

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Ana Eliza Pinto Vieira Mineli

PRIMEIRA CHANCE:

Orientações com mídias para auxiliar o ingresso ao mercado de trabalho.

JUIZ DE FORA
2019

Ana Eliza Pinto Vieira Mineli

PRIMEIRA CHANCE:

Orientações com mídias para auxiliar o ingresso ao mercado de trabalho.

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Prof^(a). Amanda Sangy Quiossa
Prof^(a). Marianna Panisset Pedreira Ferreira Ribeiro

JUIZ DE FORA
2019

Ana Eliza Pinto Vieira Mineli

PRIMEIRA CHANCE:

Orientações com mídias para auxiliar o ingresso ao mercado de trabalho.

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof(a). Amanda Sangy Quiossa

Prof(a). Marianna Panisset Pedreira Ferreira Ribeiro

RESUMO

Este relatório apresenta o processo de revisão do site criado no início da especialização em Mídias na Educação e o planejamento e desenvolvimento de uma reportagem e uma sequência didática gamificada. Os dois últimos produtos conversam entre si e faz parte de um único projeto denominado Primeira Chance, que têm como objetivo proporcionar aos alunos do Nono ano do Ensino Fundamental e do Ensino Médio orientações básicas para o ingresso no mercado de trabalho e motiva-los a traçar um plano de gestão de suas carreiras profissionais. Com base em pesquisas estatísticas realizadas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) é possível verificar a importância de trabalhar o tema, pois os jovens continuam a abandonar os estudos para ir à busca de trabalho, mas a maioria não consegue ingressar ou manter a empregabilidade por muito tempo. Resultando em um público de jovens sem formação educacional e sem emprego. Portanto abordar esse tema deve ser uma preocupação das instituições escolares. Uma alternativa para operacionalizar o trabalho com essa temática em sala de aula é caracteriza-lo como um tema transversal, já que o mesmo está diretamente relacionado necessidades e interesses da comunidade. Para elaboração do projeto foram utilizadas técnicas de entrevista, pesquisas bibliográficas em livros e artigos científicos, análise de sites e pesquisa de terminologias relacionadas a games, de modo a proporcionar aos educandos um momento de reflexão a cerca do primeiro emprego de forma agradável, sólida, coesa e dinâmica.

Palavras-chave: Jovem. Mercado de trabalho. Primeiro emprego.

SITE

<https://sites.google.com/view/midiasnaeducacao-pos>

INTRODUÇÃO

O trabalho apresentado é uma proposta de projeto extracurricular a ser aplicado aos alunos do Nono ano do Ensino Fundamental e todas as etapas do Ensino Médio, cujo objetivo principal é proporcionar o jovem um momento de reflexão a cerca do primeiro emprego, fornecer orientações básicas para ingressar no mercado de trabalho e encoraja-los a traçar um plano de vida de formação profissional.

O interesse de desenvolver um trabalho com essa temática nasceu de um cenário de observação profissional. Trabalho em uma empresa com 113 anos de história no setor elétrico, com sede na cidade Cataguases em Minas Gerais e atualmente presente em mais nove estados brasileiros. Em toda sua trajetória sempre esteve envolvida com projetos culturais e socioeducativos, e há alguns anos vem investindo em projetos de educação empreendedora e capacitação profissional.

Dentre os projetos de educação empreendedora há um específico direcionado aos jovens de 15 a 19 anos que tem por objetivo conscientizar a respeito da importância de continuar estudando e preparar para o mercado de trabalho, oferecendo perspectiva de carreira profissional. Ele acontece em parceria com uma ONG de porte internacional que atua no Brasil desde 1983 com educação empreendedora em escolas públicas e privadas. No estado de Minas Gerais o projeto já tem tradição anual, privilegia escolas públicas e são os próprios funcionários os instrutores.

A empresa faz uma seleção previa entre os 66 municípios que fornece energia elétrica no estado de Minas e recolhe as inscrições de voluntariado dos funcionários. Por sua vez a ONG faz o contato com as instituições escolares de ensino fundamental com séries finais e ensino médio dos respectivos municípios indicados pela empresa, apresenta o programa, agenda aulas, disponibiliza o material e fornece algumas horas de capacitação para os funcionários voluntários da empresa. Todavia, apesar da boa vontade dos voluntários, ano após ano nas reuniões de troca de experiência e lições aprendidas a maioria deles relatam dificuldades de lecionar de modo que desperte interesse e prenda atenção dos educandos.

Dessa maneira motivada pelos relatos dos meus colegas de trabalho das dificuldades de cativar, repassar o conteúdo de maneira dinâmica e de despertar e envolver os alunos que comecei a refletir as maneiras de trabalhar a temática primeiro emprego trazendo orientações básicas de ingresso ao mercado de trabalho de um modo mais interativo na relação professor-aluno, aluno-aluno e temática-aluno. Garantindo assim segurança ao professor aplicador e o envolvimento do aluno durante o projeto.

Além do interesse profissional em desenvolver a temática, conforme relatado anteriormente, também há uma motivação pessoal por não ter tido essa orientação na minha juventude. A falta dessa orientação dificultou o meu ingresso ao mercado de trabalho, pois não sabia como preencher corretamente um currículo, onde procurar vagas de emprego e qual comportamento ter durante uma entrevista de emprego.

