




ATMF

		PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM SECRETARIA MUNICIPAL DE FAZENDA NOTA FISCAL ELETRÔNICA DE SERVIÇO - NFS-e				Número da NFS-e 319							
Data e Hora da Emissão		17/11/2024 09:21:14		Competência		17/11/2024		Código de Verificação		M84P5YUBE			
Número do RPS				No. da NFS-e substituída				Local da Prestação		CONTAGEM - MG			
Prestador de Serviço													
		Razão Social/Nome		MAGNO HENRIQUE MARTINS ALVES									
		Nome Fantasia		MAGNO MARTINS									
		CNPJ/CPF		24.540.472/0001-03		Inscrição Municipal		72083789		Município		CONTAGEM - MG	
		Endereço e CEP		AVENI AV. RIO SAO FRANCISCO ,542 - PARQUE RIACHO DAS PEDRAS - 1A CEP: 32280-440									
		Complemento				Telefone		(31)2559-6499		e-mail		MAGNOHMARTINS@GMAIL.COM	
Tomador de Serviço													
Razão Social/Nome		ASSOCIACAO MOVE CULTURA											
CNPJ/CPF		11.197.128/0001-03		Inscrição Municipal		72067521		Município		CONTAGEM - MG			
Endereço e CEP		RUA MONSENHOR BICALHO ,263 - ELDORADO CEP: 32310-400											
Complemento				Telefone		(31)2557-6007		e-mail		ADMINISTRATIVO@MOVECULTURA.ORG.BR			
Discriminação do Serviço													
14 horas de serviços de Professor de Marketing Digital e Criação de conteúdos para as redes sociais e 24 horas de serviços de Professor de Ferramentas Digitais e Mercado de Trabalho, totalizando 38 h de aulas realizados no mês de Setembro/2024, para atendimento ao Projeto "A Tecnologia Move o Futuro" - TERMO DE FOMENTO 038/2023, Chamamento Público nº 001/2021 - CMDCAC, P.A 040/2023"; despesa vinculada ao Contrato Nº 016/ATMF/2023/2024 e ao relatório de atividades mensal.													
Código do Serviço / Atividade													
8.02 / 859960400 - treinamento em desenvolvimento profissional e gerencial													
Detalhamento Específico da Construção Civil													
Código da Obra						Código ART							
Tributos Federais													
PIS (R\$)		COFINS (R\$)		IR (R\$)		INSS (R\$)		CSLL (R\$)					
Detalhamento de Valores - Prestador do Serviço				Outras Informações		Cálculo do ISSQN devido no Município							
Valor do Serviço R\$		3.040,00		Natureza Operação		Valor do Serviço R\$		3.040,00					
(-) Desconto Incondicionado		0,00		1-Tributação no município		(-) Deduções Permitidas em Lei		0,00					
(-) Desconto Condicionado		0,00		Regime Especial Tributação		(-) Desconto Incondicionado		0,00					
(-) Retenções Federais		0,00		0-Nenhum		Base de Cálculo		3.040,00					
(-) Outras Retenções		0,00		Opção Simples Nacional		(x) Alíquota %		5,00					
(-) ISSQN Retido		0,00		1 - Sim		ISSQN a Retor		() Sim (x) Não					
(=) Valor Líquido R\$		3.040,00		Incentivador Cultural		(=) Valor do ISSQN R\$		0,00					
2-Não													
Avisos		1- Uma via desta Nota Fiscal será enviada através do e-mail fornecido pelo Tomador do Serviço. 2- A autenticidade desta Nota Fiscal poderá ser verificada no site, http://contagem.ginfes.com.br com a utilização do Código da Verificação. 3 - Documento emitido por ME ou EPP optante pelo Simples Nacional. Não gera direito a crédito fiscal de ISS e IPI.											

SISBB - SISTEMA DE INFORMACOES BANCO DO BRASIL
18/11/2024 - AUTOATENDIMENTO - 15.27.55
2818502818 0001

Comprovante Pix

CLIENTE: ASSOCIACAO MOVE CULTURA
AGENCIA: 2818-5 CONTA: 56.115-0

=====

SOBRE A TRANSACAO

=====

ID: E0000000020241118181425220591716
CNPJ DO PAGADOR: 11.197.128/0001-03
VALOR: R\$3.040,00
TARIFA: R\$10,00
DATA: 18/11/2024 - 15:24:46

PAGO PARA: Magno Henrique Martins Alves 0164900
CNPJ: 24.540.472/0001-03
CHAVE PIX: 24540472000103
INSTITUICAO: 00416968 BANCO INTER
AGENCIA: 0001 - CONTA: 00000000000014894971
TIPO DE CONTA: Conta Corrente

Esta transação pode ser tarifada em até 0,99%,
com valor máximo de R\$10,00. O valor definitivo
poderá ser consultado no BBDPJ.

Notificacao enviada em: 18/11/2024 - 15:24:47

=====

DOCUMENTO: 111801
AUTENTICACAO SISBB: 8.26B.6C1.51C.798.400

=====

Central de Atendimento BB
4004 0001
Consultas, informacoes e servicos transacionais.

SAC BB
0800 729 0722
Informacoes, reclamacoes, cancelamento de produ-
tos e servicos.

Ouvidoria
0800 729 5678
Reclamacoes nao solucionadas nos canais
habituais agencia, SAC e Demais canais de
atendimento.

Atendimento a deficientes auditivos ou fala
0800 729 0088
Informacoes, reclamacoes, cancelamento de cartao
e outros produtos e servicos de Ouvidoria.

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

Turma: Ferramentas Digitais (ter-qui)

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins

RELATÓRIO DE ATIVIDADES – ATMF

CURSO: FERRAMENTAS DIGITAIS E MERCADO DE TRABALHO

PROFESSOR: MAGNO HENRIQUE MARTINS ALVES

CARGA HORÁRIA/MÊS: 12H / OUTUBRO 2024

CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS: 016/ATMF/2023-2024

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 01/10/2024 A 31/10/2024

AULA 01

Carga Horária: 2h

Tema: Microsoft Excel –
Tabelas Dinâmicas e
Finalização de Módulo.

Dia: 01/10/2024

Conteúdo: Recursos avançados em
Tabela Dinâmica; Finalização do
Módulo de Excel.

Objetivos:

- Apresentar os recursos considerados avançados em Microsoft Excel, com foco em tratar dados em Tabela Dinâmica para criação de tabelas e gráficos analíticos;
- Breve resumo dos recursos aprendidos no Microsoft Excel durante o curso.

Atividades e Resultados:

Recursos Avançados em Tabela Dinâmica: foram apresentados os recursos de formatação de dados em Tabelas Dinâmicas, com foco em automatizar a exibição de dados provenientes de tabelas complexas e extensas para análises via tabelas e gráficos analíticos.

Resultado: os alunos tiveram a oportunidade de aprender um dos recursos mais visados no mercado de trabalho, onde é possível trabalhar com grandes quantidades de dados para extração de tabelas e gráficos de forma automatizada. Ao conhecerem mais sobre as Tabelas Dinâmicas, os alunos demonstraram ainda mais interesse em aprofundar seus conhecimentos sobre a ferramenta digital Microsoft Excel, onde relataram que o recurso avançado aprendido em sala de aula foi de muita relevância durante o curso. Ao final da aula, todos os alunos fizeram upload de suas atividades via Padlet, de acordo com a data da aula.

Finalização Microsoft Excel: para encerrarmos o módulo de Microsoft Excel, foi aberto um momento de perguntas para os mesmos sobre como foram suas experiências de aprendizados com a ferramenta digital durante as aulas, onde perpassamos brevemente pelos recursos matemáticos, lógicos e

Realização:



Parceria:



Apoio:



dinâmicos que foram estudados no Microsoft Excel.

Resultado: os alunos relataram que tiveram boas experiências de aprendizados durante as aulas de Microsoft Excel, sendo este módulo um dos favoritos de boa parte deles. Com os exercícios propostos, eles relataram que entenderam a relevância da ferramenta digital para suas jornadas profissionais e que buscarão aprender mais sobre o software para ampliarem ainda mais suas oportunidades no mercado de trabalho.

AULA 02

Carga Horária: 2h

Tema: Microsoft Power Point – Formatações de Apresentações Dinâmicas (Parte 01).

Dia: 03/10/2024

Conteúdo: Recursos de formatações do Microsoft Power Point; Criação de Apresentações Dinâmicas em Microsoft Power Point.

Objetivos:

- Aprender sobre os principais recursos para criar apresentações dinâmicas no Microsoft Power Point;
- Explorar as possibilidades e criatividade para desenvolver apresentações dinâmicas no Microsoft Power Point.

Atividades e Resultados:

Recursos de Formatações do Microsoft Power Point: mesmo com os recursos padronizados para formatação de textos no Pacote Microsoft Office, foi apresentado os recursos de apresentações como Transições, Animações e Apresentações de Slides para desenvolverem trabalhos mais dinâmicos dentro da ferramenta digital.

Resultado: os alunos relataram que acharam interessantes as possibilidades de criarem apresentações animadas via Microsoft Power Point. Porém, em quesitos de design, eles gostaram muito mais em aprender a criar apresentação no Canva, mas que compreenderam que é importante aprenderem a desenvolver apresentações no Microsoft Power Point, uma vez que nem todas as empresas disponibilizam o Canva para ser usado na criação de apresentações.

Criação de Apresentações Dinâmicas no Microsoft Power Point: com os recursos de animações presentes na ferramenta digital, foram apresentadas, durante uma prática em sala de aula, as possibilidades de criarem trabalhos com animação, entendendo com mais profundidade os recursos de Transições e

Realização:



Parceria:



Apoio:



AULA 03

Carga Horária: 2h

Tema: Microsoft Power Point – Formatações de Apresentações Dinâmicas (Parte 02).

Dia: 08/10/2024

Conteúdo: Desenvolvimento de Apresentação com temática em Artes.

Objetivos:

● Desenvolver, de forma prática, os aprendizados sobre criação e formatação de apresentação animada.

Atividades e Resultados:

Desenvolvimento de Apresentação com temática em Artes: para fixar os conhecimentos sobre criação de apresentações em Microsoft Power Point, foram repassados temas e conteúdos sobre Arte para cada aluno desenvolver suas apresentações no laboratório, explorando tópicos como:

- Arte Europeia;
- Arte Americana;
- Arte Latino-americana;
- Arte Afro-brasileira;
- Arte Oriental;
- Arte Africana.

Resultados: os alunos foram desafiados a colocarem suas criatividade em ação, aproveitando todos os recursos de apresentação dinâmica do Microsoft Power Point junto com imagens pesquisadas por eles e os textos que selecionaram para compor seus trabalhos. De início, os alunos sentiram um pouco de dificuldade em alinhar as ideias dos slides e, com o direcionamento de cada tópico por slides e com o professor criando uma apresentação dinâmica junto com os alunos, eles entenderam melhor a atividade.

AULA 04

Carga Horária: 2h

Tema: Microsoft Power Point - Formatações de Apresentações Dinâmicas (Parte 03).

Dia: 10/10/2024

Conteúdo: Finalização de Apresentação com temática em Artes; Encerramento Módulo de Microsoft Power Point.

Objetivos:

- Finalização das atividades da aula anterior;
- Fechar o módulo, tirando as possíveis dúvidas sobre criação de apresentações pelo Microsoft Power Point.

Finalização de Apresentação com temática em Artes: metodologias e resultados apresentados na aula anterior.

Encerramento do Módulo Microsoft Power Point: para finalizar o módulo da ferramenta digital, foram apresentados novamente os principais objetivos de criação de apresentações dinâmicas em Microsoft Power Point, abrindo espaço para perguntas aos alunos sobre a ferramenta digital

Resultados: os alunos relataram que gostaram bastante do Microsoft Power Point e compreenderam sobre os principais recursos de animações que diferencia essa ferramenta digital da Plataforma Canva. Foi ainda reforçado que eles podem desenvolver os layouts de suas apresentações no Canva e importar os elementos como imagens dentro do Microsoft Power Point, expandindo ainda mais suas vivências e experiências com ferramentas digitais que podem complementar suas atividades profissionais no dia a dia. Ao final da aula, todos os alunos fizeram upload de suas atividades via Padlet, de acordo com a data da aula.



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST

J. Mendes

AULA 05

Carga Horária: 2h

Tema: Construção de Portfólio de Ferramentas Digitais via Canva.

Dia: 22/10/2024

Conteúdo: O que é Portfólio e seus objetivos; Registros de módulos estudados no curso; Relatos de Experiência em Aprendizados.

Objetivos:

- Desenvolver habilidades de registrar, de forma profissional, trajetórias de aprendizados;
- Elencar os melhores trabalhos desenvolvidos durante os módulos do curso;
- Expor, de forma assertiva, seus aprendizados durante o curso feito.

Atividades e Resultados:

O que é Portfólio e seus objetivos: com o objetivo de registrar, em um documento final com os melhores trabalhos desenvolvidos por cada aluno durante o curso, os alunos aprenderam a importância de desenvolverem seus Portfólios, com foco em seus cursos profissionalizantes, para serem um complemento de seus currículos profissionais, com objetivos de relatar suas experiências de aprendizado, suas perspectivas em ferramentas digitais estudadas durante o curso e também para recapitularem os conhecimentos repassados no curso de Ferramentas Digitais.

Resultado: cada aluno foi desafiado a desenvolver o seu próprio portfólio, como forma de revisitar os conhecimentos repassados durante o curso. Os alunos relataram que não sabiam que poderiam fazer portfólios neste formato, sendo que alguns deles não conheciam esse método de registros de conhecimentos e experiências.

Registros de módulos estudados no curso + Relatos de Experiências de Aprendizados: para estruturar o Portfólio, os alunos foram orientados a copiarem um modelo desenvolvido pelo professor e, de acordo com o documento, os alunos precisaram preencher os seguintes tópicos:

- Apresentação;
- O que aprendi no Microsoft Word;
- O que aprendi no Microsoft Excel;
- O que aprendi no Microsoft Power Point;
- O que aprendi no Canva;

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

- O que aprendi com a Oficina de Mobigrafia;
- O que aprendi com a Oficina de Social Video;
- Dados de Contato.

Para cada tópico acima, os alunos deveriam listar os aprendizados mais importantes que tiveram, de forma individual, registrando em textos e imagens dos arquivos registrados no Padlet e em seus celulares durante todo o curso.

Resultado: os alunos aprenderam mais um recurso de documento digital via Canva, com o objetivo de registrarem, em formato PDF, um Portfólio com todo o conhecimento apreendido. Com esse método, os alunos relataram entender mais a importância de se organizar os arquivos de suas jornadas de aprendizados, bem como aproveitar melhor as oportunidades que aparecem para capacitá-los, de forma mais assertiva, para o mercado de trabalho.



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST O J. Mendes

AULA 06

Carga Horária: 2h

Tema: Visita Exposição – O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci

Dia: 23/10/2024

Conteúdo: Encerramento do curso Ferramentas Digitais; A importância de Leonardo Da Vinci para as Tecnologias, Arte e Ciências; Contato com a Arte como formação profissional e pessoal.

Objetivos:

- Encerrar o curso com uma excursão coletiva com os alunos de Ferramentas Digitais, com foco em fortalecer seus conhecimentos e suas vivências durante o curso;
- Aprender como que as tecnologias foram desenvolvidas por um dos maiores gênios da humanidade, envolvendo invenções que mudaram o mundo com Tecnologias, Artes e Ciências;
- Desenvolver a humanização, por meio da arte, sobre os recursos digitais e suas implementações na vida em sociedade.

Atividades e Resultados:

Encerramento do curso Ferramentas Digitais: para mostrar, na prática, a influência das tecnologias na vida humana, a excursão trouxe a possibilidade de os alunos fazerem uma imersão envolvendo recursos tecnológicos, sejam estes analógicos e/ou digitais, em torno de um contexto envolvendo Artes, Ciências e Tecnologias.

Resultados: os alunos demonstraram total interesse desde o momento da possibilidade da excursão, uma vez que muitos deles relataram que ainda não tiveram contato com museus, tão pouco sobre exposições imersivas, envolvendo contextos tecnológicos analógicos e/ou digitais. Com a excursão, eles viram na prática, os mais variados formatos de

tecnologias, além de fortalecerem seus vínculos cultivados durante o curso.

