**Valentina Pereira Toldo**

**(11) 98814-8722**

valentinatoldo80@gmail.com

**OBJETIVO**

Aprender e Aplicar Conhecimentos, Contribuir para Resultados Positivos e Receber Feedbacks.

**FORMAÇÃO ACADÊMICA**

Escola Estdual Santa Olímpia

Inicio: 2020

Previsão de Conclusão: 2026

Platerforma Alura

Inicio: 2023

Previsão de Conclusão: 2026

**PROJETOS**

**Alura**

A Alura é uma plataforma de cursos online que oferece uma vasta gama de conteúdos voltados para tecnologia, design e negócios. Os cursos são estruturados em trilhas de aprendizado, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades específicas. Há opções para iniciantes e profissionais mais avançados, abordando tópicos como programação, ciência de dados, design UX/UI, marketing digital e muito mais. A Alura também promove uma comunidade ativa onde os alunos podem trocar experiências e tirar dúvidas.

**p5.js**

O p5.js é uma biblioteca de JavaScript que facilita a criação de arte interativa e visualizações. É especialmente popular entre artistas e educadores que desejam introduzir a programação de forma criativa. O p5.js permite que os usuários desenhem gráficos, criem animações e desenvolvam interações com facilidade. Com uma sintaxe simples e um ambiente amigável, é uma excelente ferramenta para quem está começando a programar ou quer explorar a interseção entre arte e tecnologia.

**Scratch**

O Scratch é uma plataforma desenvolvida pelo MIT Media Lab que ensina programação de forma lúdica e acessível, principalmente para crianças e jovens. Utilizando um sistema de blocos de código que podem ser arrastados e conectados, os usuários podem criar animações, jogos e histórias interativas sem a necessidade de escrever código tradicional. O Scratch promove o aprendizado colaborativo, permitindo que os usuários compartilhem seus projetos na comunidade online, incentivando a criatividade e o pensamento crítico

* .**TECNOLOGIAS**
* Word
* Canva
* Excel

**CURSOS | CERTIFICAÇÕES**

**Criatividade Aplicada**: Aprimorando o Processo criativo no Mercado de trabalho.

**Introdução à Computação:** Ambientes e Ferramentas de produção.

**Storytelling:** Visão de negócios e Desenvolvimento pessoal.

**Criatividade e Adequação:** Aprendendo e aprimorando um processo criativo.

**Lógica de programação:** Desenvolvendo um jogo tipo Pong.

**Criatividade:** Potencialize a partir das suas motivações.

**Conectando-se ao Mundo Profissional:** Tecnologia, Currículo e Entrevista.

**Curiosidade, persistência e resiliência**: da ideia à ação.