O projeto extracurricular elaborado foi nomeado de 'Primeira chance: orientações com mídias para auxiliar o ingresso ao mercado de trabalho', composto por uma sequência didática gamificada e uma reportagem.

A sequência didática gamificada tem como objetivo principal promover a reflexão dos alunos em relação ao primeiro emprego e o ingresso no mercado de trabalho, proporcionando a vivência simulada de preenchimento de currículo, procura de oportunidades de vagas de emprego e entrevistas, além disso, encorajar os alunos a pensar sobre futuro profissional. Para tanto a sequência foi subdividida em seis unidades temáticas a ser trabalhada em um tempo médio de 3 horas e 40 minutos, podendo ser aplicada em apenas um dia ou dividida em aulas semanais. A carga horária também pode ser ampliada agregando conteúdos complementares, de acordo com as necessidades dos alunos analisada previamente pelo professor aplicador e a direção escolar.

A reportagem foi construída por meio de entrevistas á jovens já inseridos no ambiente profissional, com intuito de ser utilizada como recurso complementar para contextualizar e dar fechamento a ultima unidade da sequência didática.

A reportagem tem como objetivo evidenciar os desafios de ingresso ao mercado de trabalho e a importância da capacitação profissional continuada para construir uma carreira e manter-se empregado, sobre o olhar do próprio jovem. Para tanto o texto redigido mostra as opiniões e vivências reais dos entrevistados, a

minha visão a cerca do assunto enquanto autora e fornece links para outros sites que leva o leitor a construir o conhecimento da temática tratada.

Para tornar a temática operacional às instituições escolares, uma alternativa é trabalhá-la como um tema transversal. Ulisses Araújo afirma que os temas transversais devem estar de acordo com a realidade da comunidade:

Dentro dos pressupostos da transversalidade, consolidam-se, então, o que passou a ser denominado de “temas transversais” – temáticas específicas relacionadas à vida cotidiana da comunidade, à vida das pessoas, a suas necessidades e seus interesses. Tais temas, no entanto, não são novas disciplinas curriculares, e sim, como já visto, áreas de conhecimento que perpassam os campos disciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares (ARAÚJO, 2016, p. 36)

Dessa forma para Araújo os temas transversais são assuntos diretamente interligados a necessidades e interesses da comunidade, não devendo ser trabalhados como novas disciplinas e sim áreas de conhecimento. Ele defende que a melhor forma de aplicar a transversalidade é quando essa se torna a vertebra do sistema educacional, ou seja, os temas relacionados ao cotidiano das pessoas são a espinha principal e os conteúdos curriculares são trabalhados em torno da mesma. Todavia não negligencia que há outros meios de trabalho, não tão eficaz quanto o anterior, um deles é a forma de trabalho das ONGs que ora aplica a interdisciplinaridade em seus materiais didáticos e ora não.

Ao refletir na importância de levar orientações de ingresso ao mercado de trabalho para o público jovem foi possível verificar com base nas pesquisas estatísticas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que o assunto não é somente importante para uma comunidade escolar específica, mas tem amplitude de nível Nacional.

Em maio de 2018 o IBGE fez uma publicação em seu site em relação ao fechamento de dados do ano de 2017, evidenciando que cerca de 25,1 milhões de jovens entre a faixa etária de 15 a 29 anos de idade não estudaram ou se qualificaram em 2017. Sendo 52,5% homens e 64,2% jovens de cor preta ou parda. E os motivos mais frequentes de justificativas dadas por estes jovens são: 39,7% trabalho, procura de trabalho ou conseguiu trabalho e irá começar em breve; 20,1% perdeu o interesse em estudar e 11,9% abandonou os estudos para cuidar dos afazeres domésticos ou de outras pessoas (filhos, parentes enfermos, etc.).

Em outra pesquisa publicada em agosto de 2018, o IBGE mostra dados referentes ao segundo trimestre do mesmo ano caracterizada como informações de curto prazo sobre o mercado de trabalho brasileiro, onde evidencia as regiões com taxa de desocupação de trabalho mais alta e mais baixa e as características das pessoas desocupadas (sexo, idade, nível de instrução e cor ou raça). Para tanto o IBGE define como idade de trabalho as pessoas de 14 anos ou mais e as classificam na condição de ocupados, aquelas que num dado período de referência trabalhou pelo menos uma hora em trabalho remunerado ou não e os afastados temporariamente.

Para efeito comprovatório segue abaixo dois gráficos que demonstra a faixa etária da taxa de desocupados e nível de escolaridade dos mesmos.

