



ACADEMIA HACKTOWN, DESENVOLVIMENTO DAS TURMAS: KIDS 2, TEENS JÚNIOR, TEENS E ATUAÇÃO COMO BOLSISTA.

Vitor Pereira Fontes¹; Elânio Leal Alves²; Luís Carlos Aquino Barros³; Danilo Faustino da Silva⁴; Maria Alice de Freitas Marques.⁵

1- Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: vitor.fontes002@gmail.com; 2- Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: elaniobros@gmail.com; 3- Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: luiscarlosaquino14@gmail.com; 4- Danilo Faustino da Silva. - E-mail para contato: d.fausti97@gmail.com; 5- Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: alice.freitas@ifsertao-pe.edu.br; 6

RESUMO

Introdução: A academia Hacktown é um projeto de Extensão que disponibiliza para crianças e jovens das cidades de Floresta, Salgueiro, Petrolina e região, aulas gratuitas de robótica e informática, utilizando de técnicas de ensino inovadoras e que buscam estimular o interesse de aprendizado dos alunos. Como bolsista do projeto, em comprometimento com a realização das atividades de monitoramento das turmas Kids 2, Teens Júnior e Teens. **Objetivo:** O objetivo do projeto Academia Hacktown é contribuir intelectualmente com a educação de crianças e adolescentes da região que possuam interesse na área da tecnologia. Os objetivos como bolsista consistiam em aprimorar os conhecimentos em áreas como robótica e Arduino, e adquirir capacidade e experiência de ensino em sala de aula. **Materiais e Métodos:** Durante a aplicação do projeto foram utilizadas as metodologias: Story Telling, Gamificação, Computação Desplugada, Game Learning e Aprendizagem Significativa, cada aula continha slides, exercícios e dinâmicas que tinham o objetivo de revisar e fixar os conhecimentos adquiridos. Durante a apresentação dos conteúdos, buscava-se uma abordagem menos técnica e de fácil entendimento para os alunos. **Resultados:** Os resultados obtidos pelos alunos consistem no maior entendimento na área de robótica e programação, em conjunto com o exercício e desenvolvimento de habilidades como: criatividade, raciocínio lógico e trabalho em equipe. Com base nos resultados obtidos pelos alunos e na vivência com estes, por parte do bolsista há a obtenção de novos conhecimentos nas áreas de informática, Arduino e robótica; além da contribuição para a vida acadêmica por meio de novas experiências. **Considerações Finais:** A realização do projeto Academia Hacktown beneficiou tanto alunos quanto colaboradores, proporcionando a obtenção de conhecimento, maior convivência social e desenvolvimento do trabalho em equipe de ambas as partes; observando o desenvolver do projeto ao longo do ano de 2019, pode-se concluir que, apesar de imprevistos, conseguimos alcançar boa parte dos objetivos propostos pelo projeto, tendo em vista que no decorrer do mesmo, alunos e bolsistas adquiriram mais conhecimento.

Palavras-chave: metodologia; aprendizagem; educação.

AGRADECIMENTOS: Maria Alice de Freitas Marques, Elânio Leal Alves, Danilo Faustino da Silva, Luís Carlos Aquino Barros, Ruth Montenei Lemos Dos Santos e Maria Isabela De Souza Barros.

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

Since/Jid
2020 online

XV JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
VIII - JORNADA DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA - JID
I - SEMINÁRIO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
Realização 25 de novembro - Campus Salgueiro