

USO ASSÍNCRONO DO APLICATIVO QUIZLET COMO APOIO PARA A APRENDIZAGEM DE INGLÊS PARA ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO

QUIZLET ASYNCHRONOUS APPLICATION AS A SUPPORT FOR ENGLISH LEARNING FOR HIGH SCHOOL STUDENTS

- **Juliana Giseli da Silva Zancanaro** (UNESP – FCLAr / zjulianagiseli@yahoo.com.br)
- **Cibele Cecílio de Faria Rozenfeld** (UNESP – FCLAr/ cibeleroz@gmail.com)

Resumo:

Em decorrência do surgimento da internet emerge uma sociedade marcada pelo maior acesso à informação, pela atualização, transformação e pela possibilidade de construção de novos conhecimentos. A educação deixa de ter limitações espaciais e temporais. A relação entre professor e aluno é redefinida e, para que o ensino possa ocorrer de forma significativa para o aprendiz da era digital, se torna cada vez mais necessário que o professor considere o uso das novas tecnologias como aliadas no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, este trabalho apresenta as possibilidades de uso do recurso *Quizlet* e que constitui ferramenta digital destinada ao apoio para o processo de ensino-aprendizagem, especificamente, de língua inglesa para alunos do Ensino Médio. Após a realização de uma pesquisa exploratória, foi possível comprovar o potencial que o recurso digital estudado tem para fomentar a interação, fator imprescindível para a aquisição de uma língua estrangeira. Assim, será apresentado o potencial pedagógico da ferramenta para a realização de atividades individuais e fora do ambiente escolar. O trabalho pretende contribuir para um maior conhecimento do recurso e para as pesquisas do campo do ensino-aprendizagem de língua inglesa mediado por tecnologias.

Palavras-chave: ensino-aprendizagem de inglês, Quizlet, interação, novas tecnologias.

Abstract:

Because of the rise of the internet, a society influenced by greater access to information, by the possibility of updating, transforming and building new knowledge emerges, mainly as a result of the technological advances and the ease of obtaining and sharing content. Education doesn't need to have spatial and temporal limitations anymore. The relationship between teacher and student is redefined and for teaching to be meaningful for the learner of the digital age, it is extremely necessary for the teacher to consider the use of new technologies as allies in the teaching-learning process. In this sense, this paper presents the possibilities of using Quizlet, which constitutes a digital tool destined to support the teaching-learning process, specifically, in teaching English language for high school students. After conducting an exploratory research, it was possible to prove the potential that the digital resource studied has to foster interaction, an essential factor for the acquisition of a foreign language. Thus, the pedagogical potential of the tool will be presented for carrying out individual activities outside school environment. This work intends to contribute to a better knowledge of the resource and to the researches in the field of technology-mediated language teaching/learning.

Keywords: English teaching-learning, Quizlet, interaction, new technologies.

1. Introdução.

Atuar como professor no cenário educacional contemporâneo constitui-se uma atividade de grandes desafios. Desempenhar os diferentes papéis que o docente assume durante o complexo processo de ensino-aprendizagem exige, cada vez mais, um profissional disposto a se comprometer com a realização de uma prática reflexiva que irá permear sua atuação como professor.

Ensinar é uma atividade complexa, que pressupõe o envolvimento de vários atores, mas em especial, o professor e os alunos. Além disso, ela pressupõe também a existência de conhecimentos que devem ser construídos por meio de ferramentas e ações metodológicas selecionadas pelo professor e que poderão facilitar (ou, ao contrário, dificultar) a compreensão dos alunos acerca do insumo trabalhado. Nesse contexto, o ato de ensinar, atribuído ao professor, passa a ser ressignificado.

Atualmente, o processo de ensino-aprendizagem recebe influências de aplicativos exteriores à sala de aula, como o *Facebook* ou o *WhatsApp*, que podem, por um lado desviar a atenção dos estudantes em sala de aula, mas por outro lado, contribuir para o processo de aprendizagem por serem mais interativas e interessantes do que a maioria das aulas tradicionais que ainda são oferecidas em grande parte das salas de aulas pelo país afora. Assim, para que o ensino possa ocorrer de forma significativa para o aprendiz da era digital, se torna cada vez mais necessário que o professor considere o uso das novas tecnologias como aliadas nesse processo, porém não como solução milagrosa para todos os problemas que ocorrem durante sua aula. É preciso ter sempre em mente que “[...] cada tecnologia tem a sua especificidade e precisa ser compreendida como um componente adequado no processo educativo. (KENSKI,2007, p.57)”.

A geração de adolescentes de hoje que frequenta o Ensino Médio nasceu na era digital e representa, em sua maioria, o que Prensky (2001) chamou de “nativos digitais”. De acordo com o autor, essa geração pensa e processa informação de maneira diferente, está mais habituada a textos que são constituídos por diferentes linguagens e que possibilitam uma experiência diferente de leitura. O autor defende que os jovens dessa geração têm interesse em compartilhar experiências e informações, são curiosos por natureza, gostam de explorar para descobrir coisas novas e apreciam quando conseguem aprender por meio de jogos (*op. cit.*, 2001). Embora o conceito de “nativos digitais” possa ser problematizado, na medida em que não é uma data de nascimento que define a relação de uma pessoa com qualquer tecnologia, este trabalho advoga que se trata de um público-alvo que demanda metodologias de sala de aula diferentes daquelas tradicionais adotadas no passado (e, comumente também no presente).

