

Escrito pelo Cientista e Inventor brasileiro mais premiado no exterior

MARCELO VIVACQUA



Fase 1
Pessoas



Fase 2
Planejamento



Fase 3
Percepção



Game Expedição Empreendedora
Genoma da Inovação
Interagir, Experimentar, Empreender e Inovar



Fase 6
Promoção



Fase 5
Proteção



Fase 4
Produto

Justificativa

- ✓ O curso de formação de facilitadores na Metodologia Genoma da Inovação (GI) é fundamental aos profissionais da área de educação que pretendem aperfeiçoar e instrumentalizar a sua prática pedagógica, tendo como base o entendimento sobre os princípios que a fundamentam relacionados ao processo de aprendizagem.
- ✓ O curso favorece a compreensão das 6 fases do Game GI que mostram como transformar uma ideia em um negócio inovador de sucesso. A aplicação prática dos conhecimentos das disciplinas curriculares para a resolução dos desafios propostos no contexto GI promove o aumento do interesse dos alunos nas mesmas.

Objetivos

- ✓ Instrumentalizar a prática pedagógica com subsídios teóricos e práticos referentes aos principais talentos, competências e atitudes empreendedoras, tendo como pilares a Neurociência, Inteligência Emocional e Inovação, que permitam para que sejam aplicados na vida acadêmica, profissional e pessoal;
- ✓ Conhecer e aplicar os fundamentos básicos da Neurociência e identificar de que forma eles podem auxiliar na melhora dos índices de aprendizagem por meio da otimização do funcionamento cerebral, tanto do pensamento lógico como o criativo.

Público Alvo

- ✓ O curso é voltado para a formação de multiplicadores da metodologia GI, os quais, uma vez habilitados estarão aptos para transmitir a mesma para alunos a partir do ensino médio ao superior de todas as áreas, professores de diferentes campos do conhecimento, empresários, inventores, empreendedores quem deseja ter o seu próprio negócio ou aperfeiçoar aquele já existente e todos aqueles que queiram agregar valor à sua pessoal e profissional com base na aquisição e/ou aperfeiçoamento dos talentos, competências e atitudes constantes na grade curricular da metodologia.

Competências do Egresso

O egresso do curso de formação na de multiplicadores GI deverá ser capaz de:

- ✓ Dominar e transmitir aos alunos todos os conceitos teóricos contidos no conteúdo programático.
- ✓ Ensinar os alunos a aplicar todas as Ferramentas Empreendedoras GI (FEGIs).
- ✓ Realizar as avaliações e o monitoramento do desempenho dos alunos submetidos à metodologia.

Carga Horária

- ✓ Carga horária total do curso: 40 horas aula, incluindo atividades de conteúdo teórico e prático.

Metodologia

- ✓ O curso utilizará uma metodologia expositiva por meio da apresentação dos conteúdos teóricos em PowerPoint e vídeos. A parte prática será constituída por dinâmicas intra e extra-classe onde todos os conteúdos teóricos serão aplicados visando a sua consolidação.
- ✓ Ao final do curso os participantes apresentarão para uma banca formada de especialistas em mercado, inovação e investimentos, uma solução em forma de protótipo em forma de produto, processo ou serviço, desenvolvida em equipe para resolver um desafio proposto.
- ✓ Será criado um grupo fechado no facebook para os multiplicadores que será utilizado para compartilhar experiências e esclarecer dúvidas sobre a aplicação da metodologia.

Sistema de Avaliação

- ✓ A avaliação será realizada ao final do curso durante as atividades realizadas no decorrer do curso e da apresentação das inovações desenvolvidas pelas equipes em forma de um produto, processo ou serviço.
- ✓ Para que os participantes sejam certificados e obtenham o direito de aplicarem a metodologia é necessário a obtenção de um aproveitamento igual ou superior a 75 %.

