

Criatividade em Políticas Públicas: Experiências para o Alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

Creativity in Public Policies: Experiences to Achieve the Sustainable Development Goals

Creatividad en Políticas Públicas: Experiencias para Alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible

Caroline Marques

Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

 <https://ror.org/047908t24>

caroline.cunha@ufpe.br

Wendell de Moura Domingos

Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

 <https://ror.org/047908t24>

wendell.domingos@ufpe.br

Henrique Muzzio

Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

 <https://ror.org/047908t24>

henrique.muzzio@ufpe.br

Recepción: 20 Julio 2023

Aprobación: 16 Mayo 2025

Publicación: 30 Septiembre 2025



Acceso abierto diamante

Resumo

Objetivo da Pesquisa: compreender como ações de políticas públicas de incentivo à criatividade podem auxiliar no alcance dos objetivos de desenvolvimento sustentável.

Enquadramento teórico: Adotou-se como referencial teórico o conceito da criatividade e sua interface com a geração de políticas públicas, focada na agenda de políticas globais para o atingimento dos objetivos de desenvolvimento sustentável.

Metodologia: A investigação adotou a abordagem qualitativa. A estratégia de pesquisa foi estudo de casos múltiplos. Os dados foram coletados por meio de pesquisa documental e a análise teve o auxílio do ATLAS.ti 23. Selecionou-se duas experiências criativas no campo das políticas públicas desenvolvidas pela cidade do Recife, o E.I.T.A *Living Lab* e o COMPAZ.

Resultados: Os resultados demonstraram um compromisso dessas ações com as necessidades sociais e verificou-se o desenvolvimento de atividades pautadas com os ODS desde a sua concepção.

Originalidade: A pesquisa contribuiu para a reflexão e debate sobre a adoção da criatividade como ferramenta para geração de projetos públicos e soluções para os problemas das cidades.

Contribuições teóricas e práticas: As políticas originais e criativas podem estar voltadas para o bem-estar coletivo e contribuir para o estímulo a novos projetos, atuando na redução da desigualdade e diminuição da criminalidade nas cidades.

Palavras-chave: Criatividade, Políticas Públicas, Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Abstract

Research Objective: This research aimed to understand how public policy actions, proposed through creativity perspective, can help to achieve the SDGs - sustainable development goals.

Theoretical framework: The concept of creativity and its interface with the generation of public policies, focused on the agenda of global policies for achieving the goals of sustainable development, was adopted as a theoretical reference.

Methodology: The investigation adopted a qualitative approach and multiple cases study as a research strategy. Data were collected through documentary research and its analysis was supported by ATLAS.ti 23. Two creative experiences in the field of public policies developed by Recife City Hall were selected, the E.I.T.A Living Lab and COMPAZ.

Results: The results demonstrated a commitment of these actions with social needs and that the development of activities based on the SDGs since their conception can be a reality in cities.

Originality: The research contributed to stimulate reflection and debate about the adoption of creativity as a tool for generating public projects and solutions to city problems.

Theoretical and practical contributions: The original and creative policies are aimed at collective well-being and can contribute to encouraging new projects, as well as acting to reduce inequality and reduce crime in cities.

Keywords: Creativity, Public Policy, Sustainable Development Goals.

Resumen

Objetivo de la investigación: comprender cómo las acciones de política pública para fomentar la creatividad pueden ayudar a alcanzar los objetivos de desarrollo sostenible.

Marco teórico: Se adoptó como referente teórico el concepto de creatividad y su interfaz con la generación de políticas públicas, enfocado en la agenda de políticas globales para el logro de las metas del desarrollo sostenible.

Metodología: La investigación adoptó un enfoque cualitativo y como estrategia de investigación se utilizó el estudio de casos múltiples. Los datos fueron recolectados a través de investigación documental y el análisis fue apoyado por ATLAS.ti 23. Fueron seleccionadas dos experiencias creativas en el campo de las políticas públicas desarrolladas por la ciudad de Recife, el E.I.T.A Living Lab y COMPAZ.

Resultados: Los resultados demostraron un compromiso de estas acciones con las necesidades sociales y se verificó el desarrollo de actividades basadas en los ODS desde su concepción.

Palabras clave: Creatividad, Políticas Públicas, Objetivos del Desarrollo Sostenible.

1. INTRODUÇÃO

Os problemas enfrentados pela atual comunidade global, tais como desigualdade social, violência de gênero e crise climática, apresentam um grau de complexidade de difícil solução, sendo inclusive denominados como intratáveis, ou perversos (Head, 2019). Questões como essas se apresentam de modo incômodo tanto em âmbito local quanto global, e precisam de um processo por busca coletiva de solução (Head, 2019; Kim et al., 2023).

Neste contexto, em 2015 foram estabelecidos os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Nonet et al., 2022). Criados com o intuito de direcionar a sociedade para o desenvolvimento pautado na responsabilidade socioambiental com a Agenda 2030, os ODS são constituídos por metas e indicadores que incitam ações a serem concebidas tendo como objetivo priorizar as pessoas, o planeta, a prosperidade, a paz e a parceria (Mariani et al., 2022).

Para Nonet et al. (2022, p. 945) os ODS correspondem à agenda mais ambiciosa e abrangente, em nível global, “já acordada pela humanidade”. Têm-se então um processo de fomento à colaboração entre os países (Stone; Oliveira; Pal, 2020), ainda mais evidente a partir da Agenda 2030. Considerando que as metas estabelecidas são significativamente complexas, a promoção dessa agenda passa pela responsabilidade dos mais diversos atores sociais (Panait et al., 2022).

Dentre esses agentes evidencia-se o papel do poder público no desenvolvimento de políticas que tenham como pressuposto o alcance dos ODS. No entanto, ao tratar de objetivos voltados para solucionar problemas complexos questiona-se de que modo o Estado pode encontrar caminhos possíveis para a criação e implementação dessas políticas. Schot e Steinmueller (2018) ressaltam que uma política de inovação voltada para a mudança transformadora pode ser uma alternativa.

Assim, pode-se concluir que a criatividade, intrinsecamente relacionada à inovação (Reis, 2015; Amabile; Pratt, 2016), também se torna essencialmente necessária, uma vez que viabilizaria a discussão e o aprendizado na busca por soluções originais e criativas (Landry, 2012; Muzzio, 2021; Silva; Muzzio, 2023). Desencadeia-se, assim uma atenção do poder público ao segmento da economia criativa, um conceito que está relacionado ao potencial dos ativos criativos como gerador de desenvolvimento econômico, ao mesmo tempo em que “promove a inclusão social, a diversidade cultural e o desenvolvimento humano” (UNCTAD, 2010, p.10).

Em estudo recente, Silva e Muzzio (2023) apontam como a criatividade, enquanto fenômeno social, pode refletir a comunidade e atuar como fomentadora da colaboração entre diversos atores sociais na busca por soluções criativas e sustentáveis para os problemas urbanos. Dessa forma, com base no que foi apresentado, este estudo tem como objetivo compreender como ações de políticas públicas de incentivo à criatividade podem auxiliar no alcance dos ODS. O alcance deste objetivo irá subsidiar a literatura e colaborar com a superação de uma lacuna dado que há pouco conhecimento sobre ações criativas relacionadas a soluções de problemas urbanos sociais baseados nos ODS.

Para tal, foram analisados dois programas de políticas públicas desenvolvidos pela Prefeitura da Cidade do Recife (PCR), Pernambuco, que apresentam em suas ações estímulos à criatividade. A seleção da cidade se deu pelo fato de ser signatária do Programa Cidades Sustentáveis – PCS até 2024, e por vir desenvolvendo políticas públicas para o alcance dos ODS, valendo-se da criatividade para efetivar suas ações e propostas. Para seleção das ações considerou-se como fomento à criatividade a natureza da novidade e utilidade apresentadas (Amabile; Pratt, 2016), além do seu relacionamento com elementos da economia criativa, sendo eles: o E.I.T.A. *Living Lab* (LL) e o COMPAZ (Centro Comunitário da Paz), descritos na seção metodológica.

Apresentar a aliança entre a criatividade/ inovação e o poder público pode ampliar o debate sobre a importância dos órgãos públicos não apenas como solucionadores de problemas, mas como instituições capazes de concretizar suas atividades através da criatividade, colocando-se também como dinamizadores de um ecossistema inovador. Estudos que identifiquem o uso da criatividade na prática das cidades são, assim,

importantes para identificar e disseminar o potencial desta aliança. Estimula-se, assim, o debate teórico, bem como a apresentação dos resultados destes estudos de forma concreta em pesquisas empíricas.

Este artigo se justifica uma vez que, embora haja consenso acerca da utilização da inovação para solucionar os problemas complexos das cidades (UNCTAD, 2010, Schot; Steinmueller, 2018), a discussão sobre o papel da criatividade nesse processo ainda é incipiente, ainda que esteja intimamente relacionada à inovação e seja vista inclusive, por alguns autores, como uma etapa que antecede à inovação (Puccio; Cabra, 2010).

As contribuições práticas deste estudo concentram-se na demonstração de como as políticas públicas criativas podem ser efetivamente utilizadas como ferramentas para o alcance dos ODS. A partir da análise das experiências do E.I.T.A. Living Lab, evidencia-se que a criatividade, quando incorporada ao processo de formulação e implementação de políticas, pode gerar soluções inovadoras para problemas urbanos complexos. A iniciativa mostra o potencial do poder público em atuar como catalisador de transformações sociais por meio da experimentação e da colaboração intersetorial. Além disso, o caso analisado oferece referências concretas para gestores públicos interessados em adotar abordagens criativas e sustentáveis no planejamento urbano e nas políticas sociais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL - ODS

Em setembro de 2015 a Assembleia Geral das Nações Unidas (Organização das Nações Unidas – ONU) realizou um evento mundial com autoridades de 193 estados membros para lançar a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável (UN, 2015), um plano global de ação para pessoas, planeta e prosperidade visando um mundo melhor. Considerando a erradicação da pobreza o maior desafio, a Agenda 2030 apresentou 17 objetivos, acompanhados de 169 metas e 232 indicadores para o desenvolvimento sustentável (Zinkernagel et al., 2018).