Diante do exposto, este artigo pretende propor o uso assíncrono do aplicativo *Quizlet* como apoio para a aprendizagem do Inglês para estudantes do Ensino Médio. Inicialmente, por ainda não ser muito popular no Brasil, apresentaremos o aplicativo e suas possibilidades de uso, em seguida retomaremos a importância da interação no processo de ensino-aprendizagem e na produção do conhecimento e uma breve análise da principal interação

estimulada a partir do uso assíncrono do *Quizlet* baseando-nos no Diagrama dos Modos de Interação proposto por Garrison e Anderson (2003).

2. Quizlet – a evolução do aplicativo.

O *Quizlet* é uma plataforma computacional de estudo móvel e baseado na web que pode ser utilizada por qualquer pessoa que deseja estudar.

Foi criado em 2005 pelo norte-americano Andrew Sutherland que na época tinha 15 anos e precisava memorizar uma lista de vocabulário em Francês para participar de “*la quizlette*” – o *quiz*¹ sobre vocabulário que acontecia semanalmente nas aulas de Francês; cansado de ser sabatinado por seu pai da maneira tradicional em que ele o arguia, decidiu dedicar-se a encontrar uma maneira melhor de fazer a mesma coisa. Suas aulas de Francês não apenas o motivaram a criar um *software* que poderia testá-lo de uma maneira mais eficaz que seu pai, como também deram origem ao nome *Quizlet* – versão americanizada e diminuída de “*la quizlette*”, que significa *quiz* em Francês. O *Quizlet* foi lançado oficialmente em 17 de janeiro de 2007.²

De acordo com o próprio site, a empresa se intitula “a maior comunidade educacional de ensino e aprendizagem on-line do mundo”. E afirma que “todo mês, mais de 20 milhões de estudantes de 130 países estudam e apreendem mais de 140 milhões de listas de estudos que cobrem todas as matérias e tópicos possíveis.” De acordo com *quizlet.com* sua “missão é simples: ajudar alunos (e seus professores) a estudar e apreender o material sobre o qual se debruçarem.”

Com o passar do tempo o aplicativo foi sendo aperfeiçoado e em 2011 o *Quizlet* apresentou um novo modo de estudo chamado de *Speller* que por meio de um sistema de conversão de texto em fala (disponível em 18 idiomas) dita palavras ou frases que devem ser escritas no lugar apropriado. Em agosto de 2012, o *Quizlet* lançou um aplicativo para iPhone e iPad e, pouco depois, lançou um aplicativo para dispositivos Android. Em 10 de agosto de 2016, a *Quizlet* introduziu uma renovação em seu site com um novo design de interface, juntamente com um novo logotipo e página inicial. Seus aplicativos móveis para iOS e Android também receberam atualização. Em 23 de agosto de 2017, o *Quizlet* introduziu uma nova função de diagramação para ajudar os alunos com assuntos pesados em imagens, como geografia, anatomia e arquitetura.³

No Brasil, o aplicativo foi lançado em fevereiro de 2017⁴ com todo seu *layout* em português.

A popularidade deste recurso digital se deve à sua versatilidade e por ser gratuito, com compras integradas. Para que o recurso digital possa ser utilizado, o professor deve se cadastrar no site *Quizlet.com* e, a partir de então, selecionar as listas de atividades prontas disponíveis, customizar as já existentes e/ou criar seu *quiz* exclusivo.

¹ Jogo de perguntas e respostas.

² Adaptado de <http://spectrum.mit.edu/summer-2009/quiz-yourself/> Acesso 27. set.2017, 17:45

³ Disponível em <https://quizlet.com/blog/introducing-quizlet-diagrams> Acesso 04.mai. 2018, 15:17

⁴ Disponível em <http://economia.estadao.com.br/noticias/releases-ae,app-lider-mundial-para-aprendizagem-online-gratuita-e-lancado-no-brasil-para-ajudar-estudantes,70001656056> Acesso 04. mai.2018, 15:10

2.1. Modos de uso e ferramentas disponíveis no aplicativo.

Uma vez que o professor passa a ser um dos usuários do *Quizlet* e decide criar suas próprias listas de estudos, será necessário que o conteúdo seja inserido na plataforma no espaço denominado “Criar uma nova lista de estudos” e que os dados - que incluem escrever a definição e o termo estudado, sejam escritos. Feito isso, a plataforma se encarrega de gerar as atividades de acordo com as ferramentas disponíveis no aplicativo.

