

**Relatório Mensal de Atividades**  
**Recurso Municipal - CMDCA**  
**Meses: Novembro/ 2022**

**Projeto: Jovens Empreendedores**

**I – IDENTIFICAÇÃO**

**Nome do Grupo:** Jovens Empreendedores

Turma - II

**Usuários:** Adolescentes de 14 a 18 anos.

**Meta:** 25

**Responsável:** Marlene Lima de Carvalho Marques

**Auxiliar de Projetos Sociais:** Vania Regina da Silva Peres

Novembro	Obj. Esp.	Descrição da Atividade	Data Ativid. ocorridas	Qdade Part.
	01	- Grupos adolescentes “Jovens Empreendedores”	01/11/2022 a 30/11/2022	25
		Organiz. Planej. Atividades /Reunião de Equipe	02	04

**II – Atividades Realizadas**

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

**Mês: Novembro /2022**

<p><b>Data:</b> 04/11/2022      <b>N. Part.:</b> 19</p> <p><b>Tema:</b> Informática Básica – Microsoft Excel</p> <p><b>Desenvolvimento:</b> 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.</p> <p><b>Objetivo:</b> 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><b>Data:</b> 07/11/2022      <b>N. Part.:</b> 18</p> <p><b>Tema:</b> Design Gráfico</p> <p><b>Desenvolvimento:</b> Iniciamos com acolhida aos adolescentes, em seguida o facilitador abordou acerca do tema Design gráfico, onde apresentou um dos programas de design gráfico, sendo este o Canva sendo uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criarem 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. Em seguida os adolescentes tiveram acesso ao Canva, realizando a instalação do programa nos computadores e até mesmo no celular, sendo solicitado aos adolescentes que desenvolvessem inicialmente um panfleto de divulgação de algum curso, fazendo inserção de texto e imagem e após a elaboração de um cartão de Natal ou de final de ano, criando suas próprias artes, visando exercitar o desenvolvimento de artes de forma prática, além do estímulo ao empreendedorismo e criatividade.</p> <p><b>Objetivo:</b> Possibilitar conhecimentos e incentivo ao empreendedorismo apresentando acerca da comunicação visual, sua importância e seu papel no</p>
--	--

	mercado de trabalho. Estimular o protagonismo, empreendedorismo e incentivo a criatividade.
<p><b>Data:</b> 09/11/2022      <b>N. Part.:</b> 18</p> <p><b>Tema:</b> E-commerce</p> <p><b>Desenvolvimento:</b> Inicialmente a orientadora juntamente com o facilitador, realizou acolhida a todos adolescentes presentes, em seguida o facilitador abordou acerca do tema e-commerce ou comércio eletrônico, apresentando sua definição, realizando e demonstrando vários sites de divulgação e oferta de produto, apresentando acerca da estrutura do processo de compra e venda na internet. Abordamos também acerca de loja virtual e marketplace apresentando alguns exemplos. Fora apresentado acerca das transações comerciais que são realizadas por meio de ferramentas online e desenvolvido também acerca da segurança na internet na hora de acessar sites ou fazer compras online.</p> <p><b>Objetivo:</b> Compreender acerca dos 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><b>Data:</b> 11/11/2022      <b>N. Part.:</b> 19</p> <p><b>Tema:</b> Informática Básica e Tecnologia</p> <p><b>Desenvolvimento:</b> Nesta data, a orientadora e o facilitador, após acolhida aos adolescentes relataram e orientaram os mesmos acerca da visita a ser realizada nesta data. Assim, os adolescentes e equipe técnica seguiram para visita institucional a Escola Técnica Estadual - ETEC, onde foram recebidos pelo professor Leandro Bordignon Uliana, que inicialmente relatou acerca da escola e sua história. Em seguida apresentou todas as dependências da escola, desde as salas de aulas, laboratórios até quadra esportiva, apresentou os cursos técnicos ofertados, além da orientação referente a inserção do adolescente para o ensino médio ou ensino técnico. No laboratório de informática e laboratório de 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 os 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, além de novos conhecimentos acerca do mundo tecnológico e sua importância.</p> <p><b>Objetivo:</b> 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><b>Data:</b> 16/11/2022      <b>N. Part.:</b> 18</p> <p><b>Tema:</b> Power Point</p> <p><b>Desenvolvimento:</b> Inicialmente houve acolhida aos adolescentes em sequência 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.</p>	<p><b>Data:</b> 18/11/2022      <b>N. Part.:</b> 14</p> <p><b>Tema:</b> Mídias Sociais</p> <p><b>Desenvolvimento:</b> Inicialmente o facilitador e orientadora realizaram acolhida a todos os presentes e em seguida o facilitador apresentou acerca do tema Mídias Sociais, sendo uma poderosa ferramenta para estratégia de marketing, sua definição, as mídias mais populares, os tipos de mídias e seu papel, abordando também referente 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 também como criar e desenvolver as redes sociais na internet, criar conteúdo e saber onde fazer pesquisas e criar tráfego.</p> <p><b>Objetivo:</b> Propor soluções inovadoras, crescimento</p>

