



Evento: XXVII Jornada de Extensão

APPGO COMO ALIADO NO CONTEXTO EDUCACIONAL: O PAPEL DA TECNOLOGIA E DA MEDIAÇÃO DOCENTE¹

Karoline Yasmin Rodrigues de Almeida², Taise Neves Possani³, Barbara Gündel⁴, Lori Ronaldo Flores Machado Filho⁵, Patricia Carolina Pedrali⁶

¹ Projeto de Extensão AppGO da Unijui, trabalho destinado para o Salão do Conhecimento 2026;

² Karoline Yasmin Rodrigues de Almeida - Bolsista PIBEX; acadêmica de Letras: Português e Inglês (UNIJUI); karoline.andrade@sou.unijui.edu.br

³ Professor Extensionista - Curso de Letras - taise.possani@unijui.edu.br

⁴ Professor Extensionista - Curso de Design - barbara.gundel@unijui.edu.br

⁵ Professor Extensionista - Curso de Ciência da Computação - lori.filho@unijui.edu.br

⁶ Professor Extensionista - Curso de Engenharia Mecânica - patricia.pedrali@unijui.edu.br

INTRODUÇÃO

A inserção das tecnologias digitais no contexto escolar tem ampliado as possibilidades de ensino e aprendizagem, mas sua utilização não garante por si só resultados educacionais, sendo fundamental a mediação do professor para que esses recursos sejam utilizados de forma planejada e significativa. Nesse contexto, o Projeto AppGO apresenta-se como uma experiência extensionista que busca aproximar tecnologia e educação por meio do desenvolvimento de recursos digitais, destacando-se o aplicativo PortGO, que utiliza elementos de gamificação como ferramenta de apoio ao ensino de Língua Portuguesa. A partir das experiências desenvolvidas pelos bolsistas, este trabalho tem como objetivo analisar o AppGO como aliado no contexto educacional, considerando o papel da tecnologia articulado à mediação docente.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de extensão, de abordagem qualitativa e de natureza descritiva, desenvolvido a partir das experiências vivenciadas pelos acadêmicos bolsistas do Projeto AppGO, com ênfase no aplicativo PortGO. Além disso, para a discussão dos resultados, foram articulados referenciais teóricos sobre o uso das tecnologias na educação, a mediação docente e a inovação pedagógica, especialmente a obra *Escolas*



Inteligentes, de Kurtz et al (2023), e documentos oficiais relacionados à BNCC e à BNCC Computação. Dessa forma, buscou-se analisar de que maneira o AppGO pode atuar como aliado do professor, contribuindo para a utilização pedagógica das tecnologias digitais e para a inovação dos processos de ensino e aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Desafios e possibilidades da tecnologia no contexto escolar

Segundo Kurtz et al (2023), as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) podem ser compreendidas como instrumentos culturais que, quando integrados às ações humanas, interferem nas práticas sociais, culturais e nos processos cognitivos dos sujeitos. Por conseguinte, a presença da tecnologia na escola pode favorecer novas formas de interação, participação, criatividade e construção do conhecimento. Entretanto, a autora destaca que a integração tecnológica não deve ser compreendida apenas como a simples utilização de ferramentas digitais, pois uma abordagem puramente instrumental pode limitar suas chances pedagógicas. Nesse sentido, utilizar uma tecnologia em sala de aula não significa, necessariamente, inovar, sendo necessário pensar sobre como e para que determinado recurso será utilizado no processo educativo.

Entre as possibilidades proporcionadas pelas tecnologias digitais, destaca-se a criação de ambientes de aprendizagem mais interativos, nos quais os estudantes podem assumir uma participação protagonista na construção do conhecimento. Kurtz et al (2023) ressalta justamente que a integração tecnológica associada à inovação pressupõe um ambiente que favoreça a criatividade e a ação do estudante, superando a ideia de simplesmente ensinar "sobre" a tecnologia, mas sim "com" ela. Desse modo, recursos como aplicativos educacionais, jogos digitais e plataformas interativas como gamificação aumentam as possibilidades metodológicas do professor e aproximam as práticas escolares das experiências tecnológicas vivenciadas pelos estudantes em seu cotidiano.

Por outro lado, a utilização das tecnologias no ambiente escolar também apresenta desafios. Entre eles estão a necessidade de formação docente, a infraestrutura disponível nas



instituições de ensino, as diferenças de acesso aos recursos tecnológicos e, principalmente, a necessidade de integrar as ferramentas digitais a objetivos pedagógicos direcionados. Portanto, a presença dos recursos tecnológicos não deve ser compreendida como solução automática para os problemas educacionais, mas como uma alternativa que depende das condições de acesso, do planejamento e das escolhas pedagógicas realizadas no contexto escolar.

