

# O USO DA PLATAFORMA QUIZLET NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

## THE USE OF THE QUIZLET PLATFORM IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Sabrina Costa Teixeira<sup>2</sup>  
Ederson Wilcker Figueiredo Leite<sup>3</sup>

**RESUMO:** Atualmente, o processo de ensino e aprendizagem sofre fortemente a influência das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs), o que torna um desafio maior para os docentes a inserção de novas ferramentas educativas dentro da sala de aula. Diante disso, este artigo tem como objetivo analisar o uso da plataforma Quizlet no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa, mais especificamente apresentar a plataforma e suas funcionalidades, dando ênfase aos modos de aprendizagem, além de buscar novas formas de ensino contextualizado a realidade dos alunos. Para este fim, os dentre autores que embasaram esta pesquisa temos Alvarez (2004), Rosa (2013) e Lopes (2012). Apesar de ser de base quali-quantitativa, sendo o lócus uma escola de idiomas localizada na cidade de Macapá-AP, nos quais participaram como sujeitos sete alunos e um professor da turma do primeiro nível de inglês. Obtiveram-se resultados positivos ao final da pesquisa, podemos citar que 80% dos discentes consideraram a plataforma utilizada como excelente ferramenta para o ensino da língua inglesa. Ademais, o conteúdo ministrado em sala de aula foi apresentado de forma altamente atrativa para os alunos, facilitando a aprendizagem e gerando interesse na participação das aulas.

**Palavras-chave:** Ensino; Aprendizagem; Tecnologias; *Quizlet*; Língua inglesa.

**ABSTRACT:** Currently, the teaching and learning process is strongly influenced by the New Information and Communication Technologies (NICTs), which makes it a greater challenge for teachers to insert new educational tools into the classroom. Therefore, this article aims to analyze the use of the Quizlet platform in the teaching and learning process of the English language, more specifically to present the platform and its features, emphasizing learning modes, in addition to seeking new ways of teaching contextualized to reality. from the students. To this end, among the authors that supported this research we have Alvarez (2004), Rosa (2013) and Lopes (2012). The research is qualitative-quantitative, the locus being a language school located in the city of Macapá-AP, in which seven students and a teacher from the first level of English participated as subjects. Positive results were obtained at the end of the research, we can mention that 80% of the students considered the platform used as an excellent tool for teaching the English language. In addition, the content taught in the classroom was presented in a highly attractive way for students, facilitating learning and generating interest in class participation.

**Keywords:** Teaching; Learning; Technologies; Quizlet; English language.

**Data de aprovação:** 02 de Maio de 2022.

---

<sup>1</sup>Artigo apresentado ao curso de Pós-graduação em informática na educação - Lato Sensu do Instituto Federal do Amapá como requerimento para a obtenção do título de Especialista.

<sup>2</sup>Acadêmica do curso de Pós-graduação em informática na educação. E-mail: sabrinacosta5451@gmail.com.

<sup>3</sup>Orientador, Mestre em Ciências. Docente do Instituto Federal do Amapá. E-mail: ederson.leite@ifap.edu.br.

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente o processo de ensino e aprendizagem sofre fortemente a influência das novas tecnologias da informação e comunicação, as chamadas NTICs. Hoje, atuar como docente na realidade educacional constitui-se uma demanda de grande desafio e exigem-se cada vez mais do profissional da educação certas habilidades. Nascimento (2008) coloca que saber lidar com o computador, com as tecnologias de uma forma geral se tornou essencial na nossa vida moderna. O “mundo digital em que se vive transformou o modo de vida das pessoas, facilitou o acesso à informação e a expansão da cultura digital na atual sociedade.”.

Nesse sentido, ensinar tornou-se uma atividade complexa, ela pressupõe a existência de novos conhecimentos que atendam ao contexto tecnológico, o professor deve ter o compromisso de buscar novas formas de ensinar, inserindo novas ferramentas educativas e ações metodológicas que certamente facilitarão o processo de aprendizagem dos alunos em sala de aula. 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, 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)”.

É certo que para as novas gerações, lidar com os processos tecnológicos, trabalhar em rede e em formatos digitais integra-se a sua vivência cotidiana, pode-se dizer que os alunos dessa geração são capazes de compreender conteúdos e estabelecer mais facilmente uma relação com o uso das tecnologias da informação e comunicação. Prensky (2001) os chamou de “nativos digitais”, para o autor essa geração pensa e processa a 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.

Diante desse contexto, faz-se necessário que novas formas de ensinar e valores estejam lado a lado com as possibilidades trazidas pelo mundo digital. Em razão disso, este artigo tem como objetivo analisar o uso da plataforma Quizlet no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa, mais especificamente, e através deste demonstra-se a 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, inicialmente por ser uma plataforma ainda pouco explorada no lócus da pesquisa, será apresentada a plataforma e suas funcionalidades dando ênfase aos modos de aprendizado. Ao final, tecer uma análise dos resultados obtidos durante esta pesquisa.

## 2 A PLATAFORMA QUIZLET

O *Quizlet* é uma plataforma digital de ensino, que pode ser acessada tanto pelo computador em sua plataforma web ou em dispositivos móveis, como *tablets* e *smartphones*, na forma de um aplicativo disponível para os sistemas Android e IOS. O desenvolvimento desta plataforma, de acordo com Zancanaro e Rozenfeld (2018), iniciou no ano de 2005 e partiu da necessidade de seu criador, o norte-americano Andrew Sutherland, de criar uma ferramenta de estudos para ajudá-lo nas aulas de francês, seu criador se inspirou nessas aulas para desenvolver a plataforma já que toda semana precisava memorizar uma lista de vocabulários para participar da dinâmica “la quizlette”, que significa *o quiz* em francês, daí surgiu a origem do nome *Quizlet*, sendo lançado oficialmente em 2007.

Segundo o próprio site do Quizlet (2021), Andrew conseguiu desenvolver seu método

de estudo e seu sucesso pessoal, logo fez com que seus colegas também utilizassem a plataforma, proporcionando seu rápido crescimento. Agora, mais de uma década depois, 50 milhões de estudantes usam o *Quizlet* todos os meses para se preparar para seus próprios desafios, que vão desde avaliações de matemática a certificações técnicas e provas de vocabulário em inglês.

Com o passar do tempo a plataforma foi sendo aperfeiçoada 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.