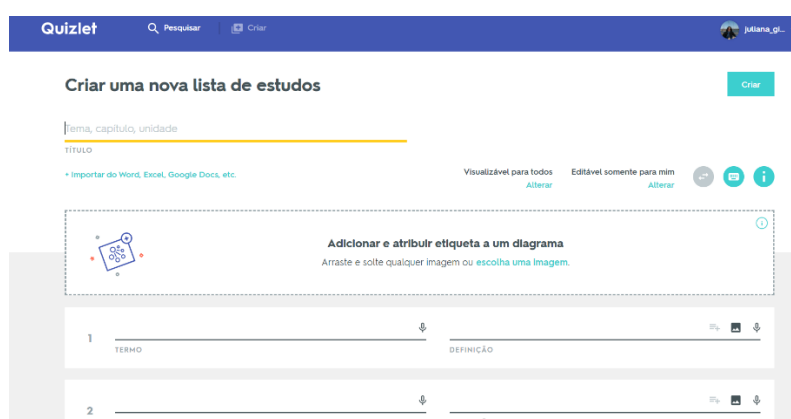


Figura 1 – Espaço para criação de novas listas de estudo do aplicativo *Quizlet*.
Fonte: Print screen da tela disponível para usuário responsável pela lista de estudos consultada.

O aplicativo oferece oito ferramentas (sete para uso assíncrono e uma para uso síncrono) que estão distribuídas em dois modos de uso: o modo estudar que se divide em cinco ferramentas que possibilitam diferentes maneiras de estudar o conteúdo, e o modo jogar que apresenta três maneiras de estudo do conteúdo inserido em forma de *games*.

A seguir vamos apresentar cada uma das ferramentas com maior detalhamento.

- Modo estudar

A ferramenta APRENDER apresenta a organização dos termos e definições de diferentes maneiras para facilitar a aprendizagem dos mesmos, além de monitorar o progresso do estudo realizado até que o mesmo seja considerado aprendido. O recurso digital oferece *feedback* imediato para o usuário no caso de erro e possibilita que a opção “não sabe?” seja utilizada e, quando utilizada, permite que o aluno pratique o termo ou definição que não sabe ou não se lembra no momento mais uma vez antes de prosseguir com a atividade.

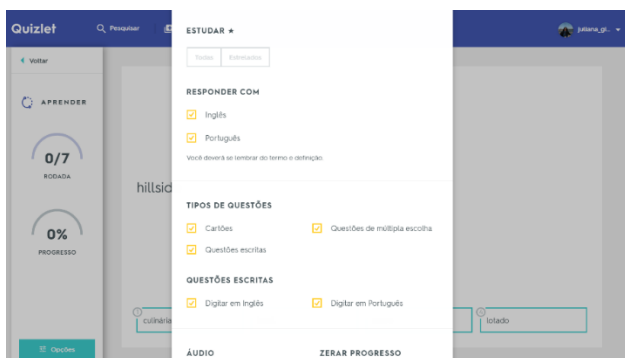


Figura 2 – Opções de customização da ferramenta Aprender do aplicativo Quizlet.
Fonte: Print screen da tela disponível para usuário responsável pela lista de estudos consultada.

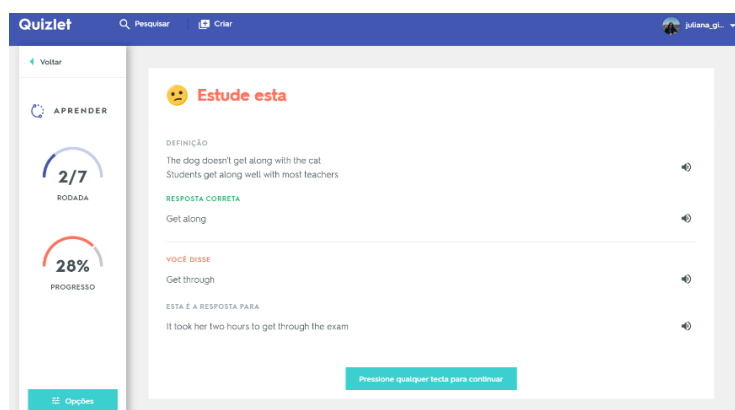


Figura 3 – Modelo de *feedback* da ferramenta Aprender do aplicativo Quizlet.
Fonte: Print screen da tela disponível para usuário responsável pela lista de estudos consultada.

A ferramenta CARTÕES monitora o progresso do que foi estudado e possibilita o estudo do conteúdo inserido no aplicativo por meio de cartões que podem apresentar os termos ou definições estudadas de maneira automática, seguindo a ordem em que foram acrescentados ou de maneira aleatória. Pode também apresentar termo e definição em um mesmo cartão ou em cartões diferentes.

