

## ENGLISHUP: INTEGRANDO TECNOLOGIA NO APRENDIZADO

### ENGLISHUP: INTEGRATING TECHNOLOGY INTO LEARNING

Emiliano Torquato Junior<sup>1</sup>; Nicolly Correia Rodrigues<sup>2</sup>; Maria Arielly Gama dos Santos<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Alagoas – IFAL. E-mail: emiliano.junior@ifal.edu.br; <sup>2</sup>Instituto Federal de Alagoas – IFAL. E-mail: ncr1@aluno.ifal.edu.br; <sup>2</sup>Instituto Federal de Alagoas – IFAL. E-mail: mags12@aluno.ifal.edu.br

**RESUMO:** Em vista da dificuldade apresentada na aprendizagem da língua inglesa nas escolas, o projeto de extensão: EnglishUp: Integrando Tecnologia no Aprendizado, buscou findar esta dificuldade, fazendo o uso do aplicativo que foi desenvolvido. Nele, os alunos puderam acessar os conteúdos e exercícios práticos de forma livre e didática. O aplicativo contém uma interface divertida e colorida para chamar a atenção das crianças e não ser entediante, desse jeito as crianças puderam ter mais interesse na hora de estudar. Vale ressaltar que os professores também conseguiram fazer o uso do aplicativo para o ensino da língua inglesa. A série didática delineada neste projeto de extensão foi de aulas práticas, também, voltadas para o Ensino Fundamental II, em específico para a série de 6º ano, no Complexo Deputado José Medeiros, na cidade de Girau do Ponciano. Dessa forma, o objetivo deste artigo é fazer um relato da experiência vivenciada com os alunos durante a execução do projeto. Para isso utilizamos-nos dos ensinamentos teóricos, tais quais: Aragão (2019); Ferreira (2018); Paiva (2019); UNICEP (2024), entre outros.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Ensino de Inglês. Tecnologia no aprendizado.

**ABSTRACT:** In view of the difficulties presented in learning the English language at schools, the extension project EnglishUp: Integrating Technology into Learning sought to overcome this challenge by using the application that was developed. Through it, students were able to access content and practical exercises in a free and didactic way. The application features a fun and colorful interface designed to capture children's attention and avoid being monotonous, thus fostering greater interest in studying. It is worth noting that teachers were also able to make use of the application for English language teaching. The didactic sequence outlined in this extension project consisted of practical lessons aimed at students in Elementary School II, specifically the 6th grade, at Complexo Deputado José Medeiros, in the city of Girau do Ponciano. Therefore, the objective of this article is to provide an account of the experience lived with the students during the execution of the project. For this purpose, we relied on the teachings of theorists such as Aragão (2019), Ferreira (2018), Paiva (2019), UNICEP (2024), among others.

**Keywords:** Technology. English Teaching. Technology in Learning.

## INTRODUÇÃO

Reconhecendo a necessidade de uma estratégia para incentivar a aprendizagem da língua inglesa entre crianças em seu primeiro contato com o idioma, nós, extensionistas do projeto *EnglishUp*, idealizamos uma proposta para suprir essa demanda por meio de um aplicativo interativo, acessível em dispositivos móveis e



fundamentado em reflexões de pensadores contemporâneos que discutem o uso da tecnologia no contexto educacional. Inicialmente, a ideia surgiu de uma brincadeira; entretanto, a possibilidade de transformar o projeto em realidade foi o combustível que nos motivou a desenvolvê-lo.

Embora sejamos estudantes do curso de Informática do ensino médio integrado do Campus Arapiraca e trabalhemos diariamente com ferramentas de software, o processo de produção do aplicativo não foi simples. Durante o desenvolvimento, enfrentamos dificuldades técnicas que exigiram dedicação contínua. Depois de muitos encontros dedicados ao desenvolvimento, sentimos segurança de que o aplicativo daria certo e, a partir disso, procuramos a escola para aplicá-lo.

