

MAKING SPACE 365 KIT DE FERRAMENTAS PARA FORMAÇÃO DE JOVENS EM COMPETÊNCIAS CRIATIVAS E DE EMPREENDEDORISMO

Maximizar o Potencial dos Jovens
Através do Empreendedorismo
Criativo e Cultural na Comunidade



Competências de
empreendedorismo

Módulo T1

**Identificar oportunidades
e valorizar ideias**



2020-1-PT02-KA227-YOU-007635



Módulo T1: Ideias e Oportunidades – Identificar Oportunidades e Valorizar ideias

Neste módulo, irá encontrar uma compilação de recursos modulares e atividades modulares e ativas de aprendizagem que irão apoiá-lo a si e aos seus alunos a desenvolver competências em *Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias*.

Nomeadamente, este módulo contém:

- Descrição de uma atividade de aprendizagem presencial de 3 horas
- Atividades para uma aprendizagem autónoma de 2 horas
- Ficha de informação
- Folheto de apoio
- Exercícios de autorreflexão

Finalidade e objetivos de aprendizagem deste módulo

A atividade **fábrica de aviões** foi criada para envolver os jovens no processo de prototipagem e colaboração enquanto lidam com os desafios empresariais de escassez, risco potencial de fracasso. Aos estudantes é atribuída a tarefa de planejar, criar e pilotar aviões de papel com o potencial de lucro se forem bem-sucedidos. Através deste módulo, espera-se que os alunos desenvolvam os seguintes conhecimentos, aptidões e atitudes:

Matriz de Referência de Conhecimentos, Aptidões e Atitudes			
Tópico	Conhecimentos	Aptidões	Atitudes
T1 – Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias	<ul style="list-style-type: none"> • T1K1 - Conhecimento básico do que é uma oportunidade, do que é um desafio • T1K2 - Conhecimento básico de como fazer uma avaliação das necessidades • T1K3 - Introdução ao valor e aos seus diferentes aspetos (social, cultural, económico...) • T1K4 - Introdução ao valor das ideias e formas de as proteger (ex. direitos de autor) 	<ul style="list-style-type: none"> • T1S1 -Identificar oportunidades • T1S2 – Identificar desafios e formas de ultrapassá-los • T1S3 - Usar imaginação e criatividade para explorar oportunidades e criar valor • T1S4 – Tomar de iniciativas e ser proativo • T1S5 – Capacidade de Identificar os “principais interessados” que podem apoiar a exploração de oportunidades e a valorização das ideias • T1S6 – Capacidade de criar estratégias para explorar oportunidades e ideias da melhor maneira possível. 	<ul style="list-style-type: none"> • T1A1 - Estar consciente do valor das ideias e de como elas podem ser utilizadas para criar/explorar determinadas oportunidades • T1A2 - Estar consciente da importância da avaliação das necessidades que podem levar à exploração eficaz de oportunidades e ideias, em sintonia com as necessidades da comunidade, organização, empresa, etc.

Parte 01: Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias f2f Atividade de Aprendizagem

Nesta parte do módulo, irás encontrar uma atividade de aprendizagem abrangente que foi criada para formação presencial em grupo. A duração desta atividade de aprendizagem é de aproximadamente 3 horas. O objetivo desta atividade é apoiar os formadores/facilitadores no fornecimento de uma experiência de aprendizagem holística a grupos de alunos que os apoiará no desenvolvimento das suas competências de Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias.

A atividade usa diferentes ferramentas que podem ser utilizadas com diferentes grupos-alvo e adaptadas para servir as necessidades de cada grupo de alunos.

