

# ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA DA GAMIFICAÇÃO DA REDE SOCIAL DE APRENDIZADO DE IDIOMAS LIVEMOCHA

## *ANALYSIS OF THE GAMIFICATION EXPERIENCE IN LIVEMOCHA SOCIAL MEDIA LANGUAGE LEARNING*

**Andréa Souza**

ORCID

PUC - SP

*andreassouza@yahoo.com.br*

# PROJÉTICA

DESIGN: EDUCAÇÃO, CULTURA E SOCIEDADE

### **COMO CITAR ESTE ARTIGO:**

SOUZA, Andréa. Análise da experiência da gamificação da rede social de aprendizado de idiomas Livemocha. **Projetica**, Londrina, v. 16, n. 3, 2025. DOI: 10.5433/2236-2207.2025.v16.n3.51635. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/51635>.

**DOI:** 10.5433/2236-2207.2025.v16.n3.51635

**Submissão:** 2024-10-14

**Aceite:** 2025-03-27

**Resumo:** O objetivo deste artigo foi a análise comparativa da rede social de aprendizado de idiomas Livemocha (versões 2011 e 2018) para identificar melhorias na experiência de estudo gamificado de idiomas. O estudo busca entender quais aspectos da funcionalidade e da heurística de jogo das versões 2011 e 2018 do Livemocha necessitam de aprimoramentos, a fim de otimizar a experiência dos usuários. Em uma primeira etapa, foram aplicadas avaliações de funcionalidade, conforme estudos anteriores da revisão de literatura, e a avaliação heurística de jogo proposta por Isbister e Schaffer (2008), em ambas as versões do Livemocha. Posteriormente, com base nos resultados obtidos, foi desenvolvido e aplicado um instrumento de avaliação com usuários de plataformas gamificadas de aprendizado de idiomas, para coletar relatos sobre a experiência gamificada. Os resultados revelaram que, tanto na avaliação de funcionalidade quanto na heurística de jogo, a versão de 2011 do Livemocha se destacou em relação à versão de 2018. Ambos os aspectos da gamificação apresentaram necessidade de aprimoramento em ambas as versões. A maioria dos entrevistados afirmou que a gamificação, embora não seja o principal fator de motivação para estudar outro idioma, incentiva o engajamento e a permanência na plataforma. Sugestões de melhorias incluíram maior intuitividade na diferenciação entre os níveis das lições (básico, intermediário e avançado), a inserção de testes de nivelamento na plataforma e melhor visualização do próprio desempenho nos estudos.

**Palavras-chave:** gamificação; experiência do usuário; rede social.

**Abstract:** *The aim of this study was a comparative analysis of the social media language learning Livemocha (versions 2011 and 2018) to understand what can be improved in terms of the gamification experience. To this end, in the first step was applying the evaluation of the functionality (according to previous literature review studies) and the heuristic game evaluation (by the authors Isbister and Schaffer (2008)) to both versions of Livemocha (2011 and 2018). Second step, based on the results, an evaluation instrument was developed and applied to users of social media language learning with the aim of collecting reports about their experience. Results reveal that, in the evaluation of the*

*functionality and heuristic game in Livemocha 2011 version performed better and, other aspects regarding gamification experience need improvements in both versions (2011 and 2018). The results of the evaluation instrument showed that most users do not think that gamification is the main factor that encourages the study of another language, but gamification is important for engagement and to stay longer on the platform. The need of differentiation between lesson levels (basic, intermediate and advanced), inclusion of test level and visualization of their own performance in studies were highlighted.*

**Keywords:** *gamification; user experience; social media.*

## 1. INTRODUÇÃO

A primeira de geração de redes sociais (RS) começou com a simples troca de mensagens e, posteriormente, evoluiu para incluir chamadas de vídeo e gravação de voz (Rohmana, 2022). Atualmente, existem diversos tipos de RS, voltadas para relacionamento (Facebook), entretenimento (Youtube), área profissional (Linkedin), fotografia (Instagram), entre outros.

Além da troca de mensagens, as RS também se expandiram para o campo do estudo e aprendizado de idiomas. O Aprendizado de Idiomas em Mídias Sociais (Social Media Language Learning - SMLL) combina a interatividade das RS com o ensino de idiomas (Rohmana, 2022). A ideia é que qualquer pessoa, de qualquer lugar do mundo, possa acessar o aprendizado de idiomas com exercícios de escrita, escuta e fala, além do auxílio de outros usuários da rede, que podem corrigir e dar dicas sobre os exercícios realizados.

A dinâmica do aprendizado do idioma em RS chama a atenção principalmente pela proposta da gamificação. Ou seja, emerge da necessidade de melhorar a experiência dos usuários motivando, engajando e incentivando a sua permanência na RS. Tal tentativa de melhora da experiência, pode acontecer de diversas formas

como: premiações de medalhas e/ou troféu, acúmulos de pontos na RS ou destaque em algum ranking por ter completado os exercícios, quadro de liderança; avatar; dentre outros (Gomes, 2022; Kessler; Loewen; Gönülal, 2023; Rohmana, 2022; Sabila; Dewi, 2024; Santos, 2022).

Na literatura, os trabalhos sobre análise de RS de idiomas investigam: os aspectos sociais nos objetos didáticos utilizado pelo aplicativo de estudo de idiomas; o uso de RS para o aprendizado do idioma de forma autodidata; discutir questões acerca da educação permeada pelas novas RS; uso de RS para o aprendizado de idiomas; estudo comparativo entre duolingo e babbel para o aprendizado de idiomas (Gomes, 2022; Kessler; Loewen; Gönülal, 2023; Rohmana, 2022; Sabila; Dewi, 2024; Santos, 2022).