A escola escolhida para a aplicação do projeto foi o Complexo Deputado José Medeiros, localizado na cidade de Girau do Ponciano, Alagoas — instituição onde estudávamos e que é amplamente reconhecida pela qualidade do ensino e pela boa estrutura, mesmo sendo uma escola pública. A escolha dessa instituição se deu pelo reconhecimento de seu comprometimento em incentivar iniciativas inovadoras que pudessem contribuir para a formação dos estudantes. Desde o primeiro contato, a escola nos acolheu de forma bastante positiva, demonstrando interesse na proposta, mesmo antes de apresentarmos qualquer protótipo do aplicativo. Conversamos com a coordenação e a direção, que se mostraram abertas ao diálogo e à integração do projeto ao ambiente escolar. A partir dessas conversas, definimos em conjunto a data e a turma que participaria da experiência, reforçando a parceria entre os extensionistas e a instituição de ensino.

As visitas ocorreram semanalmente, seguindo o cronograma de assuntos da professora de inglês do Complexo José Medeiros. Durante essas visitas, inicialmente foram utilizados recursos manuais e materiais impressos para as aulas, permitindo uma dinâmica diferente para os alunos. A primeira semana na escola foi especialmente importante para observar a dinâmica da sala de aula e entender como os alunos participam das aulas regulares de inglês oferecidas pela escola. Nesse período, foi necessário alinhar com a professora da turma os conteúdos que estavam sendo abordados e apresentar a proposta do projeto, esclarecendo todos os detalhes e objetivos envolvidos. Esse diálogo foi essencial para garantir que o projeto estivesse alinhado com o currículo e as expectativas da escola. De maneira geral, a experiência revelou que os alunos mostraram-se participativos e engajados com o projeto. Embora

alguns estudantes apresentassem menor interação, a turma como um todo demonstrou um bom nível de envolvimento nas atividades propostas.

Assim, este relato tem como objetivo mostrar todo o percurso do projeto de extensão *EnglishUp: Integrando Tecnologia no Aprendizado*, desde da ideia inicial até o fim da sua execução, apresentando os resultados obtidos e as dificuldades encontradas.

## ENTRE A IMAGINAÇÃO E CÓDIGO: NOSSA VIVÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO

Para a criação do aplicativo, dividimos o processo de produção em: design (onde foi decidido a estética e o funcionamento do app em cada parte) e o desenvolvimento em *back-end* e *front-end* (construção do código e a formação das telas a partir dele).

Na estética do aplicativo optamos por usar elementos que chamassem a atenção das crianças, como cores, personagens e uma aparência de jogos digitais. Escolhemos trabalhar com a estética de pixel art, por ser divertida, visualmente leve e familiar para muitas crianças. Para os personagens, usamos um Android Package (APK) – arquivo de aplicação –, *My Little Star: Idol Maker* (desenvolvido pela NEVIL Company) que permite a criação de avatares estilizados, possuindo um caráter que queríamos para o aplicativo, a estética de pixel art. Criamos duas personagens que remetem a nós mesmas, onde cada boneca aparece em pontos do aplicativo, uma na área dos exercícios e outra na área de conteúdos. Para compor o cenário, também utilizamos a estética em pixel, criando um ambiente leve e acolhedor. Escolhemos um fundo azul com nuvens em pixel e detalhes como grama e vegetação, reforçando a ideia de um espaço lúdico e familiar para as crianças.

Em seguida, partimos para a etapa de programação do aplicativo. Encontrar a plataforma de desenvolvimento ideal não foi simples: testamos diferentes sites e ferramentas até chegarmos à Unity, que até então, se mostrou a opção mais adequada por permitir a criação de jogos em pixel art em 2D (duas dimensões). Durante essa etapa, enfrentamos diversas dificuldades, especialmente por precisarmos lidar com linguagens de programação que ainda não estávamos familiarizadas. Além disso, surgiram problemas técnicos com os equipamentos

utilizados, o que acabou interrompendo momentaneamente o desenvolvimento do aplicativo.

Diante dessa situação, buscamos apoio externo ao projeto e contamos com a colaboração de um parceiro (outro estudante do Instituto Federal Campus Arapiraca) para assumir a parte de programação. Enquanto isso, concentramos nossos esforços na elaboração dos conteúdos do aplicativo, organizando-os em níveis — como em um jogo —, e na produção dos exercícios e demais materiais necessários para a conclusão do projeto.