Os objetivos e metas têm como horizonte o ano de 2030. Considerados “ambiciosos e de visão transformadora” (UN, 2015, p. 07), eles buscam o bem-estar comum, o respeito à dignidade humana, justiça, equidade, respeito aos povos, igualdade de oportunidades, com especial foco para as crianças, tendo como princípio basilar a sustentabilidade com crescimento econômico, desenvolvimento social e proteção ambiental.

O documento reforça a importância das parcerias globais para alcançar os objetivos propostos, e a necessidade do engajamento dos diferentes atores no processo por meio de trabalho conjunto de governo, setor privado, a sociedade civil, o sistema das Nações Unidas e demais atores interessados (UN, 2015).

Apesar de estar dividido em 17 áreas temáticas, os objetivos estão interligados, sendo transversais e indivisíveis (Zampier; Stefani; Dias, 2022). A elaboração de projetos deve contemplar mais de um ODS, contendo princípios voltados para justiça social, qualidade de vida, reciprocidade. Alcançar os ODS implica, portanto, na elaboração de políticas públicas capazes de guiar a humanidade (Cordeiro et al., 2022) em busca da efetivação de ações integrativas, que englobem perspectivas sociais, econômicas e ambientais.

Dentro deste contexto, as cidades são elementos chave para a mudança global (Leavesley; Trundle; Oke, 2022). De acordo com a United Nations Development Programme (UNPD, 2016), elas são responsáveis por 80% da produção econômica global, consomem 70% dos recursos e energia do planeta e reúnem a maioria da população urbana em seus territórios. É nesta escala local que as decisões tomam efeito e repercutem na vida dos cidadãos e, conseqüentemente, do planeta.

As autoridades locais desempenham um papel significativo na tomada de decisões e definição de políticas coerentes com a visão nacional e global (Leavesley; Trundle; Oke, 2022). Para a Organisation for Economic Cooperation and Development – OECD (2022, p. 05) o slogan “Pense global, atue local” é mais significativo hoje do que quando foi criado. A importância da atuação das cidades e suas decisões políticas podem dar suporte ou impedir os progressos junto aos objetivos da Agenda 2030.

A incorporação de uma área temática específica para as cidades (ODS 11 – cidades e comunidades sustentáveis) demonstra o papel crítico dos territórios urbanos no processo, e o objetivo de “tornar as cidades e assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis” (UN, 2015, pg. 24) impõe às cidades a responsabilidade de atuar em prol desta finalidade.

Visando auxiliar as cidades na consecução dos ODS, foi elaborado o PCS, que se refere uma agenda de sustentabilidade urbana integrando as dimensões social, ambiental, econômica, política e cultural no planejamento municipal (CITINOVA, 2023). Ela está comprometida com as metas da Agenda 2030 e com os ODS, buscando traçar políticas voltadas para o cumprimento dos objetivos definidos.

Tanto a Agenda 2030 quanto o PCS citam a criatividade como ferramenta para o alcance de objetivos ligados à economia e emprego. No caso da Agenda 2030 a criatividade é citada no ODS 8 - Promover o crescimento econômico continuado, inclusivo e sustentável, o pleno emprego e o trabalho decente para todos (UN, 2015), e mais especificamente no item 8.3, que diz:

Promover políticas orientadas ao desenvolvimento que deem suporte a atividades produtivas, criação de trabalhos decentes, empreendedorismo, criatividade e inovação, e encorajar a formalização e crescimento de pequenas e médias empresas, inclusive por acesso a serviços financeiros. (UN, 2015, p. 21)

Ainda na Agenda 2030, o tópico intitulado “Meios de Implementação e Parceria Global” traz recomendações, reconhece a necessidade de uma assistência diferenciada para países em desenvolvimento e vulneráveis e pontua elementos para o alcance dos objetivos, como o estímulo à tecnologia e a troca de experiências internacionais. No tópico 67, o documento enfatiza a atividade privada, os investimentos, a inovação e afirma a importância da criatividade para os negócios (UN, 2015) como solução para os desafios do desenvolvimento sustentável. Já o PCS apresenta 12 eixos temáticos, e a criatividade é abordada no tópico “Economia local dinâmica, criativa e sustentável”. O documento usa o termo para defender a economia criativa e a produção criativa local.

A criatividade, portanto, está ligada aos ODS. Desenvolver políticas e linhas de ação criativas para enfrentar os problemas da atualidade parece ser uma alternativa desejável, uma vez que as formas usuais não têm sido efetivas no sentido de solucionar problemas antigos. Em 2013 o Banco Mundial (World Bank, 2013) elaborou o relatório “Cidades, cultura, criatividade” em que traz uma série de casos mostrando o papel da criatividade aliada à cultura para trazer benefícios para as cidades. Exemplos como o estímulo à indústria gastronômica de Callao (Peru), os cuidados do governo de Belgrado (Sérvia) para evitar gentrificação nos bairros criativos ou apoio a espaços de eventos em Brazzaville (República do Congo) demonstram a variedade de benefícios de ações criativas que impactam diretamente nos ODS.

O Relatório Anual das Nações Unidas (UNDP, 2024a) indica a inovação como um dos três impulsionadores das soluções para os seus objetivos mais ousados (UNDP, 2024a, pg. 6), aliados à digitalização e ao financiamento. A partir deste direcionamento, resultados em cooperação com países vêm possibilitando resultados como o YouthConnekt, com comitês em 32 países, proporcionando financiamento e treinamento para negócios de jovens empreendedores, ou o Youth Co:Lab, ativo em 28 países da Ásia e Pacífico, promovendo o empreendedorismo e a inovação social, ações do eixo Combate à pobreza (UNDP, 2024a, pg. 9).

Em Cuba, uma ação ligada a uma frota de triciclos elétricos facilitou o deslocamento de cerca de 1,48 milhão de passageiros em 15 meses de operação. Já Togo foi um dos 93 países contemplados com o projeto Mamães Solares, que proporcionou acesso à energia por meio de sistemas solares a mais de 3.500 mulheres de áreas rurais (UNDP, 2024a, pg. 15). São ações e políticas desenvolvidas do ponto de vista criativo, mas que promovem impactos significativos na realidade das pessoas, sendo verdadeiras ferramentas de transformação e podendo trazer repercussões concretas na busca pelo cumprimento das metas da Agenda 2030. São propostas e ações desenvolvidas ao longo do tempo, de forma criativa e participativa, a partir da percepção de que os

modelos tradicionais já não são capazes de atender às necessidades de seus usuários. Para as Nações Unidas, aliar criatividade aos incentivos certos e arquitetura apropriada (UNDP, 2024b, pg. 18) empoderam e viabilizam um cenário para mudanças globais.

2.2 POLÍTICAS PÚBLICAS

A pressão social e política pela busca de soluções para os problemas sociais e ambientais intensificados entre o final da década de 1960 e início da década de 1970 foram essenciais para o estímulo ao desenvolvimento dos estudos sobre políticas públicas (Sabatier, 1991). Desde então, esse campo tem sido permeado por tensões que vão desde questões relacionadas a aspectos conceituais; concepções referentes ao papel do governo; e, também de seu processo de elaboração e implementação (Sabatier, 1991; Agum; Riscado; Menezes, 2015).

Compreende-se que a discussão conceitual acerca das políticas públicas seja abrangente e tenha sido continuamente ressignificada (Agum; Riscado; Menezes, 2015). Secchi, Coelho e Pires (2019) afirmam que no processo de elaboração de políticas públicas deve-se considerar, além da definição adotada, a abordagem, que diz respeito ao protagonismo dos atores envolvidos. Assim, para esses autores o conceito de política pública consiste em “uma diretriz elaborada pra enfrentar um problema público” (Secchi; Coelho; Pires, 2019, p. 02). Eles também atentam para o aspecto multicêntrico dessas políticas. O Estado, portanto, não deve ser o único ator no processo de elaboração de políticas, devendo estimular a adesão de atores não estatais (Secchi; Coelho; Pires, 2019).

Souza (2002) também critica essa perspectiva por não levar em consideração as competições ocultas e os interesses dos agentes envolvidos. Esses autores, ainda que reconheçam as diferentes interfaces das políticas públicas e compreendam a necessidade do debate de diferentes agentes, parecem discordar da perspectiva multicêntrica, pelo menos no aspecto que se refere ao protagonismo (Souza, 2002). Eles pontuam que a liderança estatal no processo de elaboração e implementação seria algo inegociável e chegam a questionar o interesse da iniciativa privada nesse processo (Agum; Riscado; Menezes, 2015).

Sendo assim, a perspectiva sobre políticas públicas adotada para este estudo é a apresentada por Souza (2002), que considera que o seu processo de formulação se dá por meio da tradução dos objetivos do governo em programas e ações que almejem as mudanças necessárias na sociedade. Ou seja, parte-se de uma transformação do *status quo* para situações ideais viabilizadas pelo Governo. No que diz respeito à perspectiva de protagonismo nas políticas públicas, esse trabalho adota a abordagem estatista e concorda com Agum, Riscado e Menezes (2015), compreende a importância dos múltiplos atores em seu processo de elaboração e implementação, mas não dispensa o Estado enquanto liderança em seu desenvolvimento. E, ao considerar que as decisões políticas tendem a emergir a partir do debate (Head, 2008) ressalta-se a necessidade de envolvimento dos mais distintos agentes sociais mediados pelo poder público.

