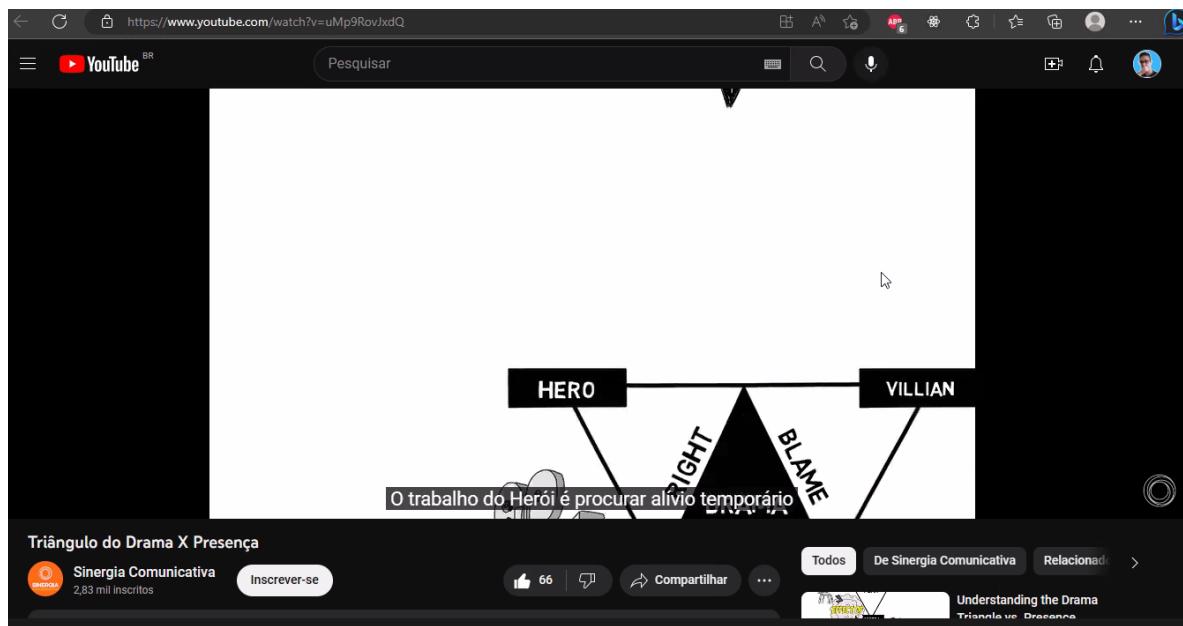


Abertura Triângulo do Drama X Presença



Link do vídeo:

[► Triângulo do Drama X Presença](https://www.youtube.com/watch?v=uMp9RovJxdQ)

Algumas reflexões:

- “Suas atitudes contagiam as pessoas. Contagie o bem, aquilo que é bom.”;
- “O Triângulo do Drama (Herói, Vilão e Vítima) é algo que acontece em nossas vidas, é normal. Mas como reagimos a ele é o diferencial, assumindo o protagonismo de nossas vidas e podendo assim acessar o Triângulo da Presença (Treinador, Desafiador e Criador) com sucesso.”.

Sessão do Dia Manter-se Atualizado

**MANTENDO-SE
ATUALIZADES**

MENTALIDADES

Mentalidade: Crescimento

HABILIDADES

Habilidade: Comunicação

- ORIENTAÇÃO AO FUTURO
- RESPONSABILIDADE PESSOAL
- **MENTALIDADE DE CRESCIMENTO**
- PERSISTÊNCIA

- TRABALHO EM EQUIPE
- ATENÇÃO AOS DETALHES
- PROATIVIDADE
- **COMUNICAÇÃO**

AGENDA

ABERTURA

CONTEÚDO: RECURSOS

PRÁTICA: MEU PLANO

ENCERRAMENTO

**QUE EXPERIÊNCIA VOCÊ
TEVE NO PASSADO NA
QUAL VOCÊ TEVE QUE
APRENDER ALGO POR
CONTA PRÓPRIA?**

- **Quais técnicas e recursos você usou para aprender independentemente?**
- **Quais desafios enfrentados no caminho?**
- **Que recomendações você daria a alguém que gostaria de aprender algo por conta própria?**

Reflita sobre os cenários apresentados acima.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- EXPLICAR A IMPORTÂNCIA DE MANTER-SE ATUALIZADO E APRENDER CONSTANTEMENTE COMO DESENVOLVEDOR/A JAVA.
- IDENTIFICAR OS DIVERSOS MÉTODOS E RECURSOS PARA CONTINUAR APRENDENDO E DESENVOLVENDO NOVAS HABILIDADES.
- IDENTIFICAR TRÊS HABILIDADES RELACIONADAS AO DESENVOLVIMENTO JAVA PARA APRENDER E/OU MELHORAR APÓS CONCLUIR O PROGRAMA DA GENERATION.

