

## Espaços Digitais na Sociedade Intercultural

Anabela Mesquita (ISCAP)

Artur Mascarenhas (INDEVE)

Uma das principais preocupações das empresas na actualidade é enfrentar as mudanças que se operam no seu meio envolvente, enquanto se mantêm competitivas. Isto significa que elas necessitam de serem inovadoras, desenvolverem novo conhecimento enquanto promovem novas ideias de forma contínua. Paralelamente, uma das principais preocupações dos docentes é ajudarem os estudantes a desenvolverem a sua criatividade para que possam exercer a sua actividade profissional neste tipo de organizações, sendo capazes de enfrentarem com profissionalismo os desafios que se lhes vão colocar diariamente.

De acordo com alguns autores, novas ideias, novos pensamentos e inovação podem surgir num ambiente adequado com a ajuda do desenvolvimento e treino das competências e conhecimentos apropriados. Por exemplo, estes autores referem algumas actividades e ferramentas que contribuem para aumentar o pensamento criativo (e.g. mapas, mentais, diagramas, brain storming, fotografia, usar um bloco de notas, pintar, coleccionar objectos, promover o pensamento visual, etc). Cunningham (2005, p. 7) refere mesmo que o exercício físico também contribui para aumentar o pensamento criativo. Isto significa que apesar de algumas pessoas terem nascido mais criativas do que outras, é possível ajudar as menos criativas a aumentar as suas capacidades de inovação. A questão que se coloca então é saber “como”. De que forma nós, docentes e educadores, podemos ajudar os nossos estudantes a tornarem-se mais criativos?

Nesta comunicação descreve-se um caso que teve lugar no ISCAP e onde se recorreu a diversas actividades e ferramentas, nas quais se incluem os espaços digitais, para ajudar os estudantes a desenvolverem as suas capacidades criativas. Apresentam-se os resultados e esboçam-se recomendações.