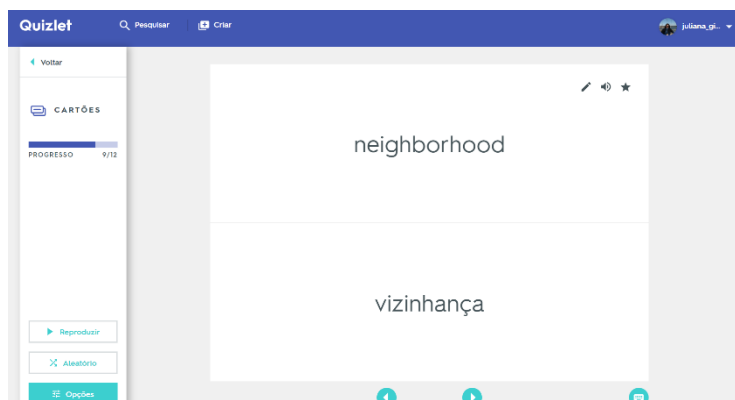


Figura 4 – Modelo de cartão gerado pela ferramenta Cartões do aplicativo Quizlet.
Fonte: Print screen da tela disponível para usuário da lista de estudos consultada.

Em ESCREVER é possível praticar a forma escrita de termos ou definições e assim medir o domínio do conteúdo estudado, também apresenta feedback imediato ao usuário.

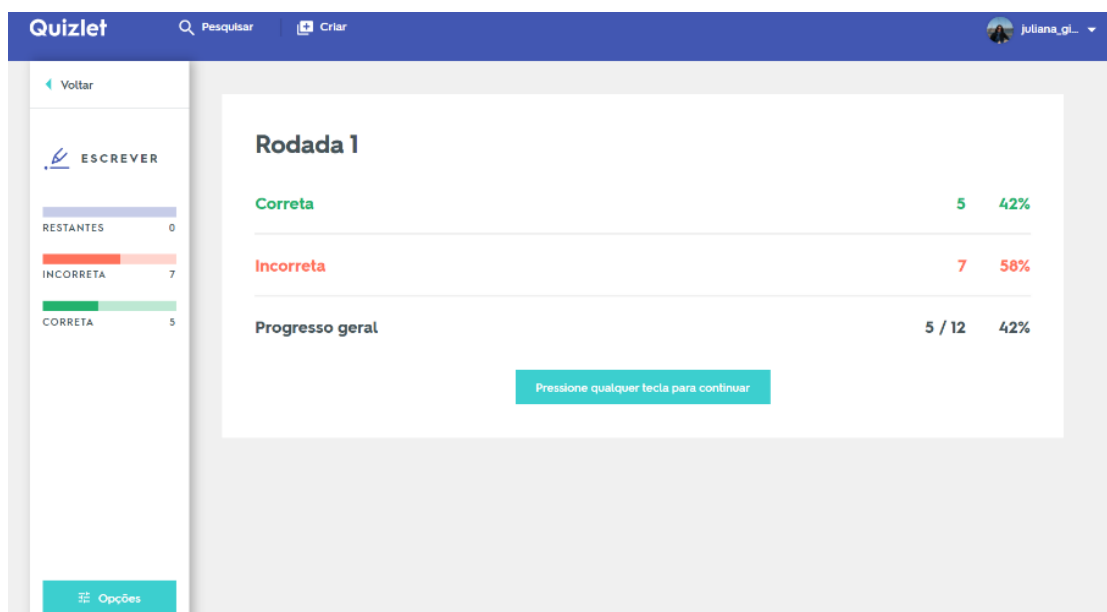


Figura 5 – Modelo de *feedback* final da ferramenta Escrever do aplicativo Quizlet.
Fonte: Print screen da tela disponível para usuário da lista de estudos consultada.

A ferramenta SOLETRAR faz com que o usuário pratique a escrita em forma de ditado. O próprio aplicativo realiza a leitura do conteúdo a ser estudado e é necessário que o que foi lido seja escrito. No caso de erro, a correção se realiza por meio de soletração e possibilita que o aluno pratique aquilo que errou mais uma vez antes de prosseguir com a atividade.

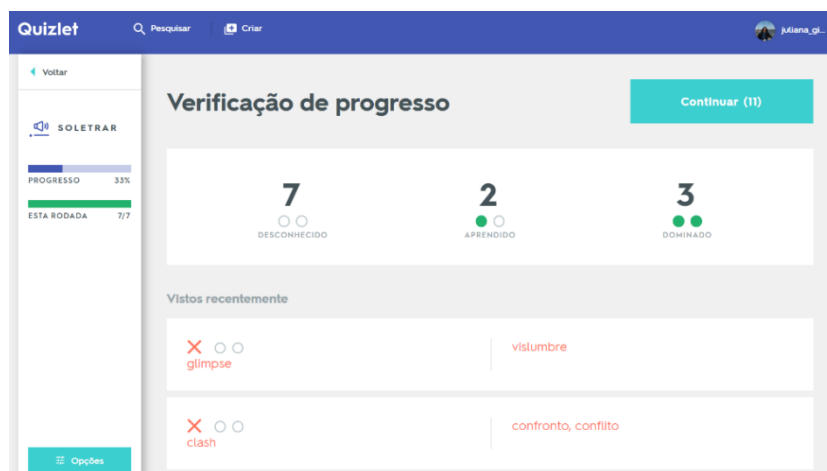


Figura 6 – Modelo de verificação de progresso na ferramenta Solettrar do Quizlet.
Fonte: *Print screen* da tela disponível para usuário da lista de estudos consultada.