A importância de Leonardo Da Vinci para as Tecnologias, Arte e Ciências / Contato com a Arte como formação profissional e pessoal: as exposição imersiva, intitulada "O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci", oferecida pelo Memorial Minas Gerais Vale no Espaço 356 em Nova Lima-MG, trouxe diferentes tecnologias para envolver os visitantes em tecnologias das mais diversas, sejam as analógicas como réplicas desmontadas de artefatos do artista para serem montados até imersão em Realidade Aumentada, com o objetivo de expandir as experiências imersivas sobre a vida e arte de um grande gênio da humanidade. A exposição, dividida em

Realização:



Parceria:



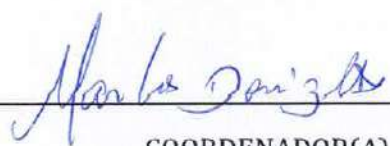
Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

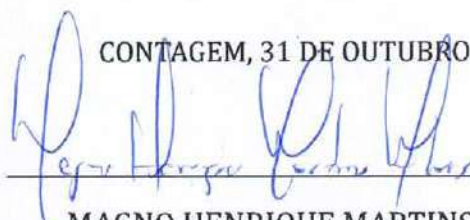
diversas partes, trouxe os artefatos desenvolvidos por Leonardo da Vinci, como o Escafandro, considerada a primeira roupa de mergulho criada na humanidade, além dos artefatos de aviões e de guerra. Outra tecnologia explorada foram os cadernos do artista com seus estudos sobre Anatomia Humana e, claro, suas obras replicadas em projeções em paredes e também em quadros expostos em uma galeria. Além do mais, houve um contato maior sobre a importância da arte Monalisa, com diversas instalações envolvendo contato com uma réplica em gesso, lambe-lambe com novas narrativas da obra e uma instalação com cadeira e fundo para os visitantes tirarem suas fotografias pessoais com o contexto de serem as Monalisas do século XXI.

Resultados: os alunos aproveitaram cada instalação, cada obra artística com suas interatividades e cada informação ali presentes, desenvolvendo seus olhares sobre as Tecnologias, Artes e Ciências, em uma experiência única de aprendizado para além do laboratório de informática no Move Cultura. Segundo relatos, muito nunca tiveram a oportunidade de ver de perto uma exposição de um museu, sendo essa uma experiência de compreensão sobre a importância das tecnologias na vida humana já há séculos e, claro, entendendo ainda mais sobre a importância das Tecnologias, Artes e Ciências pelas obras de Leonardo Da Vinci.



COORDENADOR(A)

CONTAGEM, 31 DE OUTUBRO DE 2024



MAGNO HENRIQUE MARTINS ALVES

Realização:



Parceria:



Apoio:



RELATÓRIO FOTOGRÁFICO

Turma: Ferramentas Digitais (ter-qui)

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins

RELATÓRIO FOTOGRÁFICO REFERENTE AO CONTRATO Nº 016/ATMF/2023-2024 DE PRESTAÇÃO SERVIÇO DE PROFESSOR DE FERRAMENTAS DIGITAIS E MERCADO DE TRABALHO, PARA O PROJETO "A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO", T.R.038/2023



Foto 1: exposição de recursos de Tabela Dinâmica em Microsoft Excel para alunos.

Dia: 01/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

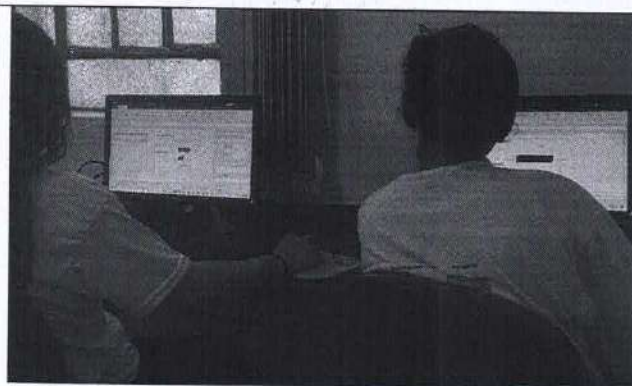


Foto 2: alunas formatando dados para construção de gráficos em recursos de Tabela Dinâmica no Microsoft Excel.

Dia: 01/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

(Handwritten signature)



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST J. Mendes

A Tecnologia **Move** o Futuro

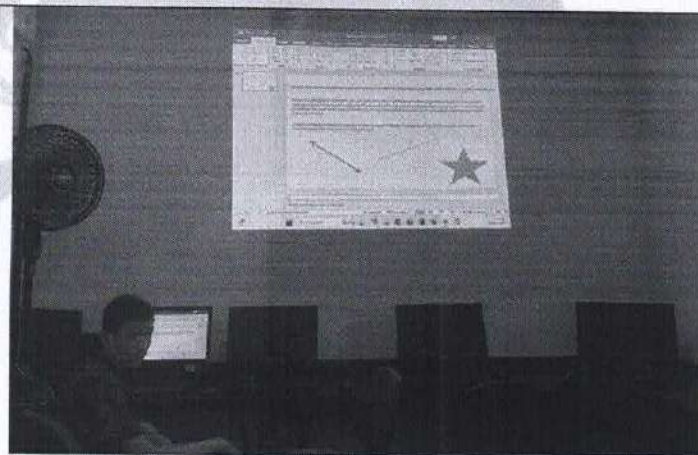


Foto 1: exposição dos recursos de apresentação em Microsoft Power Point para os alunos.

Dia: 03/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

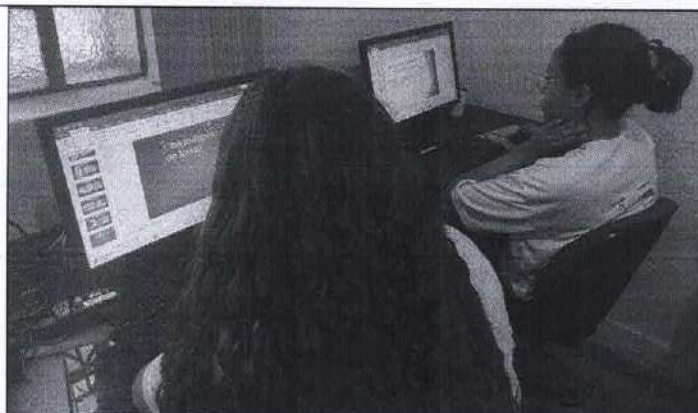
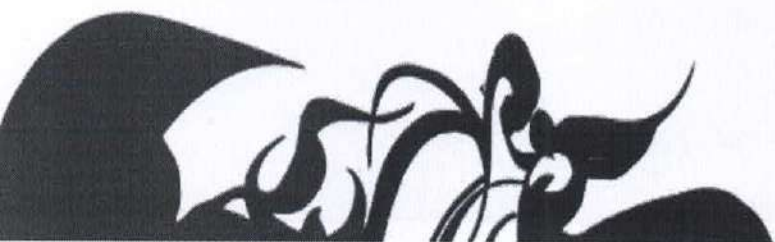


Foto 2: alunas desenvolvendo apresentações de temas livres, colocando em prática os recursos do Microsoft Power Point.

Dia: 03/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro

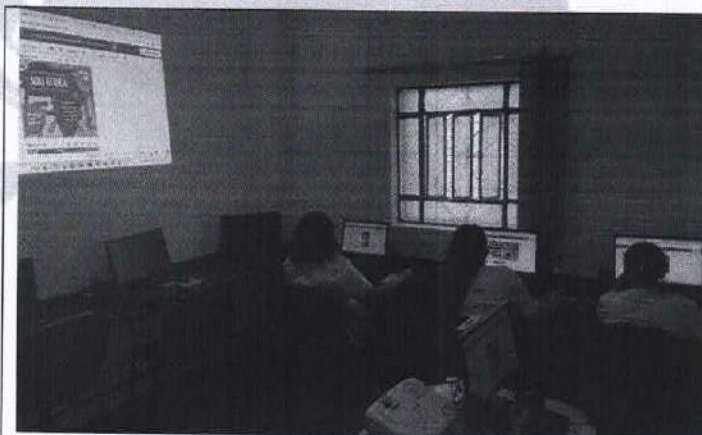


Foto 1: apresentação de proposta de trabalho sobre Artes Latino-americanas para desenvolvimento de apresentações em Microsoft Power Point.

Dia: 08/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

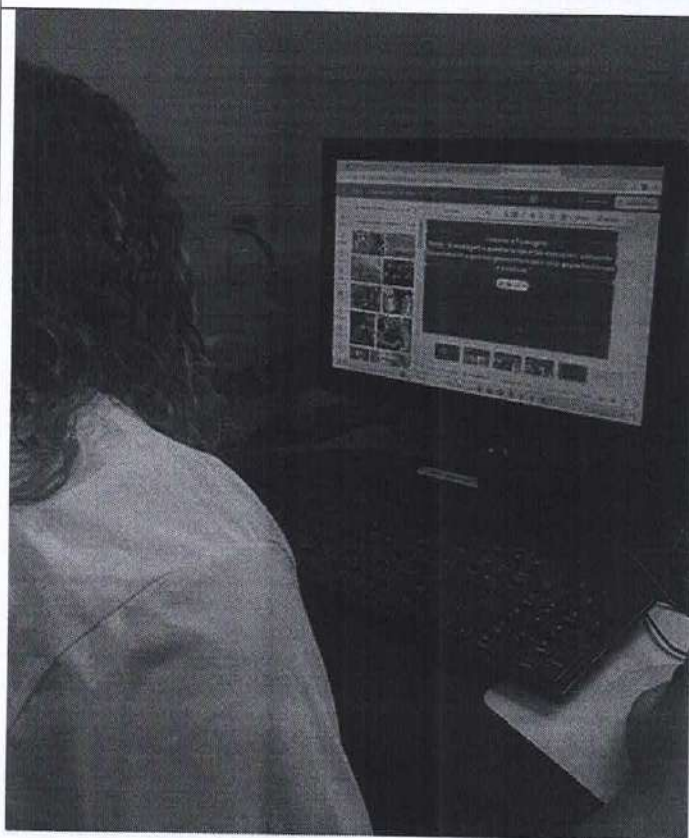


Foto 2: aluno desenvolvendo apresentação sobre Arte Afro-Brasileira e Mitologia Grega, colocando em prática os recursos do Microsoft Power Point.

Dia: 08/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST J. Mendes

A Tecnologia **Move** o Futuro

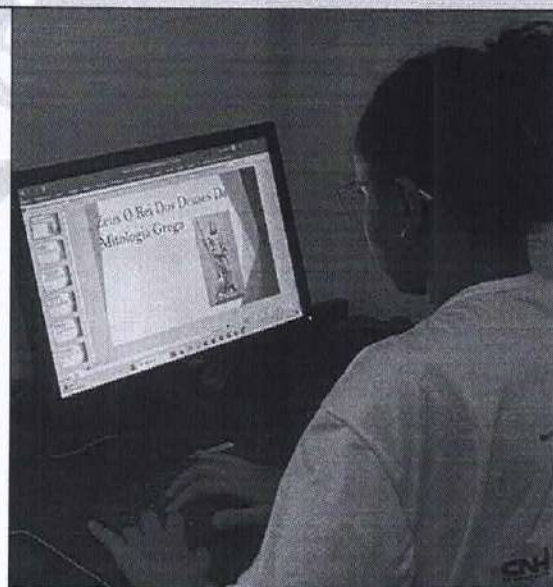


Foto 1: aluna desenvolvendo seu trabalho sobre Mitologia Grega com recursos de apresentação em Microsoft Power Point.

Dia: 10/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: alunas finalizando suas apresentações em Microsoft Power Point, exportando seus trabalhos em formato de vídeo pelo software.

Dia: 10/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



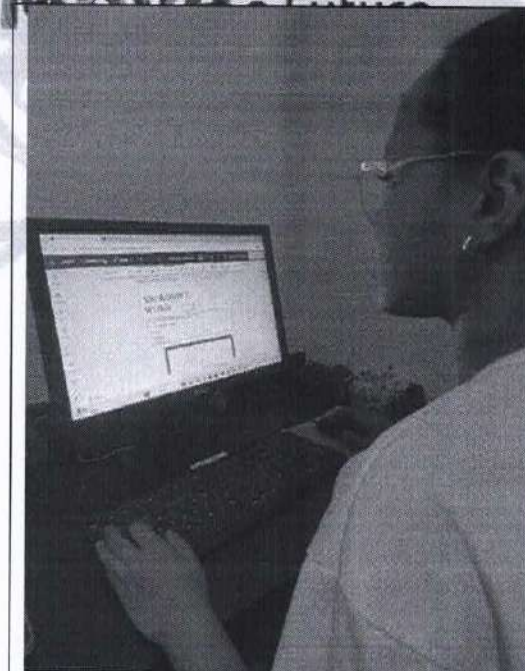


Foto 1: aluna desenvolvendo seu Portfólio, com os melhores conteúdos desenvolvidos durante o curso para compor seu material.

Dia: 22/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

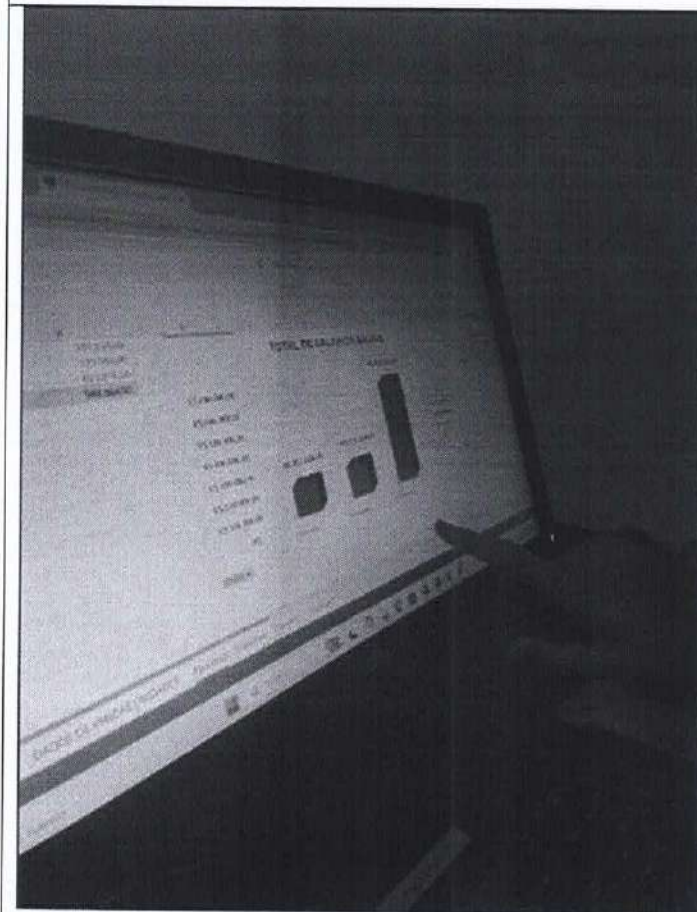


Foto 2: aluna escolhendo seu material em Microsoft Excel para compor seu Portfólio do curso de Ferramentas Digitais.

Dia: 22/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apolo:



CIST J. Mendes



Foto 1: alunos contemplando a obra digital Santa Ceia, na exposição "O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci", tendo acesso à obra por recursos de projeções digitais.

