



DISCIPLINA

2024

CRIATIVIDADE

ÍNDICE

03

Boas vindas

07

Cronograma
Previsto

04

Apresentação
Professores e Monitora

10

Detalhamento do
cronograma de
atividades

05

Informações
Importantes

21

Observação

BOAS VINDAS!

Olá,

É com grande alegria que damos as boas-vindas a você para este novo capítulo em sua jornada acadêmica e profissional! Como parte do PPGCIMES, estamos entusiasmados(as) por iniciar este semestre com uma variedade de atividades cuidadosamente elaboradas para enriquecer sua experiência de aprendizagem.

Estamos aqui para cultivar um ambiente de colaboração e partilha de vivências. Juntos(as), pretendemos explorar novas ideias, desafiar limites e expandir horizontes acadêmicos.

Então, prepare-se para mergulhar de cabeça nesta jornada de descoberta e crescimento. Estamos ansiosos(as) para compartilhar este percurso empolgante com você!

Vem com a gente!!!!



**Profª Dra. Marianne Kogut
Eliasquevici**

Link do currículo:

<http://lattes.cnpq.br/6655468164115415>



**Profª Dra. Netília Silva dos Anjos
Seixas**

Link do currículo:

<http://lattes.cnpq.br/2301685130625189>



Profº Dr. Márcio Lima do Nascimento

Link Currículo:

<http://lattes.cnpq.br/6668311810812135>



Esp. Anna Bellisa Silva Rodrigues

Link Currículo:

<http://lattes.cnpq.br/6668311810812135>

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

05

Disciplina: Criatividade.

Professoras: Marianne Kogut Eliasquevici, Netília Silva dos Anjos Seixas.

Professor colaborador: Márcio Lima do Nascimento.

Monitora: Anna Bellisa Silva Rodrigues.

Caráter: Obrigatório.

Carga horária: 60h.

Créditos: 4 CR.

Oferta: Presencial.

E-mail para contato: disciplinas.ppgcimes@gmail.com.

Sala de aula estendida na plataforma Moodle:

<https://ead.ufpa.br/course/view.php?id=6366>.

Acesso à comunidade do Whatsapp:

<https://chat.whatsapp.com/C17wR57jDdN62RCeI9duim>.

Objetivo geral da disciplina

Compreender a criatividade e sua importância como um processo humano, enfatizando as diferentes perspectivas que a relacionam a contextos históricos, sociais, culturais, políticos e econômicos, bem como estimular o pensamento criativo dos discentes.



Objetivos específicos

- Abordar diferentes conceitos, abordagens e modelos conceituais de criatividade.
- Discutir a relação entre criatividade e inovação.
- Perceber a presença e a importância da criatividade e da inovação na vida cotidiana.
- Identificar, discutir e avaliar aspectos criativos de processos/produtos educacionais.
- Identificar e exercitar a solução de problemas no Ensino Superior.



Recursos:

- Auditório (NITAE²).
- Sala criativa (NITAE²).
- Textos de leitura básica e complementar.
- Vídeos.
- Sala de aula estendida na plataforma Moodle.
- Sistema de webconferência.
- Comunidade da Disciplina no Whatsapp.
- Outros recursos que se fizerem necessários ao longo do semestre letivo.



Avaliação:

- Avaliação processual e formativa envolvendo diferentes atividades, sendo realizada de forma individual e em grupo (avaliação individual nas atividades realizadas em grupo).
- As produções realizadas individualmente terão peso 2 na composição da nota final.

