



ESPECIALIZAÇÃO  
MÍDIAS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO

► **PRODUZINDO CONTEÚDO  
COM MÍDIAS DIGITAIS**

2018

Universidade Federal de Mato Grosso  
Secretaria de Tecnologia Educacional

Unidade Tema Principal	Sub-unidades (sub-temas)	Competências Desejadas	Atividades teóricas e mídias/ferramentas de EaD	Atividades práticas e mídias/ferramentas de EaD
1. Criatividade e Mídias Digitais	1.1 Porque mídias digitais pedem a criatividade na escola  1.2 O que é criatividade?  1.3 Como estimular a criatividade	Compreender a relação das mídias digitais com o exercício da criatividade  Conhecer o que é, como se desenvolve e os fatores que inibem a criatividade  Compreender a importância do potencial criativo e o papel das mídias digitais no fomento do trabalho colaborativo entre professores e alunos	<p><b>Atividade 01</b> Vídeo de apresentação da disciplina e do módulo sobre a “Produção de conteúdo para as mídias digitais” Ferramenta: Audiovisual Mídia: Vídeo Leitura do Texto Criatividade e as mídias digitais</p> <p><b>Atividade 02</b> Leitura do Texto: Pensando o ato criativo: a forma da criação e fatores inibidores da criatividade</p> <p><b>Atividade 03</b> Leitura dos seguintes textos: FLEITH, Denise de Souza, VILARINHOREZENDE-Daniela, BORGES, Clarissa Nogueira, JOLLY, Maria Cristina Rodrigues Azevedo. Relação entre Tecnologias da Informação e Comunicação e Criatividade: Revisão da Literatura. In: Psicologia: Ciência e Profissão Out/Dez. 2016 v. 36 nº4, 877-892. Disponível em:  <a href="http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1414-98932016000400877&amp;lng=en&amp;nrm=iso">http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1414-98932016000400877&amp;lng=en&amp;nrm=iso</a>  WECHSLER, Solange Muglia. Criatividade e inovação: O impacto de uma educação estimuladora. In: Associação Brasileira de Criatividade e Inovação. Texto disponível:  <a href="http://www.criabrasilis.org.br/arquivos/pdfs/100_criatividade.pdf">http://www.criabrasilis.org.br/arquivos/pdfs/100_criatividade.pdf</a>  SILVA, Cínthia Luiz da; ALTINO FILHO, Humberto Vinício. O uso da tecnologia como ferramenta didática no processo educativo. In: Anais do III Seminário Científico da FACIC – Sociedade, Ciência e Tecnologia, 2017. Disponível em:  <a href="http://pensaracademico.facig.edu.br/index.php/semiarociencififico/article/view/399">http://pensaracademico.facig.edu.br/index.php/semiarociencififico/article/view/399</a></p>	<p><b>Atividade 01</b> Ferramenta: web. Acessível aos colegas no ambiente aberto Mídia: texto Requisitos: A partir do vídeo de apresentação e do texto também de apresentação “Criatividade e as mídias digitais”, faça um texto de até três páginas sobre como a escola pode trabalhar melhor a criatividade de seus alunos.  Avaliativa: sim Valor/Peso: 04 Duração: 7 dias</p> <p><b>Atividade 02</b> A partir do texto “Pensando o ato criativo: a forma da criação e fatores inibidores da criatividade”, faça uma descrição de quais são os fatores que na escola inibem o processo criativo.  Avaliativa: sim Valor/Peso: 03 Duração: 7 dias</p> <p><b>Atividade 03</b> A partir dos três textos sugeridos, de FLEITH, WCHSLER e SILVA e ALTINO FILHO, vamos desenvolver conjuntamente um fórum, com a participação dos tutores. Trata-se de uma sequência de trocas de informações e experiências sobre o que pode ser inovador e criativo com o uso das mídias digitais.  Avaliativa: sim Valor/Peso: 03 Duração: 7 dias</p>