Dia: 23/10/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

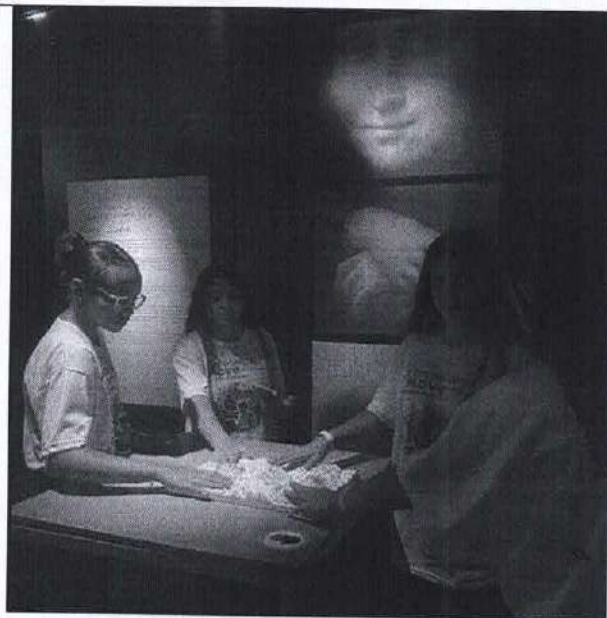
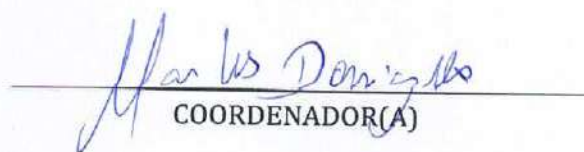


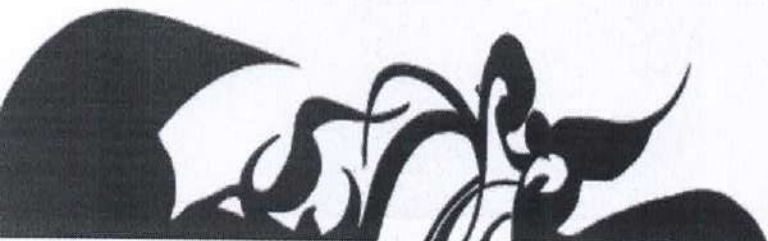
Foto 2: alunas tendo contato com diversas obras de Monalisa, em diferentes formatos, na exposição "O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci", onde puderam entender mais sobre os traços da obra em uma réplica em formato de gesso.

Dia: 23/10/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

CONTAGEM, 23 DE OUTUBRO DE 2024


INSTRUTOR(A)


COORDENADOR(A)



LISTAS DE PRESENÇA

Turma: Ferramentas Digitais (ter-qui)

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 01/10/2024	HORÁRIO: 14:00 às 16:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: MAGNO MARTINS		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Vitória Martins Quirino	Ana Vitória Martins Quirino
02	Gabriel Henrique Barbosa da Silva	
03	Isabella Nunes Silveira	Isabella Nunes Silveira
04	Kauã Restoff de Oliveira	
05	Victoria Ariane	
06	Vinicius Gabriel Mendes dos Santos	

Samuel Lucas Ramos Ribeiro

Samuel Lucas Ramos Ribeiro

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Martins



Realização:



Parceria:



Apoio:



CINT O J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 03/10/2024	HORÁRIO: 14:00 às 16:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: MAGNO MARTINS		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Vitória Martins Quirino	Ana Vitória Martins Quirino
02	Gabriel Henrique Barbosa da Silva	
03	Isabella Nunes Silveira	Isabella Nunes Silveira
04	Kauã Restoff de Oliveira	
05	Victoria Ariane	
06	Vinicius Gabriel Mendes dos Santos	Vinicius Gabriel Mendes dos Santos

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Henrique Pereira Flor.

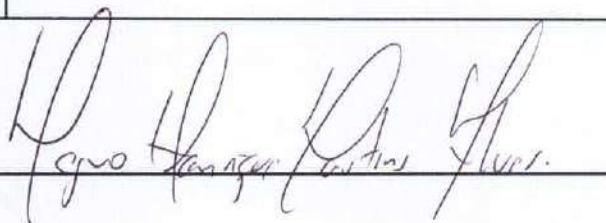


LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 08/10/2024	HORÁRIO: 14:00 às 16:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: MAGNO MARTINS		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Vitória Martins Quirino	Ana Vitória Martins Quirino
02	Gabriel Henrique Barbosa da Silva	
03	Isabella Nunes Silveira	Isabella Nunes Silveira
04	Kauã Restoff de Oliveira	
05	Victoria Ariane	Victoria Ariane
06	Vinicius Gabriel Mendes dos Santos	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:





Realização:



Parceria:



Apoio:

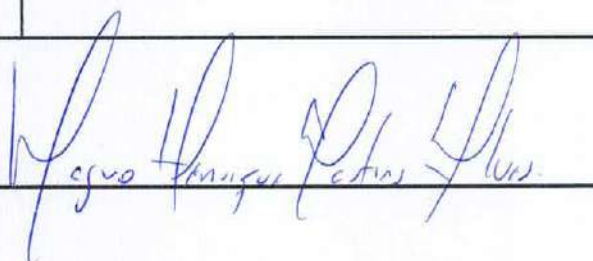


LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 10/10/2024	HORÁRIO: 14:00 às 16:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: MAGNO MARTINS		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Vitória Martins Quirino	Ana Vitória Martins Quirino
02	Isabella Nunes Silveira	Isabella Nunes Silveira
03	Victoria Ariane	
04	Vinicius Gabriel Mendes dos Santos	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:





Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 22/10/2024

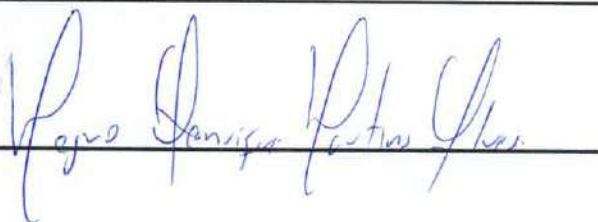
HORÁRIO: 14:00 às 16:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Vitória Martins Quirino	Ana Vitória Martins Quirino
02	Isabella Nunes Silveira	
03	Victoria Ariane	
04	Vinicius Gabriel Mendes dos Santos	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:





Realização:



Parceria:



Apoio:

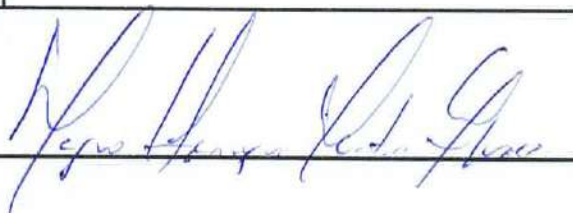


LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 23/10/2024	HORÁRIO: 13:00 às 17:00	DIA (S) DA SEMANA: Quarta
INSTRUTOR: MAGNO MARTINS		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Vitória Martins Quirino	Ana Vitória Martins Quirino
02	Isabella Nunes Silveira	Isabella Nunes Silveira
03	Victoria Ariane	
04	Vinicius Gabriel Mendes dos Santos	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:





LISTA ATESTADA

Turma: Ferramentas Digitais (ter-qui)

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

LISTAS DE FREQUÊNCIA

LISTAS DE FREQUÊNCIA																																		
Dados do Executor																																		
Razão Social: Associação Move Cultura																CNPJ: 11.197.128/0001-03																		
Dados Projeto Social																																		
Nome do Projeto: A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO																Nº do Termo de (X) Fomento ou () Colaboração: TERMO DE FOMENTO 038/2023.																		
Atividade: Oficina de Ferramentas Digitais																Profissional Responsável (Professor/Oficineiro): Magno Martins																		
Dia e Horário das atividades: Segundas e Quartas, de 15:00 às 17:00																Coordenador de Projetos: Marcos Donizetti																		
Mês: OUTUBRO/ 2024																																		
Seleção de beneficiários inscritos																																		
Dia do mês		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	TOTAL DE ATENDIMENTOS	
Dia da Semana		T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q		
Nome dos presentes																																		
Ana Vitória Martins Quirino		P		P					P		P											P	P										6	
Gabriel Henrique Barbosa da Silva		F		F					F		F				-							-	-										0	
Isabella Nunes Silveira		P		P					P		P											F	P										5	
Samuel Lucas Ramos Ribeiro		P		F					F		F											F	F										1	
Victoria Ariane		F		F					P		F											F	F										DESSISTENTE	
Vinicius Gabriel Mendes dos Santos		F		P					F		F											F	F										1	

Assinatura do Profissional (is) responsável(is): Magno Martins
Assinatura da Coordenadora de Projetos: Marcos Donizetti

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

Turma: Ferramentas Digitais (seg-qua)

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins

RELATÓRIO DE ATIVIDADES - ATMF

CURSO: FERRAMENTAS DIGITAIS E MERCADO DE TRABALHO

PROFESSOR: MAGNO HENRIQUE MARTINS ALVES

CARGA HORÁRIA/MÊS: 12H / OUTUBRO 2024

CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS: 016/ATMF/2023-2024

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 01/10/2024 A 31/10/2024

AULA 01

Carga Horária: 2h

Tema: Microsoft Excel –
Tabelas Dinâmicas e
Finalização de Módulo.

Dia: 02/10/2024

Conteúdo: Recursos avançados em
Tabela Dinâmica; Finalização do
Módulo de Excel.

Objetivos:

- Apresentar os recursos considerados avançados em Microsoft Excel, com foco em tratar dados em Tabela Dinâmica para criação de tabelas e gráficos analíticos;
- Breve resumo dos recursos aprendidos no Microsoft Excel durante o curso.

Atividades e Resultados:

Recursos Avançados em Tabela Dinâmica: foram apresentados os recursos de formatação de dados em Tabelas Dinâmicas, com foco em automatizar a exibição de dados provenientes de tabelas complexas e extensas para análises via tabelas e gráficos analíticos.

Resultado: os alunos tiveram a oportunidade de aprender um dos recursos mais visados no mercado de trabalho, onde é possível trabalhar com grandes quantidades de dados para extração de tabelas e gráficos de forma automatizada. Ao conhecerem mais sobre as Tabelas Dinâmicas, os alunos demonstraram ainda mais interesse em aprofundar seus conhecimentos sobre a ferramenta digital Microsoft Excel, onde relataram que o recurso avançado aprendido em sala de aula foi de muita relevância durante o curso. Ao final da aula, todos os alunos fizeram upload de suas atividades via Padlet, de acordo com a data da aula.

Finalização Microsoft Excel: para encerrarmos o módulo de Microsoft Excel, foi aberto um momento de perguntas para os mesmos sobre como foram suas experiências de aprendizados com a ferramenta digital durante as aulas, onde perpassamos brevemente pelos recursos matemáticos, lógicos e

Realização:



Parceria:



Apoio:



J. Mendes

dinâmicos que foram estudados no Microsoft Excel.

Resultado: os alunos relataram que tiveram boas experiências de aprendizados durante as aulas de Microsoft Excel, sendo este módulo um dos favoritos de boa parte deles. Com os exercícios propostos, eles relataram que entenderam a relevância da ferramenta digital para suas jornadas profissionais e que buscarão aprender mais sobre o software para ampliarem ainda mais suas oportunidades no mercado de trabalho.

AULA 02

Carga Horária: 2h

Tema: Oficina de Podcast – Gravação de Episódios PodELAD Entrevista

Dia: 07/10/2024

Conteúdo: Conceitos gerais sobre Podcast; Formatos de Programas; Equipamentos para gravação; Roteiro para Entrevista; Roleta de Perguntas; Gravações de episódios PodELAD.

Objetivos:

- Apresentar a mídia de Podcast como ferramenta digital;
- Definir os diferentes formatos de podcasts existentes;
- Conhecer as principais ferramentas de gravação;
- Estruturar um roteiro para gravação;
- Definir as perguntas a serem feitas durante a gravação;
- Gravar episódios com cada aluno.

Atividades e Resultados:

Conceitos gerais sobre Podcast: para iniciar a oficina com os alunos, foi apresentado alguns formatos comuns de gravações de podcasts, trazendo os alunos para uma conversa sobre esse formato de mídia e suas possibilidades, além de dividir experiências como ouvintes.

Resultado: os alunos relataram que, mesmo que já conheçam o formato de mídia pela internet, ainda não tiveram a oportunidade de aprender sobre o funcionamento do mesmo, reforçando que já ouviram ou ainda ouvem alguns programas e que gostam do formato para consumirem no dia a dia.

Formatos de Programas: os alunos aprenderam que há diversos formatos de gravação de podcast, podendo ser uma roda de conversa, entrevista, educacional, videocast, dentre outras possibilidades. Para a oficina, foi escolhido pelo professor o formato de Entrevista, com o objetivo de dar a oportunidade para todos os alunos terem a experiência de gravar um episódio.

Resultado: com a dinâmica proposta, os alunos entenderam a importância de se pensar em como construir o seu próprio programa de podcast, tendo em vista seus objetivos alinhados com os equipamentos disponíveis.

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

Com a proposta de ser uma entrevista individual, alguns alunos tiveram uma certa resistência por conta da timidez, mas aceitaram o desafio.

Equipamentos para Gravação: para desenvolver a oficina, foi montada uma estrutura com notebook, dois microfones, condensador de voz para captação das vozes e o software OBS para gravação dos arquivos em MP3 no notebook.

Resultado: os alunos relataram que já viram apenas microfones sendo utilizados em podcasts pela internet (e também pelos videocasts), mas que não faziam ideia de que poderiam ter uma estrutura própria para criarem seus programas. A experiência de conhecer os equipamentos e software foi positiva, uma vez que expandiu ainda mais a possibilidade de novos aprendizados em ferramentas digitais.

Roteiro para Gravação: trazendo a proposta de entrevista, foi proposto um programa para um podcast nomeado PodELAD, com um episódio para cada aluno. Foi estruturado um roteiro com tópicos como:

- Apresentação Podcast
- Introdução à temática
- Identificação Professor
- Identificação Aluno
- Conversa Introdutória
- Três perguntas sobre Ferramentas Digitais, Perspectivas de Futuro e Experiências de aprendizados durante o curso
- Uma pergunta livre do aluno para o professor
- Encerramento Podcast

Resultado: com o roteiro estruturado, os alunos relataram se sentirem mais confortáveis para gravar, mesmo com as perguntas sendo sorteadas no momento da gravação por meio de uma roleta online. Eles revelaram que não sabiam que um podcast tem toda essa organização de informações antes de começar as gravações, expandindo assim mais um aprendizado durante a oficina.

Realização:



Parceria:



Apoio:



Roleta de Perguntas: para trazer dinamicidade durante as gravações de cada episódio do PodELAD, foram desenvolvidas perguntas em uma Roleta Online para serem respondidas pelos alunos, trazendo os seguintes eixos:

- 1ª Rodada - Vivências Digitais no Dia a Dia
- 2ª Rodada - Ferramentas Digitais Aprendidas no Curso
- 3ª Rodada - Expectativas Futuras com as Tecnologias Digitais

Para cada tópico das rodadas elencadas, os alunos responderam pelo menos uma pergunta.

Resultado: mesmo com o roteiro apresentado no tópico anterior, a experiência de responder as perguntas sorteadas no momento das gravações trouxe ainda mais emoção e vivências aos alunos, uma vez que eles, no primeiro momento, se sentiram um pouco intimidados sobre as possíveis complexidades das perguntas a serem feitas, mas que, com as perguntas pertinentes aos seus contextos, se sentiram tranquilos para responderem as perguntas.

Gravações de Episódios PodELAD:

as gravações com cada um dos alunos foram realizadas na Arena das Artes, tendo cada entrevista o tempo em torno de 5 a 10 minutos, seguindo todo o roteiro e perguntas elencados nos tópicos anteriores. Antes de encerrar os episódios, os alunos foram desafiados a fazerem uma pergunta para o professor, com o objetivo de engajar os alunos em seus protagonismos durante as gravações.

Resultado: os alunos tiveram a oportunidade de dialogar sobre suas experiências e vivências durante o curso, de forma organizada para que o podcast cumprisse seu propósito de ser uma conversa/entrevista. Mesmo tímidos logo no início das gravações, eles se soltaram mais no decorrer das gravações, onde se sentiram à vontade para dividirem suas visões de mundo, envolvendo tecnologias, ferramentas digitais e futuros.

Realização:



Parceria:



Apoio:



Com a pergunta ao professor, foram feitas perguntas sobre a formação e jornada de ser docente, mostrando que os mesmos visualizam o papel importante do professor em suas vidas.

AULA 03

Carga Horária: 2h

Tema: Microsoft Power Point – Formatações de Apresentações Dinâmicas (Parte 01).

