



UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES
Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EDUCATIVA

Elaboración y desarrollo de un taller de capacitación para la producción de recursos educativos multimedia basado en el uso del software edilim dirigido a los docentes del nivel primario de la I.E. n° 80918 "San Juan Bautista" del caserío 24 de Junio, distrito Sanagorán, provincia Sánchez Carrión, región La Libertad.

TRABAJO ACADÉMICO

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON MENCIÓN EN
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

AUTORES: Victor Napoleon Bardales Paredes

Raquel Elisa Zavaleta Ventura

ASESOR: Robert Edgar Puican Gutiérrez

LAMBAYEQUE – 2023



Dra. María del Pilar Fernández Celis
Presidente



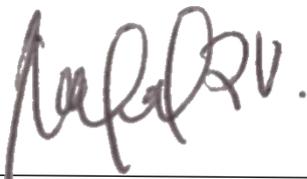
Dra. Lilian Roxana Paredes López
Secretaria



Lic. Esther Janét Aldana Fernández
Vocal



Ing. Mg. Robert Edgar Puican Gutiérrez
Asesor



Raquel Elisa Zavaleta Ventura
Sustentante



Victor Napoleón Bardales Paredes
Sustentante

DEDICATORIA

A Dios, quien siempre me guía por el buen camino, por darme las fuerzas para seguir adelante y no desmayar frente a los problemas que se presentan, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye éste. Me formaron con reglas y con humildad, pero al final de cuentas me motivaron constantemente para lograr mis anhelos.

RAQUEL

A Dios, por iluminarme siempre para hacer realidad mis objetivos personales y profesionales.

A mi madrecita, que desde el cielo me cuida y protege en todo momento y me llena de bendiciones.

A mis hijos, los cuales me impulsan a seguir adelante y ser buen ejemplo para ellos.

VICTOR

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento infinito a Dios que nos permite vivir y lograr nuestros objetivos y metas trazadas.

De igual manera nuestro sincero agradecimiento al programa de segunda especialidad de la Universidad Nacional "Pedro Ruíz Gallo", por permitirnos obtener nuevas competencias para afrontar nuevos retos en nuestra noble profesión. Sabemos que la Tecnología e Informática Educativa nos permite estar actualizados y tener mejor manejo de las herramientas virtuales.

Agradecemos también, al Ing. Robert Edgar Puican Gutiérrez por acompañarnos permanentemente con su acertada asesoría y lograr finalmente un trabajo terminado.

Vaya nuestro agradecimiento a la directora y docentes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 80918 "San Juan Bautista" del caserío 24 de junio, distrito Sanagorán, provincia Sánchez Carrión por su valioso apoyo en la ejecución de nuestra investigación.

Los autores

RESUMEN

El presente trabajo académico, tuvo como propósito la intervención a través de un taller de capacitación en docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918 “San Juan Bautista” del caserío 24 de junio, distrito Sanagorán, provincia Sánchez Carrión, región La Libertad, para que diseñen y elaboren recursos educativos multimedia con el uso del software educativo Edilim y lo apliquen en sus sesiones de aprendizaje.

Los docentes participantes del nivel primario de la mencionada institución fueron seis, a los cuales se les aplicó una evaluación inicial, seguido de un taller de Capacitación y luego una evaluación final.

La aplicación del taller permitió a los docentes mejorar el desarrollo de sus habilidades digitales en el diseño y elaboración de recursos educativos multimedia con el uso del software educativo Edilim, dicha observación fue a partir de los resultados de la evaluación final, por cuanto se recomendó fomentar e implementar en forma sostenida talleres de capacitación de este tipo, para que los docentes produzcan recursos educativos multimedia para ser trabajados en aula y mejorar su práctica pedagógica.

ABSTRACT

The purpose of this academic work was the intervention through a training workshop for teachers at the primary level of the I.E. N° 80918 "San Juan Bautista" of the 24 de Junio farmhouse, Sanagorán district, Sánchez Carrión province, La Libertad region, so that they design and develop multimedia educational resources with the use of Edilim educational software and apply it in their learning sessions.

The participating teachers of the primary level of the aforementioned institution were six, to which an initial evaluation was applied, followed by a training workshop and then a final evaluation.

The application of the workshop allowed teachers to improve the development of their digital skills in the design and development of multimedia educational resources with the use of Edilim educational software, said observation was based on the results of the final evaluation, since it was recommended to promote and to implement sustained training workshops of this type, so that teachers produce multimedia educational resources to be worked on in the classroom and improve their pedagogical practice.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	6
PRESENTACIÓN	9
CAPÍTULO I.....	11
I. MARCO REFERENCIAL	12
1.1. MARCO TEÓRICO	12
1.1.1. TEORÍA DEL CONSTRUCCIONISMO.....	12
1.1.2. TEORÍA DEL CONECTIVISMO.....	13
1.1.3. APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO: BRUNER.....	13
1.1.4. SOFTWARE EDUCATIVO.....	14
1.2. MARCO CONCEPTUAL	15
1.2.1. SOFTWARE	15
1.2.2. SOFTWARE LIBRE	15
1.2.3. SOFTWARE LICENCIADO	15
1.2.4. SOFTWARE EDUCATIVO.....	15
1.2.5. LIBRO ELECTRÓNICO	16
1.2.6. EDILIM.....	16
1.2.7. HTML	16
1.2.8. CAPACITACIÓN	17
1.2.9. CAPACITACIÓN DOCENTE.....	17
1.2.10. TALLER	18
1.2.11. RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA.....	18
II. PROPÓSITOS DE LA INTERVENCIÓN	18
2.1. OBJETIVO GENERAL	18
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	18
III. LA ESTRATEGIA O RUTA DE ACCIÓN SEGUIDA DE INTERVENCIÓN...	19
CAPÍTULO II	21
I. CUERPO CAPITULAR O CONTENIDO.....	22
1.1. EVALUACIÓN INICIAL(PRE-TEST)	22
1.2. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN	28
1.3. EVALUACIÓN DESPUES DE LA INTERVENCIÓN(POS-TEST)	35
1.4. ANÁLISIS COMPARATIVO DESPUÉS DE LA INTERVENCIÓN (POS-TEST).....	41
CAPÍTULO III	42

I.	CONCLUSIONES.....	43
II.	RECOMENDACIONES.....	44
III.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
3.1.	BIBLIOGRAFÍA.....	45
3.2.	LINKOGRAFÍA.....	45
	ANEXOS.....	47
	ANEXO 01.....	48
	EVALUACIÓN INICIAL Y FINAL.....	48
	ANEXO 02.....	50
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1.....	50
	ANEXO 03.....	57
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2.....	57
	ANEXO 04.....	64
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3.....	64
	ANEXO 05.....	68
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4.....	68
	ANEXO 06.....	73
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5.....	73
	ANEXO 07.....	86
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6.....	86
	ANEXO 08.....	94
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7.....	94
	ANEXO 09.....	102
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8.....	102
	ANEXO 10.....	111
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9.....	111
	ANEXO 11.....	118
	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10.....	118
	ANEXO 12.....	127
	EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS.....	127

PRESENTACIÓN

La Institución Educativa N° 80918 "San Juan Bautista" está ubicada en el caserío de 24 de junio, distrito de Sanagorán, provincia de Sánchez Carrión, región La Libertad. Esta Institución Educativa está ubicada en una zona netamente rural a tres horas de la ciudad de Huamachuco y a media hora del caserío más cercano que es Casaña, a esta I.E. se llega a través de una trocha carrozable, la movilidad sale de Huamachuco a las tres de la mañana y está llegando a la I.E. aproximadamente a las seis de la mañana, la movilidad (combi) llega una vez al día en horas de la madrugada. La I.E. cuenta con un pequeño centro de cómputo (ocho computadoras de escritorio donadas por la Municipalidad de Sanagorán), a diferencia de las instituciones cercanas que no lo tienen; la comunidad no tiene acceso al servicio de internet debido a lo agreste de la zona. La institución atiende los dos niveles de EBR: El nivel primario cuenta con 06 docentes, del primer al sexto grado (secciones únicas) y en el nivel inicial cuenta con tres docentes para las edades de tres, cuatro y cinco años.

Los docentes del nivel primario desconocen el uso de los recursos multimedia para ser aplicados en las diferentes sesiones de aprendizaje y por ende en diversas áreas del currículo, esto se debe a la falta de capacitación, ya que los docentes los fines de semana se quedan en la comunidad por la carencia de recursos económicos lo que no permite viajar permanentemente a la zona urbana para poder capacitarse o actualizarse en temas referidos a recursos tecnológicos y pedagógicos mejorando así su desempeño en aula; la carencia de internet es otro factor determinante que limita la capacitación, comunicación y desarrollo profesional de los docentes; sin embargo, éstos tienen conocimientos básicos de informática y muestran disposición para conocer y hacer uso de otros recursos que no sean los tradicionales, y ser incorporados en sus sesiones de aprendizaje.

El presente informe está estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I, donde se consigna el marco teórico-conceptual, aquí se presentan las teorías y los conceptos que sustentan el informe, el análisis del contexto, el propósito de la intervención, el objetivo general, los objetivos específicos y las estrategias metodológicas.

El capítulo II presenta el programa de intervención formulado, el análisis de resultados de la evaluación inicial, el análisis y resultados de la evaluación final, y cuadro comparativo de la evaluación inicial y la evaluación final con su respectivo análisis e interpretación de resultados.

El capítulo III presenta las conclusiones, recomendaciones y la bibliografía.

Anexos donde se consideran las actividades desarrolladas en el taller, pantallazos y fotografías de las sesiones de aprendizaje.

Los Autores

CAPITULO I

CAPÍTULO I

I. MARCO REFERENCIAL

1.1. MARCO TEÓRICO

Para llegar a una comprensión y definición más pertinente del aprendizaje consideramos algunos de las teorías pedagógicas que sustentan este trabajo.

1.1.1. TEORÍA DEL CONSTRUCCIONISMO

Seymour Papert, desarrolló una teoría del aprendizaje basada principalmente en los computadores como herramientas de aprendizaje la cual ha denominado construccionismo, afirma que “el trabajo con computadoras puede ejercer una poderosa influencia sobre la manera de pensar de la gente; yo he dirigido mi atención a explorar el modo de orientar esta influencia en direcciones positivas” (Papert 1987, p.43).

En el ámbito de la utilización de computadoras en la enseñanza, subraya con gran vehemencia la importancia del medio en que se lleva a cabo este aprendizaje, en cuanto al orden en que aparecen las operaciones mentales en el educando.

Así, la computadora podrá tener efectos más fundamentales en el desarrollo intelectual que el que han tenido otras tecnologías; por poner al sujeto del aprendizaje en un tipo de relación cualitativamente nueva con un dominio importante del conocimiento, el aprendizaje se torna más activo y auto dirigido. La hipótesis básica de este planteamiento es que la computadora puede concretar y personalizar lo formal.

Como tutor la computadora enseña una asignatura al usuario; no solo le transmite la información, sino que le ayuda a controlar su aprendizaje. Así el estudiante aprende de modo más interactivo y puede repasar lo que no ha comprendido completamente. (Obaya, 2003)

Por último, el ambiente de aprendizaje debe ser agradable al estudiante, amigable, acogedor y estimulante, sin presiones de tiempo brindando el espacio necesario para que haya reflexión, interactuar con los demás integrantes, exponer sus pensamientos y preguntar lo que otros estudiantes hacen en busca de elementos que le permitan completar la tarea y si es necesario dar marcha atrás e iniciar de nuevo.

Papert ve a la computadora como una herramienta de aprendizaje con el cual el estudiante puede sacar provecho, aprendiendo conocimientos y hacerse competente para afrontar nuevos retos que la sociedad actual demanda.

1.1.2. TEORÍA DEL CONECTIVISMO

Es necesario que los docentes cambien su pensamiento y se abran a la necesidad de incorporar las nuevas tecnologías de la información y comunicación a los procesos de enseñanza aprendizaje, como estrategia para socializar el conocimiento. Todos estos cuestionamientos deben ser motivo de reflexión al interior de las instituciones de educación, no es un problema de desencuentros generacionales como se ha pretendido ver con la idea de la existencia de los estudiantes nativos digitales y los docentes como inmigrantes sino como un problema de acceso a la información y fuentes documentales de conocimientos, comunicación, colaboración y aprendizaje que aportan las redes de Internet.

La integración de las tecnologías en la educación con o sin visión conectivista tiene entre los grandes obstáculos a resolver, la escasa formación tecnológica y las prácticas educativas tradicionales tanto de profesores, estudiantes, como de las administraciones académicas, conservadoras por naturaleza y resistentes a innovar efectivamente la educación. Es evidente también que el cambio se genera en la práctica y en la base misma de los sistemas educativos, donde cada vez son más los docentes que hacen uso de tecnologías aun cuando no forme parte esta actividad en los distintos diseños curriculares.

Los estudiantes por su parte crecen rodeados de tecnología, incorporándola en su quehacer cotidiano y les resulta por tanto natural su integración en el desarrollo de su propia educación. El conectivismo es una alternativa que bien vale la pena explorar dentro de las instituciones de educación, equilibradamente, sin violentar la educación formal y sin alterar la fundamentación metodológica y las restricciones que se imponen a los docentes en las aulas.

1.1.3. APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO: BRUNER

Aprendizaje por descubrimiento es una expresión básica en la teoría de Bruner que denota la importancia que atribuye a la acción en los aprendizajes.

Bruner propone la estimulación cognitiva mediante materiales que entrenen en las operaciones lógicas básicas.

El descubrimiento favorece el desarrollo mental y la utilización de software entrena al estudiante en la búsqueda de respuestas dado uno o varios estímulos presentados en pantalla.

La teoría de Bruner nos da el alcance para que el profesor permita a sus estudiantes, que ellos mismos descubran relaciones entre conceptos y construyan proposiciones, por supuesto en un formato apropiado para la estructura cognitiva de los estudiantes.

1.1.4. SOFTWARE EDUCATIVO

El software educativo conlleva, de forma explícita o implícita, determinadas estrategias de enseñanza, y unos objetivos.

Decimos “de forma explícita o implícita” porque esta ambigüedad está provocada porque muchas veces existen diseños cuidadosos que tienen usos casuales, y otros softwares no diseñados específicamente que se usan con clara intencionalidad.

Pero cuando se diseña con intencionalidad, siempre existe un concepto latente del proceso enseñanza-aprendizaje, en cuanto a la selección, organización y adaptación de los contenidos, y en cuanto a las estrategias de enseñanza podemos decir que fueron creados con la finalidad de ser utilizados como medio didáctico para facilitar este proceso al docente, valiéndose de todos los recursos tecnológicos con el fin de diseñar, ejecutar y evaluar sus sesiones de aprendizaje y así lograr despertar el interés del estudiante para la comprensión de textos y el logro de aprendizajes significativos.

Sánchez J. define al software educativo como cualquier programa, cuyas características estructurales y funcionales sirven de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de software educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

a) Ventajas del software educativo

- ✓ En cuanto a los aprendizajes, con un adecuado programa interactivo, se logra que los estudiantes capten mejor las ideas del texto que quiere transmitir el autor.
- ✓ Los recursos tecnológicos permiten una comunicación veraz al impactar varios canales perceptuales (incluyendo el kinestésico), lo que permite que, en un inicio, la presentación se adecue al estilo de aprendizaje del usuario.

- ✓ Exigen un cambio del rol tradicional del profesor. Este no solo es fuente de conocimientos, sino un animador del aprendizaje.
- ✓ Brindan nuevas posibilidades para evaluar la interactividad que, mediante recursos como la simulación (la creación de modelos en la computadora que el usuario manipula y modifica), permite que el usuario aprenda haciendo.

1.2. MARCO CONCEPTUAL

1.2.1. SOFTWARE

Software es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo que incluye datos, procedimientos, pautas y que permite realizar distintas tareas en un sistema informático.

Comúnmente se utiliza este término para referirse de una forma muy genérica a los programas de un dispositivo informático. (Significado de Software, 2019)

1.2.2. SOFTWARE LIBRE

El software libre (free software), es aquel que una vez obtenido, puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Para estudiarlo y modificarlo la distribución del Software Libre debe incluir el código fuente, característica fundamental. (Definición de Software Libre, 2009)

1.2.3. SOFTWARE LICENCIADO

Se le llama software propietario, no libre, privado o privativo al tipo de programas informáticas o aplicaciones en el que el usuario no puede acceder al código fuente o tiene un acceso restringido y, por tanto, se ve limitado en sus posibilidades de uso, modificación y redistribución. (Bembibre, 2009)

1.2.4. SOFTWARE EDUCATIVO

El software educativo es un programa informático que se emplea para educar al usuario. Esto quiere decir que el software educativo es una herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, ayuda a la adquisición

de conocimientos y al desarrollo de habilidades. Existen diferentes clases de software educativo algunos están diseñados para apoyo del docente otros en cambio se orientan directamente al alumno, ofreciéndole un entorno en el cual puede aprender por su propia cuenta. (Pérez Porto & Gardey, 2016)

1.2.5. LIBRO ELECTRÓNICO

El libro electrónico es la versión digitalizada de un libro que se publicará justamente en la world wide web o en cualquier otro tipo de formato electrónico. Vale mencionar que también se lo puede denominar como libro digital, ciberlibro, e-book, ecolibro y así mismo se denomina como libro electrónico al dispositivo que se emplea para leer este tipo de libros, aunque también puede aparecer como e-reader o lector de libros electrónicos. (Ucha, 2013)

1.2.6. EDILIM

EdiLIM es una herramienta de autor generada por el español Fran Macías, que tiene como propósito facilitar la creación de material de aprendizaje o de refuerzo emulando un libro o cartilla que se visualiza en el computador. Las páginas se visualizan como si fueran un sitio web, pero no es que se requiera internet para ello, sólo que para ver el libro se usa el mismo programa a través del cual se navega por internet (ejemplo: Mozilla Firefox, Explorer, Chrome). Todo LIM es un conjunto de páginas, de ahí que se denomine como libro digital, a través del cual un usuario se mueve pudiendo, adicionalmente, interactuar con los contenidos que pueden ser texto, audio, video y animación. Las páginas son de dos tipos: Informativas: Páginas para ofrecer información o contenidos, Interactivas: Páginas para desarrollar actividades como sopa de letras, juegos de relaciones, rompecabezas, operaciones matemáticas. (Benavides Maya & Alvira Manios)

1.2.7. HTML

HTML son las siglas designadas para “Hyper Text Markup Language”, que traducido al español significa “Lenguaje de Marcas de Hipertexto”. HTML es un lenguaje utilizado en la informática, cuyo fin es el desarrollo de las páginas web, indicando cuales son los elementos que la compondrán, orientando hacia cuál

será su estructura y también su contenido, básicamente es su definición; por medio del HTML se indica tanto el texto como las imágenes pertenecientes a cada página de internet.

El HTML está compuesto por etiquetas (las etiquetas son su lenguaje o modo de empleo), que el navegador interpreta, y nos lo traduce en las páginas que concurrimos diariamente. Estas etiquetas (también llamadas “tags”) están formadas por corchetes o paréntesis angulares “< >” también se les conoce como “signos mayor y menor que”. Las etiquetas o tags permiten interconectar toda la información escrita en lenguaje HTML, entre conceptos y formatos. (¿Qué es HTML?, 2019)

1.2.8. CAPACITACIÓN

Es una actividad sistemática, planificada y permanente cuyo propósito general es preparar, desarrollar e integrar a los recursos humanos al proceso productivo, mediante la entrega de conocimientos, desarrollo de habilidades y actitudes necesarias para el mejor desempeño de todos los trabajadores en sus actuales y futuros cargos, adaptarlos a las exigencias cambiantes del entorno. (Martínez Carrillo, 2009)

1.2.9. CAPACITACIÓN DOCENTE

La capacitación y formación docente es un componente central para el desarrollo profesional de los docentes, el cual está influido además por otros factores como: la carrera docente, el status profesional, el sistema retributivo y clima laboral, entre otros.

El programa de capacitación y formación docente debe entenderse como un proceso planificado, de crecimiento y mejora, en relación con el propio conocimiento, con las actitudes hacia el trabajo, con la Institución, y buscando la interrelación entre las necesidades de desarrollo personal y las de desarrollo institucional y social.

El diseño de programas de capacitación para el fortalecimiento académico y la docencia, debe responder a los problemas, expectativas y necesidades que

tengan planteados la institución y los programas académicos, en general, y sus miembros, en particular. La indispensable implicación de los docentes en su proceso formativo se inicia con la participación de estos en el estudio de dichas necesidades. (PAMPLONA, 2015)

1.2.10. TALLER

En el campo de la educación, se habla de talleres para referirse a una cierta metodología de enseñanza que combina la teoría y la práctica. Los talleres permiten el desarrollo de investigaciones y el trabajo en equipo. Algunos son permanentes dentro de un cierto nivel educativo mientras que otros pueden durar uno o varios días y no estar vinculados a un sistema específico. (Pérez Porto & Gardey, 2010)

1.2.11. RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA

Dentro del grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonidos, video, animaciones...), están los materiales educativos multimedia, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa. (Marqués Graells, 2010)

II. PROPÓSITOS DE LA INTERVENCIÓN

2.1. Objetivo General:

Elaborar y desarrollar el taller de capacitación para la producción de recursos educativos multimedia basado en el uso del software Edilim dirigido a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918 "San Juan Bautista" del caserío 24 de junio, distrito Sanagorán, provincia Sánchez Carrión, región La Libertad, 2019.

2.2. Objetivos específicos:

- Aplicar una evaluación inicial para recoger información sobre los docentes de la I.E. N° 80918 "San Juan Bautista" del caserío 24 de junio, distrito

Sanagorán, provincia Sánchez Carrión, región La Libertad para identificar el conocimiento en recursos tecnológicos educativos.

