

Educação e aprendizagem para a criatividade

Education and learning for creativity

Veranise Jacobowski Correia Dubeux^I , Leonardo Augusto de Souza Machado^{II} 

A crescente complexidade dos desafios sociais, culturais e econômicos do século XXI tem exigido da educação a incorporação de novas abordagens pedagógicas capazes de estimular a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração. Nesse contexto, a criatividade passa a ser reconhecida como uma competência fundamental para a formação de sujeitos capazes de lidar com problemas complexos, inovar e atuar de maneira sensível em diferentes campos da vida social e profissional. O dossiê *Educação e Aprendizagem para a Criatividade* reúne estudos que exploram diferentes caminhos pedagógicos, metodológicos e institucionais para o desenvolvimento da criatividade, evidenciando a multiplicidade de práticas e contextos em que essa competência pode ser mobilizada no campo educacional.

Abrindo o dossiê, o artigo de Israel Alves Jorge de Souza discute as aproximações de *art thinking* e abordagem da aprendizagem criativa, destacando o potencial do ensino de artes visuais como espaço privilegiado para o desenvolvimento de competências perceptivas, reflexivas e inovadoras. Ao dialogar com a ideia do “jardim de infância para a vida toda”, o estudo aponta para a ampliação do pensamento artístico como um modo de abordagem aplicável tanto à educação básica quanto a contextos organizacionais, sugerindo que o fazer artístico pode inspirar novas formas de aprendizagem ao longo da vida.

A dimensão cultural da criatividade é aprofundada no artigo de Raquel Pereira Pontes e Laura Maria Pereira Couto, que examina o papel dos livros e das bibliotecas como catalisadores de competências criativas no contexto educacional contemporâneo. Ao discutir metodologias como *storytelling*, *design thinking* literário e *makerspaces* bibliográficos, as autoras destacam o potencial das práticas literárias para o desenvolvimento de habilidades fundamentais no século XXI, aproximando educação, políticas culturais e economia criativa.

A aprendizagem baseada na experimentação e na colaboração também aparece de forma central no estudo de Clarissa Motter e Patrícia Medeiros de Lima, que analisam o Festival de Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília como um laboratório vivo de aprendizagem. Por articular ensino, pesquisa e extensão em um ambiente de criação coletiva, o evento demonstra como práticas pedagógicas inspiradas na cultura *maker* e no “aprender fazendo” podem transformar o espaço universitário em um ecossistema dinâmico de inovação e produção de conhecimento.

^IEscola Superior de Propaganda e Marketing, Programa de Pós-Graduação em Economia Criativa, Estratégia e Inovação – Rio de Janeiro (RJ), Brasil. E-mail: vdubeux@espm.br

^{II}Escola Superior de Propaganda e Marketing, Programa de Pós-Graduação em Economia Criativa, Estratégia e Inovação – Rio de Janeiro (RJ), Brasil. E-mail: leonardo.souza.machado@outlook.com

Recebido em: 17/03/2026. Aceito em: 17/03/2026

No campo das metodologias ativas, Rita Couto e Thiago Matias Monteiro apresentam uma reflexão sobre o uso da gamificação no ensino de temas sensíveis e complexos, como as drogas de abuso. Explorar abordagens lúdicas e interativas no ensino de ciências biológicas, o estudo aponta para o potencial da gamificação como estratégia de engajamento e de ampliação da acessibilidade ao conhecimento em temas de relevância social e de saúde pública.

A relação entre criatividade e formação profissional é abordada por Lauro Cohen, que discute a aplicação da aprendizagem baseada em projetos no ensino de *design*. A experiência de construção de um catálogo de materiais como recurso digital coletivo demonstra como práticas pedagógicas orientadas por desafios reais podem fortalecer a autonomia discente, estimular o pensamento crítico e aproximar o processo formativo das demandas contemporâneas da prática profissional.

A dimensão transformadora da aprendizagem também se manifesta no artigo de Luciana Freire Murgel, que analisa uma experiência de educação financeira voltada para mulheres em recuperação do alcoolismo. Ao compreender o aprendizado como processo relacional e experiencial, o estudo evidencia como práticas educativas podem contribuir para a reconstrução de narrativas pessoais e para o fortalecimento da autonomia, ampliando o entendimento da criatividade como capacidade de imaginar e construir novos futuros possíveis.

No campo do *design* social, Robson Rocha da Silva e Bárbara Alves Betts apresentam a metodologia do *design* em parceria, destacando ferramentas que promovem processos de cocriação baseados na escuta ativa e na construção coletiva de soluções. Ao enfatizar a dimensão relacional do *design*, o estudo reforça a importância de abordagens transdisciplinares que valorizem o conhecimento situado e o diálogo entre universidade e comunidade.

A relação entre ludicidade e processos criativos também é explorada no artigo de Guilherme Bonotto Furman e Guilherme Parolin, que investigam o desenvolvimento de jogos de *design*, por meio da desconstrução de jogos convencionais. A experiência apresentada demonstra como jogos podem funcionar como artefatos culturais e metodológicos capazes de estimular a colaboração, a experimentação e o pensamento projetual.

A perspectiva comparativa internacional aparece no estudo de Daniel Kamlot e Rayanne Ohana Gomes Ferreira, que analisam os modelos de educação profissional e tecnológica no ensino médio no Brasil e em Portugal. Ao examinar documentos e políticas educacionais, os autores evidenciam diferentes trajetórias institucionais e apontam desafios e oportunidades para o fortalecimento dessa modalidade de ensino em um contexto econômico marcado por rápidas transformações tecnológicas.

A formação de profissionais para os setores da economia criativa é também o foco do artigo de Mariana Filgueiras e Lola Borges, que apresenta a experiência de um curso voltado à formação de pesquisadores de personagens para o audiovisual. O relato evidencia a crescente demanda por competências específicas no setor e destaca a importância de iniciativas formativas capazes de preparar profissionais para lidar, com sensibilidade e rigor, com narrativas baseadas em histórias reais.

Por fim, o artigo de Lúcio Tiago Maurilo Torres, Marcos Paulo Cereto e Claudete Barbosa Ruschival explora o uso de tecnologias digitais na preservação e no ensino do patrimônio arquitetônico moderno na Amazônia. A reconstrução digital de obras do arquiteto Severiano Porto demonstra como as tecnologias da informação e da comunicação podem ampliar o acesso ao patrimônio cultural e fortalecer processos de aprendizagem baseados na visualização e na experimentação.

Os artigos reunidos neste dossiê evidenciam que a criatividade na educação emerge da articulação de diferentes dimensões — artísticas, tecnológicas, sociais, culturais e econômicas. As experiências apresentadas apontam para uma educação que valoriza a experimentação, o diálogo interdisciplinar e a construção coletiva do conhecimento, reafirmando o papel da aprendizagem criativa como elemento central para a formação de cidadãos capazes de imaginar, projetar e construir futuros mais inovadores e socialmente relevantes.

Esperamos que as reflexões aqui reunidas inspirem novas práticas pedagógicas, pesquisas e políticas educacionais comprometidas com o desenvolvimento da criatividade como dimensão fundamental da educação contemporânea.

Sobre os autores

Veranise Jacubowski Correia Dubeux: Professora e pesquisadora no Programa de Pós-Graduação em Economia Criativa, Estratégia e Inovação da ESPM Rio. Doutora em Engenharia Mecânica pela UFRJ e editora chefe da revista *Diálogo com a Economia Criativa*

Leonardo Augusto de Souza Machado: Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Economia Criativa, Estratégia e Inovação da ESPM Rio.

