



Disciplina Eletiva
Criatividade





BEM-VINDOS À PUCRS.



A proposta para o Ensino Médio brasileiro traz mudanças significativas em sua estrutura, com implicações em propostas curriculares inovadoras, com foco na construção de conhecimentos relevantes, no pensamento crítico, na colaboração e na criatividade. Com o intuito de aproximar as necessidades e as demandas dos estudantes ao cenário contemporâneo, a nova arquitetura curricular prioriza a flexibilidade e o fortalecimento do protagonismo juvenil, da autonomia e do engajamento dos estudantes em sua trajetória escolar na Educação Básica, a partir do desenvolvimento de distintas competências, habilidades e o compromisso com a educação integral dos envolvidos com o processo de ensino e de aprendizagem.



SEJA BEM-VINDO
À NOSSA UNIVERSIDADE!

CARGA HORÁRIA

Essa disciplina é composta por 33 horas aula, distribuídas em 3 Unidades de aprendizagem e momentos avaliativos.

PROFESSOR CONTEUDISTA

O professor conteudista é um professor com experiência consolidada nos cursos de Graduação e na elaboração de disciplinas online ofertadas pela PUCRS. No processo de elaboração e adaptação das disciplinas eletivas, que serão ofertadas para o Ensino Médio, os professores conteudistas identificaram as interfaces de cada disciplina com os currículos da Educação Básica, contemplando as possibilidades de mobilizar as habilidades e competências exigidas no Novo Ensino Médio. Buscaram desenvolver uma abordagem com linguagem adequada e contribuir com a ampliação do repertório dos estudantes e a diversificação de contextos, mediante a constituição dos módulos de cada disciplina.

PROF. DR. VINICIUS MANO

É professor da graduação em Publicidade e Propaganda e Design na Escola de Comunicação, Artes e Design da PUCRS. Também é professor em algumas especializações: Influência Digital, Práticas Audiovisuais: Entretenimento e Conteúdo, Experiências Digitais: Gestão, Produção e Engajamento, Design de Interiores e MBA em Neurociência, Consumo e Marketing. Possui graduação em Publicidade e Propaganda, especialização em Comunicação com o Mercado, mestrado em Audiovisual e Multimídia (Uminho, Portugal) e doutorado em comunicação na PUCRS. É pesquisador na área de criatividade, processo de criação e gestão criativa. É membro do NDE de Publicidade e Propaganda, Design e Comunicação Empresarial, atuando também na Comissão Coordenadora do curso de Publicidade. Trabalha como designer, ilustrador, diretor de arte e diretor de criação. Publicou seu primeiro livro em 2014: *Conceito Criativo - Notas sobre o processo de criação na publicidade*. Criou o aplicativo *E se?* que estimula a criatividade.

PROFESSOR MEDIADOR

A disciplina será mediada por um professor com formação de Ensino Superior em licenciatura e com experiência na docência no Ensino Médio. O professor desempenhará o papel de mediar a disciplina e promover o processo de formação, acompanhando cada estudante no ambiente Moodle, de forma assíncrona por meio dos fóruns de discussões. O mediador realizará a moderação da turma, acompanhando os estudantes na execução

das tarefas e incentivando a presença e a participação individual, mediante a utilização das ferramentas disponíveis na plataforma Moodle. Ao longo do processo avaliativo, o mediador irá emitir os pareceres em atividades descritivas sinalizando, no decorrer da disciplina, as eventuais necessidades de adequação.

Todas as questões que envolvem o processo de ensino e de aprendizagem das disciplinas, bem como, o engajamento dos estudantes, serão dialogadas entre os mediadores, os professores conteudistas, o núcleo pedagógico da Educação Continuada da PUCRS e a Rede Marista Centro Norte.

EMENTA

A disciplina de Criatividade aborda o processo criativo e de suas interfaces através de definições e conceitos relativos às esferas subjetiva e social. Apresentando um estudo do desenvolvimento de ideias e do estímulo à motivação por meio de métodos e técnicas, distinguindo criatividade e inovação na criação de produtos voltados para a indústria criativa. Além disso, tem como objetivo provocar a reflexão sobre as atitudes individuais e coletivas que potencializam a criatividade.

COMPETÊNCIAS

As competências a serem desenvolvidas visam investigar processos criativos, identificando indícios de relações sociais, de mentalidades, de formas de consciência social, de maneiras de ver o mundo, de nele viver e de compreendê-lo, a fim de selecionar, produzir e divulgar informações e soluções para problemas diversos em relação a questões sociais, culturais, políticas, econômicas e ambientais.

HABILIDADES

As habilidades a serem desenvolvidas visam reconhecer diferentes técnicas e processos de criação, com a finalidade de selecionar e mobilizar recursos criativos que impactam na resolução de problemas reais, relacionados a temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, ambientais, política e/ou cultural e que impactam no seu projeto de vida.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Como uma disciplina Eletiva do Percorso Formativo do Ensino Médio, estrutura-se sob os princípios de metodologias ativas e interativas. O processo de aprendizagem será mediado por professores apoiados por tecnologias digitais de informação e de comunicação disponibilizadas na Plataforma Moodle, ambiente digital customizado para possibilitar a construção conceitual e a atuação investigativa do aluno. O gerenciamento do tempo de estudo é de responsabilidade do estudante, devendo observar que a flexibilidade de horário deve permitir o cumprimento de um período mínimo de

dedicação de 2 horas semanais, que permitam, no decorrer da disciplina, a realização das atividades propostas, que podem ser desde a interpretação de textos até estudos de caso ou desafios gamificados.

PROCEDIMENTO E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os procedimentos avaliativos privilegiam a dimensão formativa. As estratégias de acompanhamento e de avaliação são operacionalizadas de forma sistemática e complementar, por meio de recursos tecnológicos. Cada unidade terá uma atividade avaliativa de sistematização e uma atividade avaliativa final da disciplina.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE DE APRENDIZAGEM I

Rigor Criativo - a importância de dar sentido ao que se faz

Módulo 1 - Sentido, intensidade e história de vida

Módulo 2 - Ponto de partida

Módulo 3 - Documentário | Free Solo | Alex Honnold

Módulo 4 - Exercício 8 | Palavras

UNIDADE DE APRENDIZAGEM II

Geração de ideias

Módulo 5 - Atitudes para criar

Módulo 6 - Fantasia

Módulo 7 - Pensamento lateral

Módulo 8 - Geração de ideias | Exercício

UNIDADE DE APRENDIZAGEM III

Metodologias criativas

Módulo 9 - Método Projetual | Duplo Diamante | Design Thinking | Brainstorm

Módulo 10 - Chapéus do pensamento | Matriz Morfológica | Mapas Mentais | Thinkpark | Design Sprint

Módulo 11 - Conceito Criativo

Módulo 12 - Criação Artística/Comercial e Apresentação de Ideias

AMBIENTE MOODLE

O Moodle é plataforma online para aprendizado à distância, com alto potencial pedagógico composto de diversificados recursos metodológicos, proporcionando ao discente a experiência de autonomia geográfica e de tempo. Além de seu sistema de gerenciamento de participação, acessos e acompanhamento do processo de ensino e aprendizagem dos alunos.





PUCRS