**Instrumento para evaluar un Objeto de Aprendizaje[[1]](#footnote-1)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Plantel | **Colomos** | | |
| Profesor / autor | **Mtra. Ana Marsela López Estrada y Mtra. Blanca Ruth Sandoval Álvarez** | | |
| Nómina | **1762 y 2822** | | |
| Academia / división | **Metodologías** | | |
| Materia | **Lógica** | Fecha | **04 de agosto de 2020** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Criterios de desempeño | Indicadores | SÍ | NO |
| Estructura y organización | 1. Existe una planeación donde se especifican los objetivos, la temática y los aprendizajes esperados del objeto de aprendizaje. | **X** |  |
| 2. Se exponen de manera explícita las competencias genéricas, profesionales y transversales que desarrollará el estudiante en la asignatura. | **X** |  |
| 3. Especifica la temática abordada junto con el objetivo. | **X** |  |
| 4. La información tiene la extensión y profundidad acorde al perfil del estudiante. | **X** |  |
| 5. La información está estructurada por temas, subtemas, incisos para su mayor entendimiento. | **X** |  |
| 6. Todos los contenidos[[2]](#footnote-2) son claros y concretos, manejando un lenguaje acorde al perfil del estudiante para su fácil interpretación. | **X** |  |
| 7. Todas las instrucciones de las actividades son claras manejando un lenguaje acorde al perfil del estudiante para su fácil interpretación. | **X** |  |
| 8. Tiene un menú que guía la interacción. | **X** |  |
| 9. Las secciones[[3]](#footnote-3) están planteadas para que el estudiante pueda interactuar de forma amigable y encontrar rápidamente lo que busca. | **X** |  |
| 10. El contenido es apoyado por imágenes y elementos multimedia para facilitar la apropiación del tema. Cuidar de que no se infrinjan los derechos de uso de imágenes. | **X** |  |
| 11. La información es legible (maneja buen tamaño de letra y color). |  |  |
| 12. Agrega audio o elementos sonoros que incentiven el interés al estudiante. | **X** |  |
| 13. Está diseñado acorde a las temáticas del curso. | **X** |  |
| 14. Mantiene un diseño agradable, con imágenes de calidad, selección asertiva de colores y espacios necesarios para facilitar la apropiación del tema. Cuidar de que no se infrinjan los derechos de uso de imágenes. | **X** |  |
| 15. Mantiene una buena ortografía, sintaxis y coherencia en la redacción. | **X** |  |
| 16. Puede instalarse en diversos aparatos tecnológicos (android, Mac, computadora, tablets). Al instalarse, se considera que no habrá problemas en las diversas plataformas (S.O.) o aparatos tecnológicos, o dar indicaciones técnicas para este proceso. | **X** |  |
| 17. Contiene enlaces que llevan a sitios correspondientes que ayudan al reforzamiento, los cuales funcionan correctamente. | **X** |  |
| 18. Es interactivo y atractivo acorde al perfil del estudiante. | **X** |  |
| Aspectos pedagógicos | 19. Las actividades de aprendizaje se relacionan con las competencias planteadas para evidenciar si se logran los aprendizajes esperados. | **X** |  |
| 20. La información es actualizada planteando problemas que se estén viviendo en el contexto. | **X** |  |
| 21. Las actividades generan experiencias para activar la reflexión, capacidad de análisis, toma de decisiones y el pensamiento crítico. | **X** |  |
| 22. Existe relación entre las actividades, el contenido y las competencias a desarrollar. | **X** |  |
| 23. Existe una secuencia lógica de las actividades (de lo general a lo particular, de lo sencillo a lo complejo). | **X** |  |
| 24. Presenta opciones para que el estudiante pueda pensar e interactuar con el contenido (botones de selección). |  | **X** |
| 25. Ofrece retroalimentación según las respuestas, en donde el estudiante identifique sus áreas de oportunidad. | **X** |  |
| 26. El docente plantea actividades de autoevaluación donde el estudiante haga un análisis de su proceso de aprendizaje o de coevaluación donde entre los estudiantes se identifiquen sus áreas de oportunidad. | **X** |  |
| **TOTAL:** | | | |
| Para aprobar es necesario lograr el 100% de los criterios antes señalados. | | | |

1. Un Objeto de Aprendizaje, es un conjunto de recursos digitales, autocontenibles y reutilizable, con un propósito educativo: facilitar aprendizajes: simuladores, software educativo, página web, etc. [↑](#footnote-ref-1)
2. Se hace referencia a las explicaciones de los temas, avisos u otra información concerniente al curso. [↑](#footnote-ref-2)
3. Las secciones son las diferentes partes a las que tiene acceso el estudiante dentro del objeto de aprendizaje: menús de navegación. [↑](#footnote-ref-3)