Sumário

Nome da ferramenta/ Tempo estimado		Tipo de ferramenta	Objetivo da ferramenta
Parte 01			
1	Partilhar objetivos, introduzir o tema e conhecer-se mutuamente. 30 mins	Apresentação pelo facilitador. Quebrar-gelo/conhecerem-se uns aos outros.	Para explicar e dar uma visão geral do módulo. Os participantes conhecem-se uns aos outros na preparação para as atividades da equipa.
2	Organização de equipas e atribuição de nomes de empresas. 10 mins	Trabalho de equipa	Dar tempo aos participantes para se organizarem em equipas e também para conceberem um nome de empresa.
3	Preparação de áreas de trabalho e teste 20 mins	Trabalho de equipa	É dado aos participantes um espaço e uma configuração básica. São encarregados de organizar o espaço e também de organizar a área de teste. Materiais necessários para construir os aviões a serem emitidos pelo facilitador e outras instruções a serem dadas relativamente à obtenção de recursos extra.
Intervalo			
Parte 02			
4	Construção e Testes 40 mins	Trabalho de equipa/discussão em grupo	Os participantes constroem os seus protótipos e testam-nos. O facilitador deve monitorizar os participantes e ver se seguem as regras.
5	Calcular lucros/prejuízos para cada empresa 20 mins	Análise e apresentação	Os lucros/prejuízos de cada empresa são calculados e exibidos numa tabela. Isto encoraja a competição e permite destacar as boas práticas e erros.
6	Reflexão 25 mins	Discussão em plenário	Dar tempo para refletir sobre a atividade e sobre o que os participantes aprenderam. Melhorar a sua mentalidade empreendedora. Refletir sobre a forma como fariam a atividade de forma diferente e como esta atividade se relaciona com o tema geral do empreendedorismo.

Descrição Detalhada:

Parte 01	
Título da sessão	Introdução e Preparação – Instalação de uma Fábrica de Aviões
Duração aproximada	Aproximadamente 1 hora e 30 minutos
Tamanho do grupo	Números Pares 6 – 36 dependendo fornecimento de papel
Equipamento, materiais e espaço necessário	<ul style="list-style-type: none"> • Espaço para construir e testar aviões de papel • Uma resma de papel multicolorido de 25 folhas • Folhas de 'regras' dos aviões de papel para cada • Quadro de classificação com folha de pontuação para registar tentativas e êxitos • Algum dinheiro “a fingir” • Fita adesiva ou giz
Objetivos	<p>Os alunos vão:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desenvolver uma compreensão dos conceitos de escassez e risco potencial de fracasso num contexto seguro e lúdico. ❖ Usar as taxas de sucesso e fracasso para, em última análise, os levar a alterar & adaptar as suas estratégias para ajudar a criar novas oportunidades de sucesso, inovando os seus planos e redefinindo o que é o sucesso. ❖ Envolver-se no processo de prototipagem e colaborar enquanto se lida com os desafios empresariais da escassez e do potencial de risco de fracasso.
Conhecimento Aptidões Atitudes - Referência	T1A1, T1S1, T1S2, T1S3, T1S4, T1 K1, T1K2.
Descrição detalhada	<p>Fase 01 – Introdução</p> <p>1.1 Introduzir o tema da sessão e o conceito geral de Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias em relação à Estrutura EntreComp e partilhar a Estrutura, se apropriado.</p> <p>1.2 Partilhar os objetivos da aula com os alunos, delinear a atividade, fazer uma atividade para “quebrar o gelo”, se necessário.</p> <p>1.3 As equipas estarão a criar empresas que concebem, testam a capacidade de voo, e se bem-sucedidas, vendem aviões de papel. Organizar os participantes em grupos (Empresas de Testes de Aviões). O número de grupos será determinado pelo número de diferentes cores de papel disponíveis. Atribuir um nome à empresa a cada grupo (decidido por cada grupo - dar 2 minutos para isso).</p> <p>Fase 2 - Instalação</p> <p>2.1 Explique aos alunos que eles precisam de criar uma área de teste para os aviões: esta pode ser dentro ou fora de casa com muito espaço para respirar e testar os aviões. Eles têm de marcar uma linha de lançamento e de chegada e decidir sobre o comprimento da pista. O facilitador também pode contribuir para esta parte.</p> <p>2.2 As equipas devem estar separadas cerca de 3 metros. Cada equipa deve ter uma pequena mesa onde se encontra uma folha de 'regras'.</p> <p>2.3 Preparar áreas de trabalho de grupo em função do tamanho do grupo, entregar 10 folhas de papel para cada grupo, utilizando idealmente papel de cores diferentes por equipa para ajudar a diferenciar os aviões de papel de cada equipa.</p>

