

avatares) e conquistas que podem ser troféus ou pontos de experiência extras. Todas essas ferramentas são utilizadas para motivar o estudante e engajá-lo na aprendizagem dos conteúdos (HANRATHS; WINTERMEYER; KNAUTYS, 2016).

3 PROPOSTA DO AMBIENTE

Neste capítulo serão apresentadas as justificativas para a realização do trabalho proposto, acompanhadas de um quadro comparativo entre os trabalhos correlatos apresentados. Assim como, requisitos funcionais, requisitos não funcionais, seguidos pela metodologia e pelo cronograma planejado para o desenvolvimento deste trabalho.

3.1 JUSTIFICATIVA

Um comparativo entre os trabalhos correlatos apresentados é realizado no Quadro 1. Neste quadro as linhas representam as características e nas colunas são relacionados os trabalhos.

Quadro 1 – Comparativo entre os trabalhos correlatos

Características / Trabalhos correlatos	Duolingo (2018)	GoConqr (2018)	Hanraths, Wintermeyer, Knautys (2016)
Gamificação	X	-	X
Permite criar conteúdo diversificado	-	X	X
Permite conteúdo de diversas áreas de conhecimento	-	X	X
Permite colaboração entre os usuários	X	X	X
Permite elaboração de atividades com mecânicas de jogos	-	-	X
Permite fazer atividades como se estivesse jogando	X	-	X
Possui sistema de pontuação	X	-	X
Multiplataforma	X	X	-

Fonte: elaborado pelo autor.

Como pode ser visto no Quadro 1, o Duolingo possui diversas características importantes de ambientes de aprendizagem gamificados, mas ele é limitado a um tipo de conteúdo e não disponibiliza ferramentas para criação de conteúdo com mecânicas e padrões de jogos. Tendo isso em vista, o Duolingo é uma ferramenta fechada, que aceita inserção de conteúdo de maneira muito restrita e é voltada para um nicho de mercado, que é o aprendizado de idiomas.