



Código: E07D2108 **Título:** DISEÑO DE E-ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y
EVALUACIÓN PARA CONTEXTOS EDUCATIVOS EN LÍNEA O HÍBRIDOS

Dirigido a:		
P.A.S.: <input type="checkbox"/>		
P.D.I.: X		
En especial a:		
Número de horas:	Número máximo de participantes:	
12 horas	35 participantes	
Fechas:	Lugar:	Horario:
Del 13 al 28 de mayo	Campus Virtual	Formación asincrónica
Modalidad y carácter de la actividad formativa:		
Modalidad:	Carácter:	
<input type="checkbox"/> Presencial	<input type="checkbox"/> Obligatoria	
<input type="checkbox"/> Semipresencial	<input type="checkbox"/> Voluntaria	
X Online		
En la actualidad, solo se organizarán cursos de modalidad online.		
Requisitos:		
Generales de la convocatoria.		
Breve presentación		
Aborda cómo repensar el aprendizaje para un contexto en línea y diseñar e-actividades que fomenten un aprendizaje activo, el desarrollo de competencias transversales y representen un estímulo a la motivación del estudiantado. Intenta responder al siguiente interrogante: ¿Qué principios y metodologías guían el diseño de actividades y secuencias de aprendizaje eficaces en línea? Ahonda en estrategias de transición de lo presencial hacia lo virtual.		
Formadoras/es:		



- Dra. Lourdes Guàrdia (Vicedecana de docencia de los Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación de la UOC)
 - Directora del programa del máster universitario de Educación y TIC del eLearn Center. Experta en Educación y TIC, tecnología educativa, diseño pedagógico de materiales de aprendizaje multimedia y de recursos y actividades de aprendizaje en línea, evaluación de los aprendizajes en línea, portafolio digital de aprendizaje (*e-portfolios*) y didáctica de la lengua en contextos educativos virtuales.
- Dr. Marcelo Maina (Director del Máster de Educación y TIC de la UOC)
 - Profesor de los Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación en el máster universitario en Educación y TIC (e-learning) y en el de Evaluación y Gestión de la Calidad en la Educación Superior, e investigador del grupo Edul@b.

Competencias que se pretenden:

- Planificación, diseño y desarrollo de actividades de aprendizaje para entornos educativos en línea o híbridos.
- Diseño de instrumentos de evaluación de competencias para entornos educativos en línea o híbridos.

Contenidos

- Fases del diseño tecnopedagógico de la educación en línea o híbrida.
- Metodologías de enseñanza y aprendizaje activas.
- Principios de las e-actividades (actividades mediadas por las tecnologías digitales)
- Tipología de e-actividades y estrategias de diseño.
- Tecnologías digitales para el apoyo de las e-actividades.
- Tipología y características de los instrumentos de evaluación de competencias para contextos educativos en línea o híbridos.

Acreditación

Basada en la/s actividad/es desarrolladas/s.