- Elaborar y desarrollar un taller de capacitación para los docentes del nivel primario de la I.E N° 80918 para la producción de recursos educativos multimedia basados en el uso del software EDILIM.
- Aplicar una evaluación final para recoger información sobre los docentes de la I.E. N° 80918 “San Juan Bautista” del caserío 24 de junio, distrito Sanagorán, provincia Sánchez Carrión, región La Libertad sobre la producción y uso recursos educativos basados en el uso de software Edilim.
- Elaborar un cuadro comparativo para el análisis e interpretación de resultados entre evaluación inicial y la evaluación de final.

III. LA ESTRATEGIA O RUTA DE ACCIÓN SEGUIDA DE INTERVENCIÓN

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	FECHA
Coordinación con la directora de la institución educativa N° 80918 para el desarrollo del taller de capacitación.	Victor Napoleon Bardales Paredes. Raquel Elisa Zavaleta Ventura.	10 – 05 - 2019
Coordinación con los docentes de la I.E. N° 80918 para el desarrollo del taller de capacitación.	Victor Napoleon Bardales Paredes. Raquel Elisa Zavaleta Ventura.	17 – 05 - 2019
Aplicación de la evaluación inicial a los docentes.	Victor Napoleon Bardales Paredes. Raquel Elisa Zavaleta Ventura.	24 – 05 - 2019
Elaboración del taller de capacitación.	Victor Napoleon Bardales Paredes. Raquel Elisa Zavaleta Ventura.	07– 06 – 2019 al 22 – 06 – 2019
Desarrollo del taller de capacitación.	Victor Napoleon Bardales Paredes. Raquel Elisa Zavaleta Ventura.	05 – 07 – 2019 al 09 – 08 - 2019

Aplicación de la evaluación final a los docentes.	Victor Napoleon Bardales Paredes. Raquel Elisa Zavaleta Ventura.	09 – 08 - 2019
Elaboración del cuadro comparativo, análisis e interpretación de los resultados de la evaluación inicial y final.	Victor Napoleon Bardales Paredes. Raquel Elisa Zavaleta Ventura.	11 – 08 - 2019
Informe a la directora de la I.E. sobre los resultados obtenidos.	Victor Napoleon Bardales Paredes. Raquel Elisa Zavaleta Ventura.	01 – 09 - 2019

CAPITULO II

CAPÍTULO II

I. CUERPO CAPITULAR O CONTENIDO

1.1. Evaluación inicial (Pre-Test)

Se aplicó una evaluación inicial para verificar el nivel de conocimiento de los docentes, en la producción de recursos educativos multimedia basado en el uso del software Edilim. Los docentes evaluados, fueron como se muestra en la tabla 1. Hay que tener en cuenta que se está considerando como aprobado, aquellos que logren una nota de 11 o más.

Datos informativos de los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

Tabla 1

Evaluación del Pre Test

Notas	Frecuencia	Porcentaje
03	1	17
05	3	50
06	2	33
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta tabla 1 se observa el conocimiento que tienen los docentes acerca del programa Edilim, el cual se reportó como muy baja. Esto se ve en la cantidad de docentes desaprobados que representan el 100%.

Tabla 2

¿Qué descargas más en tu pc?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Juegos	0	0
Sonidos	1	17
Imágenes	5	83
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En la tabla 2 se puede determinar que la mayoría de docentes, representada por el 83%,

descargan imágenes; el 17%, sonidos; mientras que ninguno de ellos ha descargado juegos.

Tabla 3

¿Haces uso de los recursos multimedia en tus sesiones de aprendizaje?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
A veces	1	17
Nunca	5	83
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

La tabla 2 muestra que la minoría de los encuestados (83%) indicaron que nunca hacen uso de los recursos multimedia en sus sesiones de aprendizaje, seguido de un 17% de ellos que lo practican a veces, así como un número nulo de ellos que siempre lo ha hecho.

Tabla 4

¿Qué software educativo conoces?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
J.clic	0	0
Hot potatoes	0	0
Edilim	0	0
N.A.	6	100
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

Según la tabla 4, los 6 docentes que representan el 100% de encuestados, desconocen estas herramientas del software educativo.

Tabla 5

En el software educativo edilim se crea:

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Proyecto electrónico	2	33
Libro electrónico	2	33
Actividades multimedia	1	17
N.A.	1	17
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En este escenario, solo un 17% docente sabe qué es lo que se elaboran con el EDILIM. El resto, es decir, el 83%, no tiene muy claro el tipo de material educativo que se puede generar.

Tabla 6

¿Dónde guardas los archivos de sonido paratrabajar un libro electrónico?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Unidad C	3	50
Archivo zip	0	0
Carpeta de recursos	3	50
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta se puede determinar que el 50% de los docentes sabe dónde se guardan los archivos de sonido para que pueda ser usado por el programa EDILIM; mientras que el resto desconoce esto.

Tabla 7

La página propiedades nos permite.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Colocar nombre del autor	2	33
Colocar el nombre del libro	1	17
Direccionar la carpeta	1	17
Todas las anteriores	2	33
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En la tabla 7 se puede verificar que solo dos docentes, representado por el 33%, saben exactamente para qué sirve la página de propiedades en Edilim. Por el contrario, el resto no lo tiene muy claro.

Tabla 8*Las actividades del libro electrónico*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Se exportan	3	50
Se publican	2	33
Se guardan en zip	0	0
Todas las anteriores	1	17
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En este caso, se puede observar que solo un docente, que representa el 17%, sabe exactamente cómo se almacenan las actividades de un libro electrónico en Edilim. El resto, es decir el 83%, lo desconocen.

Tabla 9*Para dimensionar una imagen, haces clic en*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Herramienta de la barra de recursos	1	17
Páginas del menú	4	66
El ícono de la barra de recursos	1	17
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En este caso, solo un docente que representa el 17%, sabe cuál es el procedimiento adecuado para dimensionar una imagen en Edilim

Tabla 10*¿En qué tipo de archivo se exportan las actividades del libro electrónico de edilim?*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Word	1	17
Pdf	2	33
Excel	0	0
HTML	3	50
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

De acuerdo a la tabla 10, 03 docentes conocen exactamente el formato o el tipo de

archivo al que se exportan los Libros Electrónicos que se desarrollan en Edilim, esto representado por el 50%.

Tabla 11

Un libro electrónico nos sirve para:

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Evaluar	1	17
Retroalimentar lo aprendido	0	0
Para aprender de forma recreativa	5	83
Todas las anteriores	0	0
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta sobre para qué nos sirve un libro electrónico desarrollado en el software Edilim, no hay una idea exacta por parte de los docentes, por lo que el 100% lo desconoce.

Tabla 12

La parte de recursos contiene

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Imágenes	2	33
Sonidos	2	33
Animaciones	2	34
Todas las anteriores	0	0
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

Podemos visualizar que, al igual que la pregunta anterior, ningún docente sabe qué es lo que contiene la parte de recursos del software Edilim, por lo que el 100% lo desconoce.

Tabla 13

¿Necesitamos de internet para visualizar las actividades multimedia?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	83
A veces	0	0
Nunca	1	17
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta 13 se puede determinar que solo 01 docente (17%) ha contestado de manera correcta a la pregunta, a diferencia del resto (83%), el cual desconoce que no es necesario estar conectado a internet para poder ejecutar los programas que se desarrollen en Edilim.

Tabla 14

¿Necesitamos de un navegador para visualizar las actividades multimedia?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	33
A veces	0	0
Nunca	4	67
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

Respecto a la tabla 14, se puede determinar que solo 02 docente (33%) conocen que es necesario el uso de un navegador web para visualizar las actividades multimedia generadas por Edilim; pero el resto (67%) desconoce esto.

Tabla 15

¿En qué herramienta del menú te permite cambiar el color a las páginas?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Nuevo	3	50
Exportar	0	0
Propiedades	3	50
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

De acuerdo a la tabla 15, el 50% de los docentes conocen con qué herramienta se puede cambiar el color a las páginas en Edilim, a diferencia del otro 50% que lo desconoce.

Tabla 16

El skin nos permite:

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Cambiar de color	4	66
Mejorar la presentación de la página	1	17
Modificar el nombre del libro	1	17
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

La tabla 16 indica que solo un docente, representado por el 17%, sabe que los SKIN en el Edilim es usado para mejorar la presentación de la página; el resto, por el contrario, aún no tiene la idea muy clara.

1.2. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE UN TALLER DE CAPACITACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA BASADO EN EL USO DEL SOFTWARE EDILIM DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. N° 80918 “SAN JUANBAUTISTA” DEL CASERÍO 24 DE JUNIO, DISTRITO SANAGORÁN, PROVINCIA SÁNCHEZ CARRIÓN, REGIÓN LA LIBERTAD, 2019.

1.2.1 DATOS GENERALES:

- 2.1.1.1 Recurso tecnológico : Edilim.
- 2.1.1.2 Nombre de la Docente :
Lic. Victor Napoleon Bardales Paredes
Lic. Raquel Elisa Zavaleta Ventura
- 2.1.1.3 Ámbito de intervención:
I.E. N° 80918 “San Juan Bautista”
- 2.1.1.4 Nivel : Primaria

1.2.2 DESCRIPCIÓN:

El propósito principal de la intervención es que los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918 “San Juan Bautista” del caserío 24 de junio, distrito Sanagorán, provincia Sánchez Carrión, región La

Libertad diseñen y elaboren recursos educativos multimedia con el uso del software educativo Edilim a través de un taller de capacitación y lo apliquen al elaborar sus sesiones de aprendizaje.

1.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO DE INTERVENCIÓN

- ✓ Los docentes presentan las siguientes características:
- ✓ Desconocimiento de los docentes sobre la existencia y uso de otros softwares educativos multimedia para el logro de competencias y capacidades en sus estudiantes.
- ✓ Disposición e interés para participar en el taller de capacitación en la producción y uso de recursos educativos Multimedia e incorporarlos en sus sesiones de aprendizaje.
- ✓ Manejo de software Word y Power Point.
- ✓ Tienen a disposición ocho computadoras de la institución educativa para su trabajo.
- ✓ Algunos poseen conocimientos básicos para la navegación en la red.

1.2.4. METODOLOGÍA ESPECÍFICA

El motivo de esta propuesta es para propiciar el uso de herramientas tecnológicas a fin de mejorar el proceso educativo través del uso pedagógico de las mismas utilizando el software Edilim; para que los docentes puedan acompañar su proceso pedagógico y en consecuencia brinden un servicio educativo de calidad y con calidez incorporándolo en sus sesiones de aprendizaje.

El taller de capacitación docente de educación primaria en la I.E. N° 80918 "San Juan Bautista" del caserío 24 de junio, distrito Sanagorán, provincia Sánchez Carrión, región La Libertad, tendrá la finalidad de capacitar a los docentes en el uso del software educativo Edilim en el proceso de construcción de nuevos aprendizajes, para ello, lo aprendido en el taller, lo aplicarán en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje.

Las fases del trabajo se realizarán en el segundo y tercer bimestre en los meses de mayo a setiembre los días martes y jueves lo cual durará 5 semanas en el horario de 15:00 horas hasta las 17: 00

horas con un total de 06 docentes; la edad de los docentes fluctúa entre 28 y 45 años y en las diferentes áreas curriculares.

Será útil porque permitirá desarrollar el taller de capacitación de manera constructiva, sobre los diferentes temas proporcionados y de acuerdo con la realidad educativa donde laboran para que finalmente lo lleven a la práctica.

La metodología de este taller se caracteriza por ser: Participativa: Todos los docentes convocados participarán en el taller. Reflexiva: El docente meditará (autoevaluación) sobre los diferentes temas desarrollados relacionándolos con su realidad educativa para llevarlos a la práctica. Para ello, se utilizarán diferentes recursos que permitirán desarrollar el taller de manera constructiva.

La evaluación tomará en cuenta las actitudes y conocimiento de cada docente participante. También se evaluará sus trabajos, participación y trabajo en equipo.

El monitoreo estará bajo la responsabilidad de los docentes responsables del taller y del equipo directivo (director de la I.E.), quienes acompañarán directa e indirectamente durante todo el desarrollo del taller.

La evaluación estará a cargo del equipo directivo con el que cuenta la Institución Educativa, quienes validarán el trabajo a través de la revisión de unidades y sesiones programadas.

Los docentes participantes presentarán un producto acreditable. Se utilizará como instrumentos la lista de cotejo.

Los recursos humanos son los siguientes: Dos docentes responsables del taller de capacitación, director de la I.E. y 06 docentes participantes.

Los recursos materiales a utilizar son los siguientes: computadoras, proyector multimedia, internet, mobiliario.

1.2.3 CRONOGRAMA:

TEMAS	1º DÍA	2º DÍA	3º DÍA	4º DÍA	5º DÍA	6º DÍA	7º DÍA	8º DÍA	9º DÍA	10º DÍA
Interactuando en internet. - Reconocer los tipos de archivos. - Conocer lo que es un navegador. - Buscar y descargar archivos de imagen, sonido y video.	05/07/19									
Inicio de capacidades referidas al manejo de la informática básica. - Creación de carpetas. - Guardar archivos. - Guardar archivos de imagen, sonido, video.		07/07/19								
Conocer el entorno de Edilim. - Direcccionar la carpeta de insumos. - Propiedades (colocar color a las páginas, activar las casillas para las respuestas, etc.) - Guardar las actividades del libro.			12/07/19							
Conocer el entorno Edilim. - Crear páginas (página de texto, imágenes, números). - Exportar en HTML.				14/07/19						
Manejo y uso de EDILIM. - EDILIM, arrastrar textos. - EDILIM, completar.					18/07/19					
Manejo y uso de EDILIM. - EDILIM, relacionar. - EDILIM, puzle.						21/07/19				
Manejo y uso de EDILIM. - EDILIM, sopa de letras. - EDILIM, respuesta múltiple.							25/07/19			

Manejo y uso de EDILIM. - EDILM, ordenar. - EDILIM, pirámide								02/08/19		
Integración de los recursos de Edilim en las sesiones de aprendizaje.									04/08/19	
Integración de los recursos de Edilim en las sesiones de aprendizaje.										09/08/19

1.2.4 EVALUACIÓN:

- La evaluación será permanente y se hará seguimiento con una lista de cotejo, acompañando y retroalimentando a los docentes.
- Presentación de un producto acreditable. “Elaboración de actividades multimedia con el uso del software Edilim en un libro electrónico”

TALLER DE CAPACITACIÓN

“TALLER DE CAPACITACIÓN DOCENTE PARA LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA BASADO EN EL USO DEL SOFTWARE EDILIM”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 80918 “San Juan Bautista”
- 1.2 Beneficiarios : 06 docentes del nivel primario
- 1.3 Responsable : Lic. Victor Napoleon Bardales Paredes
Lic. Raquel Elisa Zavaleta Ventura.
- 1.4 Duración del programa:
- Inicio : 05 setiembre del 2019.
- Término : 09 de agosto del 2019.

II. FUNDAMENTACIÓN

De acuerdo a la información recogida mediante la evaluación inicial aplicada a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918 “San Juan Bautista”, se hace necesario desarrollar en ellos, habilidades digitales para que sean capaces de producir recursos educativos multimedia, considerando que la computadora es una herramienta usada actualmente para generar aprendizajes a través de la interacción entre sujeto y computador favoreciendo el desarrollo mental a través del descubrimiento, tomando en cuenta el orden en que aparecen las operaciones mentales en los estudiantes, en este caso haciendo uso de las actividades educativas multimedia del software Edilim.

III. OBJETIVOS:

3.1. GENERAL: Capacitar a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918 “San Juan Bautista” para la producción de recursos educativos multimedia basado en el uso del software Edilim e integrarlos en sus sesiones de aprendizaje

3.2. ESPECÍFICOS:

- Concientizar a los docentes sobre la necesidad de emplear los recursos informáticos como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Aplicar la evaluación inicial a los docentes para conocer el nivel de desarrollo de sus habilidades digitales.
- Diseñar recursos multimedia basados en el uso del software Edilim.
- Elaborar un libro electrónico con el uso del software Edilim

IV. METODOLOGÍA:

Las acciones de estudio se realizarán primero a través una evaluación inicial para conocer el nivel de dominio y conocimiento de habilidades respecto al uso de las TIC en el aula, luego se desarrollará una sesión para concientizar sobre la necesidad de desarrollar competencias digitales, posteriormente y a través de sesiones de aprendizaje apropiarse del manejo y uso del software EDILIM, elaborando diversas actividades de éste software, propiciando un aprendizaje individual y colaborativo entre los docentes participantes, para que finalmente produzcan recursos educativos multimedia basado en el uso del software Edilimy así puedan aplicarlos en el la elaboración y desarrollo de sus sesiones de aprendizaje.

Luego se aplicará una evaluación final para conocer el nivel logro de los docentes participantes respecto al taller de capacitación y finalmente se elaborará un cuadro comparativo sobre la evaluación inicial y la evaluación final para el respectivo análisis e interpretación de sus resultados.

V. TEMÁTICA DE CAPACITACIÓN:

5.1 Competencias digitales.

5.2 Inicio de capacidades referidas al manejo de la informática básica.

- Creación de carpetas.
- Guardar archivos.
- Guardar archivos de imagen, sonido, video.

5.3 Conocer el entorno de Edilim.

- Como direccionar la carpeta. de archivos
- Propiedades.
- Guardar el proyecto.
- Crear páginas (página de texto, imágenes, números).
- Exportar en HTML.

5.4 Manejo y uso de EDILIM.

- EDILIM, arrastrar textos.
- EDILIM, completar.
- EDILIM, relacionar.
- EDILIM, Puzle

5.5 Manejo y uso de EDILIM

- EDILIM, sopa de letras.
- EDILIM, respuesta múltiple.
- EDILIM, ordenar.
- EDILIM, pirámide.

5.6 Elaborar una sesión de aprendizaje integrando actividades del libro electrónico Edilim.

1.3. EVALUACIÓN DESPUES DE LA INTERVENCION (Post-Test)

Luego de aplicarse el programa de intervención, se aplicó una evaluación final para verificar el nivel de conocimiento de los docentes, en la producción de recursos educativos multimedios basado en el uso del software Edilim. Los docentes evaluados, fueron como se muestra en el cuadro N° 17. Hay que tener en cuenta que se está considerando como aprobado, aquellos que logren una nota de 11 o más.

Datos informativos de los docentes del nivel primario de la I.E° 80918

Tabla 17

Evaluación del Post Test

Notas	Frecuencia	Porcentaje
18	4	66
19	2	34
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta tabla podemos ver que el conocimiento que tienen los docentes acerca del Edilim ha mejorado considerablemente, y esto se ve en la cantidad de docentes aprobados, que evidentemente representa el 100%.

Tabla 18

¿Qué descargas más en tu pc?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Juegos	0	0
Sonidos	1	17
Imágenes	5	83
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta primera pregunta se puede determinar que la mayoría de docentes, dado por el 83%, descarga imágenes; el 17% sonidos, y un porcentaje nulo de ellos ha descargado juegos.

Tabla 19*¿Haces uso de los recursos multimedia en tus sesiones de aprendizaje?*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	83
A veces	1	17
Nunca	0	0
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En la pregunta 2 acerca del uso de los recursos multimedia en tus sesiones de aprendizaje, el 17% de los docentes respondieron que a veces lo hacen, mientras que la gran mayoría (83%) respondió que siempre hace uso de los recursos multimedia en sus sesiones de aprendizaje.

Tabla 20*¿Qué software educativo conoces?*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
J.clic	0	0
Hot potatoes	0	0
Edilim	6	100
N.A.	0	0
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En este escenario, los 6 docentes que representan el 100% conocen estas herramientas del software educativo, específicamente el Edilim.

Tabla 21*En el software educativo Edilim se crea:*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Proyecto electrónico	0	0
Libro electrónico	0	0
Actividades multimedia	6	100
N.A.	0	0
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En este caso, la totalidad de los docentes sabe qué es lo que se elabora con el programa EDILIM.

Tabla 22

¿Dónde guardas los archivos de sonido para trabajar un libro electrónico?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Unidad C	1	17
Archivo zip	0	0
Carpeta de recursos	5	83
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta se puede determinar que el 83 % de los docentes sabe dónde se guardan los archivos de sonido para que pueda ser usado por el programa EDILIM; el resto, es decir, el 17%, lo desconoce.

Tabla 23

La página propiedades nos permite.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Colocar nombre del autor	0	0
Colocar el nombre del libro	0	0
Direccionar la carpeta	1	17
Todas las anteriores	5	83
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En este caso, podemos verificar que cinco docentes (83%), saben exactamente para qué sirve la página de propiedades en Edilim. Por lo que el resto, que es un docente (17%), no lo tiene muy claro aún.

Tabla 24

Las actividades del libro electrónico:

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Se exportan	0	0
Se publican	1	17
Se guardan en zip	2	33
Todas las anteriores	3	50
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En este caso, se puede observar que tres docentes que representan el 50% saben exactamente cómo se almacenan las actividades de un libro electrónico en Edilim. El resto, es decir el 50%, lo desconocen.

Tabla 25

Para dimensionar una imagen, haces clic en:

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Herramienta de la barra de recursos	6	100
Páginas del menú	0	0
El ícono de la barra de recursos	0	0
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En la tabla 25 se aprecia que la totalidad de docentes sabe cuál es el procedimiento adecuado para dimensionar una imagen en Edilim.

Tabla 26

¿En qué tipo de archivo se exportan las actividades del libro electrónico de edilim?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Word	0	0
Pdf	0	0
Excel	0	0
HTML	6	100
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta, todos los encuestados saben exactamente el formato o tipo de archivo al que se exportan los Libros Electrónicos que se desarrollan en Edilim, esto representado por el 100%.

Tabla 27*Un libro electrónico nos sirve para*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Evaluar	0	0
Retroalimentar lo aprendido	0	0
Para aprender de forma recreativa	1	17
Todas las anteriores	5	83
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta sobre para qué sirve un libro electrónico desarrollado en el software Edilim, la gran mayoría de los docentes (83%) ya conocen; a diferencia del resto que aún no.

