

Relatório Mensal de Atividades

Recurso Municipal - CMDCA

Meses: Março/2023

Projeto: Jovens Empreendedores

I – IDENTIFICAÇÃO

Nome do Grupo: Jovens Promissores

Turma - III

Usuários: Adolescentes de 14 a 18 anos.

Meta: 25

Responsável: Ana Paula Soares Ferreira

Auxiliar de Projetos Sociais: Vânia Regina da Silva Peres

Março	Obj. Esp.	Descrição da Atividade	Data Ativid. ocorridas	Qdade Part.
	01	- Grupos adolescentes "Jovens Empreendedores"	01/03/2023 a 31/03/2023	26
		Organiz. Planej. Atividades /Reunião de Equipe	02	04

II – Atividades Realizadas

Dias da semana: Segunda-feira/ Quarta-feira / Sexta-feira

Mês: Março /2023

<p>Data: 01/03/2023 N. Part.: 22</p> <p>Tema: Informática Básica – Microsoft Excel</p> <p>Desenvolvimento: Iniciamos com acolhida aos adolescentes e demos início ao programa Microsoft Excel, um editor de planilhas bastante utilizado no mercado de trabalho. Foi apresentado aos adolescentes as ferramentas, formatações e desenvolvimento de planilhas, o programa, seu uso e comandos e os cálculos (soma, subtração, multiplicação e divisão). Houve apresentação de um modelo simples de tabela e assim os adolescentes deveriam reproduzir a tabela apresentada além de realizar os cálculos, colocando assim em prática os conhecimentos adquiridos referentes a este programa.</p> <p>Objetivo: Demonstrar os recursos básicos do programa e a importância do software atualmente utilizado no mercado de trabalho, destacando suas principais utilidades em empresas de diversos ramos. Desenvolver habilidades e garantir inserção produtiva no mercado de trabalho.</p>	<p>Data: 03/03/2023 N. Part.: 20</p> <p>Tema: Informática Básica, Tecnologia e Qualificação</p> <p>Desenvolvimento: Nesta data, a orientadora e o facilitador de inclusão digital, após acolhida aos adolescentes orientaram os mesmos sobre visita institucional a ser realizada nesta data na Escola Técnica Estadual - ETEC, onde foram recebidos pelo professor Leandro Bordignon Uliana, que inicialmente relatou sobre a escola e sua história. Em seguida apresentou todas as dependências da escola, desde as salas de aulas, laboratórios até quadra esportiva, os cursos técnicos ofertados, além da orientação referente a inserção do adolescente para o ensino médio ou ensino técnico. No laboratório de informática e hardware os adolescentes conheceram sua estrutura, cursos e atividades desenvolvidas em tais ambientes. Apresentou também alguns projetos da escola e premiações já conquistadas pelos alunos. Os adolescentes conheceram outros laboratórios dos quais demonstraram grande interesse, como o laboratório Maker no qual viram um drone montado pelos próprios alunos e impressora 3D, o laboratório de química, de automação e segurança do trabalho, também trouxe curiosidades devido a todo instrumental, material e máquinas. Possibilitando assim, o reconhecimento da educação como direito de cidadania, reforçando e incentivando a educação, profissionalização e importância da qualificação profissional, além de novos conhecimentos sobre o mundo tecnológico.</p>
--	---

