

INNOVACIÓN SOCIAL Y COLECTIVOS CREATIVOS EN MEDELLÍN

Daniela María García Cano
UFMT

Dolores Galindo
UFMT

ISSN 2316-6479

Resumen

El presente artículo pretende contribuir con la visibilización de algunos colectivos creativos de la ciudad de Medellín, Colombia, cuyas prácticas artísticas, tecnológicas y culturales. dan cuenta de su pensamiento disruptivo, el empoderamiento de las nuevas tecnologías de la información, y esbozan una apropiación del discurso de innovación.

Palabras claves: colectivos creativos, innovación social

Abstract

This article aims to contribute to the visibility of some creatives collectives in the city of Medellín, Colombia, whose artistic, technological and cultural practices, account for their disruptive thinking and empowerment of new information technologies, and sketch an appropriation of the discourse of innovation.

Keywords: creatives collectives, social innovation

1 Sobre el concepto de innovación

La innovación, no es un concepto nuevo, ha atravesado diversos desarrollos teóricos, con un marco conceptual en el que puede referenciarse autores como Joseph Alois Schumpeter, Bengt-Åke Lundvall, Christopher Freeman, y la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico -OCDE- con el Manual de Frascati y el Manual de Oslo, que representan los referentes clásicos de la literatura sobre innovación.

Tradicionalmente la innovación se ha visto como un proceso estratégico que favorece la competitividad de las economías de los países e influye en toda la sociedad. Joseph Schumpeter (1934) fue el primer economista en señalar la importancia de la innovación y la tecnología para el éxito empresarial. “Su argumento principal se basa en el monopolio como un mal necesario para el progreso económico (...) Schumpeter divide el proceso de cambio tecnológico en tres etapas: invención (generación de nuevas ideas), innovación (desarrollo de nuevas ideas en productos y procesos vendibles) y difusión (esparcimiento de productos y procesos) (Stoneman, 1995).” (COMECYT, 2012,11)

Recurriendo a la capacidad de síntesis de Mario Albornoz (2009), desde la conceptualización de Shumpeter, la innovación ha sido entendida como innovación tecnológica y restringida a aquellas que alcanzan éxito comercial, ya que se busca dinamizar la economía capitalista añadiendo una constante de novedad y cambio. Para Schumpeter el innovador, no es cualquier persona u inventor en una empresa, es el “emprendedor” que articula material y fuerza para introducir nuevas combinaciones a los factores productivos, quien rompe el equilibrio en función de nuevas formas para aumentar la competitividad.

Estas ideas han sido revaloradas en los últimos años, con el fin de encontrar una mejor comprensión de los procesos vinculados con la competitividad y el cambio tecnológico, particularmente mostrando el carácter de la innovación como hecho colectivo y enfatizando la dimensión social del fenómeno, en contraposición a la caracterización de las decisiones individuales de Shumpeter.

“El desarrollo de esta nueva perspectiva indujo a ciertos teóricos a plantear que, como acontecimiento social, la innovación debe ser analizada en el marco de la teoría de sistemas. Durante los años noventa, una amplia producción bibliográfica desarrolló el concepto de los “sistemas de innovación”. En ciertos casos, el ámbito de estos sistemas es considerado como correlativo al de la nación, no solamente en sentido territorial, sino también como espacio normativo, político y económico; en tales casos se habla de la existencia de un “Sistema Nacional de Innovación” (SNI) (Lundvall, 1992 y Nelson, 1993). En otros casos, el sistema de innovación puede desplegarse en el ámbito de distintos espacios sociales, independientemente de las fronteras nacionales. En tal caso, la bibliografía refiere al concepto de “sistema social de innovación” (Amable et al., 2000).” (ALBORNOZ, 2009, 14)

En la actualidad, de acuerdo con la OCDE (2005) y su Manual de Oslo, la innovación puede definirse como “(...) la introducción de un nuevo, o significativamente mejorado, producto (bien o servicio), proceso, método de comercialización o método organizativo, en las prácticas internas de una empresa, la organización del lugar de trabajo o las relaciones exteriores” (2005, 56). Esta definición, adoptada por diversos gobiernos e instituciones en el mundo, ha sido la principal referencia para definir los criterios de las actividades innovadoras. Su definición es amplia y fundamentalmente se entiende como un proceso que busca la resolución de un problema.

Es importante, siguiendo a María Cornejo Cañamares y Emilio Muñoz Ruiz (2009), resaltar que “(...) el Manual de Oslo reconoce que la innovación puede existir en cualquier sector de la economía, y puede no estar orientado al mercado, como por ejemplo, en los servicios públicos.” (2209,125) Introduciendo así, otro cambio en la concepción de innovación, que deja de ser entendida como un suceso, algo puntual y operativo, para concebirse como proceso, estratégico y estructural que afecta al conjunto de la sociedad y no sólo a los departamentos de I+D de las empresas.

De esta manera, en la actualidad la innovación es entendida como un proceso colectivo, que responde a una interacción de diversos actores y sectores de la sociedad. Por esta razón, los sistemas nacionales y regionales de innovación, se posicionan como foco de investigación que goza de una amplia producción académica y un interés que ha propiciado la implementación de políticas públicas en todo el mundo. Sin embargo, aunque los cambios en la conceptualización del término incorporaron instituciones estatales, académicas, de investigación, ciencia y tecnología, consultoras privadas, y otros institutos de investigación y servicios tecnológicos; se continuó tomando a la empresa como el centro de la innovación.

Benoît Godin (2008 citado en ALBORNOZ, 2009) afirma que la innovación se ha convertido en emblema de la sociedad y en la panacea para resolver problemas, siendo un tema discutido desde diversas disciplinas, y una idea central en el imaginario popular.

Lo anterior se ve reflejado en la definición propuesta por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe –CEPAL– (2010). Para este órgano la innovación es definida como nuevas formas de hacer las cosas, formas costo eficientes que permitan mejores resultados respecto a los modelos tradicionales, y principalmente que promuevan y fortalezcan la participación de la comunidad y los beneficiarios, convirtiéndolos en verdaderos actores de su propio desarrollo, lo que contribuirá al fortalecimiento de la conciencia ciudadana y con ello la democracia de la región.

Los cambios en la concepción de innovación siguieron reproduciendo un modelo cerrado. El modelo de Ciencia-Tecnología-Economía en el que la inversión en las dos primeras ha logrado producir aumentos en la producción económica. Sin embargo, no da cuenta de la creación y recreación de modelos de innovación basados en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación –NTIC–. Sólo hasta mediados de la década de los 90's con el surgimiento de Internet se inició el posicionamiento de un nuevo modelo de innovación en el cual aparece otro actor, clave en esta nueva trama de relaciones y creaciones sociales.

El Internet ha sido en los últimos años, una de las fuentes más potentes de generación de negocios de conocimiento, así como de valores y prácticas culturales innovadoras, particularmente entre los jóvenes. El discurso de la innovación se está expandiendo desde la tecnología al resto de la sociedad, particularmente a través de la promoción de estrategias de trabajo colaborativo como *crowdsourcing*¹, *open innovation*², *crowdfunding*³, y *co-working*⁴.

1 Consiste en la distribución de tareas abiertas dentro de comunidades masivas de profesionales, permitiendo conseguir en periodos cortos, mejores resultados, mientras se potencializa el trabajo colaborativo sobre el individual.

2 Proceso donde los actores internos y externos tienen igual protagonismo en el desarrollo de proyectos.

3 Estrategia de cooperación para conseguir recursos y financiar esfuerzos e iniciativas.

4 Estrategia de trabajo que convoca a emprendedores y profesionales a trabajar en un espacio común para el desarrollo de proyectos de manera independiente o en conjunto.

Es así como la innovación, asociada sólo a las ciencias y la ingeniería, comienza a ser abrazada por otros sectores como las industrias creativas y la empresa social; considerando innovación como la generación de nuevos productos y nuevas empresas, mediante procesos que requieren conocimientos especializados y competencias individuales como la observación, el cuestionamiento y la resiliencia.

Después de este breve recorrido sobre el concepto de innovación, este artículo pretende visibilizar la conformación de colectivos creativos en la ciudad de Medellín, Colombia; como actores claves, generadores de visibilidades, sensibilizaciones, conciencias, estrategias, y apropiaciones, es decir, nuevas poéticas creativas⁵ por medio de las cuales dan cuenta de su mundo, de otra forma de relacionarnos a través de las técnicas de información y el camino hacia la construcción de nuevas sociedades. Paralelamente, busca contribuir al debate sobre los límites y las potencialidades de situar las prácticas de estos colectivos creativos bajo el rótulo de innovación social o cultural, como viene siendo propuesto por directrices de organismos multilaterales e políticas nacionales de incentivos.

2. Pálpitos de innovación social

Asistimos el surgimiento explosivo de *colectivos creativos*, refiriéndonos con ello a grupos de emprendedores, artistas, comunidades de innovación y ciudadanos diversos que expresan nuevas formas de ser y estar en el mundo, desde la apropiación de las TIC, y estrategias de innovación abierta como *coworking* y *crowdfunding*, pensamiento disruptivo y creatividad. La conjugación de estas estrategias pone en marcha procesos de innovación, que están cambiando y generando una *cultura de la innovación* a nivel del ciudadano. De esta manera se incide en la definición de lo que se ha entendido tradicionalmente por innovación.

Hace unos años comienza a esbozarse un interés por parte de la universidad, la empresa y las instituciones públicas, por conocer y abrir el sistema de innovación de la ciudad a emprendedores y colectivos creativos de la sociedad civil, formando así un ecosistema de innovación con matices de horizontalidad.

Precisamente estos nuevos actores delimitan nuevas formas de trabajo y colaboración, y están contribuyendo a la formación de un nuevo modelo de sistema de innovación, conocido como *Sistema de Cuádruple Hélice* donde se inserta la sociedad, opuesto al *Sistema de Triple Hélice* en el que participan los actores tradicionales y dominantes de la sociedad industrial (academia, empresa, Estado). No obstante, a pesar de la incorporación de la sociedad como un cuarto actor, esos colectivos están, generalmente, al margen de las estructuras oficiales

5 Prácticas artísticas, tecnológicas y culturales.

de innovación y tardan en ser reconocidos por las instituciones y la sociedad establecida, siendo bastante comunes dentro de la creciente y generalizada cultura digital. Continúan siendo colectivos que trabajan en el borde, cuya manera de pensar no ha sido incorporada en la cultura.

Estos *nuevos otros* dan un nuevo sentido a la tecnología, sus hábitos son permeados por ella y generan nuevos tipos y calidades de relaciones, que hablan de innovación social e innovación cultural a partir de la innovación tecnológica. *Wikipedians, Arduinos, Fablabers, Open data, RepRap, Makers, artistas digitales y otros colectivos creativos*, comienzan a movilizar la actividad innovadora tanto dentro de la comunidad científica o tecnológica como en el conjunto de sectores creativos (arte, cultura, deporte, entretenimiento, etc.) y la sociedad en general; hacen de la ciudad un laboratorio donde se conjugan esfuerzos, éxitos y fracasos.

Colectivos creativos como la *Fundación Casa tres Patios*⁶, *Un Loquer*⁷, *Platohedro*⁸ y *Antena Mutante*⁹, en Colombia, crean productos que lejos de buscar el mero entretenimiento, generan contenidos que indagan por las realidades sociales que habitan, invitando a la comprensión, defensa de los derechos y las luchas de los pueblos; mientras generan autosostenibilidad y conexiones con otras ciudades y países.

*Lluvia de Orión*¹⁰ es un colectivo antioqueño de periodistas, comunicadores, artistas y creativos que se preocupan por la promoción de la memoria histórica del conflicto armado colombiano. En palabras de su fundador, Robinson Usuga, el colectivo hace una gran campaña publicitaria a favor de las víctimas, de la pedagogía de la memoria, de la prevención de la violencia y la prevención del crimen. Arguye que los mensajes de paz pueden y deben ser contados a través de estrategias publicitarias.

Impulsadores de la educación a través de los medios, se preocupan y ocupan de la realización de contenidos artísticos, creativos y mediáticos que divulgan la memoria reconstruida, con el fin de contribuir a la cultura del *no olvido* y la *no repetición*. Lluvia de Orión apropia las tecnologías de la información y la comunicación en la vida cotidiana y pretende extender tal apropiación al resto de los ciudadanos, trabaja con metodologías abiertas a través del autosostenimiento y la autogestión en la combinación que busca hacer entre la cultura y la memoria histórica.

6 Página web de Casa Tres Patios: URL:<<http://www.casatrespacios.org/>> Acceso em: 09/04/2014

7 Página web de Un Loquer: URL:<<http://unloquer.org/>> Acceso em: 09/04/2014

8 Página web de Platohedro: URL: <<http://platohedro.blogspot.com/>> Acceso em: 09/04/2014

9 Página web de Antena Mutante: URL: <<http://www.antenamutante.net/>> Acceso em: 09/04/2014

10 Página web de Lluvia de Orión: URL:<<http://lluviadeorion.com/>> Acceso em: 09/04/2014



Imagen 1 - "Protesta afuera de la biblioteca", ilustración de Jeferson Úsuga, 2009.
Imagen tomada de la página de Internet del colectivo Lluvia de Orión.¹¹

El colectivo considera como principal vehículo de reproducción para esas historias, el arte con sus amplios formatos y recursos estéticos, entre ellos los audiovisuales. Uno de sus principales trabajos ha sido la publicación de un sitio web con relatos y crónicas de la violencia en uno de los barrios de la ciudad, ilustrado con diseños creados por los miembros más jóvenes de la comunidad (imagen 1).

Sin embargo, otros referentes de innovación en Medellín emergen de actividades espontáneas, actividades pensadas desde la búsqueda de la dispersión y el ocio, que se convierten en algo creativo. En la línea del trabajo de Lluvia de Orión, se encuentra *Un Loquer*. Aunque en apariencia estos colectivos no tienen mucho en común, sus integrantes nos enseñan un elemento importante para la innovación, *la inconformidad*. Son personas que se cuestionan por lo social, por lo tecnológico, cuyos grupos surgieron más que como iniciativa de invención, como la búsqueda de un nicho, un lugar donde todos sus cuestionamientos, sus preguntas fueran acogidas y más que respuestas, encontraran *otras* voces preocupadas por las mismas situaciones o por *otras, otras* voces que movidas por la inquietud se conjugaran para construir desde una especie de mayéutica que aborda diferentes ámbitos, disciplinas, posiciones, formas de interactuar con el mundo, en concreto desde sus subjetividades.

La duda, *la pregunta*, también es un elemento importante para que emerja la innovación, se puede decir que es uno de sus detonantes. A *El Puente Lab*¹² y

11 Ibid.

12 Esta plataforma de producción artística y cultural activa en Medellín, desarrolla proyectos culturales que responden a necesidades específicas del contexto social donde se realizan, creando puentes de comunicación con artistas y expertos a través de una infraestructura operativa de cooperación internacional. Su principal herramienta es la creatividad artística como. Página web de El Puente Lab: URL: <<http://www.elpuentelab.org/>> Acceso em: 09/04/2014

una de sus artistas invitadas, Katia Meneghini, la pregunta “¿Qué pasa?” escrita en un aviso luminoso de luces leds y ubicada en un barrio de Medellín (imagen 2); les permitió generar un espacio de conversación sobre temas que no estaban siendo tratados en el barrio. Este colectivo, escapa de las estructuras clásicas del arte, como el museo y las galerías, y presenta sus obras en las calles y espacios públicos, para motivar cuestionamientos en la sociedad sobre sus procesos, su presencia individual y colectiva, y maneras de practicar el mundo.



Imagen 2- ¿Qué pasa?, Katia Meneghini, 2008. Instalación luminosa alimentada por paneles fotovoltaicos. Invitación a reflexionar sobre el estado del mundo y de la sociedad.. Fotografía tomada de la página de internet del colectivo.¹³

*El Puerto Lab*¹⁴ intenta resolver la pregunta, formulada de la siguiente manera por Jorge Bejarano Barco, director de educación, arte y cultura del Museo de Arte Moderno, “¿Qué tipo de institución hay que crear hoy en día para estar acorde con las necesidades de la sociedad?”. Robinson Usuga, fundador de *Lluvia de Orión*, se cuestiona por la educación colombiana y se pregunta ¿qué nos enseñan en la escuela, en el colegio, en la universidad?, si estamos en un país en guerra, en conflicto ¿por qué salimos del colegio conociendo más de la II guerra mundial que del conflicto armado en Colombia y sus capítulos?.

Para Tony Evanko, director de la *Casa Tres Patios*, son más importantes las preguntas que las respuestas, arguye que el arte contemporáneo es un proceso participativo, no es cuestión sólo de belleza y cosas bonitas, sino de pensamientos y participación entre autor y espectador, para problematizar, generar preguntas y reflexiones. En este sentido, también reflexiona sobre los

13 Ibid.

14 Página web de El Puerto Lab: URL:<<http://www.elpuerto.co/>> Acceso em: 09/04/2014

limites que son impuestos a los artistas por medio de los espacios tradicionales de arte, el taller, el museo, la galería, entre otros.

El acto creador de estos colectivos puede ser visto como una práctica deconstructiva que les lleva a desaprender y expresarse sin restricciones, la *creatividad* es la plataforma que permite hallar diversas formas y sentidos, una forma de mostrar sus realidades, salir de la rutina y la inmersión de la vida cotidiana, e imaginar y pronunciar su realidad. A través de sus expresiones artísticas, tecnológicas y científicas, redefinen los espacios, la ciudad y la sociabilidad, apelando por otros usos de los lugares que rompen con los paradigmas establecidos. Formas alternativas de racionalidad, formas colaborativas que tienen complicidad con el sistema hegemónico pero que no se terminan suscribiendo al mismo. La *curiosidad* es asunto de vital importancia, se convierte en una puerta a la construcción de herramientas que pueden permitirles trabajar y vivir de la tecnología, como negocio de conocimiento, siendo consumidores y productores.

Por su parte, la *Corporación cultural Platohedro* trabaja desde áreas como el video, el diseño, la comunicación, la investigación, la actuación y la enseñanza en la creación y experimentación de obras audiovisuales cuyas formas, contenidos y objetivos buscan transmitir reflexiones sobre las realidades sociales de la ciudad y el país, propiciando y divulgando el desarrollo de las artes en el mismo contexto. Para ello trabaja desde el 2007 en la formación de niños y jóvenes, y en la línea de *cultura libre* de la mano de otros colectivos como los *hackerspaces* y los *living labs*.

Antena mutante es un proyecto de comunicación y experimentación social y tecnológica que trabaja desde el 2007, particularmente a partir de la relación calle e Internet (imagen 3), ejercicio en el que ha logrado construir conexiones entre Medellín y ciudades como Bogotá, Santiago de Chile, Cisjordania en Palestina, Rio de Janeiro en Brasil, entre otras. Su pretensión es la de producir un movimiento autónomo descentrado del mercado, las instituciones, el Estado y la academia; en el que se genera un flujo de circulación de información mediada por soportes tecnológicos con herramientas que hacen posible discursos interactivos, simultáneos y móviles.

Este colectivo despliega un discurso visual mediado por la tecnología, que introduce criterios de caos y complejidad, es decir, en su trabajo se concilia la tensión entre las problemáticas sociales y el uso de medios tecnológicos para el encuentro, la ideación y la creatividad. En su emergencia visual, medial y tecnológica, el colectivo cuestiona, abre preguntas y suscita respuestas a aciertos abismo, y el caos de la vida contemporánea.



Imagen 3 - Tomada de la página de Internet del Colectivo Antena Mutante¹⁵

Finalmente, es importante referir las acciones de otros colectivos que no han sido nombrados y el interés de otros órganos como el Museo de Arte Moderno de Medellín por generar múltiples reflexiones entre arte, ciencia y comunidad, pensando, por ejemplo, desde una perspectiva política la tecnología y su cruce con el arte, desde la academia y la comunidad.¹⁶

3. Consideraciones finales

En la ciudad de Medellín, la noción de innovación ha cobrado especial relevancia, tornándose cada vez más visible tanto en el discurso como en la práctica, de los sectores administrativo, empresarial y académico. Así mismo, se percibe el creciente posicionamiento del término en la ciudadanía y en los medios de comunicación. De otro lado, comienzan a sentirse pálpitos de procesos de creación social provenientes de la ciudadanía, como el deseo de algunos colectivos de surgir por un camino que no ha sido labrado, y generar cambios en sus condiciones de vida y en las de la sociedad. Pocos reconocen su quehacer como innovador, al igual que no siempre son reconocidos por los órganos públicos como

¹⁵ Página web de Antena mutante: URL: <<http://antenamutante.net>> Acceso em: 09/04/2014

¹⁶ Cabe destacar eventos como el Lapsus Lab que abrió un campo de reflexión importante alrededor del museo y la ciudad sobre temas que vinculan cultura digital, innovación, creación y trabajo con comunidad, y el Bar Camp que se ha convertido en un espacio propicio para la socialización de iniciativas de innovación tecnológica, no sólo entre personas con conocimientos específicos de la materia, sino con toda la comunidad, rompiendo así precisamente con la concepción de “el experto”. Espacios que además son pensados para el ocio, la diversión y la interacción social.

innovaciones. Sin embargo sus prácticas creadoras que generan estrategias de ocio y de supervivencia ante las necesidades cotidianas, incluso como respuesta a crisis y conjeturas nacionales o locales, comienzan a referir a la innovación social.

Medellín es una ciudad reconocida por sus innovaciones sociales, particularmente por las innovaciones urbanas que le hicieron merecedora del premio “The innovative city of the year” 2013 del Wall Street Journal y el Urban Land Institute. En ese contexto, los protagonistas de este artículo, son de vital importancia para una ciudad que tiene dentro de sus objetivos para el año 2021 ser reconocida por sus negocios de conocimiento, arraigar en su cultura prácticas, comportamientos, creencias, relaciones y representaciones sociales que formen y promuevan ciudadanos innovadores, así como mitigar las actitudes sociales adversas a la innovación, la ciencia y la tecnología. El estudio realizado por *Ruta N*¹⁷ con el equipo de investigación Inspira Lab¹⁸ y la asesoría de Artur Serra¹⁹ entre abril y diciembre de 2013, *Cultura de la innovación en Medellín, índice y diagnóstico*, da cuenta del interés de la ciudad por *revisar el conjunto de condiciones del entorno, competencias y relaciones que promueven el surgimiento, desarrollo y apropiación de innovaciones*, que les permitan desarrollar programas que beneficien a toda la sociedad. De esta manera la ciudad se acerca a la producción de procesos de innovación para la innovación.

Es así como Medellín, se circunscribe a la corriente que busca educar *en y para* la innovación, a través de la potencialización de ciertas habilidades y competencias²⁰ en los ciudadanos como *creatividad, orientación al logro, liderazgo, cooperación (trabajo en equipo, conciencia colectiva, flexibilidad, persistencia (perseverancia), resiliencia, autonomía, actitud de riesgo, pasión, capacidad de abstracción, pensamiento global, experimentación, y conocimiento como aspiración*. (Ruta N e Inspira Lab, 2013, 56-61).

Queda abierto al análisis, conocer cómo estas iniciativas de la administración municipal que, entre otros fines, buscan crear beneficios y ventajas competitivas frente a otras ciudades, pueden afectar las formas en que los colectivos creativos han venido surgiendo, actuando y representándose en el mundo, combinación de subjetividad creadora y acción conjunta.

17 Página web de Ruta N: URL<<http://rutanmedellin.org/index.php/es>> Acceso em: 09/04/2014

18 Página web de Inspira Lab: URL<<http://inspiralab.net/wordpress/>> Acceso em: 09/04/2014

19 Doctor en Antropología Cultural por la Universidad de Barcelona, experto en tecnoculturas y sistemas de innovación abierta.

20 El citado estudio realizado por Ruta N e Inspira Lab entiende por “competencias” las “actitudes, valores, capacidades y conocimientos de carácter individual o colectivo, que contribuyen con el surgimiento, desarrollo y apropiación de la innovación”. (2013, 10)

Referências bibliográficas

RUTAN, INSPIRALAB. Cultura de la innovación en Medellín. Índice y diagnóstico. Medellín, 2013, p 188

Documentos eletrônicos

ALBORNOZ, Mario. Indicadores de innovación: las dificultades de un concepto en evolución. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad. Centro de Estudios sobre Ciencia, Desarrollo y Educación superior –CTS-. Argentina, vol. 5, núm. 13, p. 9-25, noviembre, 2009. Disponível em: < <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92415269002>>. Acesso em: 09/04/2014

CEPAL. De la innovación social a la política pública. Historias de éxito en América Latina y el Caribe. Naciones Unidas, Santiago de Chile. Disponível em: <<http://www.cepal.org/publicaciones/xml/2/41582/innovacion-social-politica-publica-2010.pdf>> Acesso em: 09/04/2014

COMECYT. Experiencias internacionales de sistemas de innovación y mejores prácticas en la creación de agendas estatales de innovación. México. Disponível em: <<http://www.adiat.org/es/documento/420.pdf>>. Acesso em: 09/04/2014

CORNEJO CAÑAMARES, María, MUÑOZ RUIZ, Emilio. Percepción de la innovación: cultura de la innovación y capacidad innovadora. *Revista Pensamiento Iberoamericano*. España, número 5, 2009. P 121 – 147. Disponível em: <http://www.pensamientoiberoamericano.org/xnumeros/PensamientoIbero5.pdf>. Acesso em: 09/04/2014

OECD. Manual de Oslo. Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación. Traducción Grupo Tragsa, tercera edición. España, 2005. Disponível em: < http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/OECD OsloManual05_spa.pdf >. Acesso em: 09/04/2014

Minicurrículos

Daniela García é antropóloga (2012) pela Universidad de Antioquia (Medellín, Colombia). Estudante de Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso.

Dolores Galindo é Doutora (2006) e mestre (2002) em Psicologia Social pela Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), com Doutorado Sanduíche na Universidade Autônoma de Barcelona (2004). Graduada em Psicologia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), em 1999. Atual Coordenadora do Programa de Pós-Graduação (Mestrado e Doutorado) em Estudos de Cultura Contemporânea e Docente do Departamento de Psicologia da Universidade Federal de Mato Grosso. Lidera o Grupo de Pesquisa Ciências, Tecnologias e Criação (Lab.teCC).