ISSN: 2358-8829

TRABALHO VOLUNTÁRIO NO PROJETO INGLÊS LÚDICO PARA CRIANÇAS DO QUILOMBO SOLEDADE (MA): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Vinícius Yan Sousa Melo [1]
Francisco Leonel Ferreira dos Santos[2]
Samara Regina Morais Rodrigues[3]
Antônia da Silva Ribeiro Gonçalves Neta [4]

INTRODUÇÃO

O ensino da língua inglesa na educação básica tem se tornado cada vez mais crucial, não apenas como uma disciplina curricular, mas como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento acadêmico, social e profissional dos estudantes (BRASIL, 2001). A sua relevância é amplificada em contextos de vulnerabilidade e distanciamento de grandes centros urbanos, onde o acesso a conteúdos e metodologias inovadoras é limitado.

Neste cenário, o projeto "Inglês de Forma Lúdica para Crianças Quilombolas" se insere como uma iniciativa de extensão universitária do Instituto Federal do Maranhão (IFMA) - Campus Caxias. O projeto visa suprir uma lacuna educacional e promover o acesso ao conhecimento linguístico em uma comunidade historicamente marginalizada.

O projeto foi concebido e executado no quilombo Soledade, com o objetivo de oferecer um contato inicial de crianças da comunidade com a língua inglesa. O propósito é ir além do ensino tradicional, buscando um aprendizado que respeite e valorize o contexto cultural das crianças para se tornar mais significativo e relevante. A justificativa para sua aplicação reside na necessidade de fomentar conhecimentos técnicos e cruciais para o desenvolvimento estudantil, visto que o quilombo possui apenas uma escola de nível fundamental, estando afastada do centro da cidade de Caxias. Conforme Baptista et al. (2015), a inclusão e a escolarização em múltiplos contextos demandam ações que se adaptem às realidades locais para promover um

[1] Graduando do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação do Instituto Federal do Maranhão - IFMA, v.yan@acad.ifma.edu.br;
[2] Graduando do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação do Instituto Federal do Maranhão - IFMA, leonel.s@acad.ifma.ed.br;
[3] Graduando do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação do Instituto Federal do Maranhão - IFMA, m.regina@acad.ifma.edu.br;
[4] Antônia da Silva Ribeiro Gonçalves Neta: especialização, Instituto Federal do Maranhão - IFMA, antonia.neta@ifma.edu.br.

ISSN: 2358-8829

ensino equitativo. Desta forma, o projeto buscou estimular a aprendizagem de um novo idioma por meio de metodologias inovadoras do ensino de línguas.

O projeto foi executado em encontros de duas aulas semanais, durante quatro meses (outubro de 2024 a março de 2025), no período noturno, nas dependências de uma escola municipal do quilombo. Com a participação de 3 bolsistas e 3 voluntários, provenientes dos cursos de Ciência da Computação e Zootecnia, as aulas foram planejadas com uma abordagem lúdica, usando temas da educação básica para familiarizar um grupo de inicialmente vinte e cinco crianças com o idioma. Este trabalho é um relato de experiência que descreve a organização e a execução do trabalho voluntário, evidenciando como a contribuição da equipe foi essencial para a realização dos encontros.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia do projeto "Inglês Lúdico para Crianças Quilombolas" foi elaborada com o objetivo de oferecer um ensino de língua inglesa que fosse ao mesmo tempo eficaz e adaptado à realidade da comunidade. O público-alvo foi composto por cerca de 25 crianças do quilombo de 7 a 12 anos, com escolaridade de nível fundamental, residentes no Povoado Soledade, em Caxias-MA. A escolha dessa faixa etária e do local considerou a necessidade de proporcionar conhecimentos linguísticos em uma área com acesso limitado a recursos educacionais de qualidade.

As atividades foram realizadas semanalmente, em dois encontros com duração de 1 hora e 15 minutos cada, nas dependências da escola municipal UEM Vereador Fábio Gentil do quilombo. A abordagem pedagógica adotada foi uma abordagem mista, que combinou métodos de ensino tradicionais, como aulas expositivas com o uso de projetor e vídeos, com metodologias ativas e lúdicas. As atividades foram planejadas de forma a serem intrinsecamente motivadoras, utilizando a gamificação por meio de jogos, a leitura compartilhada de textos simples e a prática da língua por meio de diálogos e interações em grupo. Para isso, foram utilizados diversos recursos didáticos, como pincéis, lápis de cor, papéis, flashcards, bingo, dados, lápis, quadro, além de materiais digitais como músicas e vídeos, projetados com o auxílio do computador e projetor levados para a escola. A avaliação do aprendizado se deu de forma contínua e formativa, com foco na análise do desenvolvimento progressivo das habilidades dos alunos. O acompanhamento foi realizado por meio da observação direta e correção das

ISSN: 2358-8829

atividades, avaliando o engajamento e a participação ativa das crianças nas atividades individuais e em grupo produzidas dentro e fora de sala. A capacidade de escrita e gramática foi testada por meio de exercícios escritos, enquanto a fala foi acompanhada em atividades práticas.

REFERENCIAL TEÓRICO

O aprendizado de um novo idioma na fase infantil traz inúmeros benefícios, e para que esse processo ocorra de forma espontânea, é fundamental que ele esteja associado à diversão, motivando e despertando o prazer de aprender uma nova língua. No que diz respeito ao aprendizado de línguas estrangeiras, a literatura aponta que crianças não têm a mesma aptidão que adultos para lidar com regras e conceitos abstratos. Em contrapartida, Rocha (2007) observa que elas são mais curiosas, espontâneas e desinibidas, características que as favorecem na aquisição de um novo idioma. Assim, o ensino de línguas deve ser feito por meio de atividades que guardem relação com a realidade da faixa etária, incorporando-se à rotina da criança para que a aprendizagem seja efetiva e relevante.

