

LÍNGUA INGLESA E TECNOLOGIA: O USO DO QUIZLET EM SALA DE AULA

English language and technology: the use of Quizlet in the classroom

Bárbara Alves da Rocha **Franco** (ETEC Angelo Cavalheiro, Serrana/Brasil -
Universidade São Paulo, Ribeirão Preto/ Brasil)

RESUMO: *O inglês é, atualmente, o principal idioma para comunicação internacional. Contudo, grande parte dos estudantes brasileiros apresentam sérias dificuldades no aprendizado do idioma (MONTREZOR; SILVA, 2009). É comum que sejam buscadas maneiras de amenizar este impasse e aplicar os conhecimentos referentes ao idioma de forma mais dinâmica e contextualizada, visando aumentar o interesse e o entusiasmo dos alunos. Um dos instrumentos usados para este fim é a tecnologia, cada vez mais presente do dia a dia da sociedade, e especialmente dos jovens. Dessa forma, o presente artigo busca analisar a aplicação da tecnologia, mais especificamente da ferramenta Quizlet, em sala de aula, visando compreender seu alcance e suas contribuições, de maneira a intervir e apresentar caminhos para a redução das dificuldades ligadas à aprendizagem da disciplina.*

Palavras-chave: Língua Inglesa; Ensino e aprendizagem; TIC; Quizlet.

ABSTRACT: *English is currently the main language for international communication. However, most Brazilian students present serious difficulties in learning the language (MONTREZOR; SILVA, 2009). It is common to find ways to alleviate this impasse and apply language knowledge more dynamically and contextually, in order to increase the interest and enthusiasm of the students. One of the instruments used for this purpose is technology, which is increasingly present in society's daily life, especially young people. Thus, the present article seeks to analyze the application of technology, specifically the Quizlet tool, in the classroom, aiming to understand its scope and its contributions, in order to intervene and present ways to reduce the difficulties related to learning the discipline.*

Keywords: English Language. Teaching and learning. ICT. Quizlet.

INTRODUÇÃO

A influência tecnológica exercida sobre a juventude contemporânea é um fato inegável. A relação entre a tecnologia e os jovens se dá naturalmente, em oposição à forma como ocorre a relação entre aquela e a maioria dos adultos. Assim, é possível dizer que os jovens são capazes de compreender conteúdos e estabelecer mais facilmente relações com novos conceitos. Esta ocorrência traz à tona a necessidade de mudança na prática docente cotidiana. Sampaio e Leite (2004 apud Passos, 2007) consideram que o computador é um objeto presente nas diversas esferas sociais, assim, é inevitável que ele faça parte também do cotidiano escolar. Ainda segundo os autores, nos dias atuais, ser

alfabetizado tecnologicamente é tão importante quando ser alfabetizado na língua materna e também na matemática.

A partir desta informação, compreende-se que é fundamental que os docentes se mantenham constantemente atualizados quanto ao surgimento de novos elementos que possam fortalecer a prática em sala de aula. Considerando que vivemos em uma era pautada pela tecnologia e pelas transformações da sociedade, faz-se necessário acompanhar as mudanças voltadas para o âmbito escolar, de forma que seja construído um processo de ensino e aprendizagem que permita que o aluno faça parte dessas transformações, auxiliando na formação de saberes que possam transformar sua realidade e desenvolver seu pensamento crítico e sua autonomia.

Dessa forma, é necessário que novas atitudes e valores estejam lado a lado com as possibilidades trazidas pelo mundo digital, ressaltando que a mera presença de ferramentas tecnológicas não é suficiente para o surgimento de novas práticas. É preciso saber utilizar os caminhos apresentados pela tecnologia, usando-a de forma produtiva e favorável.

Diante do exposto, o presente trabalho tem como objetivo verificar, de forma sucinta, a efetividade do uso do computador para ensino da Língua Inglesa, mais especificamente da ferramenta Quizlet. Tal análise se faz necessária considerando a crescente importância da tecnologia no ensino de idiomas e da necessidade de buscar formas de trazer aos alunos um ensino contextualizado, que faça parte da realidade na qual estão inseridos. Para este fim, foi realizada pesquisa bibliográfica relacionada ao tema em questão, bem como experiência prática em sala com os alunos. Tais pesquisas permitiram concluir que o Quizlet representa um instrumento efetivo no ensino da Língua Inglesa, apresentando conteúdos de forma dinâmica e prazerosa, e auxiliando no desenvolvimento discente em diversos aspectos.