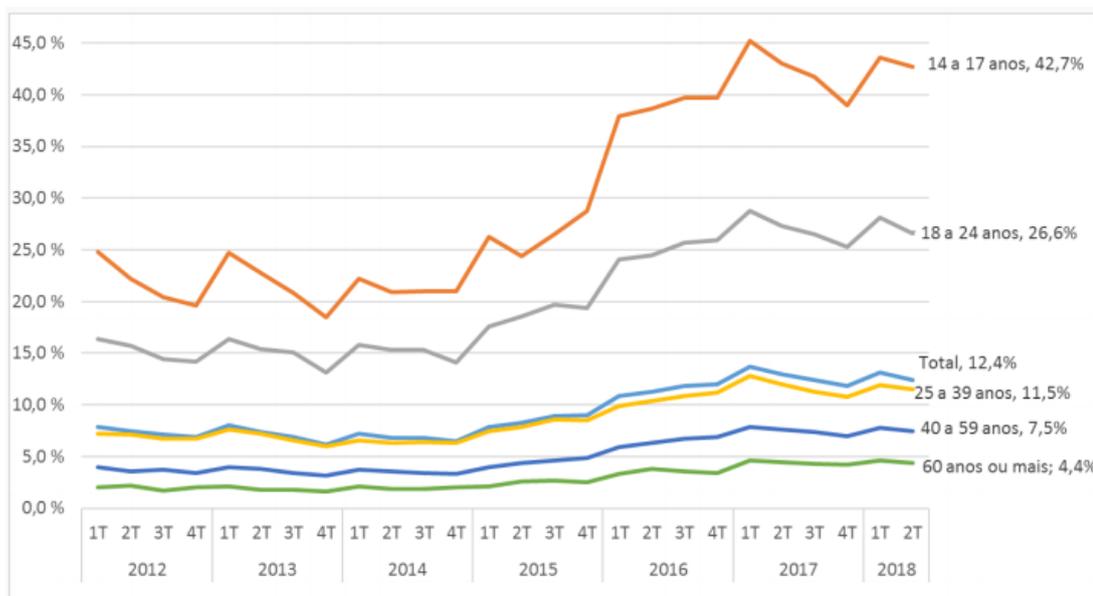


Gráfico 1 - PNAD Contínua 2º trimestre de 2018: Taxa de desocupação, na semana de referência, das pessoas de 14 anos ou mais, por grupos de idade.
 Fonte: <https://sidra.ibge.gov.br/tabela/4094> (2018)

De acordo com o gráfico 1 no 2º trimestre de 2018, a taxa de desocupação mais elevada está entre os jovens até 24 anos, sendo 42,7% referente ao grupo de 14 a 17 anos de idade e 26,6% referente aos de 18 a 24 anos de idade.

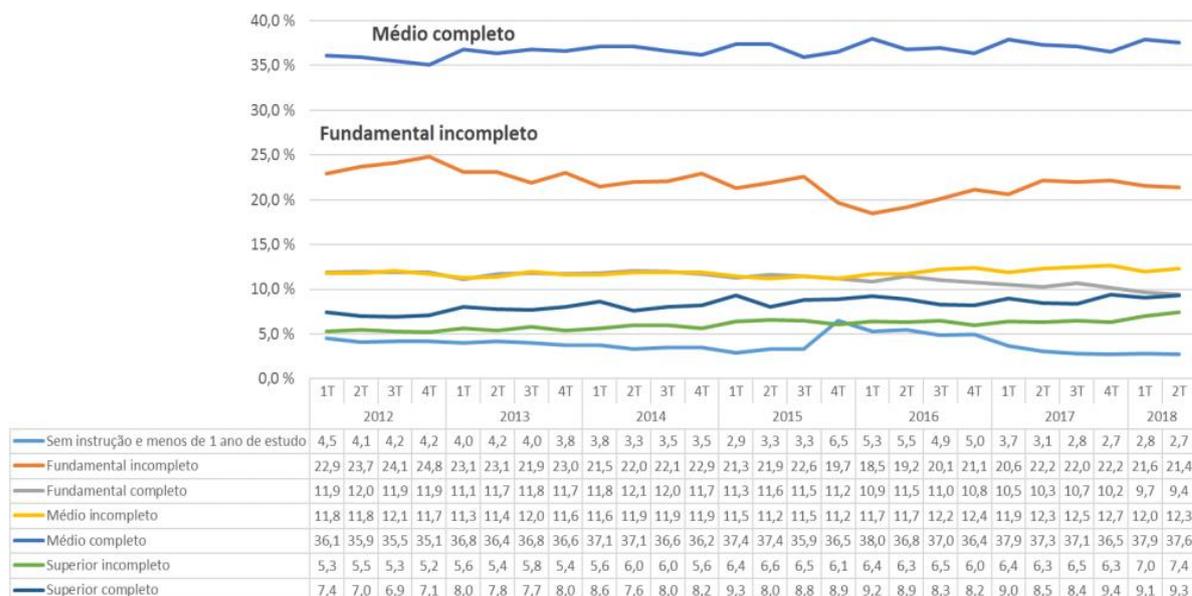


Gráfico 2 - PNAD Contínua 2º trimestre de 2018: Distribuição da Desocupação por Nível de Instrução.

Fonte: <https://sidra.ibge.gov.br/tabela/4095> (2018).

No gráfico 2 esboça que 45,8% da população desocupada do Brasil não completaram o Ensino Médio. Esse percentual é o resultado da soma dos percentuais da população desocupada relativo ao nível de instrução: médio incompleto, fundamental completo, fundamental incompleto e sem instrução com menos de um ano de estudo.

Com base nas duas demonstrações gráficas e nos dados estáticos de 2017 é possível concluir que os jovens continuam a abandonar os estudos para ir à busca de trabalho, mas a maioria não consegue ingressar ou manter a empregabilidade por muito tempo. Resultando em um público de jovens sem formação educacional e sem emprego.