Esse estímulo à participação da sociedade no processo de desenvolvimento de políticas públicas amplia a capacidade de ação do governo e possibilita uma participação efetiva da comunidade nas decisões estatais (Guilherme; Gondim, 2018). Outro aspecto ainda deve ser levado em consideração, o Estado, além de incentivar a participação deve viabilizar e facilitar a discussão na busca por soluções criativas e originais para os problemas de ordem pública (Dror, 2006). A partir dessa perspectiva e levando em consideração a concepção da criatividade em sua dimensão social, compreende-se que o incentivo às interações entre atores diversos por parte do poder público seja, conseqüentemente, um importante fomentador do incremento de ideias criativas nas políticas públicas (Silva; Muzzio, 2023).

Sendo assim, o estímulo à criatividade como uma ferramenta para solução de problemas urbanos surge como alternativa para que todas as partes interessadas - setor público, privado e sociedade – sejam incentivadas a pensar criativamente em soluções para problemas complexos de maneira mais inovadora (Landry, 2012; Orankiewicz; Turała, 2021). Sob essa perspectiva, encorajar a criatividade influenciaria a inovação que

consequentemente impactaria nos contextos políticos, sociais, econômicos e ambientais das cidades (Reis, 2015; Silva; Muzzio, 2023).

Ainda que o fomento à criatividade nas políticas públicas tenha seus aspectos positivos, é válido ressaltar que a variedade de compreensões com relação à sua definição tem dificultado o desenvolvimento dessas políticas e até mesmo desencadeado disputas ideológicas (Neelands; Choe, 2010). Por esse motivo, a próxima seção dedica-se ao esclarecimento da compreensão de criatividade pelos autores deste estudo.

2.3 CRIATIVIDADE ORGANIZACIONAL E ECONOMIA CRIATIVA

A criatividade é hoje entendida como um diferencial a ser estimulado nos mais diversos ambientes organizacionais. Apesar de não ter uma definição simples (UNCTAD, 2010), de maneira geral, é compreendida como a elaboração de ideias novas. Perry-Smith e Mannucci (2015) aprofundam esse entendimento ao defenderem que a ideia precisa ser também viável, ou seja, é necessário buscar necessidades não atendidas e recursos inexplorados, sendo a utilidade um pré-requisito indissociável para seu entendimento.

A ampliação do interesse pelo tema deu vazão a uma série de estudos e teorias (Tang, 2017), inicialmente com grande ênfase no indivíduo e no seu caráter inconsciente e mesmo incontrolável, como no caso de Graham Wallas. Mel Rhodes foi além, apresentando as quatro dimensões da criatividade, ou 4 Ps (pessoa, processo, produto e ambiente ou *press*) como unidades de análise.

Valorizando o potencial coletivo da criatividade, Csikszentmihalyi (2014) criou a teoria sistêmica da criatividade avaliando-a como um processo sistêmico, e não como fenômeno individual (Tang, 2017). Para ele, a criatividade é fruto da relação entre o raciocínio individual e o contexto sociocultural circundante. Teresa Amabile reforça este entendimento ao defender que ela “é a produção de ideias novas e úteis, por um indivíduo ou pequeno grupo de indivíduos trabalhando juntos” (AMABILE; PRATT, 2016, P.158).

Esta autora trouxe o Modelo Componencial da Criatividade com o objetivo entender e descrever os processos envolvidos na criatividade individual e inovação organizacional, bem como a forma como eles se ligam por meio de mútuas influências (Amabile; Pratt, 2016), reforçando o caráter socialmente construído da criatividade (Hong Kong, 2002).

Apesar de serem conceitos diferentes, criatividade e inovação estão fortemente interligadas (UNCTAD, 2010). Pontua-se que a primeira se refira à fase de criação, enquanto a segunda represente a etapa de implantação de uma nova ideia (Puccio; Cabra, 2010).

A inovação é prática recorrente nas empresas. Em geral desenvolvida em um setor específico de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D), é ação interna, garantindo o resguardo da empresa e de seus ativos (Chesbrough, 2003). O modelo fechado, com setores específicos e experts para desenvolver a inovação eram a base da propriedade intelectual, com fortes ações voltadas para impedir a replicação dos achados e garantir os ganhos da empresa.

Entretanto, mudanças ligadas às novas tecnologias, à mobilidade dos trabalhadores e à ampliação do capital privado tornaram esse *modus operandi* superado. A entrada de empresas pequenas, como startups, no mercado, com potencial de ganhar valor de mercado em pouco tempo, tornando-se *players* de sucesso (Chesbrough, 2003), com novos negócios baseados no aproveitamento da criatividade coletiva, por meio da inovação aberta (Chesbrough & Appleyard, 2007).

As empresas mais competitivas são as que têm capacidade interna de criar o novo, bem como identificar, captar e apreender conteúdos externos, compondo um mix de inovação (interno e externo) para obter vantagens mercadológicas (Chesbrough, 2003).

A aquisição de conhecimentos, o acesso a novos mercados, ampliação da rede social da empresa e redução do tempo de colocação do produto no mercado são fatores que estimulam sua adoção. Por fim, inovação aberta representa um meio de pensamento criativo dentro do ramo da economia criativa, que se origina e vai implicar na ética de reutilização do conhecimento (Marcolin; Vezzetti; Montagna, 2017).

Para os autores, existe um tripé de atores que interferem e atuam para a inovação, sendo eles governo, mercado e centros de pesquisa. A aliança entre empresas e atores é fator indispensável para a criação de ideias. Para Perry-Smith e Mannucci (2017) o contexto social é condição para a expansão dos recursos disponíveis para o novo, diversificando a exposição dos grupos a um conjunto de ideias e experiências variadas. Assim, ampliar o contato entre organizações e informações promove uma flexibilidade e complexidade antes improváveis em estruturas fechadas.

Assim como a inovação passou por uma evolução conceitual, a criatividade vem ganhando novos contornos. Antes entendida como um dom individual, ela evoluiu e incorporou temas como as relações, as redes e conexões e a colaboração como elementos agregadores para sua compreensão. Dentro deste contexto, quanto mais relações e diversificação de experiências, mais criativas as soluções ali criadas (Perry-Smith; Mannucci, 2017). Nesse contexto surge a proposta da criatividade aberta, sendo essa definida como “a capacidade de gerar e aprimorar ideias a partir da colaboração com agentes externos” (Muzzio, 2019, p. 1005). De acordo com Muzzio (2019, p. 1006), assim como a inovação, também a criatividade pode ser facilitada por ações de cunho colaborativo, já que “a lógica do uso coletivo e aberto para encontrar soluções passa os desafios contemporâneos por meio de parcerias com agentes externos tem se intensificado”.

Por seu potencial de gerar soluções para os problemas, mesmo diante de recursos limitados e demandas infinitas, a criatividade já foi adotada como estratégia por empresas, e vem ganhando espaço dentro das organizações públicas. Exemplos são a Canon e a Toyota, renomadas em suas áreas de atuação, e que desenvolveram propostas criativas capazes de beneficiar suas atividades e funcionários (Xu; Richards, 2007). No caso da Canon, uma gerência criativa permitiu que esta fosse indicada como a empresa número 1 pela Nikkei, mais importante indicador da bolsa de Tóquio, por dois anos consecutivos (2004 e 2005). Já a Toyota desenvolveu a Enciclopédia do Sistema Toyota e o Centro de Educação Industrial, inovações que trouxeram grande impacto para a indústria automotiva (Xu; Richards, 2007).

Parjanen (2012) apresentou um estudo sobre o diferencial da criatividade coletiva para uma importante empresa de telefonia celular da Finlândia, transformando-a na maior corporação de telecomunicações do país. A Google, que adota modelos de inovação e estímulo à criatividade na sua gestão, iniciou como um servidor de buscas, sendo hoje uma multinacional de software e serviços online de peso (Steiber, 2014; Kim, 2020).

Seja relacionado a novas ações para o melhor funcionamento de universidade pública vietnamita (Nguyen; Tran, 2022), à ampliação da transparência dos governos como o Portal da Transparência e o Portal de Dados Abertos, ambos no Brasil (Matheus; Janssen, 2016) ou mesmo estímulo à inovação em serviços públicos ligados ao abastecimento, tratamento e distribuição de água na Alemanha (Gieske; Duijn; Van Buuren, 2020), a criatividade e a inovação vêm sendo debatidas e incorporadas como formas alternativas de encontrar soluções dentro de um ambiente com muitas demandas e também restrições.

No serviço público, o objeto final da criatividade seria o bem público, e os agentes criativos seriam os atores nele implicados, como os próprios servidores que atuam na administração direta e indireta, os municípios com interesses nas melhorias da cidade e potencial para auxiliar na geração de ideias e as instituições de ensino, importantes aliados nestes processos.

Considerar a inclusão da criatividade aberta para elaborar e executar políticas públicas implica em estimular a colaboração e a oitiva de forma inovadora. Assim, incorporar opiniões e experiências externas para busca de soluções enriquece ainda mais as novas propostas (Corazza, 2013), agora geradas a partir da realidade dos cidadãos voluntários que participam das ações, vivenciam a cidade em suas belezas e adversidades, conhecem sua cultura e suas complexidades. A representatividade da representação repousaria na diversidade de participantes, a ser garantida pela possibilidade de participação para qualquer um.