Quanto a trabalhos voltados especificamente a gamificação no ensino de idiomas foram encontrados: gamificação no ensino de línguas; gamificação do aprendizado de idiomas em aplicativo móvel; gamificação e ensino de grego; avaliação da gamificação: um estudo de caso no duolingo (Brazil; Barros Filho; Santana, 2022; Leffa, 2020; Shortt *et al.*, 2021; Wendel; Roseclea, 2023).

Diante deste cenário, a indagação da presente pesquisa referiu-se a: quais aspectos da experiência da gamificação da RS do Livemocha podem ser aprimorados ao comparar as versões de 2011 e a sua última atualização em 2018.

A relevância da presente pesquisa está em propor uma reflexão a respeito da utilização da gamificação como fator de melhora da experiência para os estudos de idiomas.

As hipóteses foram: (1) a avaliação da gamificação do Livemocha revelará aspectos que podem contribuir para o aprimoramento da experiência do usuário quanto ao estudo de idiomas; (2) a avaliação da gamificação na segunda versão (2018) será mais significativa em relação a primeira versão (2011).

Este artigo tem o objetivo a análise comparativa da RS de idiomas Livemocha (versões 2011 e 2018) para entender oque pode ser aprimorado em termos de experiência do estudo gamificado de idiomas.

## 2. LIVEMOCHA

Este tópico apresenta a RS Livemocha e explica como funciona sua a gamificação. Em seguida, mostra as versões de 2011 e 2018 da RS.

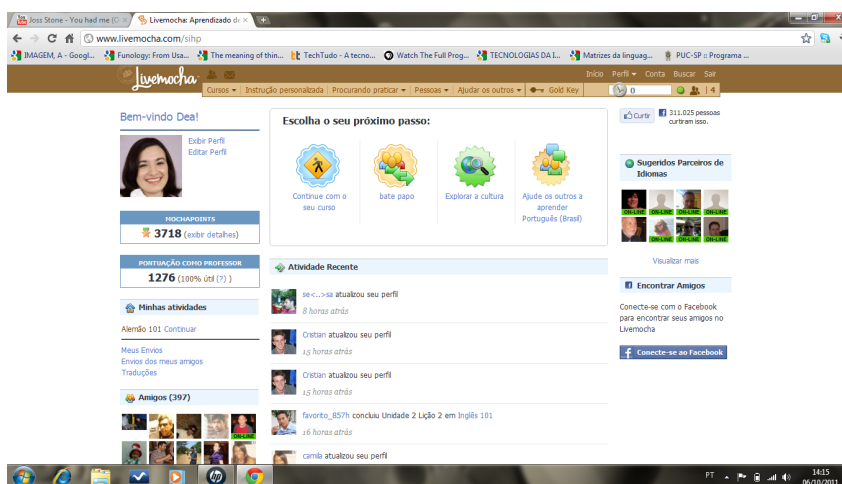
O Livemocha é uma RS voltada para o aprendizado de línguas estrangeiras. Oferece exercícios de audição; pronúncia, escrita e é possível também conhecer pessoas de diversos países através do chat, podendo assim conversar online ao mesmo tempo em que se aprende ou pratica o idioma de interesse.

A gamificação no Livemocha funciona por acumulação de pontos tanto por lições completadas como pelo desempenho nas mesmas. A outra forma de gamificação é por conquista medalhas como bom professor. Ou seja, o usuário deve também ajudar outras pessoas na RS. A própria plataforma sugere conexões ou de pessoas já fluentes no idioma que o usuário está aprendendo ou de pessoas interessadas em aprender o idioma nativo do usuário. Existe uma linha do tempo mostrando as atividades e exercícios já completados pelos amigos na RS.

A seguir os detalhes a respeito duas versões do Livemocha (2011 e 2018):

## 2.1 LIVEMOCHA (2011)

**Figura 1** – Perfil do usuário (Livemocha versão 2011)



**Fonte:** Livemocha (2011).

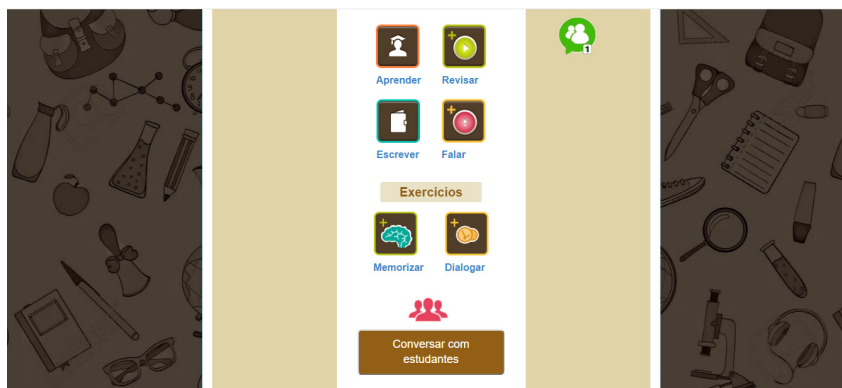
O início (figura 1) é o perfil do usuário, onde as informações referentes ao desempenho dos exercícios, bem como, a atuação do usuário como professor na rede é mostrada. Também, aparece a linha do tempo mostrando as atividades dos amigos na rede.

Os exercícios realizados podem ser comentados pelas conexões na rede para ajudar na correção e performance. Tais exercícios estão classificados por níveis de dificuldade (básico, intermediário e avançado).