1 ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO BRASIL

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), o aprendizado de uma LE beneficia a apreciação da própria cultura do aluno, por meio de uma compreensão intercultural. Como resultado, o aluno terá maior aceitação das diferenças culturais. A apreciação cultural irá favorecer um papel construtivo para a educação, abrangendo um

processo de reflexão de aspectos políticos, sociais e econômicos, tendo em si uma capacitação à liberdade. Resumidamente, a LI possui como função educacional a possibilidade de uma nova experiência de vida ao aluno (SILVA, 2014). Apesar da importância do aprendizado de um novo idioma, o ensino no Brasil apresenta problemas diversos.

Conforme matéria do Estadão (2017), pode-se dizer que

O inglês é o idioma mundial dos negócios, da cultura e das ciências, é a língua mais falada do mundo na soma de falantes nativos e pessoas que a usam como segundo idioma e é, muito provavelmente, por meio dele que um brasileiro vai aplicar a um processo seletivo para ingressar em uma universidade no exterior ou fazer acordos e se comunicar com pessoas das mais variadas nacionalidades [...] Nós vemos no mercado diferentes iniciativas, métodos e programas que buscam a eficiência do ensino. Mas, também observamos que, no final deste processo, ainda são poucos os brasileiros que conseguem atingir seus objetivos e se comunicar com desenvoltura, dentro do nível pretendido (ESTADÃO, 2017).

Os problemas entre o ensino de língua inglesa (LI) no país e as demandas dos aprendizes podem ser observados desde a implementação daquele, em 1809, ocorrido por meio de decreto assinado por Dom João VI, que visava a manutenção das relações comerciais com a Inglaterra: o único método didático para ensino de línguas estrangeiras (LE) na época era o Clássico ou Gramática-tradução. Atualmente, mais de dois séculos após sua inserção, os problemas permanecem; embora conste nos PCN que LE possui tanta importância quanto as outras disciplinas presentes no currículo, é evidente que a LI não é vista com a importância necessária por grande parte dos agentes escolares (SANTOS, 2011).

Além dessa questão, no âmbito escolar ainda são enfrentados sérios problemas relacionados à indisciplina discente, a baixa remuneração docente e à falta de material didático apropriado, fatores bastante prejudiciais para o exercício docente. Segundo Silva (2014), para que realmente haja progresso do ensino da LI, o ensino e aprendizado demandam atenção no momento de lecionar. A metodologia aplicada é um dos temas de maior discussão em debates relacionados ao tema. O uso de ferramentas didáticas, as teorias educacionais e o aspecto lúdico exercem grande influência nas metodologias de ensino. Em relação às ferramentas didáticas, as novas Tecnologias da Informação e Comunicação, em especial o computador, representam elementos mais presentes no

cotidiano por serem mais atuais e por acompanhar a sociedade globalizada atual. A influência e benefícios da tecnologia no ensino da LI serão abordados de forma mais detalhada no item abaixo.

1.1 A tecnologia como aliada no ensino de LI

Santos (2015) considera que os alunos atuais não se comportam como aqueles de gerações anteriores, já que os tempos mudaram e trouxeram consigo novas experiências e vivências. Tais transformações podem ser observadas também na aprendizagem. Antes, o ensino era focado em um único indivíduo, que detinha o conhecimento, e o aluno não possuía espaço para expressar seus interesses e vontades, nem para fazer parte da construção do saber.

A sociedade é questionada por seus conceitos, fazendo com que o mundo esteja sempre se transformando. A ruptura de paradigmas permite que surjam novas estruturas de pensamento e ações. Dentro desse panorama, pode-se entender que o ato de ensinar também é forçado a utilizar novos métodos, visando responder, de forma objetiva e eficaz, os questionamentos que lhe são impostos. Dessa forma, o sistema educacional é obrigado a estar em constante atualização.