Tabla 28*La parte de recursos contiene:*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Imágenes	0	0
Sonidos	0	0
Animaciones	0	0
Todas las anteriores	6	100
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

Podemos visualizar que todos (100%) los docentes conocen qué es lo que contiene la parte de recursos del software Edilim.

Tabla 29*¿Necesitamos de internet para visualizar las actividades multimedia?*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	6	100
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta se puede determinar que la totalidad de los encuestados ha contestado de manera correcta a la pregunta, por lo que saben que no es necesario

estar conectado a internet para poder ejecutar los programas que se desarrollen en Edilim.

Tabla 30

¿Necesitamos de un navegador para visualizar las actividades multimedia?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	83
A veces	0	0
Nunca	1	17
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta se puede determinar que solo 05 docente (83%) conocen que es necesario el uso de un navegador web para visualizar las actividades multimedia generadas por Edilim; mientras que el resto (17%) desconocen esto.

Tabla 31

¿En qué herramienta del menú te permite cambiar el color a las páginas?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Nuevo	0	0
Exportar	0	0
Propiedades	6	100
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta se puede ver que el 100% de los docentes conocen con qué herramienta se puede cambiar el color a las páginas en Edilim.

Tabla 32

El skin nos permite:

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Cambiar de color	0	0
Mejorar la presentación de la página	5	83
Modificar el nombre del libro	1	17
Total	6	100

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

En esta pregunta concluye que cinco docentes, dado por el 83%, sabe que el SKIN en el

Edilim es usado para mejorar la presentación de la página; el resto aún no tiene la idea muy clara.

Tabla 33

Análisis comparativo después de la intervención (PostTest)

	N° de pregunta	valor pregunta	PRE - TEST		POST - TEST	
			Alumnos aprobados (pre - test)	Alumnos desaprobados (pre - test)	Alumnos aprobados (post -test)	Alumnos desaprobados (post - test)
Producción de recursos educativos multimedia basado en el uso del software Edilim	1	1	0	6	6	0
	2	1				
	3	2				
	4	2				
	5	1				
	6	1				
	7	1				
	8	1				
	9	1				
	10	2				
	11	1				
	12	2				
	13	2				
	14	1				
	15	1				

Nota: Test aplicado a los docentes del nivel primario de la I.E. N° 80918

Como se puede observar en el cuadro, se puede ver que en este nivel se han formulado un total de 15 preguntas.

También, se puede visualizar una mejora significativa, pues el porcentaje de aprobados ha subido de la mayoría de docentes de 0.0% (0 docentes) a 100% es decir 6 docentes como se visualiza en el gráfico; y ha disminuido la cantidad de estudiantes desaprobados de 6 a 0. Así se puede decir que ha habido una mejora significativa en este nivel, por lo que la mayor parte de docentes han logrado lo referente a la Producción de recursos educativos multimedia basado en el software Edilim

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III

3.1 CONCLUSIONES

- ✓ Con la aplicación de la evaluación inicial a los docentes de primaria de la I.E. N° 80918, se concluyó que tenían bajo nivel de desarrollo de sus habilidades digitales para el desarrollo de recursos multimedia.
- ✓ Con el desarrollo del taller de capacitación, los docentes del nivel primario de la I.E N° 80918 lograron producir recursos educativos multimedia basados en el uso el software Edilim.
- ✓ Después de aplicar la evaluación final a los docentes, se encontró que mejoró el nivel de desarrollo de sus habilidades digitales haciendo uso del software Edilim lo cual lo aplicaron al desarrollar sus sesiones de aprendizaje.
- ✓ El cuadro comparativo con el análisis e interpretación entre la evaluación inicial y la evaluación de final en base al desarrollo del taller de capacitación muestra que los docentes han mejorado en el desarrollo de sus habilidades digitales.
- ✓ Luego de desarrollado el taller de capacitación, se recomienda incentivar a los docentes en el uso de software educativo e integrarlo en sus sesiones de aprendizaje.
- ✓ Los docentes de primaria de la I.E. N° 80918 “San Juan Bautista”, lograron obtener sus productos acreditables del taller de capacitación.
- ✓ La directora de la I.E. quedó informada sobre el desarrollo y resultados obtenidos con respecto a la participación de los docentes en el taller de capacitación.

3.2 RECOMENDACIONES

- ✓ Promocionar en los docentes el uso de diferentes softwares educativos para mejorar su práctica pedagógica.
- ✓ Fomentar e implementar talleres de capacitación en el manejo de los diferentes softwares educativos, para que los docentes puedan producir recursos educativos multimedia y sean trabajados en aula.
- ✓ Se recomienda aplicar una evaluación final, luego de haber desarrollado el taller de capacitación para conocer el nivel de mejora en las habilidades digitales de los docentes participantes.
- ✓ Elaborar cuadros comparativos para el análisis e interpretación de resultados entre la evaluación inicial y la final de cada taller.
- ✓ Comprobar el aprendizaje de los docentes en el taller de capacitación mediante la presentación de sus productos entregables.
- ✓ Informar a dirección de la I.E. sobre los resultados obtenidos, en dichos talleres.

3.3 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA

- Barbera, E., & Badia, A. (2004). *Educación con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Madrid.: Antonio Machado Libros.
- Cebrian, M., & Ríos, J. (2000). *Nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación*.
- Papert, S. (1987). *Desafío de la mente, computadoras y educación*. Buenos Aires. Argentina: Galápagos.
- RODRÍGUEZ ILLERA, J. (2005). *El aprendizaje virtual. Enseñar y aprender en la era digital*. Rosario. Argentina: Homo Sapiens.

LINKOGRAFÍA

- ¿Qué es HTML? (19 de Julio de 2019).
Obtenido de
<https://conceptodefinicion.de/html/>
- Bembibre, V. (Febrero de 2009). *Definición de Software propietario*.
Obtenido de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/software-propietario.php>
- Benavides Maya, Á., & Alvira Manios, B. (s.f.). *Crear y Publicar con las TIC en la escuela*. Obtenido de
<http://www.unicauca.edu.co/cpepacificoamazonia>.
- Cobo Romani, J. C. (3 de Julio de 2019). *La educación en el mundo digital*.
Obtenido de
<https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/182>
- Definición de Software Libre*. (Diciembre de 2009). Obtenido de
http://www.clerus.org/clerus/dati/2009-12/14-999999/software_libre
- LIM. (s.f.). *Libros Interactivos Multimedia*.
Obtenido de
<http://www.educalim.com/cinico.htm>
- Marquès Graells, D. (3 de Agosto de 2010). Obtenido de MULTIMEDIA EDUCATIVO: CLASIFICACIÓN, FUNCIONES, VENTAJAS, DISEÑO DE ACTIVIDADES:
<http://peremarques.pangea.org/funcion.htm>
- Martínez Carrillo, M. J. (Diciembre de 2009). *Taller de Capacitación*.
Obtenido de <https://nolycarrillo.jimdo.com/unidad-1/concepto-de-capacitaci%C3%B3n/>

Obaya, A. (2003). *El construccionismo y sus repercusiones en el aprendizaje asistido por computadora*. Obtenido de <http://www.izt.uam.mx/newpage/contactos/anterior/n48ne/construc.pdf>

PAMPLONA, I. S.-I. (2015). Obtenido de Plan de Formación y Capacitación Docente: http://www.iser.edu.co/iser/hermesoft/portallG/home_1/recursos/documentos_generales/29072015/plan_forma_capac_doc_2015_2020.pdf

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2010). Obtenido de DEFINICIÓN DE TALLER: <https://definicion.de/taller/>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2016). *Definición de Software Educativo*. Obtenido de <http://definicion.de/software-educativo/>

Significado de Software. (1 de Agosto de 2019). Obtenido de <https://www.significados.com/software/>

Ucha, F. (Mayo de 2013). *Definición de Libro electrónico*. Obtenido de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/libro-electronico.php>

ANEXOS

ANEXO 01

EVALUACION INICIAL Y FINAL

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LAS HABILIDADES DIGITALES

PARTICIPANTE:

1) ¿Qué descargas más en tu PC?:

- A. Juegos
- B. Sonidos
- C. Imágenes
- D. N.A.

2) ¿Haces uso de los recursos multimedia en tus sesiones de aprendizaje?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

3) ¿Qué software educativo conoces?

- A. J Clic
- B. Hot Potatoes
- C. Edilim
- D. Ninguno

4) En el software educativo Edilim se crea:

- A. Proyecto electrónico
- B. Libro electrónico
- C. Actividades multimedia.
- D. N.A.

5) ¿Dónde guardas los archivos de sonido para trabajar un libro electrónico?

- A. Unidad C
- B. Archivo zip
- C. Carpeta de recursos

6) La página propiedades nos permite:

- A. Colocar nombre del autor
- B. Colocar el nombre del libro
- C. Direccionar la carpeta
- D. Todas las anteriores

7) Las actividades del libro electrónico:

- A. Se exportan
- B. Se publican

- C. Se guardan en zip
- D. N.A.

8) Para dimensionar una imagen, haces clic en:

- A. Herramientas de la barra de recursos
- B. Páginas del menú
- C. El icono de carpeta de la barra de recursos

9) ¿En qué tipo de archivo se exportan las actividades del libro electrónico de Edilim?

- A. Word
- B. PDF
- C. Excel
- D. HTML

10) Un libro electrónico nos sirve para:

- A. Evaluar
- B. Retroalimentar lo aprendido
- C. Para aprender de forma recreativa.
- D. Todas las anteriores.

11) La parte recursos contiene:

- A. Imágenes
- B. Sonidos
- C. Animaciones
- D. Todas.

12) ¿Necesitamos de internet para visualizar las actividades multimedia?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

13) ¿Necesitas un navegador para visualizar las actividades multimedia?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

14) ¿En qué herramienta del menú te permite cambiar el color a las páginas?

- A. Nuevo
- B. Exportar
- C. Propiedades

15) El skin nos permite:

- A. Cambiar de color
- B. Mejorar la presentación de la página
- C. Modificar el nombre del libro

ANEXO 02

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

“INTERACTUANDO EN INTERNET”

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 80918 “San Juan Bautista”
- 1.2 Participantes : Docentes de primaria
- 1.5 Tema :Tipos de archivos
- 1.6 Fecha : 05-07-2019
- 1.7 Duración : 90 minutos

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivo:

- Al finalizar la sesión el docente participante estará en condiciones de analizar los tipos de archivos y explicar las características de la competencia digital, así como valorar su vigencia actual.

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
La Competencia digital El archivo y sus clases	<ul style="list-style-type: none">• Analizar información acerca de los tipos de archivos.• Explica las características de la competencia digital.• Analiza los procesos dados para práctica en la computadora.• Reconoce las diferentes extensiones de los archivos.	Escucha con interés la información proporcionada por el docente. Demuestra interés por temas actuales.

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida a los participantes ➤ Se plantea la aplicación de la evaluación de inicio ➤ Observan el video "Competencias Digitales". http://bit.ly/2GDqT7q ➤ Se pregunta: ¿Qué tipos de software conocen? ¿Qué tipos de archivos conoces? ¿cómo se identifican los diferentes tipos de archivos? Explorando los saberes previos. ➤ Se plantea ¿será importante en estos tiempos la competencia digital? ¿Qué beneficios traería manejar la informática en tu trabajo? Se recoge sus respuestas aclarando ciertas dudas. ➤ Luego se declara el propósito de la sesión y rotula en la pizarra "Los archivos" 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ TV led 43' ✓ Video ✓ pizarra 	<p>35 minutos</p>	<p>Responden las preguntas propuestas.</p> <p>Participa con interés en el diálogo planteado.</p>
<p>PROCESO</p>	<p style="text-align: center;"><u>CLASES DE ARCHIVOS</u></p> <p>Los archivos se pueden dividir en dos grandes grupos: los ejecutables y los no ejecutables o archivos de datos. La diferencia fundamental entre ellos es que los primeros funcionan por sí mismos y los segundos almacenan información para ser utilizada con ayuda de algún programa. Dentro de los archivos de datos se pueden crear grupos, especialmente por la temática o clase de información que almacenen. Por ejemplo: texto, vídeo, audio, gráficos, información comprimida... entre otros La sintaxis para nombrar un archivo está determinada por dos elementos: el nombre y la extensión, así; nombre. extensión. En los archivos de datos el nombre es asignado por el autor y la extensión está conformada por un punto seguido de un conjunto de letras (tres o cuatro) que identifican el tipo de archivo. La extensión no tiene que ser escrita por el autor al guardar el archivo, el programa nativo lo hará automáticamente.</p> <p>Los tipos de archivos más utilizados para publicar información en Internet son:</p> <p>Word: Documentos de texto (.doc)</p> <p>Excel: Hojas de cálculo (.xls)</p> <p>Power Point: Presentaciones (.ppt)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas impresas ✓ Computadoras 	<p>50 minutos</p>	<p>Valora y aprecia el tema tratado.</p> <p>Establece relaciones entre un archivo y sus posibilidades de trabajo.</p> <p>Desarrolla los ejercicios de la separata.</p> <p>Expone su trabajo con claridad.</p> <p>Participa con interés en el trabajo práctico</p>

	<p>Otros formatos que también se encuentran en la Red, son los siguientes:</p> <p>Acrobat Reader: documentos de texto enriquecido (.pdf). .pdf Identifica archivos cuyo contenido está en formato PDF. Este formato debe su nombre al acrónimo del inglés Portable Document Format y permite transferir documentos como folletos, trípticos y en general, aquellos que contengan diseño gráfico y utilicen fuentes tipográficas especiales, con la seguridad de que se verán en la forma adecuada, sin importar el tipo de equipo que se utilice. Este formato fue creado por Adobe Systems, Inc</p> <p>Quick Time: archivos multiformato (.qt). .qt Identifica archivos cuyo contenido fue creado en el programa Quick Time. Este formato tiene la capacidad de manejar audio, animación, vídeo y capacidades interactivas; fue creado por la empresa Apple e inicialmente se desarrolló para la plataforma Macintosh. Actualmente también se utiliza con Windows y Unix y es un estándar para el manejo de vídeo. (al igual que .mov).</p> <p>Flash: archivos de contenido dinámico, animaciones, juegos (.swf).</p> <p>WinZip: archivos comprimidos con el programa WinZip (.zip).</p> <p>WinRAR: archivos comprimidos (.rar). .rar Archivos comprimidos con el programa compresor WinRAR. Para poder extraer los archivos que contiene un archivo con esta extensión se necesita este programa o cualquier otro compatible con este formato</p> <p>Ejecutables: archivos instaladores de programas (.exe, .chm). Imágenes: fotografías, cuadros, texturas, fondos, animaciones (.gif, .jpg, tiff, png). Bip Map: gráficos (.bmp). .bmp Mapa de bits que puede ser abierto en la aplicación Paint Brush diseñada para el sistema operativo Microsoft Windows.</p> <p>Portable Network Graphics: gráficos portables de red (.png). Es un formato gráfico muy completo especialmente pensado para redes.</p> <p>GIF: imágenes (.gif). .gif Este formato fue diseñado por Compu Serve y debe su nombre a las siglas del inglés Graphic Interchange Format (Formato Gráfico de Intercambio). Un archivo de imagen con este formato puede almacenar hasta 256 colores, por lo que generalmente son diseños sencillos, como rayas, tramados, dibujos animados simples... entre otros; por su bajo peso y característica multiplataforma, se utiliza extensamente en Internet. Tagged Image File Format.</p>			
--	--	--	--	--

	<p>JPG o JPEG: formato de imágenes (.jpeg). .jpg o .jpeg Este formato es utilizado para almacenar y presentar fotos e imágenes sin movimiento. A diferencia de su similar ".gif", permite el manejo de un mayor número de colores. Jpeg es un estándar para el manejo de imágenes en Internet.</p> <p>Videos: formatos para archivos de video (.avi, .mpg, .mov, .ra, .rm). Existen diferentes formatos, en algunos casos se requiere de reproductores especiales como Windows media player, Quick Time o Real Player. Audio: al igual que en el video existen diferentes formatos (.mp3, .wav, .wma, .mid).</p> <p>MIDI: archivos de audio (.mid). .mid Extensión que identifica archivos de audio en formato MIDI. Este formato debe su nombre al acrónimo del término inglés Musical Instrument Digital Interface y es un estándar para la transmisión de información musical entre instrumentos electrónicos y computadoras. Algunas de sus características son: no almacena con suficiente nitidez sonidos complejos como la voz humana y los archivos que genera son de poco peso. MOV: archivos de video (.mov). .mov Identifica archivos cuyo contenido fue creado en el programa Quick Time. Este formato tiene la capacidad de manejar audio, animación, vídeo y capacidades interactivas; fue creado por la empresa Apple e inicialmente se desarrolló para la plataforma Macintosh. Actualmente también es utilizado en Windows y Unix y es un estándar para el manejo de vídeo. (Igual que .qt).</p> <p>WAVE: archivos de audio (.wav). .wav Identifica archivos que contienen audio. Este formato, diseñado por Microsoft, es un estándar para el manejo de audio en la plataforma Windows y permite obtener una alta calidad en el almacenamiento y reproducción de audio, aunque su principal desventaja es el elevado peso de los archivos que genera. Objeto del programa Macromedia Flash: archivos optimizados de Flash (.swf). .swf Archivo en formato optimizado (no editable) para ser "colgado" en Internet.</p> <p>TXT: archivos de texto plano (.txt). .txt Identifica archivos que contienen sólo texto. Podcast: archivos de sonido (.ogg o .mp3). El podcasting consiste en crear archivos de sonido (generalmente en .ogg o .mp3) que son distribuidos mediante un archivo RSS de manera que permita suscribirse y usar un programa que lo descargue para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil. Shockwave (macromedia): animaciones. Denominación de las animaciones realizadas con el programa Director.</p>			
--	--	--	--	--

PRÁCTICA

A continuación, se te ofrece una serie de proposiciones, coloca (V) o (F) según corresponda:

El formato utilizado para almacenar imágenes es MIDI()

Es la extensión .rar de un archivo que esta comprimido y puede ser abierto por el programa WinZip..... ()

Un archivo GIF por lo general es muy pesado.....()

Wav es u archivo de imagen diseñado por Microsoft.....()

Excel es un documento de texto.....()

Para extraer archivos que se encuentran en un .rar se necesita el mismo programa u otro compatible con éste.....()

.Mid es la extensión de un archivo de audio de gran calidad.....()

Mp3 es un archivo de sonido.....() Jpg

es diferente a jpeg.....() Los

archivos no ejecutables funcionan por si mismos.....()

- Se procede a la presentación de trabajos, luego se hace una consolidación global y se responden algunas preguntas.
- Se pide a los participantes trabajar en las computadoras identificando y describiendo al abrir algunos tipos de archivos.

PRÁCTICA EN LA COMPUTADORA

Haga clic en los iconos de la izquierda y describa lo que sucede en la casilla de la derecha.

	ACCIÓN	LO QUE SUCEDE			
	txt 				
	jpg 				
	mid 				
	ppt 				
	pdf 				
	wmv 				
					

	mp3				
	rar 				
	doc 				
SALIDA	✓ Aplicación de ejercicios para la siguiente clase.		✓ Hojas de práctica o ficha	5 minutos	Asume responsablemente la tarea propuesta

ANEXO N° 03

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

“INICIO DE CAPACIDADES REFERIDAS A INFORMÁTICA BÁSICA”

II. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 80918 “San Juan Bautista”
- 1.2 Participantes : Docentes de primaria
- 1.5 Tema : Capacidades básicas en informática
- 1.6 Fecha : 07-07-2019
- 1.7 Duración : 90 minutos

II. Componentes didácticos:

2.2 Objetivo:

- Al finalizar la sesión el docente participante estará en condiciones de trabajar en actividades elementales referidas al entorno de Windows y explicar la funcionalidad de las mismas valorándolas en su trabajo docente.

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
-Guardado de archivos. -Creación de carpetas. -Copiar, cortar, pegar archivos. -Descargar archivos de la red.	<ul style="list-style-type: none">• Explicar el proceso para guardar archivos en una carpeta• Crea carpetas cuando lo requiere.• Analizar los procesos de copiado, corte y pegado de archivos.• Utilizar la red para descargar archivos multimedia.	Demuestra interés por procesos útiles en su trabajo. Participa con entusiasmo en sus producciones. Valora la funcionalidad de los procesos aprendidos.

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida a los participantes ➤ Se presentan diapositivas sobre el uso de las TIC <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="560 443 969 751" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">VENTAJAS DE LOS TICS EN LA EDUCACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A menudo aprenden con menos tiempo ➤ Atractivo. ➤ Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje. ➤ Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje. ➤ Autoevaluación. </div> <div style="width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mayor proximidad del profesor. ➤ Flexibilidad en los estudios. ➤ Instrumentos para el proceso de la información. ➤ Ayudas para la Educación Especial. ➤ Ampliación del entorno vital. Más contactos. ➤ Más compañerismo y colaboración. </div> </div> </div> <div data-bbox="994 443 1408 751" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">FUNCIONES DE LAS TICS EN LA EDUCACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Precisamente para fortalecer la educación, la escuela debe adoptar e integrar la nueva cultura de las Tics.  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se hacen preguntas sobre lo observado. ➤ Se genera el conflicto cognitivo al preguntar si el uso de las TIC mejoraría el aprendizaje en los estudiantes. ➤ Se da a saber que al final de la sesión los participantes serán capaces de un manejo adecuado en las actividades elementales del entorno de Windows, se coloca en la pizarra “Capacidades básicas en la informática”. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cañón multimedia ✓ Pizarra 	<p style="text-align: center;">20 minutos</p>	<p>Muestra interés por el tema. Formula preguntas acerca de lo que quiere saber.</p>

<p>PROCESO</p>	<p>Se aborda creación de carpetas, guardado de archivos en la PC, memoria USB, etc.</p> <p><u>Cómo guardar un archivo</u></p> <p>Guardar los archivos es una parte importante del trabajo con documentos, imágenes, videos y otros archivos en una computadora. Guardar el trabajo te permite volver y continuar más tarde, compartir tus archivos con otras personas y proteger tu trabajo de errores y fallas del programa. Mira a continuación el paso 1 para conocer las mejores maneras de guardar archivos y maximizar tu eficiencia.</p>  <p>Guarda los archivos con frecuencia. Los programas se cuelgan y, a menudo, en el peor momento. Evita perder horas de trabajo y guarda tus archivos regularmente. Si vas a hacer cambios a un archivo pero no deseas sobrescribir en el original, utiliza la opción “Guardar como” para crear una copia con un nuevo nombre de archivo.</p>	<p>Hojas impresas</p> <p>Papel sábana</p> <p>Plumones</p>	<p>65 minutos</p>	<p>Identifica procesos informáticos básicos.</p> <p>Establece relaciones de subordinación.</p> <p>Manifestación de desempeño y las actitudes mostradas</p>
-----------------------	--	---	-------------------	--



Muchos programas tienen una opción de guardado automático que, justamente, guardan automáticamente el archivo después de un período determinado de tiempo. Esto te puede sacar de un apuro, pero no debes dejar de guardar frecuentemente tú mismo.