Fase 3 – Planeamento e Estratégia	<p>3.1 Explicar a todos os grupos que as suas empresas irão Conceber, Testar a capacidade de Voar, e se bem-sucedido, Vender aviões de papel. Informar as equipas que você é o cliente, e que comprará TODOS os aviões que são lançados com sucesso desde a linha de partida e que o farão através de uma linha de chegada sem tocar no solo. Como cliente, pagar-lhes-á 10€ por qualquer avião que seja bem-sucedido, mas (pausa para um efeito dramático!) cada voo de teste custar-lhes-á 5€! Como capitalista de risco, bem como cliente nesta atividade, irá "semeá-los" com 10 folhas de papel por grupo como um investimento gratuito. Também lhes dará crédito adiantado para os voos-teste de 5 euros e todas as contas de grupo serão liquidadas no final da atividade.</p> <p>3.2 Explicar as regras da atividade e dar às equipas uma oportunidade de fazer perguntas, esclarecer detalhes, etc. Dar às equipas tempo para planearem e elaborarem a sua estratégia para a atividade (5 minutos) - acompanhar as equipas e alertar para qualquer infração às regras!</p>
Fase 4 – Construção e Testes Iniciais	<p>4.1 Após o tempo de planeamento e definição de estratégia, a equipa pode começar a construir os seus aviões. Os facilitadores devem estar presentes para acompanhar de perto os procedimentos. Respeitem os tempos rigorosos acordados para esta parte da atividade, mas encorajem as equipas a fazer perguntas durante todo o processo.</p> <p>4.2 Para as sessões de lançamento, acompanhe o número de tentativas, falhas e sucessos numa folha de pontuação - depois de cada ronda (ver Parte 02) isto pode ser somado; melhor ainda, mostre num formato maior para todo o grupo como um "Painel de Pontuação" para encorajar a competição!</p>
Dicas, recomendações para o facilitador	Esta atividade pode ser facilitada por uma pessoa. No entanto, recomenda-se que tenha outro facilitador para ajudar. Para grupos maiores, ter alguém a acompanhar as tentativas e sucessos e a manter as regras é muito útil.
Intervalo	
Parte 02	
Título da sessão	Desenvolvimento, Investimento e Aperfeiçoamentos - Fábrica de Aviões
Duração aproximada	1 hora 30 minutos
Tamanho do grupo	Números Pares 6 – 36 dependendo fornecimento de papel
Equipamento, materiais e espaço necessário	<ul style="list-style-type: none"> Espaço para construir e testar aviões de papel Uma resma de papel multicolorido de 25 folhas Folhas de 'regras' dos aviões de papel para cada Ficha de registo de testes de voos para cada grupo Quadro de classificação com folha de pontuação para registar tentativas e êxitos Algum dinheiro falso Fita adesiva ou giz
Objetivos	Esta sessão é mais sobre desenvolvimento, estratégia e melhoria. O conceito

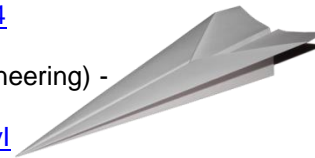
	<p>geral foi introduzido, mas o risco e a localização de oportunidade serão mais um fator.</p> <p>Os alunos vão:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tentativa de gerar lucro através da criação de protótipos de aviões de papel capazes de voar a uma certa distância. ❖ Considerar outras variáveis. Juntamente com a capacidade do avião, as equipas são desafiadas a racionalizar a sua produtividade, gerir os custos, manter a qualidade, e visar a rentabilidade com a introdução de novas regras. ❖ Refletir sobre as lições que foram aprendidas e como abordariam esta atividade novamente se dada outra oportunidade.
<p>Descrição detalhada</p>	<p>Fase 1 – Adaptação e Re-testes</p> <p>1.1 As regras são da competência do líder para qualquer equipa que termine em dívida no final ou com lucro, encorajando a reflexão sobre a dívida e a perda nos negócios. Informar as equipas que, devido a questões de segurança rigorosas envolvidas no teste de aeronaves experimentais, existem regras importantes que devem seguir e que quaisquer violações serão punidas de acordo com a folha de regras.</p> <p>1.2 Eliminar todos os aviões falhados após cada ronda de lançamento e repetir três ou mais vezes. Durante as sessões poderá ver jovens a observar como os outros estão a fazer os seus aviões bem-sucedidos, ou a pedir dicas ou conselhos, poderão mesmo pagar uns aos outros para fazerem aviões de papel para eles. Permita estas ações - desde que estejam em conformidade com as regras; isto oferece mais pontos de discussão para mais tarde. Depois de todas as rondas de testes/voos, calcular os lucros totais para cada grupo. O tempo de investigação na Internet pode ser comprado a um custo de 10€ - caso contrário, a investigação não é permitida.</p> <p>Fase 2 - Reflexão</p> <p>2.1 Uma sessão plenária/de reflexão deve ser organizada no final para ser examinada:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Lições aprendidas, o que fariam de diferente numa próxima vez? ❖ Identificar boas práticas entre todas as equipas ❖ Quão bem colaboraram e quão boa foi a estratégia utilizada? ❖ Que competências empreendedoras poderão ter desenvolvido? ❖ Fornecer uma crítica sobre como a atividade poderá ser melhorada para a próxima vez.
<p>Dicas, recomendações para o facilitador</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar as pontuações para ‘gamificar’ a experiência • Emitir multas pontuais por infração de regras • Continuar a clarificar as regras ao longo da atividade • Destacar as restrições temporais rigorosas • Encorajar um ambiente competitivo