Conteúdo sumarizado do curso

Módulo	Título	Conteúdo
Módulo I	Introdução à Metodologia GI	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apresentação das bases metodológicas da metodologia, do Game GI, seus personagens (Genômicos) e a Expedição Empreendedora. ✓ Apresentação dos conceitos relativos á criatividade, inteligência emocional, empreendedorismo e inovação.
Módulo II	Fase 1 do Game GI Pessoas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apresentação das bases da Neurociência e como aplicá-las em sala de aula visando melhorar o desempenho dos alunos. ✓ Formação das equipes (empresas) com base na semelhança dos participantes com o perfil dos Genômicos. ✓ Realização de práticas aplicando as Ferramentas Empreendedoras GI (FEGIS) para promover a neuroplasticidade. ✓ Realização de práticas aplicando a FEGI para o desenvolvimento da Inteligência Emocional. ✓ Realização de práticas intra e extra-classe para identificar a PERSONA e identificar e validar os Desafios GI (problemas ou dores) desta aplicando as FEGIs.
Módulo III	Fase 2 do Game GI Planejamento	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apresentação dos conceitos relativos aos processos necessários para realizar o planejamento da criação da empresa, desde a identificação do desafio, passando pela geração da solução até a apresentação da mesma aos investidores. ✓ Realização de práticas aplicando a FEGI para o desenvolvimento do Plano de Negócios de uma página da empresa criada.
Módulo IV	Fase 3 do Game GI Percepção	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apresentação dos conceitos relativos à criatividade e aplicação da FEGI visando desenvolver, avaliar e selecionar ideias que possam solucionar os Desafios GI.
Módulo V	Fase 4 do Game GI Produto	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apresentação dos conceitos relativos à prototipagem e aplicação da FEGI visando criar o protótipo da solução escolhida na Fase 3 dentro do perfil GI. ✓ Construção do protótipo da solução utilizando materiais recicláveis. ✓ Validação da solução junto às PERSONAS.
Módulo VI	Fase 5 do Game GI Proteção	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apresentação dos conceitos relativos ao diferentes tipos de Propriedade Intelectual. ✓ Atividade prática de elaboração de um Relatório de patente.
Módulo VII	Fase 6 do Game GI Promoção	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apresentação dos conceitos relativos à apresentação da inovação para potenciais investidores, parceiros comerciais e PERSONAS. ✓ Aplicação de FEGIs de Neuromarketing.

Material didático de apoio

- ✓ Serão utilizados os 3 livros da Trilogia GI como fonte de consulta para professores e alunos durante as aulas e workshops GI.
- ✓ Também será disponibilizado um link de acesso à um servidor virtual onde poderão ser baixadas as Ferramentas Empreendedoras GI (FEGIs) para serem aplicadas durante as aulas e demais capacitações.

Descrição sumarizada dos conteúdos dos Livros da Trilogia GI

Livro 1: GUIA GI DE SOBREVIVÊNCIA DO EMPREENDEDOR - Decodificando a Metodologia GI, o Ecossistema de Inovação e a Neurociência.

Como obter o melhor proveito na aplicação da metodologia educacional e profissionalizante, de caráter multi, intra e transdisciplinar, GI nas escolas, empresas e outras instituições públicas e privadas para desenvolver e aprimorar a saúde física e cerebral e os talentos, competências e atitudes relacionadas à Criatividade, Inteligência Emocional, Empreendedorismo e Inovação.

Capítulo 1 - Introdução à metodologia Genoma da Inovação: conheça o Game GI e os Genômicos

- ✓ Criatividade com funcionalidade.
- ✓ Qual o significado dos termos “Empreendedor” e “Negócio” na metodologia GI?
- ✓ Você é um Empreendedor? Faça o teste.
- ✓ O que é Genoma da Inovação (GI)? Siga as 6 fases do Game GI e torne-se um Empreendedor Inovador.
- ✓ Dica do Insight.
- ✓ Expedição Empreendedora GI – inovando nos 6 continentes.
- ✓ Contexto da educação, mercado de trabalho e bases metodológicas GI
- ✓ *Open innovation* (Inovação aberta).
- ✓ Desenvolvimento dos talentos necessários para o Século XXI e para a 4ª Revolução Industrial.
- ✓ Diferença entre Internet das Coisas (IoT) e Internet de Tudo (IoE).
- ✓ 11 razões pelas quais escolas, empresas e governos deveriam adotar a ABP- GI 1.13.4. Gamificação – Game Expedição Empreendedora GI.
- ✓ Vantagens do Game GI como ferramenta pedagógica educacional e profissionalizante.
- ✓ Como utilizar este Guia explorando o fator PHD?
- ✓ Game Expedição Empreendedora Genoma da Inovação (GI) e os Genômicos.