	<p>Objetivo: Garantir inserção produtiva no mercado de trabalho, estimular a participação da vida pública do território, estímulo ao comprometimento e à persistência e ampliar visão de mundo.</p>
<p>Data: 06/03/2023 N. Part.: 21 Tema: Informática Básica – Microsoft Excel Desenvolvimento: Inicialmente a orientadora e o facilitador realizaram acolhida a todos os presentes e em seguida deram continuidade ao programa Microsoft Excel, reforçando os cálculos, a soma, subtração, multiplicação e divisão, além de como calcular os descontos e porcentagens. Seguindo as explicações e colocando em prática os conhecimentos adquiridos, realizaram atividades com cálculos sobre ganhos e dividendos, tabela esta que pode ser usada e aplicada no dia a dia. Ao final realizaram também a elaboração de um orçamento doméstico fictício, sendo este conteúdo aprendido anteriormente, propiciando maior conhecimento, além de ser algo que pode ser utilizado no dia a dia dos adolescentes. Objetivo: Demonstrar os recursos básicos do programa e a importância do software atualmente utilizado no mercado de trabalho, destacando suas principais utilidades em empresas de diversos ramos. Desenvolver habilidades e garantir inserção produtiva no mercado de trabalho.</p>	<p>Data: 08/03/2023 N. Part.: 23 Tema: Informática Básica - Power Point Desenvolvimento: Iniciamos com acolhida aos adolescentes, em seguida demos início a apresentação do Microsoft PowerPoint, programa utilizado para criação, edição e exibição de apresentações gráficas, onde foi realizado um tour pela interface do programa, para melhor familiarização e recursos do programa, também houve orientação acerca do design, transições e animações, além da inserção de imagens, vídeos e gráficos. Após os adolescentes criaram uma apresentação no PowerPoint com tema livre, inserindo imagens, textos, vídeos e gifs animados, colocando em prática todos os conhecimentos adquiridos, onde desenvolveram a atividade com agilidade, demonstraram boa compreensão e conhecimento sobre o programa. Em seguida o facilitador apresentou brevemente um dos programas de design gráfico, sendo este o Canva, solicitando aos adolescentes para acessarem o mesmo e realizar a instalação do programa nos computadores e até mesmo no celular. Objetivo: Apresentar aos adolescentes as principais funcionalidades e utilizações do programa Power Point tanto no âmbito educacional como profissional, além de desenvolver habilidades e conhecimento e possibilitar conhecimentos e incentivo ao empreendedorismo apresentando acerca da comunicação visual, sua importância e seu papel no mercado de trabalho.</p>
<p>Data: 10/03/2023 N. Part.: 20 Tema: Design Gráfico Desenvolvimento: Iniciamos com acolhida aos adolescentes, em seguida o facilitador abordou sobre o tema Design Gráfico, desenvolvendo atividade através do Canva, sendo uma plataforma que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais, estando disponível online e em dispositivos móveis, integrando milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações e sendo de fácil acesso a todos adolescentes, apresentando e orientando acerca da funcionalidade da plataforma e possibilidades de uso, solicitamos aos adolescentes que desenvolvessem inicialmente um panfleto de divulgação de uma empresa, do ramo de Pet Shop, fazendo inserção de texto e imagem, através de pesquisa na internet, criando suas próprias artes, visando exercitar o desenvolvimento de artes de forma prática, além do estímulo ao empreendedorismo e criatividade. Ao final os adolescentes deveriam encaminhar a arte através de e-mail reforçando os conhecimentos adquiridos. Objetivo: Possibilitar conhecimentos e incentivo ao empreendedorismo apresentando sobre comunicação visual, sua importância e seu papel no mercado de trabalho. Estimular o protagonismo e incentivo a criatividade.</p>	<p>Data: 13/03/2023 N. Part.: 13 Tema: Mídias Sociais Desenvolvimento: Inicialmente o facilitador realizou acolhida a todos os presentes e em seguida apresentou através de slides o tema Mídias Sociais, sendo uma poderosa ferramenta para estratégia de marketing, sua definição, as mídias mais populares, os tipos de mídias e seu papel, abordou a diferença entre redes sociais e mídias sociais, o impacto das redes sociais na sociedade atual, os cuidados e como conseguir renda utilizando as redes sociais. Apresentou como criar e desenvolver as redes sociais na internet, criar conteúdo e saber onde fazer pesquisas e criar trafego. Objetivo: Propor soluções inovadoras, crescimento profissional, apresentar novas possibilidades e desenvolver habilidades.</p>