Nesse cenário, torna-se fundamental compreender que tecnologia e prática docente não são elementos separados. A ferramenta digital pode oferecer novos meios de aprendizagem, mas é o professor quem estabelece os objetivos, seleciona os recursos, organiza as atividades e acompanha o desenvolvimento dos estudantes. Essa compreensão aproxima-se da perspectiva apresentada por Kurtz et al (2023), segundo a qual o desafio está justamente em superar o uso meramente instrumental das TDIC e avançar para uma integração que articule tecnologia, conhecimento pedagógico e práticas sociais. É nesse viés que o Projeto AppGO pode ser visto como uma ferramenta concreta entre tecnologia e educação, uma vez que seus recursos são desenvolvidos com finalidade educacional e podem atuar como aliados do professor, e não como substitutos de sua atuação.

AppGO como aliado no processo de ensino e aprendizagem

O Projeto AppGO constitui uma experiência extensionista que busca aproximar universidade e escola por meio do desenvolvimento de recursos tecnológicos voltados à educação. Inserido nesse projeto, o PortGO é um aplicativo direcionado ao ensino de Língua Portuguesa que utiliza atividades interativas e elementos de gamificação para oportunizar que os estudantes participem de maneira mais ativa do processo de aprendizagem. Nesse contexto, o aplicativo não é compreendido como substituto das práticas pedagógicas ou da atuação do professor, mas como um recurso de apoio, capaz de ampliar as possibilidades metodológicas utilizadas em sala de aula. Essa perspectiva está relacionada às discussões de Kurtz et al (2023), segundo as quais as tecnologias digitais podem atuar como instrumentos culturais e potencializar os processos de aprendizagem quando integradas de maneira planejada às práticas educacionais.



Além disso, o PortGO possibilita que conteúdos de Língua Portuguesa sejam trabalhados por meio de uma dinâmica diferente daquela encontrada essencialmente em atividades tradicionais. A utilização de questões, alternativas e dicas cria uma experiência interativa, na qual o estudante precisa mobilizar conhecimentos para avançar na atividade. Sob essa ótica, a gamificação pode contribuir para tornar o processo mais envolvente, especialmente quando associado a objetivos pedagógicos definidos pelo professor. A tecnologia, portanto, funciona como um mecanismo para expandir as opções de interação com o conteúdo, enquanto a mediação docente permanece fundamental para contextualizar as atividades, orientar os estudantes e relacionar os desafios propostos aos objetivos de aprendizagem.

A experiência do AppGO também evidencia a importância da aproximação entre universidade e escola. Por meio das mostras de interação, os bolsistas tiveram a oportunidade de apresentar o PortGO a estudantes e professores da Educação Básica, como por exemplo no Ciência para Todos em Panambi, observar suas formas de interação com o recurso e ouvir suas percepções sobre a proposta. Os relatos dos professores foram grandemente relevantes, pois demonstraram uma avaliação positiva do projeto e apontaram o potencial de que ferramentas como o PortGO fossem utilizadas não apenas em momentos de apresentação, mas também no cotidiano das salas de aula. Essas vivências permitem compreender que o desenvolvimento de tecnologias educacionais pode ser fortalecido pelo diálogo com aqueles que fazem parte diretamente da realidade escolar.

Figura 1: Ciências para Todos, Panambi, 2026.



Fonte: Elaborada pelo autor (2026)



Dessa forma, o AppGO pode ser compreendido como aliado no processo de ensino e aprendizagem, justamente por articular tecnologia, conteúdo, participação dos estudantes e atuação docente. O PortGO demonstra que uma ferramenta digital adquire maior significado pedagógico quando é desenvolvida com uma finalidade educacional específica e utilizada em conjunto com o planejamento e a mediação do professor. Assim, mais do que inserir tecnologia na sala de aula, a experiência do projeto evidencia a possibilidade de integrar recursos digitais às práticas pedagógicas para ampliar as formas de ensinar, aprender e interagir com o conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o Projeto AppGO, especificamente por meio do PortGO, ressalta o potencial das tecnologias digitais como aliadas do ensino e da aprendizagem quando utilizadas de forma planejada e articuladas à mediação docente. As experiências dos bolsistas e as mostras de interação, como a realizada no Ciência para Todos, em Panambi, aproximaram universidade e escola, revelando visões positivas dos professores sobre o uso do aplicativo em sala de aula. Portanto, o projeto contribui para a inovação pedagógica e para a formação dos acadêmicos, demonstrando que o impacto da tecnologia na educação depende de sua intencionalidade pedagógica e da atuação do professor como mediador.

Palavras-chave: AppGO. Educação. Gamificação. Tecnologia. TPACK.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Karoline Yasmin Rodrigues de. *Ciências para Todos*. Fotografia colorida. Panambi, 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular: educação é a base*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: [Base Nacional Comum Curricular](#). Acesso em: 17 ago. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. *Computação: complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília, DF: MEC, 2022.

KURTZ, Fabiana D. (org.). *Escolas Inteligentes*. Santo Ângelo: Metrics, 2023.