

RECURSOS DIGITAIS MÓVEIS E ENSINO DE INGLÊS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA TURMA DE PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO

CORIOLOANO, Bruno¹
SANTOS, José Dorgival dos²
MEDEIROS, Annayla Oliveira³
SILVA, Jhenifer Lourrany Fernandes da⁴
ALVES, Ivo Camargo André⁵

RESUMO: Neste relato de experiência, compartilhamos uma vivência no Programa de Residência Pedagógica (PRP), onde buscamos integrar o aplicativo Duolingo no ensino de língua inglesa para alunos do primeiro ano do Ensino Médio. Ao introduzir o aplicativo, buscamos proporcionar aos estudantes uma maior imersão na língua-alvo, fortalecendo a aquisição de vocabulário e gramática em inglês. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa organizada em três fases: aplicação de questionário diagnóstico, implementação e monitoramento do uso do aplicativo e avaliação do aprendizado. Os resultados indicaram que ao lançar mão de recursos digitais móveis, os bolsistas adquiriram insights de como tornar suas práticas de ensino de língua inglesa mais envolventes por meio de ferramentas digitais. Além disso, os resultados indicam que os alunos envolvidos na experiência descrita conseguiram progredir na aquisição de vocabulário e gramática da língua inglesa, além de terem seu tempo de contato com o idioma ampliado. A presente pesquisa tem como objetivo buscar narrar uma experiência de ensino que teve como propósito lançar mão de ferramentas digitais móveis como alternativas para viabilizar um ensino em que os alunos se apresentem como agentes ativos de seu aprendizado. Assim, este relato de experiência busca trazer reflexões sobre práticas de ensino de língua inglesa para os educadores interessados em introduzir ferramentas digitais em sua prática pedagógica.

PALAVRAS-CHAVE: relato de experiência; inglês; aprendizagem; abordagem gamificada.

1 INTRODUÇÃO

São notórias as alterações do perfil de alunos hodiernamente, o que desperta a necessidade das instituições de ensino aderirem à adoção de novas alternativas

¹ Doutor em língua inglesa e professor do Departamento de Linguagens e Ciências Humanas (DLCH) da Universidade Federal Rural do Semi-Árido - Ufersa. Coordenador de área. Bolsista do Programa Residência Pedagógica, Ufersa, Campus Caraúbas. bruno.coriolano@ufersa.edu.br

² Graduado em Letras-Inglesa. Preceptor, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, Ufersa, Campus Caraúbas. dorgivalsantossantos@gmail.com

³Graduanda em Licenciatura em Letras-Ingles. Voluntário no Programa de Residência Pedagógica, Ufersa, Campus Caraúbas. annayla.medeiros@alunos.ufersa.edu.br

⁴ Graduanda em Licenciatura em Letras-Ingles. Voluntário no Programa de Residência Pedagógica, Ufersa, Campus Caraúbas. jhenifer.silva@alunos.ufersa.edu.br

⁵Graduando em Licenciatura em Letras-Ingles. Voluntário no Programa de Residência Pedagógica, Ufersa, Campus Caraúbas. ivo.alves@alunos.ufersa.edu.br

para o processo de ensino e da aprendizagem. Nesse viés, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) ganham cada vez mais espaço nas salas de aula como potencializadoras do processo de ensino, a partir da utilização de metodologias mais ativas, lúdicas e interativas que viabilizam a efetivação do ensino e da aprendizagem e a formação profissional e cidadã, possibilitando o desenvolvimento de novas formas de pensar e interpretar o mundo, por meio do desenvolvimento de raciocínio crítico (Marques *et al.*, 2021; Lucena, 2016).