Ponle un nombre pertinente a tus archivos que vas a guardar. La primera vez que guardes un archivo nuevo, se te pedirá que crees un nombre para él. Asegúrate de que el nombre te permita reconocerlo fácilmente y que contenga cualquier información importante, como la fecha o el autor del archivo. Esto te ayudará a

encontrar lo que necesitas cuando busques un archivo específico en tu computadora.

Verifica el formato cuando guardes el archivo. Al guardar un archivo por primera vez, utiliza la opción “Guardar como” para crear una nueva copia. Muchos programas te darán la posibilidad de cambiar el formato del archivo. Esto se puede hacer haciendo clic en el menú desplegable debajo del campo que es para el nombre de archivo.

Verificar el formato de archivo es especialmente importante si se lo vas a pasar a alguien cuya versión del programa no es la misma que la tuya.



Organiza tu carpeta de archivos guardados. La mayoría de los sistemas operativos creará una carpeta Documentos donde tus archivos guardados se colocarán automáticamente de forma predeterminada. Si bien esto puede ser bueno para que tengas una idea general de dónde están tus archivos, tomarte el tiempo

	<p>para crear un sistema de carpetas te puede ayudar a mantenerte a flote en un mar de archivos.</p> <p>Utiliza las carpetas para ordenar los archivos por tipo, proyecto, fecha o cualquier otro criterio que desees.</p> <p>La mayoría de las versiones modernas de Windows utilizan Bibliotecas, las cuales te permiten mantener en un lugar los archivos del mismo tipo. Estas bibliotecas en realidad no son ubicaciones, sino que son colecciones de archivos de diversas ubicaciones.</p> <p>¿Qué aspectos de la definición planteada llaman su atención?</p> <p>Se hace entrega de material impreso sobre el tema abordado</p> <p>Luego se ofrecen las instrucciones para trabajar el material impreso entregado.</p>			
--	---	--	--	--

	<p><u>PRÁCTICA</u></p> <p>A continuación, se te ofrece una serie de proposiciones, coloca (V) o (F) según corresponda:</p> <p>Cuando vas a guardar un archivo por primera vez, le das a “Guardar”..... ()</p> <p>Cuando un programa te da la opción de guardar, no puedes cambiar el formato..... ()</p> <p>Las carpetas sirven para organizar los archivos..... ()</p> <p>Es importante fijarte con que nombre guardas un archivo..... ()</p> <p>Será importante guardar regularmente el archivo que estás trabajando..... ()</p> <p>Normalmente el sistema guarda los archivos en la carpeta “documentos”.....()</p> <p>Para crear una carpeta, le das click derecho, nuevo y carpeta..... ()</p> <p>Solamente hay una forma de copiar un archivo.....()</p> <p>Cuando cortas un archivo, lo estas moviendo a otro lugar..... ()</p> <p>Se podrá cambiar el nombre a un archivo..... ()</p> <p>A continuación, se procede a la presentación del trabajo, exponiéndolo para luego corregir errores o felicitar los aciertos. Finalizando con una consolidación global.</p> <p>Se procede a realizar prácticas en la computadora.</p>			
SALIDA	Aplicación de prácticas o ejercicios para la siguiente sesión	Hoja de práctica o ficha	5 minutos	Asume responsablemente la tarea propuesta

ANEXO 04

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

“CONOCER EL ENTORNO DE EDILIM (1)”

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 80918 “San Juan Bautista”
1.2 Participantes : Docentes de primaria
1.3 Tema : EL ENTORNO DE EDILIM (1)
1.4 Fecha : 12-07-2019
1.5 Duración : 90 minutos

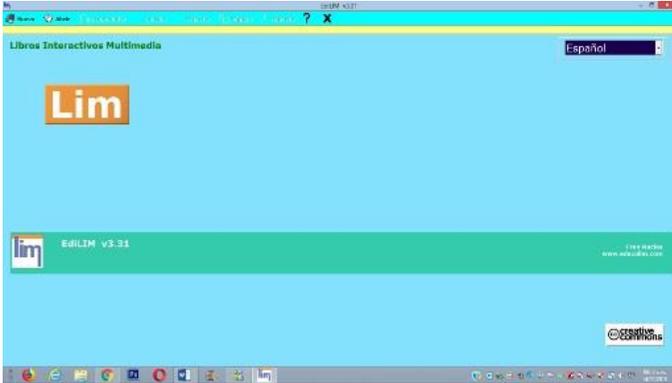
II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivo:

- Al finalizar la sesión el docente participante estará en condiciones de manejar el entorno de Edilim y explicar la funcionalidad de los procesos del mismo valorándolo en su trabajo docente.

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
-Edilim. -Descompresión. -Creación de carpeta de recursos. Direccionar. -Guardado de Actividades de Edlim	<ul style="list-style-type: none">• Explicar el proceso de descompresión e instalación de Edilim• Reconoce los procesos para direccionar la carpeta de recursos.• Analizar los procesos para la búsqueda en la computadora.	Demuestra interés por procesos útiles en su trabajo. Participa con entusiasmo en sus producciones. Valora la funcionalidad de los procesos aprendidos.

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente saluda a los participantes e indica que la sesión se deberá lograr los aprendizajes esperados, manteniendo el espacio de trabajo y orden adecuado. ✓ Se entrega una hoja de trabajo donde se le explicará los conocimientos teóricos del tema. ✓ El docente utiliza el proyector, presenta y explica la importancia del entorno Edilim en el diseño y estructura de los temas. Realizando las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué es importante el manejo del Edilim? ¿Cuántas formas de búsqueda hay? ¿Es importante las aplicaciones educativas elaboradas con Edilim en el aprendizaje del alumno? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Cartel de aprendizajes esperados 	15 minutos	Diseña los procedimientos más adecuados para la búsqueda en Edilim

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Después de formar grupos de 2 participantes, reciben una hoja de trabajo. Encienden la computadora. ✓ Luego el docente presenta el escritorio de Windows de guía para el desarrollo del tema en el cual se indica el proceso activar el Edilim.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les muestra el software a la vez que se explica qué es y su uso educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Lista de cotejo 	<p>60 minutos</p>	<p>Analiza los procesos dados para la búsqueda en la computadora previo a las indicaciones del docente</p> <p>Reconoce los procesos para explorar Edilim de manera correcta</p> <p>Diseña los procedimientos más adecuados para el manejo en Edilim y el reconocimiento de su entorno.</p> <p>Reconoce la página propiedades.</p> <p>Aprende a guardar las actividades del filtro Edilim</p>
-----------------------	---	--	-------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los participantes completan la separata en grupo comentando lo visto. ✓ Reciben de parte del docente las indicaciones para realizar la actividad. ✓ Identifican la forma de busca en Edilim (explorador, abrir, etc.) ✓ Cada grupo es asesorado y evaluado por el docente durante todo el proceso y de manera permanente. 			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El profesor pregunta ¿En qué otras situaciones se puede aplicar el tema desarrollado? Dirige las respuestas ➤ Se realiza preguntas como: ¿Qué aprendiste? ¿cómo lo hiciste?, logrando la metacognición. 	✓ Hoja de práctica o ficha	15 minutos	Demuestra satisfacción por lo aprendido.

ANEXO 05

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

“CONOCER EL ENTORNO DE EDILIM (2)”

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa: N° 80918 “San Juan Bautista”
1.2 Nivel Educativo: Primaria
1.3 Grado y sección:
1.4 Área curricular:
1.5 Tema: Conocer el entorno de Edilim (2)
1.6 Fecha: 14 – 07 - 2019
1.7 Duración: 90 minutos
1.8 Nombre del egresado:

II. Componentes didácticos:

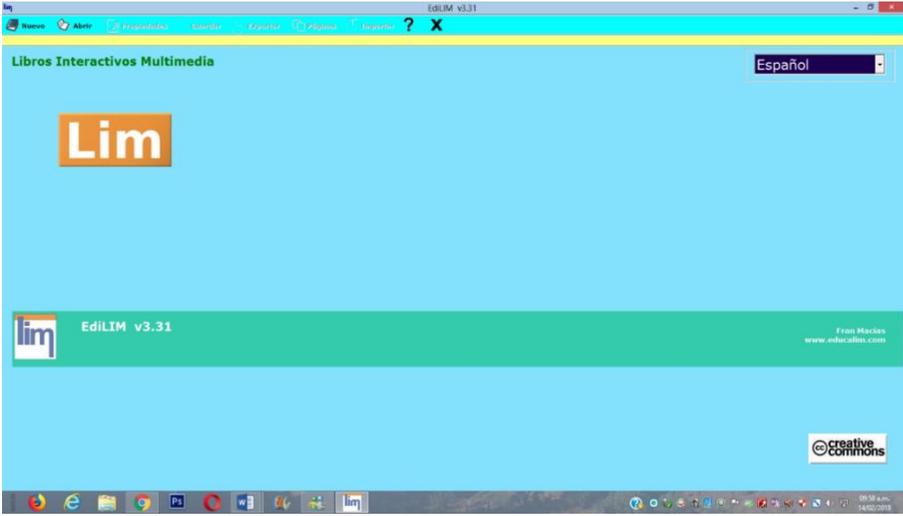
2.1. Objetivos:

- Al finalizar la sesión, el docente estará en condiciones de identificar el entorno de Edilim con más detalle, conocer el entorno de Edilim y sus características, así como elaborar y valorar los diseños como recursos multimedia para el trabajo pedagógico.

2.2. Contenidos:

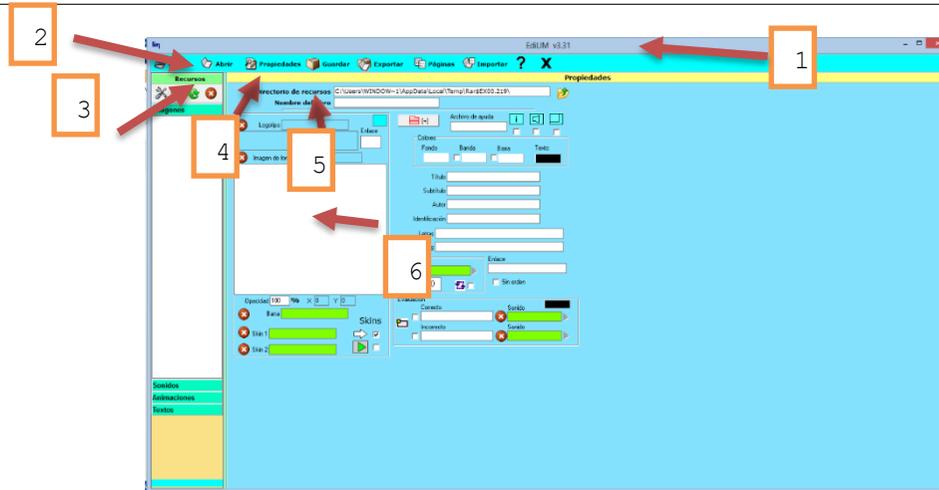
Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
<ul style="list-style-type: none">- Entorno gráfico de Edilim- Barra de título.- Cinta de opciones.- Recursos- Libro- Directorio- Imagen de fondo	<ul style="list-style-type: none">- Identificar el entorno Edilim con más detalle.- Conocer el entorno Edilim y sus características.- Elaborar temas y diseños como recursos multimedia para el trabajo pedagógico.- Exportar los recursos multimedia en HTML.- Diseñar los procedimientos más adecuados para la búsqueda en Edilim- Reconocer la barra menú- Explorar la carpeta de recursos.- Aplica los procesos dados en Edilim, para realizar búsquedas con filtros y propiedades.	<ul style="list-style-type: none">- Valorar la importancia de los diseños trabajados en el entorno de Edilim para utilizarlo en el trabajo pedagógico.

III. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	2.3.2 ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	2.3.3 MEDIOS Y MATERIALES	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida con la dinámica “Ranitas al agua” ✓ Se realiza la dinámica denominada “Ranitas al agua” ✓ El docente traza un círculo, alrededor de este se colocan en cuclillas los participantes. Cuando el coordinador diga "Ranitas al agua", los participantes deben saltar fuera del círculo. Cuando diga "a la orilla", todos deben saltar al centro del círculo. Las órdenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes. El jugador que ejecuta un movimiento diferente al ordenado por el coordinador, será excluido del juego. <p><i>Se presenta una imagen de Edilim.</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Cartel de aprendizajes esperados 	20 minutos	Describe el entorno gráfico de Edilim, teniendo en cuenta su importancia.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se formulan las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguna vez han trabajado en Edilim? - ¿Sabes qué elementos contiene el entorno gráfico de Edilim? - ¿Qué se puede realizar en Edilim? - ¿Les gustaría conocer el entorno gráfico de Word? - ¿Creen que el entorno de Word tiene varios elementos? - ¿Les gustaría conocer qué elementos contiene el entorno gráfico de Word? ✓ Realizar un breve recordatorio de la sesión anterior, para despejar dudas o atender las necesidades de cada uno de los participantes sobre el tema anterior. ✓ Motivar el intercambio de conocimientos sobre el tema mediante una lluvia de ideas. ✓ Se motiva a los docentes presentando y explicando la variedad de actividades que se deben conocer para trabajar con Edilim. <p>EdiLim: Tipos de páginas que se pueden realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea índices, imagen, texto y enlaces. - Galería de imágenes y de sonidos. - Puzles y sopas de letras. - Asocia parejas. - Preguntas de respuesta múltiple. - Identifica imágenes y sonidos. - Arrastrar y clasificar textos e imágenes. - Permite incluir actividades ajenas a Edilim. - Selecciona entre varias imágenes/textos. - Sitúa textos y etiquetas sobre una imagen. 			
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Con la participación de los docentes participantes se declara el título del tema a tratar: “El entorno gráfico de Edilim” ✓ Con ayuda del proyector multimedia se realiza el desarrollo del tema, explicando con la participación activa de los docentes los elementos que contiene el entorno gráfico de Edilim ✓ <i>Al arrancar Edilim aparece una pantalla muy similar a la siguiente:</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Lista de cotejo 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica el entorno gráfico de Edilim. ✓ Diseña los procedimientos más adecuados para el manejo en Edilim y el reconocimiento de su entorno.

PROCESO
(construcción del aprendizaje)



1. Barra de título:

Suele contener el nombre del programa y la versión de la misma. La acompañan en la zona derecha los botones: minimizar, maximizar y cerrar, comunes en casi todas las ventanas del entorno Windows.

2. La cinta de opciones:

Es el elemento más importante de todos, ya que se trata de una franja que contiene las herramientas y utilidades necesarias para realizar acciones en Edilim. Se organiza en pestañas que engloban categorías lógicas.

3. Recursos:

Carpeta donde se almacena las imágenes sobre los que se va a trabajar.

4. Nombre de libro:

Aquí se coloca el nombre del libro o archivo que se va a guardar en el programa.

✓ Hoja de trabajo

55 minutos

✓ Aplica los procesos dados en Edilim, para realizar búsquedas con filtros a través de la computadora.

	<p>5. Directorio: Ruta donde se encuentra la carpeta de recursos</p> <p>6. Imagen de fondo: Visualización del recurso que ha sido abierto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Recopilan la información y elementos necesarios para la elaboración del material educativo que se proponen desarrollar. ✓ Integran el libro electrónico (textos, imágenes, videos, animaciones, sonidos, otros recursos). ✓ Guardan el proyecto y exportan. <p>Comparten su producción al grupo (coevaluación).</p>			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los docentes concluyen que esta herramienta es de fácil manejo y aplicación. Se les motiva a elaborar actividades en las diversas áreas curriculares. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras. ✓ Palabra. 	15 minutos	Demuestra hábitos de cuidado hacia el material que les entrega, valorando su importancia.

ANEXO 06

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

“MANEJO Y USO DE EDILIM (PARTE 1)”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 80918 “San Juan Bautista”
1.2 Nivel Educativo: Primaria
1.3 Grado y sección:
1.4 Área curricular:
1.5 Tema: Manejo y uso de Edilim (parte 1)
1.6 Fecha: 18 – 07 - 2019
1.7 Duración: 90 minutos.
1.8 Nombre del egresado:

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1. Objetivos:

- Al finalizar la sesión, el docente estará en condiciones de conocer la elaboración y uso de la actividad “arrastrar textos” y el uso de la actividad “completar” como recurso multimedia para el trabajo pedagógico y aplicarlo en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes.

2.2. Contenidos:

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
Actividades en Edilim: <ul style="list-style-type: none">- Arrastrar texto: Edilim- Completar: Edilim.	<ul style="list-style-type: none">- Conocer la elaboración y uso de la actividad “arrastrar textos” como recurso multimedia para el trabajo pedagógico.- Conocer la elaboración y uso de la actividad “completar” como recurso multimedia para el trabajo pedagógico.- Diseña y crear la carpeta de recursos Edilim- Explorara las imágenes y sonidos de acuerdo al tema- Aplica los procesos dados en Edilim, para realizar búsquedas con filtros y propiedades.	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar las actividades de Edilim como recurso educativo para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	2.3.2 ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	2.3.3 MEDIOS Y MATERIALES	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida ✓ Se plantea la interrogante: ¿Cómo ser un docente innovador? ✓ Se presenta el video: “¿Te atreves a soñar?” https://www.youtube.com/watch?v=i07qz_6Mk7g ✓ Se hacen reflexiones respecto al video presentado. ✓ Desarrollo de capacidades: ✓ Se hace un repaso del software Edilim, con la finalidad que los docentes se familiaricen con su conocimiento y uso. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Cartel de aprendizajes esperados 	15 minutos	Muestra interés por el tema. Formula preguntas acerca de lo que quiere saber.
PROCESO (construcción del aprendizaje)	<p>EDILIM, arrastrar textos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se abre la página arrastrar textos y se empieza a poner el texto título en el casillero texto de cabecera para luego empezar a llenar los “textos fijos” con sus respectivos “textos que se arrastran”, observando siempre la vista previa, se les informa también la función que cumplen las pestañas inferiores de la página que se está trabajando, luego se colocan las instrucciones en el casillero de “texto de pie de página”, para finalmente guardar todo lo que se ha hecho en la página, exportar y publicar. ✓ Empezando a trabajar en Edilim ARRASTRAR TEXTO: <p><i>Lo primero que se debe hacer es abrir el programa luego buscar el directorio donde se encuentra nuestro texto, luego guardar el título y subtítulo en las partes en blanco.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Lista de cotejo. 	60 minutos	<p>Aplica los procesos dados en Edilim, para realizar búsquedas con filtros a través de la computadora.</p> <p>Los participantes reciben retroalimentación respecto a los temas tratados.</p> <p>Los participantes entregan sus compromisos para</p>

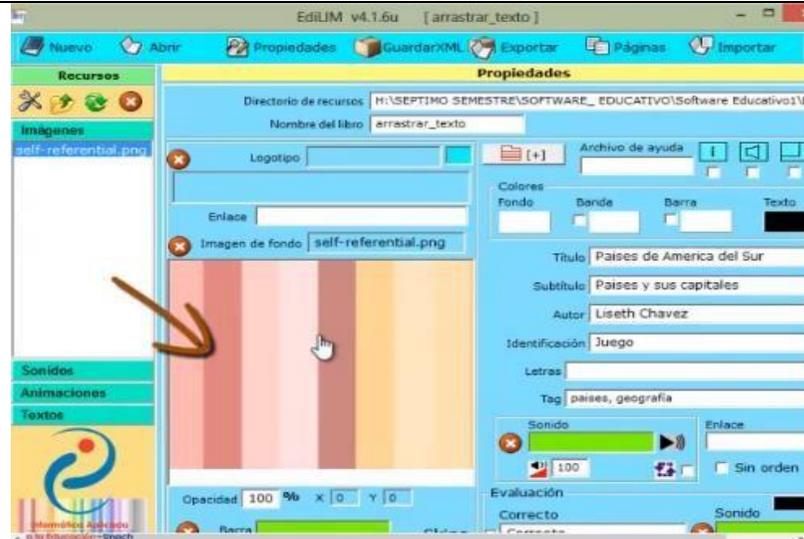


Llenamos los espacios en blanco tal como muestra la imagen:

mejorar su labor como docentes empleando los recursos TIC.