Dia: 09/10/2024

Conteúdo: Recursos de formatações do Microsoft Power Point; Criação de Apresentações Dinâmicas em Microsoft Power Point.

Objetivos:

- Aprender sobre os principais recursos para criar apresentações dinâmicas no Microsoft Power Point;
- Explorar as possibilidades e criatividade para desenvolver apresentações dinâmicas no Microsoft Power Point.

Atividades e Resultados:

Recursos de Formatações do Microsoft Power Point: mesmo com os recursos padronizados para formatação de textos no Pacote Microsoft Office, foi apresentado os recursos de apresentações como Transições, Animações e Apresentações de Slides para desenvolverem trabalhos mais dinâmicos dentro da ferramenta digital.

Resultado: os alunos relataram que acharam interessantes as possibilidades de criarem apresentações animadas via Microsoft Power Point. Porém, em quesitos de design, eles gostaram muito mais em aprender a criar apresentação no Canva, mas que compreenderam que é importante aprenderem a desenvolver apresentações no Microsoft Power Point, uma vez que nem todas as empresas disponibilizam o Canva para ser usado na criação de apresentações.

Criação de Apresentações Dinâmicas no Microsoft Power Point: com os recursos de animações presentes na ferramenta digital, foram apresentadas, durante uma prática em sala de aula, as possibilidades de criarem trabalhos com animação, entendendo com mais profundidade os recursos de Transições e Animações, tanto para objetos quanto para slides.

Resultado: os alunos compreenderam mais sobre os recursos de dinamicidade do Power Point, trazendo ainda mais repertório para suas formações profissionais, visualizando que estes recursos ainda não estão presentes no Canva.

Realização:



Parceria:



Apoio:



Carga Horária: 2h

Tema: Microsoft Power Point – Formatações de Apresentações Dinâmicas (Parte 02).

Dia: 16/10/2024

Conteúdo: Desenvolvimento de Apresentação com temática em Artes; Encerramento Módulo de Microsoft Power Point.

Objetivos:

- Desenvolver, de forma prática, os aprendizados sobre criação e formatação de apresentação animada;
- Fechar o módulo, tirando as possíveis dúvidas sobre criação de apresentações pelo Microsoft Power Point.

Atividades e Resultados:

Desenvolvimento de Apresentação com temática em Artes: para fixar os conhecimentos sobre criação de apresentações em Microsoft Power Point, foram repassados temas e conteúdos sobre Arte para cada aluno desenvolver suas apresentações no laboratório, explorando tópicos como:

- Collagem Digital;
- Animação Digital;
- Realidade Aumentada;
- Arte Urbana e Grafite;
- Fotografia;
- Arte Digital;
- Arte em Pinturas;
- Esculturas.

Resultados: os alunos foram desafiados a colocarem suas criatividade em ação, aproveitando todos os recursos de apresentação dinâmica do Microsoft Power Point junto com imagens pesquisadas por eles e os textos que selecionaram para compor seus trabalhos. De início, os alunos sentiram um pouco de dificuldade em alinhar as ideias dos slides e, com o direcionamento de cada tópico por slides e com o professor criando uma apresentação dinâmica junto com os alunos, eles entenderam melhor a atividade e, no decorrer da aula, eles se ajudaram tanto em dar opiniões nos trabalhos de seus colegas quanto auxiliaram outros a terminarem seus trabalhos.

Encerramento do Módulo Microsoft Power Point: para finalizar o módulo da ferramenta digital, foram apresentados novamente os principais objetivos de criação de apresentações dinâmicas em Microsoft Power Point,

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

abrindo espaço para perguntas aos alunos sobre a ferramenta digital

Resultados: os alunos relataram que gostaram bastante do Microsoft Power Point e compreenderam sobre os principais recursos de animações que diferencia essa ferramenta digital da Plataforma Canva. Foi ainda reforçado que eles podem desenvolver os layouts de suas apresentações no Canva e importar os elementos como imagens dentro do Microsoft Power Point, expandindo ainda mais suas vivências e experiências com ferramentas digitais que podem complementar suas atividades profissionais no dia a dia. Ao final da aula, todos os alunos fizeram upload de suas atividades via Padlet, de acordo com a data da aula.

AULA 05

Carga Horária: 2h

Tema: Construção de Portfólio de Ferramentas Digitais via Canva.

Dia: 21/10/2024

Conteúdo: O que é Portfólio e seus objetivos; Registros de módulos estudados no curso; Relatos de Experiência em Aprendizados.

Objetivos:

- Desenvolver habilidades de registrar, de forma profissional, trajetórias de aprendizados;
- Elencar os melhores trabalhos desenvolvidos durante os módulos do curso;
- Expor, de forma assertiva, seus aprendizados durante o curso feito.

Atividades e Resultados:

O que é Portfólio e seus objetivos: com o objetivo de registrar, em um documento final com os melhores trabalhos desenvolvidos por cada aluno durante o curso, os alunos aprenderam a importância de desenvolverem seus Portfólios, com foco em seus cursos profissionalizantes, para serem um complemento de seus currículos profissionais, com objetivos de relatar suas experiências de aprendizado, suas perspectivas em ferramentas digitais estudadas durante o curso e também para recapitularem os conhecimentos repassados no curso de Ferramentas Digitais.

Resultado: cada aluno foi desafiado a desenvolver o seu próprio portfólio, como forma de revisitar os conhecimentos repassados durante o curso. Os alunos relataram que não sabiam que poderiam fazer portfólios neste formato, sendo que alguns deles não conheciam esse método de registros de conhecimentos e experiências.

Realização:



Parceria:



Apoio:



Registros de módulos estudados no curso + Relatos de Experiências de Aprendizados: para estruturar o Portfólio, os alunos foram orientados a copiarem um modelo desenvolvido pelo professor e, de acordo com o documento, os alunos precisaram preencher os seguintes tópicos:

- Apresentação;
- O que aprendi no Microsoft Word;
- O que aprendi no Microsoft Excel;
- O que aprendi no Microsoft Power Point;
- O que aprendi no Canva;
- O que aprendi com a Oficina de Mobigrafia;
- O que aprendi com a Oficina de Social Video;
- O que aprendi com a Oficina de Podcast;
- Dados de Contato.

Para cada tópico acima, os alunos deveriam listar os aprendizados mais importantes que tiveram, de forma individual, registrando em textos e imagens dos arquivos registrados no Padlet e em seus celulares durante todo o curso.

Resultado: os alunos aprenderam mais um recurso de documento digital via Canva, com o objetivo de registrarem, em formato PDF, um Portfólio com todo o conhecimento apreendido. Com esse método, os alunos relataram entender mais a importância de se organizar os arquivos de suas jornadas de aprendizados, bem como aproveitar melhor as oportunidades que aparecem para capacitá-los, de forma mais assertiva, para o mercado de trabalho.



Realização:



Parceria:



Apoio:



AULA 06

Carga Horária: 2h

Tema: Visita Exposição – O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci

Dia: 23/10/2024

Conteúdo: Encerramento do curso Ferramentas Digitais; A importância de Leonardo Da Vinci para as Tecnologias, Arte e Ciências; Contato com a Arte como formação profissional e pessoal.

Objetivos:

- Encerrar o curso com uma excursão coletiva com os alunos de Ferramentas Digitais, com foco em fortalecer seus conhecimentos e suas vivências durante o curso;
- Aprender como que as tecnologias foram desenvolvidas por um dos maiores gênios da humanidade, envolvendo invenções que mudaram o mundo com Tecnologias, Artes e Ciências;
- Desenvolver a humanização, por meio da arte, sobre os recursos digitais e suas implementações na vida em sociedade.

Atividades e Resultados:

Encerramento do curso Ferramentas Digitais: para mostrar, na prática, a influência das tecnologias na vida humana, a excursão trouxe a possibilidade de os alunos fazerem uma imersão envolvendo recursos tecnológicos, sejam estes analógicos e/ou digitais, em torno de um contexto envolvendo Artes, Ciências e Tecnologias.

Resultados: os alunos demonstraram total interesse desde o momento da possibilidade da excursão, uma vez que muitos deles relataram que ainda não tiveram contato com museus, tão pouco sobre exposições imersivas, envolvendo contextos tecnológicos analógicos e/ou digitais. Com a excursão, eles viram na prática, os mais variados formatos de tecnologias, além de fortalecerem seus vínculos cultivados durante o curso.

A importância de Leonardo Da Vinci para as Tecnologias, Arte e Ciências / Contato com a Arte como formação profissional e pessoal: as exposição imersiva, intitulada “O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci”, oferecida pelo Memorial Minas Gerais Vale no Espaço 356 em Nova Lima-MG, trouxe diferentes tecnologias para envolver os visitantes em tecnologias das mais diversas, sejam as analógicas como réplicas desmontadas de artefatos do artista para serem montados até imersão em Realidade Aumentada, com o objetivo de expandir as experiências imersivas sobre a vida e arte de um grande gênio da humanidade. A exposição, dividida em diversas partes, trouxe os artefatos

Realização:



Parceria:



Apoio:



J. Mendes

A Tecnologia Move o Futuro

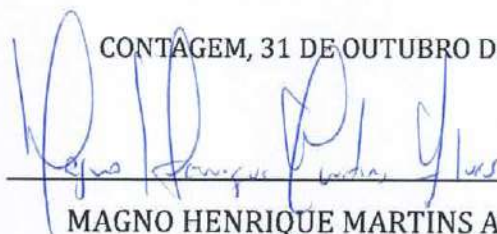
desenvolvidos por Leonardo da Vinci, como o Escafandro, considerada a primeira roupa de mergulho criada na humanidade, além dos artefatos de aviões e de guerra. Outra tecnologia explorada foram os cadernos do artista com seus estudos sobre Anatomia Humana e, claro, suas obras replicadas em projeções em paredes e também em quadros expostos em uma galeria. Além do mais, houve um contato maior sobre a importância da arte Monalisa, com diversas instalações envolvendo contato com uma réplica em gesso, lambe-lambe com novas narrativas da obra e uma instalação com cadeira e fundo para os visitantes tirarem suas fotografias pessoais com o contexto de serem as Monalisas do século XXI.

Resultados: os alunos aproveitaram cada instalação, cada obra artística com suas interatividades e cada informação ali presentes, desenvolvendo seus olhares sobre as Tecnologias, Artes e Ciências, em uma experiência única de aprendizado para além do laboratório de informática no Move Cultura. Segundo relatos, muito nunca tiveram a oportunidade de ver de perto uma exposição de um museu, sendo essa uma experiência de compreensão sobre a importância das tecnologias na vida humana já há séculos e, claro, entendendo ainda mais sobre a importância das Tecnologias, Artes e Ciências pelas obras de Leonardo Da Vinci.



COORDENADOR(A)

CONTAGEM, 31 DE OUTUBRO DE 2024



MAGNO HENRIQUE MARTINS ALVES

Realização:



Parceria:



Apoio:



CINT O J. Mendes

RELATÓRIO FOTOGRÁFICO

Turma: Ferramentas Digitais (seg-qua)

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins

RELATÓRIO FOTOGRÁFICO REFERENTE AO CONTRATO Nº 016/ATMF/2023-2024 DE PRESTAÇÃO SERVIÇO DE PROFESSOR DE FERRAMENTAS DIGITAIS E MERCADO DE TRABALHO, PARA O PROJETO "A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO", T.F.038/2023

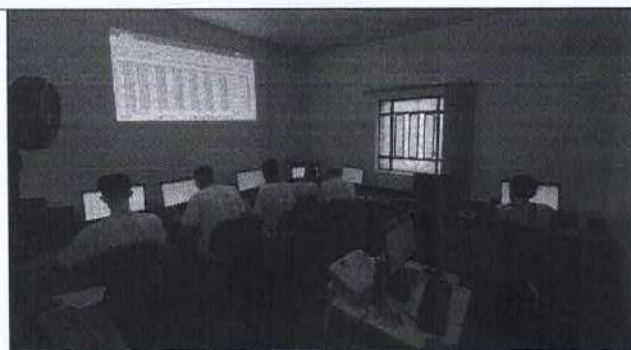


Foto 1: exposição de recursos de Tabela Dinâmica em Microsoft Excel para alunos.

Dia: 02/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

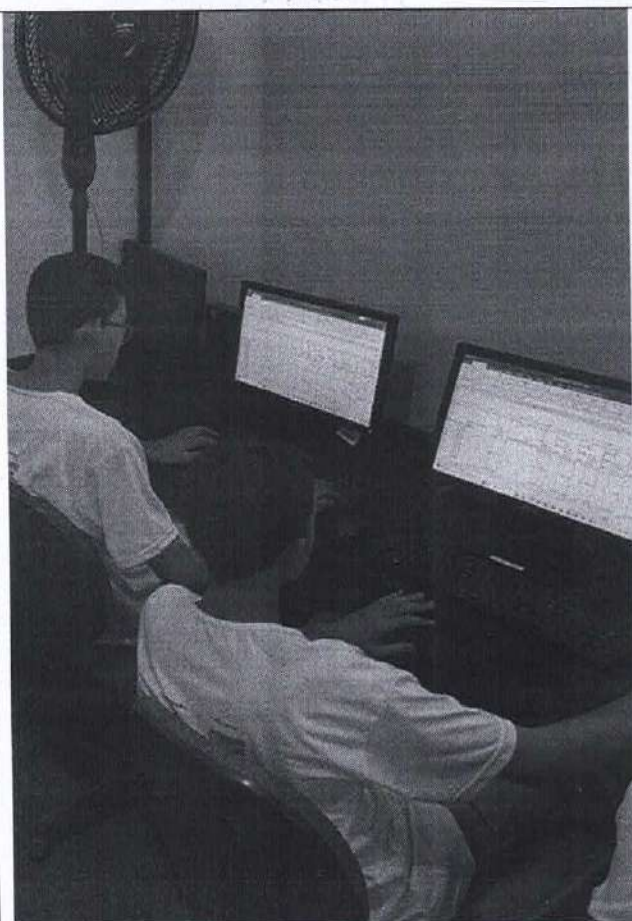


Foto 2: alunos formatando dados de uma tabela para trabalhar com recursos de Tabela Dinâmica em Microsoft Excel.

Dia: 02/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro



Foto 1: Oficina de Podcast, com gravação de episódios para o PodELAD, com relatos de experiências dos alunos com as tecnologias digitais aprendidas no curso.

Dia: 07/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: exposição de dinâmica com uma das alunas, onde foi criada uma roleta online, com diversas perguntas, para responderem de acordo com suas experiências e vivências com tecnologias digitais dentro e fora do Move Cultura.

Dia: 07/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

[Handwritten signature]



Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro

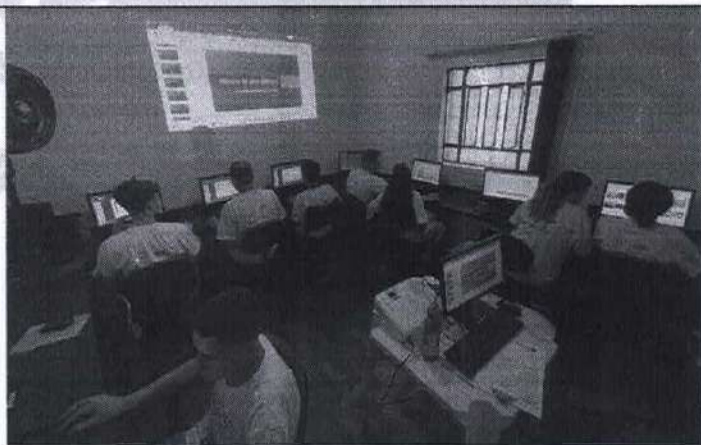


Foto 1: exposição dos recursos de apresentação em Microsoft Power Point para os alunos.