Capítulo 2 - Decodificando o Ecossistema de Inovação: descubra outras formas de inovar além daquelas proporcionadas pela tecnologia.

- ✓ Alfabeto GI de Inovação.
- a) Entendendo o Ecossistema de Inovação aberta.
 - b) Por que Inovação é a palavra da moda e por que é tão importante inovar?
 - c) O brasileiro é criativo e empreendedor?
 - d) Perfil do Inventor Brasileiro.
 - e) Quem pode ser considerado um Empreendedor ou um “Insatisfeito Produtivo”?
 - f) Por que ocorrem tantos insucessos dos empreendedores e existe tanto preconceito contra os inventores?
 - g) Diferença entre descoberta, ideia, invenção, inovação e negócio.
 - h) Por que as pessoas inventam e inovam?
 - i) Razões pelas quais empreendedores e empresas resistem em inovar.
 - j) Por que é tão difícil transformar uma invenção ou inovação em um negócio de sucesso?
 - l) Diretrizes para transformar invenções e inovações em negócios de sucesso.
 - m) Os 14 erros cometidos pelos inventores e empreendedores kamikazes que levam irremediavelmente ao fracasso.

- n) Estarão os pequenos empreendedores e inventores a caminho da extinção? Soluções simples podem gerar mais lucros que sofisticadas tecnologias.
- o) Como os livros da **Trilogia GI** podem eliminar o risco de extinção e manter viva a esperança de dias melhores ou “O que me motivou escrever este Guia?”.
- p) Como posso ganhar dinheiro com minha invenção ou inovação?
- q) Funil da Inovação aberta.
- r) Indicadores de Inovação.

Capítulo 3 - Cérebro: órgão misterioso e fascinante: aprenda a utilizar o cérebro de forma eficiente e a adquirir competências de um Empreendedor padrão GI

- ✓ Como a neurociência pode me ajudar a ter sucesso nos negócios?
- ✓ Desvendando os mistérios do cérebro.
- ✓ Os 3 cérebros.
- ✓ Neurônio – unidade funcional do sistema nervoso.
- ✓ Cérebro criativo e cérebro racional.
- ✓ O cérebro não é multitarefa.
- ✓ Mitos sobre o cérebro.
- ✓ Como aumentar a saúde e o potencial cerebral.
- ✓ Neuroplasticidade: como aumentar o desempenho cerebral.
- ✓ Estratégias da Neurociência para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem.
- ✓ O que são as janelas de oportunidade e como explorá-las.
- ✓ Hipocampo.
- ✓ Cerebelo: centro do equilíbrio e coordenação - como aperfeiçoar sua função.
- ✓ Qual é o mais eficiente: o cérebro ou o computador?
- ✓ Maus hábitos X Vírus de computadores – Como o fast food afeta o seu cérebro
- ✓ O papel do sono na saúde do cérebro.
- ✓ Como o estresse afeta o cérebro.
- ✓ Como o cérebro nos engana e cria imagens que não vemos.

Livro 2: GUIA GI DE SOBREVIVÊNCIA DO EMPREENDEDOR – Aprendendo a transformar uma ideia em um negócio de sucesso seguindo as 6 fases do Game GI.

Aprenda a transformar sua ideia em um negócio de sucesso desenvolvendo e aprimorando os talentos, competências e atitudes empreendedoras, como poder de persuasão, liderança e planejamento estratégico e ajudando a resolver os desafios do Game Expedição Empreendedora GI ao redor do mundo.