Fontes/Bibliografia

TED Talk - The secret to great opportunities? The person you haven't met yet Tanya Menon <https://www.youtube.com/watch?v=TFgtl7nt6Q4>

TED Talk - See Problems As Opportunities | Mona Patel |TEDx New Bedford
<https://www.youtube.com/watch?v=FzAyOddR5u4>

Informative Video by University of Michigan (Engineering) -
Entrepreneurship: Spotting Opportunities
https://www.youtube.com/watch?v=0_OcmMKVnyl



Parte 02: Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias – Atividades para uma Aprendizagem Autónoma

Nesta parte do módulo, irás encontrar um conjunto de atividades de aprendizagem autónoma que apoiará os alunos/utilizadores a consolidar os seus conhecimentos sobre Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias e sobre métodos e ferramentas que os podem apoiar para identificar os seus pontos fortes e fracos, bem como desenvolver competências e atitudes relacionadas com a competência de Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias (como descrito em detalhe acima).

Atividade 01: Vídeos e Perguntas

Refletir sobre os seguintes exemplos de vídeos de estudo de caso.

Estudo de Caso 1 - Impacto Charlotte Pearce, Fundadora & CEO da Inkpact partilha a sua visão sobre o desenvolvimento da sua empresa. Ouça a forma como ela fala de uma oportunidade e como agiu em relação à mesma.



Vídeo - <https://www.youtube.com/watch?v=omqdkhSY4OE&feature=youtu.be>

Estudo de Caso 2 - Silas Adekunle, Fundador & CEO da Reach Robotics partilha a sua visão sobre o desenvolvimento da sua empresa. Ouça a forma como ele fala sobre como aproveitou as oportunidades na Universidade.



Vídeo - <https://www.youtube.com/watch?v=L5CMvD7orME>

Atividade 02

Refletir sobre o seguinte exemplo de estudo de caso vídeo 3 e considerar as questões que se seguem.

Doug Neal, Diretor Executivo do Centro para o Empreendedorismo fala sobre as estratégias para localizar oportunidades empreendedoras.



Vídeo - https://www.youtube.com/watch?v=0_OcmMKVnyI

Pontos de Reflexão

Considere uma empresa ou produto local existente e partilhe quatro ideias de como pode melhorá-los.

O que impede as pessoas de Localizar Oportunidades?

A incerteza sobre o que fazer impede as pessoas de irem mais longe?

Como pode reconhecer oportunidades apropriadas?

É importante ligar-se a uma rede de pessoas?

É importante estar atento ao que já está a acontecer na comunidade?



MÓDULO 1: Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias

Ficha de Informação

"Empreendedorismo é quando se age sobre oportunidades e ideias e as transformamos em valor para os outros. O valor que é criado pode ser financeiro, cultural ou social".

Definição proposta pela Fundação Dinamarquesa para o Empreendedorismo e Jovem Empreendimento

Localizar Oportunidades e Valorizar Ideias são duas das 15 competências que qualquer jovem pode desenvolver para se tornar empreendedor, de acordo com o Quadro de Competências de Empreendedorismo da Comissão Europeia, conhecido como [EntreComp](#).



Vídeo - <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>

Neste vídeo, Ross Hall, diretor da Ashoka Education Strategy (<https://www.ashoka.org/en>) e membro da Ashoka Global Leadership Team, fala sobre esta competência e como os educadores podem transformá-la em ação.