Segundo o artigo 'Fatores associados ao abandono escolar no ensino médio público de Minas Gerais' faz necessário haver programas e projetos específicos para motivar e aumentar o interesse dos jovens de modo que o aluno sinta que está aprendendo e que esse fato lhe trará algum benefício.

1 PRIMEIRA CHANCE: DO INÍCIO AO FIM

Os resultados serão divididos em duas seções apresentadas a seguir. A primeira seção, intitulada “Pré-produção e análise”, consta todos os detalhes a cerca da reconstrução do site e planejamento dos produtos que são a sequência didática gamificada e a reportagem. Já a segunda, intitulada “Produção e pós-produção”, relata a trajetória de elaboração e os pontos positivos e negativos ao decorrer desse processo.

1.1 Pré-produção e análise

Nessa seção de pré-produção e análise é a etapa que a ideia do site e dos produtos vão se tornar algo concreto, desse modo segue abaixo o relato de todo processo de pesquisas, planejamento, levantamentos e elaboração de etapas para a produção.

No início da especialização, como requisito avaliativo, criei um site para compartilhamento de atividades realizadas durante o curso. No site estão minhas primeiras experiências com produção de mídias: vídeos, ensaio fotográfico, reportagens, entrevista, podcast, produções textuais e hipertextos. Analisei todo conteúdo postado no site, relendo as atividades e redesenhando um novo layout. Para tanto testei várias formatações de temas, redimensionamento de imagens, paletas de cores, links de páginas e hiperlinks que redirecionavam para o próprio site ou páginas externas.

O trabalho com sites permitiu enxergá-lo como um recurso educacional a ser utilizado para promoção da interdisciplinaridade ou como meio de relacionar conteúdos de um mesmo assunto ou de uma mesma disciplina. Ao criar e reestruturar o site pôde comprovar essa interatividade de conteúdos por meio da utilização das ferramentas de inserção de links internos e externos.

Logo após redesenhar o site, comecei a trabalhar nos produtos que propus fazer: a sequência didática gamificada e a reportagem. Para a elaboração da sequência didática gamificada, refleti na minha primeira chance no mercado de trabalho, as principais dificuldades que enfrentei e a trajetória profissional que construí a partir dela. Daí surgiu o nome, ‘Primeira chance’.

Pensei mais uma vez na minha trajetória profissional, aos 17 anos tinha acabado de concluir o Ensino Médio Técnico e apenas queria fazer um estágio, não me recordo de ter conhecimento do significado real da palavra mercado de trabalho e nem fazia ideia das características mínimas que as empresas esperavam que eu tivesse. Então em uma folha de papel escrevi todas as palavras relacionadas ao processo de ingresso ao mercado de trabalho que venho a minha mente: empregabilidade, ética, vaga de emprego, currículo, entrevista, capacitação, treinamento, vocação, profissão, carreira e crescimento pessoal e profissional. Dentre elas destaquei duas que foram minhas principais barreiras currículo e entrevista.

A partir das palavras nomeei e ordenei seis unidades a serem trabalhadas em sala de aula conforme abaixo:

- Unidade 1: Falando sobre ética
- Unidade 2: Mercado de trabalho
- Unidade 3: Capacitação
- Unidade 4: Na busca de emprego
- Unidade 5: Currículo e entrevista
- Unidade 6: Teste vocacional e Gestão de carreira

Para escrever cada unidade temática a ser trabalhada em sala de aula, nessa etapa de pré-produção, realizei pesquisas em sites, livros e artigos científicos.

Para transformar a sequência didática em gamificada coloquei no papel as características dos games que gostaria de transpor para aula (interatividade, simulações, missões/tarefas, objetivo, entretenimento e diversão) e os recursos de jogos que poderia utilizar (moedas, avatar e mercado/loja).

Com a intenção de facilitar o preparo e a condução pelo professor propus escrever um manual de aplicação. Dessa maneira, antecipadamente o professor poderá estudar, planejar e ainda complementar a sequência didática considerando os conhecimentos prévios dos alunos a respeito do tema e as orientações da direção escolar.

Para elaboração do manual tracei um perfil similar a uma sequência didática. Portanto deveria conter público alvo, os objetivos gerais, objetivos específicos, os

recursos necessários para aplicação, tempo médio de cada unidade, orientações gerais e a metodologia para cada conteúdo.

Durante o processo de alinhar as unidades, os conteúdos a serem redigidos e as estratégias gamificadas surgiu à ideia de simular uma conversa via WhatsApp, com objetivo de interligar os alunos aos textos complementares via web através de hiperlinks. Toda essa simulação será elaborada na fase de produção em formato PowerPoint, para retroprojeção em sala de aula.

Saindo do contexto simulado tracei o objetivo de colocar no manual do professor a possibilidade de um trabalho real com o aplicativo WhatsApp. O professor poderá utilizar o aplicativo como recurso antes de trabalhar cada unidade em sala de aula, assim poderá colher informações prévias do conhecimento dos alunos a cerca dos assuntos que serão abordados. Dessa forma poderá trazer outros textos e informações complementares que julgue necessário a fim de agregar mais valor e oportunidade de aprendizado para os educandos.