Em Oulu, na Finlândia, uma plataforma colaborativa foi elaborada, implantada e atualizada ao longo de 10 anos, proporcionando a coleta de um amplo conjunto de dados e opiniões dos usuários para melhorar serviços de saúde, educação e funcionamento do aeroporto da cidade (Haukipuro, 2019). As participações eram

voluntárias, e o poder público em conjunto com a universidade colocaram vários pontos de interação, como totens e salas interativas.

A colaboração de pessoas, a abertura para novas ideias e o ambiente propício para gerar soluções parecem ser um caminho a ser adotado pelo poder público. Com soluções embasadas nas demandas, dentro de uma realidade de muitas limitações orçamentárias e dificuldades para avançar em obras e projetos (Boyne, 2022), a adoção de criatividade, inovação e colaboração se desvencilha de projetos tradicionais, comumente chamados “de prateleira”, e avançam para formas diferenciadas de tratar a coisa pública (Haukipuro, 2019; Lindberg et al., 2020; Scarpatto, Ashton, Schreiber, 2021; Broekema; Bulder; Horlings, 2022).

Dentro deste contexto, apresentam-se dois projetos da cidade do Recife que buscam inovar na construção de soluções criativas para sanar demandas reais de sua população.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Levando em consideração a concepção de que na construção do conhecimento há um componente interpretativo alicerçado na interação entre pesquisador e sujeito, esta pesquisa se caracteriza como qualitativa (Stake, 2011).

Uma vez que a abordagem qualitativa foi adotada; e, como o objetivo desta investigação consiste em compreender *como ações de políticas públicas de incentivo à criatividade podem auxiliar no alcance dos ODS*, adotou-se como estratégia de pesquisa o estudo de casos múltiplos, quando pesquisador deve se debruçar com interesse na singularidade (Leão et al., 2016, Stake, 1995) no processo de seleção dos casos.

Para seleção dos casos levou-se em consideração o fato da cidade do Recife ser signatária do PCS até 2024 e, não somente, mas também por isso, comprometer-se com o desenvolvimento de políticas públicas pautadas no alcance dos ODS. Partindo dessa premissa observou-se ações de políticas públicas do município que tivessem um caráter singular e pudessem ser intimamente relacionadas com o estímulo à criatividade. Considerou-se como estímulo a natureza da novidade e a utilidade apresentada, tomando por base o conceito de criatividade apresentado por Amabile e Pratt (2016). Esse fomento pode ser identificado por meio da observação acerca de atividades desenvolvidas pelos programas selecionados, documentos que elencassem a criatividade como um anseio ou meio para alcance de objetivos determinados. A partir desses preceitos, as experiências selecionadas foram: o E.I.T.A. LL e o COMPAZ.

3.1 E.I.T.A. LIVING LAB

A PCR lançou em abril de 2022 o projeto LL Recife. Com base regulatória no decreto nº 35.511 (Decreto n. 35.511, 2022), o LL Recife tem como objetivo estimular o ecossistema de inovação e facilitar a implantação de novas ideias.

Este modelo de inovação está amparado pelo Decreto 34.737 (Decreto n. 34.737, 2021), o qual criou a estratégia de transformação digital no âmbito municipal visando agilizar e viabilizar serviços públicos para a população com aumento de eficiência. Ao citar desburocratização, transparência e incentivo à participação social, o citado decreto indica caminhos a serem seguidos pela gestão na intenção de trazer soluções para a cidade e seus moradores.

Delimitado especialmente no Bairro do Recife, mas não exclusivamente nele, o LL Recife se configura como uma das etapas do ciclo de inovação proposto pela atual gestão da PCR. Neste ciclo são definidos os desafios, com a identificação do problema, são identificados os parceiros potenciais, são realizados Hackatons de ideação, são lançados editais de chamamento público para experimentação e, por fim, as empresas e start-ups vencedoras desenvolverão e testarão suas soluções nos ambientes de vida real disponibilizados pelos LL Recife (Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Inovação, 2022).

Em 2022 o E.I.T.A. Recife iniciou suas atividades com o 1º ciclo de Inovação e geração de 12 soluções, das quais atualmente 4 estão em desenvolvimento. Para 2023 foi lançado o 2º Ciclo de Inovação, com desafios ligados às demandas da cidade e possibilidade de geração de soluções a serem testadas em ambiente de vida real.

3.2 COMPAZ

Os Centros Comunitários da Paz (COMPAZ) consistem em equipamentos desenvolvidos com o intuito de prevenir a violência; promover a inclusão social; e, o fortalecimento da comunidade (Folha de Pernambuco, 2019). Inspirados nas Bibliotecas Parques de Medellín, na Colômbia, e vinculados à Secretaria de Segurança Cidadã do Recife (COMPAZ, 2013) os equipamentos foram frutos de um processo de interação entre os formuladores de políticas públicas da cidade do Recife, em parceria com o governo do estado de Pernambuco, e Medellín (Salla, 2021).

Atualmente, o Recife conta com 4 equipamentos inseridos em bairros com índices de vulnerabilidade social. Em 2016, foi inaugurada a primeira unidade no Alto Santa Terezinha; seguido em 2017 pela unidade do cordeiro; em 2019 foi a vez da comunidade do Sítio do Berardo; e, a última inauguração ocorreu em 2020 na comunidade do Coque. Em 2019, o COMPAZ recebeu o prêmio de melhor projeto de combate à desigualdade social do Brasil, fornecido pela Oxfam Brasil e o PCS (Folha de Pernambuco, 2019); mais recentemente ganhou também o Prêmio de Serviço Público das Nações Unidas em 2022 por contemplar os ODS e prestar um serviço público considerado de excelência; e, também recebeu reconhecimento internacional ainda em 2022 como equipamento que promove a paz (Diário de Pernambuco, 2022).

Ainda sobre as particularidades do equipamento, em pesquisa desenvolvida por Rêgo (2018) identificou-se uma redução nas taxas de Crimes Violentos Letais Intencionais (CVLI) na área em que os equipamentos estavam localizados. De acordo com o COMPAZ (Folha de Pernambuco, 2019) a partir de dados fornecidos pela Secretaria de Defesa Social (SDS) houve uma redução de 35% e 27,3% no índice de CVLI numa comparação entre 2018 e 2017, nos locais onde o COMPAZ Ariano Suassuna e o COMPAZ Eduardo Campos, respectivamente, estão inseridos.

Além disso, esses equipamentos ainda fornecem cursos com o intuito de empoderar os membros das comunidades onde estão inseridos, além de treinamentos voltados para as áreas de tecnologia, gastronomia e música, campos intimamente ligados à economia criativa.

Considera-se, com base nos argumentos apresentados, que o COMPAZ também atende aos critérios de singularidade necessários e por esse motivo constitui um caso a ser estudado.

3.3 CONSTRUÇÃO DO *CORPUS*, COLETA E ANÁLISE DE DADOS

A compreensão de *corpus* adotada nesta investigação foi a fornecida por Mello e Sá (2016) que o consideram como um conjunto de fontes linguísticas que são capazes de fornecer evidências significativas para compreensão do fenômeno no contexto em que esse conjunto de fontes surgiu. Considerando as regras fornecidas por Bauer e Gaskell (2008, p. 55) a construção do *corpus* se dará por etapas que consistem em “selecionar, analisar, selecionar de novo”. Para auxiliar na delimitação do *corpus* foram elaboradas algumas perguntas norteadoras com o intuito de direcionar a busca pelas fontes de dados.

Nós realizamos uma análise de documentos, o que é condizente com nossa abordagem qualitativa (Bowen, 2009) e com largo uso em pesquisas no setor público (Silva et al., 2020). Nós seguimos a indicação de Flick (2009) na seleção dos documentos, a saber: Autenticidade, credibilidade, representatividade e significado.

Os dados foram obtidos por meio de editais, decretos, matérias jornalísticas, sites e mídias sociais oficiais, levando em consideração a sua representatividade, o seu significado e que respondessem à questão levantada por esta investigação. Ao todo, nós utilizamos 98 documentos. As diversas fontes para obtenção dos dados permitem a triangulação das informações, um dos critérios de qualidade da pesquisa qualitativa (Paiva Jr; Leão & Mello, 2011).

Sendo assim, a análise foi baseada em notícias veiculadas no portal oficial da PCR entre 2013 e 2023; matérias publicadas em jornais de circulação local e nacional que tratassem especificamente dos casos em questão; decretos municipais; leis ordinárias; sites institucionais oficiais do E.I.T.A Recife e do COMPAZ; e, portal de dados abertos do Recife. Esses documentos foram inseridos no ATLAS.ti 23 com o intuito de possibilitar uma análise mais aprofundada dos pesquisadores.

A Tabela 1 elenca o *corpus* delimitado por essa investigação. Essa tabela é constituída por duas colunas, a primeira é denominada de ID no ATLAS.ti 23 e corresponde a identificação do documento dentro do software. Na segunda coluna são apresentados os tipos de documentos utilizados.

Tabela 1 - Constituição do *Corpus* de Pesquisa

ID no ATLAS.ti 23	Tipos de Documentos
D1 a D69	Notícias veiculadas pela Prefeitura da Cidade do Recife entre 2013 e 2023
	Decreto:
D78	27854/2014
D79	30386/2017
D80	31859/2018
D81	32172/2019
D82	32487/2019
D93	35511/2022
	Lei Ordinária
D83	18850/2021
D94	18974/2022
	Lei Complementar
D95	182/2021
	Procedimento Licitatório
D96	004/2022
	Portaria
D92	001/2018
D97	Regulamento - Edital de Licitação de Inovação aberta para o 1º Ciclo de Inovação
D98	Regulamento - Edital de Licitação de Inovação aberta para o 2º Ciclo de Inovação
-	Portal de Dados Abertos da Prefeitura do Recife
-	Site Oficial do E.I.T.A. LL
-	Site Oficial do COMPAZ
D70 a D74 e D84 a D91	Reportagens

Fonte: Elaborado pelos autores com base nos dados da pesquisa (2023).

