

<b>Título:</b>	<b>INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO: UMA COOPERAÇÃO ENTRE PROJETO UNISC INCLUSÃO DIGITAL E A FUNDAÇÃO PROJETO PESCAR NA FORMAÇÃO DO JOVEM APRENDIZ</b>		
<b>Autores:</b>	Caio Drochner Eichenberg Artur Gabriel Frantz Henn Cristhian Machado de Souza Éwillyn Eduarda Machado Frantz Prof. Me. Adriano Jose Bombardieri Profa. Dra. Marcia Kniphoff da Cruz (orientação/coordenação)		
<b>Área</b>	<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	<b>Dimensão:</b>	<input type="checkbox"/> Ensino <input type="checkbox"/> Pesquisa <input checked="" type="checkbox"/> Extensão <input type="checkbox"/> Inovação
<b>Resumo:</b>			
<p>Este trabalho se desenvolve no contexto do Projeto UNISC Inclusão Digital - Projeto UID, iniciativa da extensão da Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC, pelo qual, diversas oficinas relacionadas com a área da Computação são oferecidas, nas dependências da UNISC. O Projeto UID busca apoiar o caráter comunitário da universidade, promovendo uma contribuição para o desenvolvimento social, por meio da emancipação digital do cidadão. A oficina apresentada neste trabalho trata de uma parceria entre o Projeto UID e a Fundação Projeto Pescar que é uma instituição de assistência social sem fins lucrativos que oferece cursos profissionalizantes gratuitos por todo território brasileiro, possuem como seu público jovens entre 16 e 19 anos em situação de vulnerabilidade social. Suas oficinas tem como objetivo oferecer capacitações que ampliem as oportunidades no mercado de trabalho para os participantes. O objetivo da oficina foi desenvolver habilidades técnicas e práticas relacionadas à programação, lógica e ferramentas digitais utilizadas no mercado de trabalho para os integrantes do Projeto Pescar/Mercur por meio de uma oficina que ocorre semanalmente, em Laboratório de Informática do Bloco 17, da UNISC. Inicialmente os encontros foram baseadas em materiais desplugados com exercícios simples de lógica-computacional e algoritmo, conforme a evolução das aulas, foram desenvolvidos também, percursos educativos disponibilizados na plataforma online "<a href="https://code.org">code.org</a>". Nestes percursos a programação é feita a partir de problemas específicos, com cenário semelhante a de um jogo com blocos de comando simples, representando uma linguagem de programação. Após conseguirem completar os percursos escolhidos no code.org, as aulas passaram a ser mais práticas, focando no uso de recursos da plataforma "Scratch", uma ferramenta de pseudocódigo, ideal para introdução à programação para jovens, envolvendo áudios, pequenas animações e criação de algoritmos de forma visual e intuitiva. Na introdução ao uso de Scratch os participantes tiveram a liberdade de experimentar o que acharam curioso no site antes que os exercícios fossem efetivamente passados para que pudessem, assim, se habituar com a interface e funcionalidades da ferramenta. Durante os</p>			



meses de oficina de 2025, foi possível observar uma evolução significativa nos conhecimentos dos participantes, tendo em vista que no início não conheciam o que eram algoritmos e no presente momento se mostraram capazes de desenvolver de forma adequada os seus próprios programas, durante a realização de atividades, sendo o exemplo principal disso a criação de uma calculadora digital de operações básicas capaz de somar, subtrair, multiplicar e dividir valores. Assim, como em anos anteriores, a oficina realizada na UNISC pelo Projeto UID em conjunto com Projeto Pescar/Mercur se mostrou eficiente na educação digital de jovens em situação de vulnerabilidade social, permitindo aos mesmos construir conhecimentos e interagir com ferramentas que possibilitam diversas oportunidades na vida profissional e acadêmica.

**Link do Vídeo:**

[https://drive.google.com/file/d/1kaufLMkXyZ8vnOiC8ZWZxwDQF\\_mpNM1y/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1kaufLMkXyZ8vnOiC8ZWZxwDQF_mpNM1y/view?usp=sharing)