



REQUISITOS PARA LA SOLICITUD DE EVALUACIÓN DE RECURSOS DIGITALES CON FINES DE APRENDIZAJE Y PROMOCIÓN DE LA ORIGINALIDAD DEL MATERIAL EDUCATIVO

El Sistema de Universidad Virtual (SUV) se ha enfocado en el estudio de los recursos digitales con fines de aprendizaje y promoción de la originalidad del material educativo. Por lo tanto, privilegia recursos diseñados para el desempeño activo del estudiante y no recursos tipo presentación temática con fines expositivos. Igualmente para promover la originalidad, sólo acepta materiales inéditos y no las actualizaciones (de contenido o funcionalidad) de recursos ya presentados ante esta instancia.

En las convocatorias recientes del Programa de Estímulos al Desempeño Docente, en los apartados 11.- Elaboración de material didáctico (incisos 11.5 al 11.10) y el 12.-Diseño de curso en línea, se menciona que para que dichos productos puedan ser contabilizados deberán contar con el visto bueno del titular de la dependencia, por lo que la evaluación del Sistema de Universidad Virtual tendrá como único fin orientar al solicitante para mejorar su producto.

Políticas:

1. Para poder emitir constancias de elaboración de dichos materiales, es estrictamente necesario que los productos sean acompañados por un oficio firmado por el Jefe de departamento o por el Secretario Académico, dirigido al Sistema de Universidad Virtual, a la Dirección Académica, con atención al Dr. Jorge Alberto Balpuesta Pérez, ya que los jefes de departamento representan la instancia autorizada para validar que el producto corresponda a una necesidad académica y se vincule directamente con cursos impartidos por el centro universitario. Para el caso particular de la evaluación del diseño de cursos en línea, es necesario que se proporcione la dirección electrónica del curso, así como un **login** y un **password** provisional de invitado, con la finalidad de tener acceso al mismo. El oficio para cualquier caso deberá tener Tipo y Nombre del Material, Nombre de la Materia en la que se aplicó, Ciclo Escolar, Nombre del Programa Educativo al que pertenece la materia, correo electrónico y números telefónicos del diseñador.

2. Sólo se evaluarán los materiales o productos enunciados en los incisos 11 y 12 de la convocatoria, que se **ajusten a la definición** correspondiente que se enuncia más adelante en este documento.

3. En este sentido, quedan **excluidas** de esta clasificación las antologías, compilaciones cuadernos de trabajo, presentaciones de PowerPoint y guías de aprendizaje que no estén instaladas en línea.

4. Los materiales a evaluar en el SUV son:

- Cursos en línea
- Páginas Web
- Hipertexto
- Producción de Software, tipo simulador o herramienta
- Producción de Multimedia e Hipermedia
- Diseño de objetos de aprendizaje
- Guías de aprendizaje instaladas en línea

Favor de entregar una copia del material a evaluar.

5. Se recibirán en la Coordinación de Evaluación del SUV **en cualquier fecha**, materiales educativos para su evaluación.

6. El SUV contará con 10 días hábiles para la entrega del resultado de la evaluación y la constancia correspondiente.

Criterios generales para la elaboración de constancias

1. Se emitirán constancias a todos los productos evaluados, especificando si cumplen o no cumplen con **todas las características y criterios específicos de cada material**.
2. Se adjuntará a la constancia el resultado detallado de la evaluación con los comentarios del evaluador.

Criterios de evaluación específicos de cada material.

Hipermedia.

Criterios
1.- Tiene propósito educativo explícito
2.- Cuenta con algunos de los siguientes medios (mínimo 3)
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Audio</i> • <i>Imágenes</i> • <i>Video</i> • <i>Texto</i> • <i>Animación</i> • <i>Otro</i>
3.- Se encuentra hospedado en una dirección de internet (URL).
4.- El texto básico está estructurado de modo que presenta nodos o enlaces que pueden abrirse en cualquier orden.
5.- Se presentan enlaces para profundizar o ampliar el contenido.
6.- El mapa de navegación es abierto (no lineal)

Objetos de aprendizaje

Criterios	
1. Diseño educativo	Tiene propósito educativo explícito
	Contiene actividades y/o ejercicios que el alumno realiza
	Contiene evaluación del aprendizaje esperado
	Existe congruencia entre objetivo de aprendizaje y la(s) actividad(es).
	Existe congruencia entre objetivo de aprendizaje y la evaluación.
	El objeto es unitario y por lo tanto susceptible de ser reutilizable en otro(s) contexto(s)
	Contiene insumos informativos
	Tiene composición visual acorde a lo que se pretende representar (color, animación y lenguaje).
Aspectos técnicos	
2. Metadatos y estandarización (opcional)	Provee el metadato acorde a algún estándar clasificarlo y describirlo.
	Tiene etiqueta.
	Aplica algún modelo de empaquetamiento.