## 2.2 LIVEMOCHA (2018)

**Figura 2** – Página de exercícios (Livemocha versão 2018)



**Fonte:** Livemocha (2024).

O início (figura 2) é na página de exercícios e resume a lista do conteúdo por ícones e deixa de especificar o nível da lição (básico, intermediário e/ou avançado) e tem menos quantidade de exercícios em relação a versão de 2011. Ainda, a nova versão acrescentou exercícios de memória e diálogo e, durante a atividade do exercício, foi acrescentado um botão “ajuda” que oferece dicas a respeito do que está sendo estudado, entretanto, na versão 2018 a linha do tempo mostrando as atividades dos amigos e desempenho como professor na rede foi retirada (figura 1) e a única possibilidade de conexão com novas pessoas é pelo chat.

## 3. MÉTODO

Este tópico explica o método utilizado para a avaliação da funcionalidade e heurística do Livemocha (versão 2011 e 2018), bem como, os itens da aplicação do instrumento desenvolvido.

O tipo de pesquisa foi qualitativa e exploratória baseada nos critérios encontrados na literatura que relatam problemas relacionados a experiência dos estudos em aplicativos para o aprendizado de idiomas. Foram escolhidos tanto relatos de funcionalidade da interface como de gamificação.

Para tal, em uma primeira etapa, o procedimento adotado foi a avaliação quanto a funcionalidade (pesquisa explorativa, elaborada segundo estudos anteriores da revisão de literatura) e a avaliação heurística de jogo (pesquisa qualitativa, dos autores Isbister e Schaffer (2008) cuja avaliação foi escolhida por levar em consideração os preceitos da usabilidade de Nielsen (2024) e os padrões de acessibilidade da W3C Brasil) (Nielsen, 2024; W3C, [2024]) foram aplicadas em ambas as versões do Livemocha (2011 e 2018). Na sequência, com base nos resultados obtidos, um instrumento de avaliação foi desenvolvido e aplicado com usuários de plataformas de aprendizado de idiomas com o objetivo de levantar os relatos dos mesmos a respeito da experiência gamificada.

### 3.1 AVALIAÇÃO DA FUNCIONALIDADE E AVALIAÇÃO HEURÍSTICA

Para o método da avaliação da funcionalidade do Livemocha foi utilizado como base os principais parâmetros apontados na revisão de literatura que mais precisavam de aprimoramentos segundo os estudos realizados.

Desta forma, os itens de avaliação da funcionalidade foram: apresentação das lições; exibição do conteúdo; mostrar lições que faltam fazer; mostrar os níveis de dificuldade de cada lição; ilustrar os tipos de exercícios (fala, escuta, escrita, memória, dentre outros); recurso de gravação dos exercícios; recurso de voltar a lições anteriores; ajuda para tirar dúvidas sobre o exercício; poder repetir a lição; mostrar o progresso da lição por etapas; a gamificação traz recompensas; outras pessoas na rede poderem comentar o exercício realizado; pode se conectar com outras pessoas na rede; visualizar as atividades dos amigos na rede; acesso ao chat.



Para o método da avaliação heurística do Livemocha foi utilizado como base a heurística aplicada a jogos dos autores Isbister e Schaffer (2008) em 11 etapas avaliativas (quadro 1).

**Quadro 1** – Heurística aplicada a jogos (itens de avaliação e verificação da gamificação)

Itens de avaliação	Verificação
Consistência;	Aplicação da consistência inter e intra jogos) e facilidade de aprendizado;
Feedback;	Geração de <i>feedback</i> para cada ação;
Terminologia;	Facilitação do entendimento de terminologias;
Minização da carga da memória	Informação sempre clara e disponível;
Evitar erros;	Correção de erros que não fazem parte do jogo;
Oferta de ajuda;	Disponibilização de ajuda e documentação de dados;
Menu simples e claro.	Facilitação do entendimento;
Interface do usuário do dispositivo e interface do usuário do jogo com propósitos próprios;	Diferenciação de interação do jogo e operação do sistema;
Layout eficiente e agradável;	Atenção às necessidades dos usuários;
Representação audiovisual como suporte ao jogo;	Disponibilização de suporte ao jogo;
Controle do jogo conveniente e flexível.	Configuração dos controles fácil.

**Fonte:** Isbister e Schaffer (2008).

### 3.2 APLICAÇÃO DO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO

Este tópico apresenta a aplicação do instrumento de avaliação da experiência dos usuários que utilizam plataformas gamificadas para estudar idiomas. Tal instrumento, constitui-se de um questionário cujo objetivo foi levantar o perfil dos usuários, entender a impressão dos mesmos a respeito das funcionalidades do aplicativo e, também, da gamificação.

No primeiro momento, uma breve explicação sobre o projeto e seus respectivos objetivos foi apresentada. Na sequência, o termo de consentimento livre e esclarecido.

Termo de consentimento livre e esclarecido:

Propósito do estudo: é a análise e avaliação da experiência da gamificação para o aprendizado de idiomas.

Procedimentos: Participarei do desenvolvimento da pesquisa a respeito da avaliação da experiência da gamificação de plataformas de aprendizado de idiomas e, para tal, responderei o presente questionário.

Riscos e desconfortos: Nenhum.

Benefícios: A minha participação é voluntária e não trará qualquer benefício direto, mas proporcionará um melhor conhecimento a respeito.

Direitos do participante: Eu posso retirar o(a) meu/minha participação deste estudo a qualquer momento, sem sofrer nenhum prejuízo e tenho direito de acesso, em qualquer etapa do estudo, sobre qualquer esclarecimento de eventuais dúvidas.

Compensação financeira: Não existirão despesas ou compensações financeiras relacionadas à minha participação em qualquer etapa do estudo.

Os dados obtidos com minha participação, na forma de respostas, serão incorporados ao banco de dados da pesquisa, cujos responsáveis zelarão pelo uso e aplicabilidade das amostras exclusivamente para fins científicos, apenas consentindo o seu uso futuro em projetos que atestem pelo cumprimento dos preceitos éticos em pesquisas.

