



## ATUAÇÃO COMO BOLSISTA NO PROJETO ACADEMIA HACKTOWN ESCOLA PUBLICA DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA

Elânio Leal Alves<sup>1</sup>; Vitor Pereira Fontes<sup>2</sup>; Luís Carlos Aquino Barros<sup>3</sup>; Danilo Faustino da Silva<sup>4</sup> e Maria Alice De Freitas Marques<sup>5</sup>

1- Bolsista - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: [elaniobros@gmail.com](mailto:elaniobros@gmail.com); 2- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: [vitor.fontes002@gmail.com](mailto:vitor.fontes002@gmail.com); 3- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: [luiscarlosoquino14@gmail.com](mailto:luiscarlosoquino14@gmail.com); 4- 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); 5-Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: [alice.freitas@ifsertao-pe.edu.br](mailto:alice.freitas@ifsertao-pe.edu.br)

### RESUMO

**Introdução:** O projeto Academia Hacktown ensina crianças e adolescentes as tecnologias e toda inovação nesse ramo, onde é mostrado a programação e robótica de um jeito agradável e divertido. Esse resumo falara um pouco da minha experiência no Projeto como aluno monitor. **Objetivo:** Ensinar crianças e adolescentes a programação e robótica de um jeito fácil e lúdico. No projeto Academia Hacktown os monitores tem extrema importância como ajudantes dos instrutores, onde o que faz é ajudar em todas as atividades na sala como: organizar a sala antes, durante e depois das aulas; organizar os materiais das aulas; ajudar os alunos em quaisquer dificuldades do conteúdo e sempre manter a sala em ordem. **Materiais e Métodos:** Todas as metodologias usadas no projeto são feitas para se ter uma aprendizagem melhor para os alunos e que possam aprender de um modo fácil. As metodologias são: Computação Desplugada, Gamificação, Game Learning, Story Telling e Aprendizagem Significativa. Nas aulas das Turmas Teens, Teens Junior e Kids II pode-se notar um dos métodos usados que é o Story Telling onde se contava história para se com informações sobre o conteúdo para se ter um esclarecimento melhor do assunto de um jeito mais fácil. **Resultados:** Os resultados foram notáveis pois todos os alunos eles conseguiram assimilar os conteúdos ensinados na aula de um jeito fácil por métodos lúdicos, percebendo assim que tudo que foi passado, eles conseguiram memorizar e aprender o conteúdo e fizeram assim todas as atividades das aulas. Muitas das turmas ensinadas disseram que gostaram do conteúdo e que fariam de novo as aulas, agradeceram e até ficaram satisfeitos com tudo passado, além de ver o progresso de todos do início ao final de todo o curso. **Considerações Finais:** O projeto tem suas importâncias, pois hoje em um mundo onde a tecnologia esta evoluindo e virando cada vez mais comum na nossas vidas, seria mais sensato e interessante ensinar aos mais novos sobre as tecnologias existentes e como cada uma funciona. Assim ajudou pessoas que já tinham mas não conheciam e também aqueles que nunca tiveram um contato a fundo com as tecnologias, ensinando a todos sobre programação e robótica.

**Palavras-chave:** Academia Hacktown, Programação, Jogos, Robótica

**AGRADECIMENTOS:** Maria Alice de Freitas Marques, Vitor Pereira Fontes, 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:** Salgueiro