A importância de Aprender a Programar desde cedo

**Estamos vivendo numa época dominada por softwares, dispositivos eletrônicos, internet e redes sociais, intermediando nossas ações e intercomunicações e, portanto, em um mundo no qual o software está em todos os lugares, saber programar se torna crucial.**

**Com isso as crianças ao serem expostas, desde cedo, à linguagem de programação e aos conhecimentos de robótica, descobrem que em vez de passar o tempo apenas jogando na internet, são capazes de criar o próprio game e ou desenvolver aplicativos e software de sua escolha.**

**O ensino de programação estimula muitas habilidades de extrema importância no decorrer da vida acadêmica e pessoal como:**

**Raciocínio Lógico, Criatividade, Escrita, Resolução de problemas, Organização, Trabalho em equipe, Incentivo ao aprendizado de matemática, física e língua inglesa e Cidadania digital.**

**Aprender a programar nos dias de hoje é de grande relevância, tendo em vista que estamos em um mundo cada vez mais competitivo e que todos “respiram” tecnologia. A introdução da programação, na grade curricular das escolas, terá um efeito demasiado no processo de construção do conhecimento.**

**Essa disciplina não será aplicada apenas na matemática ou na física, a programação é aplicada na arte, na filosofia, na história, na geografia, na física, e na química. Como pode ser percebido, a programação de computadores pode enquadrar-se nas mais diversas áreas do desenvolvimento e aprendizado do educando. Hoje é possível ensinar qualquer coisa usando programação. Com essa perspectiva estaremos aumentando significativamente a qualidade do ensino, o que com certeza auxiliará a aprimorar outras áreas da educação.**

**Como disse Barack Obama “Aprender esta habilidade, não é só importante para o seu futuro... é importante para o futuro do nosso país!”, então se os Estados Unidos está preocupado com seu futuro o porquê do Brasil também não investir nisto, por isso se aos poucos demonstrarmos que programar desde cedo aos políticos é necessário e podem provocar mudanças significativas tanto na educação e na economia de nosso país talvez esta disciplina entre na grade curricular das escolas de ensino fundamental e médio.**

**Links para o clube da computação:**

**Apresentação no Prezi muito interessante:**

**https://prezi.com/hbxub57egjxp/a-importancia-de-comecar-a-programar-desde-cedo/**

**Vídeos:**

<https://www.youtube.com/watch?v=1abR0FEG16g>

<https://www.youtube.com/watch?v=ybqMW3Rrysc>

https://www.youtube.com/watch?v=NPNrq7gd5b4

**sites interessantes:**

**https://www.terra.com.br/noticias/dino/startup-aposta-em-ferramentas-inovadoras-e-leva-programacao-e-robotica-para-as-salas-de-aula,1ea78079a8f68713911ae3cbae0cab6e051ar5vg.html**

<https://olhardigital.com.br/noticia/escolas-defendem-ensino-de-programacao-a-criancas-e-adolescentes/35075>

<http://www.revistaeducacao.com.br/ensino-de-programacao-e-aposta-de-colegios-em-todo-o-mundo/>

<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/ensino-de-programacao-melhora-o-rendimento-escolar-infantil-dino89081726131/>

<http://porvir.org/e-se-escolas-fossem-como-startups/>

<http://inoveduc.com.br/noticias/estudante-cria-app-para-escolas-publicas/>

<https://g1.globo.com/pa/santarem-regiao/noticia/aplicativo-ajuda-no-controle-e-monitoramento-da-merenda-em-escolas-publicas-de-santarem.ghtml>

https://www.jcnet.com.br/Geral/2018/01/escola-ensina-cultura-de-startups.html

Ideias para atrair mais a atenção dos jovens para a programação:

* Site feito pelos próprios jovens (Sites sobre assunto da escola e de seus bairros).
* Aplicativos mobile (Fazer os alunos a pensar e criar seus próprios aplicativos que o ajudaram no seu cotidiano.)
* Robótica (como para mim era o que chamava minha atenção pode ser que atraia a atenção dos jovens também).
* Games e como faze-los
* Mostrar aplicativos e equipamentos para atrair sua atenção (exemplos faz com que se sintam capazes também de fazer algo).
* Pequenas competições dentro das escolas (incentiva a quererem continuar).
* O desenvolvimento de uma startup dentro das escolas (ajuda a escola e os alunos a praticar toda a sequência de um negócio desde a sua criação a comercialização do produto).
* Mostrar exemplos de outras coisas feitas por jovens para que possam se inspirar neles