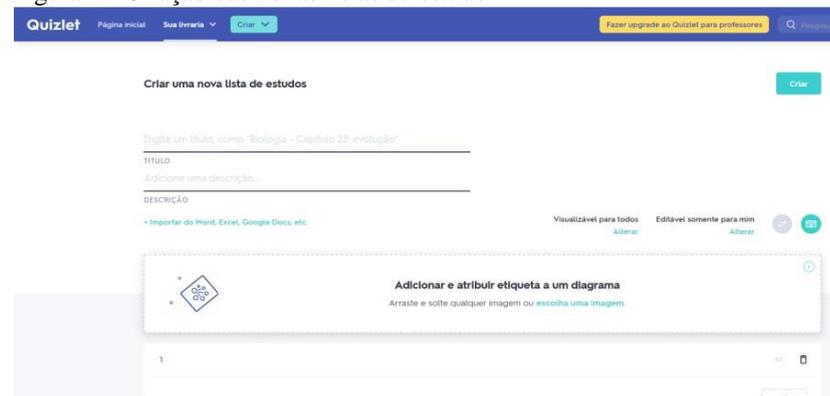
Para utilizar o site ou o aplicativo, é preciso fazer uma inscrição de forma gratuita, com a conta criada há a possibilidade de se cadastrar nos perfis aluno ou professor, além da opção de contratar a assinatura paga, que possui mais recursos adicionais.

A plataforma também dispõe de listas de estudos criadas pelos usuários, que podem ser disponibilizadas para todo o público do *Quizlet*. Especificamente para o ensino e aprendizado de idiomas, a contribuição da plataforma é bastante expressiva, pois permite que o professor disponibilize os conteúdos dos assuntos vistos em sala de aula aos alunos, que por sua vez podem também criar suas próprias listas.

## 2.1 Modos de Aprendizagem

Os usuários do aplicativo podem criar suas próprias listas de estudos, é necessário que o conteúdo seja inserido na plataforma na opção “criar uma nova lista” e que se insiram os seguintes dados: a “definição” e o “termo” estudado. Feito isso, e inserido no mínimo seis cartões, a própria plataforma gera as atividades de acordo com as ferramentas disponíveis no aplicativo.

Figura 1 - Criação das novas listas de estudo



Fonte: Tela criando uma nova lista de estudos (2021)

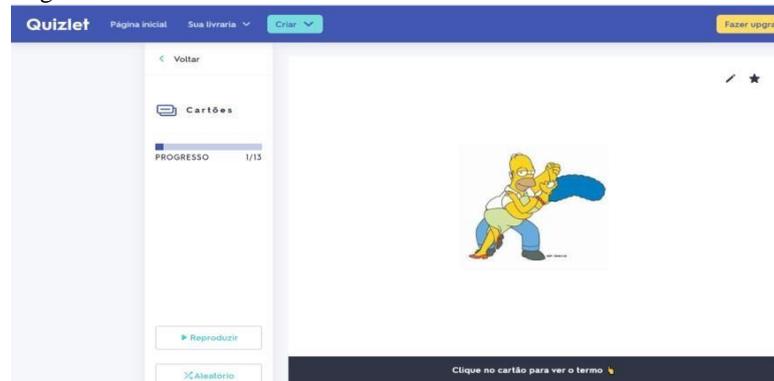
Criadas as listas de estudos, veremos que as ferramentas disponibilizadas na plataforma de estudos, são divididas em duas categorias: Estudo e Jogo. Na primeira, há cinco modos de aprendizagem assíncronas: Cartões, Aprender, Escrever, Solettrar e Avaliar. Já na categoria jogos, temos os modos Combinar, Gravidade e Live, sendo este último o único modo síncrono de uso da plataforma.

## 2.2 Modo cartões

O Modo Cartões exibe o conteúdo da lista em forma de *flashcards* – de um lado há o termo e do outro a definição. Para Alvarez (2004) técnicas ou estratégias de memorização em conjunto com comportamentos saudáveis podem trazer bons resultados para a memória

umentando o desempenho das pessoas. Dentre essas técnicas de memorização temos a dos *flashcards*.

Figura 2 - Modo Cartões



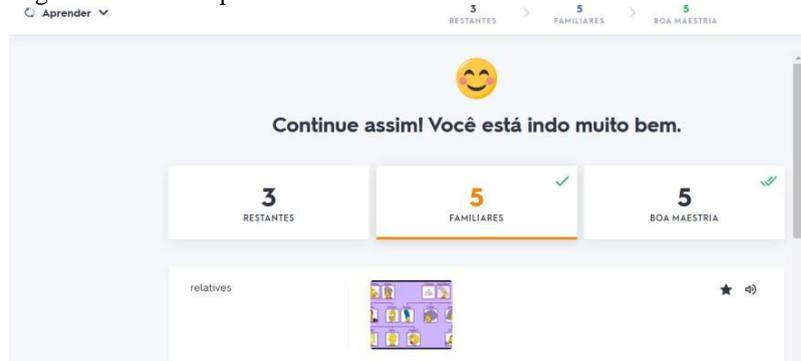
Fonte: Tela modo cartões (2021)

O modo acompanha o recurso de áudio durante o exercício, que podem ser reproduzido pelo aluno várias vezes, o intuito desta atividade é promover a aprendizagem por meio da associação, repetição e memorização do conteúdo, proporcionando uma aprendizagem rápida e fluída.

### 2.3 Modo aprender

De acordo com o site da plataforma *Quizlet*, o Modo Aprender criará um plano de aprendizagem personalizado com base na familiaridade do usuário com o conteúdo da lista. Esse modo apresenta a organização dos termos e definições de diferentes formas para facilitar a assimilação dos mesmos, além de mostrar o progresso do estudo realizado pelo aluno. O recurso oferece um feedback instantâneo, conforme o aluno responde a mais perguntas corretamente, ele mudará de perguntas de múltipla escolha da mais simples para perguntas escritas mais difíceis (Quizlet,2021). Exemplo de como seria este modo, de acordo com a Figura 3, abaixo:

Figura 3 - Modo Aprender



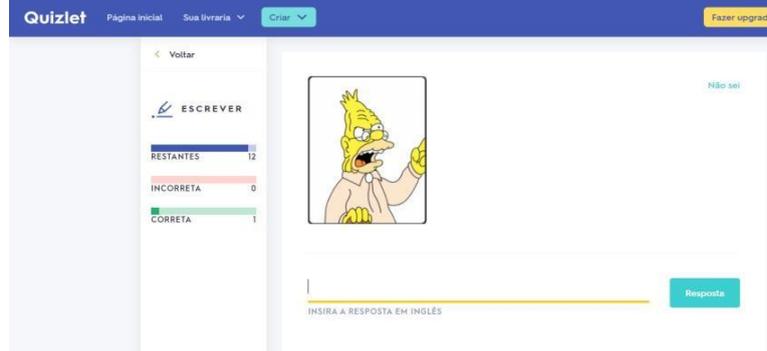
Fonte: Tela feedback de respostas do modo aprender (2021)

Ao responder as diversas perguntas de múltipla escolha, o aluno avançará para perguntas escritas mais desafiadoras. Para encerrar a rodada, o aluno deve responder cada pergunta duas vezes corretamente. Após cada rodada, ele verá os termos agrupados de acordo com sua proficiência. “Familiaridade” significa que o aluno respondeu corretamente uma vez, e “Boa Maestria” significa que respondeu corretamente ambas às vezes, demonstrando o domínio do assunto. (Quizlet, 2021).

