



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

CIFE - Centro de Investigación y Formación en Educación

LIDIE – Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre Informática en Educación

Formato de evaluación de Objetos de Aprendizaje¹

Diseñado por: Diego E. Leal Fonseca (diego@diegoleal.org)

Talleristas

Gerardo Tibaná Herrera (g-tibana@uniandes.edu.co)

Diego E. Leal Fonseca (diego@diegoleal.org)



Este trabajo se publica bajo una licencia
Creative Commons [Atribución-NoComercial-No Derivados 2.5](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/)

Identificación del material Resumen

Título

Productor/Autor

Dirección internet

Area de conocimiento

Necesidad educativa (si aplica)

Configuración necesaria para ejecutar el Objeto de aprendizaje

Espacio en disco

¿Requiere tarjeta de video especial?

¿Requiere tarjeta de sonido especial?

¿Requiere conexión permanente a Internet?

¿Requiere un navegador especial?

¿Cuál? _____

Tipo de Objeto de Aprendizaje

Expositivo

Sistema tutorial

Sistema de ejercitación y práctica

Simulador

Juego educativo

Creación de proyectos

Red colaborativa

¹ Este documento está basado en:

- **GALVIS A.H.** (1992) *Ingeniería de software educativo*. Ediciones Uniandes. Usado con autorización del autor.

Incluye ideas encontradas en:

- **DORADO C.** et al. (1998) *Evaluación de software educativo: Algunas propuestas*. Recuperado de <http://www.xtec.es/~pmarques/eva2.htm> en Marzo de 2005
- **GEISSINGER H.** (1997) *Educational Software: Criteria for evaluation*. Recuperado de <http://ascilite.org.au/conferences/perth97/papers/Geissinger/Geissinger.html> en Marzo de 2005
- **JACKSON G.** (2000) *How to evaluate educational software and websites*. TechKnowLogia Magazine, Vol 2, No. 3. Disponible en <http://www.techknowlogia.org>
- **TRECH M.** (1999) *Componentes de la propuesta Ludomática para elaboración de actividades*. Laboratorio LIDIE, Universidad de los Andes, documento interno (mimeografiado).

Cuando haya terminado de observar el Objeto de Aprendizaje, valore según su opinión cada uno de los indicadores siguientes, encerrando en un círculo el nivel de la escala correspondiente.	TD Total desacuerdo DA DesAcuerdo AC Acuerdo TA Total acuerdo NA No aplica
---	---

Objetivos	Apoya los objetivos que se desea lograr	TD	DA	AC	TA	NA
	Hace diferencia en la labor pedagógica (es preferible usarlo a no usarlo para lograr los objetivos propuestos)	TD	DA	AC	TA	NA
	Están claramente definidos o se infieren claramente del material	TD	DA	AC	TA	NA
Motivación	Es apropiado para la audiencia a quien se dirige el material	TD	DA	AC	TA	NA
	Mantiene el interés por lograr los objetivos con un buen nivel de eficacia	TD	DA	AC	TA	NA
	Mantiene el interés por lograr los objetivos incluso si es usado múltiples veces.	TD	DA	AC	TA	NA
	La dificultad aumenta de manera dosificada a medida que se avanza en el uso del material	TD	DA	AC	TA	NA
	Es significativo para la audiencia a la que se dirige (incluye elementos cotidianos o vitales reconocibles)	TD	DA	AC	TA	NA
Actividad del aprendiz	La metodología favorece que el usuario participe activamente en el aprendizaje	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite al usuario avanzar a su propio ritmo	TD	DA	AC	TA	NA
	Incluye instrucciones claras y suficientes para la realización de las actividades propuestas	TD	DA	AC	TA	NA
	Tiene en cuenta el estilo de aprendizaje predominante del usuario	TD	DA	AC	TA	NA
	Exige que el usuario piense, para resolver las situaciones problemáticas	TD	DA	AC	TA	NA
	Favorece el trabajo autónomo	TD	DA	AC	TA	NA
Metodología	Está fundamentada en una didáctica apropiada para lo que se desea enseñar	TD	DA	AC	TA	NA
	Utiliza consistentemente los principios metodológicos aplicables	TD	DA	AC	TA	NA
	Está muy bien escogida, considerando las opciones aplicables al caso	TD	DA	AC	TA	NA
Contenido	Es apropiado para la audiencia a quien se dirige	TD	DA	AC	TA	NA
	Es suficiente para lograr los objetivos si el usuario tiene las bases previstas	TD	DA	AC	TA	NA
	Está actualizado	TD	DA	AC	TA	NA
	Tiene vigencia o validez científica, aún para los casos extremos	TD	DA	AC	TA	NA
	Es transferible o aplicable en variedad de contextos	TD	DA	AC	TA	NA
Desarrollo del contenido (si lo hay)	La información es clara y concisa	TD	DA	AC	TA	NA
	El contenido está lógicamente organizado	TD	DA	AC	TA	NA
	Hay transición gradual entre las partes del contenido	TD	DA	AC	TA	NA
	La estructura del contenido es evidente para el usuario	TD	DA	AC	TA	NA
	El usuario siempre sabe dónde está dentro del desarrollo del contenido	TD	DA	AC	TA	NA
	El usuario puede retroceder uno o más pasos y hacerlos nuevamente	TD	DA	AC	TA	NA
	No se encuentran mensajes discriminatorios, agresivos o negativos.	TD	DA	AC	TA	NA
Micromundo (si lo hay)	Tiene significado para el aprendiz	TD	DA	AC	TA	NA
	Es relevante para lo que se desea que el alumno aprenda	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite proponer y enfrentar situaciones excitantes	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite proponer y enfrentar situaciones de variado nivel de complejidad	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite aprender a partir de la experiencia	TD	DA	AC	TA	NA