Valente (2011) afirma que os instrumentos físicos como rádio, vídeos, DVD, laptop, tablets e os smartphome que conectados à internet disponibilizam ferramentas como jogos, Facebook, Blogs, Whatsapp, engloba o universo das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). Ele também diz que é preciso mobilizar as mídias em favor do ensino-aprendizagem ao invés de apenas traze-las para o contexto de sala de aula.

O Whatsapp é um aplicativo que permite a troca de diálogo, penso que quando esse diálogo passa ser direcionado de forma estratégia para aprendizagem torna-se qualitativo e focalizado. Estes diálogos podem acontecer a partir de diversas formas, além da escrita de mensagem, por meio de áudios, vídeos e imagens.

Os autores Vera dos Santos, Jasete Perreira e Luís Mercado ao escreverem um artigo para Unicamp (Universidade Estadual de Campinas) a cerca do uso do WhatsApp como estratégia didática na formação docente, afirma que o aplicativo não é apenas só mais um recurso tecnológico a ser usado sem reflexão crítica da sua aplicação no contexto educacional. Segue abaixo na íntegra a declaração desses autores:

O Whatsapp não é mais um artefato tecnológico a ser utilizado de forma artificial por educadores sem profundidade conceptual e pedagógica, sem

refletir criticamente sobre sua aplicação na educação. Uma ação pedagógica integrada às TDICs pode ser consistente e significativa, seja com o uso do Whatsapp ou de qualquer outro recurso midiático, quando essa ação vem revestida de um planejamento criterioso que justifique e enriqueça a conexão natural do conteúdo com a mídia, a partir de objetivos, metodologia e instrumentos avaliativos bem definidos. (SANTOS, PERREIRA, MERCADO, 2016, p. 15)

André Alves e Cristiane Porto escreveram um artigo para o terceiro Congresso Nacional de Educação que aconteceu no ano de 2016 com título ‘Whastaula: tudo híbrido e misturado’, no qual criticam o modelo de ensino tradicional onde a tecnologia é vista como fim e os dispositivos móveis são concorrentes do professor nas salas de aula. Conforme descrito na sequência:

No modelo de ensino tradicional, expositivo, a tecnologia é vista como o fim e não como o meio para possibilitar a formação autônoma do aluno como sujeito ativo capaz de buscar, interpretar e produzir, adequadamente, o conhecimento, dentro-fora da sala de aula. Portanto, nesse tipo de aula, os dispositivos móveis concorrem e ganham do ensinante na atenção do aprendente – que pode checar informações em tempo real, acessar qualquer outro conteúdo mais atrativo e; se a exposição dialogada do educador não for interessante, o Aplicativo WhatsApp e as Redes Sociais Digitais serão. (ALVES e PORTO, 2016, p. 2).

Diante de uma sociedade conectada o tempo todo Alves e Perreira afirmam que prender atenção dos estudantes, principalmente os jovens que estão imersos totalmente nesse mundo tecnológico e no uso contínuo das mídias digitais, caracteriza uma “verdadeira batalha e, nessa luta, os smartphones estão deixando de ser os vilões para se tornar importantes aliados no processo de ensino e aprendizagem” (ALVES e PEREIRA, 2016, p. 2). Eles ainda pontuam que pedagogicamente “as tecnologias digitais e os dispositivos móveis oferecem vantagens que podem ser incorporadas no desenvolvimento de uma formação mais efetiva, ao ignorá-los, o educador perde a grande oportunidade de utilizá-los a seu favor” (ALVES e PEREIRA, 2016, p. 2).

O uso do WhatsApp nesse trabalho é uma proposta de experimentação para o professor, de modo que o faça perceber que pode utilizar o aplicativo para modificar e contribuir no processo de ensino aprendizagem. É uma oportunidade de mesclar o ensino presencial com o virtual, ressignificando a prática pedagógica e possibilitando o engajamento participativo dos alunos. A partir dessa experimentação o professor poderá avaliar os pontos positivos e implementar outras formas de utilização em seu contexto pedagógico, além de poder compartilhar os

resultados observados com a equipe de educadores da instituição e incentiva-los a também aprimorar suas práticas pedagógicas.

Após estudar e refletir sobre o uso do whatsapp como proposta de experimentação para o trabalho, iniciei a pré-produção da reportagem traçando uma meta de uma redação com perfil hipertextual.

De acordo com Oliveira (2004) a ideia do hipertexto foi apresentada em 1945 por Vanner Bush, porém somente na década de 1960 que o termo é criado por Theodore Nelson mediante analogia à memória do computador.

Gomes em seu livro Hipertexto no Cotidiano Escolar descreve uma definição para a compreensão do termo:

O hipertexto pode ser entendido como um texto exclusivamente virtual que possui como elemento central a presença de links. Esses links, que podem ser palavras, imagens, ícones etc., remetem o leitor a outros textos, permitindo percursos diferentes de leitura e de construção de sentidos a partir do que for acessado e, conseqüentemente, pressupõe certa autonomia de escolha dos textos a serem alcançados através dos links. (GOMES, 2001, p. 15).

Com base no autor acima, objetivamente o hipertexto é um texto virtual com links que direciona a outras páginas da internet formando uma rede de comunicação e informação que se conecta para construção de um sentido. Diferente de um texto escrito em papel que possui característica de linearidade, o hipertexto é não-linear, dinâmico e interativo.