A disseminação da internet possui efeitos intensos sobre a educação. Os alunos, embora nativos digitais, fazem pouco uso desta ferramenta com finalidade pedagógica; os docentes, por sua vez, comumente são imigrantes digitais e raras são as vezes em que aplicam atividades por meio da internet. Este fato, somado à inexistência de determinadas habilidades em relação ao uso das TIC possuem consequências que interferem de maneira direta no processo de ensino e aprendizagem, já que os alunos da atualidade necessitam de professores que sejam capazes de trabalhar a LE fazendo uso adequado das tecnologias citadas (SALESI, 2013).

Moran (2001) considera que a internet estimula a motivação discente, tanto pela novidade quanto pelos caminhos ilimitados que a pesquisa oferece. Tal motivação se intensifica quando o docente a facilita em um ambiente cordial, pautado pela abertura e pela confiança. Este ambiente é o que verdadeiramente contribui para o processo de ensino e aprendizagem, mais que a tecnologia, pelo estabelecimento de vínculos do professor com seus alunos, por sua capacidade de comunicação e competência. Segundo

o autor, dessa forma é possível que o aluno desenvolva sua “aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem sucedida aumenta a aprendizagem. Em alguns casos há uma competição excessiva, monopólio de determinados alunos sobre o grupo. Mas, no conjunto, a cooperação prevalece” (MORAN, 2001, p.9).

Paiva (2001) aponta que

os velhos laboratórios de línguas estrangeiras estão em agonia acelerada. As cabines que isolavam os alunos com seus fones de ouvido e gravadores individuais, impedindo quase sempre a interação com os demais colegas, cedem lugar aos laboratórios multimídia com acesso à Internet. Os novos laboratórios rompem as paredes da sala de aula ao propiciar a comunicação com o mundo, trazendo para dentro da escola possibilidades variadas de interação com nativos ou aprendizes da língua alvo (p. 93).

Ainda segundo a autora, ao orientar os alunos a procurar e processar dados armazenados na internet, o docente estará contribuindo para a formação de indivíduos independentes, responsáveis pela formação de seu conhecimento e preparados para a aprendizagem em sua trajetória de vida. A formação continuada representa uma demanda dos tempos atuais e a autonomia, um elemento essencial dos aprendizes deste século.

Para Santos (2015), o processo de ensino e aprendizado da LI deve ser semelhante ao da assimilação da língua materna. É preciso que o docente ensine de forma a estruturar o pensamento com base em um novo idioma, mesmo porque grande parte dos alunos não possui uma perspectiva positiva em relação à LI.

Neste ponto, é possível citar a importância do computador para ensino da LI. Não se pode esquecer que computador, enquanto recurso didático ajuda a construir o aprendizado, desenvolver o raciocínio lógico, entre vários outros benefícios, saindo na frente de outras ferramentas de ensino, ao possibilitar interatividade intensa, solicitar e responder às intervenções, impedindo que o aluno seja um agente passivo no processo de aprendizagem. Outro importante elemento é o fato de que o computador obedece ao ritmo individual dos alunos, que podem avançar ou retroceder conforme suas necessidades (SILVA, 2014).

Por este motivo, jogos e brincadeiras podem representar o instrumento ideal de aprendizagem, considerando que possibilitam, incentivam e aumentam o interesse do aluno. São os caminhos utilizados pelo professor que poderão contribuir para o

desenvolvimento intelectual daquele (SANTOS, 2015). A aplicação de jogos didáticos converge com os doze princípios de ensino e aprendizagem de LE, divididos entre as áreas linguística, cognitiva e sócio afetiva. Alguns dos princípios estimulados por meio dos jogos são: autonomia, pois os alunos aumentam sua autoconfiança em situações de descontração; a aprendizagem significativa, com a contextualização do conteúdo transmitido; e a antecipação da recompensa e a motivação intrínseca, quando o aluno percebe a possibilidade de competir e ser o vencedor de uma partida (KASDORF, 2013).

Para a autora

[...] outro aspecto importante é o fato de que o jogo pode remeter o estudante à sua infância quando ainda não lhe pesava a cobrança do senso de responsabilidade, quando o seu mundo ainda era perfeito – mesmo que sentisse e ou intuísse que assim não era, havia a magia do faz-de-conta, a porta sempre aberta para um lugar melhor. Além disso, os jogos podem lhes oferecer a possibilidade de verem conceitos representados por imagens gráficas bem como oportunidades para fazerem associações inusitadas e, por vezes, muito lúdicas motivando-os ao extremo. Podemos dizer que os momentos lúdicos, assim como os imperativos referentes às tarefas, são hiatos no mundo artificial do ensino, sobretudo, no ensino de línguas estrangeiras (KASDORF, 2013, p. 18).

