

## Planos de aula para educadores/professores/formadores adultos que serão utilizados para o PACOTE EDUCATIVO FINE2WORK

<b>Nome do Módulo: Competências Empreendedoras</b>	
<b>Tópico 2 Título: Criatividade</b>	
<b>Lesson Plan 5 – Importance of innovation</b>	
<b>Duração: 60 minutos</b>	
<b>Objetivo</b>	Esta aula tem o objectivo de dar aos estudantes algumas ferramentas que eles possam utilizar para criar ideias criativas e inovadoras.
<b>Grupo Alvo</b>	Adultos (especialmente mulheres)
<b>Local/Equipamento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala de aula</li> <li>• Acesso à internet</li> <li>• Projetor</li> <li>• Quadro branco</li> <li>• Computador</li> <li>• Apresentação Powerpoint</li> </ul>
<b>Ferramentas/Materiais</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento de apoio 1</li> </ul>
<b>Tarefas principais</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Tarefa 1: Introdução ao tema e definições (20 mins)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 O que é inovação</li> <li>1.2 Importância da inovação</li> <li>1.3 Tipos de inovação</li> </ol> </li> <li><b>2. Tarefa 2: Actividade de grupo (30 mins) (Ver Folha de Apoio 1)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Divida os estudantes em pequenos grupos e distribua vários estudos de caso sobre inovação e peça-lhes que apresentem as suas conclusões</li> <li>2.2 Discutir com o grupo os resultados</li> <li>2.3 Dividir os estudantes em pequenos grupos e distribuir uma peça de papel na qual possam criar 3 ideias inovadoras e acompanhar a sua escolha.</li> </ol> </li> </ol>

	2.4 Discutir com o grupo os resultados <b>3 Tarefa 3: Resumo Final (10 mins)</b>
--	---

## DOCUMENTO DE APOIO 1: Importância da inovação – Role Play

### Role Play

A empresa Tecidos Mota está localizada no distrito empresarial da cidade do Porto, Portugal. Fabricam tecidos de qualidade há mais de 20 anos e são os principais fornecedores das fábricas de vestuário do país. Com a pandemia de Covid-19, muitos clientes acabaram por fechar as suas portas e a empresa Tecidos Mota encontra-se numa fase de decisão entre eles:

- também fecha a sua actividade,
- ou usar a criatividade e tornar o problema uma solução inovadora.

Imaginem que cada um de vós está na reunião dos parceiros onde essa decisão terá de ser tomada.

O Presidente pedir-vos-á que apresentem ideias criativas, que apostem na inovação e que salvem a empresa. Como há pessoas negativas em todo o lado, o professor desempenhará o papel da pessoa que dificulta os argumentos dos outros. A ideia é verificar se a criatividade e inovação das suas ideias são suficientemente boas para que o professor fique sem argumentos.

Autor: Dulce Mota

