



# Formação em Inovação Social

## Newsletter 4, outubro de 2019

### Nesta edição ...

Principais resultados do projeto e resultados (página 1)  
Informações dos eventos multiplicadores (página 2)  
Destaques da Conferência Final (Página 3)  
Obrigado dos parceiros (Página 4)

Este quarto e última Newsletter do projeto COOP-IN reflete sobre os resultados do projeto ao longo dos últimos dois anos, bem como os principais destaques dos eventos multiplicadores e da conferência final realizada em Newcastle upon Tyne em setembro de 2019. Há também um agradecimento dos parceiros do projeto.

### Key Project Outputs and Outcomes

O projeto COOP-IN teve início em outubro de 2017 com a primeira reunião de parceiros do projeto em Santander, Espanha, organizada pela Documenta. Nesta reunião, os sete parceiros definiram os seus planos para desenvolver um kit de ferramentas de inovação social e um *serious game online*, apoiado por uma ferramenta de autoavaliação para as empresas e um kit de exercícios de formação em sala para profissionais do EFP.

**Os dois anos de trabalho trouxeram os seguintes resultados:**

- Relatórios nacionais de investigação que resumem os resultados fundamentais de uma análise das necessidades realizada com empresas de cada país parceiro. Os relatórios se exploram percepções de inovação social, extensão e natureza da atividade de inovação social e as necessidades de aprendizagem e competências associadas à introdução e implementação de inovações sociais no trabalho
- Um conjunto de ferramentas de inovação social composto por seis módulos baseados em temas que mapeiam os resultados da análise das necessidades. Os temas incluem o que é inovação social, trazendo o futuro para a frente, passando de oportunidade para ação e avaliando o impacto da inovação social. Cada módulo é composto por uma base de conhecimento (que fornece uma revisão aplicada do pensamento e prática atuais), um glossário de termos-chave e um conjunto de estudos de caso
- Um *serious game online* Curiosity (<http://game.coopinproject.eu/pt>), destaca as formas de inovação social adequadas às necessidades de uma série de diferentes empresas e organizações e proporciona uma oportunidade para gestores e líderes desenvolverem uma compreensão de diferentes aspetos da inovação social e refletirem sobre as competências necessárias para gerir o percurso de ideia si mesmo para a ação

- Um kit de ferramentas de formação offline para profissionais de EFP. O kit é composto por 28 atividades de formação que podem ser utilizadas por profissionais de EFP no apoio à formação em inovação social
- Uma ferramenta de avaliação da inovação social. Isto permite às empresas e organizações identificar pontos fortes e áreas de desenvolvimento na introdução e implementação de inovações sociais, bem como apresentar sugestões para o desenvolvimento de planos de ação.

Os resultados do projeto podem ser acedidos em <http://coopinproject.eu/pt/>

Se quiser utilizar algum dos materiais de aprendizagem ou simplesmente saber mais informações sobre o projeto, contacte o gestor do projeto em Portugal [geral@isq.pt](mailto:geral@isq.pt)

## Eventos Nacionais

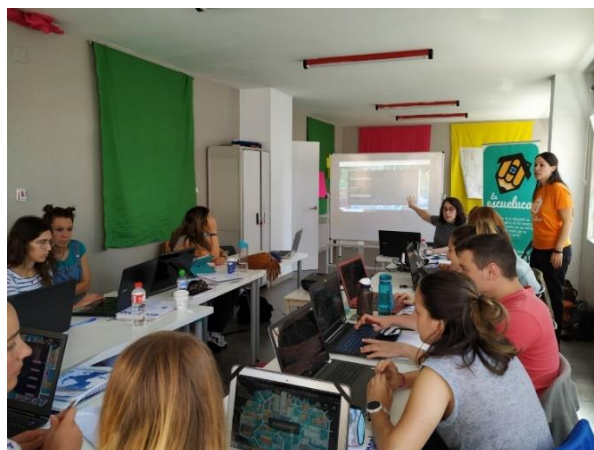
Entre maio e setembro de 2019, foram realizados cinco eventos multiplicadores pelos parceiros do projeto. Com a presença de 164 empresas, profissionais do EFP e profissionais de apoio às empresas, destacam-se os eventos:

- Interesse na inovação social, dada sua relativa novidade como um conceito no pensamento e na prática atuais
- A importância de desenvolver relações com os outros como forma de adquirir os recursos necessários para introduzir e implementar inovações sociais no trabalho
- A necessidade de apoio na introdução e implementação de inovações sociais no trabalho – como o apoio de outra parte do negócio ou de agências externas, como mentores ou um consultor empresarial
- Um valor nos materiais de aprendizagem, como o kit de ferramentas de inovação social, como forma de desenvolver uma compreensão da inovação social e

dos desafios e oportunidades associados

- O interesse pela gamificação da aprendizagem como forma de desenvolver uma compreensão da inovação social, embora tenha sido sugerido que esta abordagem pode apelar a certos agrupamentos de gestores e dirigentes.

*Um dos eventos nacionais em progresso*



## A Conferência Final

A conferência final para o projeto COOP-IN teve lugar em Newcastle upon Tyne no dia 25 de setembro de 2019. Com a presença de cerca de 40 pessoas, o evento proporcionou uma oportunidade não só para mostrar os resultados do projeto, mas também refletir sobre como experiências de três empresas que exploraram oportunidades relacionadas com uma inovação social não desenvolvimento das suas empresas.



Os três oradores convidados foram: Colin Herron [Zero Carbon Futures](#), Sherratt e Jo Cameron do [Launchpad HR](#) and Robert Ashton do [Barefoot Entrepreneur](#). Os três refletiram sobre as suas experiências na exploração de oportunidades de inovação social. Estas foram: a nível sectorial/industrial, para alterar comportamentos em relação à utilização do carbono; como gestores e líderes numa pequena empresa na oferta de um tipo diferente de serviço de RH a um grupo diferente de clientes; e como empreendedor social fazendo a diferença para grupos que enfrentam desafios na concretização dos seus planos. As experiências dos oradores convidados foram usadas para criar um conjunto de questões que foram ser discutidas pelos participantes em grupos de trabalho.

*Colin Herron CBE*



*Beverley and Jo*



*Robert Ashton*



Os principais destaques da conferência final incluíram:

- A importância de chegar a um consenso sobre uma definição de inovação social
- A necessidade de um conjunto de competências pessoais "empreendedoras" para ser capaz de lidar com o crescente dinamismo da mudança na economia e na sociedade
- A importância de ser "irracional", de ultrapassar fronteiras e de fazer perguntas na identificação de oportunidades e na criação de



uma urgência em torno da necessidade de mudança e inovação

- A necessidade de tempo para "trazer o futuro para a frente" como forma de identificar oportunidades de inovação social. Era vista como uma atividade crítica, mas que tende a não ser encorajada num vasto leque de empresas - os materiais de aprendizagem dentro do jogo educativo grave online eram vistos como um valor valioso no apoio a essa aprendizagem "on/at the job"
- A importância das redes, as relações e a colaboração com os outros na gestão do percurso da ideia à ação - por exemplo, na aquisição de recursos para implementar uma inovação social
- A importância de investir na aprendizagem e no desenvolvimento de competências na compreensão de potenciais escolhas na introdução e implementação da inovação social.
- Tal como aconteceu no eventos nacionais, houve um grande interesse na gamificação da aprendizagem através do jogo [Curiosity](#) e nas potenciais oportunidades para o jogo em envolver grupos não-tradicionais de formandos.



## E finalmente ...

A equipa do projeto agradece a todas as empresas e organizações que demonstraram interesse no projeto nos últimos dois anos e proporcionaram o seu tempo para apoiar o desenvolvimento dos vários materiais e recursos de aprendizagem. A sua contribuição é muito apreciada, uma vez que ajudou a criar um conjunto de materiais e recursos que, esperamos, farão a diferença para as empresas que as utilizam para compreender mais sobre a inovação social e o seu valor para o seu negócio.

### *Os parceiros do projeto COOP-IN*



Por favor visite o [project website](#) ou a [Facebook page](#), onde pode saber mais sobre o projeto e ligações a outros recursos e materiais sobre inovação social.