## 2.4 Modo escrever

O Modo Escrever pode medir a compreensão dos materiais de aprendizagem e monitorar os erros, para que o aluno saiba no que se concentrar no próximo curso de aprendizagem. O modo apresenta a forma escrita de termos ou definições, exibe a imagem cadastrada e solicita que o aluno escreva a resposta correta. Este modo permite que o aluno pratique a escrita, ajudando-o a memorizar as palavras e aumentando o seu vocabulário na língua em estudo, bem como apresenta feedback imediato.

Figura 4 - Modo Escrever



Fonte: Tela modo escrever (2021)

## 2.5 Modo soletrar

O Modo Soletrar ajuda o usuário a praticar os termos ortográficos, exercitando a escrita ao ouvir a leitura feita pelo aplicativo. Neste modo, o aluno ouve o termo em inglês e digita o que ouviu na mesma língua. No caso de erro, a correção se dá por meio da soletração, possibilitando ao aluno praticar a questão errada antes de prosseguir com as atividades. Ao final é possível acompanhar o progresso do conteúdo estudado.

Figura 5 – Modo Soletrar

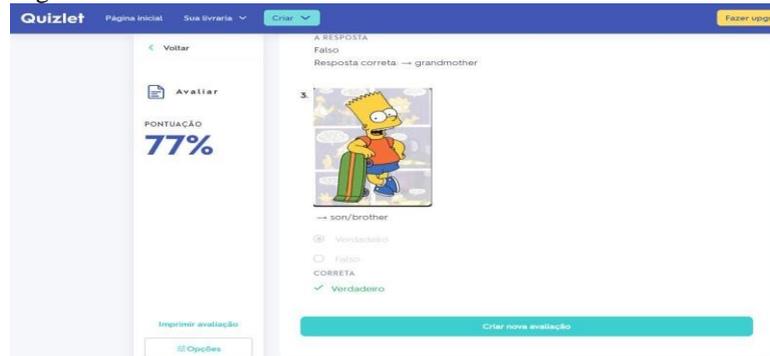


Fonte: Tela modo soletrar (2021)

## 2.6 Modo avaliar

Por último, o Modo Avaliar permite ao aluno a possibilidade de ver como se sairia em uma possível avaliação. Neste modo, apresenta-se ao aluno uma avaliação do conteúdo estudado na lista de uso, com questões de verdadeiro e falso, escrita, combinação e múltipla escolha. Após o término das questões, o aluno pode ver a pontuação obtida e analisar os seus erros e acertos, além de poder compartilhar a avaliação corrigida com seu professor ou salvar uma cópia em formato PDF. A seguir, a figura 6 exemplifica o modo:

Figura 6 – Modo Avaliar



Fonte: Tela modo avaliar (2021)

## 2.7 Modos de Aprendizagem Gamificadas

A segunda categoria de ferramentas do *Quizlet* baseia-se em atividades que estimulam o aluno a aprender de forma lúdica, utilizando de elementos tradicionalmente encontrados nos jogos, pressupondo narrativas, sistemas de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativas e erros, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são associadas diretamente aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games. (FARDO, 2013 apud NEVES; MERCANTI; LIMA, 2018).

## 2.8 Modo combinar

Neste modo, o aluno deve correr contra o tempo enquanto combina termos e definições, competindo com outros colegas pela pontuação mais alta. Abaixo, a imagem exemplifica como pode ser o jogo:

Figura 7 - Modo Combinar



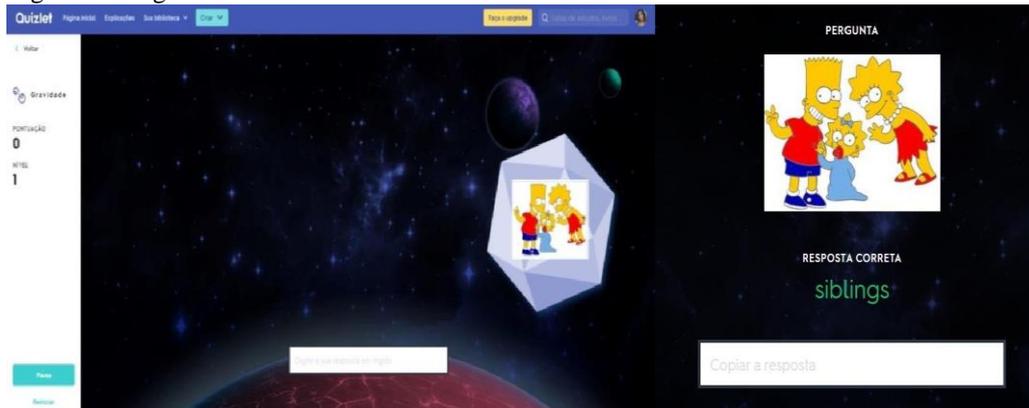
Fonte: Tela modo combinar (2021)

No Modo Combinar, cada palavra deve ser arrastada para seu significado correspondente. Finalmente, com base no tempo que o aluno gasta, é gerado um comitê de classificação, sendo muito útil ao aluno que precisa de incentivos adicionais, mesmo que esteja competindo com outros colegas. Para resolver as questões, o usuário deve arrastar e combinar todos os pares disponíveis até o fim da partida e verificar sua pontuação ao final. Este modo exibe no mínimo seis pares por partida, se houver uma lista maior, o usuário jogará várias vezes até ter revisado todo o conteúdo da lista (Quizlet, 2021).

## 2.9 Modo gravidade

O Modo Gravidade é um jogo educativo de ritmo acelerado em que respostas corretas impedem que asteroides atinjam o planeta, cada resposta correta deixa o aluno um passo a mais próximo do próximo nível. O aluno pode personalizar o seu jogo, quanto maior o nível de dificuldade, mais rápidos os asteroides cairão. (Quizlet, 2021). Como mostra a imagem abaixo, neste jogo, o aluno pode optar por responder em inglês ou português, o tempo de escrita é fundamental nesta atividade.