O conceito final da disciplina será calculado por meio da média a seguir:

$$MF = [ATIV 06 + ATIV 09 (\text{Texto Individual} * 2) + ATIV 10 + AIF (xxx)] / x$$

Conceitos



EXCELENTE: 9 a 10 **BOM:** 7 a 8,9 **REGULAR:** 5 a 6,9 **INSUFICIENTE:** < 5

Dia: 01/04/2024 (Segunda-feira)

Temática: Criatividade

Formato: Aula presencial

Período: Manhã

- Apresentação da Disciplina
- Exposição dialogada: começando a falar sobre criatividade

Período: Tarde

- Exposição dialogada: começando a falar sobre Criatividade
- Dinâmica coletiva: cartas da criatividade

Dia: 15/04/2024 (Segunda-feira)

Temática: Modelos conceituais de criatividade

Formato: Aula remota

Período: Manhã (Sternberg, Amabile e Csikszentmihalyi)

- Discussão conceitual em grupo
- Discussão coletiva

Período: Tarde (Rhodes e Glaveanu)

- Discussão conceitual em grupo
- Discussão coletiva

Dia: 29/04/2024 (Segunda-feira)

Temática: Criatividade e habilidades

Formato: Aula presencial

Período: Manhã

▪ Exposição dialogada: criatividade e habilidades e competências: como "melhorar" nisso sendo "normal".

- Atividade em grupo

Período: Tarde

- Atividade em grupo

Dia: 13/05/2024 (Segunda-feira)

Temáticas: Criatividade e “criativismo” e produtos e processos educacionais criativos e inovadores

Formato: Aula presencial

Período: Manhã

- Discussão coletiva: Criatividade e “criativismo”.
- Apresentação dos Infográficos em grupo: 8 dias da criatividade rumo ao fundamentalismo.

Período: Tarde

- Discussão coletiva: critérios de avaliação de produtos e processos educacionais criativos e inovadores.
- Atividade coletiva sobre produto(s)/processo(s) educacional(is) do PPGCIMES.

Dia: 14/05/2024 (Terça-feira)

Formato: Aula presencial

Período: Tarde

- Atividade a confirmar.

Dia: 20/05/2024 (Segunda-feira)

Temática: Relação entre criatividade e inovação

Formato: Atividade assíncrona

- Atividade assíncrona: texto individual sobre Criatividade e Inovação.

Dia: 27/05/2024 (Segunda-feira)

Temática: Geração de ideias

Formato: Aula presencial

Período: Manhã

- Atividade em grupo: técnicas de geração de ideias (Técnica dos Seis Chapéus do Pensamento e Sinética).

Período: Tarde

- Atividade em grupo: técnicas de geração de ideias (Matriz Morfológica e Design Thinking).

Dia: 03/06/2024 (Segunda-feira)

Formato: aula presencial

Período: manhã e tarde

- Atividade Final Integrada entre as disciplinas obrigatórias a confirmar.

Dia: 04/06/2024 (Terça-feira)

Formato: Aula presencial

Período: Tarde

- Encerramento da disciplina.

Observações:

- **Horário das aulas:**

-Segunda-feira: de 9h00 às 13h00 e de 14h30 às 18h30.

-Terça-feira: de 14h30 às 18h30.

- O cronograma está sujeito a mudanças, conforme o andamento do semestre letivo.

Dia: 01 de abril de 2024 (Segunda-feira)

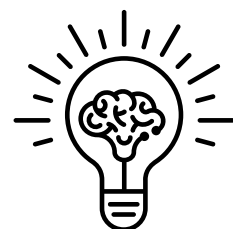
O que você já pensou sobre criatividade? Quais são seus mitos sobre o tema? Essas e outras questões darão início ao debate que iremos desenvolver ao longo de todo o semestre.

Temática: Criatividade.

Atividades:

- **Atividade 01:** exposição dialogada: começando a falar sobre criatividade.
- **Atividade 02:** dinâmica coletiva: cartas da criatividade.

Caráter das atividades: coletiva.



Objetivos de aprendizagem:

- Perceber os mitos a respeito da criatividade (em versões ocidentais).
- Discutir definições de criatividade (em versões ocidentais).
- Compreender a criatividade como dependente do contexto e propulsora da sociedade.