AVALIAÇÃO é a última ferramenta do modo estudar e apresenta ao usuário uma avaliação do conteúdo estudado com questões do tipo verdadeiro/falso, escrita, combinação e múltipla escolha. Oferece *feedback* imediato para o usuário.

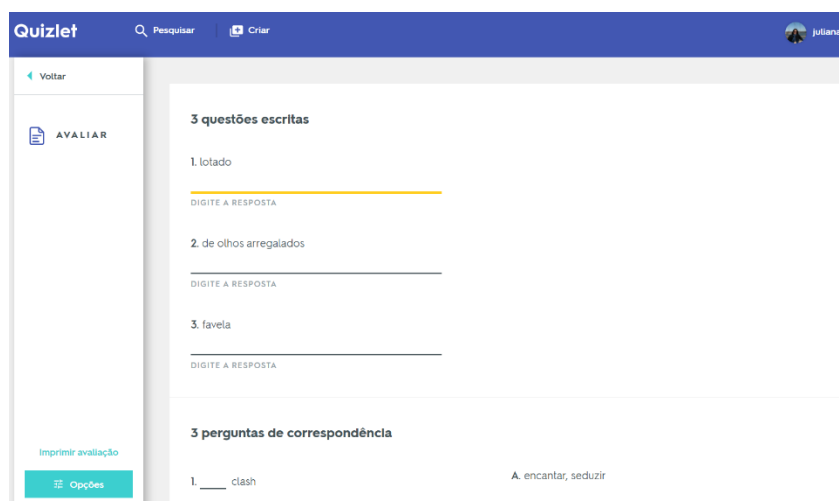


Figura 7 – Modelo de avaliação gerada pela ferramenta Avaliação do Quizlet.
Fonte: <https://quizlet.com/210597690/test>

- Modo Jogar

O jogo COMBINAR apresenta os pares de termos e definições do conteúdo estudado e estes devem ser associados de maneira rápida, quem obtiver o menor tempo para realizar

a atividade fica com a melhor posição na classificação que envolve todos os usuários do Quizlet que já participaram do jogo.



Figura 8 – Modelo de classificação do jogo Combinar do aplicativo Quizlet.
Fonte: Print screen da tela disponível para usuário da lista de estudos consultada.

No jogo GRAVIDADE termos e/ou definições devem ser escritos antes do asteroide que contém o termo ou a definição correspondente atingir o planeta. É possível selecionar o nível de dificuldade antes do jogo. O *feedback* é dado durante o jogo, que fica pausado durante esse momento.

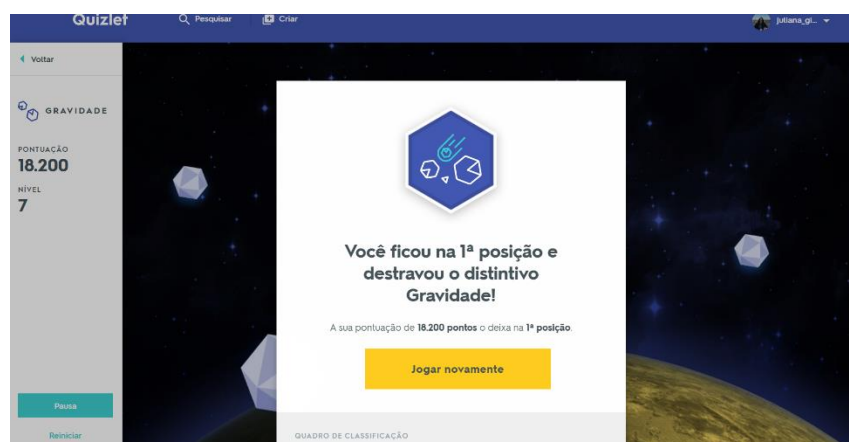


Figura 8 – Notificações de mudança de nível do jogo Gravidade do aplicativo Quizlet.
Fonte: Print screen da tela disponível para usuário da lista de estudos consultada.

O jogo LIVE⁵, como o próprio nome já diz, deve ser jogado ao vivo. É a única ferramenta do Quizlet de uso síncrono. Para que ele possa ser gerado pela plataforma, a lista de estudos deve ter no mínimo doze termos e definições. O usuário que gerou a lista de

⁵ A ferramenta está disponível para pessoas a partir dos de 23 anos.

estudos solicita que o aplicativo gere um *quiz* a partir do conteúdo fornecido; ao ser gerado, o usuário recebe um código que deve ser distribuído para os jogadores – no mínimo quatro. Uma vez cadastrados, os nomes dos participantes aparecerão na tela inicial do jogo e o professor solicitará o início da atividade - a divisão dos estudantes em equipes é feita de maneira automática, assim como a distribuição das alternativas disponíveis para cada pergunta. Esse *app* pode ser jogado em tablets, smartphones, notebooks e não é necessário que o jogador faça *download* do aplicativo.