Sendo assim, emerge um leque de possibilidades para a inserção das TICs nas salas de aula. Elas podem ser introduzidas por meio de jogos, aplicativos, programas e dinâmicas que têm o potencial de complementar a prática pedagógica docente. Mas para que isso ocorra, é essencial que o docente saiba incorporar essas tecnologias em suas aulas de modo que elas de fato possibilitem que os educandos possam fazer uso ativo delas. Assim, elas irão atuar não apenas na criação de momentos de lazer, mas também na viabilização do protagonismo dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

As metodologias ativas tornam as práticas pedagógicas mais dinâmicas e consideram os discentes enquanto protagonistas na execução de distintas atividades responsáveis pela construção de significados e conhecimentos. Dessa forma, a utilização dessas metodologias presume que a totalidade de sujeitos envolvidos atuem, de fato, no processo de ensino e a aprendizagem, a partir da imprescindível e recíproca interação entre docentes e discentes no processo de estruturação do saber (Nascimento; Oliveira-Melo, 2022).

Dessarte, para trabalhar com metodologias ativas é necessária a elaboração de novas estratégias e práticas pedagógicas, fugindo do modelo tradicional de educação bancária, modificando os papéis de professores e alunos, situando-os no centro do processo de aprendizagem – o aprender fazendo – pois segundo o filósofo Confúcio: “O que eu ouço, eu esqueço; o que eu vejo, eu lembro; o que eu faço, eu compreendo”. Assim, deve-se buscar uma aprendizagem ativa a partir do subsídio de diversas ferramentas, com intuito de envolver cognitivamente os alunos e viabilizar experiências significativas e a construção de conhecimentos, propiciada pela proatividade, papel central e autonomia dos discentes sobre a aprendizagem (Marques *et al.*, 2021; Vetromille-Castro; Kieling, 2021).

Todavia, é inegável a existência de inúmeras barreiras relacionadas à utilização de estratégias de aprendizagem ativa no ensino de língua inglesa,

sobretudo, no que se refere à escassez de recursos, à resistência frente à modificação da metodologia de ensino utilizada e à desmotivação e reduzida adesão dos discentes (Nascimento; Oliveira-Melo, 2022).

Desse modo, neste trabalho, narramos uma experiência de ensino que teve como propósito lançar mão de ferramentas digitais móveis como alternativas para viabilizar um ensino em que os alunos se apresentam como agentes ativos de seu aprendizado. Para essa experiência, utilizamos o aplicativo Duolingo como recurso suplementar ao ensino de língua inglesa. Por meio desse aplicativo, buscamos aumentar o tempo de contato dos alunos com a língua alvo como modo de reforçar o aprendizado de vocabulário e gramática da língua inglesa.

Quanto ao contexto, a experiência aqui narrada teve como cenário uma turma de primeiro ano do ensino médio de uma escola da rede pública de ensino da cidade de Caraúbas-RN. Os estudantes envolvidos estavam em uma faixa etária entre 15 e 17 anos. A experiência durou dois meses, entre agosto de 2023 a outubro do mesmo ano.

Com a narração dessa experiência, buscamos trazer reflexões quanto a sua importância para a formação dos professores envolvidos. Estes são professores em formação inicial que atuam no Programa de Residência Pedagógica (PRP). Durante a execução da ação, esses professores adquiriram insights significativos para suas práticas pedagógicas no que se refere ao manuseio de recursos digitais para o ensino de língua inglesa. Portanto, suas reflexões acerca dessa experiência são aqui reportadas como forma de proporcionar a outros educadores que, assim como nós, tem interesse em promover um ensino mais participativo por meio da utilização de ferramentas digitais móveis como o Duolingo.

2 METODOLOGIA

O presente trabalho se caracteriza como uma pesquisa qualitativa. Paiva (2019) define que a pesquisa qualitativa acontece no mundo real com propósito de compreender, descrever e, algumas vezes, explicar fenômenos sociais, a partir de seu interior, de diferentes formas. Os recursos digitais vêm sendo aplicados em diferentes áreas do conhecimento, permitindo que as novas práticas ampliem antigas possibilidades. Especialmente na área da educação, eles surgem como ferramenta capaz de potencializar a reestruturação de práticas pedagógicas,

originando novas formas de pensar a respeito do uso da comunicação, da ciência da informação, da construção do conhecimento e da sua interação com a realidade. (Behar, Torrezan, 2009). Nesse sentido, cabe frisar que, atualmente, há uma grande quantidade de aplicativos móveis que permitem contatos constantes com a língua inglesa, por exemplo, propiciando o desenvolvimento de autonomia nos alunos durante a aprendizagem do idioma, como é o caso do aplicativo Duolingo utilizado neste estudo.