Ejemplos (si los hay)	Son relevantes para ilustrar el contenido	TD	DA	AC	TA	NA
	Ilustran aspectos claves del contenido	TD	DA	AC	TA	NA
	Son suficientes para entender el contenido	TD	DA	AC	TA	NA
Ejercicios o retos (si los hay)	Permiten ejercitar y comprobar el dominio de cada uno de los objetivos	TD	DA	AC	TA	NA
	Su formato corresponde al nivel de los objetivos propuestos	TD	DA	AC	TA	NA
	Son variados y suficientes como para lograr el dominio de cada objetivo	TD	DA	AC	TA	NA
	Permiten transferir y generalizar lo aprendido a diferentes contextos	TD	DA	AC	TA	NA
Retro información	Corresponden en cada caso a la actuación o respuesta del usuario.	TD	DA	AC	TA	NA
	La retroinformación corresponde tanto los aciertos como los desaciertos	TD	DA	AC	TA	NA
	Es suficiente para reorientar la solución de ejercicios o para confirmar su logro	TD	DA	AC	TA	NA
	Es amigable, no amenazante ni agresivo	TD	DA	AC	TA	NA
	Da pistas, claves o explicaciones antes de resolver el problema	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite saber por qué se ha fallado en la solución del problema	TD	DA	AC	TA	NA
Ayudas (si las hay)	La ayuda es sencilla, clara y precisa	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite consultar sobre la forma de uso del paquete cuando se requiere	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite consultar la teoría o síntesis de ella cuando se requiere	TD	DA	AC	TA	NA
	Da pistas metodológicas para resolver las situaciones problemáticas	TD	DA	AC	TA	NA
Herramientas de control / interacción	Son sencillas de usar por parte del usuario-aprendiz esperado	TD	DA	AC	TA	NA
	Son suficientes para enfrentar las situaciones problemáticas que se propongan	TD	DA	AC	TA	NA
	Cuentan con ayudas de utilización para quien lo requiere	TD	DA	AC	TA	NA
	Son lo precisas que se requiere para explorar o para resolver los retos	TD	DA	AC	TA	NA
	Son adecuadas para la experiencia del usuario esperado	TD	DA	AC	TA	NA
Interfaz de salida	El tiempo de respuesta permite que no se produzcan distracciones ni pérdida de interés	TD	DA	AC	TA	NA
	El tamaño y tipo de letra permiten leer en forma rápida y comprensivamente	TD	DA	AC	TA	NA
	No hay errores ortográficos, gramaticales ni semánticos.	TD	DA	AC	TA	NA
	La velocidad de despliegue de mensajes es apropiada para el usuario	TD	DA	AC	TA	NA
	El vocabulario o terminología es adecuado para el nivel cultural del usuario	TD	DA	AC	TA	NA
	Los elementos visuales presentes cumplen una función comunicativa efectiva	TD	DA	AC	TA	NA
	Los símbolos o íconos utilizados corresponden a los de la disciplina/temática del objeto	TD	DA	AC	TA	NA
	Los gráficos y animaciones enriquecen lo que se aprende	TD	DA	AC	TA	NA
	Las cortinas musicales son agradables	TD	DA	AC	TA	NA
	Los efectos sonoros fijan la atención, destacan ideas o aspectos claves	TD	DA	AC	TA	NA
	Los pantallazos NO están sobrecargados de información	TD	DA	AC	TA	NA
	Los diversos medios (imagen, texto, sonido) existentes en el objeto se integran de manera adecuada y agradable	TD	DA	AC	TA	NA
	El objeto funciona de manera adecuada según el contenido que desarrolla	TD	DA	AC	TA	NA
	El objeto NO presenta errores de funcionamiento	TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
Otros		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA

Criterios LCCI

Cuando haya terminado de observar el software educativo, valore según su opinión cada uno de los indicadores siguientes, encerrando en un círculo el nivel de la escala correspondiente.		TD	Total desacuerdo			
		DA	DesAcuerdo			
		AC	Acuerdo			
		TA	Total acuerdo			
		NA	No aplica			
Lúdica	Genera expectativa y riesgo	TD	DA	AC	TA	NA
	Propone actividades que involucran la intuición, la percepción, la agilidad, flexibilidad y capacidad de análisis	TD	DA	AC	TA	NA
	Invita a la experimentación y aventura interactuando en situaciones de menor o mayor complejidad que las reales, con elementos fantasiosos y especulativos	TD	DA	AC	TA	NA
	Propone reglas de juego para el logro de los objetivos	TD	DA	AC	TA	NA
Creatividad	Permite descubrir relaciones entre experiencias antes no relacionadas	TD	DA	AC	TA	NA
	Invita a hacer predicciones	TD	DA	AC	TA	NA
	Genera incertidumbre, crea curiosidad e interés	TD	DA	AC	TA	NA
	Usa referentes cotidianos para plantear las situaciones problemáticas	TD	DA	AC	TA	NA
	Fomenta una actitud alerta y una lectura creativa (opciones múltiples, oportunidades en la crisis, etc.) de las situaciones problemáticas	TD	DA	AC	TA	NA
	Invita a relacionar el contenido con experiencias previas y elementos del medio	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite desarrollar ideas, plantear preguntas y correr riesgos	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite confrontar con la realidad, analizar posibilidades y seleccionar opciones	TD	DA	AC	TA	NA
	Genera nuevos modos de utilización de recursos ya existentes	TD	DA	AC	TA	NA
Colaboración	Dispone de momentos y herramientas para comunicarse con otros usuarios	TD	DA	AC	TA	NA
	Dispone de espacios para la reflexión, la evaluación y la coordinación de actividades	TD	DA	AC	TA	NA
	Propone actividades donde se requiere el trabajo de roles	TD	DA	AC	TA	NA
	Acompaña al usuario, facilitando herramientas sin dar soluciones	TD	DA	AC	TA	NA
	Promueve la construcción colectiva de conocimiento	TD	DA	AC	TA	NA
	Contiene espacios para aprender de otros	TD	DA	AC	TA	NA
Interacción	Permite vivir situaciones de las que se aprende a partir de la experiencia directa	TD	DA	AC	TA	NA
	El usuario controla el proceso (decide qué hacer con base en el reto propuesto y las herramientas disponibles)	TD	DA	AC	TA	NA
	Se recibe retroalimentación y autorenovación constante	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite identificar relaciones entre los objetivos y el mundo	TD	DA	AC	TA	NA
	Favorece el trabajo autónomo	TD	DA	AC	TA	NA
	Induce a resolver un problema, indagar y descubrir, a generar modelos propios acerca de cómo funcionan las cosas	TD	DA	AC	TA	NA
	Genera desequilibrios que conducen a la acción	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite poner a prueba hipótesis	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite aprender de los errores	TD	DA	AC	TA	NA
	Permite refinar la construcción del conocimiento buscado	TD	DA	AC	TA	NA

Otros indicadores

Otros		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA
		TD	DA	AC	TA	NA

Valoración final del Objeto de Aprendizaje

¿Es la mejor opción para desarrollar los objetivos propuestos? ¿Qué le falta? ¿Qué le sobra?