Figura 8 – Jogo Gravidade

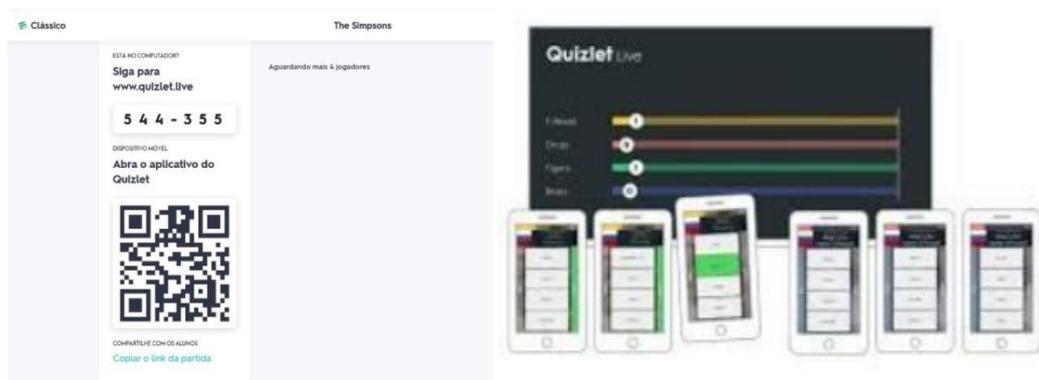


Fonte: Tela modo gravidade (2021)

## 2.10 Modo quizlive

Por fim, a última opção de jogo é o Quizlive, neste modo, o aluno pode usar o seu smartphone ou acessar pelo computador, informar o código do ingresso ou através de um código QR. Depois que todos entrarem no jogo, a plataforma monta de duas a três equipes que jogarão um contra os outros, só o professor poderá iniciar a partida (QUIZLET, 2021).

Figura 8 - Modo Quizlive



Fonte: Tela do site Quizlet Live (2021)

Cada aluno recebe algumas cartas com opções de respostas, todos da equipe devem contribuir, já que às vezes só um membro da equipe terá a opção com a resposta correta, dessa forma a comunicação da equipe é essencial para o sucesso no jogo, se um aluno errar a opção correta ela também é visualizada pelos outros jogadores. Ao final o jogo fornece um ranking com os ganhadores.

### 3 USO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO DAS LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

De acordo com Oliveira (2014) aprender é o processo de construção de conhecimento, desenvolvimento de habilidades e aquisição ou mudança de comportamentos e atitudes. Em outras palavras, a aprendizagem é um processo de transformação individual.

Segundo Enrique (2016) a proposta epistemológica da (produção de conhecimento) é descrita de forma mais compatível com as necessidades da sociedade atual, aponta para o trabalho educativo, e o corpo principal do currículo escolar passa a ser o meio. Por meio dessas disciplinas, busca a formação do pessoal, que inclui o desenvolvimento da consciência social, da criatividade e de uma atitude aberta a novos conhecimentos. Portanto, foram feitas reformas na maneira de pensar e ver o mundo.

Partindo desta perspectiva, a escola está muito aprofunda em procedimentos tradicionais como o oral e a escrita, e quase ignora a realidade tecnológica que atrai o mundo contemporâneo. No entanto, tem buscado soluções que se enquadrem no projeto para incentivar as escolas públicas e privadas a melhorarem seus padrões técnicos. Dessa forma, não desvinculará o aluno do cenário técnico e, assim, despertará seu interesse pelo aprendizado. (MACEDO; CARVALHO, 2018).

No caso do ensino de línguas (principalmente o ensino de inglês), as novas tecnologias podem ser grandes aliadas e podem proporcionar práticas educacionais integradas a diversos meios de comunicação para tornar essas disciplinas mais atrativas aos alunos (LOPES, 2012).

A respeito dessa relação, Belloni (2009) destacou que ao refletir sobre determinadas inovações educacionais, devemos determinar os pré-requisitos para refletir e integrar as NTIC'S na educação.

Portanto, a disciplina de línguas estrangeiras da escola visa ensinar idiomas estrangeiros enquanto desempenha outras funções com os alunos, como promover a formação individual como parte das considerações de educação pessoal. (MACEDO; CARVALHO, 2018).

Assim como em qualquer outro campo da educação, o ensino de línguas estrangeiras permeou todos os tipos de esportes. A combinação de um progresso tecnológico em constante evolução e muitos softwares educacionais promoveu uma relação mais estreita entre educação e tecnologia da informação. (LOPES, 2012)

Segundo Paiva (2008), se eu não uso um *iphone* ou *tablet* para atividades sociais, então não faz sentido ter todos os aplicativos nele. A autora ressalta que as escolas não conseguem acompanhar o avanço da tecnologia e se as salas de aula não conseguem mudar sua visão sobre o idioma, não ensinando línguas estrangeiras ou não sabem como usar a língua, então não adianta melhorar o ambiente escolar. É necessário mostrar aos professores diversas ferramentas, e por meio delas interagir, colaborar e aprender no uso da linguagem.

Portanto, a tecnologia trouxe enormes desafios para os educadores, com relação a isso, a tecnologia teve um impacto no comportamento pessoal e social. Foi necessário reformular o conceito e o papel dos professores no processo de ensino. (RIOS, 2011)

Rosa (2013) destaca que a tecnologia oferece muitas oportunidades para os professores porque se apresentam como ferramentas para transformar qualquer informação. Neste novo mundo globalizado, a tecnologia é essencial para o ensino e a aprendizagem. Os professores precisam acompanhar essas novas mudanças.

Dessa forma, as tecnologias da informação e comunicação em sala de aula dependem da capacidade dos professores de construir ambientes de aprendizagem de formas não tradicionais, combinando assim novas tecnologias com novos métodos de ensino. (UNESCO, 2008).

## 4 METODOLOGIA

Os aspectos metodológicos dessa pesquisa buscam analisar a utilização da plataforma *Quizlet* no ambiente de ensino da língua Inglesa, visando compreender seu alcance e suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Quanto à abordagem, a pesquisa é de cunho qualitativo e quantitativo, pois esse tipo pesquisa mista é fundamentada na corroboração do autor (Creswell, 2007), e também buscará evidenciar a objetividade e avaliar o grau de conhecimento dos usuários em relação à plataforma *Quizlet*. O caráter da pesquisa deste artigo é de cunho exploratório e descritivo. Pois segundo Gil (2002, p.41) pesquisas exploratórias têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses, inclui levantamento bibliográfico e entrevistas. O mesmo autor (p. 42), ressalta que o estudo descritivo tem como objetivo primordial à descrição das características de determinada população ou fenômeno, no caso desta pesquisa, a plataforma *Quizlet*.