## APLICAÇÃO DO PROJETO NO CONTEXTO ESCOLAR

Iniciamos o projeto com uma visita à escola, com o objetivo de observar a dinâmica da sala de aula, compreender melhor a realidade dos estudantes e identificar os conteúdos que estavam sendo trabalhados naquele momento. A turma escolhida foi o 6º “A” do Complexo José Medeiros, formada por crianças com idades entre 11 e 12 anos. Logo no início, percebemos que se tratava de um grupo participativo e receptivo, o que nos motivou ainda mais a desenvolver o projeto. Ao apresentarmos a proposta aos alunos, eles demonstraram grande entusiasmo e curiosidade, principalmente pela ideia de utilizarem os tablets como ferramenta de aprendizagem. Esses dispositivos, disponibilizados pelo Município de Girau do Ponciano a todas as escolas públicas municipais, despertaram nas crianças uma expectativa positiva, já que associavam a tecnologia a algo dinâmico e divertido.

Durante as primeiras semanas, enquanto o aplicativo estava em fase de desenvolvimento, buscamos alternativas para tornar as aulas mais interativas, em parceria com a professora da turma. Entre essas atividades, destacamos a exibição do filme *Divertida Mente 2*, que possibilitou trabalhar emoções e sentimentos, conectando-se ao conteúdo da ementa do 6º ano sobre *Feelings*.

Conforme o projeto avançava, aplicamos diversas estratégias de aulas dinâmicas. Assim que o aplicativo foi finalizado, realizamos uma aula de apresentação e, na sequência, utilizamos o recurso para trabalhar o conteúdo proposto. Para garantir a participação de todos, a tela do aplicativo foi espelhada no quadro, permitindo que alunos sem tablets acompanhassem a atividade. A experiência despertou grande interesse, evidenciado pelo desempenho positivo demonstrado nas atividades propostas a partir do tema do aplicativo.



A utilização de um aplicativo com interface atrativa revelou-se extremamente proveitosa para o aprendizado das crianças e igualmente gratificante para nós, extensionistas, que pudemos perceber os resultados concretos de nosso esforço e dedicação; além disso, contamos com o suporte do Instituto Federal de Alagoas (IFAL), Campus Arapiraca, que fortaleceu o projeto, permitindo ampliar o alcance da educação e levar práticas de extensão para outra escola e município. O impacto do projeto foi reconhecido publicamente, quando a Secretaria de Educação de Girau do Ponciano nos parabenizou durante um evento literário realizado na escola, ocasião em que apresentamos o aplicativo e outros projetos desenvolvidos junto à turma.

Encerramos o projeto com uma confraternização entre alunos, professora e a coordenadora da escola, que nos apoiou em todas as etapas, e a experiência demonstrou o quanto é gratificante perceber os resultados da extensão, reconhecer até onde podemos chegar e do que somos capazes, retornando conhecimento ao ambiente que nos formou e nos guiou até o IFAL. Em síntese, o projeto representou uma verdadeira troca de saberes entre alunos, extensionistas e docentes, marcando uma experiência enriquecedora e marcante para todos os envolvidos.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Atualmente, percebe-se que a tecnologia tem assumido uma grande parte das funções trabalhistas. Da mesma forma, nota-se sua interferência no processo de ensino e aprendizado. Um exemplo claro disso são as videoaulas, que hoje estão disponíveis em diversos formatos, sejam vídeos curtos, longos, animações, ou gravações feitas em quadros brancos, entre outros. Segundo pesquisadores da UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância), a integração da tecnologia nas escolas é essencial e abrange diversas disciplinas. Ela não apenas estimula o aprendizado em várias áreas, mas também prepara os alunos para o futuro. Eles afirmam: “A inserção de tecnologias digitais no ambiente educacional possibilitou a criação de um espaço de aprendizado mais dinâmico e interativo. Plataformas de aprendizagem online, softwares educacionais, realidade virtual e aumentada, e recursos multimídia, tornaram-se ferramentas fundamentais para o ensino. Essas tecnologias não apenas facilitam a apresentação de conteúdos de maneiras inovadoras, mas também promovem um ambiente de aprendizagem mais engajador e personalizado, atendendo às diversas necessidades e estilos de aprendizado dos



estudantes". A introdução de aulas por meio de aplicativos de estudos também se torna uma possibilidade, despertando a curiosidade dos alunos do sexto ano, um grupo que está começando a explorar o mundo digital. Nesse contexto, o aplicativo EnglishUp se revela uma ferramenta didática eficaz, incentivando as crianças a aprender inglês de maneira divertida e interessante. Isso não apenas estimula o interesse pelo aprendizado, mas também contribui para o desenvolvimento de habilidades que serão valiosas para futuros trabalhos, já que a tecnologia será cada vez mais integrada às salas de aula e ao ambiente profissional.