Dia: 09/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

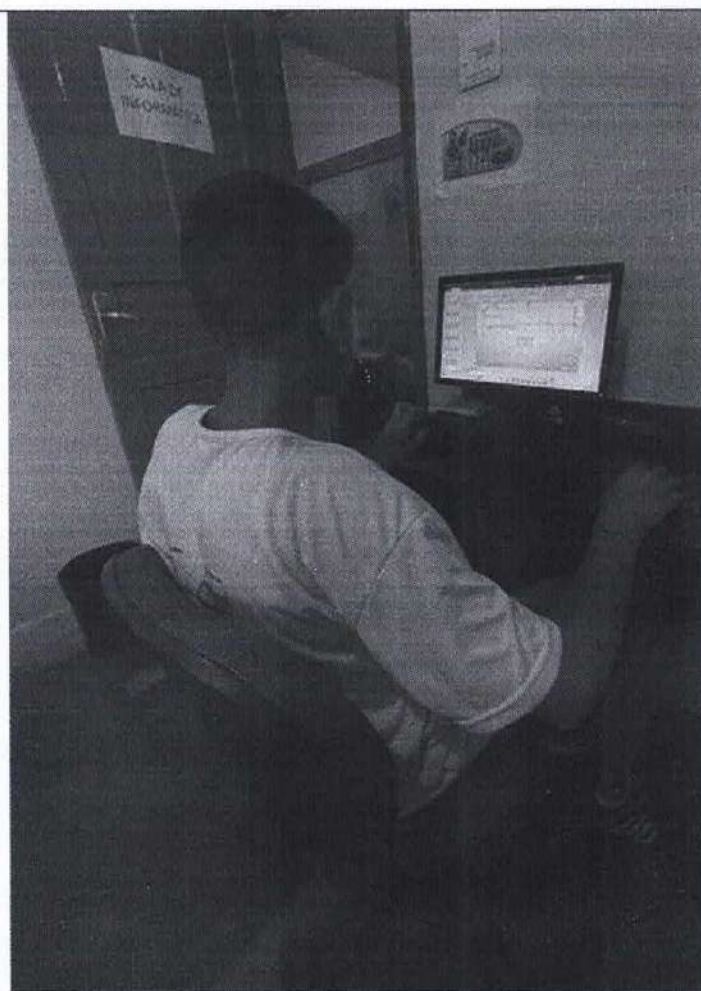


Foto 2: aluno desenvolvendo apresentação sobre Arte Digital, colocando em prática os recursos do Microsoft Power Point.

Dia: 09/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST O J. Mendes

A Tecnologia **Move** o Futuro



Foto 1: alunos dando sequência em atividade proposta para aprendizagem em Microsoft Power Point, com foco em desenvolver apresentações sobre Movimentos Artísticos.

Dia: 16/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: alunos desenvolvendo seus trabalhos de apresentação em Microsoft Power Point, utilizando recursos de textos e imagens para a ilustração do material final.

Dia: 16/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro

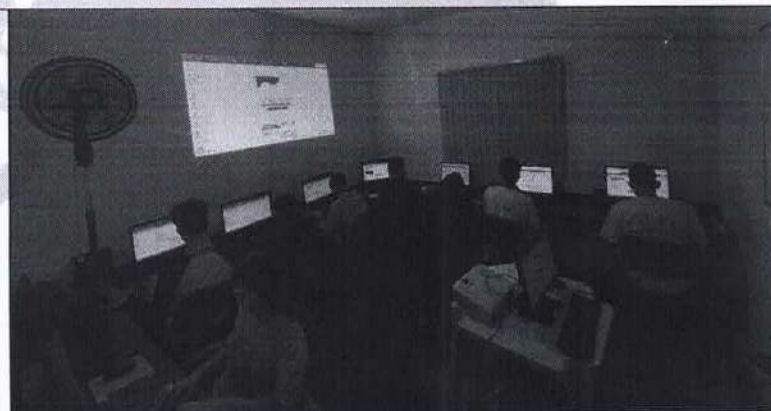


Foto 1: apresentação de recursos em Canvas para construção de portfólios, com foco em desenvolver, em um único arquivo, os melhores trabalhos desenvolvidos pelos alunos durante o curso.

**Dia: 21/10/2024 – Casa Criativa
(Move Cultura)**

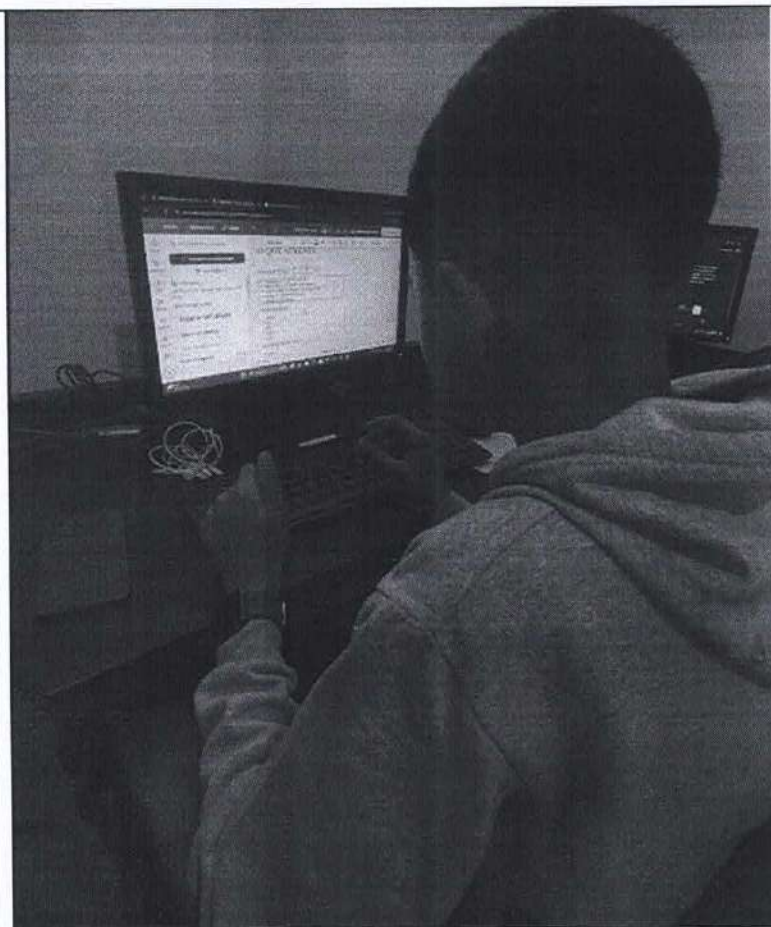


Foto 2: aluno desenvolvendo os conteúdos sobre o que aprendeu, um dos tópicos apresentados para a composição de Portfólio.

**Dia: 21/10/2024 – Casa Criativa
(Move Cultura)**



Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

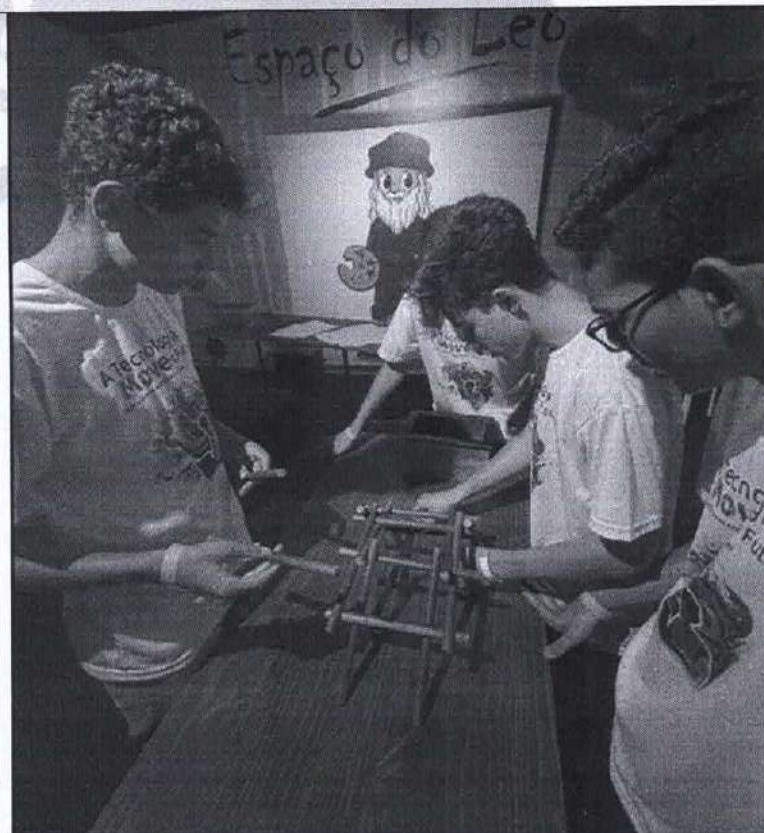


Foto 1: alunos em uma dinâmica interativa na exposição "O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci", onde os alunos tiveram contato em uma réplica da obra do artista para montarem uma das estruturas expostas no museu.


Dia: 23/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: professor e turmas de Ferramentas Digitais 1 e 2 na exposição "O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci".

Dia: 23/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

CONTAGEM, 23 DE OUTUBRO DE 2024


INSTRUTOR(A)


COORDENADOR(A)



LISTAS DE PRESENÇA

Turma: Ferramentas Digitais (seg-qua)

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 02/10/2024	HORÁRIO: 15:00 às 17:00	DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas
INSTRUTOR: MAGNO MARTINS		

Nº	Nome	Assinatura
01	Asafe Henrique Manso dos Santos	Asafe Henrique
02	Bianca Vitória Camargos Pereira	Bianca Vitória Camargos
03	João Vitor Rodrigues Costa Tavares	João Vitor Rodrigues Costa Tavares
04	Lara Caroline Alves Santos	
05	Otávio Henrique de Carvalho Silva	
06	Rebeca Victoria de Carvalho Silva	
07	Sophia Alves Souza	
08	Sophia Oliveira Costa	
09	Vinícius Gomes Rodrigues	Vinícius Gomes

Kauã Reioff de Oliveira

Kauã Reioff de Oliveira

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Gabriel Henrique Barbosa

Gabriel Henrique



Apóio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 07/10/2024

HORÁRIO: 15:00 às 17:00

DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Asafe Henrique Manso dos Santos	Asafe Henrique Manso dos Santos
02	Bianca Vitória Camargos Pereira	Bianca Vitória Camargos Pereira
03	João Vitor Rodrigues Costa Tavares	João Vitor Rodrigues Costa Tavares
04	Lara Caroline Alves Santos	
05	Otávio Henrique de Carvalho Silva	
06	Rebeca Victoria de Carvalho Silva	
07	Sophia Alves Souza	
08	Sophia Oliveira Costa	Sophia Oliveira Costa
09	Vinícius Gomes Rodrigues	Vinícius Gomes Rodrigues

Gabriel Henrique Barbosa da Silva

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Martins



Realização:



Parceria:



Apoio:



J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 09/10/2024

HORÁRIO: 15:00 às 17:00

DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Asafe Henrique Manso dos Santos	Asafe Henrique
02	Blanca Vitória Camargos Pereira	Blanca Vitória Camargos
03	João Vitor Rodrigues Costa Tavares	João Vitor Rodrigues Costa Tavares
04	Lara Caroline Alves Santos	
05	Otávio Henrique de Carvalho Silva	Otávio Henrique
06	Rebeca Victoria de Carvalho Silva	Rebeca Victoria
07	Sophia Alves Souza	
08	Sophia Oliveira Costa	Sophia Oliveira Costa
09	Vinícius Gomes Rodrigues	

Gabriel Henrique Barbosa
Kauê Renteff de Oliveira.

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Henrique Costa Silva



Realização:



Parceria:



Apoio:



CINT O J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 16/10/2024	HORÁRIO: 15:00 às 17:00	DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas
INSTRUTOR: MAGNO MARTINS		

Nº	Nome	Assinatura
01	Asafe Henrique Manso dos Santos	
02	Bianca Vitória Camargos Pereira	
03	João Vitor Rodrigues Costa Tavares	
04	Lara Caroline Alves Santos	
05	Otávio Henrique de Carvalho Silva	Otávio Henrique
06	Rebeca Victoria de Carvalho Silva	Rebeca Victoria
07	Sophia Alves Souza	
08	Sophia Oliveira Costa	Sophia Oliveira Costa
09	Vinícius Gomes Rodrigues	

Kaia Restoff de Oliveira
Gabriel Henrique Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Martins



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIT O J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 16/10/2024	HORÁRIO: 15:00 às 17:00	DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas
INSTRUTOR: MAGNO MARTINS		

Nº	Nome	Assinatura
01	Asafe Henrique Manso dos Santos	Asafe Henrique
02	Bianca Vitória Camargos Pereira	Bianca Vitória Camargos Pereira
03	João Vitor Rodrigues Costa Tavares	João Vitor Rodrigues Costa Tavares
04	Lara Caroline Alves Santos	
05	Otávio Henrique de Carvalho Silva	Otávio Henrique
06	Rebeca Victoria de Carvalho Silva	Rebeca Victoria
07	Sophia Alves Souza	
08	Sophia Oliveira Costa	Sophia de Oliveira Costa
09	Gabriel Henrique Barbosa Silva	Gabriel Henrique Barbosa
10	Vinícius Gomes Rodrigues	Vinícius Gomes Rodrigues

Kauã Renteria

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Martins

ONDE SE LÊ: 16/10/2024 LEIA-SE 21/10/2024, CONFORME DEMAIS DOCUMENTOS
ROGATORIOS.



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIRT J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: FERRAMENTAS DIGITAIS

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 23/10/2024

HORÁRIO: 13:00 às 17:00

DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Asafe Henrique Manso dos Santos	Asafe Henrique
02	Bianca Vitória Camargos Pereira	Bianca Vitoria
03	João Vitor Rodrigues Costa Tavares	João Vitor Rodrigues Costa Tavares
04	Lara Caroline Alves Santos	
05	Otávio Henrique de Carvalho Silva	Otávio Henrique de C. Silva
06	Rebeca Victoria de Carvalho Silva	Rebeca Victoria
07	Sophia Alves Souza	
08	Sophia Oliveira Costa	Sophia de Oliveira Costa
09	Gabriel Henrique Barbosa Silva	Gabriel Henrique Barbosa
10	Vinícius Gomes Rodrigues	Vinícius Gomes

Kauã Restoff de Oliveira

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

[Handwritten signature of Magno Martins]



LISTA ATESTADA

Turma: Ferramentas Digitais (seg-qua)

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins



Dados do Executor	
Razão Social: Associação Move Cultura	CNPJ: 11.197.128/0001-03
Dados Projeto Social	

CNPJ: 11.197.128/0001-03

Nome do Projeto: A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO

Nº do Termo de (X) Fomento ou () Colaboração: TERMO DE FOMENTO 038/2023

Profissional Responsável (Professor/Oficineiro): Magno Martins

Coordenador de Projetos: Marcos Donizetti

Relação de beneficiários inscritos

[illegible]



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

	F	P	F	E	P	P	3
Vinicius Gomes Rodrigues							

Assinatura do Profissional (is) responsável(is):

Assinatura da Coordenadora de Projetos:

Yours sincerely,
M. J. J. J.

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

Turma: Marketing Digital

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins

RELATÓRIO DE ATIVIDADES – ATMF

CURSO: MARKETING DIGITAL E CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS PARA REDES SOCIAIS

PROFESSOR: MAGNO HENRIQUE MARTINS ALVES

CARGA HORÁRIA/MÊS: 14H / OUTUBRO 2024

CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS: 016/ATMF/2023-2024

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 01/10/2024 A 31/10/2024

AULA 01

Carga Horária: 2h

Tema: Marketing de
Conteúdo - Criação de
Imagens Únicas e Stories
de Instagram no Canva

Dia: 02/10/2024

Conteúdo: Definição de Editoria de
Conteúdo para Mídias Sociais;
Criação de conteúdos em formatos
de Imagem Única e Stories em
ferramenta Canva

Objetivos:

- Apresentar aos cursistas as possibilidades de conteúdos e seus formatos para rede social Instagram;
- Apresentar aos alunos referencial conceitual e de imagens para ampliação de repertório criativo e estratégico na criação de imagens únicas e Stories de Instagram.

Atividades e Resultados:

Definição de Editoria de Conteúdo para Mídias Sociais: dando continuidade aos conteúdos criados para Instagram, os alunos aprenderam a divulgar, de forma estratégica, um conteúdo já publicado no blog da empresa fictícia AtleSports, em formato de Imagens Únicas e Stories de Instagram, para trazer mais informações para clientes e seguidores em mídias sociais.