Para análise dos dados foi adotada a análise conteúdo (Bardin, 2011). Essa metodologia segue três fases: (1) pré-análise; (2) exploração do material; e, (3) tratamento dos dados, quando ocorre a inferência e interpretação. Na pré-análise realizou-se uma organização sistemática do material. Nessa fase foram observados três objetivos principais, a escolha dos documentos que foram submetidos à análise, o atendimento dos dados para alcance ao objetivo da investigação e a formulação de indicadores que pudessem fundamentar a interpretação final (Bardin, 2011).

Na exploração do material ocorreram os processos de codificação e categorização. A codificação consiste na utilização de critérios específicos que permitam uma descrição exata do conteúdo (Bardin, 2011). As categorizações seguiram regras específicas que possibilitaram a pertinência da análise. Na última fase de análise, o tratamento dos resultados, o objetivo foi identificar o que os dados efetivamente mostram e eram invisíveis em estado bruto.

Nossa análise utilizou os ODS para efetivar a categorização. Assim, os documentos, após as fases iniciais, foram classificados de acordo com o ODS, podendo um documento ser vinculado simultaneamente a mais de um Objetivo do Desenvolvimento Sustentável.

Para viabilizar esse processo foi utilizado um Computer-Assisted Qualitative Data Analysis Software (CAQDAS), o ATLAS.ti 23. O ATLAS.ti 23 foi escolhido em virtude da familiaridade dos pesquisadores com o software, uma vez que o grande número de críticas relacionadas ao uso de tecnologia no processo de análise de dados diz respeito a equívocos cometidos pelo não conhecimento de suas funcionalidades (Rioufreyt, 2019).

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 E.I.T.A.RECIFE

Em 2022 o E.I.T.A. Recife iniciou suas atividades em 2022, e até 2024 finalizou 2 ciclos de inovação aberta, estando os projetos do segundo ciclo em curso. Nossos achados evidenciam a concretização da participação da sociedade em geral também como ator principal da efetivação de políticas públicas (Agum; Riscado; Menezes, 2015). Dois aspectos precisam ser pontuados como diferenciais criativos deste projeto. Primeiramente, quanto ao modelo de aquisição utilizado, e em segundo o processo de elaboração do produto ou serviço.

Sobre o primeiro aspecto, regularmente o poder público se vale de licitação para aquisição de produtos e serviços, que deve trazer em seu edital todas as informações e especificações do elemento a ser licitado. Um processo demorado e detalhado ocorre, com exigências suportadas, na maior parte das vezes, apenas por empresas de grande porte. No caso do E.I.T.A. Recife, como os elementos a serem adquiridos são inovadores, não existe meio de detalhá-lo previamente. O foco do edital está na designação do problema, e não da solução. Desta forma, a prefeitura coloca no edital o problema (ex. filas de espera no serviço público de saúde) e a solução a ser desenvolvida será elaborada pela empresa que fizer a proposta melhor avaliada por uma banca avaliadora.

A criatividade é a tônica do processo, com total abertura para as empresas trazerem soluções inovadoras (Muzzio, 2019). Outro tópico de interesse é o processo, composto pelas etapas do desafio, prototipação e desenvolvimento da solução. Assim, a empresa que for selecionada por apresentar a melhor proposta desenvolverá um protótipo, que será testada em ambiente de vida real e, caso demonstre capacidade, poderá ter seu uso ampliado para toda a cidade, e mesmo vendido para outros municípios com direitos autorais garantidos aos criadores da ideia.

Como resultado do 1º ciclo, ao final de 2022, 12 soluções foram selecionadas a partir de 60 submissões, com projetos de todas as regiões brasileiras. Na segunda fase 6 projetos foram escolhidos para o desenvolvimento das soluções propostas. Por fim, dos 6 finalistas, 4 foram desenvolvidos baseados na viabilidade do produto, sendo dois da área de saúde, um na de infraestrutura e 1 ligado a esportes e lazer (Prefeitura da Cidade do Recife, 2022).

É válido frisar o comprometimento do projeto com o alcance dos ODS, seguindo o defendido por Leavesley, Trundle e Oke (2022) em relação ao papel chave das cidades, bem como o compromisso cidadão por meio de políticas e ações integradoras para viabilizar mudanças, pontuados por Cordeiro et al. (2022). Desta forma, o projeto se coaduna com o ODS 11 (UN, 2015), que cita a responsabilidade das cidades e lança bases para a ação coletiva mundial em busca destas melhorias globais. Assim, o edital de chamamento público nº 001/2022 trouxe as especificações de avaliação das propostas no item 9, elencando 11 critérios, sendo os itens I e X de especial interesse para este projeto: o primeiro (I.) demanda a criatividade nas propostas, e o segundo (X.) estimula seu compromisso com a Agenda 2030 por meio do atendimento dos ODS (UN, 2015):

I. Grau de inovação (Criatividade/Originalidade);

X. Atendimento aos ODS.

No primeiro ciclo de inovação, que transcorreu durante o ano de 2022, foram especificados 6 desafios, conforme tabela abaixo:

Tabela 2 – Desafios do 1º Ciclo de Inovação do E.I.T.A. Recife

Desafios (Des.)	Temas	ODS Contemplado	Especificação
Des. 1	Saúde	ODS 3	Aperfeiçoar a qualidade dos encaminhamentos pelos profissionais de saúde
Des. 2	Saúde	ODS 3	Reduzir o absenteísmo
Des. 3	Infraestrutura	ODS 9 e 11	Monitorar e identificar os defeitos no pavimento das vias do Recife
Des. 4	Esporte e bem-estar	ODS 3	Aumentar o número de praticantes de exercícios físicos
Des. 5	Meio ambiente	ODS 3, 6, 11, 13	Estimular colaboração dos cidadãos para solucionar poluição ambiental
Des. 6	Desenvolvimento Social	ODS 1, 2, 3	Diminuir a fome na cidade do Recife

Fonte: Elaborada pelos autores com base nos dados da pesquisa (2023).

Os temas elencados se referem a problemas vivenciados pelos cidadãos, definidos a partir de reuniões com participantes das diversas secretarias da Prefeitura, que pontuaram as principais dores da cidade, gerando um Banco de Oportunidades, posteriormente utilizado como fonte na definição dos desafios. O ODS 3, ligado à saúde (UN, 2015), esteve presente em 5, dos 6 desafios (ver Tabela 2). E 3, dos 4 projetos efetivados, atenderam e esta ODS.

Os desafios 1, 2 e 4, a serem posteriormente explanados, mostraram a prevalência de tema da saúde, que se apresenta como uma demanda grande em cidades como o Recife. Do ponto de vista de poder público, a capilaridade e amplitude de ação da Secretaria de Saúde também foram elementos definidores de 2 desafios específico neste setor, uma vez que o E.I.T.A. Recife desenvolve o processo e estimula a geração de soluções criativas, mas o acompanhamento e execução exigem acompanhamento direto das secretarias demandantes.

Este acompanhamento também gerou melhorias ao longo do processo, ao viabilizar a experimentação em um ambiente real, com a participação de diferentes atores na busca por soluções. O modelo de LL também permite redução de tempo e custo execução da proposta, além de permitir a participação de diferentes atores, delegando aos usuários sua função cidadã (Leminen; Westerlund; Nyström, 2012), que passam a ser ativos importantes no desenvolvimento de serviços e soluções ao contribuir efetivamente na elaboração de alternativas e sugestões.

O desafio 1 (saúde), refere-se à problemática das extensas filas de espera para atendimento no Sistema Único de Saúde. Em levantamento prévio, dois problemas foram identificados: o elevado número de encaminhamentos por parte dos profissionais, com consequente demora para o atendimento, além de muitas reclamações dos próprios profissionais no sentido de se sentirem desamparados para suprir as demandas existentes.

O desafio 2 acompanha o primeiro (saúde), mas a solução deve trazer alternativas para diminuir o absenteísmo no sistema de saúde, que apresenta um número muito superior à média mundial. Em Recife as faltas podem chegar a até 60% quando a média mundial é 23, extrapolando em 25% (Recife, 2023a).

O terceiro (Des. 3), da área de infraestrutura, busca alternativas para os defeitos em pavimentos das vias da cidade, solicitando formas de monitorar e identificar estes problemas. Já o quarto desafio busca meios de estimular a prática de exercícios físicos, trazendo toda uma repercussão positiva para os temas de saúde. Combater o sedentarismo por meio da prática regular de atividade física evita faltas no trabalho e auxilia no controle de condições como pressão, colesterol e obesidade, devendo ser estimulado (Recife, 2023b).

O desafio 5 propõe a atitude cidadã, procurando estimular a participação nas ações de combate à poluição. Neste desafio, 4 diferentes ODS serão impactados, sendo eles: saúde de qualidade (ODS 3), água potável e saneamento (ODS 6), cidades e comunidades sustentáveis (ODS 11) e ação climática (ODS 13). Entre os problemas elencados estão poluição sonora e do ar, e descarte irregular de resíduos. Por fim, o sexto desafio se relaciona com proposições voltadas para a diminuição da fome.

Como resultado do 1º ciclo, ao final de 2022, 12 soluções foram selecionadas a partir de 60 submissões, com projetos de todas as regiões brasileiras. Na segunda fase 6 projetos foram escolhidos para o desenvolvimento das soluções propostas. Por fim, dos 6 finalistas, 4 estão sendo desenvolvidos com base na proposta de viabilidade do produto, sendo dois da área de saúde, um de infraestrutura e 1 ligado a esportes e lazer (E.I.T.A. Labs, 2022).