DICAS PARA SE MANTER ATUALIZADES

#ficaadica

1. IDENTIFICAR AS FERRAMENTAS
2. IDENTIFICAR OS RECURSOS
3. FAZER ESCOLHAS DE ACORDO COM SEUS INTERESSES
4. APPLICAR O QUE VOCÊ APRENDE
5. CONTINUAR APRENDENDO

PROCESSO CRIATIVO

ALGUMAS FERRAMENTAS

- BLOGS
- REDES SOCIAIS
- WEBINARS, CURSOS E TUTORIAIS
- INFORMATIVOS
- ENCONTROS



(8 min)

PENSEM EM 1-2 RECURSOS PARA CADA FERRAMENTA

- BLOGS
- REDES SOCIAIS
- WEBINARS, CURSOS E TUTORIAIS
- INFORMATIVOS
- ENCONTROS

EM DUPLAS, PESQUISEM 1-2 EXEMPLOS DE CADA CATEGORIA, ANOTEM EM SUAS APOSTILAS

ANÁLISE DE RECURSOS

Link da Atividade:

[W Cópia de ROLE-4 - Handout 1 - Ongoing Learning Resources_vF \(1\).docx](#)

PRÁTICA: MEU PLANO

Atividade MEU PLANO PARA ME MANTER ATUALIZADO

1. Reflitem individualmente sobre as perguntas da Apostila 2.
2. Compartilhem suas metas e habilidades necessárias para alcançá-las.
3. Revisem e **ESCOLHAM 5 RECURSOS** que estão alinhados com suas metas.
4. Vocês terão 8 minutos para criarem seu **PLANO DE ATUALIZAÇÃO PROFISSIONAL** usando a Apostila 2.
5. Pensem esse plano para um período de **6 meses após a (X min) conclusão do Programa**

Link do Doc:

[W Cópia de ROLE-4 - Handout 2 - My Progress Plan_vF.docx](#)

- Entregar na Plataforma da Gen até o fim do dia recorrente.

INTRODUÇÃO A ATIVIDADES DE REPRESENTAÇÃO

MENTALIDADES

- ORIENTAÇÃO AO FUTURO
- **RESPONSABILIDADE PESSOAL**
- MENTALIDADE DE CRESCIMENTO
- PERSISTÊNCIA

HABILIDADES

- **TRABALHO EM EQUIPE**
- ATENÇÃO AOS DETALHES
- PROATIVIDADE
- COMUNICAÇÃO

AGENDA



ABERTURA

CONTEÚDO: INTRODUÇÃO E DIRETRIZES DE
ATIVIDADES DE REPRESENTAÇÃO

PRÁTICA: ATIVIDADE DE REPRESENTAÇÃO EM AQUÁRIO

PRÁTICA: ATIVIDADES DE REPRESENTAÇÃO EM PEQUENOS GRUPOS
ENCERRAMENTO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- DEFINIR "ATIVIDADE DE REPRESENTAÇÃO."
- EXPLICAR POR QUE USAMOS ATIVIDADES DE
REPRESENTAÇÃO NA GENERATION.
- DEMONSTRAR DIRETRIZES PARA REALIZAR UMA
ATIVIDADE DE REPRESENTAÇÃO.
- USAR FRASES DE INICIAÇÃO PARA DAR À TURMA
FEEDBACK CONSTRUTIVO SOBRE SUA ATIVIDADE DE
REPRESENTAÇÃO.

CONTEÚDO: INTRODUÇÃO E DIRETRIZES PARA ATIVIDADES DE REPRESENTAÇÃO

Atividades de representação são **uma situação de vida real envolvendo papéis** como um/a desenvolvedor/a Java, colega ou supervisor/a na qual um problema é apresentado. A meta da atividade de representação é **praticar a resolução de um problema de vida real com uma solução realista**.

ATIVIDADE DE REPRESENTAÇÃO

Agora que você sabe que uma atividade de representação imita uma situação de vida real, qual seria, na sua opinião, **o propósito de uma atividade de representação**?

ATIVIDADE DE REPRESENTAÇÃO

R.: Preparar-nos para essas possíveis situações e obtermos sucesso.

Na sua opinião, **quais seriam algumas diretrizes úteis** para uma atividade de representação para que ela nos ajude a **praticar algo de forma eficaz**?

ATIVIDADE DE REPRESENTAÇÃO

DIRETRIZ #1

Divertir-se, mas manter
a atividade realista

- **Divertir-se, mas manter a atividade realista**
- **Ofereça soluções que poderiam ocorrer na vida real**
- Mantenha-se no personagem **usando habilidades técnicas, habilidades comportamentais e mentalidades** que aprendemos se você estiver representando o papel de um/a desenvolvedor/a.
- "Obedeça às regras" que seguiremos no trabalho

DIRETRIZ #1

Divertir-se, mas manter
a atividade realista

- **Na sua opinião, por que é importante que uma atividade de representação seja divertida, mas também realista?**
- **O que eu quero dizer quando digo "manter-se no personagem"?**
- **Na sua opinião, por que é importante que tentemos nos manter no personagem?**

DIRETRIZ #1

Divertir-se, mas manter
a atividade realista

"Eu não acredito que pedi para você começar a trabalhar nesse erro de linguagem de programação essa manhã e você ainda não o corrigiu! O que está acontecendo?"

Qual linguagem corporal e palavras pareceram autênticas nessa interação?

