



Evento: XXVI Jornada de Extensão ▾

APPGO: TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO¹

Barbara Gündel², Karoline Yasmin Rodrigues de Andrade³, Patrícia Carolina Pedrali⁴, Taíse Neves Possani²

¹ Trabalho desenvolvido junto ao Projeto de Extensão AppGO: desenvolvimento de softwares educacionais, edição 2024-2025, da Unijuí.

² Estudante do 4º semestre do curso Letras: Português e Inglês; Bolsista de extensão - PIBEX/UNIJUÍ;

³ Professor (a) orientador(a) do projeto AppGO: Desenvolvimento e Implementação de Softwares Educacionais.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo relatar a minha experiência no desenvolvimento do aplicativo AppGo, o qual faz parte do projeto de extensão AppGO: desenvolvimento de softwares educacionais, edição 2024-2025, da Unijuí. O projeto visa aprofundar a parceria da universidade com a escola, no intuito de fortalecer e qualificar as práticas pedagógicas integradas à tecnologia, por meio de questões das seguintes disciplinas: Língua Portuguesa (com a utilização do PortGO), Matemática (com o uso do MathGO) e Física agora com o surgimento do mais novo PhisicGO. Neste trabalho, focamos no desenvolvimento do aplicativo PortGO, relatando as melhorias que têm sido feitas, bem como refletindo sobre o aperfeiçoamento do PortGo e importância do uso de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

A metodologia para o desenvolvimento deste trabalho é de cunho bibliográfico, uma vez que foram lidos artigos publicados sobre o tema Educação e Tecnologia a fim de fundamentar e aprofundar os estudos, embasando as ações de extensão. Também pauta-se em um relato de experiência, a partir das atividades desenvolvidas no projeto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



No contexto educacional, percebe-se a necessidade da instituição de ensino em aprimorar-se cada vez mais para integrar o aluno levando em conta a sua realidade singular, mas também ensinar os conteúdos previstos na universalização do ensino (é o processo de garantir que o acesso à educação na educação básica, seja assegurado a todas as pessoas, independentemente de fatores como classe social, raça, gênero ou origem geográfica). Esse objetivo envolve não apenas o acesso inicial, mas a permanência e a garantia de uma educação de qualidade para todos os estudantes, sendo um direito previsto na Constituição Federal brasileira e uma meta do Plano Nacional de Educação (PNE). Nesse sentido, o livro: “Escolas Inteligentes: Explorando Possibilidades de Inovação no Processo Pedagógico em Contexto Híbrido” relata sobre o projeto de extensão universitário criado para ser um instrumento de apoio aos alunos e compreender alguns aspectos, tais como resolução de problemas e letramento em tecnologias digitais. Esse projeto no qual é referido no capítulo cinco do livro é o presente trabalho no qual nos integramos e iremos explicitar ao decorrer do desenvolvimento.

Em um cenário de educação e tecnologia, pode-se citar as transformações rápidas de ensino e a adaptação a modalidade de ensino híbrido durante a pandemia de COVID-19 que representou uma mudança radical na educação, acelerando a uma transformação digital na forma de ensinar e aprender, e com isso, é notória a relevância de práticas pedagógicas inovadoras como a do Projeto AppGO, onde é empregado desafios e competições entre os estudantes, incentivando a participação ativa dos mesmos. Além disso, a inserção crescente de tecnologias e aplicativos na vida cotidiana contrasta com a realidade de muitas salas de aula, tanto nas de ensino fundamental quanto nas de ensino médio, especialmente nas disciplinas de Matemática, Física, Geografia, Química, História e Língua Portuguesa (Kurtz, 2023), destacando a primazia do progresso tecnológico em até projetos interdisciplinares com o uso desses meios, por exemplo.

Ademais, ferramentas digitais adaptativas, baseadas em Inteligência Artificial, permitem a personalização dos conteúdos conforme as carências de cada estudante, o que potencializa o progresso acadêmico e reduz lacunas individuais. No entanto, para que essas inovações sejam eficazes, é imprescindível investir em infraestrutura adequada, capacitação docente contínua e políticas educacionais integradas que promovam equidade no acesso, evitando que a tecnologia amplie desigualdades sociais já existentes. Nesse contexto,



iniciativas como o Projeto AppGO se mostram particularmente valiosas, ao integrar aplicativos educacionais e estratégias de engajamento que reconhecem a realidade dos estudantes e incentivam uma aprendizagem viva, contextualizada e inclusiva.

O letramento digital vai além da simples alfabetização tecnológica, pois envolve a capacidade de ler, interpretar, criar e compartilhar informações em ambientes digitais com criticidade, ética e intencionalidade, em contextos sociais e escolares. Essa competência, prevista na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) na Competência Geral 5, estimula o protagonismo estudantil, a resolução de problemas e a reflexão sobre o uso das tecnologias. À vista disso, adotar o letramento digital nas práticas pedagógicas significa desenvolver nos alunos autonomia, pensamento crítico e consciência ética frente às mídias e plataformas digitais (BRASIL,

O Projeto AppGO é composto por diversas pessoas que o fazem funcionar, professores e universitários, como por exemplo nesse ano, onde bolsistas da área de computação tratam de toda a parte tecnológica dos aplicativos, na criação e respectivos ajustes, e, por outro lado, em relação a bolsista da área de linguagens, sua contribuição no projeto foi de realizar a adição de dicas nas questões de nível de ensino médio e aperfeiçoamento de outras, bem como a seleção e separação de conteúdos por questão. Nesse viés de oportunidades acadêmicas, esta é demasiadamente construtiva e positiva na formação profissional dos alunos participantes do projeto, pois além de contribuir em uma ação entre universidade e escola, foi estudado temas relacionados ao âmbito do curso de Letras e de áreas da Tecnologia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto AppGO se revela como uma iniciativa inovadora e essencial no cenário educativo atual ao articular de forma eficaz tecnologia digital, metodologia ativa e contextualização da realidade dos estudantes. Ao desenvolver aplicativos em colaboração entre universidade, escola, bolsistas e professores, a proposta vai além do ensino tradicional e se insere como instrumento dinâmico de apoio à aprendizagem personalizada. A adoção de desafios, competições e dicas contextualizadas torna o processo de ensino mais engajador e significativo, promovendo não apenas a aquisição de conteúdos curricularmente previstos,



mas também o desenvolvimento de competências como resolução de problemas, letramento digital e autonomia.

Por fim, a bolsista de linguagens considera a sua participação no projeto, com contribuições específicas no aprimoramento de conteúdos e dicas para alunos do ensino médio, bem como a articulação de sua formação em Letras, a permitiu vivenciar de forma concreta o potencial da interface entre tecnologia e educação. Essa experiência não apenas consolidou o entendimento teórico, mas também ressaltou a importância do protagonismo estudantil na construção de ambientes de aprendizagem mais conectados, inovadores e socialmente relevantes.

Palavras-chave: AppGo. PortGo. Educação. Inovação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Base Nacional Comum Curricular. Portal MEC. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 09 set. 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação (MEC). PNE — Plano Nacional de Educação. *Gov.br*. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/pne>. Acesso em: 09 set. 2025.
- COUTINHO, Dimíttria; RICO, Rosi. Competência 5: Cultura digital. *Nova Escola*, 24 abr. 2018. Atualizado em 23 maio 2024. Disponível em: <https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/9/competencia-5-cultura-digital>. Acesso em: 09 set. 2025.
- KURTZ, Fabiana D.(org.). Título. Santo Angelo: Metrics, 2023.