A pesquisa foi realizada de forma remota através da observação da pesquisadora durante os encontros síncronos, todos foram realizados por meio da plataforma “Zoom”, em virtude das aulas estarem ocorrendo remotamente durante o período da pandemia. A coleta de dados foi realizada por meio de questionário on-line direcionada a sete alunos da turma do primeiro nível de inglês de uma escola de idiomas, e a um professor da turma que participou de entrevista para obtenção dos dados da pesquisa. Foi necessário o consentimento de todos os sujeitos da pesquisa pois os dados seriam utilizados para fins científicos.

O período de aplicação da pesquisa ocorreu durante o mês de março, entre os dias 06 e 27 do ano de 2021. O procedimento foi realizado da seguinte forma: Apresentou-se aos alunos a plataforma *Quizlet* para irem se familiarizando com seu ambiente intuitivo. Após isso, foram disponibilizadas atividades e listas de estudo à distância para servirem de apoio aos assuntos ministrados pelo professor nas aulas síncronas.

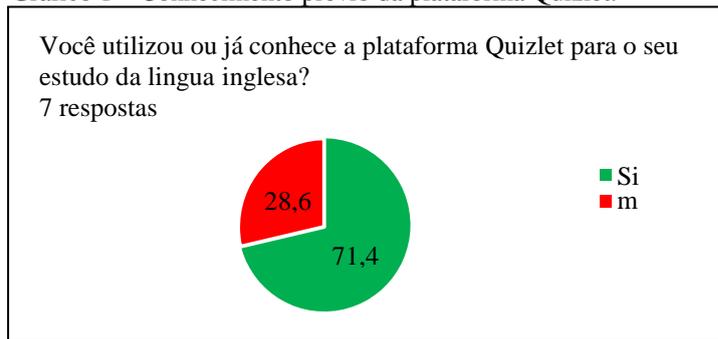
## 5 ANÁLISE DOS RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na análise deste item, enfatiza-se a percepção dos alunos e do professor sobre a utilização da plataforma em sala de aula. Durante a aplicação, as propostas das atividades na plataforma foram organizadas de acordo com o material didático dos alunos do curso, em quatro encontros sendo eles síncronos e assíncronos. Os alunos acompanharam as aulas através do aplicativo *Quizlet*, usando seus smartphones foi possível visualizar as listas de estudo dos assuntos trabalhados em sala de aula.

O primeiro encontro abordou vocabulários de “Greetings” Saudações, o segundo sobre “Food” Comidas, o terceiro estudaram o assunto Rotinas “Routines” e no último sobre Membros Familiares “Family Members”. Por fim, na última aula, os alunos e o professor da turma foram convidados a participarem de uma pesquisa respondendo a um questionário, falando sobre suas percepções gerais a respeito das aulas, da plataforma *Quizlet*, das interações realizadas em sala de aula e do professor. Logo abaixo segue o resultado do questionário respondido pelos participantes da pesquisa.

O **Gráfico 1** questionou sobre o conhecimento prévio do aluno em relação à plataforma em questão para o estudo da língua inglesa. Dentre as sete respostas, 71,4% responderam que “sim”, que já conheciam ou já utilizaram a plataforma *Quizlet* para o estudo do idioma inglês. E 28,6% responderam que ainda não tinham utilizado ou que não conheciam a plataforma. Nota-se que através da interação que o conhecimento prévio se distingue, devido à somatória dos significados e informações adquiridas (MOREIRA, 2001).

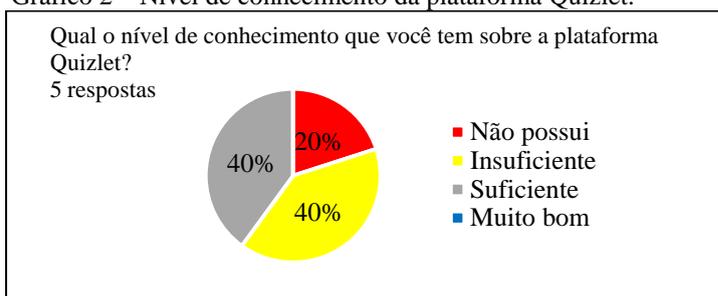
Gráfico 1 – Conhecimento prévio da plataforma Quizlet.



Fonte: Dados da Pesquisa (2021).

Diante do avanço tecnológico, as formas de compartilhar o conhecimento e as informações precisam evoluir de uma maneira que as aulas sejam um processo educacional renovado e atrativo (PACHECO et al. 2017). Desse modo, para a questão 2, foi questionado sobre o nível de conhecimento que os alunos tinham sobre a plataforma *Quizlet*. Assim sendo, foi obtido um resultado de 40% tanto para “insuficiente” quanto para a pontuação “suficiente”, e 20% para a pontuação “não possui”. Dos sete que responderam inicialmente, apenas 5 responderam a segunda questão, como mostra o **Gráfico 2**.

Gráfico 2 – Nível de conhecimento da plataforma Quizlet.

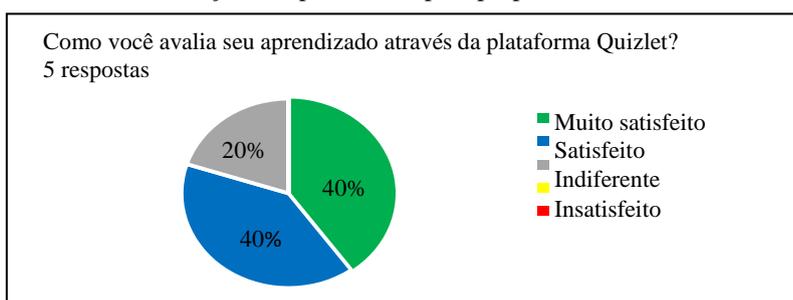


Fonte: Dados da Pesquisa (2021).

“A autoavaliação é o processo por excelência da regulação, dado ser um processo interno ao próprio sujeito” (SANTOS, 2002, p. 02). Segundo De Grève (1975, p.124) a repetição é um fator essencial para a aprendizagem de uma segunda língua, por isso o professor não deve acelerar esse processo e sim, estimular o aluno a seguir no seu ritmo.

Dessa forma, o **Gráfico 3** abordou sobre a avaliação do aprendizado que o aluno teve por meio da plataforma *Quizlet*. Como representado no gráfico, foram obtidas 5 respostas referente à questão, onde 40% responderam estar “muito satisfeito” e “satisfeito” e 20% se consideraram “indiferente” quanto ao seu aprendizado pela plataforma utilizada e sala de aula para o ensino de língua inglesa.

Gráfico 3 – Avaliação do aprendizado pelo próprio aluno.



