



## MUNDO DA ACADEMIA HACKTOWN TURMAS: KIDS 0, KIDS 1, KIDS 2.

Ruth Montenei Lemos Dos Santos<sup>1</sup>; Maria Isabela de Souza Barros<sup>2</sup> e Danilo Faustino da Silva<sup>3</sup>

1- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: [pandahunter26@gmail.com](mailto:pandahunter26@gmail.com); 2- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: [misbarros18@gmail.com](mailto:misbarros18@gmail.com); 3- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: [d.fausti97@gmail.com](mailto:d.fausti97@gmail.com)

### RESUMO

**Introdução:** Este resumo é elaborado no âmbito do Jince/Jid 2020 online. Tem como objetivo repassar minhas experiências e dados obtidos durante todo o projeto Academia Hacktown, minha participação como colaboradora bolsista de médio e as principais contribuições para a comunidade e para a minha formação. A Academia Hacktown é um projeto que proporcionar acessibilidade e disseminação do conhecimento de novas tecnologias para crianças e jovens de baixa renda. **Objetivo:** O intuito do Projeto da Academia Hacktown é estimular as crianças e jovens a se associarem mais a tecnologia como modo de aprendizagem de forma lúdica e divertida conseguindo então se conectar mais facilmente e tendo uma formação sobre programação, lógica, matemática, e entre outras plataformas e temas. **Materiais e Métodos:** As metodologias usadas pela Academia Hacktown são: Computação Desplugada; Aprendizagem Significativa; Gamificação; Storytelling; Game Learning. Todas tem como intuito ensinar a os alunos de formas lúdicas e especiais para a absorção do conteúdo ao máximo, visando não somente a tecnologia dentro da internet mas também fora como a "Computação Desplugada", aprendendo pelo dia-dia até a programação no computador. **Resultados:** Os resultados para alunos das turmas Kids 0 e Kids 1 respectivamente entre 7 a 8 anos e 9 a 10 anos foram a prática com montagem e programação de robôs como também o aprendizado com o algoritmo, as variáveis, além dos programas utilizados como o code.org e o comput.it, já para a turma Kids 2 entre 11 a 13 anos também foram as práticas com robôs mais avançadas, as práticas com arduino, como também a utilização do kodu para fazerem seus próprios jogos. **Considerações Finais:** Mediante o Projeto da Academia Hacktown pude perceber que essa experiência na sala de aula foi muito divertida e gratificante, e que ao longo do ano de 2019 pude apreciar e me doar ao projeto como uma das colaboradoras para que levássemos o aprendizado a muitas pessoas carentes de tecnologia e os levar a um novo mundo divertido e encantador que é o mundo da Academia Hacktown.

**Palavras-chave:** Academia Hacktown; Tecnologia; Crianças e Jovens; Lúdica; Divertido.

**AGRADECIMENTOS:** Maria Alice de Freitas Marques, Maria Isabela De Souza Barros, Danilo Faustino da Silva.

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