No tocante ao percurso metodológico assumido, adotou-se a divisão em 3 (três) etapas: a primeira consistiu na aplicação de um questionário diagnóstico; a segunda correspondeu à implementação e acompanhamento da utilização do aplicativo Duolingo, com o auxílio da plataforma *Padlet*; e a terceira foi a análise do aprendizado dos alunos a partir de atividades interativas e lúdicas em grupos. Os parágrafos que sucedem visam descrever mais detalhadamente cada uma das etapas citadas.

A priori, houve a aplicação de um questionário diagnóstico contendo 8 (oito) perguntas que almejavam investigar se os discentes possuíam aparelhos como *smartphones* e/ou computadores/laptops, se tinham acesso à internet no ambiente escolar e/ou residencial, e se já fizeram uso de aplicativos ou alguma outra ferramenta digital destinada à aprendizagem da língua inglesa. Ademais, levantou-se o interesse do alunado pela língua inglesa e da possibilidade de aprendizado do idioma a partir da utilização de uma ferramenta digital, o Duolingo.

Diante disso, constatou-se que a totalidade de alunos possuíam, pelo menos, um *smartphone* e fácil acesso à internet. Outrossim, grande parcela dos discentes mostrou-se extremamente interessada em participar de um processo de aprendizado de língua inglesa através de ferramentas digitais, por considerarem-as diferentes, inovadoras e divertidas. Assim, a partir dos dados coletados, partiu-se para a segunda etapa, com a implementação do aplicativo Duolingo na turma do 1º ano do Ensino Médio de uma escola pública estadual.

Cabe ressaltar que a escolha do aplicativo utilizado na intervenção pedagógica ocorreu a partir da captação proporcionada pelo questionário diagnóstico. Assim, através da análise das respostas, evidenciou-se que a maioria dos discentes conheciam, já usaram ou ainda usam o aplicativo Duolingo. Logo, em virtude do vasto conhecimento, familiaridade, facilidade de acesso e a gratuidade do

aplicativo, optou-se pela utilização do Duolingo para a realização desta intervenção pedagógica para o ensino e para a aprendizagem da língua inglesa.

Na etapa de implementação, o aplicativo Duolingo foi apresentado aos discentes através de um slide expositivo, com esclarecimentos e detalhes acerca da metodologia que seria adotada para o ensino da língua inglesa com o auxílio do referido aplicativo. Com todas as dúvidas sanadas, os alunos foram orientados a realizarem o *download* do Duolingo nos seus respectivos *smartphones*.

Em seguida, deu-se prosseguimento à etapa de acompanhamento da utilização do Duolingo, na qual contou-se com o auxílio da plataforma *Padlet* para viabilizar as postagens semanais das capturas de tela das lições concluídas pelos discentes, o que possibilitou acompanhamento mais fidedigno acerca da constância, frequência e assiduidade da utilização do Duolingo. Ademais, destaca-se o fato de que os dados oriundos do *Padlet* alimentavam uma planilha no *Excel*, com intuito de proporcionar o registro e armazenamento da totalidade de dados obtidos.

Sendo assim, visando oportunizar a aprendizagem mais efetiva, foram adotadas estratégias de gamificação, a partir do *Kahoot!*, e da dinâmica dos balões com frases em inglês no seu interior, para que os alunos que as estourassem completassem e/ou corrigisse as sentenças no quadro da sala, contando com a ajuda dos componentes do seu respectivo grupo. Dessarte, essas metodologias ativas foram adotadas no decorrer das aulas destinadas à abordagem sobre os conteúdos exercitados no aplicativo, como vocabulário e estruturas gramaticais. Cabe frisar que, para garantir uma maior adesão e participação dos alunos, foram atribuídas notas a todas as atividades relacionadas ao Duolingo.

