

 <p>UFSJ UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI</p> <p>Instituída pela Lei nº10.425, de 19/04/2002 – D.O.U. DE 22/04/2002</p>		<p align="center">PROGRAMA INTERDEPARTAMENTAL DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ARTES, URBANIDADES E SUSTENTABILIDADE (PIPAUS)</p>			
<p align="center">CURSO: MESTRADO INTERDISCIPLINAR EM ARTES, URBANIDADES E SUSTENTABILIDADE</p>			<p align="center">Turno: Diurno</p>		
<p>PROFESSOR(ES): Eduardo Bento Pereira</p>					
<p align="center">INFORMAÇÕES BÁSICAS</p>					
<p>Currículo 2016</p>		<p>Disciplina TVI: Tópicos Variados Iniciais: Aprendizagem Criativa</p>			<p>Unidade Acadêmica PIPAUS</p>
<p align="center">Carga Horária:</p>				<p>Código SEPPG:</p>	
Teórica	Prática	Outro	Total		
45	15		60 horas		
<p>Natureza Pós-graduação Stricto Sensus</p>	<p>Grau Acadêmico Habilitação Mestrado</p>		<p>Pré-requisito Não tem</p>	<p>Co-requisito Não tem</p>	
<p align="center">EMENTA</p>					
<p>Estudo do do papel da pesquisa em Arte e da Universidade, e das possibilidades de aplicação social de práticas e teorias da Arte. Discussão das relações entre a prática artística e suas possibilidades em termos de produção do conhecimento e aplicações sociais. Trazer a Aprendizagem criativa como prática e suas inspirações nas artes e em outros contextos educacionais e tecnológicos na produção do conhecimento, e no aprendizado de habilidades e competências</p>					
<p align="center">OBJETIVOS</p>					
<ul style="list-style-type: none"> • Trabalhar os conceitos e pilares da abordagem educacional da Aprendizagem criativa a partir de práticas e aprofundamento por meio da leitura de textos e interação com 					

exemplos.

- Discutir o processo de criação a partir dos objetos e materiais.
- Entender a importância do espaço ou ambiente de aprendizagem dentro do contexto de conceitos, habilidades e competências. Discutir sua relação com os currículos e bases curriculares.
- Discutir o papel dos mestres de ofício, dos saberes populares e dos exemplos de criações e projetos e sua possível relação paradoxal com a aprendizagem exploratória (tinkering).
- Trabalhar em práticas em grupos e individuais que versem sobre problemas complexos;
- Elaborar, relatos, obra artística, textos sobre o que for explorado ao longo do semestre.

O curso terá uma carga horária síncrona de 24 horas divididas em encontros de duas horas durante 12 semanas e uma carga horária assíncrona de 36 horas nas quais subgrupos de alunos devem realizar atividades em conjunto. Serão 12 atividades contabilizando presença.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Uma introdução ao Construtivismo de Piaget e ao construcionismo de Papert como base para a Aprendizagem Criativa (Mitchel Resnick). Vislumbres sobre sua relação com a obra Freiriana;
- Os pilares e conceitos fundamentais da Aprendizagem Criativa: Os P, a espiral da Criatividade, Piso, Paredes e Teto;
- Atividades mão-na-massa, a relação entre os materiais e o processo criativo. Relação com o movimento faça você mesmo. Implicações na economia colaborativa ou solidária;
- O Espaço como limitador ou ampliador de possibilidades de aprendizagem e ensino de competências. Fablabs, espaços maker e estúdio de Aprendizagem Criativa. O espaço da Escola e fora da escola;
- O impacto das Tecnologias disruptivas, corte a laser, impressão aditiva, eletrônica e programação no processo de aprendizagem de um ponto de vista prático e para a vida;
- A diversidade de saberes e seus encontros na Aprendizagem Criativa: mestres de ofício, o papel do professor, do mediador e dos pares;
- Comunidades Criativas e sustentabilidade.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

- Trabalhos integradores feito em grupo - 40%;
- Preparação de um artigo final - 30%;
- Atividades práticas realizadas em aula - 30%.

BIBLIOGRAFIA

Básica

Complementar

Artigos e materiais multimídia diversos.

Outros (vídeos, músicas, imagens, etc)

Materiais e tecnologias disponíveis nos laboratórios do Núcleo de Robótica e Tecnologias Assistivas da UFSJ

Dr(a). Eduardo Bento Pereira

Coordenador (a).