Os seis vencedores do 1º Ciclo de Inovação seguiram para a etapa de MVP, ou mínimo produto viável, com a criação de uma versão simplificada do produto, com o mínimo de recursos, para validá-la junto ao mercado antes mesmo de a empresa fazer investimentos substanciais em sua produção (E.I.T.A., 2021). Nesta etapa as ideias são colocadas em prática em ambiente de vida real, mas em escala reduzida, para avaliação e validação, podendo ser expandidos para outras áreas da cidade (Recife apresenta os projetos, 2022).

O investimento total nos 6 projetos na etapa de MVP foi de R\$ 227.230,00 (PCR, 2023), com os projetos *Care4all* e *L.I.A.H.*, referentes ao desafio 1- filas de espera para o SUS; *Absens* voltada para o desafio 2 - absenteísmo; *Geovista*, ligada ao desafio 3 – defeitos em pavimentos; *CFIT Urban*, ligadas ao desafio 4 – combater sedentarismo; e *Comida Invisível*, como alternativa para o desafio 6 – diminuição da fome (Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Inovação [SDECTI], 2022). Não houve propostas viáveis para o desafio 5, de combate à poluição.

A partir da etapa de MVP, houve uma seleção final, quando 4 ideias foram consideradas viáveis e migraram para a etapa de aceleração, quando o E.I.T.A. Recife investiu um total de R\$ 3.293.618,18, disponibilizando quatro soluções de inovação para a cidade do Recife: *Absens*, *Supervisão*, *Vamoo* e *Integra.ai* (antes *Care4all*) (PCR, 2023).

4.2 COMPAZ

Já no lançamento do projeto, em 2013, o COMPAZ parece surgir como uma experiência que seria capaz de aliar desenvolvimento e inclusão social. A inauguração do primeiro COMPAZ ocorre anos depois, em 2016, posterior à divulgação e comprometimento da sociedade com os ODS. Dentre as primeiras atividades oferecidas destacaram-se a hidroginástica, ginástica, futebol e judô (D4), fortemente relacionadas ao ODS 3, que se refere à promoção do bem-estar.

De acordo com os documentos também foram oferecidos nesse primeiro momento atendimento especializado às mulheres vítimas de violência, aulas de inglês, espanhol e reforço escolar (D4). Essas atividades contemplam o ODS 5 que trata da igualdade e combate à violência de gênero, e o ODS 4, que aborda a promoção de oportunidades e igualdade de acesso à aprendizagem.

Ao longo dos anos o COMPAZ se desenvolveu como um equipamento capaz de fornecer à população mais vulnerável oportunidades de capacitação profissional (D10; D19; D32; D35; D39; D48; D59; D64; D66; D69), desenvolvimento intelectual e esportivo (D8; D10; D17; D19; D26; D28; D32; D45), fomento à inclusão social de mulheres e de pessoas com deficiência (D4; D7; D14; D15; D30; D31; D33; D41; D43; D54; D68; D78), além de fomento à eventos que tratam da sustentabilidade (D37; D55). A Tabela 3 apresenta a relação de algumas atividades desenvolvidas no COMPAZ com os ODS.

Tabela 3 – ODS Contemplados pelas Atividades Desenvolvidas no COMPAZ

ODS Contemplado	Atividades Desenvolvidas no COMPAZ
ODS3: Saúde e Bem-Estar	Aulas de Futebol; Ginástica; Hidroginástica; Artes Marciais; Beisebol; Yoga...
ODS4: Educação de Qualidade	Reforço Escolar (português e matemática); Ensino de Idiomas (inglês, espanhol, francês, alemão); Cursos de Empreendedorismo; Aulas de Robótica, Roda de Leitura Inclusiva; Cursos de Grafite; Percussão; Teatro; Dança; Economia Criativa.
ODS5: Igualdade de Gênero	Atendimento especializado às mulheres vítimas de violência; Debates sobre o machismo; Programa Hoje Menina, Amanhã Mulher.
ODS8: Trabalho Decente e Crescimento Econômico	Projeto emprego e renda nos bairros; Cursos de Capacitação e Desenvolvimento de Habilidades; e, Arena GO fomento à conexão entre empresas e membros das comunidades
ODS9: Indústria, Inovação e Infraestrutura	Criação do <i>Fab Lab</i> e do Espaço Conecta
ODS10: Redução das Desigualdades	Empoderamento e inclusão social de mulheres, pessoas com deficiência
ODS11: Cidades e Comunidades Sustentáveis	Projeto Cordelizando; Cursos de Cavalo Marinho e Maracatu Rural; Plantio de mudas nativas brasileiras; criação de hortas orgânica.
ODS12: Consumo e Produção Sustentáveis	#Bairrolimpoébairrolindo
ODS17: Parcerias e Meios de Implementação	Parceria com ONGs internacionais; empresas multinacionais; embaixada dos Estados Unidos; e, UNICEF.

Fonte: Elaborada pelos autores com base nos dados da pesquisa (2023).

O desenvolvimento de parcerias e a valorização da diversidade presentes em suas ações sugerem um estímulo à criatividade (Muzzio, 2019) e a participação de diferentes atores na elaboração de algumas de suas tarefas (D43; D73). O Rolezinho, por exemplo, evento que promove encontros musicais e culturais, batalha de rimas e de *MCs*, além de disputa de *break*, foi idealizado e organizado por jovens da comunidade de inserção do COMPAZ que encontraram espaço no equipamento para apresentar sua cultura.

Ainda com relação ao alcance do ODS4, os dados apresentaram um número significativo de atividades voltadas para a Educação de Qualidade. Considerando que o equipamento se insere em bairros com altos índices de vulnerabilidade social e criminalidade, fornecer o acesso à educação pode influenciar a diminuição dos índices de violência, o que de fato aconteceu. De acordo com dados do D71, enquanto o índice de homicídios na cidade do Recife crescia, as localidades no entorno do COMPAZ apresentavam queda significativa.

Ainda com base nos dados coletados, pode-se observar que há um interesse nos assuntos que se referem à questão de gênero, o que atende ao alcance do ODS5. Pôde-se observar eventos específicos que tratavam de assuntos relacionados ao empoderamento feminino por meio do Programa Hoje Menina, Amanhã Mulher (D33), “desconstrução de papéis impostos às mulheres” (D30), debate em torno da cultura do machismo (D14), a oferta de cursos de capacitação exclusivo para mulheres (D10), e a priorização de lares com mães solas como chefes de família para o recebimento de duas parcelas de R\$150,00 para compra de alimentos no período de pandemia (D54).

Também pode-se destacar os cursos de capacitação profissional e o estímulo à conexão entre empresas e moradores do entorno do COMPAZ (D59) atendendo ao ODS8 que trata de questões relacionadas ao emprego decente e crescimento econômico. Foram encontrados dados que tratam da capacitação profissionalizante (D32), cursos de estímulo ao empreendedorismo (D48), e ações para inclusão de pessoas com deficiência no mercado de trabalho (D69).

De acordo o PCS, do qual o Recife é signatário, o COMPAZ figura como um exemplo de boa prática no campo das políticas públicas. Mais recentemente o equipamento foi considerado como o melhor projeto de combate à desigualdade do Brasil (D47); e recebeu da ONU a maior premiação no campo de políticas públicas na categoria “Aprimorar a eficácia das instituições públicas para alcançar os ODS” (D65).

Nota-se com base nos dados que a criatividade, sob a perspectiva de novidade e utilidade (Amabile; Pratt, 2016), do COMPAZ, desde a sua estrutura, parcerias e estímulos as mais diversas atividades dentro do seu espaço, tem fomentado o alcance dos ODS e que esse fato tem sido reconhecido por importantes instituições. Percebe-se em suas ações um direcionamento para o atendimento à redução das desigualdades, promoção do bem-estar e construção de uma sociedade mais sustentável, em todas as dimensões da sustentabilidade.

As duas experiências analisadas reforçam o preconizado na literatura ((Secchi; Coelho; Pires, 2019) na qual o Estado não deve ser monopolista das políticas públicas, sendo pertinente contar com a participação da sociedade em geral, o que permite o alcance de resultados mais efetivos de tais políticas (Guilherme; Gondim, 2018).

O processo criativo implementado na elaboração do COMPAZ e do EITA Recife, bem como as dinâmicas desenvolvidas nestes projetos, demonstram a capacidade da atuação coletiva criativa em gerar alternativas para problemas reais. A partir da identificação dos obstáculos, geração das ideias e alternativas, discussão e debates para aprimoramento dos projetos, até sua implementação, verifica-se um processo complexo e intenso de criação coletiva. Esta criação foi resultado de um engajamento de diversos interessados, que dividiram suas experiências e realidades para a concretização de um projeto voltado para o bem estar municipal.

O COMPAZ pode ser visto como um exemplo notável de política pública desenvolvida a partir de um processo criativo de interação entre agentes públicos distintos e um processo de interação entre dois países, Colômbia e Brasil, que contribui para o alcance dos ODS. Pôde-se observar que suas iniciativas têm o intuito de promover inclusão social e cidadania e relacionam-se diretamente aos ODS que tratam de educação de qualidade, redução das desigualdades e, promoção da paz, justiça e instituições eficazes, por exemplo. O equipamento teve a capacidade de criar um ambiente seguro, inclusivo e criativo, fortalecendo assim a comunidade local, contribuindo para a redução da violência e possibilidade de desenvolvimento para as populações em situação de vulnerabilidade social.