Fonte: Dados da Pesquisa (2021).

A questão 3 abordou sobre as atividades de Inglês que foram criadas, questionou o nível de dificuldade que os alunos tiveram para realizá-las por meio da plataforma *Quizlet*. Nesses termos, o **Gráfico 4** mostra que 60% teve “baixíssima” em realizar as atividades e 40% “média” para a realização das atividades.

Depreende-se através dos dados obtidos que os softwares educacionais tem uma fundamentação pedagógica, com a finalidade de aprendizagem. Por isso são fáceis de serem utilizados mesmo por quem não tem conhecimento prévio na utilização de programas de computador. Nesse tipo de software existem objetivos a serem atingidos e para isso, há a possibilidade de repetição e volta ao conteúdo ainda não internalizado para uma nova tentativa. (OLIVEIRA; COSTA; MOREIRA, 2001)

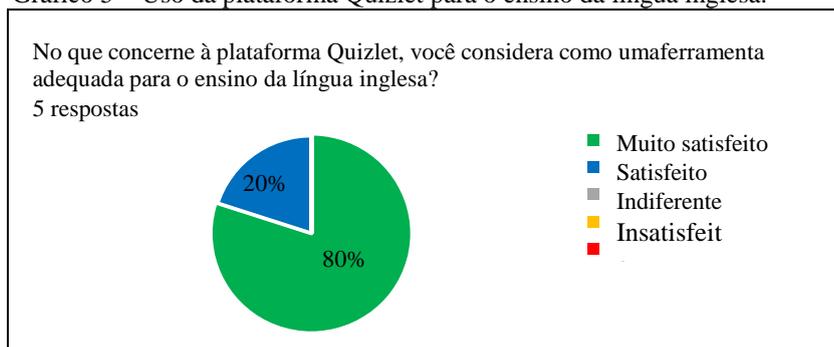
Gráfico 4 – Nível de dificuldade por parte do aluno em relação à atividade na plataforma *Quizlet*.



Fonte: Dados da Pesquisa (2021).

Sobre o uso da plataforma *Quizlet* como ferramenta para o ensino da língua inglesa, os alunos responderam que estavam “muito satisfeito”, sendo 80% nessa categoria e 20% estavam “satisfeito” com a plataforma *Quizlet* ser usada como ferramenta adequada para o ensino de Inglês, como mostra o **Gráfico 5**. Nota-se que a utilização de softwares educacionais o próprio aluno impõe um ritmo à sua aprendizagem.

Gráfico 5 – Uso da plataforma *Quizlet* para o ensino da língua inglesa.



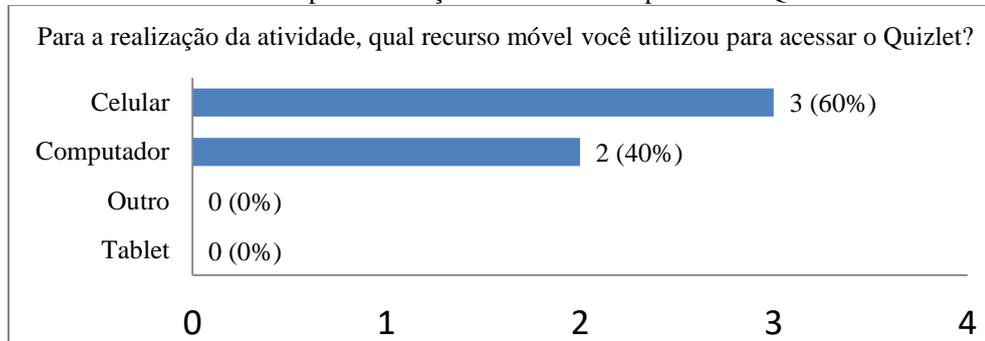
Fonte: Dados da Pesquisa (2021).

No que concerne ao recurso utilizado pelos alunos para realizarem as atividades da plataforma *Quizlet*, o **Gráfico 6** mostra que 60% utilizou o celular para efetivar a atividade na plataforma e 40% realizou a atividade por meio do computador. Nota-se que os smartphones e tablets são as tecnologias mais utilizadas em sala de aula, isso porque a aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula. (UNESCO, 2014, p. 08).

O uso dos aparelhos móveis em sala de aula propõe facilidade na busca de informação, requerendo uma exploração adequada e planejada, pois se tornam aliadas do professor na elaboração e execução de suas aulas, através de sua mediação, o professor deve

levar sempre o aluno a executar suas ideias, refletir, construir, ser um agente participativo de todo processo.

Gráfico 6 – Uso do recurso para realização da atividade na plataforma Quizlet.

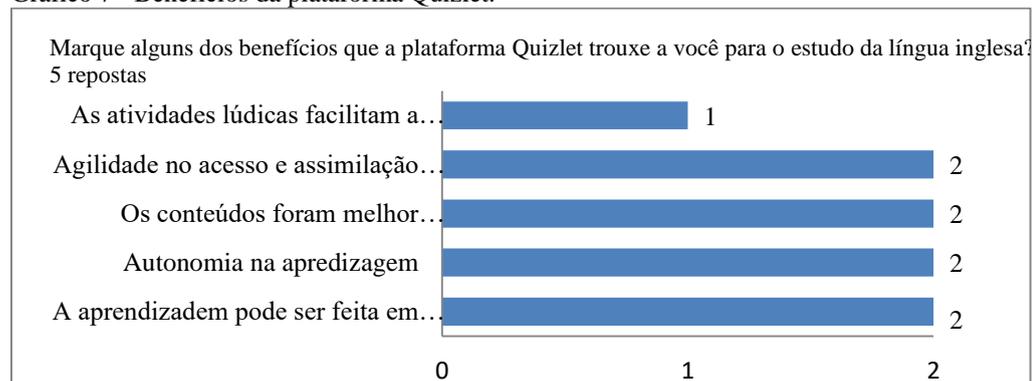


Fonte: Dados da Pesquisa (2021).

Algumas das vantagens de usar o *Quizlet* incluem uma capacidade de criar rapidamente um cartão de memória com imagens e áudio, uma capacidade de acesso em um computador ou smartphone e uma capacidade de reorganizar automaticamente os cartões de uma forma que evita a sequência de exibição de série ou memória e a capacidade de interagir com cartas usando várias pesquisas e jogos (BARR, 2016).