Resultado: os alunos aprenderam que, para desenvolver conteúdos em mídias sociais de empresas, é preciso que o mesmo esteja também publicado em seu ambiente digital próprio, sendo o site ou blog, para realizar a conversão de vendas ou construção de reputação da marca nos meios digitais. Com esse olhar, os alunos relataram que aprenderam mais sobre desenvolver melhor as ideias antes de criar um conteúdo para mídias sociais de quaisquer marcas que possam trabalhar.

Criação de Conteúdos em Carrossel em ferramenta Canva: com o auxílio do ChatGPT e o tema do artigo no blog, os alunos aprenderam a criar um Carrossel de caráter informativo via Canva, com identidade visual da empresa fictícia AtleSports, trazendo conteúdos de conhecimento para seguidores e clientes.

Resultado: os alunos aprenderam a criar um conteúdo em um formato reconhecido e estratégico em mídias sociais, onde os alunos relataram bom aprendizado de criação de conteúdos no Canva.

AULA 02

Carga Horária: 2h

Tema: Oficina de Podcast –
Gravação de Episódios
PodELAD Entrevista

Dia: 07/10/2024

Conteúdo: Conceitos gerais sobre Podcast; Formatos de Programas; Equipamentos para gravação; Roteiro para Entrevista; Roleta de Perguntas; Gravações de episódios PodELAD.

Objetivos:

- Apresentar a mídia de Podcast como ferramenta digital;
 - Definir os diferentes formatos de podcasts existentes;
 - Conhecer as principais ferramentas de gravação;
 - Estruturar um roteiro para gravação;
 - Definir as perguntas a serem feitas durante a gravação;
- Gravar episódios com cada aluno.

Atividades e Resultados:

Conceitos gerais sobre Podcast: para iniciar a oficina com os alunos, foi apresentado alguns formatos comuns de gravações de podcasts, trazendo os alunos para uma conversa sobre esse formato de mídia e suas possibilidades, além de dividir experiências como ouvintes.

Resultado: os alunos relataram que, mesmo que já conheçam o formato de mídia pela internet, ainda não tiveram a oportunidade de aprender sobre o funcionamento do mesmo, reforçando que conheciam alguns podcasts de marcas ou ainda ouvem alguns programas por meio de streaming como Deezer e Spotify.

Formatos de Programas: os alunos aprenderam que há diversos formatos de gravação de podcast, podendo ser uma roda de conversa, entrevista, educacional, videocast, dentre outras possibilidades para empresas e pessoas. Para a oficina, foi escolhido pelo professor o formato de Entrevista, com o objetivo de dar a oportunidade para todos os alunos terem a experiência de gravar um episódio.

Resultado: com a dinâmica proposta, os alunos entenderam a importância de se pensar em como construir um podcast para marcas e além de fazer o seu próprio programa, tendo em vista seus objetivos alinhados com os equipamentos disponíveis. Com a proposta de ser uma entrevista individual, alguns alunos tiveram uma certa resistência por conta da timidez, mas aceitaram o desafio.

Equipamentos para Gravação: para desenvolver a oficina, foi montada uma estrutura com notebook, dois microfones, condensador de voz para captação das vozes e o software OBS para gravação dos arquivos em MP3 no notebook.



Resultado: os alunos relataram que já viram apenas microfones sendo utilizados em podcasts pela internet (e também pelos videocasts), mas que não faziam ideia de que poderiam ter uma estrutura própria para criarem seus programas. A experiência de conhecer os equipamentos e software foi positiva, uma vez que expandiu ainda mais a possibilidade de novos aprendizados em ferramentas digitais.

Roteiro para Gravação: trazendo a proposta de entrevista, foi proposto um programa para um podcast nomeado PodELAD, com um episódio para cada aluno. Foi estruturado um roteiro com tópicos como:

- Apresentação Podcast
- Introdução à temática
- Identificação Professor
- Identificação Aluno
- Conversa Introdutória
- Três perguntas sobre Marketing Digital, Perspectivas de Futuro e Experiências de aprendizados durante o curso
- Uma pergunta livre do aluno para o professor
- Encerramento Podcast

Resultado: com o roteiro estruturado, os alunos relataram se sentirem mais confortáveis para gravar, mesmo com as perguntas sendo sorteadas no momento da gravação por meio de uma roleta online. Eles revelaram que não sabiam que um podcast tem toda essa organização de informações antes de começar as gravações, expandindo assim mais um aprendizado durante a oficina.

Roleta de Perguntas: para trazer dinamicidade durante as gravações de cada episódio do PodELAD, foram desenvolvidas perguntas em uma Roleta Online para serem respondidas pelos alunos, trazendo os seguintes eixos:

- 1ª Rodada - Vivências Digitais no Dia a Dia;
- 2ª Rodada - Aprendizados no Curso de Marketing Digital;
- 3ª Rodada - Expectativas

Futuras com as Tecnologias Digitais.

Para cada tópico das rodadas elencadas, os alunos responderam pelo menos uma pergunta.

Resultado: mesmo com o roteiro apresentado no tópico anterior, a experiência de responder as perguntas sorteadas no momento das gravações trouxe ainda mais emoção e vivências aos alunos, uma vez que eles, no primeiro momento, se sentiram um pouco intimidados sobre as possíveis complexidades das perguntas a serem feitas, mas que, com as perguntas pertinentes aos seus contextos, se sentiram tranquilos para responderem as perguntas.

Gravações de Episódios

PodELAD: as gravações com cada um dos alunos foram realizadas na Arena das Artes, tendo cada entrevista o tempo em torno de 5 a 10 minutos, seguindo todo o roteiro e perguntas elencados nos tópicos anteriores. Antes de encerrar os episódios, os alunos foram desafiados a fazerem uma pergunta para o professor, com o objetivo de engajar os alunos em seus protagonismos durante as gravações.

Resultado: Os alunos tiveram a oportunidade de dialogar sobre suas experiências e vivências durante o curso, de forma organizada para que o podcast cumprisse seu propósito de ser uma conversa/entrevista. Mesmos tímidos logo no início das gravações, eles se soltaram mais no decorrer das gravações, onde se sentiram à vontade para dividirem suas visões de mundo, envolvendo tecnologias, ferramentas digitais e futuros.

Com a pergunta ao professor, foram feitas perguntas sobre a formação e jornada de ser docente, mostrando que os mesmos visualizam o papel importante do professor em suas vidas.



AULA 03

Carga Horária: 2h

Tema: Social Video –
Criação de Vídeos para
Marcas

Dia: 09/10/2024

Conteúdo: Conceitos de Vídeos e Social Video; Definição de Temas e Editorias para Vídeos; Roteirização de Vídeos via ChatGPT; Criação de Vídeo com a Identidade Visual da marca.

Objetivos:

- Apresentar os conceitos em torno da mídia do vídeo presente nos meios digitais, principalmente em mídias sociais;
- Definir as temáticas de vídeos a serem desenvolvidas para marcas em ambientes digitais;
- Roteirizar os conteúdos para a composição dos vídeos destinados para mídias sociais como Instagram Reels, TikTok e YouTube Shorts;
- Criar os recursos visuais para vídeos, de acordo com o Manual de Identidade Visual da marca.

Atividades e Resultados:

Conceitos de Vídeos e Social Video: para melhor compreender o papel do vídeo na Internet, os conceitos deste recurso multimidiático foi apresentado para contextualizar sua relevância em meios digitais para marcas, como mídias sociais e canais de vídeos.

Resultado: os alunos aprenderam mais sobre como o Marketing Digital se beneficia, cada dia mais, com os recursos de vídeos, seja para marcas ou até mesmo para profissionais, sendo esta mídia um recurso que alcança mais pessoas em mídias sociais. Os alunos relataram que consomem mais vídeos do que outros conteúdos na internet e que a oportunidade de aprender a criar vídeos seria interessante para suas formações na área de Comunicação e Marketing Digital.

Definição de Temas e Editorias para Vídeos: assim como foi aplicado a importância de editorias para conteúdos em imagens, foi repassado os conceitos essenciais para definir editorias em formato de vídeo, tendo em vista a necessidade de definir temáticas de vídeos para atender as mais diferentes demandas de um negócio nos meios digitais.

Resultado: os alunos aprenderam mais sobre a importância de estudar, com profundidade, as editorias e temas para criação de conteúdos relevantes para mídias sociais e canais próprios, tendo o vídeo como importante recurso multimidiático para conectar marcas com pessoas em mídias sociais.

Roteirização de Vídeos via ChatGPT: dando continuidade aos conhecimentos de criação de conteúdos com auxílio da Inteligência Artificial, os alunos definiram uma temática já trabalhada em um artigo no blog da empresa fictícia AtleSports e, por

meio de um prompt via ChatGPT, desenvolver um roteiro para criar os textos e direção de vídeos para composição de um vídeo, em formato vertical, de até 90 segundos.

Resultado: os alunos aprenderam que é possível ter os recursos do ChatGPT como ferramenta de auxílio na criação de vídeos, principalmente para roteirizar os conteúdos a serem comunicados em mídias sociais. Alguns relataram que gostaram da precisão das informações coletadas pela Inteligência Artificial para as atividades propostas.

Criação de Vídeo com a Identidade Visual da marca: dando continuidade na criação dos vídeos, a atividade foi realizada na Plataforma Canva, com as seguintes etapas:

- Criação de Filtro personalizado, com destaques para logotipo e elementos de design;
- Criação de CTA (call to action) em formato de vídeo animado para compor o fechamento do vídeo;
- Criação do Vídeo com os conteúdos de textos gerados pelo ChatGPT e materiais de vídeos para composição do material final.

Resultado: os alunos aprenderam mais um recurso importante de criação de conteúdo na Plataforma Canva, assim como relataram que esse formato de criação de vídeo é interessante e mais prático para atender as demandas de marcas dentro do que aprenderam até a presente data do curso de Marketing Digital, sendo esta aula uma das mais relevantes para a criação de conteúdos para a empresa fictícia AtleSports.

AULA 04

Carga Horária: 2h

Tema: Email Marketing e Newsletter (Parte 01)

Dia: 16/10/2024

Conteúdo: Conceitos de Email Marketing e Newsletter; Estratégias de Campanhas de Email para marcas; Criação de Conteúdos com ChatGPT para Email Marketing e Newsletter.

Objetivos:

- Apresentar os conceitos de Email Marketing e Newsletter como estratégias digitais para empresas;
- Definir um planejamento estratégico para campanhas de marcas;
- Criar conteúdos, por meio de Inteligência Artificial, para alcançar clientes e prospects por meio de emails.

Atividades e Resultados:

Conceitos de Email Marketing e Newsletter: para implementar os conhecimentos de estratégias digitais, foi proposto os conhecimentos envolvendo Email Marketing (com o objetivo de vendas) e Newsletter (com o objetivo de curadoria de conteúdos digitais) para atender as demandas de fidelizar clientes e prospects para a empresa fictícia Atlesports.

Resultado: os alunos questionaram, primeiramente, sobre o uso de email como ponto de contato com clientes, uma vez que muitos deles não utilizam este meio de contato com marcas. Com os conceitos e exemplificações, os alunos entenderam a importância das estratégias digitais com estes objetivos voltado para negócios.

Estratégias de Campanhas de Email para marcas: para delinear um planejamento estratégico de campanhas voltadas para Email Marketing e Newsletter, foi proposto a criação de duas campanhas:

- **Email Marketing:** voltado para vendas de produtos
- **Newsletter:** voltado para conteúdos estratégicos em demais canais digitais

Resultado: os alunos entenderam melhor, na prática, a diferença entre as duas estratégias para atender as mais diferentes necessidades de um negócio nos meios digitais. Com o desenvolvimento de estratégias para cada objetivo de Email Marketing e Newsletter, os alunos aprenderam mais uma vertente digital para consolidar marcas nos meios digitais, criando conexões consistentes e constantes com clientes e prospects.

Criação de Conteúdos com ChatGPT para Email Marketing e Newsletter: para auxiliar na criação de novos

conteúdos, tendo como base ideias e insights de conteúdos já publicados em outros canais digitais da empresa fictícia AtleSports, foi proposto atividades de criação de Newsletter e Email Marketing via ChatGPT, com o objetivo de trazer conteúdos sobre o contexto do segmento de mercado da empresa e vendas de produtos do negócio.

Resultado: os alunos apontaram que se surpreenderam com as praticidades da Inteligência Artificial para auxiliar na construção dos conteúdos para Email Marketing e Newsletter, com foco em trazer informações relevantes sobre marcas e seus segmentos de mercado no digital, tornando a conexão com clientes e prospects mais próxima, seja para promover conhecimentos e/ou vendas.

AULA 05

Carga Horária: 2h

Tema: Email Marketing e Newsletter (Parte 02) + Construção de Portfólio de Ferramentas Digitais via Canva (Parte 01)

Dia: 21/10/2024

Conteúdo: Ferramenta Substack para envio de campanhas de Email Marketing e Newsletter; O que é Portfólio e seus objetivos.

Objetivos:

- Fazer envios de campanhas de Email Marketing e Newsletter via ferramenta digital;
- Desenvolver habilidades de registrar, de forma profissional, trajetórias de aprendizados.

Atividades e Resultados:

Ferramenta Substack para envio de campanhas de Email Marketing e Newsletter: para finalizar os conceitos e práticas de Email Marketing e Newsletter, foi designado os envios das campanhas via ferramenta digital Substack para emails cadastrados dos alunos e, conseqüentemente, receberem os conteúdos da empresa fictícia AtleSports por email.

Resultado: os alunos relataram que gostaram de conhecer a ferramenta digital Substack para o envio das campanhas de Email Marketing e Newsletter para bases de emails, reforçando ainda a praticidade da ferramenta digital para as atividades propostas e suas funcionalidades para negócios nos meios digitais.

O que é Portfólio e seus objetivos: com o objetivo de registrar, em um documento final com os melhores trabalhos desenvolvidos por cada aluno durante o curso, os alunos aprenderam a importância de desenvolverem seus Portfólios, com

foco em seus cursos profissionalizantes, para serem um complemento de seus currículos profissionais, com objetivos de

relatar suas experiências de aprendizado, suas perspectivas em ferramentas digitais estudadas durante o curso e também para recapitularem os conhecimentos repassados no curso de Marketing Digital.

Resultado: cada aluno foi desafiado a desenvolver o seu próprio portfólio, como forma de revisitar os conhecimentos repassados durante o curso. Os alunos relataram que não sabiam que poderiam fazer portfólios neste formato, sendo que alguns deles não conheciam esse método de registros de conhecimentos e experiências.

AULA 06

Carga Horária: 2h

Tema: Visita Exposição – O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci

Dia: 23/10/2024

Conteúdo: Tecnologias Analógicas e Digitais na Evolução Humana; A importância de Leonardo Da Vinci para as Tecnologias, Arte e Ciências; Contato com a Arte como formação profissional e pessoal.

Objetivos:

- Evidenciar as potencialidades das tecnologias analógicas e digitais com as obras de Leonardo Da Vinci no percorrer da evolução humana;
- Aprender como que as tecnologias foram desenvolvidas por um dos maiores gênios da humanidade, envolvendo invenções que mudaram o mundo com Tecnologias, Artes e Ciências;
- Desenvolver a humanização, por meio da arte, sobre os recursos digitais e suas implementações na vida em sociedade.

Atividades e Resultados:

Tecnologias Analógicas e Digitais na evolução humana: para mostrar, na prática, como que as tecnologias fazem parte da evolução humana, os alunos fizeram uma imersão na exposição "O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci", onde tiveram acesso aos principais feitos do artista, envolvendo Tecnologias, Artes e Ciências, com obras expostas em diversos formatos, desde os analógicos (réplicas de obras de arte, de artefatos de experiências e cadernos de anotações metodológicas, dentre outros) até os digitais (exposição do ambiente e artes por meio de Realidade Aumentada, obras em grandes telas digitais, dentre outros), proporcionando uma imersão na mente de um dos maiores gênios da humanidade.