Por fim, destaca-se que essa experiência pedagógica teve uma duração de 2 (dois) meses, e que dos 44 alunos da turma, 34 participaram com comprometimento e dedicação. Ao término desse período, foi realizado um encontro de culminância, no qual os discentes participaram de uma gincana lúdica e interativa sobre os conteúdos trabalhados, estudados e exercitados. Essa gincana contou com a participação do 1º e do 3º ano do ensino médio da referida escola pública estadual, e para a sua realização foram estabelecidas divisões de ambas as turmas em 3 (três) grandes grupos, sendo que cada grupo do 1º ano competiu com um outro grupo do 3º ano, por meio de dinâmicas semelhantes às lições do aplicativo Duolingo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A priori, faz-se necessário ressaltar a importância de uma intervenção pedagógica, assim como preconiza Libâneo (2004), ao afirmar que consiste em um processo deliberado, sistemático e intencional de interferência do educador no processo de aprendizagem, não resumindo-se apenas em transmitir conhecimentos, mas em promover experiências de aprendizagens significativas que considerem as características individuais dos alunos e os contextos socioculturais nos quais estão inseridos, devendo promover a autonomia do indivíduo no processo de aprendizagem.

Assim, diante da intervenção pedagógica realizada, foi possível constatar que os alunos apresentaram uma evolução significativa a partir da utilização do aplicativo Duolingo. Ademais, evidenciou-se a motivação para a realização das tarefas, bons desenvolvimentos nas atividades propostas, fruto do empenho e dedicação empreendidos, o que refletiu-se de forma bastante eficaz nos processos de ensino e da aprendizagem dos alunos.

Outrossim, a ferramenta utilizada mostrou-se como meio de engajamento para os discentes, tendo em vista que sentiram-se mais motivados e empolgados para a realização das tarefas. Cabe frisar que a língua inglesa consiste em uma disciplina que, majoritariamente, não apresenta uma boa aceitação pelos alunos da rede pública, reverberando em reduzido engajamento e vontade de aprender do alunado, o que se configura como um desafio para os professores de inglês. Assim, Mishra & Koehler (2006) ressaltam que a tecnologia não consiste em uma panaceia para todos os problemas da educação, mas a sua integração criativa e eficaz pode melhorar, significativamente, a aprendizagem dos alunos.

Diante disso, para facilitar a visualização da progressão com o uso do Duolingo, optou-se pela realização de atividades que envolviam o aplicativo de forma diferenciada. Além do referido aplicativo, utilizou-se a plataforma *Kahoot!* para a prática da leitura e interpretação textual, de tal forma que houve a distribuição de sete pequenos textos, e a partir deles os alunos deveriam responder no *Kahoot!* 5 (cinco) perguntas relacionadas a cada texto. Para tanto, adotou-se uma divisão da turma em 4 (quatro) grupos, sendo que as maiores pontuações foram atribuídas de acordo com a assertividade e a velocidade das respostas na plataforma. Toda essa dinâmica resultou em empolgação e interesse em aprender e entender a língua

inglesa, reafirmando a eficácia da utilização de metodologias ativas a partir de ferramentas digitais.

De forma complementar, foi realizada dinâmica dos balões com frases em inglês no seu interior para que os alunos que as estourassem completassem, organizassem e/ou corrigissem as sentenças no quadro da sala, contando com a ajuda dos componentes do seu grupo. Essa atividade almejou maiores abordagens acerca da gramática, que também é vista no aplicativo Duolingo, e as frases utilizadas nesta dinâmica foram selecionadas de algumas lições específicas do referido aplicativo, com intuito de não promover uma discrepância do que já estavam habituados a exercitarem, proporcionando resultados mais acurados e fidedignos do desenvolvimento discente no processo de aprendizagem da língua inglesa mediado pelo Duolingo.

A partir das atividades de avaliações aplicadas, foi possível constatar uma expressiva melhoria após algum tempo de utilização do aplicativo Duolingo para a aprendizagem da língua inglesa. No início da intervenção pedagógica, tornou-se notório que alguns alunos tinham bastante dificuldade com vocabulário. Diante disso, optou-se por trabalhar a partir dessa dificuldade para tentar mitigá-la. Assim, nas provas avaliativas cobrou-se questões relacionadas ao vocabulário, trazendo palavras praticadas e aprendidas no aplicativo Duolingo, o que possibilitou constatar acerca da utilização do aplicativo e sua eficácia no processo de aprendizagem. Diante disso, foram obtidos bons resultados, pois, após algum tempo de uso do aplicativo, os alunos começaram a ter mais facilidade em criar frases com palavras que aprendiam e exercitavam no Duolingo, aplicando esses conhecimentos nas suas provas avaliativas.