Confidencialidade: Compreendo que os resultados deste estudo poderão ser publicados em jornais profissionais ou apresentados em congressos profissionais, sem que a minha identidade seja revelada.

Eu compreendo os meus direitos como um sujeito de pesquisa e voluntariamente consinto em autorizar a participação dele (a) neste estudo e em ceder os dados dele (a) para o banco de dados. Compreendo sobre o que, como e porque este estudo está sendo feito.

A seguir o questionário:

### QUESTIONÁRIO PARTE 1/4

Esta primeira parte do questionário é para entender o perfil dos usuários que utilizam aplicativo para o aprendizado de idiomas.

1. Qual(is) aplicativos de aprendizado de idiomas você utiliza (ou já utilizou)? Opções: Babel; Duolingo; Livemocha; Outro: especifique; Nunca usei.
2. Por quanto tempo? Opções: Menos de um mês; De 1 a 3 meses; 4 a 6 meses; Mais de 6 meses; Outro: especifique.
3. O que mais te motivou a utilizar um aplicativo para o aprendizado de idiomas? Opções: Forma da apresentação dos exercícios; Gamificação (aprendizado em formato de jogo); A variedade de tipos de lições disponíveis (fala, escuta, áudio, gramática, escrita); Possibilidade de conexão com pessoas de outros países na rede; Conhecer novas culturas; Outro: especifique.
4. Caso tenha respondido “NUNCA USEI” a pergunta 1, teria algum motivo? Por favor, explique.

## QUESTIONÁRIO PARTE 2/4

Esta segunda parte do questionário tem o objetivo de analisar a impressão quanto as funcionalidades do aplicativo para o aprendizado de idiomas. O questionário de avaliação de funcionalidades apresentou afirmações das quais era preciso marcar uma opção da escala: concordo totalmente; concordo parcialmente; concordo; discordo; discordo parcialmente; discordo totalmente. As afirmações eram:

1. A apresentação das lições é satisfatória;
2. A forma de exibição do conteúdo é boa;
3. Os tipos de exercícios (fala, escuta e escrita) são coerentes com as situações vividas no cotidiano;
4. A diferenciação entre os níveis das lições (básico, intermediário e avançado) é clara;
5. A exibição do progresso dos estudos é boa;
6. A plataforma fornece feedbacks adequados quanto ao desempenho do estudo;
7. A plataforma ajuda o usuário quanto a dar dicas a respeito do exercício proposto;
8. A plataforma oferece recursos claros a respeito da gravação de exercícios; poder voltar e repetir qualquer lição; refazer ações; dentre outros;
9. A plataforma disponibiliza fazer conexões com outras pessoas na rede;
10. É possível pedir ajuda para outros usuários que também estão aprendendo o mesmo idioma na plataforma.

## QUESTIONÁRIO PARTE 3/4

Esta terceira parte do questionário tem o objetivo de analisar impressão a quanto a gamificação do aplicativo para o aprendizado de idiomas. O questionário de avaliação da gamificação apresentou afirmações das quais era preciso marcar uma

opção da escala: concordo totalmente; concordo parcialmente; concordo; discordo; discordo parcialmente; discordo totalmente. As afirmações eram:

1. A gamificação foi o principal que me motivou a estudar um idioma;
2. A gamificação facilita a interação na interface;
3. A gamificação ajuda a absorver melhor o conteúdo;
4. A gamificação fornece um feedback adequado;
5. A gamificação estimula o engajamento e a permanência no aplicativo;
6. Em comparação com a forma tradicional de estudar idiomas, o estudo gamificado é melhor;
7. O estudo gamificado depende mais da memória do que a real compreensão do idioma.

#### QUESTIONÁRIO PARTE 4/4

Esta quarta parte do questionário tem o objetivo de investigar possíveis aprimoramentos a respeito da experiência da gamificação de aplicativo para o aprendizado de idiomas.

1. Na sua opinião, como o estudo gamificado aprimora a experiência de estudar?
2. Ao considerar a sua experiência com o aplicativo de aprendizado de idiomas, você teria sugestões de melhoramento?

#### 4. RESULTADOS

Este tópico exhibe os resultados da avaliação da funcionalidade e da avaliação heurística das versões do Livemocha (2011 e 2018), bem como, o resultado da aplicação do instrumento.

4.1 AVALIAÇÃO DA FUNCIONALIDADE

A seguir (quadro 2) os resultados da avaliação comparativa da funcionalidade (versão 2011 e 2018 do Livemocha). Quando se lê “Sim” o item de verificação está presente; “Não” é a ausência e “Parcialmente” significa que atendeu de forma parcial.

Quadro 2 – Avaliação da funcionalidade do Livemocha (versão 2011 e 2018)

Itens de avaliação	Verificação (versão 2011)	Verificação (versão 2018)
Apresentação das lições;	Sim;	Sim;
Exibição do conteúdo;	Sim;	Sim;
Mostrar lições que faltam fazer;	Sim;	Parcialmente (aparece por uma cor diferente do ícone).
Mostrar os níveis de dificuldade de cada lição;	Sim;	Sim;
Ilustrar os tipos de exercícios (fala, escrita, escuta, memória, etc.);	Parcialmente (somente fala, escrita e escuta);	Sim, além da fala, escrita e escuta acrescentou exercício de memorização e diálogo;
Recurso de gravação dos exercícios;	Sim;	Sim;
Recurso de voltar a lições anteriores;	Sim;	Sim;
Ajuda para tirar dúvidas sobre o exercício;	Não;	Sim;
Poder repetir a lição;	Sim;	Sim;
Mostrar o progresso da lição por etapas;	Não;	Sim;
A gamificação é perceptível	Sim;	Não;
A gamificação traz recompensas	Sim, por pontuação de desempenho nos exercícios e ranking como professor ajudando outras pessoas na rede;	Sim, por pontuação de desempenho nos exercícios;
Outras pessoas na rede poderem comentar o exercício realizado;	Sim;	Não;
Poder se conectar com outras pessoas na rede;	Sim;	Não;
Visualizar as atividades dos amigos na rede;	Sim;	Não;
Acesso ao chat.	Parcialmente (dependendo do navegador é bloqueado).	Parcialmente (é separado por salas de acordo com o país).