Ainda segundo Kasdorf (2013), em pesquisa realizada para verificação da utilidade dos jogos no ensino de LI, foi possível constatar que os alunos possuem consciência de que os mesmos representam um instrumento bastante importante no cumprimento de ações pedagógicas dos docentes. A maturidade discente pode ser comprovada por meio dos resultados obtidos, onde é possível ver que os alunos consideram que o conteúdo dos jogos deve ser elemento central, antes da adequação, da criatividade e, por último, da diversão.

2 O QUIZLET

O Quizlet é uma plataforma de estudo móvel, lançada em janeiro de 2007, e que pode ser usado por qualquer indivíduo que queira estudar. Surgiu a partir de uma necessidade de seu criador, o norte-americano Andrew Sutherland, que deveria memorizar uma relação de palavras em francês para participar de um quiz sobre vocabulário, o “la quizlette”, e que posteriormente acabou originando o nome do site (ZANCANARO, 2018). De acordo com informações do próprio site, a missão do Quizlet é auxiliar docentes e alunos a estudar e a assimilar o conteúdo ao qual se dedicam, por

meio da disponibilização de atividades convidativas e que possuem contribuições de indivíduos de vários locais.

Entre algumas das vantagens da utilização do Quizlet, conforme apontado por Barr (2016), estão a habilidade de criar, de forma rápida, cartões de memória com desenhos e áudio, a habilidade de acessar o aplicativo em um computador ou smartphone, a habilidade de rearranjar os cartões automaticamente, de forma a evitar o aprendizado em série ou de memorizar a ordem de exibição, e a habilidade de interagir com cartões utilizando uma variedade de estudos e jogos.

Barr (2016) considera que é fácil de imaginar que um dos enfoques principais de um programa de idiomas seria a gramática, contudo, sem as palavras é impossível alcançar mesmo um nível básico de comunicação. Isso não quer dizer que o ensino da gramática deveria cessar em sala de aula, mas muitos aprendizes citam uma ausência de vocabulário e as dificuldades observadas ao estudar vocabulário como um dos principais obstáculos no aprendizado e uso do inglês. Ao final de um estudo realizado junto a seus alunos, aplicando o Quizlet em sala de aula, a autora notou que muitos estavam visivelmente engajados com a ferramenta. Conforme já esperado, os resultados da pesquisa mostraram que aqueles que aprenderam usando o Quizlet tiveram melhor desempenho que os não-usuários nos testes de vocabulário.

As ferramentas disponibilizadas no Quizlet podem ser divididas em duas categorias principais: Estudo e Jogo. Na primeira categoria, há cinco modos de aprendizagem: Aprender, no qual o usuário possui controle de seu aprendizado e onde são aplicadas perguntas variadas, que se tornam mais complexas conforme o usuário acerta; Cartões, com cartões digitais que são virados ao receber um clique e que possuem a finalidade de revisão de definições, termos, perguntas e respostas; Escrever, ferramenta pela qual é avaliado quanto o usuário já sabe, apontando os erros cometidos, para que aquele saiba no que é necessário focar futuramente; Soletrar, onde é possível ouvir áudios de termos e definições, sendo solicitado que o usuário digite aquilo que escutar; e, por fim, o modo Avaliar, que permite que o usuário simule a realização de uma avaliação em sala de aula, com a aplicação de perguntas de tipos diversos.



Figura 1 - Ferramentas disponíveis no Modo Estudar - Fonte: *Print screen* da tela disponível para usuário da lista de estudos consultada

Já na categoria Jogos, as opções disponíveis são: Combinar, no qual os usuários devem combinar termos e definições que se encontram espalhados na tela, com tempo cronometrado; e Gravidade, em que o usuário deve digitar a resposta correta enquanto asteroides caem, impedindo que os mesmos atinjam a terra. Há também o jogo colaborativo elaborado para salas de aula, denominado Quizlet Live, que possibilita que os alunos trabalhem em equipe buscando relacionar corretamente termos e definições. A equipe que der a resposta incorreta terá sua pontuação zerada, tendo que voltar ao início do jogo.