<p><b>Objetivo:</b> Apresentar aos adolescentes as principais funcionalidades e utilizações do programa tanto no âmbito educacional como profissional, além de desenvolver habilidades e conhecimento</p>	<p>profissional, apresentar novas possibilidades e desenvolver habilidades.</p>
<p><b>Data:</b> 21/11/2022      <b>N. Part.:</b> 19  <b>Tema:</b> E-commerce  <b>Desenvolvimento:</b> Inicialmente a orientadora juntamente com o facilitador, realizou acolhida a todos adolescentes presentes, em seguida o facilitador reforçou acerca do tema e-commerce, dando continuidade ao tema e visando 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. Ao final os adolescentes iniciaram a criação de uma loja virtual e adicionaram conteúdos fictícios, com intuito de estimular a imaginação e colocar em prática os conhecimentos adquiridos.  <b>Objetivo:</b> Compreender acerca dos 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><b>Data:</b> 23/11/2022      <b>N. Part.:</b> 19  <b>Tema:</b> Informática Básica – Crimes Cibernéticos  <b>Desenvolvimento:</b> Inicialmente a orientadora e o facilitador realizaram acolhida a todos os presentes informando acerca da realização da palestra para esta data, em seguida foi realizado o relatório de satisfação com os adolescentes. Na sequência recebemos o palestrante Sr. Samuel, que sendo advogado, trouxe como tema os Crimes Cibernéticos, onde através de roda de conversa abordou inicialmente acerca dos aspectos históricos da internet, apresentou os primeiros crimes cibernéticos e a lei que o regulamenta, relatou acerca do aumento desses crimes principalmente na pandemia, expôs a definição e características dos crimes cibernéticos, infrações, relatou exemplos e algumas situações vivenciadas, abordou também acerca da 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.  <b>Objetivo:</b> Garantir inserção produtiva no mercado de trabalho, crescimento profissional, desenvolver competências para a vida, ampliar visão de mundo e propiciar conhecimentos.</p>
<p><b>Data:</b> 25/11/2022      <b>N. Part.:</b> 19  <b>Tema:</b> E-commerce e revisão  <b>Desenvolvimento:</b> Inicialmente a orientadora juntamente com o facilitador, realizou acolhida a todos adolescentes presentes, para aquecimento do grupo e visando reflexão, foi apresentado o vídeo: “Aprenda ficar calado – Leandro Karnal (Motivacional)” disponível no Youtube, em seguida o facilitador deu continuidade a atividade referente ao tema e-commerce, continuando na utilização do WIX, realizando a criação da loja virtual, colocando em prática os conhecimentos adquiridos. Foi reforçado acerca das plataformas e sites. Foram apresentados alguns sites para demonstrar acerca dos comércios eletrônicos. Ao final houve revisão de todo o conteúdo apresentado durante o módulo de inclusão digital, reforçando acerca de cada programa e sua utilidade, houve também a entrega do certificado de participação dos adolescentes e orientações acerca do encerramento das atividades e esclarecimentos de dúvidas.  <b>Objetivo:</b> Compreender acerca dos canais digitais. Estimular a inovação e ampliação de visão do mundo,</p>	<p><b>Data:</b> 28/11/2022      <b>N. Part.:</b> 16  <b>Tema:</b> Socialização e Encerramento  <b>Desenvolvimento:</b> Nesta data realizamos atividade de socialização e encerramento junto ao grupo, onde a orientadora e facilitador desenvolveram atividade de lazer no Strike Boliche Bar, possibilitando uma atividade diferenciada aos adolescentes além de acesso a experiência de esporte e lazer, visando desenvolver novas sociabilidades, onde os adolescentes tiveram momento de descontração e integração durante as jogadas de boliche, sendo este um esporte de precisão, concentração, além de promover desenvolvimento do esquema corporal, estimulando também a percepção visual, além de interagirem e partilhar informações e jogadas, sendo também um momento de entretenimento entre os adolescentes e encerramento das atividades. Apresentamos e demonstramos também as diversas formas de modernização, os processos de forma automatizada, onde os resultados dos jogos eram apresentados em tela digitais e os pinos recolocados automaticamente.</p>

