



Universidade Federal de Minas Gerais

CRIATIVIDADE COMO BUSCA DO CONHECIMENTO

Letícia Beatriz da Silva - Departamento de Engenharia Química

Marina Faria Sales - Departamento de Fisioterapia

Rodrigo Moura Dehon da Silva - Departamento de Engenharia Mecânica

Túlio Miranda Sepulveda - Departamento de Química

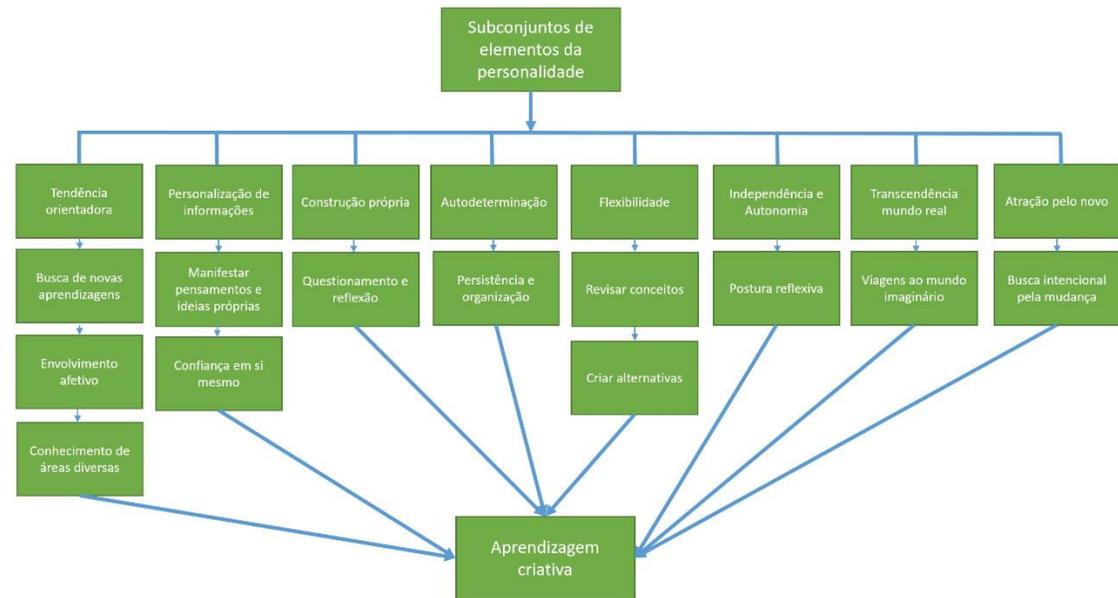
Outubro 2020

Introdução

- Criatividade – Creare (latim)
 - Inventar ou imaginar algo novo ou original
 - Produzir
 - Dar existência
 - Formar
- Influências
 - Ambiente social, cultural e histórico
 - Prática e estímulo no processo educacional
- Formador social e profissional
 - Deixar de lado a tônica de reprodução
 - Preparação para o mercado de trabalho

Desenvolvimento

- Cenário atual
Veículos de transmissão são mais comuns que veículos de compartilhamento
- Ambiente colaborativo
Diferentes produções de conhecimento e geração de ideias – atividades culturais e científicas
- Expressões criativas – elementos da personalidade humana



Desenvolvimento

- Indústria criativa

Universidade como polo criativo – Atração de empresas, talentos e promoção de pesquisa, inovação e diversidade.