Figura 2 - Ferramentas disponíveis no Modo Jogar - Fonte: *Print screen* da tela disponível para usuário da lista de estudos consultada

Os usuários podem criar uma conta, que pode ser acessada tanto no computador como no smartphone. Determinadas atividades são mais apropriadas quando acessadas em diferentes aparelhos. Um exemplo dessa afirmação são as atividades relacionadas à inserção de palavras, que funciona melhor com o uso de um teclado de computador, ao passo que o jogo Combinar funciona melhor com um smartphone ou tablet. Os alunos são estimulados a usar as duas ferramentas no estudo de vocabulário, pois isso aumenta as oportunidades de estar em contato com as palavras (WRIGHT, 2016).

Nation (2013 apud WRIGHT, 2016) afirmou que conhecer uma palavra abrange tanto o conhecimento receptivo (referente ao reconhecimento da palavra em sua forma

escrita ou falada) e o conhecimento produtivo (referente à soletração ou expressão do significado da palavra). Fazer com que os alunos interajam com o vocabulário alvo de maneiras diversas no Quizlet possibilita que eles vivenciem os vários aspectos de se conhecer uma palavra. Na maneira ideal, os estudantes inicialmente aprendem as palavras usando o modo básico dos Cartões e jogam o Combinar em seus smartphones e só então realizam as atividades restantes em seus computadores de casa.

Em pesquisa realizada junto a alunos da terceira idade, Moraes (2018) constatou que as impressões da maioria da turma em relação ao uso do Quizlet foram positivas, em especial no que diz respeito à motivação em fazer as atividades. Conforme apontado por alunos, ao longo das aulas o instrumento contribui para a memorização do vocabulário, já que a tradução e a repetição da escrita e da pronúncia não configuram atividades cansativas.

3 METODOLOGIA

O Quizlet tem sido utilizado na prática pela pesquisadora, nas diversas salas de aula nas quais leciona, tanto da rede estadual de ensino quanto do Centro Paula Souza. O foco principal tem sido os alunos do Ensino Médio Integrado ao Técnico, na ETEC Ângelo Cavalheiro, em Serrana/SP.



O recurso tem apresentado resultados bastante positivos. Um fator importante é o de que é possível fazer o acompanhamento individual dos alunos, pois a plataforma permite ver quem realmente está realizando as atividades e a evolução de cada um.



Em relação ao interesse discente, fica nítido o aumento do entusiasmo dos alunos enquanto navegam pela plataforma, realizando perguntas, interagindo entre si e cumprindo as tarefas propostas. Um dos momentos em que o entusiasmo fica mais evidente é quando os alunos jogam o Quizlet Live, jogo colaborativo formado por equipes, e que atrai a atenção total dos alunos. Foi possível acompanhar e analisar o progresso discente por meio da própria plataforma, que mostra as atividades realizadas individualmente e a quantidade de acertos, sendo que os exercícios traziam questões as quais os alunos apresentaram dúvidas anteriormente. Foi realizada uma comparação entre as avaliações e exercícios aplicados antes da utilização do Quizlet com aquelas feitas após seu uso, a evolução fica evidente.

Assim, ao analisar o desempenho dos alunos desde o início do uso da plataforma até agora é possível verificar seus benefícios, pois o desenvolvimento em relação ao vocabulário é significativo, sendo possível afirmar que o Quizlet é uma ferramenta totalmente válida para ensino da LI de forma ativa e dinâmica, com o aumento da autoconfiança, autonomia e vontade de aprender e utilizar o idioma por parte dos alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As inúmeras transformações ocorridas em relação à tecnologia trouxeram à baila as novas formas de interação social e as formas de transmissão e absorção de conteúdo e de informações. Há um novo perfil discente e junto com ele, surgem diferentes demandas em âmbito pedagógico. É preciso que os docentes estejam harmonizados com tais

mudanças, se atualizando em relação às estratégias de ensino que mais bem se adequam aos novos tempos.