O E.I.T.A. Recife foi concebido dentro da perspectiva da inovação aberta (Chesbrough, 2003; Chesbrough & Appleyard, 2007) e da criatividade, estimulando parcerias entre poder público, sociedade, instituições de ensino e empresas privadas, as startups (Landry, 2012; Orankiewicz; Turała, 2021). Os projetos, elaborados com base no problema, deram liberdade para a criação das soluções. Por fim, o que foi produzido vem impactando diretamente a população com mais agilidade das ações contempladas (diminuição do tempo de espera nas filas) e economia de recursos (com o diagnóstico dos buracos das vias públicas), por exemplo. Desta forma, vincular a política pública aos ODS são uma forma de garantir o alcance de objetivos desenvolvidos em nível mundial.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por seu potencial de atrair e agregar pessoas, as cidades geram um conjunto de problemas complexos e de difícil solução. Poluição, pobreza, desigualdade social, fortes embates por poder e mesmo guerras. Cientes dessa realidade, organismos internacionais traçaram metas comuns para que os países, de forma colaborativa e comprometida, buscassem alternativas e soluções para estes problemas por meio da Agenda 2030 e dos ODS.

Essa atuação conjunta coloca nas políticas públicas a responsabilidade de encontrar meios de atacar tantas destas questões. Entretanto, modelos engessados ou aqueles de países desenvolvidos não são capazes de atender às necessidades de tantas nações e cidades, com seu diversificado conjunto de problemas.

Desta forma, entender as cidades também como hubs multiculturais, que agregam vivências e experiências, implica em lançar um novo olhar sobre o potencial destes espaços em criar e testar soluções diferenciadas, por

meio da elaboração de políticas integradoras, inovadoras e criativas, que levem em consideração as necessidades de seus habitantes, e tragam formas de solucionar as questões públicas mesmo diante de limitações como questões orçamentárias, tempo ou embates políticos.

A partir de nossas evidências, é possível identificar benefícios potenciais de projetos alavancados a partir de processos criativos, ainda que dentro da gestão pública. Estudar e analisar estes casos permite a verificação de seus caminhos, a avaliação de seus resultados, e mesmo a perenização e replicação de suas informações. Para a gestão pública e seus gestores, os resultados encontrados podem mostrar os caminhos para uma atuação mais dinâmica dos governos, com apoio da população e de empresas de pequeno porte (como startups) para o desenvolvimento de soluções para as cidades. Este estudo também pode instigar a Academia a debater sobre a utilização da criatividade no setor público, e não apenas nas artes ou nos games, ampliando o debate sobre o tema e seus benefícios.

As cidades são ambientes vivos e dinâmicos, que precisam responder aos anseios de seus cidadãos e aprender com eles quais são suas prioridades. As políticas devem ser elaboradas no sentido de atender a estas necessidades, e o desdobramento destas políticas em ações específicas permite a concretização das propostas em favor da população.

No caso das experiências apresentadas neste estudo, o E.I.T.A. Recife e o COMPAZ, verificou-se alinhamento com as necessidades da cidade, bem como com os ODS. O COMPAZ, como fábrica de cidadania, vem atuando no desenvolvimento social dos 4 pontos de funcionamento, com resultados concretos como a diminuição da criminalidade, o estímulo a cursos e empreendedorismo e a consolidação de espaços de lazer para as populações do seu entorno.

O E.I.T.A. Recife, por sua vez, promove a solução de problemas da cidade por meio de participação de diversos atores e testes em ambientes de vida real. É a geração de ideias novas e viáveis como forma de resolver adversidades com forte impacto na vida do cidadão.

Aliar políticas públicas e criatividade em busca do alcance dos ODS pode ser, portanto, uma estratégia voltada para o bem coletivo, trazendo benefícios tanto para as cidades diretamente afetadas por seus projetos, como também para todo o conjunto de países comprometidos com as metas da Agenda 2030.

REFERÊNCIAS

- Agum, R., Riscado, P. & Menezes, M. (2015). Políticas públicas: conceitos e análise em revisão. *Agenda política*, 3(2), 12-42.
- Amabile, T. M. & Pratt, M. G. (2016). The dynamic componential model of creativity and innovation in organizations: Making progress, making meaning. *Research in Organizational Behavior*. 36, 157-183.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Boyne, G. (2002). Public and private management. What 's the difference? *Journal of Management Studies*, 1 (39), 97-122.
- Broekema, Peter Meister et al. (2022). Same same, but different...? The emergence of Public Sector Innovation Labs in theory and practice. *Management & Marketing*. Challenges for the Knowledge Society. 17(SI), 344-363. DOI: 10.2478/mmcks-2022-0020. Chesbrough, H. W. The era of open innovation. *MIT Sloan Management Review*, 44, (3), 34-41, 2003.
- Chesbrough, H. W. & Appleyard. (2007). M. M. Open Innovation and Strategy. *California Management Review*, 50 (1), 57-76.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *The systems model of creativity*. Dordrecht: Springer.
- Compaz. (2023). *O que é o COMPAZ?* Disponível em: <https://COMPAZ.recife.pe.gov.br/o-que-e-o-COMPAZ-0> Acesso em: 28/04/2023.
- Corazza, R. I. (2013). Criatividade, inovação e economia da cultura: abordagens multidisciplinares e ferramentas analíticas. *Revista Brasileira de Inovação*, 12(1), 207-231. Cordeiro, L. et al. (2002). Negócios de Impacto Social Coordenados por Empreendedores Negros: Relação com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). *International Journal of Business Marketing*, 7(2), 18–36.
- Diário de Pernambuco. Recife recebe prêmio internacional por "promoção da paz". (2022). Disponível em: <https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/vidaurbana/2022/10/recife-recebe-premio-internacional-por-promocao-da-paz.html>. Acesso em: 01/05/2023.
- Decreto nº 34.737, 14 de julho de 2021. Institui a Estratégia de Transformação Digital no âmbito dos órgãos públicos e das entidades da Administração Pública Municipal. Recife, PE, 2021
- Decreto nº 35.511, 01 de abril de 2022. Regulamenta a Instituição de ambientes experimentais de inovação científica, tecnológica, urbanística e empreendedora, sob o formato de bandos de testes regulatórios e tecnológicos – “Recife Living Labs”. Diário Oficial do Recife. Recife, PE, Ed. Nº 045, pg. 3-4.
- Dror, Y. (2006). Training for policy makers. In Moran, M., Rein, M. & Goodin, R. In *The Oxford Handbook of Public Policy*. New York: Oxford University Press.
- E.I.T.A.! – Public Challenges and the Encouragement of Open Innovation. (2021). *Observatory of Public Sector Innovation*. <https://oecd-opsi.org/innovations/eita-public-challenges-and-the-encouragement-of-open-innovation/>.
- E.I.T.A. Labs. (2022). *1º Ciclo de Avaliação*. Recife – PE. <https://sites.google.com/recife.pe.gov.br/eitalabs/resultados/1%C2%BA-ciclo-de-avalia%C3%A7%C3%A3o?authuser=0> /.
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research*. Sage.
- Folha de Pernambuco. (2019). *COMPAZ recebe prêmio de melhor projeto de combate à desigualdade social do Brasil*. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/colunistas/blogdafolha/COMPAZ-recebe-premio-de-melhor-projeto-de-combate-a-desigualdade-social-do-brasil/12364/>. Acesso em: 29/04/2023.

- Gieske, H., Duijn, M., & van Buuren, A. (2019). Ambidextrous practices in public service organizations: innovation and optimization tensions in Dutch water authorities. *Public Management Review*, 22(3), 341–363. <https://doi.org/10.1080/14719037.2019.1588354>
- Guilherme, L. & Gondim, R. (2018). Public policies and productive systems of creative economy: the case of the fia project (artisans workshop). *Brazilian Journal of Operations & Production Management*, 15 (3), 355-365.
- Haukipuro, L. (2019). *User-centric product and service development in a multi-context living lab environment: Case OULLabs and PATIO*. (Tese de Doutorado). University of Oulu, Finlândia. <https://oulurepo.oulu.fi/bitstream/handle/10024/36832/isbn978-952-62-2158-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Head, B. W. (2019). Forty years of wicked problems literature: Forging closer links to policy studies. *Policy and Society*, 38(2), 180-197.
- Hong Kong Special Administrative Region of China Government Home Affairs Bureau. (2005). *A Study on Creativity Index*. Disponível em: https://www.createhk.gov.hk/en/link/files/hkci_interi_report_printed.pdf. Acesso em: 05/05/2023.
- Inkpen, A. & Tsang, E. (2005). Social capital, networks, and knowledge transfer. *Academy of Management Review*, 30 (1), 146-65.
- Kim, H. (2020). The Analysis of Innovation Management in Google. *Journal of Economics and Management Sciences*. 3. 10-19. 10.30560/jems.v3n4p10.
- Kim, W. et al. (2003). A way forward for climate technology transfer and sustainable development goals. *Environmental Science & Policy*, 142, 29-41.
- Landry, C. (2005). Lineages of the creative city. In *Creativity and the City: How the creative economy changes the city*, Rotterdam: NAI Publishers, p. 42-54.
- Leavesley, A., Trundle, A. & oke, C. (2022). Cities and the SDGs: realities and possibilities of local engagement in global frameworks. *Ambio*, 51 (6), 1416-1432.
- Leminen, S., Westerlund, M. & Nyström, A. (2012). Living Labs as Open-Innovation Networks. *Technology Innovation Management Review*. 2 (9), 6-11.
- Lindberg, Malin et al. (2020). Co-creative place innovation in an Arctic town. *Journal of Place Management and Development*, 10.1108/JPMD-02-2019-0009.
- Marcolin, F., Vezzetti, Enrico & Montagna, F. (2017). How to practise Open Innovation today: what, where, how and why. *Creative Industries Journal*, 10 (3), 258-291.
- Mariani, L et al. (2022). Achieving sustainable development goals through collaborative innovation: Evidence from four European initiatives. *Journal of Business Ethics*, 180, (4), 1075-1095.
- Matheus, Ricardo & Janssen, Marijn. (2016). Exploitation and Exploration Strategies to Create Data Transparency in the Public Sector. In *ICEGOV '15-16: Proceedings of the 9th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance*. (pp. 13-16). Montevideo, Uruguai. doi: <https://doi.org/10.1145/2910019.2910091>
- Mello, S. & Sá, M. (2016). Tecendo uma virtuosa" colcha de retalhos": a constituição e interpretação de um corpus lingüístico num estudo sobre reflexividade e articulação empreendedora. In Leão, A., Paiva Jr, F. & Mello, S. (2016). *Abordagens Qualitativas na Pesquisa em Administração*. Recife: Editora UFPE.
- Muzzio, H. (2019). Criatividade aberta: proposição teórica de análise a partir dos espaços de coworking. *Interações*, (20), 1005-1018.
- Nações Unidas. (2015). *Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável*.