Capítulo 1 - Fase 1: Pessoas

- ✓ Dica do Insight
- ✓ Expedição Empreendedora GI – inovando nos 6 continentes
- ✓ Qual é o primeiro passo para se transformar em um empreendedor inovador?
- ✓ E se eu não tiver recursos para contratar outros profissionais para formar uma equipe?
- ✓ Inteligência Emocional
- ✓ Inteligência Emocional – *Empatia*.
- ✓ Alguns benefícios da inteligência emocional para os estudos, negócios e vida pessoal.
- ✓ Como desenvolver a Empatia utilizando a neurociência
- ✓ Inteligência Emocional – *Autoconfiança*.
- ✓ Inteligência Emocional – *Autocontrole ou Controle Mental*.
- ✓ Causas de bloqueios mentais
- ✓ Como utilizar a Neurociência para aperfeiçoar a memória e retenção (aprendizado)
- ✓ Como aumentar a motivação dos parceiros, colaboradores, professores e alunos
- ✓ Como promover a gestão eficiente do tempo e a eliminação da procrastinação
- ✓ Como substituir o Chefe pelo Líder que existe em você
- ✓ Remodele seu *Mindset* e transforme-se em um Empreendedor *winner*
- ✓ Como resolver conflitos pessoais, escolares e profissionais utilizando a neurociência

- ✓ O conflito explicado pela neurociência
- ✓ Técnicas da neurociência aplicadas à resolução de conflitos.

Capítulo 2 - Fase 2: Planejamento

- ✓ Alfabeto GI do planejamento estratégico, tático e operacional para promover a implantação, manutenção e perpetuação da cultura da inovação nas instituições e empresas públicas e privadas.
- ✓ Plano de Negócios (*Business Plan*)
- ✓ Missão, Visão e Valores da empresa ou do negócio
- ✓ Modelo de negócio (CANVAS)
- ✓ Situação da Propriedade Intelectual
- ✓ Situação do protótipo.
- ✓ Diretrizes do Negócio.
- ✓ Controle financeiro
- ✓ Estratégia de marketing
- ✓ Planejamento tributário
- ✓ Estudo de viabilidade econômica (EVTE)
- ✓ Genoma do negócio GI
- ✓ *Valuation* (Valoração): quanto vale o seu negócio?
- ✓ Como avaliar a satisfação dos seus clientes?

Capítulo 3 - Fase 3: Percepção

- ✓ Antes de começarmos a falar de criatividade.
- ✓ Mas afinal o que é criatividade?
- ✓ Alfabeto GI da Criatividade

Capítulo 4 - Fase 4: Produto

- ✓ Características do protótipo ideal – Mínimo Produto Viável (MVP)
- ✓ Diário Experimental do Albert
- ✓ Prova de conceito
- ✓ A importância de um protótipo (MVP) no processo de captação de investimentos e venda de sua inovação - 3 passos para construir o protótipo ideal
- ✓ Como um protótipo pode ajudá-lo a conquistar investidores
- ✓ O protótipo deve ser “*dirty and fast*”

Capítulo 5 - Fase 5: Proteção

- ✓ Introdução
 - ✓ Conceito de Propriedade Intelectual
 - ✓ Tipos de Propriedade Intelectual
 - ✓ Patentes – conceito, tipos e importância.
 - ✓ Pré-requisitos para patentear uma invenção
- a) Novidade.
 - b) Atividade Inventiva.
 - c) Perfil de industrialização (escalabilidade).
 - d) Suficiência Descritiva.
 - ✓ Marca.

Capítulo 6 - Fase 6: Promoção

- ✓ Introdução.
- ✓ O que é comunicação?
- ✓ O que é marketing?
- ✓ Diferença entre comunicação e marketing.
- ✓ Como utilizar a Neurociência para persuadir clientes e investidores.