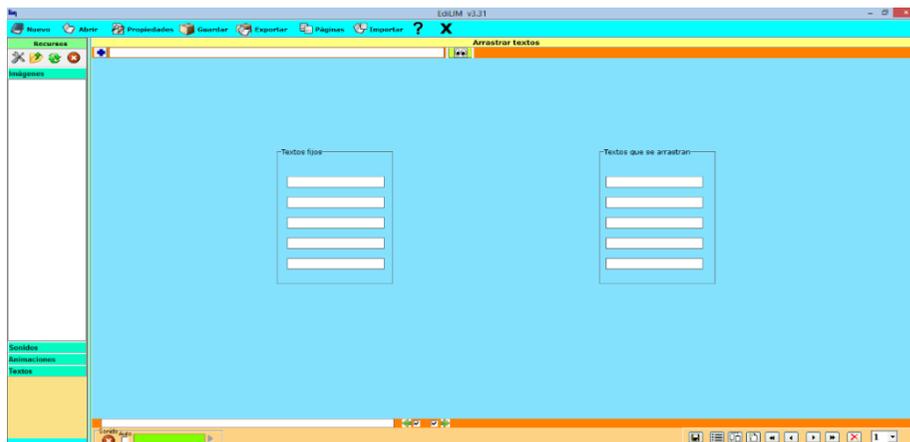
Ahora vamos a seleccionar una imagen para dar más detalle a nuestra actividad, hemos hecho clic en recursos y hemos seleccionando un fondo:



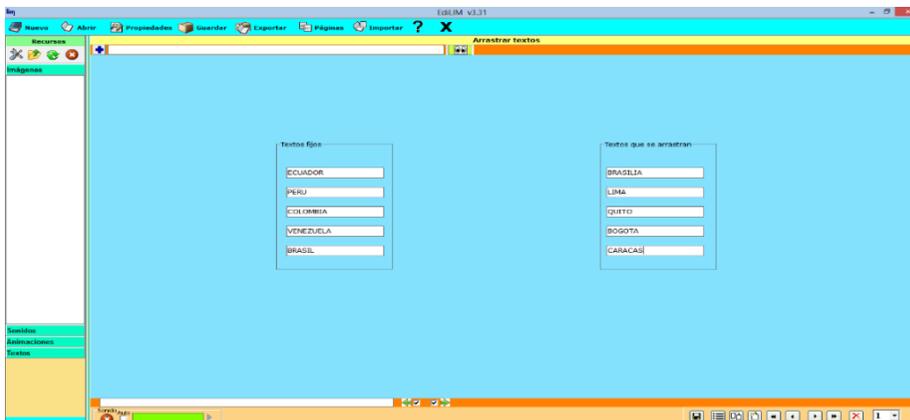
Ahora damos clic en el menú páginas y aparecerá lo siguiente, seleccionamos arrastrar textos:



Haciendo clic en arrastra textos aparece lo siguiente: se presentan dos columnas con textos fijos y textos que se arrastran.



Al llenar los espacios quedaría así:



Luego se da clic en exportar y aparece la siguiente ventana:



Luego se hace clic en publicar y aparece en la ventana la actividad, está listo para poder arrastrar el texto buscando la capital correcta.



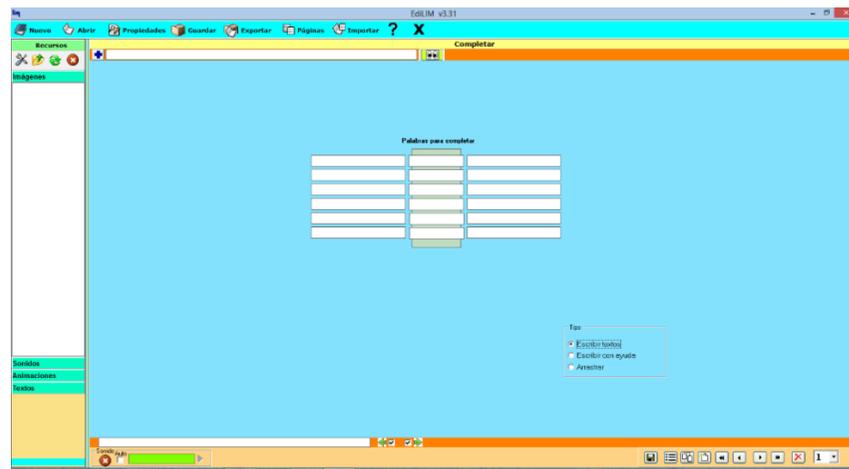
EDILIM, completar.

- ✓ Se abre la página completar y se empieza a poner el texto título en el casillero texto de cabecera para luego empezar a llenar los casilleros con frases incompletas, se llenan las alternativas en otros casilleros los cuales se podrán arrastrar a la frase que les corresponda completando el sentido a dicha frase, finalmente se llenan las instrucciones, se guarda, exporta y publica.

Empezando a trabajar en Edilim: Completar. Una vez abierto el programa nos vamos nuevamente a páginas y la función completar:



Al hacer clic en completar aparece la siguiente pantalla



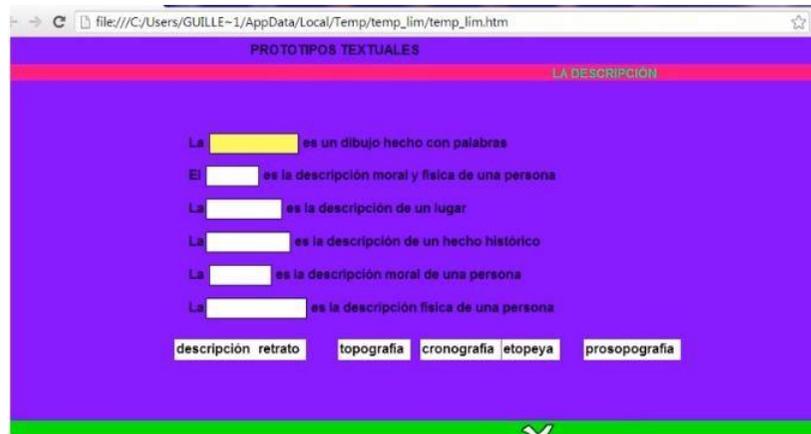
Ahora debemos llenar los espacios en blanco, teniendo en cuenta que la columna del centro son las palabras correctas, terminado eso debemos observar que en la parte inferior derecha existe una ventana tipo con tres acciones:



Si seleccionas la opción escribir texto y luego clic en los ojitos de la parte superior derecha se abre una página de internet que se supone ya configuraste al inicio mostrando la siguiente pantalla, allí tendrás que escribir la respuesta correcta.



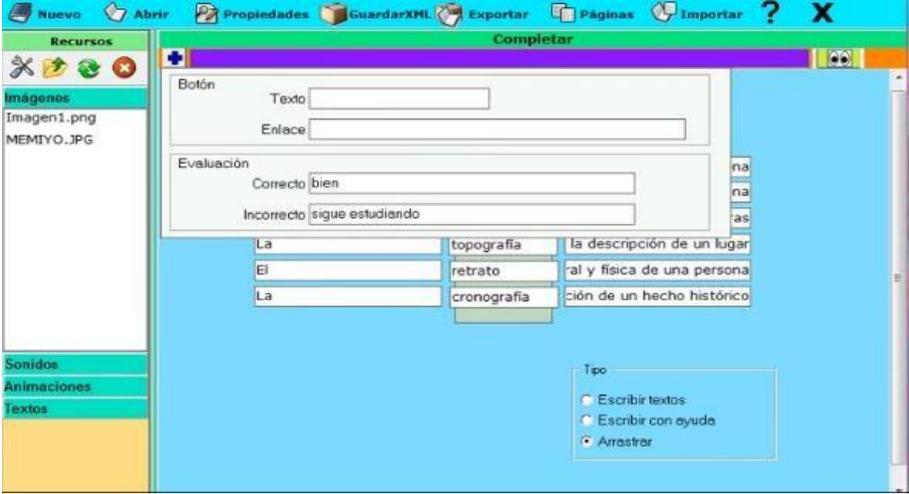
*Si seleccionas la opción **con ayuda** y luego clic en los ojitos de la parte superior derecha a se abre una página de internet que se supone ya configuraste al inicio mostrando la siguiente pantalla, allí tendrás que escribir la respuesta correcta con las alternativas que te muestra en la parte inferior.*



Si seleccionas la opción **arrastrar** y luego clic en los ojitos de la parte superior derecha a se abre una página de internet que se supone ya configuraste al inicio mostrando la siguiente pantalla, allí tendrás que arrastrar la respuesta correcta y colocar donde es adecuado.



Luego para la evaluación se puede colocar diferentes frases motivadoras para los alumnos: se hace clic en el ícono + que se encuentra en la parte superior izquierda y parece la ventana de evaluación cuando es correcto se puede colocar bien y si es incorrecto podemos colocar sigue estudiando, sólo es un ejemplo.

				
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los docentes concluyen que esta herramienta es de fácil manejo y aplicación. Se les motiva a elaborar actividades en las diversas áreas curriculares. ✓ Los docentes participantes muestran sus actividades realizadas y se hace la retroalimentación respectiva cuando sea necesaria. ✓ Se realiza la autoevaluación para recoger las expectativas de los participantes respecto al desarrollo del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Palabra 	<p>15 minutos</p>	<p>Se evalúa a los participantes mediante una lista de cotejo.</p>

ANEXO 07

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

“MANEJO Y USO DE EDILIM (PARTE 2)”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 80918 “San Juan Bautista”
1.2 Nivel Educativo: Primaria
1.3 Grado y sección:
1.4 Área curricular:
1.5 Tema: Manejo y uso de Edilim (parte 2)
1.6 Fecha: 21 – 07 - 2019
1.7 Duración: 90 minutos.
1.8 Nombre del egresado:

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1. Objetivos:

- Al finalizar la sesión, el docente estará en condiciones de diseñar la actividad “relacionar”, elaborar actividades “puzle”, así como diseñar y crear sesiones de aprendizaje en forma didáctica utilizando el Edilim, comparando las ventajas que posee este software para la elaboración de las sesiones de aprendizaje.

2.2. Contenidos:

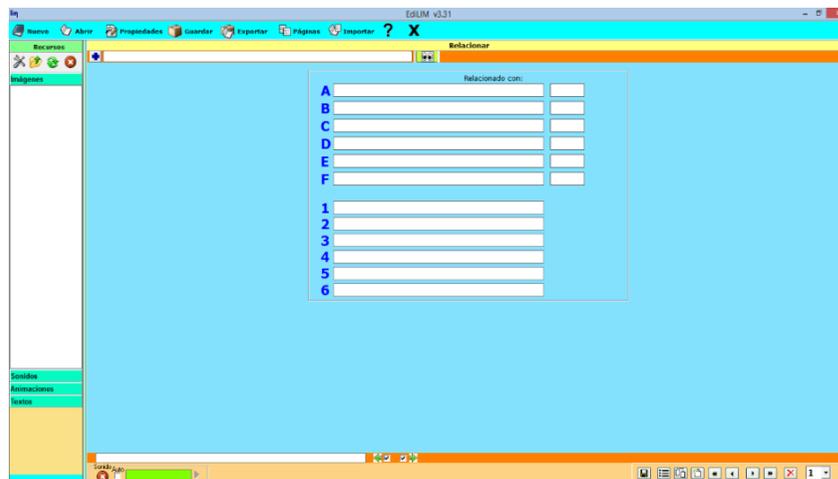
Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
Actividades en Edilim: - Relacionar: Edilim - Puzle: Edilim.	- Diseñar la actividad “relacionar” para integrarlo en sus sesiones de aprendizaje. - Elaborar actividades “puzle” para que el docente lo integre en su trabajo pedagógico con sus alumnos. - Diseña y crear sesiones de aprendizaje en forma didáctica utilizando el Edilim. - Aplica los procesos dados en Edilim en la mejora de la didáctica educativa.	- Compara las ventajas que posee el software con lo cotidiano en la elaboración de las sesiones de aprendizaje.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

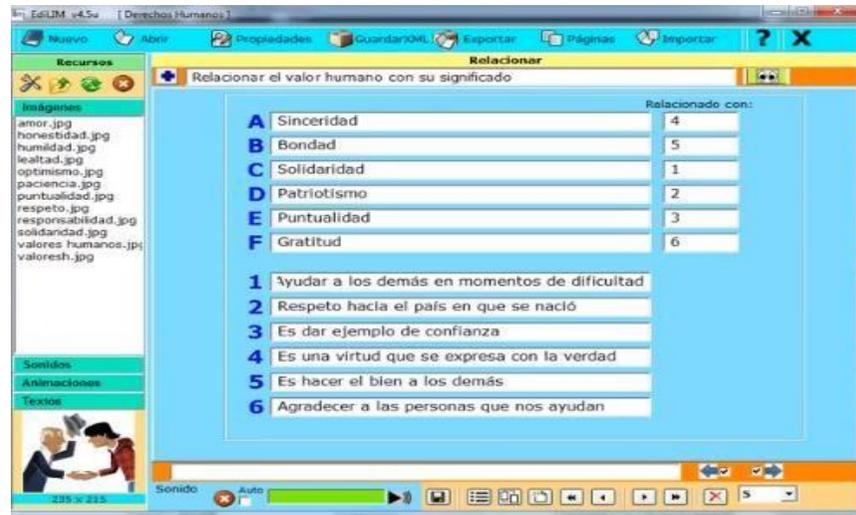
MOMENTOS	2.3.2 ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	2.3.3 MEDIOS Y MATERIALES	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se da la bienvenida ✓ Se presenta el video: “La educación en el siglo XXI” https://www.youtube.com/watch?v=pRoQA3yld3E ✓ Se hacen reflexiones respecto al video presentado y se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué necesitamos desarrollar capacidades digitales en el siglo XXI? - ¿Cuál es el aporte de las TIC? ✓ Los docentes participantes comparten y socializan sus respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Cartel de aprendizajes esperados 	<p>15 minutos</p>	<p>Muestra interés por el tema. Formula preguntas acerca de lo que quiere saber.</p>
<p>PROCESO (construcción del aprendizaje)</p>	<p>EDILIM, relacionar</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inicia colocando el título a la página, luego se procede a llenar los textos de primer bloque y seguir con el segundo bloque, en los casilleros del costado del primer bloque se coloca el número de texto del segundo bloque que le corresponde al primero, para que una vez terminado se relacionen los textos y se unan por medio de líneas. Se escriben finalmente las instrucciones donde corresponde, se guarda, exporta y publica. ✓ Se explicará de la siguiente manera: <i>Se carga el programa luego se da clic en páginas y aparece la siguiente ventana:</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Lista de cotejo 	<p>60 minutos</p>	<p>Participa activamente durante el desarrollo de la clase, respetando las ideas de sus compañeros.</p> <p>Los participantes entregan sus compromisos para mejorar su labor como docentes empleando los recursos TIC.</p> <p>Se evalúa a los participantes mediante una lista de cotejo.</p>



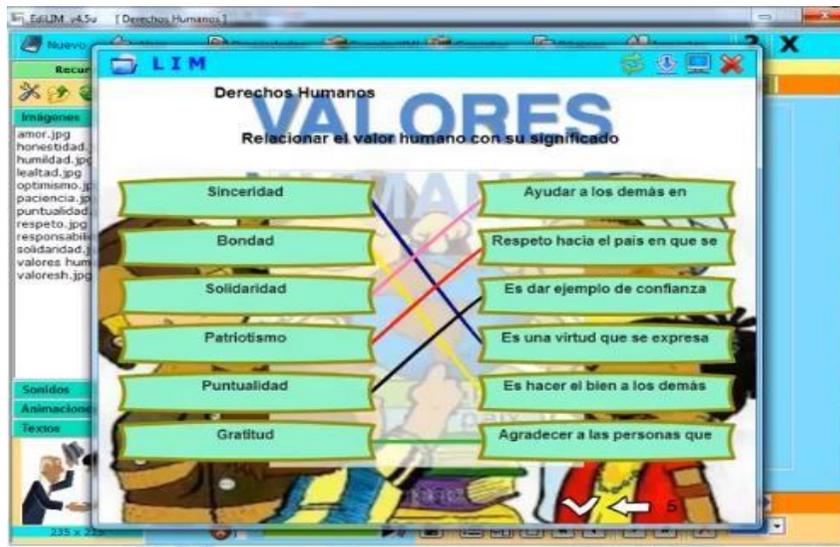
Hacemos clic en *Relacionar* que está en la parte izquierda de la ventana y nos muestra lo siguiente:



Luego se procede a llenar los espacios en blanco teniendo en cuenta el título de la actividad, en este caso hablaremos de relacionar el valor humano con su significado, tenemos una columna con letras de A hasta la F, allí se coloca los valores, luego en los números del 1 al 6 el significado; para luego en la columna de la izquierda se relaciona el valor con su significado quedando de la siguiente manera:



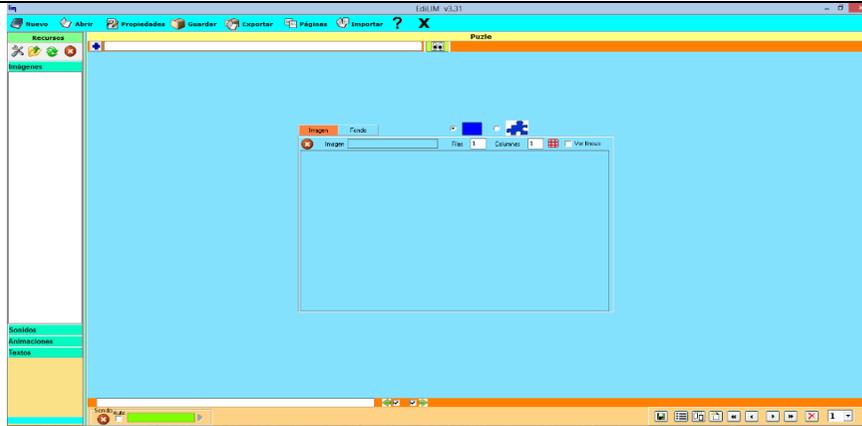
Luego se procede a publicar vía el html haciendo clic en los ojitos y se relaciona de la siguiente manera:



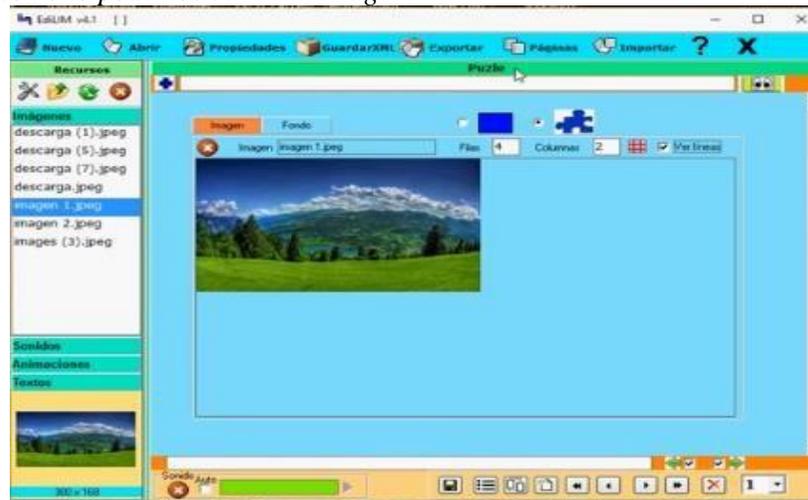
EDILIM, puzle

- ✓ Se empieza colocando el título, luego se arrastra una imagen de la ventana de recursos a la ventana de nuestra página, según el tamaño se podrá dimensionar haciendo clic en el icono de herramientas de la barra de recursos, luego se configura en cuantas columnas y filas de dividirá la imagen, se guarda, exporta y publica.

Se abre la ventana haciendo clic en páginas, seleccionamos puzle y aparece lo siguiente:



Una vez abierto la ventana exportamos una imagen desde la biblioteca de recursos, damos cuantas filas y columnas deseamos que tenga el puzle, además seleccionamos el tipo como lo podemos ver en la imagen.



Seguidamente se coloca el nombre del archivo y del libro para que quede grabado:



Seguidamente se publica y toma esta forma, las piezas comienza aparecer como el verdadero rompecabezas de la imagen trabajada:



	<p><i>Terminado la unión si todo esta ordenado aparecerá la siguiente ventana:</i></p> 			
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los docentes participantes muestran sus actividades realizadas y se hace la retroalimentación respectiva cuando sea necesaria. ✓ Autoevaluación de las actividades realizadas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Palabra 	<p>15 minutos</p>	<p>Los participantes responden a la Ficha de Evaluación del taller.</p> <p>Los participantes reciben retroalimentación respecto a los temas tratados.</p>

ANEXO 08

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

“MANEJO Y USO DE EDILIM (PARTE 3)”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 80918 “San Juan Bautista”
1.2 Nivel Educativo: Primaria
1.3 Grado y sección:
1.4 Área curricular:
1.5 Tema: Manejo y uso de Edilim (parte 3)
1.6 Fecha: 25 – 07 - 2019
1.7 Duración: 90 minutos.
1.8 Nombre del egresado:

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1. Objetivos:

- Al finalizar la sesión, el docente estará en condiciones de explorar y diseñar la actividad “sopa de letras”, elaborar la actividad “respuesta múltiple” en Edilim, así como evaluar la importancia que posee el uso de las actividades de este software para que se produzca un aprendizaje significativo en los estudiantes.