É possível dizer que a informática representa uma importante aliada no ensino de LI, uma das disciplinas que mais apresentam desafios e cujo ensino pode ser significativamente beneficiado por meio do uso de instrumentos tecnológicos. A internet se mostra como um caminho viável, já que oportuniza a interação e a inserção dos alunos em um grupo mundial de aprendizes e nativos, promovendo, conseqüentemente, uma comunicação contextualizada e significativa. O uso dos recursos tecnológicos para ensino da LI não apenas facilita o processo de ensino e aprendizagem, mas permite a realização de aulas mais dinâmicas e capazes de despertar a paixão dos alunos.

Nesse sentido, o Quizlet se apresenta como um dos instrumentos de ensino ideais, já que por meio de seu uso, foi possível verificar uma melhoria no desempenho geral dos alunos na disciplina de LI, em especial na questão do vocabulário. Além disso, a plataforma permite que o aluno atue de forma ativa em seu aprendizado, ditando seu ritmo, usando sua criatividade ao elaborar materiais de ensino e sendo, de forma geral, protagonista de sua trajetória educacional.

REFERÊNCIAS

BARR, B. W. B. Checking the effectiveness of quizlet as a tool for vocabulary learning. **The Center of EFL Journal**, v. 1, n. 2. 2016.

ESTADÃO. **O ensino da língua inglesa no Brasil**. 2017. Disponível em: <<https://educacao.estadao.com.br/blogs/cambridge-english/o-ensino-da-lingua-inglesa-no-brasil/>> Acesso em: 30 Ago. 2018.

KASDORF, L. **Jogos no ensino de línguas estrangeiras**. 2013. 58 f. Monografia (Especialização em Ensino de Línguas Estrangeiras Modernas) - Departamento acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2013. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3770/1/CT_CELEM_2012_1_04.pdf>. Acesso em: 01 Set. 2018.

MONTREZOR, B.M.; SILVA, A.B. A dificuldade no aprendizado da Língua Inglesa. **Cadernos UniFOA**, ed. n° 10, 2009.

MORAES, V.N.R. **Ensino de inglês para a Terceira Idade**: Uma proposta didática com o uso do aplicativo Quizlet. 2018. Dissertação de Mestrado - Programa de Pós-Graduação

em Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara.

MORAN, J.M. **Mudar a forma de ensinar e de aprender com tecnologias.** 2001. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/uber.html>> Acesso em: 30 Ago. 2018.

PAIVA, V. L. M. A. WWW e o ensino de Inglês. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 1, n. 1, p. 93-113, 2001.

PASSOS, M. **Desafios e perspectivas para a utilização da informática na educação Matemática.** 2007. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/408-4.pdf>. Acesso em: 31 Ago. 2018.

SALESI, C.C. **O uso pedagógico da internet nas aulas de Língua Inglesa.** 2013. Monografia (Aperfeiçoamento/Especialização em Especialização em Língua Inglesa) - Universidade Estadual Paulista/SEE.

SANTOS, E.S.S. O ensino de língua inglesa no Brasil. **BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, n.1, 2011.

SANTOS, R. S. M. Contextualizar: o ensino da Língua Inglesa com interdisciplinaridade. In: V Encontro de iniciação à docência da UEPB/ III Encontro de formação de professores da Educação Básica, 2015, Campina Grande. **Anais V ENID / UEPB.** Campina Grande: Realize, 2015. v. 1., p. 00-00.

SILVA, T.T. **O uso das novas tecnologias nas salas de aula de inglês no contexto da escola pública.** 2014. Monografia (Aperfeiçoamento/Especialização em Fundamentos da educação e práticas pedagógicas) - Universidade Estadual da Paraíba.

WRIGHT, B.A. (2016) Transforming vocabulary learning with Quizlet. 2016. In: CLEMENTS, P. KRAUSE, A. BROWN, H. **Transformation in language education.** Tokyo: JALT. 436-440. Disponível em: <http://jalt-publications.org/node/4/articles/6075-transforming-vocabulary-learning-quizlet> Acesso: 31 Ago. 2018.

ZANCANARO, G.S. **Uso assíncrono do aplicativo quizlet como apoio para a aprendizagem de inglês para estudantes do ensino médio.** CIET:EnPED. 2018. Disponível em: <<http://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/634/620>> Acesso em: 01 Set. 2018.