

**Atividade de Representação 7 - Encontrando Motivação**

| **Orientações** |
| --- |

* **(5 minutos)** Reveja os pontos principais com todo o grupo. O/A instrutor liderará a discussão.
* **(5 minutos)** Identifique os papéis para a primeira rodada. Leia a situação e a descrição de seu papel. Comece a atividade de representação.
* **(25 minutos) Realize a atividade de representação.** Dê **feedback** ao personagem principal após cada rodada. Sempre peça que a pessoa que recebeu o feedback **realize a atividade de representação novamente** para praticar o uso do feedback para melhorar. **Troque os papéis** para que todos tenham a chance de ser o personagem principal.
* **(10 minutos)** Reveja a atividade de representação com todo o grupo. O/A instrutor liderará a discussão.

| **Reveja os Pontos Principais** |
| --- |

* Na Generation você aprenderá muitas das habilidades técnicas, habilidades comportamentais e mentalidades de que você precisará para ser um/a desenvolvedor/a Java de sucesso. No entanto, será necessário continuar aprendendo e aprimorando suas habilidades como desenvolvedor/a depois que houver concluído o programa.
* Manter-se atualizado e aprender constantemente farão de você um/a melhor desenvolvedor/a Java, e, portanto, ampliarão suas oportunidades para crescer profissionalmente.
* Há 5 passos sugeridos para se manter atualizado na indústria:

1. Identificar as ferramentas
2. Identificar os recursos
3. Fazer escolhas de acordo com seus interesses
4. Aplicar o que você aprende
5. Continuar aprendendo

* Algumas das ferramentas que você pode usar para se manter atualizado e aprender mais sobre Java incluem blogs, redes sociais, cursos online/webinars, informativos e encontros ou conferências relacionadas à indústria.

| **Atividade de Representação** |
| --- |

* A Situação: Em uma grande empresa de desenvolvimento, Gabriela uma desenvolvedora Java, recebe um projeto de um ano para atualizar um software de contabilidade. Ela gosta muito de trabalhar para a empresa, mas esse projeto específico não a motiva, pois a tarefa é relacionada a um tema de negócios no qual ela não se interessa.

A atividade de representação começa com Gabriela abordando sua mentora. A atividade de representação termina após Gabriela e sua mentora encerrarem sua discussão.

* Gabriela: Você é uma desenvolvedora Java em uma grande empresa de desenvolvimento de software. Recentemente, você recebeu um projeto de um ano de duração para atualizar um software de contabilidade. Você gosta muito de trabalhar na empresa, mas esse projeto específico não a motiva. Ele não a interessa nem um pouco. Você se preocupa, pois acha que não realizará seu melhor trabalho, que não será eficiente e que não se sentirá realizada. Você está preocupada com isso, então conversou com sua mentora sobre o assunto alguns dias atrás. Ela a disse para pensar sobre como você pode encontrar sua própria motivação. Hoje, você irá conversar com ela novamente. Sua meta nessa atividade de representação é:
  + Abordar sua mentora e explicar a ela como você encontrará sua própria motivação, tanto por conta própria, quanto trabalhando com os outros.

* Mentora: Você é uma desenvolvedora Java trabalhando na mesma empresa de Gabriela. Você atua como sua mentora. No início da semana, ela conversou com você sobre o novo projeto que ela recebeu e sobre suas preocupações. Você lhe disse para pensar sobre como ela pode certificar-se de continuar motivada. Você lhe disse especificamente para pensar sobre como ela pode continuar motivada por conta própria, além de como aumentar sua motivação com a ajuda de outros membros da equipe. Faça o seguinte quando Gabriela falar com você:
  + **Pergunte** a Gabriela o que ela pensou em termos de encontrar a motivação para o projeto.
    - Ouça enquanto ela descreve seu plano.
      * Se ela der ideias sobre como se motivar, fazendo coisas por conta própria e com outros membros da equipe, elogie seu plano completo.
      * Se ela apenas der ideias de um ou outro, estimule-a a explicar como ela se certificará de fazer os dois.
  + Quando ela terminar de explicar seu plano, diga que ela também terá que certificar-se de aprender sobre as regras comerciais relacionadas à contabilidade. **Pergunte** a Gabriela que estratégias específicas ela pode usar para fazer isso.
    - Se necessário (com base no quão completo é o plano de Gabriela), faça algumas perguntas de acompanhamento (use as perguntas abaixo como um guia, mas sinta-se à vontade para alterá-las/incluir suas próprias com base na conversa):
      * Que ferramentas e recursos específicos você pode usar?
      * Como você pode ajudar a se interessar nesse projeto?
      * Como você pode certificar-se de continuar aprendendo para que não fique entediada e complacente no projeto?
  + Encerre a conversa quando Gabriela houver terminado de explicar suas ideias.
* Observador/a: Ouça à conversa entre Gabriela e sua mentora e prepare-se para oferecer feedback sobre os pontos abaixo.

**Pontos para feedback**

* A desenvolvedora Java descreveu um plano eficaz para se manter motivada no projeto, incluindo como encontrar a motivação individualmente, além de como trabalhar com os outros?
* A desenvolvedora Java explicou de forma eficaz a importância de manter-se atualizada e aprender constantemente?
* A desenvolvedora Java comunicou claramente o plano à sua mentora e aplicou qualquer feedback fornecido?
* A desenvolvedora Java demonstrou uma mentalidade de crescimento?

| **Revisão como Todo o Grupo** |
| --- |