

## Programa do módulo de formação sobre Criatividade

Módulo/Workshop Título	CRIATIVIDADE
<p><b>Resultados de Aprendizagem</b></p> <p>Indicar os conhecimentos (factos, princípios, teorias e práticas que caracterizam o workshop) e competências (capacidade de aplicar tal conhecimento) que o aluno deve adquirir até ao final do curso. Eles articulam como os alunos serão capazes de empregar o material, tanto no contexto da aula quanto de forma mais ampla.</p>	<p>Espera-se que no final do workshop os participantes possam entender com sucesso o que é criatividade e usar técnicas básicas de criatividade. Construir conhecimentos avançados sobre as barreiras e impulsionadores da criatividade, bem como as etapas do processo criativo.</p> <p>Será desenvolvida uma maior consciencialização desta competência através do uso de técnicas de Associação de Palavras Aleatórias e Brainstorming. Após o workshop, os participantes desenvolverão ter desenvolvido as seguintes competências:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Conhecimento: Identificar as características de uma pessoa criativa, as barreiras e impulsionadores à criatividade e as etapas do processo criativo.</li> <li>2) Competências: Aplicar as Técnicas de Associação de Palavras Aleatórias e Brainstorming.</li> <li>3) Atitudes: Explorar a sua própria Autopercepção de ser uma pessoa criativa, Cooperar com os outros para produzir resultados criativos, Refletir sobre a mudança de atitudes em relação à criatividade, Refletir sobre situações em que eles vão assumir riscos ao usar as novas técnicas para resolver problemas.</li> </ol>
<p><b>Conteúdo e Objetivos do curso</b></p> <p>Breve descrição do conteúdo do curso, quais as competências que serão treinadas e os principais tópicos abordados que permitirão aos alunos alcançarem os resultados esperados de aprendizagem.</p>	<p>Objetivos</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fornecer conhecimentos práticos sobre o uso da criatividade em ambientes profissionais</li> <li>2. Sensibilizar para os fatores-chave na promoção da criatividade</li> </ol>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

	<p>3. Treinar o uso de algumas técnicas de criatividade.</p> <p>Programa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O que é a criatividade? — 10 minutos</li> <li>2. Aspectos da criatividade? — 5 minutos</li> <li>3. Quais são as características de uma pessoa criativa? — 10 minutos</li> <li>4. Elementos de pensamento convergente e divergente - 10 minutos</li> <li>5. Barreiras à criatividade - 15 minutos</li> <li>6. Impulsionadores de criatividade - 15 minutos</li> <li>7. Grandes ideias - 5 minutos</li> <li>8. O processo criativo - 5 minutos</li> <li>9. Técnicas de criatividade - 30 minutos</li> <li>9.1 Associação de Palavras Aleatórias - 30 minutos</li> <li>9.2 Brainstorming - 30 minutos</li> </ol>
<p><b>Metodologia</b></p> <p>Especificar qual é o método de ensino (workshop com uma parte teórica e exercícios, papéis, jogos, simulações, questionários...) e como as atividades práticas propostas respondem aos objetivos de aprendizagem. Indicar se algum software ou aplicativos específicos serão usados.</p>	<p>A filosofia pedagógica é essencialmente «Aprender fazendo». A ação iniciar-se-á sempre por uma reflexão pessoal e grupal. Partindo-se sempre de situações, problemas e casos, de pensamentos, emoções e comportamentos experienciados pelos envolvidos na formação e discutidos através da técnica de AAR (After-Action Review – Revisão pós-ação). No final de cada ação-reflexão a teoria é fornecida nos seus aspectos básicos e de forma mais desenvolvida são facilitados materiais a serem explorados após a sessão. Cada participante fará uma viagem individual, interpessoal e em equipa sendo um ator/atriz e autor/autora de suas competências de criatividade, e não mero espetador/a. Cada participante fará alguma autoavaliação, terá papéis a desempenhar e problemas de <i>brainstorm</i> com um foco positivo. O desafio para a metacomunicação e o <i>coaching</i> em equipa também estará presente como técnicas pedagógicas e de desenvolvimento.</p>
<p><b>Bibliografia</b></p> <p>Indicar uma breve bibliografia com textos de referência, slides, ferramentas etc.</p>	<p>- BERMEJILLO, A. (2012). El ser creativo. Barcelona: Plataforma.</p>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DE BONO, E. (1985). Six thinking hats.</li> <li>- DE BONO, E. (1992). Serious Creativity: Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas</li> <li>- DE BONO, E. (1967) The Use of Lateral Thinking</li> <li>- DE BONO, E. (1981). Atlas of Management Thinking.</li> <li>- BUZAN, T. (2006). The Ultimate Book of Mind Maps</li> <li>- DAMASIO, A. (2010). Self comes to mind.</li> <li>- GARDNER, H. (2010). Creating minds.</li> <li>- JOHNSON, S. (2010). Where Good Ideas Come From: The Natural History of Innovation.</li> <li>- LLORENTE, J. (2010). Piensa, es gratis: 84 ideas brillantes para potencia el talento. Barcelona: Planeta.</li> <li>- MEDINA, A. (2007). Ideas para tener ideas. Madrid: Prentice- Hall.</li> <li>- MICHALKO, M. (2001). Cracking Creativity.</li> <li>- SÁNCHEZ MANZANO, E. (2010). La inteligencia creativa. Málaga: Aljibe.</li> <li>- SEFCHOVICH, G. (1993). Creativity for adults.</li> <li>- STERNBERG, R.J. (1999). Creativity. books.google.com</li> </ul>
--	--

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.