Por meio da reportagem hipertextual o usuário irá construir o seu conhecimento e poderá criar outras possibilidades de aprendizagem por meio da descoberta, transitando por outros textos, imagem e vídeo.

Para escrever o hipertexto planejei entrevistar jovens de 18 a 24 anos, pois segundo a pesquisa do IBGE essa é a segunda faixa etária com maior número de desocupados, ou seja, segunda faixa com maior número de desempregados. Como o objetivo da reportagem é evidenciar os desafios do ingresso ao mercado de trabalho e a importância da capacitação profissional continuada para construir e manter uma carreira profissional, todos jovens a ser entrevistados devem estar inclusos no mercado de trabalho ou já terem passado pela experiência do primeiro emprego.

Durante a entrevista foi realizadas as perguntas propostas no apêndice A. Através das perguntas tive a oportunidade de saber como foi o processo de escolha

da profissão de cada entrevistado, a experiência do ingresso no primeiro emprego incluindo as dificuldades, a adaptação da nova rotina e os detalhes do processo seleção que participaram, além disso, interroga-los se ainda continuam trabalhando na mesma empresa que conquistaram o primeiro emprego, o que gostariam de fazer diferente caso pudessem voltar no tempo e hoje como pensam em construir ou dar continuidade ao processo de construção de suas carreiras profissionais.

Para realizar as entrevistas escolhi pessoas do meu convívio, cinco amigos cujas histórias de vida já conhecia e sabia que tinham algo a dizer a cerca do primeiro emprego, algumas histórias de superação, outras de dúvidas e inseguranças. Os recebi em uma tarde de sábado na minha residência, todos sentamos em volta da mesa da cozinha, e um de cada vez fui fazendo as perguntas e anotando as respostas. Após o termino da entrevista, ao analisar com mais cuidado as respostas de cada pergunta realizada, observei que a capacitação profissional era um relato comum entre todos, portanto poderia ser o tema central para redigir o hipertexto da reportagem.

Dessa maneira o hipertexto que propus escrever irá mostrar as opiniões e vivências reais dos entrevistados, a minha opinião enquanto autora de modo a concluir a abordagem do texto e fornecer links para outros sites que leve o usuário ampliar e construir o conhecimento a respeito da importância da capacitação para o ingresso ao mercado de trabalho.

1.2 Produção e pós-produção

A seguir será relatado o processo de produção e pós-produção do site, da sequência didática gamificada e da reportagem, que incluiu os desafios superados, os resultados obtidos, as experimentações vivenciadas e as dificuldades encontradas no decorrer da construção de cada produto.

Iniciei a produção pelo site, onde após testar várias reconfigurações na pré-produção criei três páginas principais no cabeçalho para redistribuir os conteúdos postados anteriormente, são elas: sobre ME (Mídias na Educação), atividades e primeira chance.

Na primeira página 'sobre ME' não fiz alterações no conteúdo, mantive a breve apresentação do objetivo do site, a descrição das minhas expectativas

enquanto aluna no curso de especialização em Mídias na Educação e o vídeo o qual me apresento com duração de um minuto e meio, filmado na primeira disciplina do curso de especialização.

Na aba 'atividades' inseri como subpáginas todos os conteúdos propostos durante o curso como requisito avaliativo de disciplinas estudadas. Para tanto optei na página principal utilizar um layout que trouxesse uma imagem e o início de cada postagem, permitindo que leitor tenha uma visão geral de todas as publicações e faça as escolhas de apreciação de acordo com seu interesse. Fiz alterações em quatro atividades publicadas conforme indicado a seguir:

- Mobilidade Urbana: reposicionei as imagens.
- E a imagem se movimentou: inseri o objetivo da atividade e uma breve descrição de o que seria o Minuto de Lumière.
- Abordagem Pedagógica Sociocultural: inseri o vídeo clip *Another Brick In The Wall*.
- Portfólio: alterei as imagens e acrescentei os textos elaborados para contextualização das aulas online.

Para essa etapa de conclusão da especialização acrescentei a terceira página denominada de 'Primeira Chance' que é destinada às postagens dos produtos elaborados como requisito de aprovação do curso, cujo processo de produção será descrito na sequência.

Com a finalização do site dei início a produção da sequência didática gamificada. Conforme já descrito na seção de pré-produção a sequência didática é dividida em seis unidades que abordam assuntos relacionados à temática do primeiro emprego e orientações para ingresso ao mercado de trabalho.

Para executar a ideia de criar os slides em formato PowerPoint, que deveria demonstrar uma simulação de conversa via WhatsApp, utilizei as anotações das pesquisas em livros, sites e artigos científicos separados na etapa de pré-produção. Para a simulação tive que utilizar dois celulares smartphones com o aplicativo instalado e executar as seguintes atividades descritas abaixo:

- Escrever uma sequência de diálogos no WhatsApp e mandar de um celular para outro.

- Capturar as telas das mensagens enviadas em cada celular pela função print screen dos smartphones.
- Passar as imagens para o computador.
- Manipular as imagens no Paint, montando a sequência das caixas de diálogos.
- Colar as imagens manipuladas no Paint nos slides do PowerPoint. Para tanto foi necessário configurar a apresentação do PowerPoint na orientação retrato e ajustar a largura e altura para que ficasse estreita, conforme as imagens capturadas do celular.
- Com os slides montados, foi realizada a inserção dos hiperlinks internos e externos. Os internos direcionam para outros slides que dão sequência aos assuntos e os externos direcionam para as páginas da internet que contém os textos utilizados como material didático de reflexão.