Unidade Tema Principal	Sub-unidades (sub-temas)	Competências Desejadas	Atividades teóricas e mídias/ferramentas de EaD	Atividades práticas e mídias/ferramentas de EaD
2. Mídias digitais e a produção	2.1 Porque mídias digitais pedem a criatividade na escola  2.2 O que é criatividade?  2.3 Como estimular a criatividade	Compreender a relação das mídias digitais com o exercício da criatividade  Conhecer o que é, como se desenvolve e os fatores que inibem a criatividade  Compreender a importância do potencial criativo e o papel das mídias digitais no fomento do trabalho colaborativo entre professores e alunos	<p><b>Atividade 01</b></p> <p>1. Leia o texto de apresentação; 2. Assista ao vídeo de apresentação da unidade; 3. Assista ao vídeo “O despertar da criatividade” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mz95o6L_hFk">https://www.youtube.com/watch?v=mz95o6L_hFk</a> 4. Leia os dois textos sobre transmídia: MASSAROLO, João Carlos. Storytelling Transmidia. In: Tríade, Sorocaba, SP, v.1, n.2, p. 335-347, dez. 2013. <a href="http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/triade/article/view/1764/1646">http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/triade/article/view/1764/1646</a> MASSAROLO, João Carlos. Narrativa Transmídia e a Educação: panorama e perspectivas. In: Revista Ensino Superior Unicamp. <a href="https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09-abril2013/NMES_3.pdf">https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09-abril2013/NMES_3.pdf</a></p> <p><b>Atividade 02</b></p> <p>Leitura do Texto “Etapas do processo criativo”</p> <p><b>Atividade 03</b></p> <p>Leitura dos textos sobre educomunicação e transmídia: 1. Transmídia e Educação: a construção colaborativa de saberes. <a href="http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1122-1.pdf">http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1122-1.pdf</a> 2. O Cotidiano sob as lentes do olhar sensível <a href="http://portalintercom.org.br/anais/centrooeste2017/resumos/R56-0030-1.pdf">http://portalintercom.org.br/anais/centrooeste2017/resumos/R56-0030-1.pdf</a></p>	<p><b>Atividade 01</b></p> <p>Depois de ter vistos os dois vídeos e de ter feito a leitura da apresentação e dos textos sobre transmídia e educação, escreva um texto, dois parágrafos, no máximo, sobre o seu entendimento sobre criatividade e transmídia, e encerre com quantos parágrafos julgar necessários sobre como utilizar esse modelo em sala de aula. Use sua disciplina como exemplo. Se estiver fora da sala de aula, escolha uma disciplina como exemplo. Avaliativa: sim Valor/Peso: 03 Duração: 7 dias</p> <p><b>Atividade 02</b></p> <p>Após a leitura do texto “Etapas do Processo Criativo”, busque dois exemplos em sua rotina, relacionados ao trabalho ou não, a seu critério, em que esse processo ocorreu. Escreva em detalhes, dando ênfase tanto nas tensões pré-soluções quanto na ideia concebida e no trabalho posterior de viabilizar a ideia. Se preferir, grave um áudio. Avaliativa: sim Valor/Peso: 03 Duração: 7 dias</p> <p><b>Atividade 03</b></p> <p>1. Esses dois textos da atividade 03 estão diretamente ligados à prática. É comum o trabalho em grupo entre alunos e é comum o apoio do professor. Portanto, trabalho colaborativo é parte da rotina escolar. Esta atividade 03 é de troca de experiências. Narre um exemplo que você conheça de trabalho colaborativo entre professores e alunos. Detalhe a experiência, os problemas ocorridos no desenvolvimento e os resultados.</p> <p>2. Como na primeira unidade, vamos interar o Fórum. Vamos falar um pouco sobre as atividades práticas que poderemos desenvolver na Unidade 03. Espero a participação de todos vocês. Vamos fazer dessa experiência um “brainstorming” – o que é isso? Uma torrente de ideias, sugestões, um momento criativo, de muita energia positiva. Avaliativa: sim Valor/Peso: 04 Duração: 7 dias</p>

Unidade Tema Principal	Sub-unidades (sub-temas)	Competências Desejadas	Atividades teóricas e mídias/ ferramentas de EaD	Atividades práticas e mídias/ ferramentas de EaD
3. Produzindo conteúdos com a mídias digitais: ideias, processos e produtos	<p>3.1 Notícias da escola e da comunidade: Escrevendo textos informativos em redes sociais</p> <p>3.2 E-books Fotográficos: Pesquisa, documentação, trabalho interdisciplinar e atividades em grupo</p> <p>3.3 Conteúdo escolar e saberes populares: produção de vídeos como exercício de aprendizagem, criatividade e trabalho em equipe</p> <p>3.4 Eventos na escola e atividades de campo: Integração da comunidade escolar</p>	<p>Compreender como são produzidos textos informativos e estimular alunos para a produção textual dos acontecimentos escolares</p> <p>Entender a fotografia como documento, aprendizagem, pertencimento interdisciplinaridade</p> <p>Conhecer como são produzidos os vídeos, os roteiros, e sua utilização criativa para disseminação de conteúdos escolares, cidadania e comunitários</p> <p>Compreender o porquê e como organizar atividades de campo e o uso das tecnologias digitais e a documentação por meios digitais dos eventos escolares</p>	<p><b>Atividade 01</b> 1. Assista ao vídeo de apresentação da unidade</p> <p><b>Atividade 02</b> Leitura do Texto 1. “Usando as Mídias digitais em sala de aula”</p> <p><b>Atividade 03</b> Conheça alguns projetos de Educomunicação 1. <a href="http://www.abpeducom.org.br">http://www.abpeducom.org.br</a> 2. <a href="http://cipo.org.br">http://cipo.org.br</a> 3. <a href="http://oficinadeimagens.org.br/">http://oficinadeimagens.org.br/</a> 4. <a href="http://viracao.org/">http://viracao.org/</a> 5. <a href="http://www.saudeealegria.org.br/">http://www.saudeealegria.org.br/</a> 6. <a href="http://renajoc.org.br/">http://renajoc.org.br/</a></p>	<p><b>Atividade 01</b> Depois de ter assistir ao vídeo, escreva um curto texto explicando quais são as facilidades e quais as dificuldades que você encontra para desenvolver um trabalho com as mídias na escola</p> <p>Avaliativa: sim Valor/Peso: 03 Duração: 7 dias</p> <p><b>Atividade 02</b> Depois de ler o texto, descreva como seria o seu projeto transmídia na sua escola.</p> <p><b>Atividade 03</b> Dos seis sites apresentados, escolha pelo menos três, descreva sobre o conteúdo e importância.</p>

