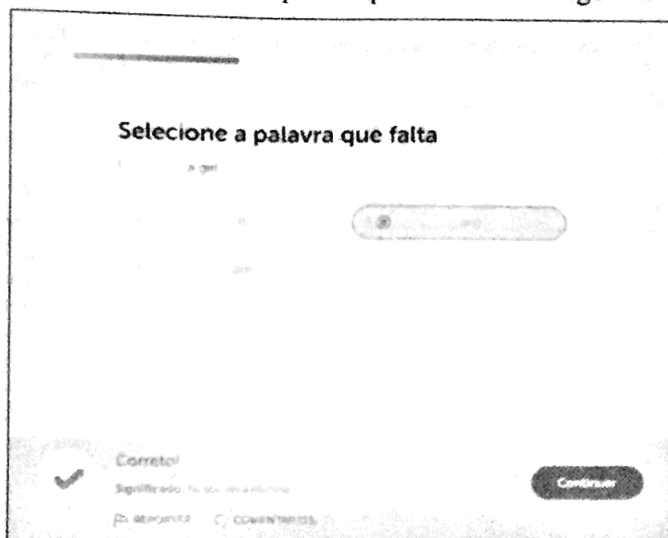


Figura 1 - Exemplo de questão no Duolingo



Fonte: Duolingo (2018).

O Duolingo também busca motivar os usuários a estudarem contando os dias consecutivos que eles estudam o idioma, criando metas diárias de estudos, enviando *e-mails* de lembretes, criando Rankings e dando Coroas aos usuários quando eles completam lições, que significa que eles estão subindo de nível e avançando no idioma. Outra motivação são os emblemas, nomeados de Conquistas, que são adquiridos quando o usuário completa um desafio proposto pela plataforma. Ao completar as Conquistas, os usuários podem receber moedas, chamadas de Lingots, para comprar recompensas na loja do próprio Duolingo.

Além das funcionalidades mencionadas, o Duolingo possui um glossário onde o usuário pode ver as palavras aprendidas e o grau de confiança que ele possui para usar a palavra. É possível criar fóruns de estudo onde todos podem comentar e compartilhar conhecimentos e ainda contribuir para a plataforma ajudando a criar lições para os cursos caso o usuário domine vários idiomas.

Como pode ser observado, esta plataforma de ensino é bem completa e utiliza ferramentas de gamificação como um motivador, porém é focada no estudo de idiomas, sem a possibilidade de abordar novos assuntos, deixando-a limitada.

2.2 GOCONQR

O GoConqr é uma plataforma de aprendizagem social que tem como objetivo a democratização do acesso à educação, possibilitando que professores, educadores e demais profissionais alcancem pessoas além das salas de aula (GOCONQR, 2018). Nessa plataforma o professor pode gerenciar seus cursos, disciplinas, conteúdos e grupos de estudantes. Também é possível criar conteúdo de maneiras diversificadas como slides, *flashcards*, mapas