Você viu algo que te pareceu atípico ou exagerado? Que impacto isso teve em você como um/a observador/a?

DIRETRIZ #2

Dar feedback construtivo

- **Diga o que você viu e use exemplos específicos** de uma atividade de representação.
- **Dê sugestões que possam ser postas em prática** e ajudem seus colegas a aprimorarem suas habilidades.
- **Depois de receber feedback construtivo, sempre pratique novamente** para que você tenha a chance de usar o feedback e melhorar.
- Você também se beneficia aprendendo na vez de outra pessoa como desenvolvedor/a Java.

Atividade dando feedback

VOCÊS OUVIRÃO ALGUMAS DECLARAÇÕES

VOCÊS UTILZARÃO:

- **SINAL DE POSITIVO** PARA DIZER SE O **FEEDBACK É BOM**
- **SINAL NEGATIVO** CASO CONSIDEREM QUE O **FEEDBACK É RUIM E PRECISA SER MELHORADO.**

SE O **FEEDBACK FOR BOM**, ALGUMAS PESSOAS **COMPARTILHARÃO O MOTIVO** PELO QUAL ELE É BOM.

SE O **FEEDBACK FOR RUIM**, **PENSAREMOS EM IDEIAS DE FORMAS MELHORES** PARA DAR FEEDBACK SEMELHANTE.

Atividade

- Em **duplas ou trios**, espalhados pela sala.
- Vamos praticar o que aprendemos usando um cenário genérico.
- **Leiam a apostila.**
- Vocês usarão o cenário da seção "**Atividade de Representação**" e descrição de personagem para realizar a atividade.
- **Vocês terão 3 MINUTOS**
- Após a representação, deem **feedback construtivo e sugestões de melhoria**

PRÁTICA: ATIVIDA DE DE REPRESENTAÇÃO CURTA

Link da Atividade:

≡ SA-RP0 - Handout_vF-TRAD (REV FE)

Canvas

BSM-GM (1ª síncrona; restante no 2º período)

C-GG (Completo)

BSM-PA (1ª síncrona; restante no 2º período)

SA-CS1 (Completo)

Tarde
Halo Neuroscience - The Neuroscience of Learning



Link do Vídeo:

 [The Neuroscience of Learning](#)

Perguntas:

- Como são chamadas nossas células cerebrais
R.: Neurônios (células neurais).
- Quantos neurônios temos no nosso cérebro?
R.: 100 bilhões de neurônios.
- O que acontece com as conexões das neurais quando aprendemos coisas novas?
R.: Neuroplasticidade é a capacidade do cérebro de se adaptar e mudar ao longo da vida em resposta a experiências, aprendizado, lesões ou mudanças ambientais. Refere-se à capacidade das conexões neurais (sinapses) de se reorganizarem, fortalecerem ou enfraquecerem com base na atividade e na demanda. A neuroplasticidade permite ao cérebro reestruturar sua organização e função, formando novas conexões entre os neurônios, alterando padrões de atividade neuronal e até mesmo compensando danos em determinadas áreas do cérebro.

Atividade:

- Explicar as conexões do cérebro através de um desenho, poema, música e publicar na aba #mural-artes no Discord.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- DEFINIR PROATIVIDADE.
- COMPARAR E CONTRASTAR COMPORTAMENTO PROATIVO E COMPORTAMENTO PASSIVO.
- DEMONSTRE COMPORTAMENTO PROATIVO SE OFERECENDO PARA AJUDAR SEM SER PEDIDO POR OUTROS.

CONTEÚDO: COMPORTAMENTOS PROATIVOS VS. PASSIVOS

Atividade PROATIVO VS. PASSIVO

- EM DUPLAS OU TRIOS
- VOCÊS OUVIRÃO DECLARAÇÕES E DETERMINARÃO SE AS PESSOAS DEMONSTRAM UM COMPORTAMENTO PROATIVO OU PASSIVO.
- O SINAL POSITIVO INDICA COMPORTAMENTO PROATIVO
- O SINAL NEGATIVO INDICA COMPORTAMENTO PASSIVO

CENÁRIO PRINCIPAL

**É um dia corrido em uma empresa de tecnologia.
Há dois personagens:**

1. Nia, a gerente, está muito estressada, pois dois desenvolvedores avisaram em cima da hora que faltariam por motivo de doença. Além disso, um novo funcionário está em seu primeiro dia e precisa de treinamento.
2. O outro personagem é um funcionário novo.

CENÁRIO 1

O funcionário novo, chamado de "Paulo Passivo" segue Nia por todos os cantos e demonstra ao menos 3 comportamentos passivos.



CENÁRIO 2

A funcionária nova, chamada de "Penélope Proativa" demonstra ao menos 4 comportamentos proativos.

Atividades finais:

- Postar o doc editado “ROLE-4 - Handout 2 - My Progress Plan_vF” na Plataforma da Gen > Exercícios > Extras > URL > Colar link;
- Fazer BSM-GM (3^a parte);
- Fazer e postar no canal #mural-artes do Discord, algo que ilustre a neuroplasticidade do cérebro (desenho, poemas ou alguma expressão artística).