## METODOLOGIA

Para a elaboração da metodologia, cada etapa do projeto foi planejada com atenção e cuidado, visando garantir uma execução eficiente e um aproveitamento máximo de tudo o que havia sido idealizado, desde a escolha da escola até a conclusão das atividades. Optamos por aplicar o projeto em nosso próprio município, na escola que foi parte fundamental de nossa trajetória educacional e que nos conduziu ao Instituto Federal de Alagoas Campus Arapiraca (IFAL). A escolha desse espaço, além de se tratar de uma escola pública de referência, possui um forte valor simbólico: retornar a esse ambiente representou uma forma de retribuir o conhecimento adquirido, fortalecendo os vínculos entre escola básica e ensino técnico, e reafirmando o compromisso com a comunidade que nos formou. Essa decisão está em consonância com o que Bacich e Moran (2018) destacam sobre a importância de metodologias que valorizem a aprendizagem ativa e contextualizada, aproximando o ensino da realidade dos estudantes.

Apresentamos a ideia e um protótipo do aplicativo à coordenação e direção do Complexo José Medeiros – escola escolhida para aplicação –, as quais se mostraram bastante interessadas e, juntamente a isso, concederam o espaço para a aplicação do projeto. Em parceria com a coordenação, alinhamos a melhor forma de implementar o projeto nas aulas de inglês, definindo os dias e a turma que seria contemplada. Assim, foi estabelecido que o 6º “A”, do período vespertino, participaria do projeto por cinco meses

Enquanto o aplicativo ainda estava em desenvolvimento, buscamos alternativas para tornar as aulas mais dinâmicas, como a atividade sobre Feelings com o filme *Divertida Mente 2*, exibido com áudio em inglês e legendas em português.

Essa abordagem incentivou os alunos a absorverem o conteúdo de forma mais ativa, desenvolvendo competências essenciais da língua inglesa, como o listening, e estimulando a associação entre áudio e tradução. O uso de recursos digitais no processo de ensino reflete o que Kenski (2021) aponta sobre o papel das tecnologias na educação contemporânea, ao promover novas formas de interação, engajamento e ampliação do aprendizado.

Além disso, elaboramos um pré-teste para avaliar o desempenho dos alunos na disciplina de inglês, proporcionando um espaço para que eles expressassem suas dificuldades, opinassem sobre o uso de aplicativos como recurso de aprendizagem e respondessem a perguntas relacionadas aos conteúdos do nível em que estavam inseridos. Essa avaliação inicial serviu como referência para adaptar as atividades do projeto às necessidades e expectativas da turma.

Nesse período, formalizamos a instalação do aplicativo junto à empresa parceira da Prefeitura de Girau do Ponciano, responsável pelos tablets, contando com a autorização da coordenação e da direção da escola. Assim, pudemos iniciar a etapa que era o principal objetivo do projeto: a utilização do aplicativo na sala de aula. Para a primeira aula com o EnglishUP, espelhamos a tela do aplicativo no quadro, garantindo que os alunos que não possuíam tablets também pudessem acompanhar as atividades. Iniciamos com uma apresentação do aplicativo e, em seguida, aplicamos os conteúdos e exercícios correspondentes, promovendo uma experiência interativa e envolvente para toda a turma. Obtivemos um retorno ótimo em relação aos alunos e ao aplicativo. Com essa abordagem, conseguimos capturar a atenção da maior parte dos estudantes, alcançando um de nossos principais objetivos.

