**Programação Procedural**

* **Estrutura:** O código é organizado em torno de funções (ou procedimentos) que operam sobre dados. O fluxo do programa segue uma sequência lógica de instruções, geralmente de cima para baixo.
* **Dados e Funções:** Os dados costumam ser separados das funções que os manipulam. As funções recebem dados como parâmetros, processam e retornam resultados. Variáveis podem ter escopo global ou local.
* **Reutilização:** A reutilização ocorre principalmente por meio da criação de funções genéricas, que podem ser chamadas em diferentes partes do programa.
* **Vantagens:** Simplicidade, facilidade de aprendizado e eficiência de execução, ideal para scripts simples e tarefas diretas.
* **Desvantagens:** Em projetos grandes, pode resultar em código difícil de manter, com pouca modularidade e dificuldade de reutilização.

**Programação Orientada a Objetos (POO)**

* **Estrutura:** O código é organizado em torno de objetos, que são instâncias de classes. Cada objeto encapsula dados (atributos) e comportamentos (métodos).
* **Encapsulamento:** Dados e comportamentos são agrupados, o que facilita o controle de acesso e a manutenção do código. O acesso aos dados é feito por meio de métodos, evitando manipulação direta e descontrolada.
* **Reutilização:** Ocorre por meio de herança (classes podem herdar características de outras) e polimorfismo (métodos com o mesmo nome, mas comportamentos diferentes em classes derivadas).
* **Vantagens:** Maior modularidade, facilidade de manutenção e expansão, reutilização de código e estrutura mais robusta para sistemas complexos.
* **Desvantagens:** Maior complexidade e curva de aprendizado, além de possível sobrecarga de desempenho devido à manipulação de objetos.