<p>garantir inserção produtiva no mercado de trabalho e incentivo às ideias criativas e a inovação.</p>	<p><b>Objetivo:</b> 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 e encerramento das atividades.</p>
---	---

### Atividades Realizadas com Famílias

<p><b>Data:</b> 25/11/2022</p>	<p><b>N. Part.:</b> 20 <b>Pós Reunião:</b> 02</p>
<p><b>Tema:</b> Reunião e Acompanhamento Familiar  <b>Desenvolvimento da atividade:</b> Nesta data fora realizado acompanhamento familiar através de reunião familiar presencial, comparecendo o responsável e alguns adolescentes. Iniciamos com acolhida a todos, agradecendo a presença e reforçando a importância desta reunião. Houve o preenchimento do relatório de satisfação e apresentação acerca do desenvolvimento do projeto, atividades desenvolvidas, esclarecimento e orientações referente ao encerramento das atividades, além de esclarecimento referente a inserção no mundo do trabalho. Para finalizar e propondo um momento de reflexão e valorização familiar houve apresentação do vídeo: “Mensagem de Reflexão Natal em Família – Edeka”, havendo breve discussão acerca da importância da família e aberto para perguntas. Aqueles que não puderam comparecer no dia e horário agendado por situações particulares, serão atendidos em outra data, através de atendimento particularizado.  <b>Objetivo:</b> Acolhida, socialização, acompanhamento junto a família e encerramento das atividades. Valorização pessoal e aumento da autoestima, estímulo ao comprometimento e a persistência.</p>	

Fernandópolis, 30 de Novembro de 2022.

José Luís Pereira da Silva  
Presidente

Marlene L. de Carvalho Marques  
Coordenadora

Vania Regina da S. Peres  
Aux. de Projetos Sociais

**Relatório Fotográfico  
Mês: Novembro /2022**



Informática Básica - Excel (04/11/2022)

Design Gráfico (07/11/2022)



E-commerce (09/11/2022)

Informática Básica e tecnologia - Visita (11/11/2022)



Power Point (16/11/2022)

Mídias Sociais (18/11/22)



E-commerce (21/11/2022)

Palestra – Crimes Cibernéticos (23/11/2022)



E-commerce (25/11/2022)

Reunião e Acompanhamento Familiar (25/11/2022)



Socialização e Encerramento (28/11/2022)

Fernandópolis, 30 de Novembro de 2022.

**José Luís Pereira da Silva  
Presidente**