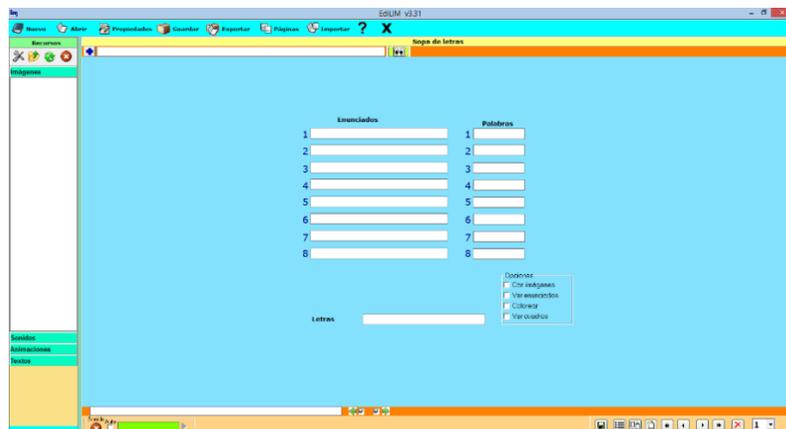
2.2. Contenidos:

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
Actividades en Edilim: <ul style="list-style-type: none">- Sopa de letras: Edilim- Respuesta múltiple: Edilim	<ul style="list-style-type: none">- Explorar y diseñar la actividad “sopa de letras” para integrarlo en sus sesiones de aprendizaje.- Elaborar actividades “respuesta múltiple” para que el docente lo integre en su trabajo pedagógico con sus estudiantes.- Categoriza y adecúa temas utilizando la sopa de letras en el Edilim, haciendo que se produzca un aprendizaje significativo.- Evaluar la importancia que posee las respuestas múltiples utilizando el Edilim.- Aplica los procesos dados en Edilim en la mejora de la didáctica educativa.- Compara las ventajas que posee el software con lo cotidiano en la elaboración de las sesiones y el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">- Evaluar la importancia de aplicar los procesos dados en Edilim para que se produzca un aprendizaje significativo en los estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	2.3.2 ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	2.3.3 MEDIOS Y MATERIALES	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo y bienvenida. ✓ Motivación: Observan una presentación de Power Point sobre la importancia que tienen las TIC en el manejo de los temas como libros virtuales, comentan y discriminan lo anunciado. ✓ Conflicto cognitivo: Contestan: ¿Qué importancia tiene la sopa de letras en el aprendizaje del alumno? ¿Existen otros programas que nos ayudan en esta técnica de estudio? ¿Quiénes lo pueden hacer? ¿Qué elementos forman parte de una sopa de letras? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Pizarra 	15 minutos	Formula preguntas acerca de lo que quiere saber.
PROCESO (construcción del aprendizaje)	<p>EDILIM, sopa de letras</p> <p>Se inicia colocando el título a la página, luego se procede a llenar los “enunciados” con la palabra que le corresponde, se opta por alguna alternativa en la parte inferior derecha (con imágenes, ver enunciado, etc.), se escribe las instrucciones donde corresponde y por último se guarda, exporta y publica.</p> <p><i>Se inicia la actividad cargando el programa y haciendo clic en el menú páginas luego aparece la ventana siguiente, seleccionamos sopa de letras y hacemos clic.</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Proyector multimedia ✓ Lista de cotejo 	60 minutos	Identifica información relevante acerca del manejo del recurso sopa de letras y respuestas múltiples en el Edilim, respondiendo las preguntas del docente.

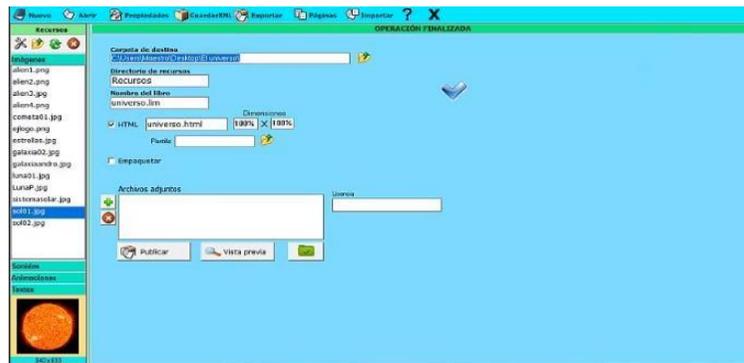
Empezando a trabajar: llenamos los espacios en blanco de la columna de enunciados y de palabras acuerdo al tema a trabajar, luego el espacio de letras y marcamos la opción que deseamos.



Por ejemplo, vamos a trabajar con la opción imágenes, jalamos de la biblioteca o la carpeta de recursos cada imagen tal como se observa en la imagen luego escribimos en la columna de la izquierda el nombre de las imágenes; escribimos en el casillero de letras lo disponible para crear el tablero, tal como observamos en la ventana. Seleccionamos el aspecto ver cuadros:



Guardamos y publicamos el libro.



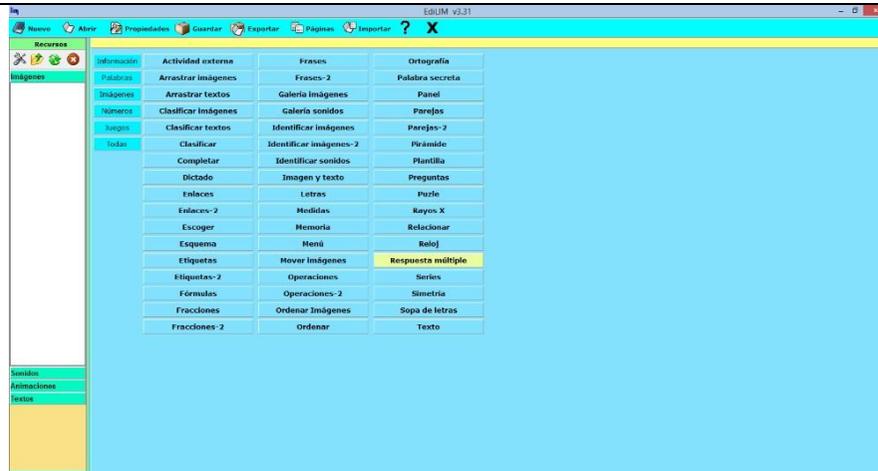
Vemos los resultados:



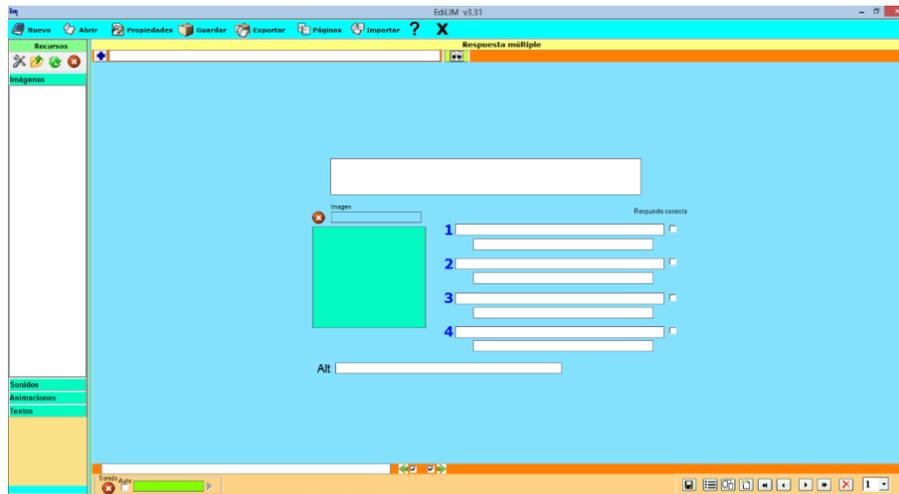
EDILIM, respuesta múltiple.

Se coloca el título, luego se procede a escribir la pregunta, en la parte inferior derecha se encuentran los casilleros para escribir las alternativas y a su lado derecho casilleros para poner el check a la alternativa correcta, finalmente se escriben las instrucciones claramente en el casillero inferior para luego guardar, exportar y publicar todo lo trabajado.

Se inicia la actividad cargando el programa y haciendo clic en el menú páginas luego aparece la ventana siguiente, seleccionamos respuesta múltiple y hacemos clic.



Empezando a trabajar: llenamos los espacios en blanco de las filas de acuerdo al tema a trabajar, jalamos la imagen y colocamos la alternativa



Una vez llenado los espacios en blanco empezando primero con el enunciado donde dice: Elija la respuesta correcta, luego escribo la pregunta en el recuadro blanco: los animales salvajes son; seguido las alternativas: gato, perro, tigre y oso; debemos jalar una imagen para que motive, marcamos la respuesta correcta en este caso hay dos la 3 y la 4. Debajo de cada alternativa hay un mensaje que podemos colocar cuando es verdadera o falsa.

Recursos

Eliga la respuesta correcta.

Los Animales Salvajes son:

Imagen

lobo.jpg

Respuesta correcta

- 1 GATO
No es la correcta vuelve a intentarlo.
- 2 PERRO
No es la correcta vuelve a intentarlo.
- 3 TIGRE
Se conoce a los animales salvajes aquel que vive en libertad.
- 4 OSO
Se conoce a los animales salvajes aquel que vive en libertad.

Alt 1

Carlos Orden

Se publica y parece así: elegimos la alternativa.

Eliga la respuesta correcta.

Los Animales Salvajes son:



1 PERRO

2 TIGRE

3 GATO

4 OSO



Por ejemplo, elegimos perro y gato; sabemos nosotros que estos no son animales salvajes, entonces al ejecutar esto nos saldrá.

Eliga la respuesta correcta.

Los Animales Salvajes son:



1 PERRO

2 TIGRE

3 GATO

INCORRECTO

No es la correcta vuelve a intentarlo.

Carlos Ordoñez
Informática Acuña

Entonces seguimos intentando y marcamos las otras alternativas y saldrá:



SALIDA

- ✓ Los docentes elaboran actividades con Edilim en diferentes áreas curriculares para integrarlo en sus sesiones de aprendizaje.
- ✓ Luego presentan sus productos a los tutores.
- ✓ Se concluye el taller con la participación de los docentes quienes expresas sus conclusiones sobre las actividades desarrolladas y quienes a la vez realizan una autoevaluación de su participación en el taller.

✓ Computadoras.

15 minutos

Cumple con las normas de convivencia, escucha las diversas sugerencias de su grupo de trabajo.

ANEXO 09

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

“MANEJO Y USO DE EDILIM (PARTE 4)”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 80918 “San Juan Bautista”
1.2 Nivel Educativo: Primaria
1.3 Grado y sección:
1.4 Área curricular:
1.5 Tema: Manejo y uso de Edilim (parte 4)
1.6 Fecha: 02 – 08 - 2019
1.7 Duración: 90 minutos
1.8 Nombre del egresado:

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1. Objetivos:

- Al finalizar la sesión, el docente estará en condiciones de diseñar y elaborar las actividades “ordenar” y “pirámide” del software Edilim, comparando las ventajas que posee este software en la mejora de la práctica educativa al aplicarlo en la elaboración de sus sesiones de aprendizaje.

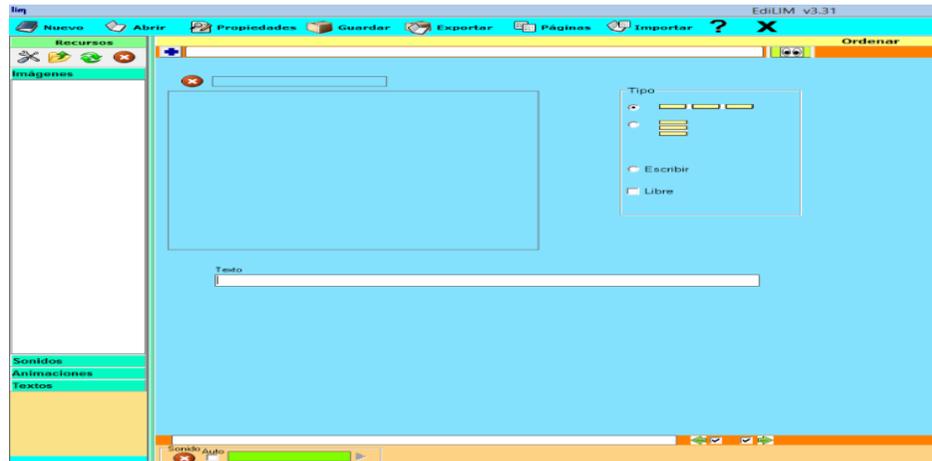
2.2. Contenidos:

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
Actividades de Edilim: <ul style="list-style-type: none">- Ordenar: Edilim- Pirámide: Edilim	<ul style="list-style-type: none">- Diseñar la actividad “ordenar” para integrarlo en sus sesiones de aprendizaje.- Elaborar actividades “pirámide” para que el docente los integre en su trabajo pedagógico con sus alumnos.- Aplica la actividad ordenar en el diseño de los temas utilizando el Edilim.- Utiliza diseños preestablecidos de un formato de diapositivas en Edilim.- Aplica y usa la actividad pirámide en temas de las áreas de letras y ciencias.- Aplica los procesos dados en Edilim en la mejora de la didáctica educativa.- Compara las ventajas que posee el software con lo cotidiano en la elaboración de las sesiones y el aprendizaje.	Compara las ventajas que posee el software Edilim en la mejora de la práctica educativa al aplicarlo en las sesiones de aprendizaje.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	2.3.2 ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	2.3.3 MEDIOS Y MATERIALES	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Saludo y bienvenida. Motivación: Observan una presentación de Power Point sobre la importancia que tienen las TIC en el manejo de los temas como libros virtuales, comentan y discriminan lo anunciado.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cañón multimedia ✓ Pizarra 	15 minutos	Muestra interés por el tema.
PROCESO (construcción del aprendizaje)	<p>EDILIM, ordenar. Se coloca el título, luego se procede a escribir la palabra en el casillero “texto”, en vista previa se observa que las letras de la palabra se desordenan, y se arrastran cada letra al lugar correcto de tal manera que estén ordenadas y formar la palabra correcta, finalmente se colocan las instrucciones en el casillero de la parte inferior para luego guardar, exportar y publicar todo lo trabajado <i>Abrimos el programa Edilim y seleccionamos páginas en el menú luego clic en ordenar.</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas impresas ✓ Papel sábana ✓ Plumones ✓ Pizarra. ✓ Cañón multimedia. ✓ Computadoras. 	60 minutos	<p>Identifica información relevante acerca del manejo del recurso sopa de letras y respuestas múltiples en el Edilim, respondiendo las preguntas del docente.</p> <p>Elabora actividades con “ordenar” y “pirámide” para aplicarlo en sus sesiones de aprendizaje.</p>

Haciendo clic en ordenar aparece el área de trabajo de la actividad mostrando diversos campos de trabajo donde debemos llenar.



Llenamos los campos en blanco empezando por lo que necesitamos que hagan, es decir la instrucción en este caso queremos que descubran la canción de fondo, luego arrastramos una imagen de la carpeta de recursos, colocamos el tipo quedará de la manera siguiente:



Luego publicamos el diseño se aparece la ventana para ordenar el nombre de la canción.

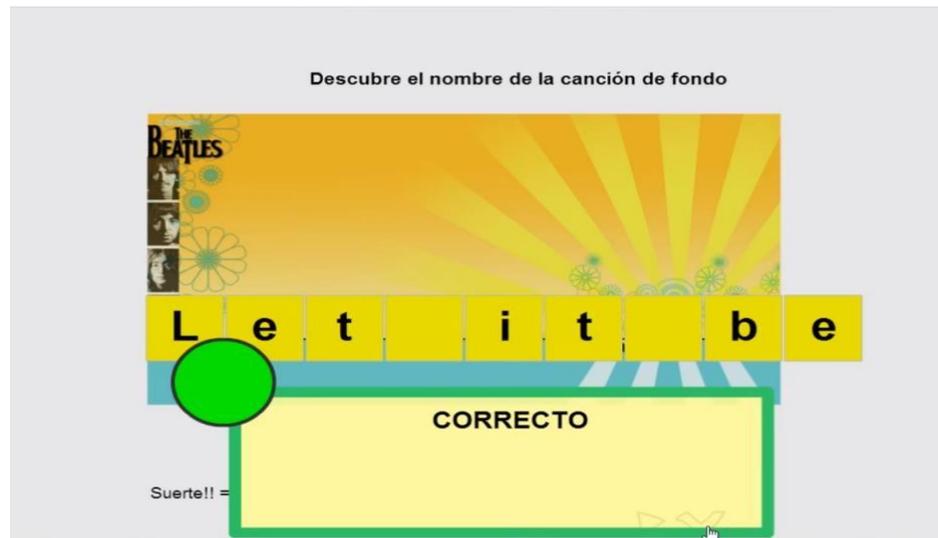
Descubre el nombre de la canción de fondo



Suerte!! =)



Empezamos a ordenar la canción en forma correcta, de tal forma que al final nos saldría la ventana así:



EDILIM, Pirámide.

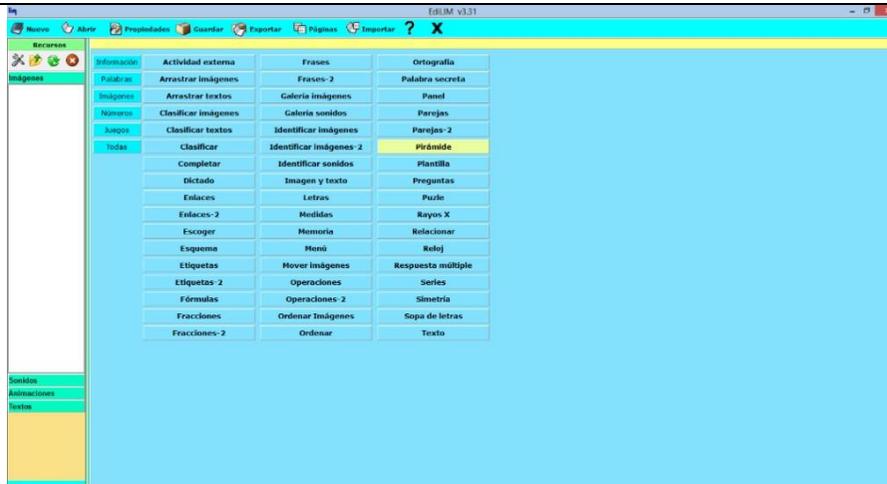
Abrimos el programa Edilim y seleccionamos el menú páginas.

Hacemos clic en pirámide, y comenzamos a llenar los espacios en blanco de acuerdo al tema y área a desarrollar.

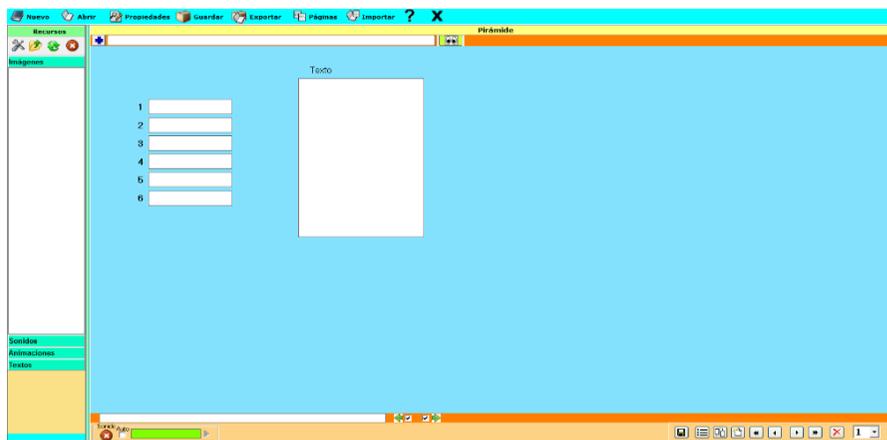
Guardamos el documento y publicamos.

Comenzamos a trabajar escribiendo en los cuadros de la pirámide la respuesta correcta.

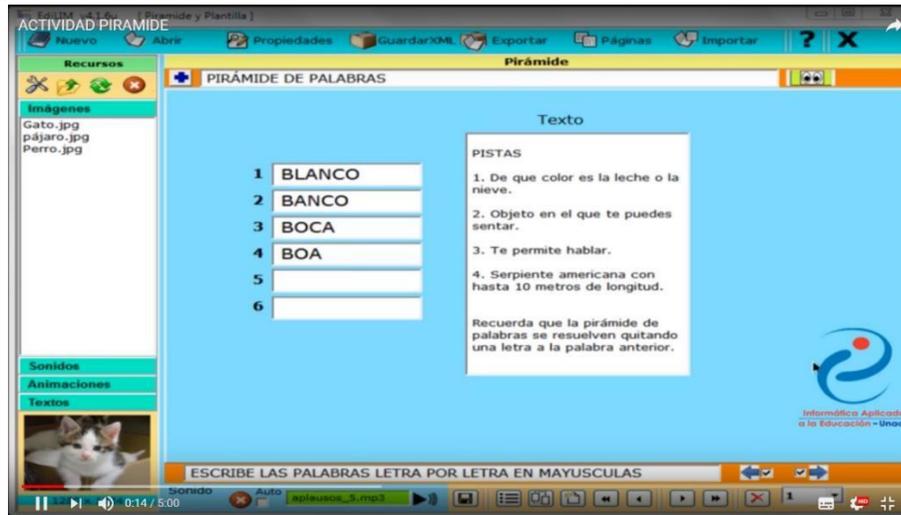
Abrimos el programa Edilim y seleccionamos páginas en el menú luego clic en PIRÁMIDE.



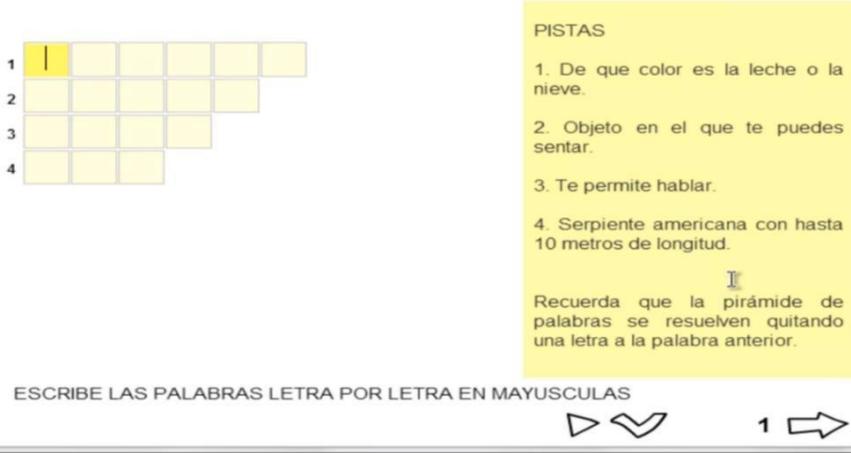
Haciendo clic en PIRÁMIDE aparece el área de trabajo de la actividad mostrando diversos campos de trabajo donde debemos llenar.



