|  |  |
| --- | --- |
| Facultad de --- | |
| Carrera de --- |
|  |
| **Informe de Actividad de Investigación Formativa**  **Periodo Académico**  **Mes Año – Mes Año** |

# Resultados de Aprendizaje de la asignatura:

- Desarrolla capacidades de trabajo en equipo, a través de técnicas cooperativas, colaborativas y/o en red para la formulación e implementación de propuestas educativas innovadoras. - Diseña y propone programas, proyectos educativos contextualizados, flexibles y adaptados a las necesidades de aprendizaje del sujeto educativo, para propiciar la interdisciplinariedad, creatividad y metacognición, mediante la aplicación de las TIC y los entornos virtuales de aprendizaje - Integra las TIC en los procesos educativos, a través de la convergencia de medios para generar espacios de aprendizaje formal e informal.

# Tema de la Actividad de la Investigación Formativa:

Portafolio electrónico con objetos de aprendizaje contextualizados según el plan curricular del Ministerio de Educación para las áreas básicas, y con su correspondiente guía didáctica realizado en base a una investigación bibliográfica por medios virtuales.

# Objetivos de la(s) actividad(es):

\* Adaptar los Objetos de Aprendizaje creados a un plan didáctico con medios virtuales

\* Crear manuales y guías didácticas tanto para el uso de los Objetos de Aprendizaje como el uso de actividades con las herrramientas de autor seleccionadas.

\* Publicar en un portafolio electrónico los objetos de aprendizaje creados mediante la web y compartidos en los EVA

# Fecha de la ejecución: 10 DE MARZO DEL 2022

# Desarrollo del Informe

## Introducción. (1 página)

LOS CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES

IMPORTANCIA DE LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE

SU APLICABILIDAD EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

Qué se aborda, o estudia

Porqué es relevante

Para qué se llevó a cabo esta investigación

## Descripción de la metodología (Especificación de cómo se realizaron la(s) actividad(es) de Investigación Formativa. (Qué y Cómo)

* Junto a las sesiones de explicación por parte del profesor, se facilitarán recursos interactivos para que el alumno trabaje de forma propia los contenidos de textos relacionados con leyendas en el Área de Lengua y Literatura.
* Se utilizó la herramienta de Autor Edilim, Exelarning, Drive, Drivetoweb para ir cumplimentando sus ejercicios, así como las cuestiones teóricas a ejecutar.
* Utilizar el blog de aula en que enlazaré los recursos y actividades que los alumnos irán trabajando en clase.
* METODOLOGÍA DICREVOA - DISEÑO MULTIMEDIAL E INSTRUCCIONAL

---🡪 Describir

## Descripción de la(s) acción(es) realizadas (Fase de Ejecución y Seguimiento y Fase de Socialización y Reflexión)

Fase 1

Recopilación de recursos (imágenes, audios, videos, textos)

Edición de cada uno con la aplicación o software específico

Fase 2

Implementación

Actividades Edillim – Número de actividades (relación imagen, texto, puzzle….)

Leyenda Edilim – Número de escenas, personajes, narración (Nª páginas)

Drive (almacenacimiento)

Drivetoweb (repositorio web enlaces)

Fase 3

Publicación

Exelarning (Proyecto total)

Subida al TEAMS

## Resultados

RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES / MANUAL DE USUARIO

## Bibliografía

# ANEXOS (Evidencias)

CAPTURAS DE PANTALLA (5 IMÁGENES)