- ✓ Apresentações tradicionais de projetos.
- ✓ A importância da prática da apresentação explicada pela Neurociência.
- ✓ Ative os Neurônios espelho e pratique a comunicação persuasiva.
- ✓ Técnicas de persuasão para Empreendedores com base na Neurociência.
- ✓ Como convencer alguém a atender seu pedido utilizando as técnicas de persuasão da Neurociência.
- ✓ Sincronização dos neurônios-espelho.
- ✓ Neuro-influência para induzir ao consumo.
- ✓ Criar conexão cerebral pela dor do cliente.
- ✓ Neuromarketing: como ativar os catalisadores dos neurotransmissores cerebrais.
- ✓ Neurociência multissensorial: aplicando o Neuromarketing Sensorial e afetivo.
- ✓ Promova sua inclusão digital e nas redes sociais.
- ✓ Crie vídeos e alavanque o seu negócio.
- ✓ A importância da ferramenta *storytelling*
- ✓ Busque investimentos com os “3 F’s” (*family, friends and fools*).

Livro 3: GUIA GI DE SOBREVIVÊNCIA DO EMPREENDEDOR – Aprendendo a aplicar as Ferramentas Empreendedoras GI (FEGIs).

Aprenda a aplicar as Ferramentas Empreendedoras GI para desenvolver e aprimorar a saúde física e cerebral e os talentos, competências e atitudes relacionadas à Criatividade, Inteligência Emocional, Empreendedorismo e Inovação e torne-se um empreendedor inovador de sucesso.

Capítulo 1 - Como a Metodologia GI pode ajudar você a se transformar em um Empreendedor de Sucesso

- ✓ Habilidades, competências e atitudes que você irá aprender e aperfeiçoar para utilizar na sua vida pessoal e para ensinar aos alunos em sala de aula.
- ✓ Para quem este Livro de atividades do Guia GI é indicado.
- ✓ Usufrua das vantagens do fator **PHD**.
- ✓ Dica do Insight.
- ✓ Expedição Empreendedora GI – inovando nos 6 continentes.

Capítulo 2 - Metodologia GI para promover a Educação Empreendedora em aulas e workshops – Guia para professores e multiplicadores

- ✓ Como estimular os estudantes a tornarem-se futuros empreendedores – Não mate a Criatividade.
- ✓ Diferença entre Imaginação, Criatividade e Inovação.
- ✓ Ingredientes da ideiação.

- a) Imaginação.
- b) Criatividade.
- c) Inovação.

CAPÍTULO 3 - Como aplicar a Metodologia colocando em prática as 6 fases do Game utilizando as Ferramentas Empreendedoras GI – FEGI.

- ✓ Customize o ambiente Lab GI de Criatividade e Inovação - LAB GI+.

- a) Materiais para prototipagem.
- b) Ferramentas Empreendedoras GI – FEGIs.
- c) Ilha GI da Criatividade.
- d) “Hall da Fama GI”.
 - ✓ Regras de conduta durante os Workshops e aulas GI.
 - ✓ Game Expedição Empreendedora GI.
 - ✓ Objetivos do Game GI.
 - ✓ Como jogar o Game GI.
 - ✓ Regras do Game Expedição Empreendedora GI.

1. Fase 1 – Pessoas.

- a) Formação das equipes.
- b) Ativação e sincronização dos hemisférios cerebrais.
- b.1. 1ª. Prova do Game GI: Apresentação pessoal criativa.
- b.2. Atividades físicas de estímulo à neuroplasticidade.
- b.3. Aplicativos para *smartphones* que auxiliam na Neuroplasticidade.
- c) 2ª. prova do Game GI: Neuroplasticidade.
- d) 3ª prova do Game GI: Inteligência Emocional.
- d.1. FEGI de Inteligência Emocional diária.
- d.1.a) Converse com duas pessoas desconhecidas por dia por pelo menos 3 minutos.
- d.1.b) Elogie “sinceramente” uma pessoa por dia.
- d.1.c) Humanize seus relacionamentos.
- d.1.d) Versão infantil do BSBT.
- d.1.e) Técnica GI da Resignificação – TGIR.
- d.1.e.1) Como aplicar Técnica GI de Resignificação – TGIR.
- d.1.f. Técnica GI de Controle Mental para evitar o Sequestro da Amígdala.
- d.1.f.1. Respire de forma consciente.
- d.1.f.2. Estabeleça metas de curto prazo.
- d.1.f.3. Pratique o treino ou ensaio mental.
- d.1.f.4. Pratique a conversa interna.
- d.1.f.5. Técnica GI de criação de Empatia – BSBT (Before Speak Breath and THINK)
- e) Autoconhecimento – perfil empreendedor.
- f) Definição da PERSONA.
- g) Escolha do país, validação do problema e definição do desafio.
- g.1. Como validar o desafio, a dor ou o problema da PERSONA.
- g.1.a. Técnica para encontrar 5 pessoas que aceitariam testar a sua ideia.
- g.1.a. Técnica para encontrar 5 pessoas que aceitariam testar a sua ideia.
- g.1.b. Técnica de entrevistas de usuário.
- g.1.c. Técnica de pesquisa etnográfica.
- g.1.d. Técnica de pesquisa virtual.