Vídeo - <https://www.youtube.com/watch?v=LctfWCH5j0w>

Andy Penaluna, Diretor do Instituto Internacional para o Desenvolvimento Empresarial Criativo na Universidade de Gales Trinity Saint David, e Kornélia Lohyňová, professora de Gestão Hoteleira, Marketing e Empreendedorismo na Academia Hoteleira de Bratislava discutem a criatividade e como esta pode ser alimentada nos alunos.



Vídeo - <https://www.youtube.com/watch?v=NRc9h1V4vSo>

FOLHETO DE APOIO MÓDULO 1: Fábrica de aviões

Identificar Oportunidades e Valorizar Ideias

Objetivo Da Fábrica De Aviões



Fazer lucro ao planear, construir e fazer voar com sucesso, aviões de papel, à distância necessária.

Regras da Fábrica de Aviões

Todos os aviões têm de ser feitos **única e exclusivamente de papel** (sem clips ou fita).

Todos os aviões devem ter pelo menos **10cm** de comprimento e asas.

Todos os aviões devem ser lançados **apenas à mão**

Os aviões têm de aterrar antes que o próximo avião descole

Apenas **uma pessoa** de cada grupo pode estar na área de lançamento/teste de cada vez

Os voos de teste custam **5€** e só podem ser realizados a partir da área de lançamento/teste

Cada avião só pode ser testado/voadado **1 vez**

Todos os aviões de sucesso tornam-se propriedade do cliente a um preço de **10€** cada

Os aviões não testados durante cada ronda devem ser descartados.

Haverá **4** rondas de teste com duração de **10 minutos** cada

Antes de cada ronda, os grupos terão **5 minutos** para planear e definir uma estratégia, mas não podem experimentar de todo com o papel

Isto é seguido por uma **sessão de produção de 10 minutos**, construindo os aviões

Segue-se uma **sessão de lançamento de 5 minutos**.

Haverá também um exercício de reflexão no final da sessão com perguntas e discussão em grupo.

EXERCÍCIOS DE AUTO-REFLEXÃO MÓDULO 1: Fábrica de Aviões, Localização de Oportunidades e Valorização de Ideias

Refletir sobre os exercícios de construção de aviões e considerar as 10 perguntas seguintes. Passe tempo a refletir nas perguntas por si próprio e depois reúna-se com os seus colegas construtores de aviões

Qual foi a estratégia que usou?

Prototipagem Rápida - "**Falhar rápido, falhar barato**" - Porque é importante para uma empresa compreender esta forma de pensar?

Visão Comum - Foi fácil ou difícil trabalhar com a sua equipa? Teria sido melhor trabalhar sozinho?

Especialização - Como decidiu quem assumiria cada papel? Mudou de papel entre as rondas? O seu grupo teve alguma vantagem sobre outros grupos?

Propriedade Intelectual - Um grupo deve trazer à tona "roubar ideias/aquecer" - será que isso acontece no mercado? Será que os empresários "roubam" ideias uns dos outros? Conseguem proteger as vossas ideias?

Custo de oportunidade - Qual foi o custo de oportunidade de investir em investigação e desenvolvimento vs. testar mais aviões?

De que forma é que esta atividade se relaciona com o mundo real? Como se pode utilizar esta informação para tomar decisões de planeamento empresarial?

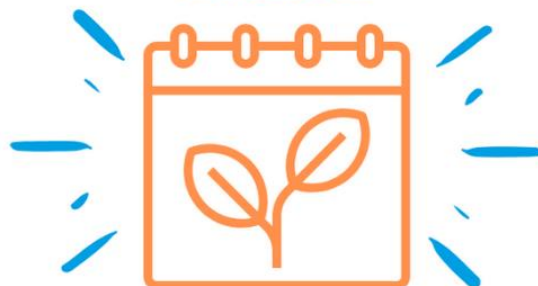
Custo de oportunidade - O custo de oportunidade é o valor da próxima melhor coisa de que se abdica quando se toma uma decisão. Qual foi o custo de uma oportunidade que encontrou nesta atividade?

Vantagem Comparativa - A capacidade de produzir um determinado bem ou serviço a um custo marginal e de oportunidade inferior a outro. Qual foi a sua vantagem comparativa?

Pergunta adicional: Como poderá melhorar ainda mais esta atividade?



MAKING SPACE



365



With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

This publication has been produced with the support of the Erasmus+ Programme of the European Union. The contents of this publication are the sole responsibility of the Making Space Project consortium and can in no way be taken to reflect the views of the NA and the Commission

2020-1-PT02-KA227-YOU-007635