<p>Data: 14/03/2023 N. Part.: 16</p> <p>Tema: Socialização / Atividade Diferenciada</p> <p>Desenvolvimento: Nesta data realizamos uma atividade extra diferenciada em grupo, visando socialização, trabalho em equipe e desenvolvimento pessoal, onde a orientadora convidou o sr. Fernando Isepe – Professor de Educação Física para participar e desenvolver a atividade junto a este projeto no Open Beach, sendo um complexo de quadras esportivas, onde os adolescentes puderam usufruir de todo espaço e assim praticaram atividades como beach tennis e vôlei de areia. A atividade fora sugerida e solicitada pelos próprios adolescentes, que participaram com empenho e espírito de colaboração. Além de ser um momento de diversão, integração, propiciando conhecer um lugar diferenciado no nosso município, promovendo e possibilitando acesso a serviço de esporte e lazer, proporcionou momentos de trabalho em equipe, puderam aprender novas modalidades esportivas, compartilharam conhecimentos e interagiram. Houve apresentação também de todo espaço, onde o responsável pelo local explicou o funcionamento. Ao final socializaram com salgado e refrigerante.</p> <p>Objetivo: Estimular a autonomia, ampliar visão de mundo, assegurar espaço para convívio grupal, desenvolver competências e habilidades, estimular a autonomia e promover acessos a serviços de lazer.</p>	<p>Data: 15/03/2023 N. Part.: 18</p> <p>Tema: Informática Básica / Crimes Cibernéticos</p> <p>Desenvolvimento: Inicialmente a orientadora e o facilitador de inclusão digital realizaram acolhida a todos os presentes, após relataram sobre palestra com o Sr. Samuel Silva - advogado, que trouxe como tema os Crimes Cibernéticos, onde através de roda de conversa abordou inicialmente os aspectos históricos da internet, apresentou os primeiros crimes cibernéticos e a lei que o regulamenta, falou sobre o aumento desses crimes principalmente na pandemia, expôs a definição e características dos crimes cibernéticos, infrações, relatou exemplos e algumas situações vivenciadas, abordou a lei geral de proteção de dados e apresentou os principais crimes cibernéticos como fraudes, golpes e Cyberbullying entre outros. Houve boa interação dos adolescentes, os mesmos apresentaram e relataram algumas situações vivenciadas e também realizaram perguntas e esclareceram dúvidas.</p> <p>Objetivo: Garantir inserção produtiva no mercado de trabalho, crescimento profissional, desenvolver competências para a vida, ampliar visão de mundo e propiciar conhecimentos.</p>
<p>Data: 17/03/2023 N. Part.: 16</p> <p>Tema: E-commerce</p> <p>Desenvolvimento: Inicialmente a orientadora juntamente com o facilitador, realizou acolhida a todos adolescentes presentes, em seguida o facilitador abordou sobre o tema e-commerce ou comércio eletrônico, apresentando sua definição, realizando e demonstrando vários sites de divulgação e oferta de produto, apresentando a estrutura do processo de compra e venda na internet. Abordou também sobre loja virtual e marketplace apresentando alguns exemplos. Foi apresentado transações comerciais que são realizadas por meio de ferramentas online e relatou sobre segurança na internet na hora de acessar sites ou fazer compras online.</p> <p>Objetivo: Compreender os canais digitais. Estimular a inovação e ampliação de visão do mundo, garantir inserção produtiva no mercado de trabalho e incentivo às ideias criativas e a inovação.</p>	<p>Data: 20/03/2023 N. Part.: 21</p> <p>Tema: Informática Básica</p> <p>Desenvolvimento: Iniciamos com a acolhida aos adolescentes e visando retomar e estimular alguns dos conhecimentos já adquiridos, fora entregue aos adolescentes um texto em Word contendo imagens, tabelas e escritas, solicitando aos mesmos que reproduzissem o texto treinando e reforçando a digitação e utilização do Microsoft Word e as suas ferramentas. Para finalizar e com intuito de reforçar a preparação e capacitação para inserção ao mundo do trabalho, foi apresentado para complementar os vídeos: “Dicas do que não falar na entrevista de emprego” e “Como responder as perguntas mais frequentes de uma entrevista e conseguir o emprego” reforçando a importância da postura comportamental e atitudes para obter resultado positivo na entrevista de emprego.</p> <p>Objetivo: Garantir a inserção produtiva no mercado de trabalho, desenvolver competências e habilidades, estimular a autonomia e crescimento profissional.</p>

