

RELATO DE EXPERIÊNCIA EM ATIVIDADE DE EXTENSÃO:

OFICINA “GEO GENIUS”

Jane Martins (UEM)

Isabela Marroco Bertonha (UEM)

Laíne Sozim Corte (UEM)

Aline Priscila Brancalhão Züge (UEM - orientadora)

ra133636@uem.br

Resumo:

O presente trabalho consiste em um relato de experiência de atividades de extensão universitária realizadas no âmbito da disciplina Práticas de Extensão em Língua Inglesa II, do curso de Letras-Inglês da Universidade Estadual de Maringá (UEM). As ações desenvolvidas tiveram como foco a promoção do uso da língua inglesa (LI), integrando aspectos lúdicos e culturais. Considerando a relevância da extensão universitária e seus impactos tanto no meio acadêmico quanto na comunidade externa, foram planejadas e aplicadas oficinas no Instituto de Línguas (ILG) da UEM. O público-alvo inicial foi composto pelos estudantes de inglês do ILG; entretanto, também houve abertura à participação de membros da comunidade universitária em geral e de pessoas externas à instituição. Apesar dos desafios enfrentados durante as etapas de planejamento e execução (como dificuldades de engajamento), os resultados obtidos foram positivos. As atividades não apenas cumpriram o objetivo de estimular a prática do inglês, mas também proporcionaram momentos de integração, descontração e valorização cultural, reafirmando o papel da extensão universitária como espaço de formação e de diálogo com a sociedade.

Palavras-chave: Extensão Universitária; Inglês; Ensino; Ludicidade.

1. Introdução

As atividades extensionistas são de extrema importância no âmbito universitário, visto que permitem a integração da universidade com a sociedade e que promovem a visibilidade e contribuição social dos conhecimentos gerados no ambiente acadêmico (Gadotti, 2017). Assim, entende-se que a oficina relatada a seguir faz parte de uma gama de atividades de grande relevância para a democratização e acessibilidade do conhecimento.

Em junho de 2025, foram desenvolvidas atividades extensionistas, vinculadas à disciplina de Práticas de Extensão em Língua Inglesa II, do curso de Letras-Inglês da Universidade Estadual de Maringá (UEM). Uma das atividades consistiu em uma oficina lúdica que focalizou o ensino da língua inglesa (LI) atrelado a fatores culturais e geográficos. A oficina teve como público-alvo principal os alunos do Instituto de Línguas (ILG) da UEM, mas também estava aberta à participação de toda a comunidade interna e externa UEM.

2. Metodologia

Durante as aulas da disciplina, ocorreram discussões sobre a importância da extensão universitária. A partir disso, foi possível elaborar uma atividade que estivesse em concordância com o que se espera de atividades extensionistas universitárias, que, em síntese, consiste em compartilhar o conhecimento academicamente construído com indivíduos que não estão necessariamente envolvidos nesse processo (Gadotti, 2017). Após conversa da professora da disciplina com a direção do ILG, ficou decidido que as oficinas iriam ocorrer no pátio do instituto, durante o intervalo entre as aulas. Os discentes dividiram-se em equipes; cada equipe ficou responsável por desenvolver uma atividade a partir de uma temática.

A temática escolhida por nossa equipe relaciona-se com aspectos culturais de países que falam a LI, em especial países diferentes da Inglaterra e dos Estados Unidos. Com isso, buscou-se adotar uma perspectiva alinhada ao inglês como língua franca, na qual se entende que esse idioma não é pertencente a países específicos, mas a falantes diversos que o utilizam em suas vivências, sendo eles nativos do idioma ou não (Silva, 2010).

Assim, desenvolveu-se o jogo *Geo Genius*, que consistia em responder a uma pergunta sobre algum aspecto cultural de um país no qual se fala a LI (Índia, Austrália, Nova Zelândia, África do Sul, dentre outros). Para tornar a atividade mais interessante, decidiu-se que as perguntas seriam respondidas em grupos. Com isso, os participantes seriam separados em dois grandes grupos nomeados: *red* e *blue*. Cada grupo deveria ter o mesmo número de participantes; estes ficariam em torno de uma mesa e, em cima das mesas, ficariam fichas com imagens de bandeiras que representavam os países que respondiam às perguntas. As alunas extensionistas,

organizadoras da oficina, seguravam 34 fichas de perguntas. Cada equipe escolheu um líder, cuja função seria se movimentar entre a mesa do seu grupo, com as bandeiras, para a mesa em que as organizadoras estavam com as perguntas. Ao começar o jogo, o líder tinha que deixar a mesa do seu grupo e pegar uma pergunta, por exemplo, *“In which country was ‘Lord of the Rings’ mostly filmed?”*, na mesa das organizadoras e levar até o seu grupo para discutirem a resposta, nome do país, e entregá-la a uma organizadora a bandeira correspondente, no caso do exemplo, *“New Zealand”*. Ao entregar a bandeira certa, o líder devolveria a pergunta que acertou, pegaria uma nova pergunta e voltaria com a bandeira com a resposta. Em alguns casos, uma mesma bandeira poderia ser usada para responder a mais de uma pergunta.

3. Resultados e Discussão

A oficina foi realizada no pátio do ILG, em duas quintas-feiras do mês de junho de 2025, durante o intervalo das aulas dos estudantes do instituto. Apesar da divulgação prévia em redes sociais e com cartazes afixados em diferentes pontos da UEM, o número de inscritos foi reduzido: apenas um participante havia se inscrito para cada dia. Porém, no dia das oficinas, pessoas que passavam pelo pátio ficaram interessadas em participar da atividade.

No primeiro dia, os participantes eram adolescentes que, inicialmente, mostraram-se tímidos. Foi necessário incentivá-los e criar um ambiente mais descontraído para estimular o engajamento e promover o espírito competitivo. Já no segundo encontro, o público foi majoritariamente composto por crianças, que se mostraram muito entusiasmadas e dispostas a participar.

O interesse dos alunos presentes no pátio, após saberem que a atividade era, de fato, uma brincadeira, uma competição, demonstra que a ludicidade pode ser um fator determinante para despertar o interesse dos discentes. Reche e Dagios (2021) corroboram essa constatação, ao afirmar que a incorporação de jogos (gamificação) nas práticas de ensino-aprendizagem promove um ambiente mais agradável aos alunos, além de possibilitar uma aprendizagem mais efetiva e uma maior integração e interação entre alunos e professores. Ao final das atividades, foi possível perceber a receptividade e satisfação do público, o que confirmou os benefícios da gamificação

apontados por esses autores. Foram recebidos diversos comentários de *feedback* positivo dos participantes, que destacaram a proposta lúdica e interativa da oficina como um diferencial marcante.

4. Considerações finais

O desenvolvimento da oficina *Geo Genius* exigiu não apenas planejamento pedagógico, mas também organização coletiva, diálogo entre os membros do grupo e adequação constante às realidades institucionais, como a baixa adesão inicial dos inscritos. Com base nos princípios discutidos em sala, buscou-se elaborar uma atividade que atendesse às expectativas pedagógicas, promovesse engajamento e estimulasse a aprendizagem de forma acessível, dinâmica e significativa.

O sucesso da oficina pôde ser verificado tanto pela participação ativa e espontânea do público quanto pelos retornos positivos recebidos ao final da atividade. A resposta dos participantes reforça o potencial transformador da extensão universitária quando ela se compromete com a inclusão, com a construção coletiva do saber, e, no caso específico, com a ludicidade. O processo reflexivo, articulado ao conteúdo desenvolvido durante a disciplina, tornou possível visualizar a extensão como um movimento contínuo de aprendizagem, que ultrapassa os muros da universidade e transforma tanto quem dela participa quanto quem a promove.

Referências

GADOTTI, Moacir. **Extensão Universitária: Para quê?** São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2017.

RECHE, Amanda Stanislawski; DAGIOS, Marcele Garbin. O lúdico no processo de ensino de inglês: perspectivas na educação de jovens e adultos. **Interfaces da Educação**. Paranaíba, v. 12, n. 35, 2021.

SILVA, Kleber Aparecido da. O lugar do inglês no mundo globalizado. **Ensinar e Aprender Línguas na Contemporaneidade**: Linhas e Entrelinhas. Campinas: Pontes Editores, 2010.