Se llena los espacios en blanco de acuerdo al tema que deseas trabajar en la sección de la columna del 1 a las 6 llenas las palabras y en el texto su significado de cada una de ellas.



Terminado esto publicamos y se observa de la siguiente manera:

	<p style="text-align: center;">EJERCICIOS</p> <p style="text-align: center;">PIRÁMIDE DE PALABRAS</p>  <p style="text-align: center;">ESCRIBE LAS PALABRAS LETRA POR LETRA EN MAYUSCULAS</p>			
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los docentes elaboran actividades con Edilim en diferentes áreas curriculares para integrarlo en sus sesiones de aprendizaje. ✓ Luego presentan sus productos a los tutores. ✓ Se concluye el taller con la participación de los docentes quienes expresas sus conclusiones sobre las actividades desarrolladas y quienes a la vez realizan una autoevaluación de su participación en el taller. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras. ✓ Cañón multimedia. 	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>	<p>Cumple con las normas de convivencia, escucha las diversas sugerencias de su grupo de trabajo.</p>

ANEXO 10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

“INTEGRACIÓN DE EDILIM EN LAS SESIONES DE APRENDIZAJE (PARTE 1)”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 80918 “San Juan Bautista”
1.2 Nivel Educativo: Primaria
1.3 Grado y sección:
1.4 Área curricular:
1.5 Tema: Integración de Edilim en las sesiones (parte 1)
1.6 Fecha: 04 – 08 - 2019
1.7 Duración: 90 minutos.
1.8 Nombre del egresado:

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1. Objetivos:

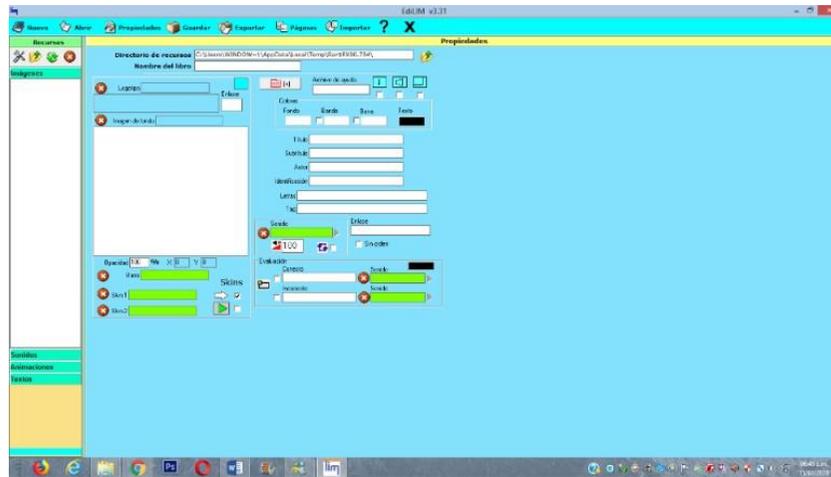
- Al finalizar la sesión, el docente estará en condiciones de diseñar una sesión de aprendizaje en el que se haga uso pertinente del software Edilim de manera creativa e innovadora y contribuya a elevar la calidad de la práctica docente.

2.2. Contenidos:

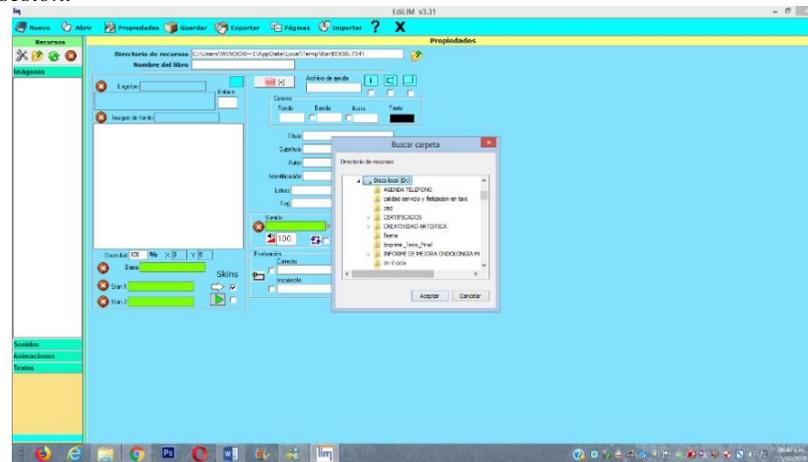
Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
- Integración de los recursos de Edilim en las sesiones de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">- Motivar en los docentes la aplicación del software educativo EdiLim en sus sesiones de aprendizaje para permitir en los alumnos un aprendizaje interactivo.- Diseñar una sesión de aprendizaje en el que se haga uso pertinente del software Edilim de manera creativa e innovadora y contribuya a elevar la calidad de la práctica docente.- Utiliza diseños preestablecidos de un formato de diapositivas en Edilim.- Aplica los procesos dados en Edilim en la mejora de la didáctica educativa.	Contribuir a elevar la calidad de la práctica docente al utilizar el software Edilim de manera creativa e innovadora.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	2.3.2 ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	2.3.3 MEDIOS Y MATERIALES	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo y bienvenida. ✓ Motivación: Observan el video: “Diálogo entre nativos e inmigrantes digitales” https://www.youtube.com/watch?v=pRoQA3yld3E ✓ Se hacen reflexiones respecto al video presentado. Contextualizar lo observado con la realidad de su acción educativa donde brindan sus servicios como docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cañón multimedia ✓ Pizarra 	15 minutos	Formula preguntas acerca de lo que quiere saber.
PROCESO (construcción del aprendizaje)	<p>INTEGRAR RECURSO EN EDILIM El objetivo de la novena sesión taller es poder aplicar lo aprendido en las sesiones talleres anteriores, e incluir el software Edilim en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje enriqueciendo la gestión pedagógica.</p> <p>Se determina la sesión de capacitación para que los docentes destinen éste tiempo en la elaboración de recursos educativos con el software Edilim que apunten al grupo etéreo con el cual se trabaja y el área que se quiera desarrollar, para que posteriormente se puedan compartir dichos recursos, con la finalidad de que todos los docentes cuenten con una batería de recursos educativos multimedia para ser aplicados en sus clases.</p> <p><i>En el Edilim podemos crear un libro interactivo integrando los recursos y actividades que nos presenta y ayuda. Lo primero que debemos hacer es descargar el programa instalar en la Pc, luego activamos en nuevo para muestre este aspecto.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras ✓ Cañón multimedia. ✓ Plumones. ✓ Pizarra 	60 minutos	<p>Los participantes reciben retroalimentación respecto a los temas tratados.</p> <p>Los participantes entregan sus compromisos para mejorar su labor como docentes empleando los recursos TIC.</p>



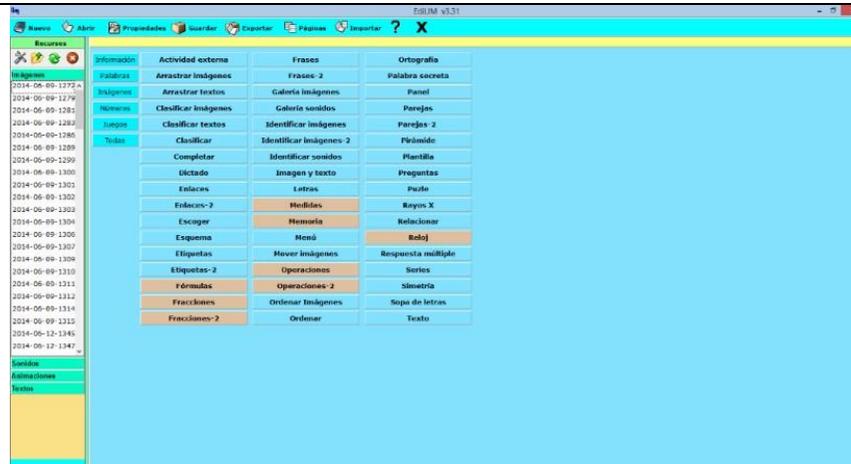
Para empezar a trabajar en el programa en cualquier sesión de aprendizaje, lo primero que debes tener es crear en directorio de recursos haciendo clic en la carpeta y allí nos direccionará la unidad donde se encuentra nuestros recursos (imágenes, sonidos) de trabajo para la sesión.



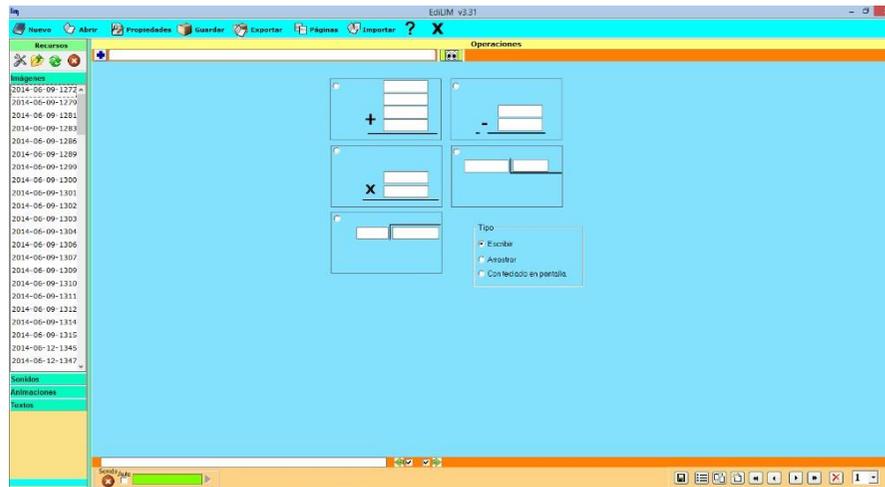
Vamos a crear nuestro primer libro: aquí observamos una imagen de fondo que hemos jalado de nuestra carpeta de recursos que ese encuentra en la parte izquierda de la ventana de Edilim, podemos agregar sonido y otros detalles, en este caso desarrollaremos una sesión de los medios de comunicación aérea.



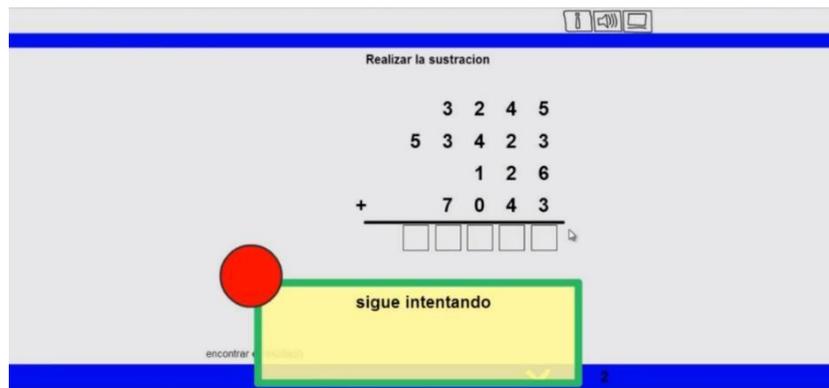
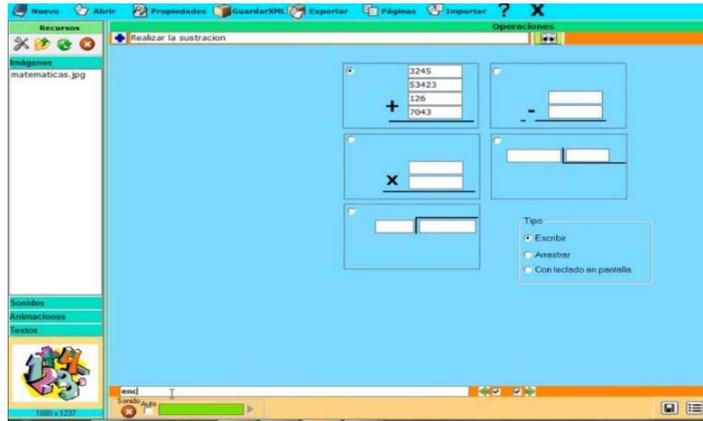
Operaciones matemáticas con Edilim: debemos hacer clic en páginas, luego en números y se activan las actividades siguientes:



Hoy desarrollaremos operaciones básicas, nos ubicamos y hacemos clic en operaciones de los recursos y aparece la ventana mostrando:



Vamos a realizar una sustracción en este recurso:



	<i>Publicamos nuestra actividad y a trabajar: en esta ventana hemos intentado resolver, pero la hicimos mal la sustracción y nos sale este mensaje. Intentamos de nuevo en forma correcta y nos envía otro mensaje indicando que está bien la sustracción.</i>			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reunidos los docentes del nivel, elaboran conclusiones sobre la importancia del uso de las TIC en educación y su incorporación en las sesiones de aprendizaje. ✓ Se concluye el taller con la participación de los docentes quienes expresas sus conclusiones sobre las actividades desarrolladas y quienes a la vez realizan una autoevaluación de su participación en el taller. 	✓ Hojas de práctica o ficha	15 minutos	Los participantes responden a la Ficha de Evaluación del taller.

ANEXO 11

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

“INTEGRACIÓN DE EDILIM EN LAS SESIONES DE APRENDIZAJE (PARTE 2)”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 80918 “San Juan Bautista”
1.2 Nivel Educativo: Primaria
1.3 Grado y sección:
1.4 Área curricular:
1.5 Tema: Integración de Edilim en las sesiones (parte 2)
1.6 Fecha: 09 – 08 - 2019
1.8 Duración: 90 minutos.
1.8. Nombre del egresado:

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

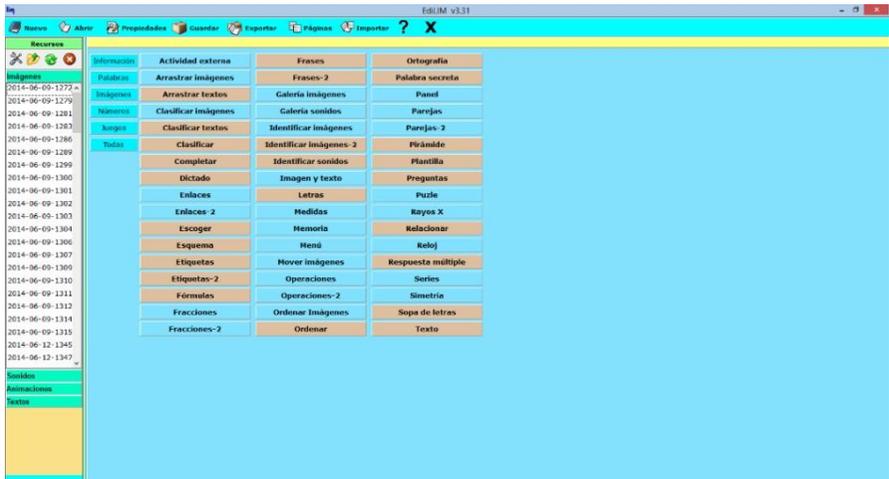
2.1. Objetivos:

- Al finalizar la sesión, el docente estará en condiciones de diseñar una sesión de aprendizaje en el que se haga uso pertinente del software Edilim de manera creativa e innovadora y contribuya a elevar la calidad de la práctica docente.

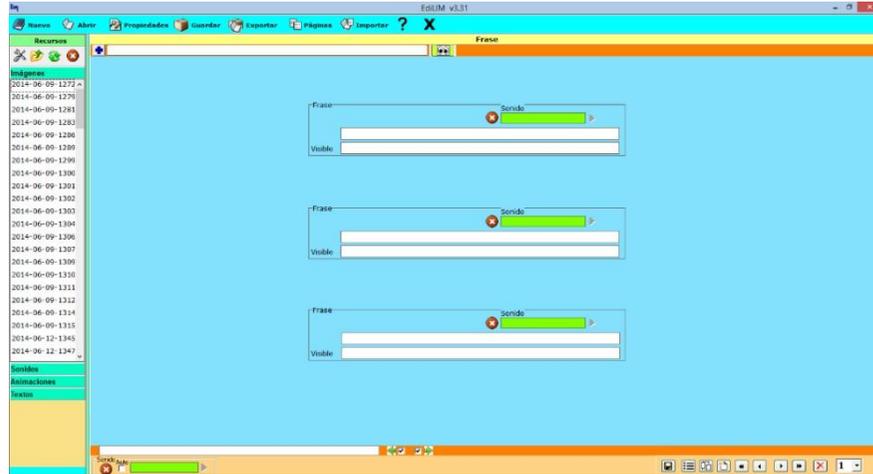
2.2. Contenidos:

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
- Integración de los recursos de Edilim en las sesiones de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">- Motivar en los docentes la aplicación del software educativo EdiLim en sus sesiones de aprendizaje para permitir en los alumnos un aprendizaje interactivo.- Diseñar una sesión de aprendizaje en el que se haga uso pertinente del software Edilim de manera creativa e innovadora y contribuya a elevar la calidad de la práctica docente.- Utiliza diseños preestablecidos de un formato de diapositivas en Edilim.- Aplica los procesos dados en Edilim en la mejora de la didáctica educativa.	Contribuir a elevar la calidad de la práctica docente al utilizar el software Edilim de manera creativa e innovadora.

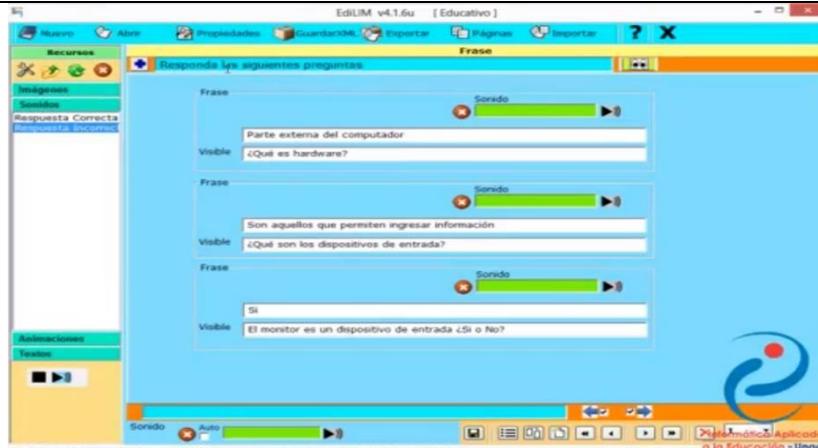
III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	2.3.2 ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	2.3.3 MEDIOS Y MATERIALES	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo y bienvenida. ✓ Se practica una dinámica junto a los docentes participantes del taller. ✓ Se hace un recuento de lo trabajado en la sesión anterior. ✓ Al mismo tiempo que se hace algunas preguntas a los docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cañón multimedia ✓ Pizarra 	15 minutos	Formula preguntas acerca de lo que quiere saber.
<p>PROCESO (construcción del aprendizaje)</p>	<p>INTEGRAR RECURSO EN EDILIM Se determinan las áreas a trabajar para luego navegar por la red buscando los insumos (imágenes, audio, etc.) convenientes para elaborar las actividades en las diferentes páginas de Edilim, brindando la asesoría conveniente en todo momento que los participantes lo soliciten.</p>  <p>The screenshot shows the Edilim v3.31 interface with a menu on the left and a grid of activity categories. The menu includes 'Recursos', 'Inágenes', 'Sonidos', and 'Textos'. The grid categories are: Información, Actividad externa, Frases, Ortografía, Palabras, Arrastrar imágenes, Frases-2, Palabra secreta, Imágenes, Arrastrar textos, Galería imágenes, Panel, Números, Clasificar imágenes, Galería sonidos, Parejas, Juegos, Clasificar textos, Identificar imágenes, Parejas-2, Todas, Clasificar, Identificar imágenes-2, Pirámido, Completar, Identificar sonidos, Plantilla, Dictado, Imagen y texto, Preguntas, Enlaces, Letras, Puzle, Enlaces-2, Medidas, Rayos X, Escoger, Memoria, Relacionar, Esquema, Menú, Reloj, Etiquetas, Mover imágenes, Respuesta múltiple, Etiquetas-2, Operaciones, Series, Fórmulas, Operaciones-2, Simetría, Fracciones, Ordenar imágenes, Sopa de letras, Fracciones-2, Ordenar, Texto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cañón multimedia. ✓ Computadoras. ✓ Plumones. ✓ Pizarra. 	60 minutos	<p>Los participantes reciben retroalimentación respecto a los temas tratados.</p> <p>Los participantes entregan sus compromisos para mejorar su labor como docentes empleando los recursos TIC.</p>

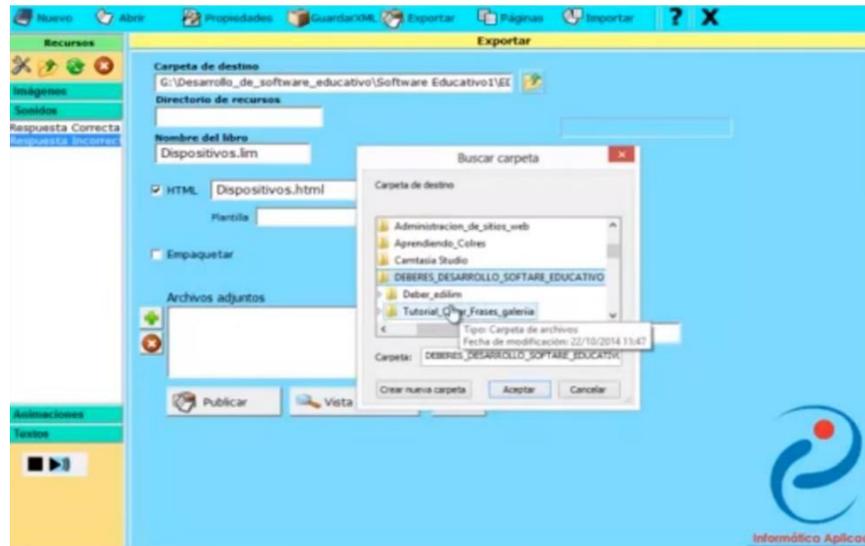
En Edilim se crea diferentes actividades, en esta actividad crearemos frases que nos ayuda a las sesiones de comunicación: cargamos el programa ejecutamos todos los directorios antes estudiado, nos vamos a páginas y seccionamos frases:



Al hacer clic en frases el programa muestra la siguiente ventana de trabajo:

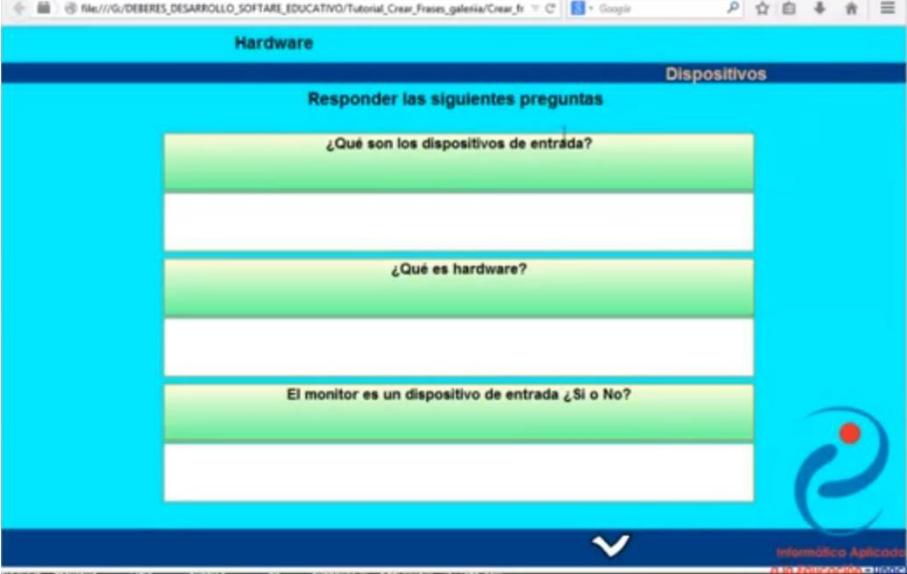


Empezamos a llenar los recuadros en blanco donde es visible viene la pregunta y en el otro espacio en blanco la respuesta, si deseamos podemos agregar audio.