2. Fase 2 – Planejamento.

- a) Criar uma página no facebook.
- b) Criar um canal no youtube.
- c) Criar uma conta no Google para acessar o “Google forms”.
- d) Criar uma conta em dos sites que permitem a criação de aplicativos para smartphones de forma gratuita.
- e) FEGI 12 - Diário Experimental do Albert.
- f) Tecnologias digitais aplicáveis na educação.
- g) Como evitar a procrastinação.
- h) Como definir metas – SMART – trabalhe com inteligência.
- a) (S) pecific – específica).
- b) (M) ensurable – mensurável.
- c) (A) chievable – alcançável.
- d) (R) elevant – relevante.
- e) (I) ime bound – temporal.

3. Fase 3 – Percepção.

- ✓ Processo Criativo GI – *Cupcakes*.
- a) Fase de pesquisa – Identificação e validação do desafio, dor ou problema.
- b) Fase de escolha dos ingredientes apropriados.
- c) Fase de incubação.
- d) Fase do Insight.
- e) Fase de Avaliação (validação da hipótese ou solução).
- f) Fase de execução.
- ✓ Comparação do Processo Criativo com o Método Científico.

3.2.1. Aplicação do princípio científico para gerar Inovações.

3.3. Testes de Criatividade.

3.4. Ferramentas para ativação da Criatividade.

- a) Genes convergentes, divergentes e transmutação.
- b) FEGI 20 - Roleta Criativa GI.
- c) FEGI 21 - Validação de ideias.
- d) FEGI 22 – Caderneta de Criatividade do Thomas.

3.5. Como validar a solução do problema.

- a) Validação do mercado.
- b) Validação interna.

4. Fase 4 – Produto.

- ✓ 4ª. prova do Game GI: Protótipo.

5. Fase 5 – Proteção.

- ✓ Adequação da inovação ao perfil de patenteabilidade.
- ✓

6. Fase 6 - Promoção: FEGI 25 – Genoma do Mercado – FEGI 26 – Genoma do Pitch.

- ✓ Fase 6 - Promoção: FEGI 27 – Genoma do Controle Mental.
- ✓ Como aplicar as técnicas da neurociência para realizar as apresentações.

- a) Personalize seus slides.
- b) Explore as imagens.
- c) Planeje como você direcionará a atenção do seu público.
- d) Foque no essencial.
- e) Fale “com” o público, não “para” o público.
- f) Use um repertório variado de ferramentas de comunicação.
- g) Crie pausas estratégicas para manter a audiência focada.
- h) Prepare o público para perguntas.
- i) Evite cometer vícios de linguagem.
 - ✓ Como aplicar as técnicas da neurociência para realizar as apresentações curtas para investidores - *elevator pitches*.
- a) O que você faz?
- b) Qual é tamanho do mercado?
- c) Qual é seu progresso?
- d) Qual é o insight que só você tem?
- e) Qual é o seu modelo de negócio?
- f) Quem faz parte do seu time?
 - ✓ Como aplicar as técnicas da neurociência para apresentação em feiras especializadas de negócios ou escolares no Programa GI – Empreendendo e Inovando na Escola.
 - ✓ Dicas GI para uma apresentação de sucesso em feiras de inovação.
- a) Estabeleça qual a sua PERSONA.
- b) Cartão de visitas.
- c) Demonstre intimidade com a tecnologia.
- d) Certifique-se que poderá se comunicar.
- e) Crie um fator de atração para o seu estande.
- f) Dispense a mesma atenção a todos os visitantes.
- g) Leve dispositivos de reserva.
- h) Procure conhecer e respeitar as regras da feira.
- i) Conheça os critérios de julgamento.
 - i.1. Venda o benefício, não a tecnologia.
 - i.2. Tenha um design atrativo para o consumidor.
 - i.3. Mostre que o seu negócio é escalável.
 - i.4. Esteja em forma de MVP.
- j) Certifique-se da proteção da propriedade intelectual.