- Neelands, J. & Choe, B. (2010). The English model of creativity: cultural politics of an idea. *International Journal of Cultural Policy*, 16 (3), 287-304.
- Nguyen, T. N. Q., & Tran, Q. H. M. (2022). Learning Paradox and Employee Performance: Empirical Evidence in a Vietnamese Public University. *International Journal of Public Administration*, 45(5), 442–452. <https://doi.org/10.1080/01900692.2021.2010751>
- Nonet, G. A., Gossling, T., Van Tulder, R. & Bryson, J.M. (2022). Multi-stakeholder Engagement for the Sustainable Development Goals: Introduction to the Special Issue. *Journal of Business Ethics*, 180 (4), 945-957.
- OECD - Organization for Economic Co-operation and Development. (2022). OECD toolkit for a territorial approach to the SDGs. *OECD Regional Development Papers*, n. 33, OECD Publishing, Paris.
- Orankiewicz, A. & Turała, M. (2021). Exploring paths to creative city emergence. The example of three Polish cities. *Regional Science Policy & Practice*, 13 (3), 659-672.
- Paiva Jr, F., Leão, A. & Mello, S. (2011). Validade e Confiabilidade na Pesquisa Qualitativa em Administração. *Revista de Ciências da Administração*, 13 (31), 190-209.
- Panait, M. et al. (2022). Universities–Players in the Race for Sustainable Development. In *Higher Education for Sustainable Development Goals*. River Publishers, 23-42.
- Parjanen, S. (2012). Experiencing creativity in the organization: From individual creativity to collective creativity. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge & Management*, 7.
- CITINOVA. *Programa Cidades Sustentáveis – PCS*. Disponível em: <https://www.cidadessustentaveis.org.br/inicial/home>. Acesso em: 06/05/2023.
- Perry-Smith, J. & Mannucci, P. (2015). Social network, creativity, and entrepreneurship. In Shalley, C., Hitt, M. & Zhou, J. (Eds) *The Oxford Handbook of Creativity, Innovation, and Entrepreneurship*. 205-224.
- Perry-Smith, J. & Mannucci, P. (2017). From creativity to innovation: The social network drivers of the four phases of the idea journey. *Academy of management review*, 42 (1), 53-79.
- Puccio, G. & Cabra, J. (2010). Organizational Creativity: Systems Approach. In Kaufman, J. & Sternberg, R. (Eds.) *The Cambridge Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge: University Press.
- Prefeitura da Cidade do Recife. (2013). *Geraldo lança o primeiro COMPAZ do Recife*. Disponível em: <https://www2.recife.pe.gov.br/noticias/10/01/2013/geraldo-lanca-primeiro-COMPAZ-do-recife>. Acesso em: 06/05/2023.
- Prefeitura da Cidade do Recife. (2022). *1º Ciclo de Avaliação*. Recife, PE. Disponível em: <https://sites.google.com/recife.pe.gov.br/eitalabs/resultados/1%C2%BA-ciclo-de-avalia%C3%A7%C3%A3o?authuser=0> /. Acesso em 23/11/2022.
- Prefeitura da Cidade do Recife. (2023). *E.I.T.A. Recife: do fomento à inovação aberta ao marketplace de soluções* [Slides de Power Point]. Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Inovação. Recife – PE. Prefeitura da Cidade do Recife. (2023a). *Desafio 2 – Saúde - Absenteísmo*. Recife, PE. Disponível em: <https://www.ikone.global/challenges>. Acesso em 04/05/2023.
- Prefeitura da Cidade do Recife. (2023b). *Desafio 4 – Esporte e bem-estar*. Recife, PE. Disponível em: <https://www.ikone.global/challenges/>. Acesso em 04/05/2023.
- Recife apresenta os projetos vencedores do 1º Ciclo de Inovação Aberta. (2022, 03 de agosto). *Diário de Pernambuco*. <https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/vidaurbana/2022/08/recife-apresenta-os-projetos-vencedores-do-1-ciclo-de-inovacao-aberta.html>.
- Reis, A. (2015). *Cidades criativas*. São Paulo: Editora SESI-Serviço Social da Indústria.

- Sabatier, P. (1991). A. Political science and public policy. *PS: Political Science & Politics*, 24 (2), 144-147.
- Scarpato, Lenice Eli Lunkes, Ashton, Mary Sandra Guerra & Schreiber, Dusan. (2021). Elementos Para Uma Cidade Criativa: Uma Análise De Kortrijk, Bélgica. *Rosa dos Ventos - Turismo e Hospitalidade*, 13 (1).
- Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Inovação. (2022). EITA Labs: uma cidade aberta para inovação. Recife, PE, 2022b. Disponível em: <https://sites.google.com/recife.pe.gov.br/eitalabs/>. Acesso em 23/11/2022.
- Schot, J. & Steinmueller, W. (2018). Three frames for innovation policy: R&D, systems of innovation and transformative change. *Research Policy*, 47 (9), 1554-1567
- Secchi, L., Coelho, F. & Pires, V. (2019). *Políticas Públicas: conceitos, casos práticos, questões de concurso*. 3. ed. – São Paulo: Cengage.
- Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Inovação. (2022). *Inovação aberta: Prefeitura assina Contratos Públicos para Soluções Inovadoras*. <https://desenvolvimentoeconomico.recife.pe.gov.br/inovacao-aberta>
- Silva, A. & Muzzio, H. (2023). Uma cidade criativa para potencializar o desenvolvimento local sustentável. *REAd. Revista Eletrônica de Administração*, 29, 200-223.
- Silva, J. L. da, Emmendoerfer, M. L., & Cunha, N. R. da S. (2020). Análise Documental Ilustrada em Administração Pública: uma Proposta Operacional (Re)Aplicável. *Teoria E Prática Em Administração*, 10(2), 23–41. <https://doi.org/10.21714/2238-104X2020v10i2-51394>
- Stake, R. (1995). *The art of case study research*. Sage.
- Stake, R. (2011). *Pesquisa Qualitativa: estudando como as coisas funcionam*. Porto Alegre: Penso.
- Steiber, Annika. (2014). Google's Model for Innovation. 10.1007/978-3-319-04208-4_3.
- Stone, D., Oliveira, O. & Pal, L. (2020). Transnational policy transfer: the circulation of ideas, power and development models. *Policy and Society*, 39 (1), 1-18.
- Tang, M. (2017). Creativity and innovation: basic concepts and approaches. In TANG, M. & WERNER, C. *Handbook of the management of creativity and innovation: theory and practice*. World Scientific.
- UNCTAD - United Nations Conference on Trade and Development. (2010). *Relatório de Economia Criativa*, Disponível em: <http://www.Unctad.org/creative-economy>. Acesso em: 05/05/2023.
- UNDP - United Nations Development Programme. (2024a). *Annual Report 2023*. New York. <https://annualreport.undp.org/index.html>.
- UNDP - United Nations Development Programme. (2024b). *Human Development Report 2023-24: Breaking the gridlock: Reimagining cooperation in a polarized world*. New York.
- UN - United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 Agenda for sustainable development*. A/RES/70/1. Disponível em <https://www.un.org/sustainabledevelopment/development-agenda/>. Acesso em: 06/05/2023.
- World Bank. (2013). *Cities, culture, creativity: Leveraging culture and creativity for sustainable urban development and inclusive growth*. United Nations: France, 2013. Disponível em: <https://documents1.worldbank.org/curated/en/104121621556036559/pdf>. Acesso em: 07/05/2023.
- Xu, F., & Rickards, T. (2007). Creative management: a predicted development from research into creativity and management. *Creative Management*, 16(3), 216-228.
- Zampier, M. A., Stefani, S., & Dias, B. (2022). Sustainable Development Goals-SDGS in the Context of the Covid-19 Pandemic in Cooperatives. *Revista de Gestão Social e Ambiental-RGSA*, 16 (2), e02913-e02913.

Zinkernagel, R., Evans, J. & Neij, L. (2018). Applying the SDGs to cities: business as usual or a new dawn? *Sustainability*, 10 (9), 3201, 2018.

Información adicional

redalyc-journal-id: 3515



Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=351582528004>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la
academia

Caroline Marques, Wendell de Moura Domingos,
Henrique Muzzio

**Criatividade em Políticas Públicas: Experiências para o
Alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
Creativity in Public Policies: Experiences to Achieve the
Sustainable Development Goals
Creatividad en Políticas Públicas: Experiencias para
Alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible**

Administração Pública e Gestão Social
vol. 17, núm. 3, 1013, 2025
Universidade Federal de Viçosa, Brasil
revistaapgs@ufv.br

ISSN-E: 2175-5787



CC BY-NC-ND 4.0 LEGAL CODE

**Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-
SinDerivar 4.0 Internacional.**