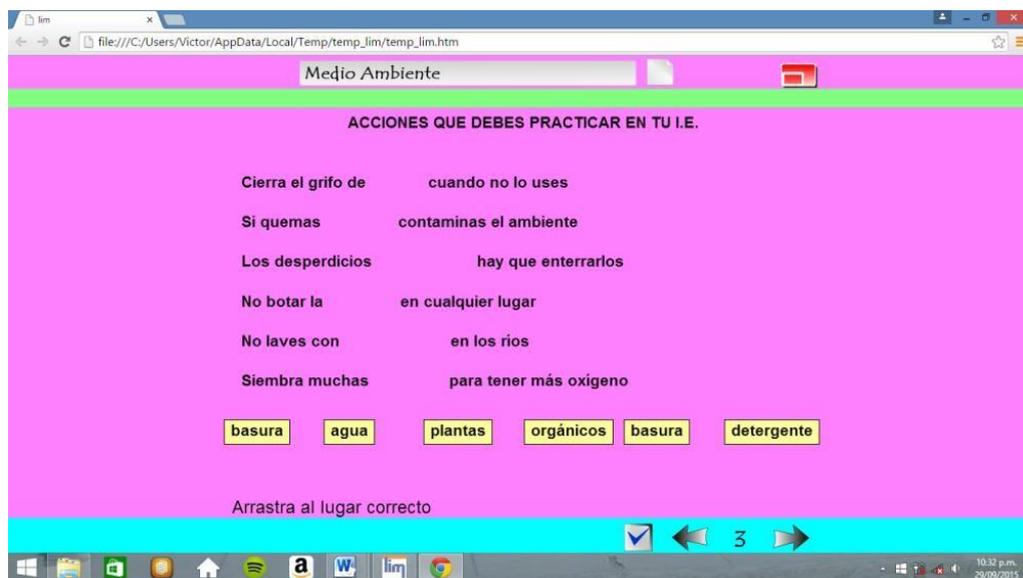


Luego nos vamos activar el menú exportar damos el nombre del libro y la carpeta destino.

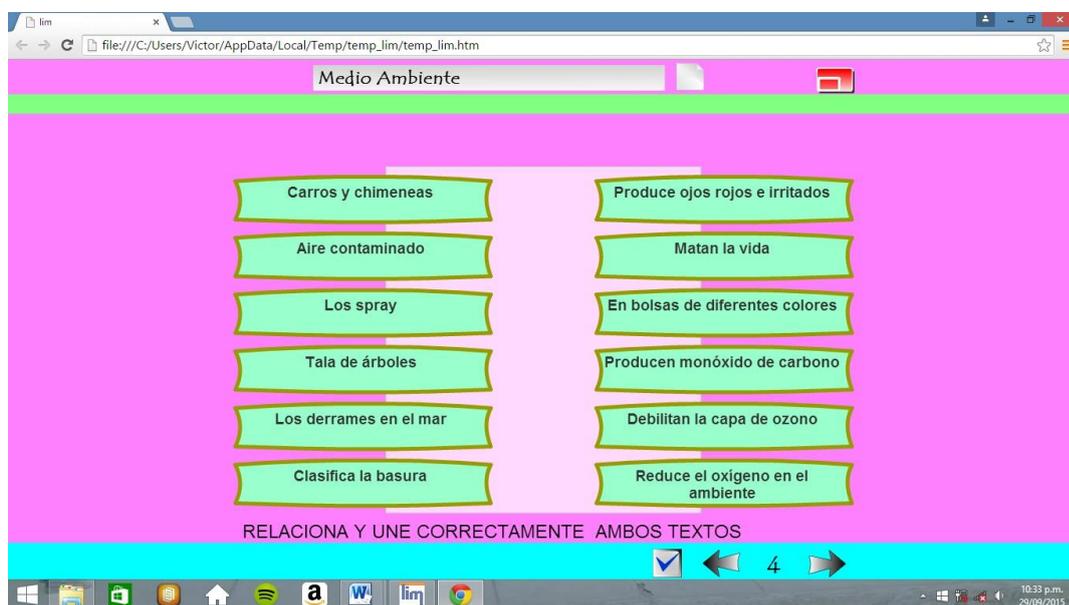
Hacemos clic en publicar y nos muestra nuestra actividad creada que era frases.

				
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se hace una retroalimentación rescatando los aciertos y corrigiendo algunos errores para finalmente pasar a la evaluación de salida del taller. ✓ Se brinda el agradecimiento respectivo a todos los docentes por su participación en taller. Se concluye el taller con la participación de los docentes quienes expresan sus conclusiones sobre las actividades desarrolladas y quienes a la vez realizan una autoevaluación de su participación en el taller. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lista de cotejo. 	<p>15 minutos</p>	<p>Los participantes responden a la Ficha de Evaluación del taller.</p>

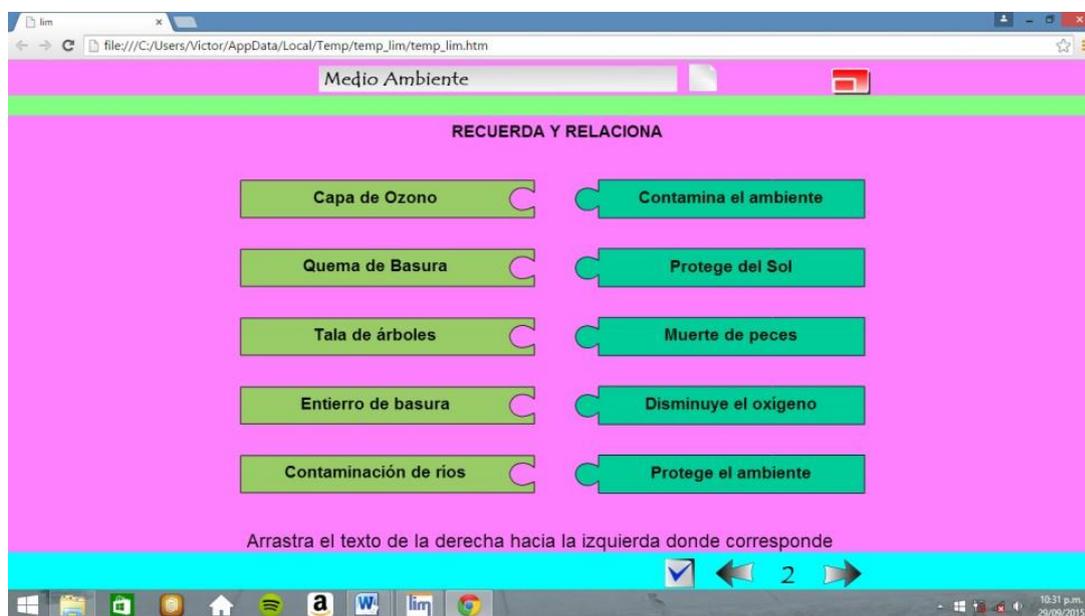
PANTALLAS



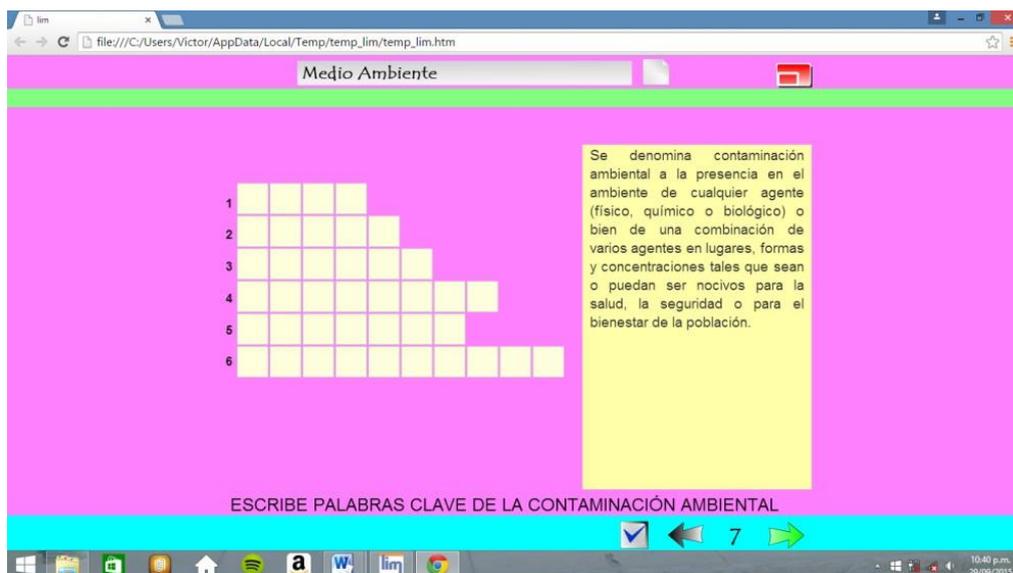
En esta impresión de pantalla, se muestran las actividades de Edilim **completar**, aquí el docente escribe las indicaciones para que los estudiantes completen las palabras correspondientes en el lugar vacío y así obtener oraciones completas y correctas sobre las acciones que deben practicar en la I.E.



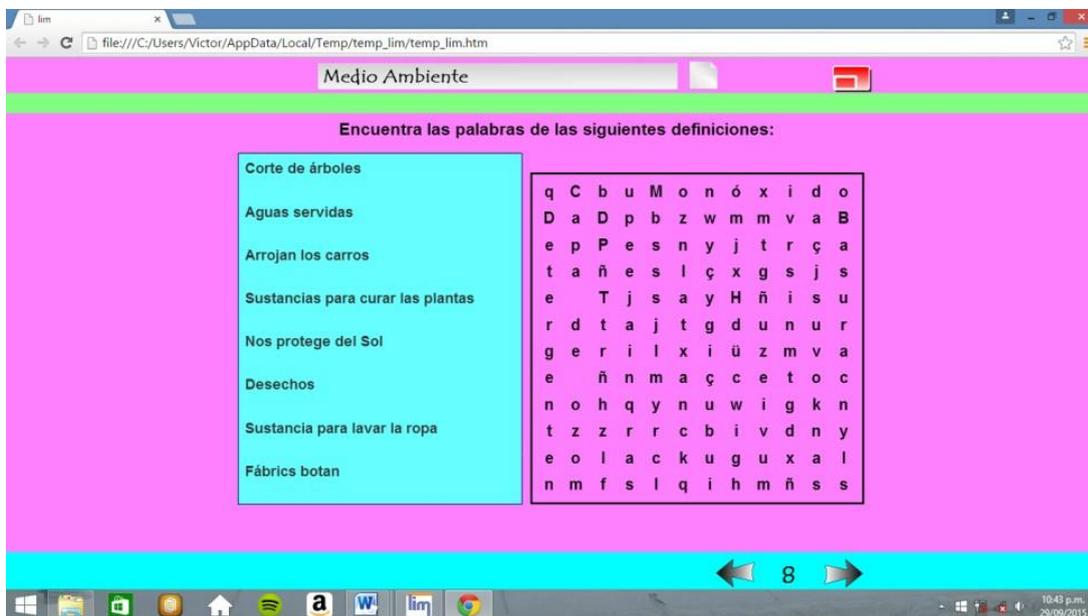
En esta impresión de pantalla, se muestran las actividades de Edilim **relacionar**, aquí el docente indica que el estudiante debe relacionar y unir correctamente ambos textos de tal manera que queden parejas de textos que tengan relación con el tema que se trabaja. El tema que se desarrolla es en el área de Ciencia y Ambiente.



En esta impresión de pantalla, se muestran las actividades de Edilim **arrastrar textos**, aquí el docente escribe las indicaciones para que los estudiantes arrastren los textos hacia el lugar correspondiente de tal manera que se obtengas frases que tengan relación entre sí.



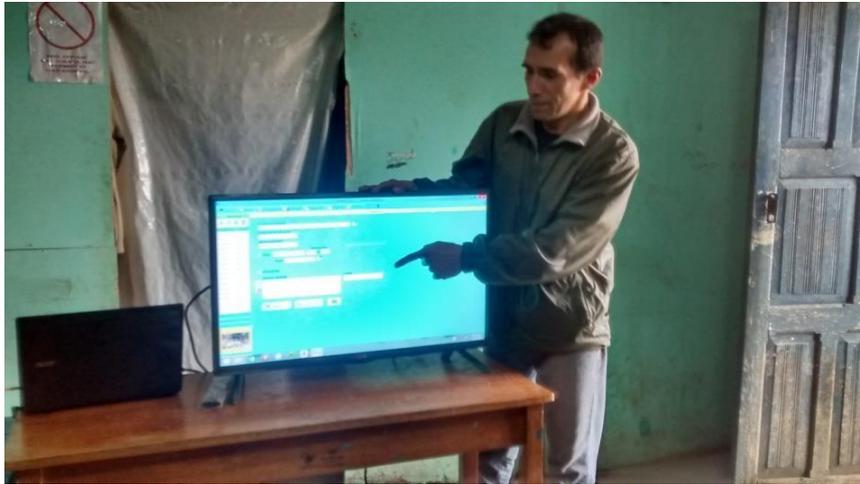
En esta impresión de pantalla, se muestran las actividades de Edilim **pirámide**, aquí el docente indica que el estudiante debe escribir palabras clave sobre la contaminación ambiental, pero debe hacerlo rellenando las letras cada una en un recuadro para armar las palabras correctas.



En esta impresión de pantalla, se muestran las actividades de Edilim **sopa de letras**, aquí el docente indica que el estudiante debe encontrar a qué palabra corresponde las definiciones que se muestran en el cuadro e ir marcándolo en el recuadro de la derecha.

ANEXO 12

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADEMICO

N° 0576-VIRTUAL

Siendo las **09:00 horas**, del día **Martes 31 de enero de 2023**; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/xpd-mwcv-tyf>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 0875-2022-V-D-FACHSE**, de fecha **25 de abril del 2022** integrado por:

Presidente : **Dra. María del Pilar Fernández Celis**
 Secretario : **Dra. Lilian Roxana Paredes López**
 Vocal : Lic. Esther Janet Aldana Fernández
 Asesor : Ing. Mg. Robert Edgar Puican Gutiérrez



La finalidad es evaluar el Trabajo Académico: “ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE UN TALLER DE CAPACITACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA BASADO EN EL USO DEL SOFTWARE EDILIM DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E.N° 80918”SAN JUAN BAUTISTA” DEL CASERÍO 24 DE JUNIO, DISTRITO DE SANAGORAN, PROVINCIA DE SANCHEZ CARRIÓN, REGIÓN LA LIBERTAD”. Presentada por **RAQUEL ELISA ZAVALETA VENTURA Y VICTOR NAPOLEON BARDALES PAREDES**, para obtener el **Título de Segunda Especialidad Profesional** con mención en **TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EDUCATIVA**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (**aprobado con Resolución N° 365-2022-CU, DEL 27 DE JULIO DE 2022**); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones a la sustentante quien procedió a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación del Trabajo Académico, obteniendo un calificativo de 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO

Siendo las **10:00 a.m. horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


 Dra. María del Pilar Fernández Celis
 Fernández PRESIDENTE


 Dra. Lilian Roxana Paredes López
 SECRETARIO


 Lic. Esther Janet Aldana
 VOCAL

OBSERVACIONES:.....

CONSTANCIA DE APROBACION DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, ROBERT EDGAR PUICAN GUTIERREZ, Docente/Asesor de tesis/Revisor del trabajo de investigación, del (los) estudiante (s).

RAQUEL ELISA ZA VALETA VENTURAY **VICTOR NAPOLEON BARDALES PAREDES**

Titulada:

ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE UN TALLER DE CAPACITACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA BASADO EN EL USO DEL SOFTWARE EDILIM DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. N° 80918 “SAN JUAN BAUTISTA” DEL CASERÍO 24 DE JUNIO, DISTRITO SANAGORÁN, PROVINCIA SÁNCHEZ CARRIÓN, REGIÓN LA LIBERTAD.

Luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 14% verificable en el reporte de similitud en el programa Turnitin.

El suscrito analizo dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 15 de marzo del 2023.



ROBERT EDGAR PUICAN GUTIERREZ

DNI 16769559
ASESOR

ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE UN TALLER DE CAPACITACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA BASADO EN EL USO DEL SOFTWARE EDILIM DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL NIVEL

Fecha de entrega: 09-jun-2022 02:52p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1813737543

Nombre del archivo: INFORME_-_ZAVALETA_-_BARDALES.pdf (4.87M)

PRIMARIO DE LA I.E. N°

Total de palabras: 18142

por Raquel Elisa Zavaleta Ventura

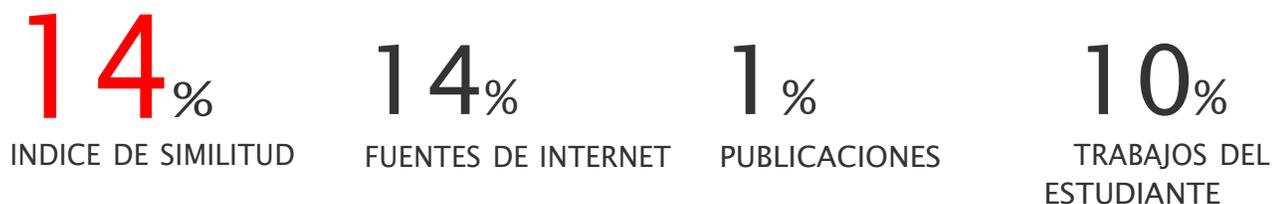
Total de caracteres: 96840



Ing. Mg. Robert Edgar Puican Gutiérrez

ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE UN TALLER DE CAPACITACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA BASADO EN EL USO DEL SOFTWARE EDILIM DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. N° 80918

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	elikings2.blogspot.com Fuente de Internet	1%

proyectosinformatica2009.blogspot.com

8	Fuente de Internet	1 %
9	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
10	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	< 1 %
11	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Trabajo del estudiante	< 1 %
12	Submitted to Escuela Nacional Superior de Arte Dramatico Trabajo del estudiante	< 1 %
13	hipermidia.unisc.br Fuente de Internet	< 1 %
14	emecs.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
15	es.scribd.com Fuente de Internet	< 1 %
16	translate.evernote.com Fuente de Internet	< 1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Ing. Mg. Robert Edgar Puican Gutiérrez



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Raquel Elisa Zavaleta Ventura
Título del ejercicio: Tesis Segunda Especialidad
Título de la entrega: ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE UN TALLER DE CAPACITACI...
Nombre del archivo: INFORME_-_ZAVALETA_-_BARDALES.pdf
Tamaño del archivo: 4.87M
Total páginas: 144
Total de palabras: 18,142
Total de caracteres: 96,840
Fecha de entrega: 09-jun.-2022 02:52p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 1853797545



UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES
Y EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EDUCATIVA



ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE UN TALLER DE
CAPACITACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS
EDUCATIVOS MULTIMEDIA BASADO EN EL USO DEL
SOFTWARE EDILIM DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL NIVEL
PRIMARIO DE LA I.E. N° 80918 "SAN JUAN BAUTISTA" DEL
CASERIO 24 DE JUNIO, DISTRITO SANAGORÁN, PROVINCIA
SÁNCHEZ CARRIÓN, REGIÓN LA LIBERTAD.

INFORME DE TRABAJO ACADÉMICO
PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EDUCATIVA

AUTORES: VICTOR NAPOLEÓN BARDALES PAREDES
RAQUEL ELISA ZAVALETA VENTURA
ASESOR: ROBERT EDGAR PUICAN GUTIERREZ

LAMBAYEQUE - 2019

Ing. Mg. Robert Edgar Puican Gutiérrez