Foi solicitado aos alunos quais os benefícios que a plataforma *Quizlet* trouxe para o estudo da língua inglesa, cada aluno poderia marcar mais de uma opção. Dentre elas, as opções 2, 3, 4 e 5 obtiveram 2 (duas) respostas cada, respectivamente, para “a aprendizagem pode ser feita em qualquer lugar e a qualquer hora”, “autonomia na aprendizagem”, “os conteúdos foram melhor compreendidos” e “agilidade no acesso e assimilação dos conteúdos”. A opção 1, “as atividades lúdicas facilitam a aprendizagem” obteve 1 (uma) resposta, como mostra o **Gráfico 7**.

Gráfico 7 - Benefícios da plataforma Quizlet.

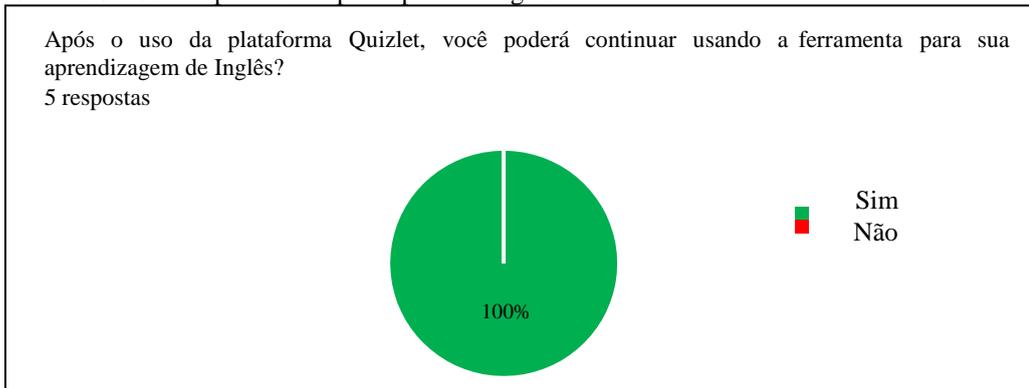


Fonte: Dados da Pesquisa (2021).

No que se refere ao uso contínuo da plataforma *Quizlet* para a aprendizagem da língua inglesa, foi questionado sobre os alunos aderirem o seu uso no dia a dia do ensino do Inglês e 100% responderam que “sim”, como demonstrado no **Gráfico 8**. Isso demonstra o quanto a plataforma foi benéfica para os discentes que estão inseridos no meio digital constantemente.

Para alcançar o sucesso na aprendizagem a vontade de aprender é um aspecto essencial na aquisição de uma segunda língua (De Grève, 1975). O aluno, estimulado a aprender, busca novas formas de alcançar seus objetivos; treina brepete, imita, e isso tudo contribui muito para a aprendizagem.

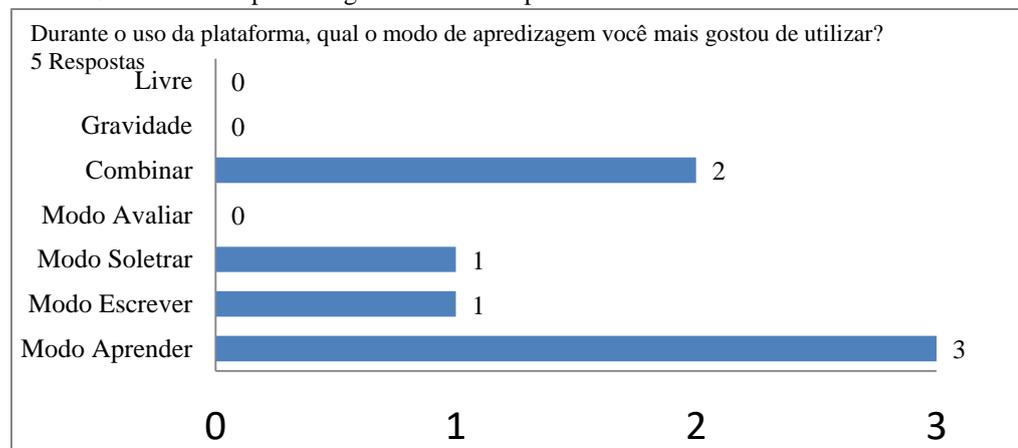
Gráfico 8 - Uso da plataforma para aprender inglês.



Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

Dentro da plataforma, há vários meios para se aprender qualquer área de ensino. Neste caso, a língua inglesa. Desse modo, foi perguntado aos alunos da turma qual o modo de aprendizagem eles mais gostaram de realizar durante a atividade em sala de aula. De acordo com o **Gráfico 9**, o Modo Aprender obteve 3 (três) respostas dos alunos, sendo considerado o que eles mais gostaram de realizar na plataforma. O Modo Escrever e o Modo Soletrar obtiveram 1 (uma) pontuação cada e o Modo Combinar resultou em 2 (duas) respostas.

Gráfico 9 – Modo de aprendizagem mais aceito pelos alunos.



Fonte: Dados da Pesquisa (2021).

A partir das percepções dos alunos analisadas acima, faz-se necessário também realizar as discussões do uso da plataforma na visão do docente, ao mesmo tempo ter um olhar cuidadoso quanto a importância dos recursos tecnológicos no processo de ensino e aprendizagem. Diante desta perspectiva, quanto a percepção do docente, foi perguntado sobre o conhecimento da plataforma *Quizlet* em sua prática docente, analisando a resposta abaixo constata-se que o professor não havia utilizado em suas aulas, mas já tinha um conhecimento superficial sobre a plataforma, conforme evidenciado em destaque a partir da resposta abaixo:

**Pergunta:** Você já tinha utilizado ou já conhecia a plataforma “Quizlet” para o ensino da língua inglesa?

**Professor:** “Já tinha ouvido falar devido aos outros professores com quem trabalho, mas nunca havia utilizado antes”.

Dessa forma, percebe-se que a plataforma já é utilizada em outras áreas de

conhecimento, no que tange ao uso da língua inglesa, o recurso trouxe novas possibilidades de aprendizagem, enriquecendo a metodologia do professor em sala de aula. Assim, torna-se cada vez mais necessário que o professor considere o uso das novas tecnologias como aliadas nesse processo, 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).

Nesse contexto, foi questionado ao professor sua experiência quanto ao uso da plataforma durante suas aulas, verifica-se que o recurso possibilitou uma nova maneira de ensinar, sendo uma ferramenta prática e de fácil entendimento, o que corrobora com Rosa (2013) que destaca o uso da tecnologia proporciona oportunidades a serem aproveitadas nas aulas.

