

ARTE DIGITAL - IMAGENS E DESENHOS: Entender os princípios básicos de história da arte e do seu desenvolvimento. Adquirir os fundamentos compositivos da percepção e da comunicação visual e produzir e expor suas narrativas visuais. Conhecer os elementos da arte digital e da computação gráfica assim como as ferramentas tecnológicas de edição visual.

METODOLOGIAS ATIVAS E SUAS FERRAMENTAS: Conhecer as metodologias ativas e a utilização de ferramentas digitais na prática docente. Contribuir com a melhoria do processo educacional nas diversas modalidades de ensino. Aprender as principais ferramentas digitais de apoio pedagógico que podem subsidiar as práticas educacionais; Conhecer as principais estratégias didáticas de metodologias ativas voltadas ao contexto da aprendizagem; discutir e construir sequências didáticas utilizando as ferramentas e estratégias de ensino apresentadas; Elaborar uma proposta de intervenção para ser aplicada em sala de aula; discutir questões inerentes à educação contemporânea ligadas diretamente à utilização das tecnologias digitais (ecossistemas digitais, lei de direitos autorais, questões éticas e não éticas, entre outras).

FUNDAMENTOS E APLICAÇÕES DA FILOSOFIA E ANTROPOLOGIA: Investigar e criticar as práticas escolares, com vistas à construção da identidade do profissional; refletir e problematizar sobre o sentido filosófico e antropológico da vida humana em diferentes ambientes; entender o homem como produtor de cultura e a educação como um tipo de Cultura em movimento; estudar sobre as mudanças tecnológicas correntes e seus impactos sociais. Exercer no cotidiano o respeito aos Direitos Humanos como forma de vida e de organização social.

RELAÇÕES INTERPESSOAIS: ASPECTOS PSICOLÓGICOS E AFETIVOS: Aprender sobre aspectos do desenvolvimento psicológico e refletir sobre o papel da escola na formação do sujeito; discutir a relação entre desenvolvimento e aprendizagem no processo de formação social, cognitiva e afetiva dos sujeitos. Desenvolver a afetividade em cursos presenciais e a distância. Compreender como as tecnologias podem auxiliar a afetividade na interação dos indivíduos. Discutir os aspectos psicológicos presentes nas relações étnico-racial e na história e culturas afro-brasileira e indígena.

PRINCÍPIOS DE FUNCIONAMENTO E MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS E ACERVO AUDIOVISUAIS: Adquirir as noções elementares de funcionamento e manutenção dos equipamentos audiovisuais comuns. Abordar os princípios de manutenção preventiva e de consertos básicos nos equipamentos. Obter os conhecimentos básicos da preservação do acervo midiático.

JOGOS EDUCACIONAIS E GAMIFICAÇÃO: Adquirir os conceitos e tecnologias relacionadas ao desenvolvimento de jogos digitais. Conhecer as técnicas para projeto e programação de aplicações interativas voltadas para entretenimento, especialmente jogos digitais educacionais. Desenvolver habilidades de planejamento e desenvolvimento de jogos digitais educacionais.

Desenvolver habilidades de planejamento e desenvolvimento de estratégias de gamificação como instrumento de ensino e aprendizagem.