

02, 03 e 04
SETEMBRO
2025



ISSN: 2526-3250

ITeachWeLearn: Desenvolvimento De Um Aplicativo Para O Aprendizado e Ensino De Língua Inglesa

Integrantes:

- Cauã de Lima Medeiros (Autor)
- Indyele Fraga Grassi (Coautor)
- Rafaela Fetzner Drey (Orientador)
- Humberto Jorge de Moura Costa (Coorientador)

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Pesquisa - Multidisciplinar

Resumo:

Nos dias atuais, é possível notar o desinteresse dos estudantes em relação ao estudo de inglês no âmbito acadêmico, além de uma resistência à respeito do uso de novas tecnologias por parte das escolas que acabam por não atender às exigências da era digital. Com base nesta análise, este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis capaz de auxiliar alunos de escolas públicas (inicialmente de ensino fundamental) com o aprendizado da língua inglesa dentro das salas de aula. O funcionamento do programa acontece com o uso de atividades pedagógicas, selecionadas pelo professor, de maneira com que os alunos consigam desenvolver as quatro habilidades fundamentais de aprendizagem com finalidade de compreender o idioma (leitura, escrita, fala e compreensão auditiva). Para isso, serão utilizadas as ferramentas propostas pelo software Android Studio, juntamente com a linguagem Java, cujos fundamentos são parte do currículo escolar do IFRS campus Osório. O papel do professor é fundamental na execução do app, que será responsável por anexar atividades específicas para cada aluno de acordo com suas dificuldades. Estas serão armazenadas em um site web que será utilizado como repositório para o aplicativo e suas correções serão realizadas automaticamente pelo programa, facilitando o trabalho do docente, que terá acesso aos resultados e conseguirá avaliar o desempenho de cada aluno individualmente. Espera-se, a partir da utilização do aplicativo, que os estudantes aprimorem o desenvolvimento de suas habilidades na língua inglesa e também o letramento digital. A produção do software será caracterizada por três fases: (fase I) construção inicial de um protótipo que apresente as funcionalidades básicas que serão disponibilizadas na versão final; (fase II) consolidação do código e layout com base nos dados reunidos no repositório, de forma que seja possível obter uma variabilidade de atividades distintas; (fase III) testagem com professores de escolas públicas da região para avaliação da usabilidade do app em sala de aula. A previsão é de que o aplicativo seja lançado gratuitamente para download nas

plataformas Android no ano de 2026.

Referências:

DEITEL, P.; DEITEL, H.; WALD, A. Android 6 para programadores: uma abordagem baseada em aplicativos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2016. KERSCH, D. COSCARELLI, C. CANI, J. (Orgs.). Multiletramentos e Multimodalidade: ações pedagógicas aplicadas à linguagem. Campinas: Pontes editores, 2016. DUDENEY, G. et al. Letramentos Digitais. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

Disponível em <https://moexp-2025.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2025/Anais MoExp 2025.2754.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>