizado e construção de sentido. *Cadernos EBAPE.BR*, *18*(spe), 729–741. https://doi.org/10.1590/1679-395120190137

Ng, K.S.P., Lai, I.KW., Ng, KK. (2020). Online gamified learning platforms (oglps) for participatory learning. In: Cheung, S., Li, R., Phusavat, K., Paoprasert, N., Kwok, L. (eds) Blended Learning. Education in a Smart Learning Environment. ICBL 2020. Lecture Notes in Computer Science, vol 12218. *Springer*, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-51968-1_5

Nurhadanti, N., & Pratolo, B. W. (2020). Students' perception toward the application of Kahoot! As an assessment tool in EFL class. *Universal Journal of Educational Research*, *8*(5), 2150–2155. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080554

Nuri, M. H. S., Muhammad Qadir, S., Mohammed, R. R., & Azaldin, A. H. (2022). Perceptions of Postgraduate Students Towards the use of Kahoot as A Formative Assessment Tool in an English Language Course. *Journal of University of Raparin*, *9*(5), 229–251. https://doi.org/10.26750/vol(9).no(5).paper11

Oliveira, R., Ferreira, T. M., Ovigli, D. F. B. Kahoot! como estratégia de aprendizagem em genética no ensino médio e técnico integrado. *Ensino e Tecnologia em Revista, 9*(5), 166-181. 10.3895/etr.v9n1.19538

Oordt, T. van; Mulder, I. (2016). Implementing basic e-learning tools into an undergraduate taxation curriculum. *Meditari Accounting Research*, 24(3), 341-367, https://doi.org/10.1108/MEDAR-08-2015-0054

Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! In the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for elearning novices. *Management Teaching Review*, *2*(2), 151–158. https://doi.org/10.1177/2379298116689783

Rajabpour, A. (2021). Teachers' perception of advantages and disadvantages of Kahoot!. *English Linguistics Research*, *10*(4), 49. https://doi.org/10.5430/elr.v10n4p49

Rodrigues, D. G., Behrens, M. A., Saheb, D., & Araújo, N. C. R. (2022). Metodologias ativas a partir de uma visão inovadora. *Research, Society and Development*, *11*(6), e11611628939. https://doi.org/10.33448/rsd-v11i6.28939

Rodsy, S. N. A., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of Kahoot!: perceptions and challenges among english learners and teachers. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *10*(1), 377-391, https://ijarped.com/index.php/journal/article/view/2243

Suryandari, G., & Sudarmanto, A. A. G. (2020). Kahoot! Application in medical education: A fact for student motivation level. *Jurnal Medicoeticolegal Dan Manajemen Rumah Sakit*, *9*(2), 173-179, https://doi.org/10.18196/jmmr.92128

Tóth, A., Lógó, P., Lóg[o, E. (2019) The effect of the Kahoot! quiz on the students' results in the exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, *27*(2), 173-179, https://doi.org/10.3311/PPso.12464

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information technology: toward a Unified View. *MIS Quarterly*, *27*(3), 425–478. https://doi.org/10.2307/30036540

Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of Information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly*, *36*(1), 157–178. https://doi.org/https://doi.org/10.2307/41410412

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – a literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818
Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot! as a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545–556. https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172
Xue, L., Rashid, A. M., & Ouyang, S. (2024). The unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) in higher education: A systematic review. *SAGE Open*, *14*(1). https://doi.org/10.1177/21582440241229570
Yahaya, R., Ramdan, M. R., Ahmad, N. L., Ismail, R., Khalid, K., Jusoh, M. A., & Isa, R. M. (2022). Educators' Motivation and Intention within the UTAUT Model to Adopt the Flipped Classroom: A Scoping Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *21*(2), 285–302. https://doi.org/10.26803/ijlter.21.2.16
Zeybek, N., & Saygi, E. (2023). Gamification in education: why, where, when, and how? — A systematic review. *Games and Culture*, *19*(2), 155541202311586. https://doi.org/10.1177/15554120231158625
Zomer, L. B., Santos, A. R. & Cristina, K. (2018). O perfil de alunos do curso de administração: um estudo com base nas gerações x, y e z. *Revista Gestão Universitária Na América Latina*, 198–221. https://doi.org/10.5007/1983-4535.2018v11n2p198
Zourmpakis, A. I., Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2023). Adaptive gamification in science education: an analysis of the impact of implementation and adapted game elements on students' motivation. *Computers*, 12(7), 143. https://doi.org/10.3390/computers12070143