

NOME DO CURSO

Criando objetos digitais de aprendizagem com eXeLearning: concepção, criação e publicação no Moodle

O QUE VOCÊ IRÁ APRENDER

1. Identificar o que é um objeto digital de aprendizagem.
2. Identificar as principais características de objetos digitais de aprendizagem.
3. Instalar software para a construção de objetos digitais de aprendizagem (eXeLearning).
4. Construir objetos digitais de aprendizagem utilizando o eXeLearning.

BENEFÍCIOS

Os objetos digitais de aprendizagem são recursos pedagógicos que podem ser utilizados para a apresentação de conteúdos em ambientes virtuais. São reutilizáveis e podem propiciar a simulação de situações contextuais além de permitir a construção de conteúdos específicos a serem tratados nos componentes curriculares.

QUEM PODE PARTICIPAR

1. Professores da UFPB Virtual que já ministram cursos ou que estão em fase de planejamento de suas disciplinas.
2. Suporte técnico de cada curso (para apoiar, posteriormente, os professores na implementação das salas de aulas de cada disciplina).
3. Tutores presenciais e a distância da UFPB Virtual.

CARGA HORÁRIA E DATA

06 horas presenciais (02 encontros de 03 horas cada).

Dia 04 de agosto 2011 – 09h às 12h e 14h à 17h

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Até 30 pessoas

ESTRATÉGIAS

No primeiro momento, serão apresentadas algumas questões teóricas que fundamentam a compreensão do tema tratado. Consecutivamente, utilizando o computador, no laboratório, deverá ser propiciada a vivência de utilização e pesquisa de banco de objetos de aprendizagem, bem como a sua contextualização na prática educativa. E, finalmente, experienciar a utilização do software eXeLearning para a construção de objetos digitais de aprendizagem.

CONTEÚDO DO CURSO

1. Fundamentos teóricos sobre objetos digitais de aprendizagem.
2. Visitando repositórios de objetos digitais de aprendizagem.
3. Instalação do software eXeLearning.
4. Tipos de objetos de aprendizagem no eXeLearning (Atividade, Texto Livre, Texto Cloze, leituras, Ampliador de Imagem, Questões de verdadeiro ou falso, Questões de Múltipla Escolha, Questões de Seleção Múltipla).
5. Utilização do eXeLearning.
6. Construção de objetos digitais de aprendizagem.

INSCRIÇÕES

As inscrições podem ser feitas no seguinte endereço:

<http://portal.virtual.ufpb.br/etutor/index/login>

O login e a senha são fornecidos por cada coordenação de Curso da UFPB Virtual. Também podem se inscrever através de email para etutor@virtual.ufpb.br (informando nome, função na UFPB Virtual , SIAPE ou CPF e email)

Contatos

marta.linden@gmail.com

etutor@virtual.ufpb.br

Telefones: 3216 7257 UFPB Virtual ou 3216 7928 (Laboratório de Tutoria)