Recursos para estudo e desenvolvimento das atividades:

- Textos base:

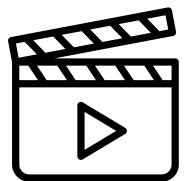
- Leitura_01: ALENCAR, Eunice, S. de; FLEITH, Denise de S. **Criatividade:** múltiplas perspectivas. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2003. (Capítulo 1: O que é criatividade, Capítulo 2: O processo criativo e Capítulo 4: Influências sociais na criatividade).
- Leitura_02: ASHTON, Kevin. **A história secreta da criatividade.** Rio de Janeiro: Sextante, 2016. (Prefácio e Capítulo 1: Criar é algo comum).
- Leitura_03: VALLS, Luciane Bonamigo. **Criatividade contagiante:** como a escola pode nutrir o pensamento criativo. Belo Horizonte: Voo, 2021. (Capítulo: Afinal o que é criatividade? Capítulo: Multifacetadas da criatividade).

- Textos complementares:

- BAHIA, Sara; NOGUEIRA, Sara Ibérico. Entre a Teoria e a Prática da Criatividade. In: MIRANDA, Guilhermina; BAHIA, Sara. (Eds). **Temas de Psicologia da Educação: Temas de Desenvolvimento, Aprendizagem e Ensino**. Lisboa: Relógio D'Água Editores. (p.333-362).
- MORAIS, Maria de F. Criatividade: conceitos e desafios. **Educação e Matemática**, v.18, n.135, p.3-7, 2015.
- RUNCO, Mark A.; JAEGER, Garrett J. The standard definition of creativity. **Creativity Research Journal**, v. 24, n.1, p. 92-96, 2012.

- Vídeos complementares:

- Vídeo_01: Criatividade na prática | Episódio 1- O que é criatividade:
https://www.youtube.com/watch?v=__OTXg2tvGo
- Vídeo_02: Criatividade na prática | Episódio 2 - Processos criativos:
<https://www.youtube.com/watch?v=mdSDp2HJJP4>
- Vídeo_03: Criatividade na prática | Episódio 3 - Ócio e bloqueio criativo:
<https://www.youtube.com/watch?v=aOhkZlpNT64>
- Vídeo_04: Criatividade na prática | Episódio 4 - Criatividade se aprende?:
<https://www.youtube.com/watch?v=HVRSegrpSAc>



Orientações para a realização das atividades:

1. Leitura dos textos indicados.
2. Participar da exposição dialogada.
3. Participar da dinâmica coletiva.

Dia: 15 de abril de 2024 (Segunda-feira)

Desde que a criatividade passou a ser tematizada academicamente, por volta da metade do século XX, autores(as) têm propostos vários modelos conceituais para explicá-la. Nesta atividade, o propósito é abordar alguns dos modelos teóricos conceituais de referência no mundo ocidental.

Temática: Modelos conceituais de criatividade.

Atividade:

▪ **Atividade 03:** discussão conceitual em grupo e coletiva sobre cinco modelos conceituais de criatividade.

Caráter da atividade: em grupo (05 grupos) e coletiva.

Objetivos de aprendizagem:

- Compreender alguns modelos teóricos de criatividade.
- Identificar pontos de concordância e discordância entre os modelos.



Recursos para estudo e desenvolvimento das atividades:

- Textos base:

- Leitura_04: RHODES, Mel. An analysis of creativity. **The Phi Delta Kappan**, v. 42, n. 7, p. 305-310, 1961.
- Leitura_05: STERNBERG, Robert J. The nature of creativity. **Creativity Research Journal**, v.18, n.1, p. 87-98, 2001.
- Leitura_06: AMABILE, Teresa M. Componential theory of creativity, Working Paper 12-096, **Harvard Business School**, 2012.
- Leitura_07: CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Implications of a systems perspective for the study of creativity. In: STENBERG, Robert J. (Ed.). **Handbook of creativity**. Cambridge: Cambridge University Press, 1999. p. 313-335.
- Leitura_08: GLAVEANU, Vlad Petre. Rewriting the language of creativity: the five A's framework. **Review of General Psychology**, v. 17, n. 1, p. 69-81, 2013.