Fonte: Autora (2024).

O quadro 1 revela que dentre o total de 16 itens da verificação, a versão 2011 do Livemocha atendeu a 12 e, parcialmente, atendeu a 2 itens. Ainda, 2 itens não foram atendidos na totalidade. Na versão 2018, 10 itens da verificação foram atendidos, 2 atenderam parcialmente e 4 itens não foram atendidos na sua totalidade.

#### 4.2 AVALIAÇÃO HEURÍSTICA

A seguir (quadro 3) os resultados da avaliação heurística (versão 2011 e 2018 do Livemocha). Quando se lê “Sim” o item de verificação está presente; “Não” é a ausência e “Parcialmente” significa que atendeu de forma parcial.



Quadro 3 – Avaliação heurística do Livemocha (versão 2011 e 2018)

Itens de avaliação	Verificação de usabilidade (versão 2011)	Verificação de usabilidade (versão 2018)
Consistencia;	Sim;	Parcialmente (aparecem muitas propagandas aleatórias que atrapalham a navegação);
Feedback;	Parcialmente (o feedback existe mais quanto as respostas dos usuários a respeito dos exercícios realizados);	Parcialmente (só fornece feedback sobre a lição depois que a mesma é finalizada);
Terminologia;	Sim;	Sim;
Minização da carga da memória	Sim;	Parcialmente (a quantidade de informação apresenta durante a navegação é adequada, porém nesta versão de 2018 diminuiu em termos de conteúdo e exercícios);
Evitar erros;	Não;	Não;
Oferta de ajuda;	Não;	Sim;
Menu simples e claro.	Sim;	Sim;
Interface do usuário do dispositivo e interface do usuário do jogo com propósitos próprios;	Sim;	Sim;
Layout eficiente e agradável;	Sim;	Parcialmente (aparecem muitas propagandas aleatórias que atrapalham a navegação);
Representação audiovisual como suporte ao jogo;	Não;	Parcialmente (só fornece feedback sobre a lição depois que a mesma é finalizada);
Controle do jogo conveniente e flexível.	Sim.	Sim.

Fonte: Autora (2024).

O quadro 2 revela que dentre o total de 11 itens da verificação, a versão 2011 do Livemocha atendeu a 7 e, parcialmente, atendeu a 1 item. Ainda, 3 itens não foram atendidos na totalidade. Na versão 2018, 5 itens da verificação foram atendidos, 5 atenderam parcialmente e 1 itens não foram atendidos na sua totalidade.

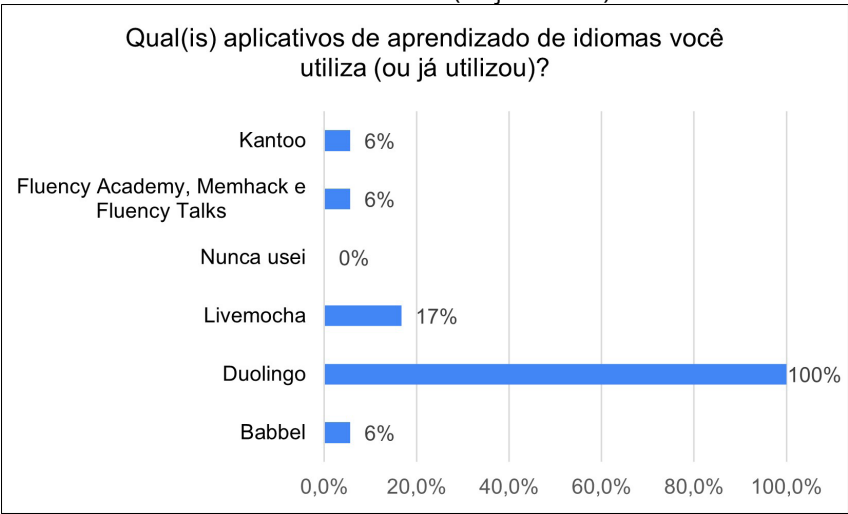
4.2.3 APLICAÇÃO DO INSTRUMENTO

Ao total foram 18 participantes que responderam as perguntas. Dentre os critérios de inclusão foi considerado apenas pessoas que utilizam (ou já utilizaram) aplicativos gamificados para o aprendizado de idiomas. O critério de exclusão foi pessoas que nunca utilizaram aplicativos gamificados para o aprendizado de idiomas.

QUESTIONÁRIO PARTE 1/4

Esta primeira parte do questionário é para entender o perfil dos usuários que utilizam aplicativo para o aprendizado de idiomas. Nesta primeira parte, foi possível escolher mais de uma opção de resposta (gráficos 1 a3).

