



ACADEMIA HACKTOWN: UMA NOVA VISÃO DE ENSINO

Luis Carlos Aquino Barros¹; Elânio Leal Alves² e Vitor Pereira Fontes³

1- Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro; Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro; Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: luiscarlosoaquino14@gmail.com; 2- Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro; Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro – E-mail para contato: elaniobros@gmail.com; 3- Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro; Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro- E-mail para contato: vitor.fontes002@gmail.com.

RESUMO

Introdução: A Academia Hacktown é a primeira escola pública de programação, robótica e desenvolvimento de jogos do Brasil. Situada no sertão de Pernambuco, está dividida em 3 campus do IF-Sertão PE, o campus Floresta, Salgueiro e Petrolina, sendo o último o local de referência do projeto. A academia oferta ao público entre 7 e 17 anos de idade 5 cursos regulares, além de eventuais cursos rápidos. No ano de 2019, integrei a academia como bolsista instrutor dos cursos Teens Júnior e Teens no campus Salgueiro. **Objetivo:** A academia tem o intuito de integrar crianças e jovens prioritariamente de escolas públicas as novas tecnologias, promovendo o ensino de forma lúdica e divertida, tornando o aprendizado dos alunos mais divertido, dinâmico e menos monótono em relação a forma de ensino tradicional. Assim é possível contribuir para a formação de cidadãos inventivos e criativos capazes de trabalhar em equipe para a resolução de problemas de maneira sistêmica. **Materiais e Métodos:** Com a utilização de metodologias lúdicas como a gamificação, a academia faz dos seus cursos verdadeiros jogos de interação, com a utilização de games e termos bastante presentes na nova geração. Com a aprendizagem significativa, é despertado a atenção e curiosidade dos alunos em aprender, onde são estimulados a pensar e usar o raciocínio lógico na resolução de problemas. Também é adotado metodologias como o game learning e a computação desplugada que enriquecem ainda mais sua forma de ensinar. **Resultados:** Os alunos oportunizados pelos cursos da academia apresentam ao final significativa melhora do raciocínio lógico, leitura e trabalho em equipe, o que gera uma melhor compreensão e dos problemas que encontraram em seus cotidianos podendo encontrar melhores formas de resolução, além de adquirirem uma nova visão tecnológica, ao conhecerem princípios de linguagens de programação como C, C++ e JavaScript, além de vivenciarem e aprenderem robótica com a plataforma Arduino e Lego. **Considerações Finais:** É possível concluir que a Academia Hacktown cumpre seus objetivos, ganhando assim a confiança dos pais que enxergam uma grande oportunidade de crescimento pessoal e futuramente profissional para seus filhos, por compreenderem que a tecnologia está integrada a todas as profissões. A academia proporciona também grandes experiências aos instrutores, nos dando acesso a tecnologias que não seriam do nosso alcance sem a Hacktown, além da gratificante experiência na docência e trabalho em equipe.

Palavras-chave: Academia Hacktown; Metodologias Ativas; Aprendizagem Significativa.

AGRADECIMENTOS: Agradeço a toda a equipe da Academia Hacktown, que está se empenhando cada dia mais para o crescimento desse projeto no meio social.

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