Ao término desta intervenção pedagógica foi realizado um evento de culminância, promovido na Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), *campus* Caraúbas, que contou com a participação dos alunos do 1° e do 3° ano do ensino médio da escola pública estadual alvo desta intervenção. Assim, foram estabelecidas divisões de ambas as turmas em 3 (três) grandes grupos, sendo que cada grupo do 1° ano competiu com um outro grupo do 3° ano, por meio de dinâmicas semelhantes às lições do aplicativo Duolingo, em uma gincana lúdica e interativa sobre os conteúdos trabalhados, estudados e exercitados.

Ademais, destaca-se que as dinâmicas utilizadas na culminância foram elaboradas manualmente pelos residentes responsáveis pela organização do

evento, podendo-se elencar: atividades sobre gramática, nas quais os alunos deveriam organizar corretamente determinadas frases, conforme as regras gramaticais inglesas; atividades de *listening* nas quais os discentes ouviam algumas frases proferidas pelos residentes e, a partir disso, deveriam organizá-la corretamente de acordo com o que escutavam; atividades sobre as emoções composta por imagens de distintas emoções e cartões com as palavras correspondentes, as quais deveriam ser organizadas corretamente pelos participantes; e atividade de projeção de imagens comuns nas lições do Duolingo, seguidas de opções de respostas, dentre as quais deveriam escolher a correta e pronunciá-la. Cabe destacar ainda, que todas as atividades eram devidamente cronometradas, e a pontuação de cada grupo era efetuada a partir dos critérios de assertividade e rapidez das respostas, resultando, ao término do encontro, na vitória da turma do 1º ano do ensino médio.

Com o evento de culminância, foi possível constatar o empenho, esforço e envolvimento de cada aluno, bem como a eficácia desta intervenção pedagógica, o que expressou-se pela utilização frequente e assídua por parte dos alunos, possibilitando melhorias no desempenho das atividades e das avaliações realizadas em sala de aula.

Essa experiência foi muito importante para adquirir conhecimento sobre como introduzir os recursos tecnológicos nas aulas, amadurecer nossas habilidades, pensamentos e metodologias de como atuar e realizar atividades dentro e fora da sala de aula.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, conclui-se que esta intervenção pedagógica foi exitosa ao propiciar a aplicação prática de metodologias ativas no processo ensino e a aprendizagem da língua inglesa. Assim, a partir da utilização do Duolingo foi possível proporcionar uma imersão dos discentes em uma forma mais lúdica e divertida de aprender inglês, desmistificando a forma tradicional de ensino ainda enraizada em muitas realidades escolares, pautadas, majoritariamente, na transmissão e memorização de conhecimentos. Também trazendo em evidência a importância desse uso para formação dos professores que estão no intuito de utilização de meios tecnológicos dentro de sala de aula, tornando os professores em formação hábeis no manejo

dessas ferramentas, como criação de atividades, desenvolvimento das mesmas. E acreditamos que essa experiência foi bem aproveitada tanto por parte dos professores em formação, quanto pelos alunos que colaboraram significativamente com o trabalho desenvolvido.

Através de atividades de avaliação e relatos dos alunos, observou-se que a utilização do Duolingo, com abordagens gamificadas, resultou em avanços nos conhecimentos de vocabulário e gramática do inglês, assim como no conhecimento e familiaridade com o *listening*. Além disso, o uso do aplicativo fora do horário de aula permitiu superar essa limitação temporal, proporcionando aos alunos uma maior imersão na língua-alvo.

Por fim, destaca-se a importância de pesquisas que adotem intervenções pedagógicas com o uso de tecnologias digitais para aperfeiçoar o ensino de línguas estrangeiras. Quando bem administradas, essas ferramentas possuem o potencial para enriquecer a experiência de ensino e a aprendizagem, aperfeiçoar a formação dos educadores no uso de recursos tecnológicos para o ensino de línguas, bem como melhorar o engajamento dos alunos, em decorrência da motivação e do despertar do desejo e interesse de aprender a língua inglesa.