- Textos complementares:

- PASCALE, Pablo. ¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. **Arte, Individuo y Sociedad**, v. 17, p. 61- 84, 2005.
- ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de; FLEITH, Denise de S. Contribuições teóricas recentes ao estudo da criatividade. **Psicologia: teoria e pesquisa**. v.19, n. 1, p.1-8, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ptp/v19n1/a02v19n1.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2016.
- NEVES-PEREIRA, Mônica S.; FLEITH, Denise de S. (Orgs.). **Teorias da Criatividade**. Campinas: Alínea, 2020. (Introdução, capítulos 2, 3, 4 e 6).

Orientações para a realização das atividades:

1. Participar remotamente das duas rodadas de discussões conceitual em grupo e coletiva.
2. Realizar a leitura prévia e atenta dos textos elaborando sínteses, da forma que julgar mais conveniente, tendo em mãos um dicionário da língua inglesa para ajudar com os estudos.

Dia: 29 de abril de 2024 (Segunda-feira)

Existe relação entre criatividade e habilidades e competências? O que as pesquisas sobre o cérebro nos ajudam a entender sobre essa relação?

Temática: Criatividade e habilidades e competências.

Atividades:

- **Atividade 04:** exposição dialogada: criatividade e habilidades e competências: como “melhorar” nisso sendo “normal”.
- **Atividade 05:** elaboração em grupo de uma atividade didática para sala de aula, em alguma área específica, na perspectiva da mentalidade de crescimento de Jo Boaler.

Caráter das atividades: Coletiva e em grupo (05 grupos).

Objetivos de aprendizagem:

- Refletir sobre teorias que relacionem criatividade e mentalidades de crescimento pessoal e social em consonância com teóricos contemporâneos da criatividade
- Articular teoria e prática durante a elaboração de um exemplo de atividade didática para sala de aula.



Recursos para estudo e desenvolvimento das atividades:

- Textos base:

- Leitura_09: BOALER, Jo. **Mentalidades matemáticas**: estimulando o potencial criativo dos estudantes por meio da matemática criativa, das mensagens inspiradoras e do ensino inovador. Porto Alegre: Penso, 2018. (Introdução: o poder da mentalidade, Capítulo 1: O cérebro e a aprendizagem de matemática e Capítulo 2: O poder dos erros e das dificuldades).
- Leitura_10: ROGERS, Carl. **Tornar-se pessoa**. São Paulo: Martins Fonte, 2017. (Capítulo 19: Para uma teoria da criatividade);
- Leitura_11: ZIMRING, Fred. **Carl Rogers**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. (Coleção Educadores). (p. 11-19).

Orientações para a realização das atividades:

1. Participar da exposição dialogada.
2. Participar da realização da atividade em grupo.
3. Realizar leitura prévia dos textos indicados.

Quais são os prejuízos e conquistas das teorias da Criatividade analisando o mundo plano? Discussão sobre o incentivo excessivo à criatividade, como fruto do mercado e produto da globalização sob a perspectiva de Pascal Gielen.

Temática: Criatividade e “Criativismo”.

Atividades:

- **Atividade 06:** Infográfico: 8 dias da criatividade rumo ao fundamentalismo

Caráter da atividade: discussão coletiva e apresentação em grupo (05 grupos).

Objetivos de aprendizagem:

- Compreender o incentivo excessivo à criatividade como fruto do mercado e produto da globalização.
- Perceber a relação dos apontamentos de Gielen com a discussão sobre Inteligência Artificial.



Recursos para estudo e desenvolvimento das atividades:

- Texto base:

- Leitura_12: GIELEN, Pascal. **Criatividade & outros fundamentalismos**. São Paulo: Annablume, 2015.

- Texto complementar:

- OLIVEIRA, Adriana Lima de. Somos todos criativos: a institucionalização da criatividade e o discurso midiático. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 39., 2016, São Paulo. **Anais** [...], São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-1772-1.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2024

Orientações para a realização das atividades:

1. Cada grupo deverá elaborar um infográfico com base nos oito dias da criatividade rumo ao fundamentalismo, segundo Gielen (2015) para apresentar no dia da aula. A apresentação será de 5 minutos por grupo (05 grupos).