**Pergunta:** O que você achou das aulas com o uso da plataforma “Quizlet”?

**Resposta:** *“Achei que foi uma boa maneira de ensinar. A usabilidade é bem prática e fácil de entender”.*

Quanto a utilização dos jogos em sala de aula, foi questionado ao professor se os jogos seriam adequados ao ensino de idiomas, assim como quais os benefícios foram obtidos com sua utilização durante a aplicação desta pesquisa. Assim, as duas respostas do professor evidenciam pontos importantes relacionados ao interesse e participação dos alunos durante as aulas, conforme referenciado anteriormente em LOPES (2012), quando ressalta que as novas tecnologias podem ser utilizadas como meios de atrair os alunos sendo assim uma ferramenta que auxiliara a desenvolver práticas educacionais integradas.

**Pergunta:** Você considera que a utilização de jogos foi adequada no ensino da língua inglesa?

**Professor:** *“Sim, sempre é bom utilizar meios lúdicos para ensinar até mesmo com adultos. Ajuda a liberar o estresse e gera união e senso de comunidade na turma.”*

**Pergunta:** Quais os benefícios que a plataforma “Quizlet” proporcionou durante as aulas.

**Professor:** *“Os alunos puderam aprender com um recurso lúdico, audiovisual, através do qual ficou mais fácil fixar o conhecimento obtido por meio do livro didático”.*

Portanto, ao incorporar as tecnologias em todos os espaços educativos, dentre elas os jogos, as propostas pedagógicas agregadas a essas novas tecnologias promovem dinamismo e atratividade na aprendizagem.

As ferramentas tecnológicas são estímulos de tornar as aulas mais interativas e diversificadas, possibilitando, desta forma, prender a atenção do aluno por mais tempo, tornando a aprendizagem útil para o cotidiano desse aluno devido à facilidade da interação do conteúdo didático e daquilo que é aprendido.

## 6 CONSIDERAÇÕES

Há diversas propostas que buscam facilitar o processo de ensino e aprendizagem, este trabalho consistiu em analisar o uso da plataforma *Quizlet* no ensino e aprendizagem da língua inglesa como uma ferramenta auxiliadora durante as aulas. Assim, pode-se observar que os alunos se sentiram à vontade para explorar o *Quizlet* e que seu uso trouxe vários benefícios para eles, entre eles a possibilidade de realizarem as atividades em qualquer momento, em qualquer lugar e com o uso de diversos recursos disponíveis, por meio de Tablet, PC, Smartphones entre outros dispositivos que se conectem à Internet.

A plataforma apresentou-se como uma potencial ferramenta educativa para o aprendizado de idiomas, pois com a sua utilização, foi possível verificar a melhoria de desempenho geral dos alunos na disciplina, principalmente em termos de

vocabulário. Quanto a aprendizagem do inglês, não há dúvidas que ela estimula a escrita, leitura e acuidade auditiva dos alunos. A memorização de vocabulários é fundamental no estudo de línguas, auxiliando muito no nesse processo de aquisição de uma segunda língua.

Dentre outros pontos positivos verificados na plataforma, ela permite que o aluno participe ativamente do aprendizado, podendo estabelecer seu próprio ritmo e use sua criatividade para desenvolver materiais didáticos através da criação de listas de estudo, se tornando o protagonista de sua trajetória educacional.

O feedback dos alunos foi positivo durante o período que a plataforma foi utilizada, observou-se o interesse na realização das atividades de estudo, bem como nos jogos. Notou-se que eles não tiveram dificuldades para realizar a atividade por meio do *Quizlet*, percebeu-se grande aceitação por esse recurso na construção do conhecimento, tendo em vista que os alunos demonstraram o interesse em continuar utilizando a plataforma em seu estudo e em aulas futuras.

Logo, pode-se dizer que a plataforma foi uma ferramenta adequada para o ensino da língua inglesa impactando de uma forma lúdica e dinâmica, gerando autoconfiança, autonomia e vontade dos alunos para aprender o inglês.

## REFERÊNCIAS

- CRESWELL, J. W. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- DE GRÈVE, Marcel. **Linguística e ensino de línguas estrangeiras**. São Paulo, Pioneira, 1975.
- ENRIQUE, Eryka de Araújo. LEMOS, Maria Izabel. **O Uso da Tecnologia no Aprendizado da Língua Inglesa**. Disponível em: < <http://www.uniube.br/eventos/pibid/arquivos/2016/lt8-elyda-de-araujo-enrique.pdf.htm> >. Acesso em: 19 mar. 2021.
- GIL, A. C. (2002) **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª. ed. São Paulo: Atlas S/A.
- GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa**. 8.ed. Rio de Janeiro: Record, 2004. p. 27-58.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007.
- LOPES, Diana Vasconcelos. **As Novas Tecnologias e o Ensino de Línguas Estrangeiras**. Disponível em: < <http://www.unibrattec.edu.br/tecnologus/wp-content//tecnologus/edicao/06/artigo/01.pdf.htm> >. Acesso em: 30 mar. 2021.
- MACEDO, Cleandro Farias. CARVALHO, Celso Batista. **O uso das tecnologias digitais no ensino-aprendizagem da língua inglesa no ensino médio**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 09, Vol. 10, pp. 48-70, setembro de 2018.
- NASCIMENTO, AD.; HETKOWSKI, TM. **Educação e Contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas**. Salvador: EDUFBA, 2008, 400 p.
- NEVES, Vander José das; MERCANTI, Luiz Bittencourt; LIMA, Maria Tereza. **Metodologias ativas: perspectivas teóricas e práticas no ensino superior**. Capinas, SP: Pontes

Editores, 2018.

OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, J; MOREIRA, M. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem:** Produção e avaliação de software educativo. Campinas, SP : Papirus , 2001.

OLIVEIRA, Luciano Amaral. **Métodos de ensino de inglês:** teorias, práticas, ideologias. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2014.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. **Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel.** Brasil, 2014.

PAIVA, Vera Lucia de Menezes de Oliveira. **O Uso da Tecnologia no Ensino de Línguas Estrangeiras:** breve retrospectiva histórica. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/techist.pdf.htm> >. Acesso em: 25 mar 2021.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants.** On the Horizon. MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001). Disponível em: <<https://marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. > Acesso em: 05 mar.2021.

QUIZLET. **Tutorial Quizlet.** 2021. Disponível em: < <https://quizlet.com/> > Acesso em: 19 mar 2021.

UNESCO. **Padrões de Competência em TIC para professores:** Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura-Unesco. Paris, França, 2008. 13p.

ZANCANARO, Juliana Giseli da Silva; ROZENFELD, Cibele Cecílio de Faria. **Uso assíncrono do aplicativo Quizlet como apoio a aprendizagem de inglês para estudantes do ensino médio.** 2018. 15 f. CIET: EnPED, Educação e Tecnologia Inovação em Cenários de Transição. Disponível em:<<http://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/634> >. Acesso em: 07 fevereiro de 2021.