<p>Data: 22/03/2023 N. Part.: 20</p> <p>Tema: E-commerce</p> <p>Desenvolvimento: Inicialmente a orientadora juntamente com o facilitador, realizou acolhida a todos adolescentes presentes, em seguida o facilitador reforçou sobre o tema e-commerce, dando continuidade ao tema e para complementar foi apresentado sobre o WIX, uma plataforma digital para criação de sites e hospedagem, consistindo em uma plataforma online de criação e edição de sites, gratuita e de fácil acesso. Em seguida os adolescentes elaboraram a criação de uma loja virtual e adicionaram conteúdos fictícios, com intuito de estimular a imaginação e colocar em prática os conhecimentos adquiridos. Ao final houve preenchimento do relatório de satisfação</p> <p>Objetivo: Compreender os canais digitais. Estimular a inovação e ampliação de visão do mundo, garantir inserção produtiva no mercado de trabalho e incentivo às ideias criativas e a inovação.</p>	<p>Data: 24/03/2023 N. Part.: 21</p> <p>Tema: Revisão e Encerramento</p> <p>Desenvolvimento: Inicialmente a orientadora juntamente com o facilitador, realizou acolhida a todos adolescentes presentes, em seguida o facilitador complementou sobre o tema e-commerce, reforçando acerca das plataformas e sites. Foram apresentados alguns sites para demonstrar os comércios eletrônicos. Em seguida houve revisão de todo o conteúdo apresentado durante o módulo de inclusão digital, reforçando e revendo cada programa e sua utilidade. Ao final houve orientações e esclarecimento de dúvidas referente ao encerramento das atividades, fora fornecido feedback ao grupo e entregue o certificado aos adolescentes.</p> <p>Objetivo: Compreender os canais digitais. Estimular a inovação e ampliação de visão do mundo, garantir inserção produtiva no mercado de trabalho e incentivo às ideias criativas e a inovação. Finalização e encerramento das atividades.</p>
---	---

II – Atividades Realizadas com Famílias

<p>Data: 27/03/2023 N. Part.: 17 Pós Reunião: 04</p> <p>Tema: Reunião e Acompanhamento Familiar</p> <p>Desenvolvimento da atividade: Nesta data fora realizado acompanhamento familiar através de reunião familiar presencial, comparecendo o responsável. Iniciamos com acolhida a todos, agradecendo a presença e reforçando a importância desta reunião. Houve o preenchimento do relatório de satisfação e apresentação do desenvolvimento do projeto, atividades desenvolvidas, feedback referente ao grupo, esclarecimento e orientações referente ao encerramento das atividades, além de esclarecimento sobre a inserção no mundo do trabalho. Os responsáveis também forneceram feedback das atividades e desenvolvimento dos adolescentes, onde podemos perceber muitos aspectos positivos em relação ao crescimento do grupo. Na oportunidade houve apresentação da coordenadora Srta. Ana Paula, que irá juntamente com a equipe acompanhar e organizar o desenvolvimento dos projetos e serviços da OSC. Aqueles que não puderam comparecer no dia e horário agendado por situações particulares, serão atendidos em outra data, através de atendimento particularizado. Houve fornecimento de subsidio alimentares para duas famílias.</p> <p>Objetivo: Acolhida, socialização, acompanhamento junto a família e encerramento das atividades. Valorização pessoal e aumento da autoestima, estímulo ao comprometimento e a persistência.</p>

Fernandópolis, 31 de Março de 2023.

José Luís Pereira da Silva
Presidente

Ana Paula Soares Ferreira
Coordenadora

Vania Regina da S. Peres
Aux. de Projetos Sociais

Relatório Fotográfico Mês: Março/2023



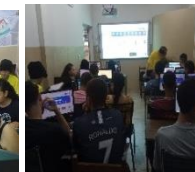
Informática Básica - Excel (01/03/2023)



Informática Básica, Tecnologia e Qualificação (03/03/2023)



Informática Básica - Excel (06/03/2023)



Informática Básica – Power Point (08/03/2023)



Design Gráfico (10/03/2023)



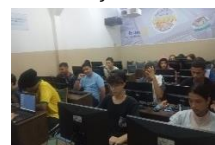
Mídias Sociais (13/03/2023)



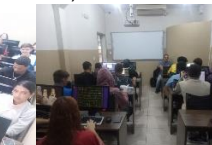
Socialização / Atividade Diferenciada (14/03/2023)



Informática Básica / Crimes Cibernéticos - Palestra (15/03/2023)



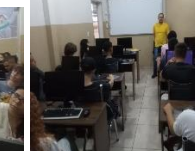
E-commerce (17/03/2023)



Informática Básica (20/03/2023)



E-commerce (22/03/2023)



Revisão e Encerramento (24/03/2023)



Reunião/Acompanhamento Familiar (27/03/2023)



Fernandópolis, 31 de Março de 2023.

José Luís Pereira da Silva
Presidente