Resultados: os alunos demonstraram total interesse desde o momento da possibilidade da excursão, uma vez que muitos deles relataram que ainda não tiveram contato com museus, tão pouco sobre exposições imersivas, envolvendo contextos tecnológicos analógicos e/ou digitais. Com a excursão, eles viram na prática, os

mais variados formatos de tecnologias, além de fortalecerem seus vínculos cultivados durante o curso.

A importância de Leonardo Da Vinci para as Tecnologias, Arte e Ciências / Contato com a Arte como formação profissional e pessoal: a exposição imersiva, intitulada "O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci", oferecida pelo Memorial Minas Gerais Vale no Espaço 356 em Nova Lima-MG, trouxe diferentes tecnologias para envolver os visitantes em tecnologias das mais diversas, sejam as analógicas como réplicas desmontadas de artefatos do artista para serem montados até imersão em Realidade Aumentada, com o objetivo de expandir as experiências imersivas sobre a vida e arte de um grande gênio da humanidade. A exposição, dividida em diversas partes, trouxe os artefatos desenvolvidos por Leonardo da Vinci, como o Escafandro, considerada a primeira roupa de mergulho criada na humanidade, além dos artefatos de aviões e de guerra. Outra tecnologia explorada foram os cadernos do artista com seus estudos sobre Anatomia Humana e, claro, suas obras replicadas em projeções em paredes e também em quadros expostos em uma galeria. Além do mais, houve um contato maior sobre a importância da arte Monalisa, com diversas instalações envolvendo contato com uma réplica em gesso, lambe-lambe com novas narrativas da obra e uma instalação com cadeira e fundo para os visitantes tirarem suas fotografias pessoais com o contexto de serem as Monalisas do século XXI.

Resultados: os alunos aproveitaram cada instalação, cada obra artística com suas interatividades e cada informação ali presentes, desenvolvendo seus olhares sobre as Tecnologias, Artes e Ciências, em uma experiência

única de aprendizado para além do laboratório de informática no Move Cultura. Segundo relatos, muito nunca tiveram a oportunidade de ver de perto uma exposição de um museu, sendo essa uma experiência de compreensão sobre a importância das tecnologias na vida humana já há séculos e, claro, entendendo ainda mais sobre a importância das Tecnologias, Artes e Ciências pelas obras de Leonardo Da Vinci.

AULA 07

Carga Horária: 2h

Tema: Construção de Portfólio de Ferramentas Digitais via Canva (Parte 02)

Dia: 24/10/2024

Conteúdo: Registros de módulos estudados no curso; Relatos de Experiência em Aprendizados.

Objetivos:

- Elencar os melhores trabalhos desenvolvidos durante os módulos do curso;
- Expor, de forma assertiva, seus aprendizados durante o curso feito.

Registros de módulos estudados no curso + Relatos de Experiências de Aprendizados: para estruturar o Portfólio, os alunos foram orientados a copiarem um modelo desenvolvido pelo professor e, de acordo com o documento, os alunos precisaram preencher os seguintes tópicos:

- Apresentação;
- O que aprendi no Canva;
- O que aprendi em Sites e Blogs;
- O que aprendi em Mídias Sociais;
- O que aprendi em Email Marketing e ChatGPT;
- O que aprendi em Mobgrafia, Vídeos e Podcast;
- Dados de Contato.

Para cada tópico acima, os alunos deveriam listar os aprendizados mais importantes que tiveram, de forma individual, registrando em textos e imagens dos arquivos registrados no Padlet, nos canais digitais criados para a empresa fictícia AtleSports e também em seus celulares durante todo o curso.

Resultado: os alunos aprenderam mais um recurso de documento digital via Canva, com o objetivo de registrarem, em formato PDF, um portfólio com todo o conhecimento apreendido. Com esse método, os alunos relataram entender mais a



importância de se organizar os arquivos de suas jornadas de aprendizados, bem como aproveitar melhor as oportunidades que aparecem para capacitá-los, de forma mais assertiva, para o mercado de trabalho.


INSTRUTOR(A)

CONTAGEM, 31 DE OUTUBRO DE 2024


COORDENADOR(A)



RELATÓRIO FOTOGRÁFICO

Turma: Marketing Digital

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins

A Tecnologia **Move** o Futuro

**RELATÓRIO FOTOGRÁFICO REFERENTE AO CONTRATO Nº 016/ATMF/2023-2024 DE PRESTAÇÃO
SERVIÇO DE PROFESSOR DE MARKETING DIGITAL E CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS PARA REDES SOCIAIS,
PARA O PROJETO "A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO", T.F.038/2023**

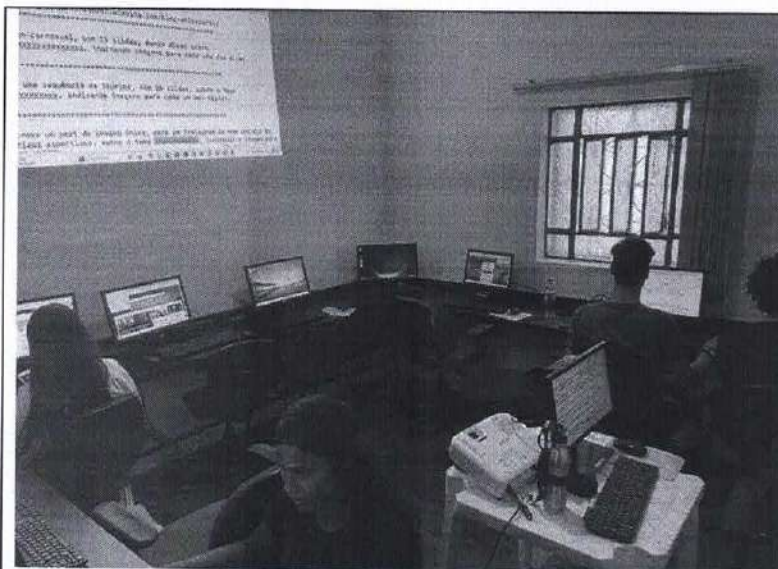


Foto 1: diretrizes de criação de conteúdos em posts para mídias sociais, com foco em atender demandas digitais da empresa fictícia AtleSports.

Dia: 02/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

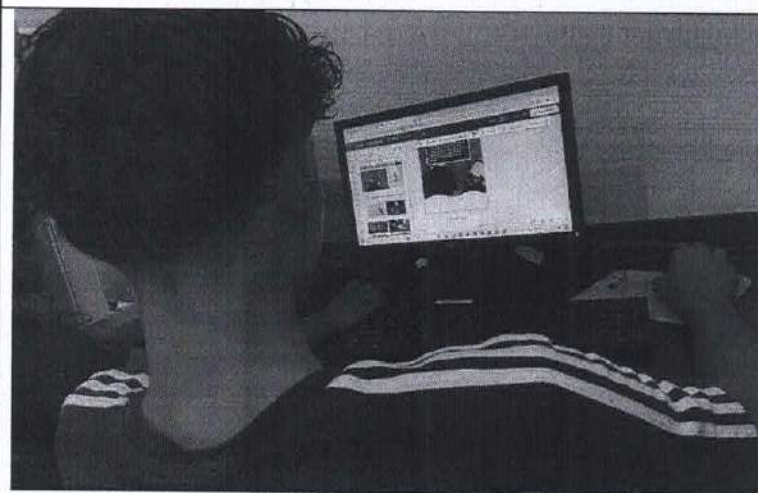


Foto 2: aluno desenvolvendo suas imagens de divulgação, via ferramenta digital Canva, com foco em atender demandas para a empresa fictícia AtleSports.

Dia: 02/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro



Foto 1: oficina de Podcast, com apresentação de Roleta de Perguntas para aluno responder sobre suas perspectivas e vivências sobre os meios digitais, com gravação para episódio do podcast PodELAD.

Dia: 07/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: entrevista. em formato de podcast para o PodELAD, entre professor e aluno, com o objetivo de registrar as vivências do aluno sobre os meios digitais e suas experiências de aprendizado durante o curso.

Dia: 07/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST

A Tecnologia **Move** o Futuro



Foto 1: direcionamento de criação de vídeos diretamente na ferramenta digital Canvas, com foco em atender demandas de vídeos curtos para empresa fictícia AtleSports.

Dia: 09/10/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

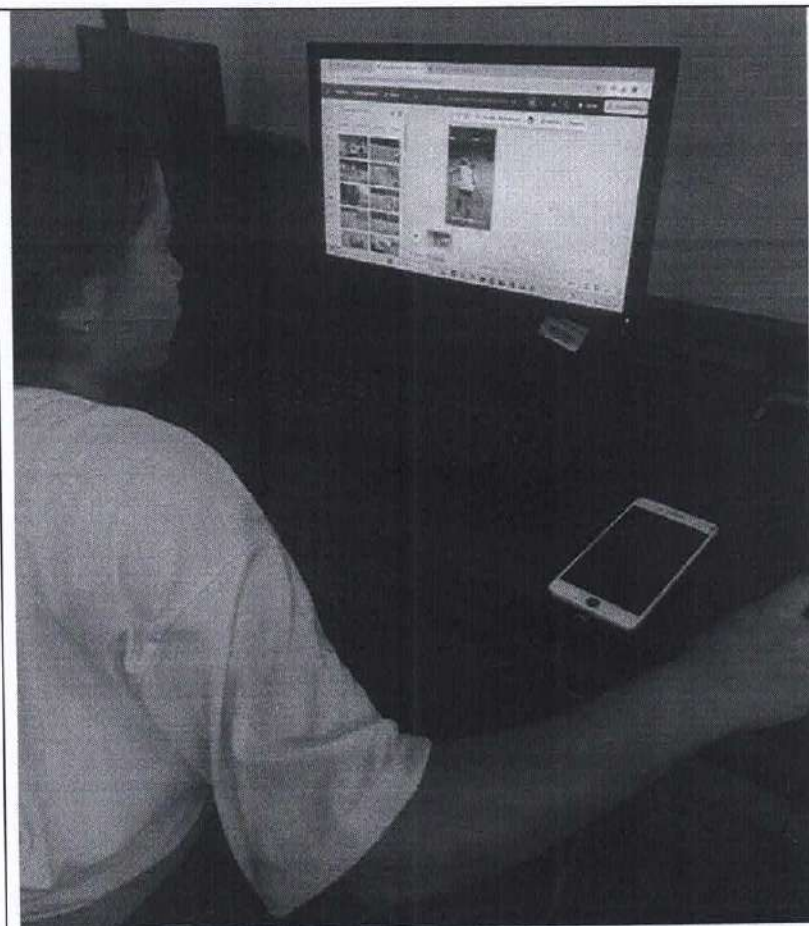


Foto 2: aluna desenvolvendo um vídeo curto sobre o esporte Handebol, com foco em atender demanda de conteúdos para a empresa fictícia AtleSports.

Dia: 09/10/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

Handwritten signature



Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro

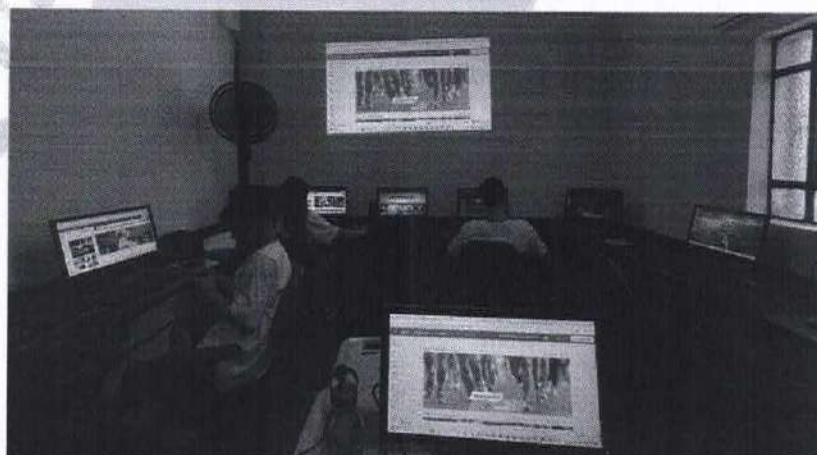


Foto 1: construção de imagens para desenvolvimento de campanhas de Email Marketing e Newsletter via Substack para a empresa fictícia AtleSports.

Dia: 16/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

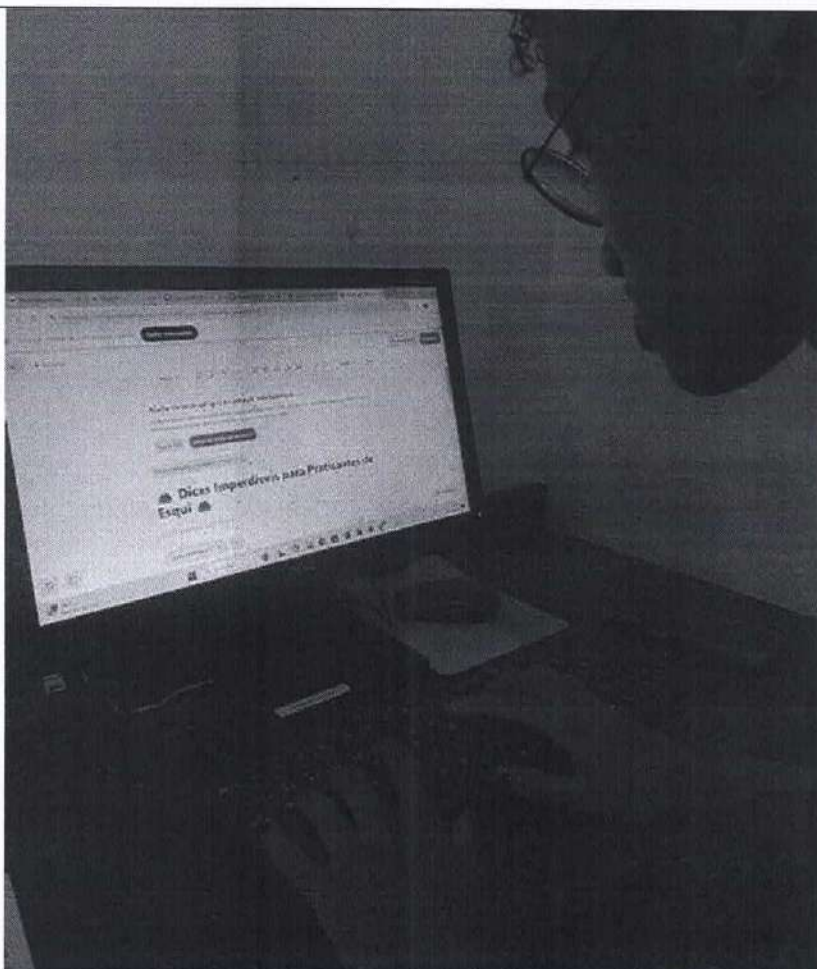
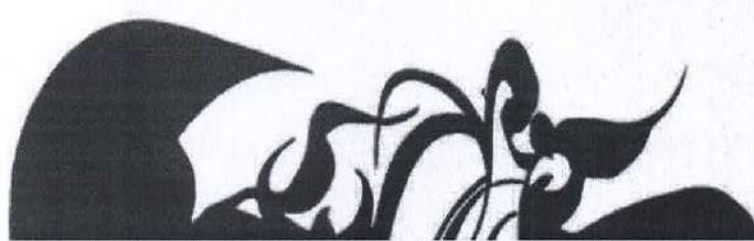


Foto 2: aluno publicando seu texto de Email Marketing para ser disparado via ferramenta digital Substack para a empresa fictícia AtleSports.

