



ACADEMIA HACKTOWN: ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA PARA ADOLESCENTES E CRIANÇAS DO SERTÃO PERNAMBUCANO

Maria Isabela de Souza Barros; Luís Carlos Aquino Barros; Danilo Faustino da Silva; Ruth Montenei Lemos dos Santos; Maria Alice Freitas Marques;

1- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: misbarros18@gmail.com; 2- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: luiscarlosaquino14@gmail.com; 3- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato; 4- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato:pandahunter26@gmail.com; 5-Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: alice.freitas@ifsertao-pe.edu.br; 6-Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato:

RESUMO

Introdução: O projeto Academia Hacktown é uma escola pública de programação em jogos e robótica para crianças e adolescentes de 7 a 17 anos, estes ficam distribuídos em turmas de acordo com a sua idade: KIDS 0, KIDS 1, KIDS 2, Teens e Teens Júnior, além de ofertar alguns cursos rápidos. O projeto funciona em três Campus do IF Sertão – PE: Campus Petrolina, Campus Floresta e Campus Salgueiro. Sendo que, em 2019, me tornei bolsista do projeto no Campus Salgueiro e sendo instrutora das turmas KIDS 0 e KIDS 1. **Objetivo:** O projeto visa promover, apoiar e modelar a criatividade e inovação criativa e inventiva das crianças e adolescentes, apresentando a elas o mundo tecnológico além de realizar diversas práticas relacionadas a programação e robótica. Além de apresentar o mundo tecnológico, o projeto ajuda diretamente na formação educacional delas, através de atividades que estimulam o raciocínio lógico e também são realizadas atividades que trabalham a coordenação motora, por exemplo, a montagem de robôs. **Materiais e Métodos:** Para a realização da aula, é necessária a produção de slides coloridos e animados, assim despertando mais ainda o interesse e atenção das crianças e adolescentes. Em todas as aulas são apresentadas teorias a respeito do mundo tecnológico e logo em seguida realizamos a prática relacionada ao assunto abordado na aula. Trabalhamos com a gamificação, que além de ser um lazer, desperta um interesse maior nos alunos em realizar as atividades com mais esforço e dedicação. **Resultados:** Os alunos sempre tiveram um bom relacionamento entre si e com os bolsistas. Realizavam com muita responsabilidade e capricho todas as atividades que lhes eram estabelecidas, além de se sentirem atraídos pela essência do projeto. Alguns pais comentavam que os seus filhos eram “apaixonados” por tudo que vivenciavam em suas turmas. **Considerações Finais:** Além de apresentar e ensinar a crianças e adolescentes, o próprio bolsista também aprimora os seus conhecimentos e também aprende a lidar cada vez mais com o público. A Academia Hacktown é importante pois oferta de forma gratuita um ensino que não está incluso no ensino regular de escolas pública e privadas.

Palavras-chave: Academia Hacktown; Mundo tecnológico; Gamificação.

AGRADECIMENTOS: Agradeço a toda a equipe que forma a Academia Hacktown por contribuir na inclusão de crianças e adolescentes no mundo tecnológico.

Modalidade: Jornada de Iniciação à Docência - JID
Campus: Salgueiro