Nesse contexto, as metodologias ativas emergem como uma abordagem educacional na qual o aluno é o agente de sua própria aprendizagem, visando promover engajamento, pensamento crítico, amor pelo aprendizado e desenvolvimento cognitivo e linguístico. Várias técnicas, como a aprendizagem por projetos e a criação de jogos, propiciam uma melhor convergência entre os interesses dos alunos e a aprendizagem de uma língua estrangeira. Para Vygotsky (2003 apud Martins, 2015), quando o principal meio de construção do conhecimento é o lúdico, há um maior estímulo ao engajamento do aluno no conteúdo ensinado, melhorando sua capacidade de concentração. A aplicação de atividades lúdicas na apresentação da língua estrangeira melhora as experiências e interações dentro da sala de aula, contribuindo para que todas as competências linguísticas essenciais da língua-alvo sejam desenvolvidas de forma eficaz.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

ISSN: 2358-8829

A execução do projeto, ao longo dos 17 encontros, proporcionou à equipe de voluntários e bolsistas uma vivência de campo enriquecedora e profunda, caracterizando o cerne deste relato de experiência. Os resultados observados, de natureza predominantemente qualitativa, foram altamente satisfatórios e superaram a expectativa inicial de público do projeto.

O primeiro grande resultado da experiência foi o engajamento excepcional das crianças, que demonstrou a eficácia da metodologia lúdica e culturalmente contextualizada. A maior recompensa para a equipe se deu ao presenciar a alegria e a participação ativa dos alunos em sala, o que foi destacado pelo bolsista Pedro Lucas da Silva Oliveira: "Ver a alegria das crianças e como elas se envolvem nas atividades é algo único".

Essa imersão permitiu à equipe comprovar o desenvolvimento das habilidades primárias de comunicação e escrita, ao mesmo tempo em que recebia o endosso da comunidade. A avó, Margarida Andrade, ressaltou o valor da oportunidade, descrevendo-a como "Maravilhoso. É uma experiência única", enquanto o aluno Francisco Conrado validou a abordagem pedagógica ao dizer que "Aprender inglês está sendo incrível! As atividades são muito divertidas e diferentes".

Para os voluntários, o projeto foi além do repasse de conteúdo, configurando-se como um espaço de troca cultural e de aprendizado recíproco, ademais possibilitou, para muitos, a experiência de atuar no magistério e conhecer mais de perto os desafios e todas as questões que envolvem essa profissão. Enquanto as crianças desenvolviam o inglês, a equipe aprofundava sua compreensão sobre a educação inclusiva, a importância do ensino em áreas de vulnerabilidade, o papel social da extensão universitária, a importância de aulas bem planejadas e o papel do professor como intermediador desse conhecimento. Essa vivência fortaleceu a formação profissional dos envolvidos e consolidou a relação entre o IFMA e a comunidade caxiense.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *"Inglês de forma lúdica para crianças quilombolas"* permitiu constatar que o uso de práticas pedagógicas lúdicas, aliadas à valorização da cultura local, constitui um caminho eficaz e significativo para a promoção do ensino de idiomas em contextos de vulnerabilidade social. A experiência serve como um modelo

ISSN: 2358-8829

promissor para futuras ações de extensão, reforçando a importância da universidade como agente de transformação social.

Palavras-chave: Ensino de inglês; Ludicidade; Comunidade quilombola; Extensão universitária; Relato de Experiência.

AGRADECIMENTOS

Expressamos nosso profundo agradecimento ao IFMA - Campus Caxias pelo imprescindível apoio institucional e pela oportunidade de desenvolver um projeto de extensão com notável impacto social.

Manifestamos especial gratidão ao Departamento de Extensão e Relações Institucionais (DERI), pelo suporte administrativo e logístico fundamental para a execução bem-sucedida do projeto.

Nosso reconhecimento se estende à equipe do projeto, composta por discentes bolsistas, voluntários e a coordenação, cuja dedicação, organização e colaboração direta foram cruciais para a concretização dos encontros.

Por fim, um agradecimento à família, fonte de apoio incondicional e à comunidade caxiense, que nos motivam a servir e promover uma educação transformadora.

ISSN: 2358-8829

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, C. R. et al. Inclusão e escolarização: múltiplas perspectivas. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2015.

BRASIL. Resolução nº 2, de 11 de setembro de 2001. Institui as **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 14 set. 2001. Seção 1, p. 39-40.

CAPOZZOLI, C. B. C. **Produção oral e o ensino aprendizagem/aprendizagem de inglês para crianças.** 2014. 58 f. Monografia (Curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa) - Centro de Educação, Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2014.

IFMA. **PROJETO DE EXTENSÃO LEVA INGLÊS A CRIANÇAS QUILOMBOLAS EM CAXIAS**. Caxias-MA, 28 nov. 2024. Disponível em: https://caxias.ifma.edu.br/2024/11/28/projeto-de-extensao-leva-ingles-a-criancas-quilombolas-em-caxias/. Acesso em: 22 out. 2025.

MARTINS, Viviane Lime. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. **Revista Científica Intraciência Guarujá-SP**, Guarujá, n. 10, p. 10-15, 2015.

TONELLI, J. R. A. Histórias infantis e ensino de Inglês para crianças: reflexões e contribuições. **Revista de Ciências Humanas**, Viçosa, 13, n. 2, p. 297-315, 2013.

VETROMILLE-CASTRO, R.; KIELING, H. S. Metodologias ativas e recursos digitais para o ensino de L2: uma revisão sobre caminhos e possibilidades. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, v. 74, p. 351-368, 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.