

OFICINAS GAMIFICADAS DE LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO CONTEXTO DA EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

Vivian Eloá Sá Meneses (Universidade Estadual de Maringá)

Prof^a. Dr^a. Aline Priscilla Brancalhão Züge (Universidade Estadual de Maringá)

ra147870@uem.br

Resumo:

Durante a disciplina Práticas Extensionistas em Língua Inglesa II, do curso de Letras da UEM, foi desenvolvida uma atividade com foco no uso do inglês em durante a execução de tarefas gamificadas. Com o objetivo de ampliar o vocabulário dos alunos e desenvolver habilidades comunicativas, as oficinas incorporaram jogos interativos com ênfase na prática oral da língua. A gamificação foi empregada como estratégia didática, utilizando o inglês como meio de comunicação essencial para a realização das tarefas lúdicas, incentivando o uso do idioma. Durante as atividades, os alunos demonstraram domínio adequado do vocabulário previamente trabalhado, conseguindo manter a coerência e o sentido nas interações, o que contribuiu para a continuidade do jogo e o fortalecimento do aspecto lúdico. Além disso, apresentaram postura receptiva, participando ativamente, interagindo entre si, tirando dúvidas quando necessário e respeitando as instruções propostas. As oficinas, portanto, revelaram-se eficazes na promoção do aprendizado da língua inglesa de forma dinâmica e engajadora.

Palavras-chave: Atividades extensionistas; Língua inglesa (LI); Gamificação; Ensino.

1. Introdução

Neste trabalho, descrevemos o desenvolvimento de oficinas realizadas em atividades de extensão previstas na disciplina Práticas Extensionistas em Língua Inglesa II, do curso de Letras-Inglês da UEM. As atividades de extensão tiveram, como principal objetivo, fortalecer o papel da universidade como agente ativo na construção e no desenvolvimento de conteúdos acadêmicos, promovendo a integração entre as comunidades interna e externa. Trata-se, portanto, de uma prática que rompe com a lógica unidirecional da transmissão de conhecimento, promovendo a escuta, o diálogo e a construção coletiva do saber, a partir das necessidades e realidades sociais concretas (Silveira; Zambenedetti; Ribeiro, 2019).

Nesse contexto, a proposta da oficina fundamenta-se na ideia de construção social do conhecimento e no compromisso da universidade em democratizar o acesso

ao saber, atuando como espaço de criação, reflexão e partilha de saberes acadêmicos. O público-alvo das atividades foi composto por alunos do Instituto de Línguas (ILG) da UEM, bem como por membros das comunidades interna e externa. A oficina, portanto, buscou atender a uma diversidade de perfis, favorecendo a inclusão e a participação ativa de todos.

2. Metodologia

As oficinas desenvolvidas foram *Chinese Whisper* (Telefone sem fio) e *Stop* (Adedonha). Seu preparo e planejamento ocorreram durante as aulas da disciplina de extensão, sob a orientação da professora dessa disciplina. As atividades basearam-se na perspectiva de fazer algo que os participantes já tivessem conhecimento e que de alguma maneira tornasse a prática da língua inglesa (LI) mais adequado a seu contexto. Para isso, optou-se por brincadeiras populares entre crianças.

Para o telefone sem fio, reuniríamos os participantes em roda; utilizaríamos frases em papéis contendo frases com rimas e frases que descreviam atividades cotidianas. Na roda, perguntaríamos quem gostaria de iniciar, lendo a frase e passando para o participante do lado pelo ouvido; o intuito da dinâmica era avaliar como eles falavam até a frase chegar ao último aluno. Já na oficina *Stop*, o intuito era ajudar os alunos a desenvolver o pensamento acelerado e a escrita em inglês. Os participantes, com papel e caneta em mãos, deveriam escrever informações para o jogo (*name, animal, color, object, my aunt is, job, country, food¹*). Assim que todos finalizassem de escrever esses itens, em colunas, o jogo iniciaria, com a escolha de uma letra do alfabeto. Então cada aluno escreveria, em inglês, palavras que iniciassem com a letra escolhida. Venceria o jogo o participante que terminasse de escrever todas as palavras em menos tempo.