Avaliação:

- A avaliação será realizada considerando a apresentação do infográfico em sala e o próprio infográfico (conteúdo e estética).

Dia: 13 de maio de 2024 (Segunda-feira) Período da tarde

É objetivo do PPGCIMES a “formação de recursos humanos aptos a conceber, desenvolver, testar e avaliar processos, produtos e metodologias criativas e inovadoras voltadas ao ensino-aprendizagem em diferentes áreas”. O Programa já possui aproximadamente 60 soluções educacionais desenvolvidas pelos(as) discentes que já se formaram, publicadas no site. Quais critérios poderiam ser usados para avaliar a criatividade e inovação desses produtos/processos?

Temática: Avaliação de criatividade de produtos e processos educacionais.

Atividades:

- **Atividade 07:** discussão coletiva sobre critérios de avaliação de produtos e processos educacionais criativos e inovadores.
- **Atividade 08:** avaliação coletiva de produto(s)/processo(s) educacional(is) do PPGCIMES.

Caráter da atividade: coletiva.

Objetivos de aprendizagem:

- Desenvolver avaliação crítica acerca de produtos e processos criativos.
- Elaborar descritores avaliativos.



- Textos base:

- Leitura_13: BESEMER, Susan P.; TREFFINGER, Donald J. Analysys of creative products: review and synthesis. **The Journal of Creative Behavior**, v.15, n.3, 1981.
- Leitura_14: MORAIS, Maria de Fátima. A avaliação da criatividade: a opção pelos produtos criativos. **Recre@rte**, 4, 2005.
- Leitura_15: NUNES, Carolina Schmitt; KEIKONAKAYAMA, Marina; SILVEIRA, Ricardo Azambuja; STEFANI, Clarissa; CALEGARI, Diego. Critérios e Indicadores de Inovação na Educação. In: EHLERS, Ana Cristina da Silva T.; TEIXEIRA, Clarissa Stefani; SOUZA, Marcio Vieira de. (Orgs). **Educação fora da caixa: tendência para a educação no século XXI**. Florianópolis, SC: Bookess, 2015. (p. 49-62).

- Textos complementares:

- CUENCA, Pedro Ortega; SOLÍS, María Eugenia R.; GUERRERO, José Luis T.; RAYÓN, Ana Emilia L.; MARTÍNEZ, Citlali Yacapantli S.; TÉLLEZ, Liliana Suárez; HERNÁNDEZ, Blanca Ruiz. Modelo de innovación educativa: un marco para la formación y el desarrollo de una cultura de la innovación. **Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**, v. 10, n. 1, p. 145-173, 2007.
- SCHWENGBER, Eduardo Cipriani; SILVEIRA, Sidnei Renato; RIBEIRO, Vinicius Gadis. Avaliação subjetiva da criatividade em produtos da atividade projetual. **Revista Educação**, v.10, n.1, 2015.

Orientações para a realização das atividades:

1. Realizar leitura prévia dos textos indicados.
2. Acessar o produto previamente.
3. Participar da discussão e da atividade coletiva.

Dia: 14 de maio de 2024 (Terça-feira)

- Atividade a confirmar.

Dia: 20 de maio de 2024 (Segunda-feira)

O que é inovação? O quanto criatividade e inovação estão entrelaçadas? Uma seria requisito ou antecederia a outra?

Formato: Assíncrona

Temática: Criatividade e inovação.

Atividade:

- **Atividade 09:** Elaborar texto individual.

Caráter da atividade: Individual.

Objetivos de aprendizagem:

- Relacionar criatividade e inovação em suas diferentes dimensões.
- Ampliar a capacidade argumentativa.
- Desenvolver a capacidade de percepção, organização e síntese textual.



Recursos para estudo e desenvolvimento das atividades:

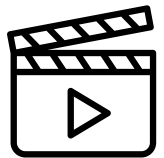
- Textos base:

- Leitura_16: COSTA, Ribeiro Olzeni; MORAES, Maria Cândida. Os problemas conceituais e suas implicações. In: COSTA, Ribeiro Olzeni; MORAES, Maria Cândida. **Criatividade em uma perspectiva transdisciplinar: rompendo crenças, mitos e concepções**, Brasília: Liber Livro, 2014. p. 162-173.