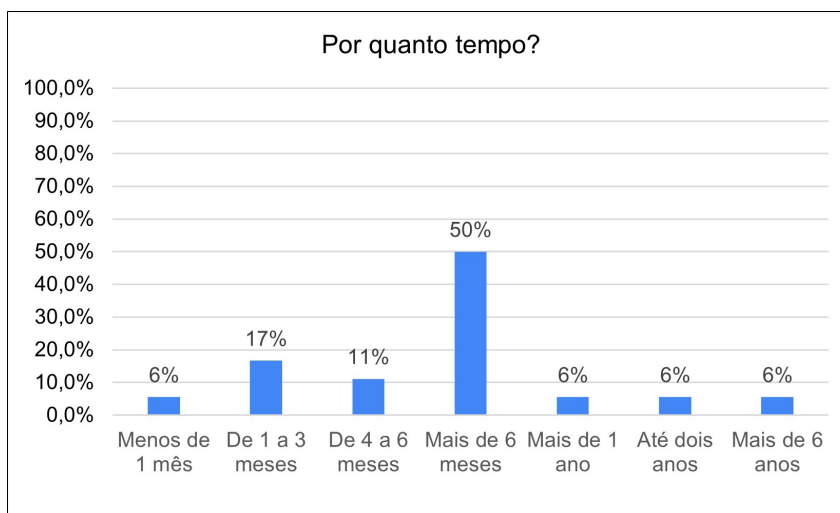
Gráfico 1 – Qual(is) aplicativos de aprendizado de idiomas você utiliza (ou já utilizou)?



Fonte: Autora (2024).

O gráfico 1 mostra a quantidade de usuários de diversos aplicativos de aprendizado de idiomas. A maior parte dos entrevistados utiliza (ou já utilizou) o Livemocha e Duolingo para iniciar os estudos e, foi observado até a utilização de mais de um aplicativo ao mesmo tempo.

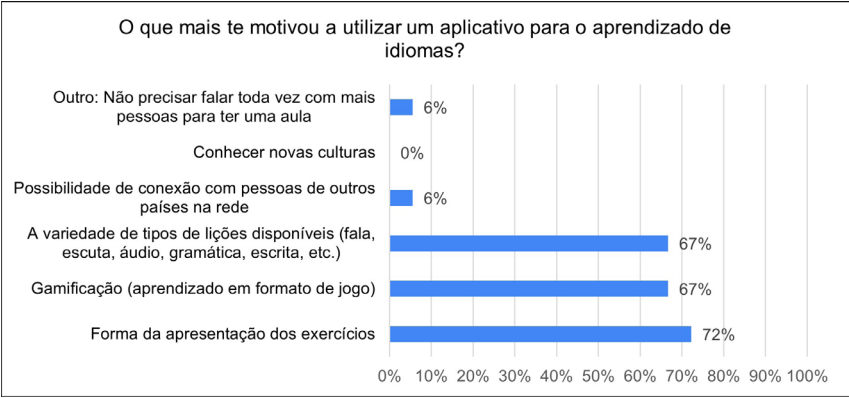
**Gráfico 2 – Por quanto tempo?**



**Fonte:** Autora (2024).

O gráfico 2 exibe o tempo de uso dos aplicativos para aprendizado de idiomas e é observado que muitos deixaram de usar em pouco tempo de estudo. O máximo que a maior parte utilizou foi até 6 meses.

**Gráfico 3 – O que mais te motivou a utilizar um aplicativo para o aprendizado de idiomas?**



**Fonte:** Autora (2024).

O gráfico 3 apresenta os depoimentos a respeito da motivação de usar um aplicativo para o aprendizado de idiomas e constata-se opiniões divididas a respeito como variedade e forma de apresentação de exercícios, bem como, a gamificação, pois a experiência da mesma torna o estudo mais leve.

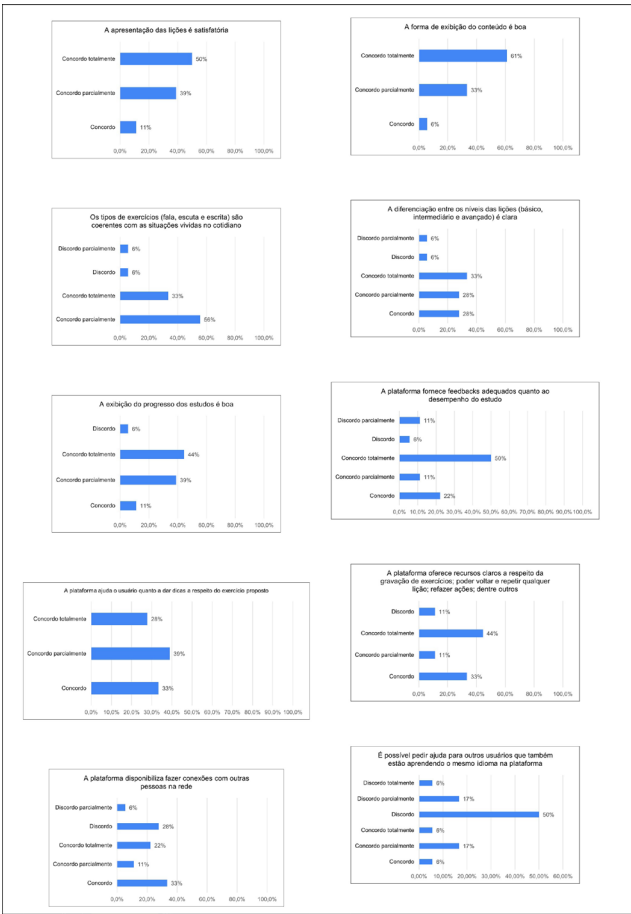
A interpretação dos dados do perfil dos usuários (gráficos 1 a 3) mostrou que grande parte dos entrevistados utilizaram (ou utilizam) os aplicativos Duolingo e Livemocha para o aprendizado de idiomas, porém a permanência de tempo de estudo não é muita. Além disso, os usuários preferem agradabilidade na apresentação dos exercícios e variedade de opções de lições (áudio, fala, escrita).

Tais resultados permanecem coerentes pelos estudos vistos na literatura referentes a parte do engajamento para forma de estudo autodidata e a forma de educação pela RS (Gomes, 2022; Kessler; Loewen; Gönülal, 2023; Rohmana, 2022; Sabila; Dewi, 2024; Santos, 2022).

QUESTIONÁRIO PARTE 2/4

Esta segunda parte do questionário tem o objetivo de avaliar a impressão quanto as funcionalidades do aplicativo para o aprendizado de idiomas. Nesta segunda parte, foi solicitada apenas uma opção de resposta.

Gráfico 4 – Avaliação das funcionalidades:



Fonte: Autora (2024).

O gráfico 4 ilustra toda a parte da análise das funcionalidades. Foram apontadas boas avaliações quanto a forma de exibição do conteúdo e bons feedbacks da plataforma quanto ao desempenho dos exercícios.

Os itens que têm, uma maior necessidade de aprimoramento, segundo a opinião dos entrevistados foram: a diferenciação entre níveis das lições (básico, intermediário e avançado), fornecer dicas a respeito dos exercícios realizados e pedir ajuda para outros usuários que também estão aprendendo o mesmo idioma na plataforma (gráfico 4).

#### **QUESTIONÁRIO PARTE 3/4**

Esta terceira parte do questionário tem o objetivo de avaliar a impressão a quanto a gamificação do aplicativo para o aprendizado de idiomas. Nesta terceira parte, foi solicitada apenas uma opção de resposta.

Gráfico 5 – Avaliação da experiência da gamificação



Fonte: Autora (2024).

O gráfico 5 mostra o resultado da pesquisa quanto a experiência da gamificação. Foi constatado que, apesar da gamificação não ser o principal fator que motiva a estudar um idioma, ainda sim a maior parte dos entrevistados acredita que a mesma ajuda a absorver melhor o conteúdo e estimula o engajamento.



Entretanto, aspectos a respeito da gamificação facilitar a interação durante o uso da interface é verdade em até certo ponto e, se faz necessário aprimorar o feedback. As opiniões de que o estudo gamificado ser melhor que o tradicional divide muito opiniões, bem como, o estudo depender mais da memória do que da real compreensão do idioma.

Tais resultados não foram explorados na sua totalidade na literatura, pois focam apenas em questões da eficiência da gamificação no ensino e existe uma lacuna para ir um pouco além e explorar questões do engajamento e experiência para maior permanência na RS (Brazil; Barros Filho; Santana, 2022; Leffa, 2020; Shortt *et al.*, 2021; Wendel; Roseclea, 2023).

#### QUESTIONÁRIO PARTE 4/4

Esta quarta parte do questionário tem o objetivo de investigar possíveis aprimoramentos a respeito da experiência da gamificação de aplicativo para o aprendizado de idiomas.

1. Na sua opinião, como o estudo gamificado aprimora a experiência de estudar?

A seguir alguns depoimentos dos entrevistados:

“Vejo como uma forma de incentivo para continuar a buscar conhecimento, além de proporcionar competições e, cá entre nós, ninguém gosta de “perder” e então faz o possível para evoluir o aprendizado e conquistar pontos no ranking”.

“Acho que ajuda no sentido de ter como praticar o idioma de forma simples e rápida na correria do dia a dia, sem precisar de muito investimento (espaço e tempo), seria um já que estou com esse tempo livre, vou praticar”.

“Deixa o estudo mais divertido e menos pesado, aprendemos sem nem perceber.”

“Ajuda a decorar vocabulário básico”.

“Acho que torna mais “leve” o estudo, o que facilita, para mim, a absorção do conteúdo”.

“Encoraja mais a continuar, a recompensa de pontos ou ganhos ajuda a motivar”.

“Estimula por causa da competição entre competidores e com a gente mesmo tentando bater recordes”.

2. Ao considerar a sua experiência com o aplicativo de aprendizado de idiomas, você teria sugestões de melhoramento?

A seguir alguns depoimentos dos entrevistados:

“Frases mais coerentes com o que é de fato utilizado no dia a dia e em uma viagem/ ambiente de estudos”

“A interação com outros usuários na plataforma”

“Teste de nivelamento mais efetivo”

“Feedbacks mais personalizados sobre o progresso. Fica difícil saber o quanto eu to aprendendo, quantas palavras quantas expressões e quais situações estou sendo preparado para encarar.”

Diante dos depoimentos a respeito de possíveis aprimoramentos a respeito da experiência da gamificação e outras sugestões de melhoramento revelaram a necessidade e desejo por algo prático, rápido e que se encaixe no cotidiano sem ser

algo pesado. O fator da competição e engajamento são importantes para manter as pessoas por mais tempo na plataforma.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em termos de funcionalidades a versão de 2011 pareceu um pouco melhor no que se refere a quantidade de conteúdo de exercícios (básico, intermediário e avançado). Porém, em ambas as versões 2011 e 2018, o tipo de contexto em que as frases e sentenças eram colocadas não se aproximavam de situações reais vividas no cotidiano. Tal fator foi percebido no plano gratuito de ambas.

Quanto ao tipo de exercícios disponibilizados (fala, escrita, escuta) a versão de 2018 acrescentou mais dois tipos: memória e diálogo. Todavia, muita propaganda aleatória atrapalha a interação. Ainda, para visualizar conteúdos mais avançados é necessário pagar.

Em ambas as versões (2011 e 2018) não há avisos sobre erros e nem sinalização para prevenir erros. O usuário só vai saber o que errou quando finaliza toda a lição e não durante a atividade.

Em ambas as versões (2011 e 2018) o único feedback a respeito do desempenho é quando o usuário finaliza cada lição e verifica o que acertou e/ou errou. Durante a atividade do exercício, na versão 2018 tem um recurso de ajuda para o usuário ter dicas sobre a lição.