Após a preparação das oficinas, elas foram apresentadas à turma e à professora da disciplina, que contribuíram para melhorar a dinâmica e aperfeiçoar a apresentação das atividades.

3. Resultados e Discussões

¹ Em português: nome, animal, cor, objeto, minha tia é, profissão, país, alimento.

As oficinas foram realizadas durante o mês de junho de 2025, no pátio do ILG. Na oficina *Chinese Whisper*, inicialmente, as crianças estavam resistentes em participar. Por isso, foi necessário convidá-las pessoalmente; à medida em que alguns participantes chegavam, outros também demonstraram interesse pela brincadeira. Com isso, elas se reuniram em uma roda, e em seguida, foi explicado como o jogo iria funcionar. Os alunos tentaram pronunciar algumas palavras, mas alguns, vindos de turmas iniciantes, tinham dificuldade durante a fala. Por isso, foi necessário auxiliar esses alunos, de modo que a oficina pudesse continuar. Observou-se que, em geral, as frases finais se assemelhavam bastante com a frase proposta no início de cada rodada. Assim, foi possível perceber que, apesar da diferença entre os níveis, os alunos conseguiram ler as frases, repassar ao próximo colega e chegar ao final com uma construção coerente.

Já a oficina *Stop* foi bem recebida pelos alunos, em sua maioria de uma turma específica do ILG. Notou-se um grande entusiasmo dos alunos para a brincadeira; a professora da turma também participou, auxiliando os alunos com palavras que eles não conheciam, especialmente com relação à ortografia. Mesmo os alunos que necessitaram de ajuda não se demonstraram desanimados ou hesitantes em continuar o jogo. Pelo contrário, ao término da oficina, eles pediram para repetir a dinâmica. Percebeu-se que eles gostaram da interação, especialmente porque conseguiam, com ou sem ajuda, escrever as palavras solicitadas, sendo impulsionados pela competição.

As oficinas, por serem realizadas no pátio, não poderiam demandar a utilização de recursos de equipamentos audiovisuais; porém, justamente por serem executadas naquele espaço, elas ficaram visíveis e abertas aos alunos que lá estavam durante o intervalo, o que propiciou um maior número de participantes, mesmo que eles não estivessem previamente inscritos.

A partir do que foi observado na preparação e na execução das oficinas, percebe-se que, conforme afirmam Murr e Ferrari (2020), conteúdos escolares de diversas naturezas podem ser mais compreendidos e utilizados pelos alunos a partir de atividades lúdicas e descontraídas, sem os estigmas associados com o aprendizado tradicional. Gadelha Júnior (2021) complementa tal ideia, ao ressaltar que a adoção da gamificação, por meio de jogos e competições no ambiente de

ensino-aprendizagem pode motivar o aluno, mantendo seu foco e atenção, enquanto adquire conhecimento.

Assim, graças à gamificação da atividade proposta, os alunos conseguiram demonstrar e aplicar o conhecimento da língua inglesa com os jogos realizados. Graças à ludicidade, os alunos conseguiram manter uma aptidão e foco nas atividades, resultando na participação ativa e colaborativa.

4. Considerações

As oficinas tiveram papel relevante na formação docente por ampliarem a experiência para além do ensino tradicional. Ao incorporar elementos de gamificação e ludicidade, demonstraram como práticas inovadoras, junto ao uso de atividades familiares, podem ser integradas de forma coerente aos parâmetros de ensino-aprendizagem. Nesse processo, evidenciou-se também a importância da extensão universitária como instrumento de democratização do conhecimento, uma vez que possibilita a circulação de saberes para além da universidade e fortalece o vínculo entre academia e sociedade.

Referências

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidade e desafios [e-book]**. Florianópolis, UFSC, 2020.

GADELHA JÚNIOR, Severino Tranquilino. **Gamificação como metodologia ativa de aprendizagem da matemática na educação básica**. 2021. Monografia (Curso de Especialização em Ensino de Ciências e Matemática). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Patos, Patos, 2021.

SILVEIRA, André Luis Marques da; ZAMBENEDETTI, Gabriela Würzius; RIBEIRO, Vinicius Gadis. Diretrizes para orientar a formulação e implementação de ações de Design na Extensão Universitária. **Educação**, v. 44, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5902/1984644423919>.