O projeto foi finalizado com uma confraternização e a aplicação de um pós-teste, no qual os estudantes tiveram a oportunidade de avaliar tanto o aplicativo quanto a experiência como um todo, resultando em feedbacks positivos de aproximadamente 90% da turma.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos durante a execução do projeto demonstram avaliações muito positivas, tanto para aprendizagem dos alunos, quanto na formação de nós, extensionistas, assim como no fortalecimento do vínculo entre o IFAL e instituições escolares.

Assim, consideramos que entre os alunos, houve um aumento de interação nas aulas, até mesmo aqueles que não participavam passaram a interagir. O uso da tecnologia em sala de aula se mostrou um recurso eficaz para o engajamento dos alunos e tornar o aprendizado mais dinâmico. Atingindo um dos nossos objetivos, que era cativar a atenção dos estudantes através do aplicativo *EnglishUP*. Também foi encontrado algumas limitações durante a execução do projeto, foi o fato de que nem todos os alunos conseguiram levar os tablets para escola, entretanto, sempre espelhamos o aplicativo no quadro para que eles, mesmo assim, tivessem acesso ao conteúdo, evidenciando a importância de planejamento e trabalho coletivo de todos os envolvidos na ação de extensão.

É importante salientar também como essa experiência nos proporcionou um amadurecimento profissional, onde vivenciamos a prática pedagógica e a aplicação de metodologias ativas em sala de aula. Com o projeto, pudemos não somente levar o conhecimento que aprendemos no IFAL, mas também, aprender com os alunos, com trocas de conhecimentos com os docentes e coordenação participante do projeto, tornando a prática muito construtiva na nossa vida profissional como alunas e futuras profissionais.

Além disso, o projeto reforçou o papel do IFAL como instituição de ensino, pesquisa e extensão, bem como, um agente intermediador de saberes, levando esse conhecimento para fora do campus.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "EnglishUp: Integrando Tecnologia No Aprendizado" se consolidou como uma experiência de grande aprendizado e troca, tanto para os alunos quanto para nós, extensionistas. Mais do que apenas praticar o inglês, foi possível perceber como atividades lúdicas e tecnológicas podem aproximar os estudantes do conhecimento de forma significativa, despertando interesse, engajamento e protagonismo no processo de aprendizagem. Refletir sobre a combinação entre métodos tradicionais e recursos digitais também nos permitiu compreender melhor a importância de inovar e adaptar práticas pedagógicas às necessidades reais dos alunos.

Observamos que a ação teve impacto não somente no aprendizado dos estudantes, mas também no fortalecimento do vínculo com a comunidade escolar e

na formação crítica de todos os envolvidos. Entre as limitações, destacamos o tempo restrito para implementação e adaptação completa do aplicativo, mas essas dificuldades apontam para futuras possibilidades de continuidade, expansão e aprofundamento do projeto. A experiência evidencia que iniciativas como o EnglishUp contribuem de maneira significativa para a educação, mostrando que a extensão universitária pode gerar transformações reais, promover inclusão digital e oferecer oportunidades de aprendizagem mais envolventes e significativas.

## REFERÊNCIAS

UNICEP. **Educação e tecnologia: qual o impacto da tecnologia na educação moderna?** UNICEP, 15 de abril. Disponível em:

<https://www.unicep.edu.br/post/educa%C3%A7%C3%A3o-e-tecnologia-qual-o-impacto-da-tecnologia-na-educa%C3%A7%C3%A3o-moderna>. Acesso em: 11 jul. 2024.

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=TTY7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=info:z4S6lbnio7AJ:scholar.google.com/&ots=oi1SbJtzox&sig=ng81SYgdbkLUA9De6L1EethSwq8&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=TTY7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=info:z4S6lbnio7AJ:scholar.google.com/&ots=oi1SbJtzox&sig=ng81SYgdbkLUA9De6L1EethSwq8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 16 out. 2025.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** 9. ed. Campinas: Papirus, 2021. Disponível em:

[https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=ZneADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=info:pLy9kcedI0UJ:scholar.google.com/&ots=7Uz5mBN0V3&sig=ltE82dQdd6OaIZnu81ZWGae\\_pVw&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=ZneADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=info:pLy9kcedI0UJ:scholar.google.com/&ots=7Uz5mBN0V3&sig=ltE82dQdd6OaIZnu81ZWGae_pVw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false). Acesso em 16 out. 2025.

