Programa de aprendizaje permanente
LEONARDO DA VINCI

APEE

DG Educación y Cultura

COMINN
COMpetences for INNovation in the metal sector

DEFINIÇÕES DE RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Competências para a Inovação no Setor Metalúrgico

DEFINIÇÕES DE RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

País: **ESPANHA**

Instituição: **FONDO FORMACIÓN EUSKADI**

Qualificação: **Promotores e Dinamizadores de inovação no âmbito de grupos de trabalho em PMEs Metalúrgicas**

Nível EQF: **5**

Resultado de Aprendizagem: **CRIATIVIDADE (PENSAMENTO LATERAL)**

Definição de Resultado de Aprendizagem: Ser capaz de contemplar o que sabe de forma diferente, procurando novas soluções e alternativas. Tentar novas formas de "fazer" ao utilizar apenas a lógica tradicional "passo-a-passo", utilizar outros pontos de vista e incluir a mudança, perdendo o medo e com determinação.

Unidades de Resultado de Aprendizagem:

1. Originar curiosidade
2. Geração de ideias
3. Correr riscos
4. Autoconsciência e desenvolvimento de intuição

Competências para a Inovação no Setor Metalúrgico

DEFINIÇÕES DE RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Definição de Resultado de Aprendizagem	Ser capaz de contemplar o que sabe de forma diferente, procurando novas soluções e alternativas. Tentar novas formas de "fazer" ao utilizar apenas a lógica tradicional "passo-a-passo", utilizar outros pontos de vista e incluir a mudança, perdendo o medo e com determinação.			**Nível EQF**
UNIDADES do Resultado de Aprendizagem	**Conhecimento**	**Skills**	**Competência**	
1. Originar curiosidade: Procurar outras respostas, outras formas novas e atrativas de abordar os problemas	•Especificar estratégias de resolução de problemas •Descrever em detalhe o conhecimento da linguagem •Especificar estratégias para geração de ideias •Identificar as emoções em geral •Definir os problemas assim como as suas causas e soluções	•Relacionar o novo conhecimento aprendido com o que já se possuí •Expressar ideias, conceitos e relações •Classificar e analisar de forma versátil e flexível, abordagens diferentes aos problemas •Analisar os problemas •Interpretar as emoções em geral	•Transferir perceções , conceitos e pontos de vista diferentes •Demonstrar que os problemas podem ser bastante úteis se soubermos utilizá-los da melhor forma: servem como aprendizagem •Determinar a origem do problema, o motivo da sua ocorrência •Reestruturar conceitos •Informar e transferir para terceiros •Animar e servir de inspiração a través da transferência nas abordagens •Associar conceitos •Controlar as próprias emoções e as emoções em geral •Arriscar e ser corajoso •Produzir ideias, conceitos e relações com fluidez mental	**5**

Competências para a Inovação no Setor Metalúrgico

DEFINIÇÕES DE RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Definição de Resultado de Aprendizagem	Ser capaz de contemplar o que sabe de forma diferente, procurando novas soluções e alternativas. Tentar novas formas de "fazer" ao utilizar apenas a lógica tradicional "passo-a-passo", utilizar outros pontos de vista e incluir a mudança, perdendo o medo e com determinação.			**Nível EQF**
UNIDADES do Resultado de Aprendizagem	**Conhecimento**	**Skills**	**Competência**	
2. Geração de ideias: Ser uma pessoas positiva. Utilizar a fantasia	•Descrever em detalhe o conhecimento da linguagem •Definir o funcionamento de técnicas para a geração de ideias •Definir o conhecimento científico básico	•Questionar as coisas •Analisar com imaginação e senso de humor •Estimular grupos de pessoas com perfis diferentes e de departamentos diferentes	•Estabelecer uma atitude positiva e auto motivação •Controlar como expressar os desejos e pensamentos de forma adequada e numa altura também adequada •Representar e produzir imagens mentais (auditivas, visuais, gustativas, etc.) que expressam conscientemente ou inconscientemente os seus desejos •Demonstrar que os riscos são assumidos •Aplicar as ideias à realidade da empresa •Produzir ideias, conceitos e relações com fluidez mental	**5**

Competências para a Inovação no Setor Metalúrgico

DEFINIÇÕES DE RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Definição de Resultado de Aprendizagem	Ser capaz de contemplar o que sabe de forma diferente, procurando novas soluções e alternativas. Tentar novas formas de "fazer" ao utilizar apenas a lógica tradicional "passo-a-passo", utilizar outros pontos de vista e incluir a mudança, perdendo o medo e com determinação.			**Nível EQF**
UNIDADES do Resultado de Aprendizagem	**Conhecimento**	**Skills**	**Competência**	
3. Correr riscos: Atrever-se a cometer erros	•Definir as regras (e a sua flexibilidade) •Identificar os medos que mais comummente destroem a criatividade: medo de falhar, medo do ridículo, medo da rejeição, medo da diferença	•Compreender através da intuição •Classificar e analisar de forma versátil e flexível, abordagens diferentes aos problemas •Não julgar os erros •Dar os parabéns em caso de êxito (se for publicamente, melhor)	•Transferir os seus próprios méritos e capacidades. •Mostrar que cometer erros não é mau (compreender que errar faz parte do processo) •Demonstrar que os erros ajudam-nos a aprender •Determinar os problemas e diagnosticar as suas causas e soluções •Demonstrar não ter medo de arriscar e ser corajoso (CORAGEM) •Transmitir confiança para assegurar que os trabalhadores estão a arriscar independentemente do resultado •Gerir a incerteza, stress e ansiedade	5

Competências para a Inovação no Setor Metalúrgico

DEFINIÇÕES DE RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Definição de Resultado de Aprendizagem	Ser capaz de contemplar o que sabe de forma diferente, procurando novas soluções e alternativas. Tentar novas formas de "fazer" ao utilizar apenas a lógica tradicional "passo-a-passo", utilizar outros pontos de vista e incluir a mudança, perdendo o medo e com determinação.			**Nível EQF**
UNIDADES do Resultado de Aprendizagem	**Conhecimento**	**Skills**	**Competência**	
4. Autoconsciência e desenvolvimento de intuição: conhecimento das nossas preferências, sensações, estado e recursos internos; apreciação adequada de si próprio, autoconfiança	•Identificar a linguagem básica de termos relacionados com as emoções: vocabulário emocional •Definir e identificar o significado e conteúdo de emoções •Descrever o processo: circuitos emocionais •Definir e identificar as competências emocionais •Nomear as emoções •Identificar as emoções e a sua complexidade	•Distinguir entre tipos diferentes de emoções •Analisar as relações entre as emoções e os seus efeitos	•Controlar as suas emoções, relações e os seus efeitos •Controlar e transferir as emoções adequadamente •Determinar as necessidades relacionadas com estes sentimentos •Autoavaliar os pontos fortes e limitações •Aplicar os próprios méritos e capacidades •Utilizar as competências emocionais •Avaliar e distinguir emoções diferentes baseadas em soluções situacionais e expressivas.	**5**