Dia: 16/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST **J. Mendes**

A Tecnologia **Move** o Futuro

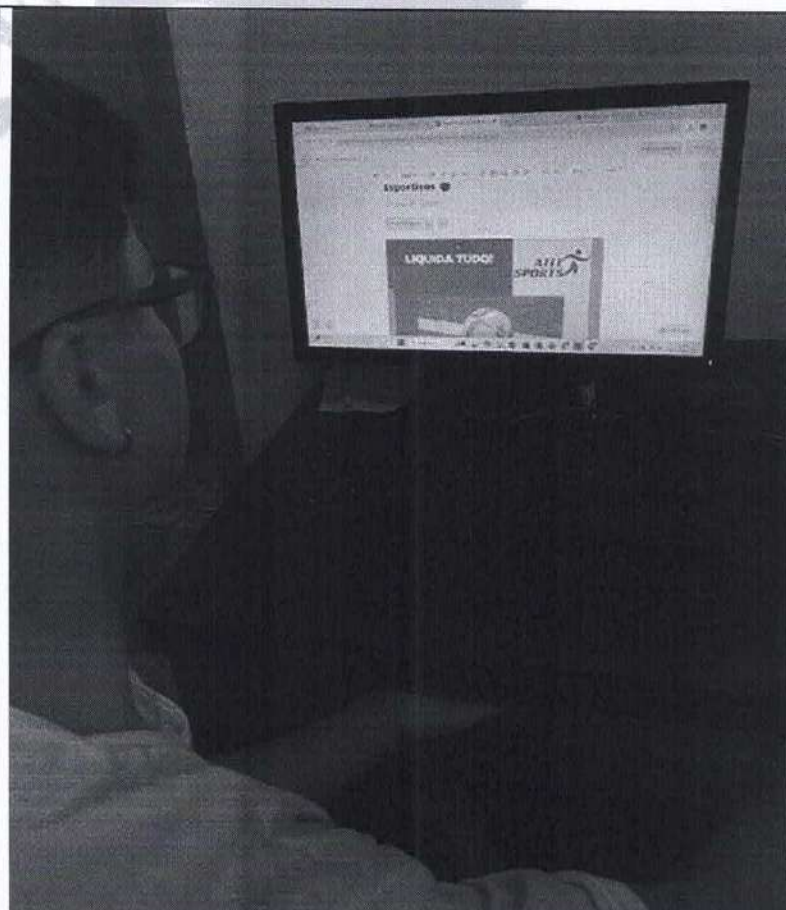


Foto 1: aluno finalizando suas atividades envolvendo envio de Email Marketing via ferramenta digital Substack para a empresa fictícia AtleSports.

Dia: 21/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

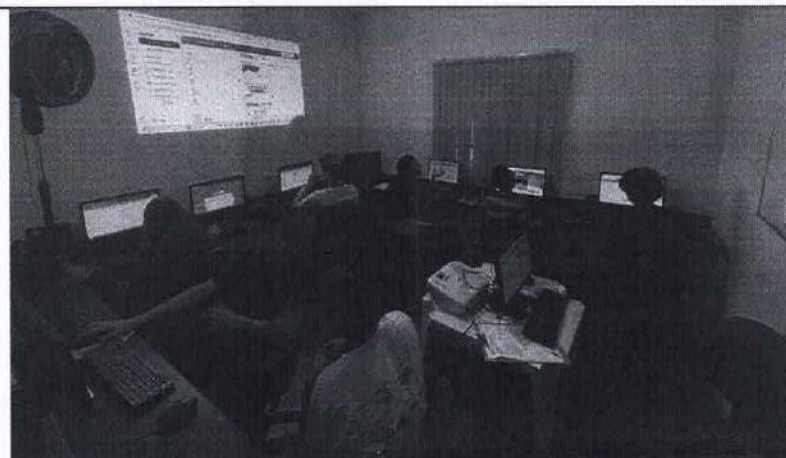


Foto 2: apresentação de atividade sobre Portfólio para finalização do curso e desenvolver, para cada aluno, um arquivo com seus melhores trabalhos realizados durante o curso.

Dia: 21/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



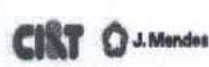
Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro

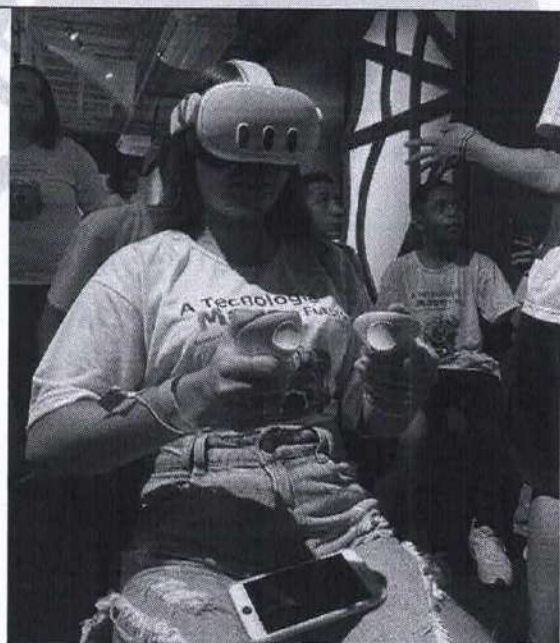


Foto 1: aluna tendo uma experiência imersiva na exposição "O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci", por meio de recursos digitais de Realidade Aumentada.

Dia: 23/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: professor e alunos da turma de Marketing Digital juntos na exposição "O Fantástico Universo de Leonardo Da Vinci".

Dia: 23/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST J. Mendes

A Tecnologia **Move** o Futuro

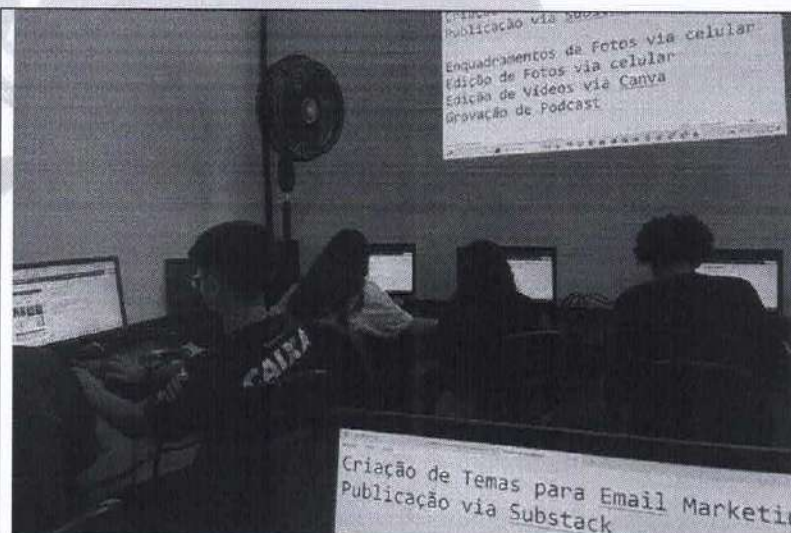


Foto 1: apresentação de tópicos para construção de Portfólios com os melhores trabalhos desenvolvidos durante o curso.

Dia: 24/10/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

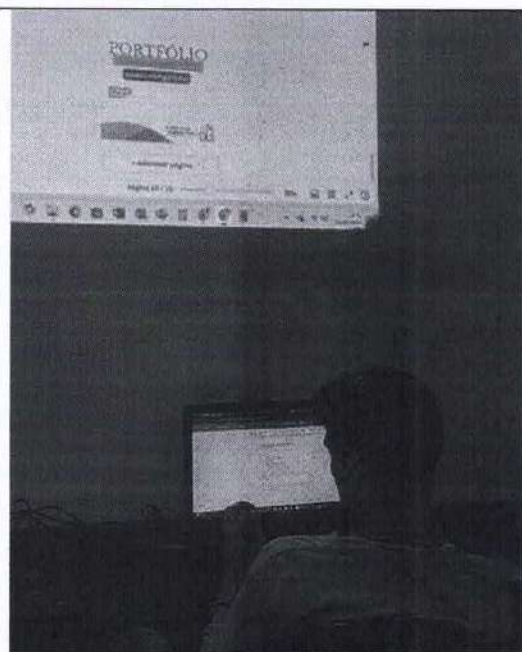


Foto 2: aluno desenvolvendo seu portfólio, elencando seus aprendizados durante o curso para compor seu Portfólio.

Dia: 24/10/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

CONTAGEM, 24 DE OUTUBRO DE 2024


INSTRUTOR(A)


COORDENADOR(A)



Realização:



Parceria:



Apoio:



LISTAS DE PRESENÇA

Turma: Marketing Digital

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: MARKETING DIGITAL

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 02/10/2024

HORÁRIO: 13:00 às 15:00

DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Beatriz Rocha Euzebio	
02	Caio Richard Nunes da Silva	Caio Richard
03	Emanuelle Andrade de Oliveira	
04	Gabriel Mendes Resende Dias	
05	Heloise Sophia Mesquita Amorim	
06	João Lucas Mendes Reis Dutra	João Lucas Mendes
07	Julia Gabriela Nascimento Pires	Julia Gabriela Nascimento Pires
08	Laura Alves Nunes	
09	Lia Gabriely Da Silva Mota	
10	Ludmila de Sousa Carrilho	Ludmila de Sousa Carrilho
11	Nicole Gabrielle Santos Oliveira	
12	Nikolas Luiz Hgino	Nikolas Luiz
13	Samuel Lucas Ribeiro Gomes	
14	Taylor Henrique Sant Ana dos Santos	
15	Théo Gomes Ribeiro	
16	Victoria Sofia Pereira	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Henrique F. Almeida



Realização:



Parceria:



Apoio:



ORTHOPRIDE

ortodontia e estética

Declaração de Comparecimento

Declaro para fins de justificar ausencia no curso
que o Sr(a). Ludmila de Sousa Corrêa
esteve em consulta odontológica no dia 30/09/24
durante o período 14:00 as 14:40

19.327.083/0001-56

OP CONTAGEM LTDA

Tel.: (31) 3913-7679

AV. JOÃO CÉSAR DE OLIVEIRA, 2415 - LOJ.
SAIRRO ELDORADO - 311-00

30/09/24

Data e Local

Kuen

Assinatura

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: MARKETING DIGITAL

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 07/10/2024

HORÁRIO: 13:00 às 15:00

DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Beatriz Rocha Euzebio	
02	Caio Richard Nunes da Silva	
03	Emanuelle Andrade de Oliveira	
04	Gabriel Mendes Resende Dias	
05	Heloise Sophia Mesquita Amorim	
06	João Lucas Mendes Reis Dutra	João Lucas
07	Julia Gabriela Nascimento Pires	Julia Gabriela Nascimento Pires
08	Laura Alves Nunes	
09	Lia Gabriely Da Silva Mota	
10	Ludmila de Sousa Carrilho	Ludmila de Sousa Carrilho
11	Nicole Gabrielle Santos Oliveira	
12	Nikolas Luiz Higino	Nikolas Luiz
13	Samuel Lucas Ribeiro Gomes	
14	Taylor Henrique Sant Ana dos Santos	
15	Théo Gomes Ribeiro	Théo Gomes Ribeiro
16	Victoria Sofia Pereira	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Henrique Pereira Gomes



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: MARKETING DIGITAL

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 09/10/2024

HORÁRIO: 13:00 às 15:00

DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Caio Richard Nunes da Silva	
02	Emanuelle Andrade de Oliveira	
03	Gabriel Mendes Resende Dias	
04	João Lucas Mendes Reis Dutra	João Lucas Mendes
05	Julia Gabriela Nascimento Pires	
06	Ludmila de Sousa Carrilho	Ludmila de Sousa Carrilho
07	Nikolas Luiz Higino	Nikolas Luiz Higino
08	Théo Gomes Ribeiro	Théo Gomes Ribeiro

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Henrique Pereira Alves



Realização:



Parceria:



Apoio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: MARKETING DIGITAL

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 16/10/2024

HORÁRIO: 13:00 às 15:00

DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Caio Richard Nunes da Silva	
02	Emanuelle Andrade de Oliveira	
03	Gabriel Mendes Resende Dias	
04	João Lucas Mendes Reis Dutra	João Lucas Mendes Reis Dutra
05	Julia Gabriela Nascimento Pires	
06	Ludmila de Sousa Carrilho	Ludmila de Sousa Carrilho
07	Nikolas Luiz Higino	Nikolas Luiz Higino
08	Théo Gomes Ribeiro	Théo Gomes Ribeiro

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Henrique Martins Henri.



Realização:



Parceria:



Apoio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: MARKETING DIGITAL

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 21/10/2024

HORÁRIO: 13:00 às 15:00

DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Caio Richard Nunes da Silva	Caio Richard Nunes da Silva
02	Emanuelle Andrade de Oliveira	
03	Gabriel Mendes Resende Dias	
04	João Lucas Mendes Reis Dutra	João Lucas Mendes
05	Julia Gabriela Nascimento Pires	Julia Gabriela Nascimento Pires
06	Ludmila de Sousa Carrilho	Ludmila de Sousa Carrilho
07	Nikolas Luiz Higino	Nikolas Luiz
08	Théo Gomes Ribeiro	Théo Gomes Ribeiro

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Martins



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: MARKETING DIGITAL

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 23/10/2024

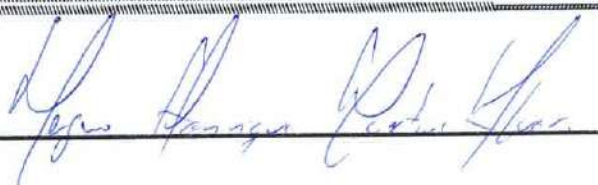
HORÁRIO: 13:00 às 17:00

DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas

INSTRUTOR: MAGNO MARTINS

Nº	Nome	Assinatura
01	Caio Richard Nunes da Silva	Caio Richard Nunes da Silva
02	Emanuelle Andrade de Oliveira	
03	Gabriel Mendes Resende Dias	
04	João Lucas Mendes Reis Dutra	João Lucas Mendes Reis Dutra
05	Julia Gabriela Nascimento Pires	Julia Gabriela Nascimento Pires
06	Ludmila de Sousa Carrilho	Ludmila de Sousa Carrilho
07	Nikolas Luiz Higino	Nikolas Luiz Higino
08	Théo Gomes Ribeiro	Théo Gomes Ribeiro

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:





Realização:



Parceria:



Apoio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: MARKETING DIGITAL		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 24/10/2024	HORÁRIO: 14:00 às 16:00	DIA (S) DA SEMANA: Segundas e Quartas
INSTRUTOR: MAGNO MARTINS		

Nº	Nome	Assinatura
01	Caio Richard Nunes da Silva	Caio Richard
02	Emanuelle Andrade de Oliveira	
03	Gabriel Mendes Resende Dias	
04	João Lucas Mendes Reis Dutra	
05	Julia Gabriela Nascimento Pires	Julia gabriela nascimento pires
06	Ludmila de Sousa Carrilho	Ludmila de Sousa Carrilho
07	Nikolas Luiz Higino	Nikolas Luiz
08	Théo Gomes Ribeiro	Théo Gomes Ribeiro

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Magno Martins



LISTA ATESTADA

Turma: Marketing Digital

Mês: Outubro

Professor: Magno Martins



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

LISTA DE FREQUÊNCIA

Dados do Executor

Razão Social: Associação Move Cultura

CNPJ: 11.197.128/0001-03

Dados Projeto Social

Nome do Projeto: A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO

Nº do Termo de (X) Fomento ou () Colaboração: TERMO DE FOMENTO 038/2023.

Atividade: Oficina de Marketing Digital

Profissional Responsável (Professor/Oficineiro): Magno Martins

Dia e Horário das atividades: Segundas e Quartas, de 13h às 15h

Coordenador de Projetos: Marcos Donizetti

Mês: OUTUBRO/ 2024

Relação de beneficiários inscritos

Relação de beneficiários inscritos																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	TOTAL DE ATENDIMENTOS
Dia do mês	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	
Dia da Semana																																
Nome dos presentes																																
Caio Richard Nunes da Silva		P					J		J							J					P		P									4
Emanuelle Andrade de Oliveira		F					F		F							F					F		F		F							0
Gabriel Mendes Resende Dias		F					F		F							F					F		F		F							0
João Lucas Mendes Reis Dutra		P					P		P							P					P		P		P							6
Julia Gabriela Nascimento Pires		P					P		F							F					P		P		P							5
Ludmila de Sousa Carrilho		P					P		P							P					P		P		P							7
Nikolas Luiz Antônio Higino		P					P		P							P					P		P		P							7



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

[illegible]

Assinatura do Profissional (s) responsável(is): _____

Assinatura da Coordenadora de Projetos: _____