Figura 9 – Tela de monitoramento da evolução das equipes no *game*.
 Fonte: Página da Biblioteca IFSP – Câmpus São João da Boa Vista no Facebook.⁶

3. A importância da interação.

O processo de ensino-aprendizagem, desde os primórdios, sempre ocorreu a partir de diferentes tipos de interação. Leffa (2005), ao escrever sobre a interação virtual versus a interação face a face, usa uma transcrição de Sinclair e Coulthard (1975) para ilustrar uma interação típica em sala de aula baseada numa sequência de ciclos interativos denominada por eles como *interchanges*, cada sequência é composta por ciclos que são chamados de elicitación, resposta e avaliação. Esse tipo de interação reflete um modelo educacional que considera o saber como algo vertical e linear, e o professor como figura principal no processo de ensino e aprendizagem.

Embora o material de onde o exemplo de interação usado por Leffa em seu texto date do ano de 1975, esse tipo de interação tradicional - característica de aulas expositivas, ainda é presente em grande parte das salas de aula em pleno século XXI, e é por isso que atualmente, na nova sociedade em que nos encontramos - descrita ora como sociedade da informação, ora do conhecimento ou ora da aprendizagem (COUTINHO E LISBOA, 2011), se torna cada vez mais difícil para os professores que insistem em utilizar estratégias educacionais tradicionais de ensino “competir” com os *smartphones* e os mais diferentes e inovadores recursos digitais oferecidos por eles para conseguir atenção dos alunos durante suas aulas.

Coutinho e Lisboa (*op. cit.*), ainda em relação à caracterização da sociedade do conhecimento como aquela que atualiza, transforma e constrói novos conhecimentos ao

⁶

Disponível

em

https://scontent.fvcp1-1.fna.fbcdn.net/v/t31.0-8/20988967_1644644805579870_2830418497442402723_o.jpg?nc_cat=0&nc_eui2=AeHaSezdXgJVocwTdG_uul2SwLSZTN-jc-pBXdarsqvcX5WCiInDh6M1kCXRMeU2a9JeQodMRuNyD-aExnKThlh5DFFFqS50ANfMfENYW-9x4w&oh=e8630cdb44884cc860a24a8d7454cbc5&oe=5B8D119B Acesso em 04.mai.2017.

estabelecer conexões com outros conhecimentos, afirmam que “o importante nesta sociedade não é a tecnologia em si, mas as possibilidades de interação que elas proporcionam através de uma cultura digital” (op. cit, 2011)

Ao definir interação, Leffa (2006), assim como muitos outros autores, defende a ideia de aprendizagem como mudança ou transformação que afeta a todos os que nela estejam envolvidos, e aponta que

A interação, na medida em que se baseia na ideia de reciprocidade, é sempre um processo que envolve dois ou mais elementos, sejam eles partículas, corpos ou pessoas. Não existe interação de elemento único. A interação, na sua essência, parte, portanto, da ideia de contato, podendo ser definida como um contato que produz mudança em cada um dos participantes. (LEFFA, 2006)

Garrison & Anderson (2003, *apud* Dewey, 1916) também defendem a interação como componente determinante do processo educacional e, afirmam que ele ocorre quando os estudantes transformam a informação inerte passada a eles por outra pessoa e constroem com ela conhecimento com valor e utilidade pessoal.

Assim, é possível visualizar que o recurso digital aqui estudado e proposto para atuar como apoio na aprendizagem de inglês permite uma variedade de interações entre o conteúdo e o usuário mediadas pela plataforma e que podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira sem a necessidade da presença física do estudante em uma sala de aula tradicional em que o professor é o centro desse processo.

Vejamos agora os tipos de interação possíveis em EaD e que podem ocorrer não apenas no ensino a distância.

3.1. Tipos de Interação em EaD.

Michael Moore, com seu editorial para o *American Journal of Distance Education*, no ano de 1989, foi um dos pioneiros a explorar os tipos de interação em educação a distância e a afirmar que os professores/instrutores que trabalham com este tipo de ensino precisavam reconhecer a distinção existente entre três tipos de interação, por ele denominadas de interação aluno-conteúdo, aluno-instrutor e aluno-aluno.

Em 1998, Terry D. Anderson e D. Randy Garrison, preocupados com a comunicação educacional predominante baseada em transmissão de informações como via de mão única, principalmente no ensino superior, retomaram o Modelo de Relações Transacionais na Educação Superior proposto por Garrison em 1989, que pretendia “refletir a complexidade da transação educacional.” (1998, p.99) e proporcionar uma comunicação pedagógica que pudesse facilitar a construção do conhecimento significativo por meio da negociação de significados.

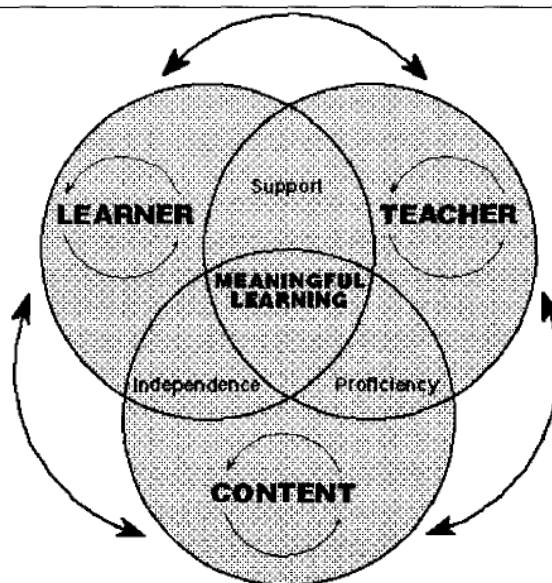


Figure 1: Transactional Relationships in Higher Education
(Adopted from Garrison, 1989)

Figura 10 - Modelo de Relações Transacionais na Educação Superior.