Quanto as funcionalidades de gravação, repetição de lição, ambas as versões (2011 e 2018) funcionaram igualmente. O usuário tem liberdade para refazer quantas vezes quiser as lições e gravações de exercícios de fala.

A versão de 2011 do Livemocha foi considerada melhor em termos de colaboração, pois outras pessoas na rede podem ajudar com as lições e é possível se conectar com pessoas de diversas partes do mundo. Além disso, tem a visualização da linha do tempo das atividades que os outros usuários fazem na plataforma como forma de engajamento. A versão de 2018 do Livemocha restringe a ideia de colaboração somente para entrar em comunidades de chat online.

Em termos de design e agradabilidade ambas as versões (2011 e 2018) são simples, claras e intuitivas. Não sobrecarrega com muitas informações e elementos visuais, a linguagem é simples de entender e a navegação é consistente. Entretanto, independentemente do idioma escolhido as unidades, tópicos, vocabulário, gráficos e fotos não mudam. Ou seja, design permanece com o mesmo padrão sem diferenciar por níveis (iniciante, intermediário e avançado).

A versão de 2011 do Livemocha foi considerada melhor em relação a gamificação (o que não confirma a (2) hipótese), pois a mesma deixa de forma mais clara a pontuação de exercícios e medalhas por desempenho como professor ajudando outros usuários na rede. Ainda, conta com a dinâmica de arrastar e soltar imagens, frases e/ou sentenças para completar exercícios que pode ser considerado característico do jogo. Na versão de 2018 a gamificação se restringe a dinâmica de combinar palavras ou frases com imagens e arrastando e soltando palavras ou frases para formar sentenças.

A hipótese (1) a avaliação da gamificação do Livemocha revelará aspectos que podem contribuir para o aprimoramento da experiência do usuário quanto ao estudo de idiomas foi confirmada. O aprendizado torna-se mais dinâmico e leve e ajuda na memorização do conteúdo, bem como, na maior permanência do usuário na plataforma.

Diante deste cenário, a resposta a indagação sobre quais aspectos da experiência da gamificação da RS do Livemocha podem ser aprimorados ao comparar as versões de 2011 e a sua última atualização em 2018, foram constatados os seguintes

fatores: as situações mostradas nos exercícios não são tão coerentes com as situações realmente vividas no cotidiano; implementar teste nivelamento; mostrar de forma mais clara a diferenciação entre os níveis das lições estudadas (básico, intermediário e avançado) e a melhora da visualização do próprio progresso e desempenho durante do estudo.

Resultados revelaram que, tanto em relação a avaliação da funcionalidade como da heurística de jogo do Livemocha, a versão de 2011 se saiu melhor em relação a versão 2018 e, aspectos da experiência da gamificação necessitam de aprimoramentos em ambas as versões (2011 e 2018).

Quanto a aplicação do instrumento avaliativo a maior parte dos entrevistados afirmam que a gamificação não é o fator principal que estimula a estudar outro idioma, mas que a mesma incentiva o engajamento e a maior permanência na plataforma. A necessidade de ter mais intuitividade na diferenciação entre os níveis da lição (básico, intermediário e avançado), a inserção de teste de nivelamento na plataforma e a melhor visualização do próprio desempenho nos estudos foram apontados como algo a ser melhorado.

Quanto aos principais parâmetros identificados na revisão de literatura, podemos concluir que os que mais corroboram são: o aprimoramento da apresentação das lições e que as mesmas se aproximem mais das situações e contexto do cotidiano das pessoas, e também, melhorar a noção da performance dos usuários durante os exercícios.

Na sequência, os que refutam referem-se: a gamificação como principal motivo para engajar os usuários a aprender um novo idioma (embora a concordância de que a gamificação pode tornar o estudo mais leve permanece na maioria das opiniões como algo importante) e a gamificação nesta pesquisa não fez com que as pessoas permanecessem mais tempo na plataforma, pois a maior parte deixou de utilizar por um período curto.

Como proposta de trabalho futuro é sugerido uma análise mais aprofundada a respeito de qual(is) aspectos visuais da interface estão confusos em relação a: interação, diferenciação de níveis e, também, em qual momento da interação na interface seria adequado inserir o teste de nivelamento.

Além disso, direcionar o usuário a outros tipos de materiais para um estudo mais aprofundado do idioma, bem como, a possibilidade da divisão por públicos (faixa etária) e objetivos de aprendizado (intercambio, negócios, dentre outros) também pode ser interessante para um conteúdo mais variado e focado em diferentes objetivos.





SABILA, N.; DEWI, L. The effects of social media on motivating second language learners. *Sintaksis*, Subang, v. 2, n. 4, p. 189-195, jul. 2024. DOI: <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i4.873>.

SANTOS, R. Algoritmos, engajamento, redes sociais e educação. *Acta Scientiarum Education*, Maringá, v. 44, p. 1-11, maio 2022. DOI: <https://doi.org/10.4025/actascieduc.v44i1.52736>.

SHORTT, M.; TILAK, S.; KUZNETCOVA, I.; MARTENS, B. Gamification in mobile-assisted language learning: a systematic review of duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, Abingdon, v. 36, n. 4, p. 1-38, jul. 2021. DOI: <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>.

W3C – WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. *Making the web work*. Wakefield: W3C, [2024]. Disponível em: <https://www.w3.org>. Acesso em: 4 ago. 2024.

WENDEL, R.; ROSECLEA, M. Avaliação de gamificação: um estudo de caso no duolingo apoiado pelo framework gamieffects. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, Santa Maria, n. 36, p. 80-88, dez. 2023. DOI: <https://doi.org/10.24215/18509959.36.e8>.