5 AGRADECIMENTOS

Expressamos nossa gratidão aos alunos que participaram ativamente e dedicadamente da iniciativa descrita neste relato. Primeiramente queremos estender nossos sinceros agradecimentos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) por possibilitar que nós, estudantes de licenciatura, tenhamos a oportunidade de aprimorar nossa formação profissional por meio da participação no Programa de Residência Pedagógica (PRP). Também gostaríamos de expressar nossa apreciação ao nosso orientador acadêmico Bruno Coriolano por sua constante orientação e apoio durante as atividades realizadas, e ao nosso coordenador Mário Martins, cujas instruções valiosas foram fundamentais para o sucesso deste projeto e também agradecemos ao nosso professor preceptor Dorgival Santos, que nos guiou, orientou e sempre se fez presente a cada etapa desenvolvida.

REFERÊNCIAS

BEHAR, P. A.; TORREZAN, C. A. W. Parâmetros para a construção para materiais educacionais digitais do ponto de vista do desing pedagógico. In BEHAR, Patricia Alejandra (Org.). **Modelos pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

DAMIANI, M. F. *et al.* Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Cadernos de educação**, Pelotas, v. 1, n. 45, p. 57-67, mai./ago. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/caduc/article/view/3822/3074>.

DUARTE, G. B.; ALDA, L.; LEFFA, V. Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo. **Raído**, Dourados/MS, v. 10, n. 23, p. 114-128, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/Gamifica%C3%A7%C3%A3o-e-o-Feedback-Corretivo-Considera%C3%A7%C3%B5es-sobre-a-Aprendizagem-de-L%C3%ADnguas-Estrangeiras-pelo-DUOLINGO-2016.pdf>.

JOHN, D. **Duolingo**: experiência como tarefa de casa na aprendizagem de vocabulário em língua inglesa. 2017. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação) – Universidade Federal de Santa Maria, Três de Maio, 2017.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e gestão da escola**: teoria e prática. 6. ed. Goiânia: Heccus, 2004. 304 p.

LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. **Educar em Rev.**, Curitiba, n. 59, p. 277-290, jan./mar. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/Mh9xtFsGCs6HRpCWWM5XhvL/abstract/?lang=pt>.

MARQUES, H. R. *et al.* Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. **Rev. da Avaliação da Educação Superior (Campinas)**, Sorocaba/SP, v. 26, n. 03, p. 718-741, nov. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/aval/a/C9khps4n4BnGj6ZWkZvBk9z/>.

MISHRA, P.; KOEHLER, M. J. Technological pedagogical content knowledge: a framework for teacher knowledge. **Teachers College Record**, Michigan, v. 108, n. 6, p. 1017–1054, jun. 2006. Disponível em: https://one2oneheights.pbworks.com/f/MISHRA_PUNYA.pdf.

NASCIMENTO, W. C.; OLIVEIRA-MELO, F. G. de. Língua inglesa e metodologias ativas: desafios, experiências e perspectivas docentes. **Research, Society and Development**, Vale do São Francisco, v. 11, n. 6, p. 1-16, abr./mai. 2022. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/download/29345/25318/334892>.

PAIVA, Vera. Lúcia. Menezes. de Oliveira. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. São Paulo: Parábola 157, 2019.

PEREIRA, L. R. *et al.* **O uso da tecnologia na educação, priorizando a tecnologia móvel**. Belo Horizonte: CEFET, 2012. Disponível em:



https://www.academia.edu/53795724/O_USO_DA_TECNOLOGIA_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_PRIORIZANDO_A_TECNOLOGIA_M%C3%93VEL.

VETROMILLE-CASTRO, R.; KIELING, H. dos S. Metodologias ativas e recursos digitais para o ensino de L2: uma revisão sobre caminhos e possibilidades. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, v. 74, n. 3, p. 351-368, set./dez. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ides/a/SZ4DcJxBNckLZjPPzDjYGR/?format=pdf&lang=pt>.