- ✓ Aplique o Neuromarketing para alavancar o seu negócio: ative os catalisadores dos neurotransmissores cerebrais.
 - a) Catalisador da escassez ou da urgência.
 - b) Catalisador da autoridade.
 - c) Catalisador da reciprocidade.
 - d) Catalisador da prova social.
 - e) Catalisador da racionalidade.
 - f) Catalisador da antecipação.
 - g) Catalisador da novidade.
 - h) Catalisador da relação “dor x prazer”.
 - ✓ Neurociência multissensorial: aplique o Neuromarketing sensorial e afetivo para encantar e conquistar os clientes.
 - ✓ Vantagens.
 - ✓ Como aplicar.
- a) Trabalhe com 1 sentido.
- b) Visão.
- c) Tato.
- d) Paladar.
- e) Olfato.
- f) Audição.
 - ✓ Como conseguir patrocinadores para os projetos do “Programa GI na Escola”.
- a) Ajudar na formação dos futuros cidadãos empreendedores.
- b) Promover a integração da escola com a comunidade.
- c) Melhorar os índices de aproveitamento e reduzir as taxas de evasão escolar.

CAPÍTULO 4 - Cronograma de aulas GI – Guia para Professores e facilitadores

- ✓ Roteiro da Expedição Empreendedora GI.
- ✓ Expedição GI imersiva utilizando a Realidade Virtual.
- a) Óculos para as Expedições Empreendedoras virtuais GI.
- b) Aplicativos para realizar as Expedições Empreendedoras virtuais GI.
- c) Sugestão de roteiro das aulas para apresentação e realização das 6 fases do Game GI.

FAQs (Frequent asked questions) GI – Dúvidas frequentes sobre a Metodologia GI

1. Qual é o diferencial da Metodologia GI em relação às demais adotadas em diversas escolas e empresas?

Abordagem holística (global) do ser humano, abordando não somente os talentos, competências e atitudes voltadas à educação e capacitação profissional, mas os aspectos referentes à saúde do corpo, cérebro e mente. Também enfatiza os princípios que tornam as pessoas cidadãos e cidadãs que praticam a ética, empatia e voluntariado, além de desenvolver e aperfeiçoar a consciência e compromisso com os deficientes, idosos, meio-ambiente, animais e também aqueles que ensinam a lidar com naturalidade e respeito com as diferenças de raça, gênero, opção sexual e religião.

2. Como é possível utilizar a mesma metodologia para alunos do ensino básico ao universitário, inventores e empreendedores?

A metodologia GI é facilmente customizável a cada faixa etária e nível educacional e intelectual, ficando a critério do professor e facilitar realizar os devidos ajustes, após receberem a capacitação.

3. Por que foi dada a ênfase na neurociência? Isso não torna a metodologia mais complexa de ser aprendida e, conseqüentemente, menos atrativa?

Fundamentar a metodologia GI nos princípios da Neurociência de forma descomplicada foi uma estratégia utilizada para agregar valor à mesma, pois além dos conhecimentos técnicos, a aplicação das ferramentas desta ciência melhora a qualidade de vida dos alunos e professores.

4. A utilização de personagens e o formato de game não torna a metodologia mais voltada para o público infanto-juvenil e afasta os adultos?

Muito pelo contrário, a “gamificação” é uma estratégia educacional e profissionalizante utilizada com sucesso nos melhores sistemas educacionais do mundo e nas maiores empresas.

5. Para se obter bons resultados é necessário utilizar os 3 livros simultaneamente ou eles podem ser utilizados separadamente?