Fonte: Anderson & Garrison, 1998, p.99.

O modelo apresentava, como resultado de aprendizagem dessas relações educacionais, seis possíveis tipos de interação resultantes da intersecção entre os três macro componentes e os subconjuntos neles existentes, são eles: aluno-professor, aluno-conteúdo, professor-conteúdo, aluno-aluno, professor-professor e conteúdo-conteúdo; e, como resultado de aprendizagem dessas relações educacionais, a aprendizagem significativa que se encontra localizada no centro do modelo.

Em 2003, Terry D. Anderson retoma Modelo de Relações Transacionais na Educação Superior e apresenta o modelo criado por ele e D. Randy Garrison em um novo *layout* e com outro nome.

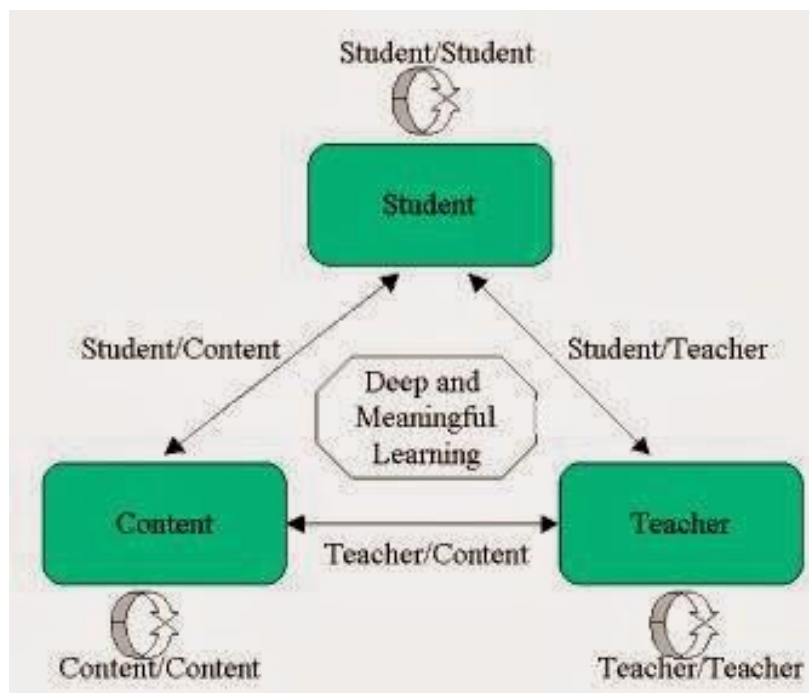


Figura 11 – Modos de Interação em EaD.

Fonte: Anderson, 2003, p.2

Embora existam outros modelos que abordem a interação, este trabalho se baseia nesse modelo e, após a exposição de todos os tipos de interação que o uso assíncrono do aplicativo aqui analisado possibilita, afirma que é possível identificar que a interação professor-conteúdo, conteúdo-conteúdo e aluno-conteúdo são por ele fomentadas. Dentre elas, este artigo se propõe a estudar a mais importante que é a interação aluno-conteúdo.

3.2. Interação aluno-conteúdo.

Para que a interação aluno-conteúdo possa ocorrer mediada pelo uso do aplicativo aqui apresentado, é necessário que a interação professor-conteúdo aconteça primeiro. Como é o professor quem irá inserir os dados no aplicativo ao criar uma nova lista de estudos, ele é o responsável por conhecer o conteúdo que será ensinado e definir de que maneira esse conteúdo será disponibilizado aos alunos pelo aplicativo. Por exemplo, cabe ao docente escolher se irá apresentar uma lista de estudos que priorizará a prática de vocabulário, na qual termos em inglês serão apresentados com sua definição também em inglês, ou se irá apresentar a mesma lista de estudos com suas definições em português; ele também pode optar por apresentar afirmações relacionadas à compreensão de um texto, uma música, etc, que serão apresentadas interseccionadas. Após a inserção do conteúdo no *Quizlet*, o professor irá ministrar suas aulas e o conteúdo a ser ensinado e incentivará seus alunos a fazer uso do aplicativo para praticar o que foi ensinado; há também a possibilidade da atividade com o *app* ser realizada antes da apresentação de determinado conteúdo aos aprendizes, como uma estratégia de diagnóstico do nível de conhecimento de cada um. Aquilo que é inserido na plataforma pelo professor deve ser cuidadosamente planejado e

deve contribuir para que a interação entre o aluno e o assunto estudado possa gerar um conhecimento significativo.

