



IV Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXIX Seminário de Iniciação Científica

XIV Salão de Ensino e Extensão

IV Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu

III Seminário de Inovação Tecnológica

Título:	Desenvolvimento de Habilidades do Pensamento Computacional na Oficina do Projetos UID/UNISC, Living Vales e Pescar/Mercur		
Autores:	Ken Takahata João Vitor Meinhardt Swarowsky Caio Balczarek Leonel Pablo Tedesco(Coorientador) Antônio Borba(Colaborador) Adriano Bombardieri(Colaborador) Marcia Elena Jochims Kniphoff da Cruz(Orientadora)		
Área	<input type="checkbox"/> Humanas <input type="checkbox"/> Sociais Aplicadas <input type="checkbox"/> Biológicas e da Saúde <input checked="" type="checkbox"/> Exatas, da Terra e Engenharias	Dimensão:	<input type="checkbox"/> Ensino <input type="checkbox"/> Pesquisa <input checked="" type="checkbox"/> Extensão <input type="checkbox"/> Inovação
Resumo: O projeto Unisc Inclusão Digital (Projeto UID) oferta diversas atividades, entre elas, oficinas gratuitas para o público de todas as idades, sempre visando o aprendizado e integração destes aos ambientes digitais. Em parceria com os projetos Living Vales e PESCAR/MERCUR, oferece uma oficina sócio profissionalizante, para o acesso de jovens ao mundo do trabalho. São quinze os jovens que participam da oficina em 2023, de abril a dezembro, nas dependências da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC). A oficina tem como objetivo oportunizar aos participantes a maior quantidade possível de experiências de inclusão digital que envolvam a utilização de ferramentas digitais e a introdução à programação, através da potencialização de habilidade do Pensamento Computacional (PC). Com intuito de atender a esta frente, a UNISC, proporciona toda tecnologia para desenvolvimento da oficina, através de laboratórios, bolsistas e professores que sondaram os interesses dos participantes por meio de questionários e diálogos. Com base nas respostas e eixos necessários a serem apresentados foi criado cronograma da oficina que perdura, em 2023, por nove meses. Observa-se que 70% dos jovens participantes responderam que não possuíam conhecimentos prévios de programação antes da oficina. O tema ‘Pensamento Computacional’ (PC), tópico inicial da oficina, tem o propósito de desenvolver habilidades necessárias à resolução de			



IV Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXIX Seminário de Iniciação Científica

XIV Salão de Ensino e Extensão

IV Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu

III Seminário de Inovação Tecnológica

problemas pelas técnicas da Computação e introduzir o jovem no mundo da programação. Para o desenvolvimento das habilidades de PC no primeiro semestre de 2023 diversos recursos foram utilizados, como vídeos, slides e atividades práticas com a ferramenta Scratch, plataforma de programação em blocos gratuita, desenvolvida pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Essa aplicação foi escolhida por ser fácil e acessível, contém tradução para o português e utiliza blocos, não sendo necessário o usuário ter conhecimento prévio de codificação, tornando assim, a programação mais acessível e encorajadora para aqueles que não tiveram experiência anterior. Além disso, a ferramenta facilita a criação de projetos como jogos, histórias interativas e programas lógicos. O desenvolvimento do PC, através do Scratch, capacita os jovens a entenderem a decomposição de problemas, de uma forma organizada, eficaz e interdisciplinar, permitindo simular desafios que possam vir a enfrentar nas várias áreas de atuação no mercado de trabalho. A metodologia de trabalho é desenvolvida com explicações, exemplos e a apresentação de desafios a serem resolvidos pelos participantes no Scratch. Em suma, as habilidades do PC incentivadas, através do Scratch, proporcionam aos jovens noções de programação e de lógica para desenvolvimento de problemas. Conclui-se que, o contexto do trabalho na oficina fortalece e aprimora as noções que os jovens de hoje necessitam para vislumbrar atuação no futuro mercado de trabalho e se desejarem, na área da Computação. Dos integrantes da oficina de 2023, 86% demonstram um aprendizado favorável e conhecimentos ampliados, que seguem com novas ferramentas para aprendizado de programação, sendo trabalhadas no segundo semestre de 2023. A crescente automação e evolução tecnológica exigem que os jovens estejam melhor preparados para a vida adulta, para que obtenham mais fluência nos estudos e trabalho, Nesse sentido, a parceria entre os projetos UID, Living Vales e PESCAR/MERCUR tem obtido sucesso e deve ser mantida como um caso exemplar no ensino de Computação para jovens adolescentes.

Link do Vídeo:

<https://drive.google.com/file/d/1zxfQWkTYpla-Vtrfgap963kQd908i4GE/view?usp=sharing>