Na apresentação do slide construído no PowerPoint não há identificação das unidades de trabalho, ou seja, não aparecem os títulos delimitando a divisão das unidades. Assim como uma conversa real no WhatsApp os diálogos dos slides são sequenciais, sem anunciados, os assuntos tratados em cada unidade vão se conectando. Todavia no manual do professor aplicador tomei o cuidado de mostrar essa divisão de unidades de forma bem detalhada e definida, indicando qual o número do slide inicial e final, de modo que o professor consiga gerir a aula e interromper a abordagem quando necessário.

Na unidade quatro 'na busca de emprego' há uma proposta para os alunos de experimentação da plataforma LinkedIn, com objetivo de oportunizar a visualização dos currículos de outros profissionais, a pesquisa acerca dos produtos, visão e valores das empresas que conhecem, a reflexão sobre o processo de educação continuada ao longo da vida profissional e a vivência do processo de busca/pesquisa por emprego.

Para tornar a sequência didática em gamificada, além do visual atrativo dos slides, utilizei avatares, tarefas com recompensas e a ideia de uma loja online de capacitação profissional.

Optei por não criar um ambiente de competição com apenas uma equipe ou um aluno vencedor, mas apenas trazer a reflexão de qual posição cada educando está na corrida do primeiro emprego e as vantagens informativas que eles terão no final da aplicação do projeto. Então para o uso das recompensas acumuladas inseri um slide que simula um site de cursos preparatórios e extracurriculares, para que cada equipe invista na formação profissional do seu avatar de acordo com perfil que crie para cada um deles.

Mesmo não elaborando uma sequência gamificada onde há um vencedor ou uma equipe vencedora, acredito que consegui preservar a característica principal da gamificação que é aumentar a motivação dos participantes nas tarefas reais, e não promover uma imersão no mundo virtual que é o objetivo de um game.

Após o termino dos slides escrevi o manual para o professor aplicador, conforme já determinado na pré-produção, obedecendo aos itens presentes em uma sequência didática. Tive atenção de escrever a metodologia de forma bem detalhada subdividindo-a nas seis unidades, delimitando assim cada assunto.

Quando conclui todo o processo de produção da sequência didática gamificada elaborarei um painel que mostra as etapas do projeto que deve ser utilizado como recurso complementar para o professor e os alunos visualizarem em qual fase da aula estão. Primeiramente tentei criar o painel no Preazi, um software online gratuito para criação de apresentações não lineares, mas ficou parecendo uma segunda apresentação de slide, então desenhei um percurso similar a um jogo de tabuleiro utilizando emotions e imagens ilustrativas da internet no Excel.

Com sequência didática gamificada pronta, foi à hora de produzir o texto da reportagem. Para isso reuni todas as entrevistas realizadas na etapa de pré-produção.

No primeiro paragrafo da reportagem escrevi a ideia central do texto e nos demais apresentei os discursos das pessoas o qual entrevistei. A reportagem é um texto jornalístico que traz um determinado assunto de maneira mais contextualizada, e com intuito de conduzir o leitor a construir seu próprio conhecimento pesquisei e selecionei outros textos, reportagens, vídeo e imagem para inserção de hiperlinks. Dessa maneira construí um hipertexto com o cuidado de não perder o foco.

Após o termino da produção hipertextual separei as falas inseridas no decorrer do texto e novamente convidei o grupo de entrevistados para vim até a

minha residência e gravarmos os áudios. Passei os áudios para o computador, baixei na minha conta no SoundCloud e coleí no site.

Procurei na produção da reportagem trazer a característica de multimídia, por meio da associação de outras mídias (vídeo, imagem e áudio).

Conforme orientado pela tutoria do curso de especialização com os dois produtos prontos realizei a postagem dos mesmos no site.

Lançado olhar sobre todas as etapas realizadas para entregar os produtos é possível destacar pontos positivos e negativos desse processo, conforme subdivido abaixo:

- a) Pontos positivos: a oportunidade de desenvolver um projeto que posteriormente pode ser aplicado em qualquer contexto que faz necessário instruir jovens a cerca do ingresso ao mercado de trabalho, poder aplicar conceitos aprendidos durante a especialização, retomar uma das primeiras matérias estudadas que destacou a diferença e evolução do texto para o hipertexto, poder construir mais conhecimento sobre a temática por meio da pesquisa de reportagens, textos e livros e por fim contar com o apoio dos meus amigos durante a entrevista que tornou o momento agradável e prazeroso.
- b) Pontos negativos: a tentativa de fazer o painel de acompanhamento das etapas das aulas no Preazi, que tomou muito tempo e no fim visualmente não atendeu minhas expectativas e tive que refazer no Excel. Também o fato de no final do ano ter uma maior carga horária a cumprir na empresa qual trabalho, afetou na entrega do relatório final.

2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao termino da feitura dos produtos pude constatar o quanto minha visão a cerca da utilização das mídias como recurso pedagógico foi ampliada, ainda tenho uma longa trajetória pela frente afinal a tecnologia está em constante evolução. E manter-me atualizada as tendências é de extrema importância para aplicar as formas variadas de mídias na elaboração de materiais didáticos, os deixando mais contextualizados, atrativos e inovadores.