A interação conteúdo-conteúdo irá permear todas as ações que o usuário executar ao fazer uso do *Quizlet*, desde a realização das atividades propostas por cada ferramenta até a customização que poderá por ele ser ativada durante o período em que estiver usando o aplicativo. Uma vez que o conteúdo a ser trabalhado foi inserido na lista de estudos, o próprio aplicativo se encarregará de fazer as combinações entre os termos e as definições que serão apresentadas aos usuários, o próprio aplicativo realizará a “interação conteúdo-conteúdo”. Por exemplo, uma lista de estudos é criada com no mínimo doze termos e doze definições, a cada momento que o aluno fizer uso de uma lista, receberá diferentes definições entre as quais deverá eleger a opção correta para o termo apresentado. Essa seleção de definições que serão apresentadas aos usuários do aplicativo ocorre de maneira automática, ou seja, nem o professor nem o aluno tem qualquer tipo de influência sobre quais definições irão aparecer como opção para cada termo estudado. Outro ponto que vale salientar é que os termos que são apresentados para cada definição sempre são diferentes, assim dois estudantes trabalhando no mesmo modo de uso do *app* e com a mesma definição receberão opções de termos para seleção que são diferentes.

Moore (1989) considera a interação aluno-conteúdo como uma “característica definidora da educação. Sem ela não pode haver educação, pois é o processo de interação intelectual com o conteúdo que resulta em mudanças na compreensão do aprendiz, na perspectiva do aprendiz ou nas estruturas cognitivas da mente do aprendiz.” Anderson & Garrison (1998) não consideram que a interação com conteúdos tenha o mesmo impacto qualitativo que as interações entre pessoas, mas não negam que esse tipo particular de interação pode gerar aprendizagem.

Assim, a ferramenta aqui analisada apresenta um grande potencial para fomentar a interação aluno-conteúdo, contribuindo para que uma aprendizagem significativa ocorra em alunos do ensino médio quando tem seu uso assíncrono incentivado pelo professor por aliar a autonomia do aluno na realização das atividades propostas pelas ferramentas de um recurso digital.

4. Conclusão.

Após um período de uso individual e observação informal da utilização do aplicativo *Quizlet* por alunos do Ensino Médio na disciplina de Língua Inglesa foi possível verificar que tal recurso digital apresenta um grande potencial no sentido de fomentar diferentes tipos de interação e estimular a produção e apreensão do conhecimento.

Ficou claro, no entanto, que para que seu uso seja significativo é necessário que o professor conheça os interesses de seus alunos, faça uma cuidadosa análise do conteúdo que será inserido na plataforma, bem como consiga motivar os estudantes para o uso assíncrono do aplicativo, o que é um desafio mediante as infinitas possibilidades de uso da internet.

O recurso aqui estudado contribui de maneira significativa para uma aprendizagem colaborativa, principalmente quando fomenta a interação aluno-aluno, tornando-o uma valiosa ferramenta que, se explorada da maneira certa, pode facilitar o processo de ensino-

aprendizagem da Língua Inglesa e incentivar o uso consciente de tecnologias para aprendizagem, sejam elas tecnologias móveis ou não.

5. Referências

ANDERSON, T.; GARRISON, D. R. Learning in a networked world: New roles and responsibilities. In C. Gibson (Ed.), *Distance Learners in Higher Education*. Madison, WI.: Atwood Publishing, 1998. p. 97-112

ANDERSON, T. *Getting the mix right again: an updated and theoretical rationale for interaction*. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/26468342_Getting_the_Mix_Right_Again_An_Updated_and_Theoretical_Rationale_for_Interaction Acesso em 02.FEV.2018.

ANDERSON, T.; GARRISON, D. R. *Educational Technology and interaction*. In: ANDERSON, T.; GARRISON, D. R. *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*, London and New York: Routledge Falmer, 2003. p. 41-47

COUTINHO, C.; LISBOA, E. *Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI*. Disponível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/14854/1/Revista_Educa%C3%A7%C3%A3o%2cVolXVIII%2cn%C2%BA1_5-22.pdf Acesso em: 02 mar. 2017.

KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas: Papyrus, 2007.

KENSKI, V. M. *Aprendizagem mediada pela tecnologia*. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n.10, p.47-56, set. / dez. 2003.

LEFFA, V.J. *Interação Virtual versus Interação Face a Face: o jogo de presenças e ausências*. Trabalho apresentado no Congresso Internacional de Linguagem e Interação. São Leopoldo: Unisinos, 2005. Disponível em http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/interacao_virtual_e_face.pdf Acesso em 13 de janeiro de 2014.

LEFFA, V. J. *Interação simulada: Um estudo da transposição da sala de aula para o ambiente virtual*. In: Vilson J. Leffa. (Org.). *A interação na aprendizagem das línguas*. 2 ed. Pelotas: EDUCAT, 2006, v. 1, p. 181-218

MOORE, M. G. Editorial: *Three types of interaction*. **American Journal of Distance Education**, v. 3, n. 2, p. 1-6, 1989.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001) Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20->

[%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf](#). Acesso em: 03 mar. 2017.