Não necessariamente, eles podem ser utilizados individualmente de acordo com os objetivos do leitor, mas não há dúvidas que a conjugação dos conteúdos dos 3 volumes que compõe a **Trilogia GI**, ocasiona uma sinergia com resultados mais eficientes e consistentes.

6. Qual a vantagem da metodologia GI ser chancelada pela Federação Internacional das Associações dos Inventores (IFIA)?

A chancela da IFIA permite que exista um ativo intercâmbio de informações e colaboração entre atores de mais de 80 países permitindo o constante aprimoramento da metodologia.

7. O fato de ser dada tanta ênfase ao idioma inglês não transmite a imagem de que, para ter qualidade, a metodologia não pode ser originária do Brasil?

De forma alguma, visto que a mesma foi criada no Brasil por um autor brasileiro. A ênfase no idioma inglês se dá pelo mesmo ser a língua universal e pelo seu domínio abrir as portas para inúmeras possibilidades de desenvolvimento pessoal, acadêmico e profissional no mundo inteiro.

8. Quais as vantagens para as escolas públicas e privadas adotarem a Metodologia GI?

Elas poderão ter assessoria na avaliação do progresso dos alunos, na realização do **InnovaCities** dentro do **Programa GI na Escola – Empreendendo e Inovando na Sala de Aula**, terão suas ações divulgadas nacionalmente e internacionalmente pelas redes sociais e nos sites da ABIPIR e IFIA, respectivamente. Além disso elas poderão reproduzir os indicadores que demonstraram o aumento do desempenho, melhora no comportamento e da diminuição da evasão escolar nas escolas públicas e privadas onde a Metodologia GI foi aplicada.

9. É possível adotar a metodologia GI juntamente com as disciplinas do currículo regular das escolas?

Sim, ela é totalmente compatível com qualquer disciplina, tendo como vantagem tornar o seu aprendizado mais atrativo e prazeroso aumentando o rendimento e diminuindo a evasão escolar.

Por que adotar a Metodologia GI - Missão

A Metodologia Genoma da Inovação (GI), constituída por 3 livros que compõem a **Trilogia GI**, se constitui em uma obra indicada para quem quer transformar uma ideia em um negócio de sucesso ou aperfeiçoar aquele já existente.

Também é indicada para escolas e empresas que necessitem de uma ferramenta educacional e profissionalizante multi, intra e transdisciplinar para o ensino e capacitação em **Neuroempreendedorismo criativo, Inteligência Emocional e Inovação**.

É uma ferramenta indispensável para aqueles que desejam melhorar a saúde física e potencializar as funções cerebrais aplicando os conhecimentos da Neurociência.

A incorporação dos conceitos GI na vida pessoal, acadêmica e profissional possibilita àqueles que os adotarem se transformarem em **Protagonistas** munidos de **Propósito** para deixar um **Legado** de valor para a humanidade.

A **Missão** da Metodologia GI é de contribuir de forma relevante para prover à atual geração e as futuras com talentos, competências e comportamentos que as transformem seus atores não somente em Empreendedores Inovadores, mas em Cidadãos mais saudáveis, solucionadores de problemas e inteligentes emocionais e, deste modo, transformando o mundo em um lugar melhor para se viver **para todos**.

A adoção da Metodologia GI permite às instituições que a adotam ampliar as possibilidades de internacionalização por meio das relações estabelecidas com a ABIPIR, responsável pela implantação e monitoramento da mesma.

Este processo de internacionalização propicia o estabelecimento de convênios e parcerias com instituições internacionais visto que a ABIPIR representa a International Federation of Inventor's Association (IFIA) na América Latina.

O seu Presidente e autor da metodologia GI é membro do Comitê Executivo da IFIA e da International Youth Neuroscience Association (Associação Internacional de Neurociência para a Juventude – IYNA).

Para os alunos e empreendedores, além da oportunidade de realizar estágios e intercâmbios internacionais por meio destas parcerias serve como estímulo para o aprendizado da língua empresa, fundamental para o sucesso profissional.

