



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons Atribuição-Compartilha Igual 4.0 Internacional](#).

Fascículo Disciplina: Produção de conteúdo para as mídias digitais - Criatividade e as Mídias Digitais

Docente: Prof. Dr. Benedito Dielcio Moreira

Em 1953 o publicitário norte-americano Alex F. Osborn lança uma importante obra sobre como o pensamento criativo pode ser aplicado em nosso dia a dia. O livro, “O poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criado e do brainstorming”, traz importantes contribuições sobre como podemos coordenar e executar atividades criativas. Segundo o autor, de um “ponto de vista funcional” e de certo modo “bem simplificado”, a mente abarca quatro atividades vitais: absorviva, retentiva, raciocinativa e criadora. Em outros termos, somos capazes de observar, dedicar atenção (absorviva), depois memorizar as informações e lembrá-las quando acionadas (retentiva), ao tempo em que podemos analisar, julgar e fazer escolhas (raciocinativa) e gerar ideias, antecipar, ver mentalmente (criadora). Isso quer dizer que todos nós somos potencialmente criativos, geradores de ideias, inovadores, dotados de imaginação para construir histórias, imaginar aventuras e encontrar soluções.

Todos os problemas, sejam eles científicos, domésticos, escolares e profissionais exigem habilidades criativas para o seu enfrentamento. Aliás, a compreensão de um problema é quase a sua solução. Costuma-se dizer que a solução de qualquer problema está guardada dentro dele mesmo, daí a necessidade de olhar criativamente um problema, compreendê-lo e dele puxar a “ponta do novelo” que nos levará à solução. Agora, é importante lembrar que ter uma ideia é dar o segundo passo – o primeiro é aceitar e compreender a existência de um problema. O terceiro, é transpirar, suar a camisa, agir e, depois, no quarto passo, partir para o abraço, como se diz quando um feito é reconhecido. Sobre esse terceiro passo, o da ação, conta-se que o pintor e escultor francês Edgar Degas disse ao poeta, também francês, Mallarmé, que tinha muitas ideias, mas não era capaz de escrever um poema. Recebeu como resposta que um poema não é feito de ideias, mas de palavras.

É claro que um poema, como qualquer ação criativa, requer a geração de ideias. O que Mallarmé disse é que as palavras são a materialização das ideias. Quer dizer, as palavras estão carregadas de ideias, de imaginação. Se não tenho um vocabulário com razoável acervo, se não tenho palavras, como escrever um poema? Como escrever uma redação? Ai começa o terceiro passo, caso a sua ideia seja escrever um poema: isso requer capturar palavras, ler. Se for produzir um filme, depois da ideia concebida vem a pesquisa, a escrita do roteiro, a busca de financiadores, seleção do elenco, escolha dos lugares para filmagem, aquisição ou aluguel de equipamentos, contratação de profissionais para captura e edição de imagens e mais um bom número de ações não descritas aqui. Sem a ação, temos somente ideias.

O desafio então é a criatividade aplicada ao que fazemos e ao que desejamos. É sobre isso que vamos tratar nessa unidade. Antes de avançarmos para a discussão sobre criatividade, gostaríamos que você lesse o artigo [“Relação entre tecnologias da Informação e Comunicação e Criatividade: revisão da Literatura”](#), escrito pela professora da Universidade de Brasília, Denise de Souza Fleith e outros autores. Nesse artigo você vai encontrar uma interessante discussão de Avril Lovelles sobre as características das tecnologias da informação e suas potencialidades para a valorização da criatividade. São apontadas como estímulo à criatividade quatro características das tecnologias digitais. A primeira, em se tratando de mídias digitais, a provisoriedade está sempre presente, isto é, por permitir “mudanças e experimentar alternativas”, podemos sempre trabalhar, alterar o que estamos fazendo. Veja o caso da fotografia. Diferentes aplicativos permitem que possamos alterar as cores de uma foto, melhorar o contraste, a luz, potencializar expressões, entre outras possibilidades.

A segunda potencialidade criativa permitida pelas mídias digitais é a interatividade. Esse processo, como sabemos, é sinérgico, estimulante. Por meio das mídias digitais podemos, no dizer de Avril Loveless, alcançar diferentes níveis de interação, o que aguça nossa criatividade e potencializa nossa capacidade de criar e avançar. A terceira possibilidade criativa das mídias digitais, por sua vez, tem relação com a quantidade de informações disponíveis e com o alcance que nos torna capazes de rapidamente acessar diferentes espaços. Já a quarta potencialidade, de igual complexidade, tem relação com a

rapidez com que as informações acessadas são arquivadas, podendo ser transformadas, observadas, analisadas, interrogadas e interpretadas. Essas quatro potencialidades são efetivamente recursos criativos que podem ser criativamente utilizados na aprendizagem escolar.

Essa disciplina, portanto, tem como objetivo discutir a criatividade, o potencial criativo dos alunos, o uso criativo das mídias digitais e a produção de conteúdo por meio das mídias digitais e do trabalho colaborativo entre alunos e entre alunos e professores. Nessa disciplina vamos trabalhar juntos, de forma colaborativa: você, eu e os tutores. Vamos juntos pensar e discutir como as mídias digitais podem ser utilizadas no processo de aprendizagem, o que já requer uma boa dose de criatividade, pois isso significa trazer para o ensino e aprendizagem um universo de saberes e conhecimentos já muito próximo dos jovens alunos. E começaremos esse trabalho colaborativo já nessa primeira unidade.

Elisabeth von Samsonow lembra em um belíssimo texto que depois da Renascença a mão se torna a “mão do olho”. É olhando e tocando a tela de seus celulares que os jovens caminham pelo mundo virtual. Mas há nesse processo um contido, inaudível e invisível pedido de ajuda, que tem estreita relação com a escola. O escritor Uruguaio Eduardo Galeano, ao tratar da arte, conta no seu Livro dos Abraços que um pai levou, pela primeira vez, o seu filho para conhecer o mar. Diante de tamanha imensidão e mistério a criança disse: “pai, me ajude a olhar”. O nosso desafio é ajudá-los a olhar e a transformar o olhado em arte, em crítica, em aprendizagem e consciência cidadã, sempre com muita criatividade.

Bibliografia

FLEITH, Denise de Souza, VILARINHO-REZENDE, 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 n°4, 877-892. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932016000400877&lng=en&nrm=iso

GALEANO, Eduardo. O livro dos abraços. Porto Alegre: L&PM, 1995

OSBORN, Alex F. O Poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criador e do Brainstorming. São Paulo: Ibrasa, 1982

SAMSONOW. Elisabeth Von. Os sentidos armados. A razão e seus instrumentos na Renascença. In: Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia. São Paulo, 2007. Ver em: http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/Ghrebh/Ghrebh-%209/05_samsonow.pdf