- Leitura_17: NAKANO, Tatiana de Cassia; WECHSLER, Solange Muglia. Creativity and innovation: skills for the 21st Century. **Estudos de Psicologia**, v. 35, n.3, 237-246, 2018.
- Leitura_18: ASHTON, Kevin. **A história secreta da criatividade**. Rio de Janeiro: Sextante, 2016.

- Vídeo complementar:

- Video_05: A lagarta e a borboleta - da criatividade à inovação:
<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=d9oAlsEBcII&feature=youtu.be>



Orientações para a realização das atividades:

1. Ler os textos indicados e assistir ao vídeo recomendado.
2. Escolher, obrigatoriamente, um capítulo do livro História Secreta da Criatividade.
3. Elaborar um texto, individualmente, utilizando como base as leituras indicadas.
4. Estabelecer, no texto, a relação entre criatividade e inovação e indicar o que percebeu como criativo e inovador na história presente no capítulo selecionado.
5. Enviar texto individual para a plataforma Moodle até o dia 27/05/2024 (08h00).
6. O texto resposta deve ter entre 1 e 2 páginas (Time News Roman 12, espaçamento 1,5), sem contar referências bibliográficas.

Avaliação:

- Avaliação pelas professoras da produção individual dos(as) discentes.

Dia: 27 de maio de 2024 (Segunda-feira)

Trabalhar com geração de ideias é um grande desafio para as pessoas, principalmente em um processo criativo e de inovação. Esta é uma etapa fundamental e existem várias técnicas/ferramentas que podem ser usadas para estimular a geração de ideias com objetivos específicos.

Temática: Geração de ideias e criatividade.

Atividade:

- **Atividade 10:** exercitar uma técnica de geração de ideias.

Caráter da atividade: Em grupo (04 grupos).

Objetivos de aprendizagem:

- Conhecer e experimentar algumas técnicas de geração de ideias.
- Identificar as características principais de cada técnica.
- Avaliar possibilidades e limitações de uso das técnicas para solução de problemas referentes ao Ensino Superior.



Recursos para estudo e desenvolvimento das atividades:

- Cada grupo deverá buscar os materiais para a realização da atividade.

Orientações para a realização das atividades:

1. Cada grupo deverá desenvolver um trabalho, em formato livre, contemplando as características principais da técnica indicada, e suas possibilidades e limitações para fomentar processos de ensino e aprendizagem e/ou solução de problemas referentes ao Ensino Superior. A finalidade é que cada grupo pratique o uso da técnica com os(as) demais discentes da turma, para procurar solucionar um problema referente ao Ensino Superior.

2. Todo o material utilizado pelo grupo (roteiro, vídeo, apresentação, etc.) deverá ser postado na plataforma moodle até às 23h do dia da apresentação.

3.O tempo total de apresentação para cada grupo será de 100 minutos.

4.A ordem de apresentação será:

Dia 27/05(manhã):

-Grupo 01 – Seis Chapéus do Pensamento

-Grupo 02 – Sinética

Dia 27/05(tarde):

-Grupo 03 – Matriz Morfológica

-Grupo 04 – Design Thinking

Avaliação:

- Avaliação pelas professoras e monitora da disciplina.

Dia: 03 de junho de 2024 (Segunda-feira)

- Atividade Integrada Final a ser informada durante a disciplina.

Dia: 04 de junho de 2024 (Terça-feira)

- Encerramento da Disciplina.



OBSERVAÇÃO

- Na plataforma Moodle estão disponíveis outros textos sobre criatividade para quem desejar ampliar as leituras.
- Na plataforma Moodle também estará disponível um espaço para compartilhamento de materiais diversos de ambas as disciplinas obrigatórias pelos discentes.



Programa de Pós-Graduação
Criatividade e Inovação em
Metodologias de Ensino Superior

NiTAe²

NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS
APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO

