Revista Sinapse Múltipla
v.13, n.2, p.138-139, ago.\dez. 2024.
PUC Minas Betim

POR QUE APRENDER A PROGRAMAR?

Anthony Augusto Neindite Nunes Da Silva
Bianca Melgaço Cabral
Luis Fernando Nunes Martins
Maria Eduarda Ferreira De Souza
Vitor Schmidt Ribeiro
Orientadora: Roselene Henrique Pereira Costa

INTRODUÇÃO: Visando promover o acesso à informação nas comunidades de Betim e Itatiaiuçu, os alunos da disciplina de Introdução a Computação da PUC Betim definiram como tema da atividade de extensão "Por que aprender a programar?", direcionado para crianças e adolescentes com a educação digital defasada. A primeira ação ocorreu em 7 de junho de 2024, na Escola Estadual Conselheiro Afonso Pena, em Betim, envolvendo alunos do 2º ano do ensino médio, de 15 a 16 anos. Posteriormente, no dia 18 de junho, a atividade de extensão foi expandida para a cidade de Itatiaiuçu, sendo realizada na Associação Beneficente Recebendo e Amparando Crianças em Itatiaiuçu (ABRACI), envolvendo jovens de 10 a 17 anos. Com o intuito de criar um ambiente acolhedor e estimulante, a iniciativa buscou inspirar crianças e adolescentes a explorar o potencial da programação. **MATERIAL E MÉTODOS:** Durante o evento, os extensionistas conduziram uma palestra dinâmica sobre a importância de aprender a programar, o avanço da tecnologia, as oportunidades no mercado de trabalho na área tecnológica, e as linguagens de programação mais utilizadas. Para tornar a apresentação mais envolvente e prática, foram demonstrados aplicativos e jogos digitais criados com HTML, CSS e JavaScript, como o Jogo da Forca, Pac-Man e quizzes interativos. **RESULTADOS e DISCUSSÃO:** Os resultados foram positivos em ambos os municípios, evidenciando o interesse e o envolvimento dos jovens com o mundo da programação e da tecnologia. Muitos dos jovens ficaram impressionados ao descobrir que poderiam criar seus próprios jogos e aplicativos, reconhecendo a programação como uma ferramenta para expressar ideias e resolver problemas. A empolgação foi visível ao explorarem conceitos básicos e ao perceberem como a tecnologia pode abrir portas para novas oportunidades acadêmicas e profissionais, ampliando suas perspectivas de futuro. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A experiência foi enriquecedora para todos os envolvidos, revelando o impacto de

iniciativas educacionais inclusivas, especialmente em comunidades vulneráveis. Concluímos o projeto com a convicção de que a educação é um poderoso instrumento para a construção de um futuro promissor.

Palavras-chave: Educação digital; Programação para jovens; Extensão universitária; Inclusão tecnológica; Oportunidades de carreira na tecnologia.

Keywords: Digital education; Youth programming; University extension; Technological inclusion; Career opportunities in technology.

REFERÊNCIAS

GUIMARÃES, Agnaldo. Jogo da Forca. Disponível em: https://github.com/agnaldoguima/jogoDaForca. Acesso em: 16 maio. 2024.

VILELA, Luiz Carlos. PacMan. Disponível em: https://github.com/LuizCarlosVilela/Pacman-JS. Acesso em: 16 maio. 2024.

COSTA, Paulo Cesar. Jogo do Mario. Disponível em: https://github.com/PauloCesarCF/Jogo-do-Mario. Acesso em: 16 maio. 2024.

CLEISON. Quiz-app. Disponível em: https://github.com/httpcleison/quiz-app. Acesso em: 16 maio. 2024.

POR QUE todos deveriam aprender a programar? LEGENDADO. 30 dez. 2013. 1 vídeo (5 min 43 s). **Publicado pelo canal Kolaborativa.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=mHW1Hsqlp6A. Acesso em: 16 maio. 2024.

PROGRAMAÇÃO para crianças 👦 Conceitos básicos 💻 Parte 1. 6 dez. 2022. 1 vídeo (4 min 23 s). Publicado pelo canal Smile and Learn - Português. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tRcr4vtV-4o. Acesso em: 16 maio. 2024**.**