- Área de consumo

Publicidade; Arquitetura; Design e moda

- Área da cultura

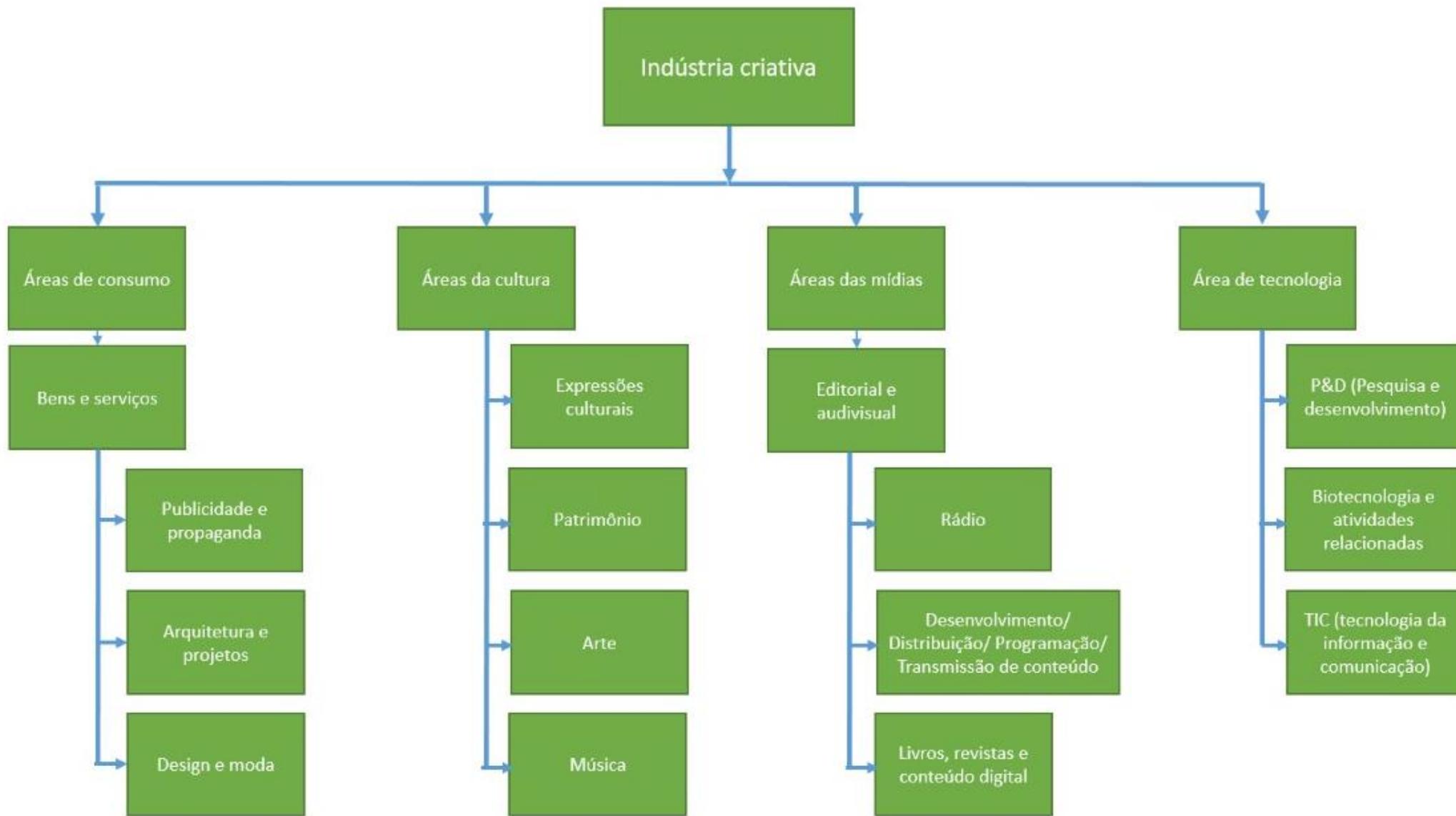
Expressões culturais; Patrimônio; Arte; Música

- Área das mídias

Rádio; Transmissão de conteúdo; Conteúdo digital

- Área de tecnologia

P&D; Biotecnologia; TIC



Conclusão

- Fomento é essencial
- Diversas maneiras de estímulo
- A escolha deve ser feita em prol da formação
- Seu cultivo gera novos conhecimentos e soluções no âmbito social, econômico e humanitário