Poder escrever hipertextos proporcionou visualizar uma possibilidade de aprendizagem por descoberta, em que o texto pode propor uma viagem de ampliação e construção de um determinado conhecimento de maneira interdisciplinar ao usuário. Todavia reconheço os riscos que a não-linearidade pode trazer, o cuidado que se deve ter no redirecionamento do leitor as outras possibilidades de leitura, para que não haja perda de foco.

Trabalhar com gamificação oportunizou fazer a diferenciação na prática de game eletrônico, do ato de jogar e de transformar algo em um jogo. Apesar de o termo surgir do conceito de jogo e trazer um ar de brincadeira e de game, aprendi enxergar a gamificação como experiência lúdica criada para atingir um resultado específico.

Acredito que o avanço das mídias e as tecnologias digitais exigem uma nova postura do sistema educacional, uma postura de ressignificação da prática docente e uma reflexão do processo atual de ensino-aprendizagem. Sendo essencial pensar em práticas pedagógicas que utilize elementos midiáticos não somente para inovar ou tornar o conteúdo atrativo e interativo para educandos, mas pelos simples fato dos alunos de hoje serem considerados nativos digitais, ou seja, geração nascida na era das informações rápidas e acessíveis via internet. O fato dos alunos estarem sempre conectados torna-se pertinente a integração das mídias na educação.

Para isso é de suma importância que os profissionais da educação compreendam esse novo cenário com múltiplas possibilidades de utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) e busquem formação para desenvolver habilidades e competências para o uso adequado a favor da aprendizagem.

3 REFERÊNCIAS

ALVES, André Luiz; PORTO, Cristiane de Magalhães. **Whatsaula: tudo híbrido e misturado**. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA19_ID2339_15082016085521.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2019.

ARAUJO, Ulisses F de. **Temas transversais, pedagogia de projetos e mudança na educação**. São Paulo: Summus, 2014.

BRASIL. IBGE. **Mercado de trabalho brasileiro**, 2º trimestre de 2018. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/media/com_mediaibge/arquivos/81c9b2749a7b8e5b67f9a7361f839a3d.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2019.

BRASIL. IBGE. **PNAD Contínua 2017: número de jovens que não estudam nem trabalham ou se qualificam cresce 5,9% em um ano**, 2018. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/21253-pnad-continua-2017-numero-de-jovens-que-nao-estudam-nem-trabalham-ou-se-qualificam-cresce-5-9-em-um-ano>>. Acesso em: 10 jan.2018.

GOMES, L. F. **Hipertexto no Cotidiano Escolar**. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

SANTOS, Vera Lucia Pontes dos; PEREIRA, Jasete Maria Santos; MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Whatsapp: um viés online como estratégia didática na formação profissional de docentes**. ETD - Educação Temática Digital, Campinas, SP, v. 18, n. 1, p. 104-121, abr. 2016. ISSN 1676-2592. Disponível em: <<http://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8637398>>. Acesso em: 11 jan.2019.

SOARES, Tufi M.; FERNANDES, Neimar S.; NOBREGA, Mariana C.; NICOLELLA, Alexandre C. **Fatores associados ao abandono escolar no ensino médio público de Minas Gerais**. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ep/v41n3/1517-9702-ep-41-3-0757.pdf>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

OLIVEIRA, José Mário Aleluia. **O hipertexto como imaginação do currículo e de conhecimentos produzidos na escola**. Disponível em: <<http://momentum.emnuvens.com.br/momentum/article/view/127/117>>. Acesso em: 11 jan.2019.

VALENTE, José Armando. **Apropriação da tecnologia na escola: desafios e perspectivas**. Vídeo. 6. Fórum Internacional de Educação/Região Metropolitana de Campinas - 1º Fórum de Educação de Paulínia. Campinas, SP, 2011.

APÊNDICE A

Roteiro de perguntas elaborado para entrevista:

- 1- Qual seu nome, sua idade e profissão?
- 2- Como foi o seu processo de escolha de uma profissão? (teve dúvidas na escolha; ainda tem dúvidas; não teve muitas opções; na verdade trabalha em uma profissão para pagar os estudos do que realmente sonha).
- 3- Conte um pouco da sua experiência de ingresso no mercado de trabalho? (seu primeiro emprego – teve dificuldades para se adaptar a nova rotina; você conseguiu emprego por indicação; teve que fazer alguma prova; alguma entrevista; tinha muitos concorrentes etc.).
- 4- Quais foram as maiores dificuldades (e medos) que enfrentou para conseguir o primeiro emprego? (não ter formação suficiente; ter que passar por processo seletivo rigoroso; mudar de cidade; participar de uma entrevista por causa da timidez; preencher corretamente um currículo etc.).
- 5- Como foi sua primeira experiência de entrevista? (perguntas que te fizeram; se sentiu nervoso ou tranquilo; etc.).
- 6- Você ainda trabalha na mesma empresa de seu primeiro emprego?
- 7- Caso pudesse voltar no tempo o que faria de diferente? (em relação à escolha da profissão; comportamento no primeiro processo seletivo; escolha pela empresa).
- 8- E hoje como pensa em construir sua carreira profissional?