Hipertexto

Criterios
1.- Tiene propósito educativo explícito
2.- Presenta texto básico o desencadenante
3.- El texto básico está estructurado de modo que presenta nodos o enlaces que pueden abrirse en cualquier orden.
3.- Las ligas que se abren dentro del texto básico se justifican dado que se despliegan nuevos textos sobre conceptos o aspectos clave.
4.- El texto básico y los desplegados se presentan de manera unitaria.
5.- El producto es navegable en su totalidad (están contenidos en la entrega todos los archivos necesarios).
6.- El producto contiene más de dos niveles de profundización o ampliación informativa, al desplegarse nuevos textos derivados de los vínculos del documento básico.

Página Web Educativa

Criterios
1.- La página está hospedada en un sitio Web.
2. Tiene propósito educativo explícito
3.- Tiene una página principal de presentación que permite al usuario reconocer el tema curricular y recorrer la información existente en dicha página.
4.- Tiene un menú (funcionando) en la página principal para acceder a diferentes vínculos (activos), para que el usuario se familiarizarse con el sitio.
5.- Contiene herramientas de comunicación que optimizan el contenido de la página: correo electrónico, formularios, resúmenes, problemas, servicios en línea, etc.
6.- Contiene vínculos vigentes con otras páginas y sitios para reforzar el aprendizaje (bibliotecas, diccionarios, etc.).
7.- Contiene mapa de navegación del sitio Web.

Software, tipo simulador o herramienta

Criterios
El componente central del material está desarrollado en lenguaje de programación.
Existe propósito educativo explícito
Es pertinente el hardware en el que se instala y opera el software.
Incluye manual para su instalación o un instalador automático.
Incluye especificación de requisitos de hardware y software para su instalación y operación..
Incluye documentación técnica sobre el diseño y desarrollo del material:
a) Diagrama de arquitectura.
b) Información de los lenguajes y ambientes de programación en que fue desarrollado.
c) Especificación de los datos del software de terceros que fue incluido.

Multimedia interactivo

Criterios
1.- Tiene propósito educativo explícito
2.- Cuenta con algunos de los siguientes medios (mínimo 3).
• <i>Audio</i>
• <i>Imágenes</i>
• <i>Video</i>
• <i>Texto</i>
• <i>Animación</i>
• <i>Otro</i>
3.- Los elementos multimedia se interrelacionan y complementan
4.- Está desarrollado para que el estudiante interactúe con sus componentes
5.- El multimedia está integrado en un solo soporte (CD, Video).

Guía de aprendizaje

Criterios
Nombre de la asignatura, unidad o módulo
Título del tema.
Propósito educativo explícito.
Cuenta con instrucciones detalladas de procesos a seguir.
Plantea problemas, tareas, ejercicios o secuencias de procedimientos como actividades para el aprendizaje.
Indica insumos informativos requeridos.
Contiene criterios para autoevaluación.

Curso en línea

I- DIMENSIÓN ESTRUCTURAL
Criterios formales
Existe programa del curso
Existe presentación del curso
Criterios de integración
Se observa congruencia entre objetivos, productos parciales y final
Se observa congruencia entre objetivos y criterios de evaluación
Se observa congruencia entre las actividades a desarrollar y el producto de aprendizaje esperado (en más del 50% de las actividades)
Se observa congruencia entre los contenidos y los tipos de actividades de aprendizaje
II- COMPOSICIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE
Espacio de información

Contiene todos los insumos informativos necesarios para las actividades previstas
Se explicitan las referencias de los recursos informativos previstos y recomendados
Espacio de producción
El curso cuenta con guía de aprendizaje (instrucciones para realización de actividades) integrada en un sólo documento general o desagregada por unidades, semanas o sesiones
Están previstas las herramientas o explicación detallada de procedimientos a seguir para la realización de actividades
Se describe detalladamente el producto a obtener de cada actividad de aprendizaje
Espacio de interacción ((Debe cumplir al menos con una de las tres siguientes características)
Cuenta con instrucciones para foros de discusión colectiva o por equipos
Cuenta con instrucciones para realización de actividades colaborativas del grupo en general o por equipo
Cuenta con indicaciones explícitas para la realización de asesorías y retroalimentación de productos
Espacio de exhibición (Debe cumplir al menos con una de las dos siguientes características)
Cuenta con portafolio o lugar de exposición de avances o productos terminados
Tiene instrucciones explícitas para la observación, co-evaluación o comentario de productos de los miembros del grupo
Administración
Cuenta con agenda para reconocimiento de fechas de entregas y de evaluación
Se explicita la información y procedimientos para cada una de las unidades, bloques u objetos

Requerimientos particulares para los Cursos en Línea

1. Sólo se revisarán y emitirán constancias de los cursos en línea que se hayan impartido y que estén **instalados** en la plataforma que se utilice en el Centro Universitario.

Requerimientos particulares para la página Web:

1. URL completo de la página.

Definiciones de productos evaluables

1. Página web educativa

Es un recurso digital diseñado con un mapa de navegación y estructurado en lenguaje hipertextual que contiene información específica de al menos un tema curricular, hospedado en un servidor conectado a Internet y que se pueda acceder de manera generalizada por su dirección URL.

2. Hipertexto

Es un recurso digital interactivo organizado por nodos y enlaces no lineales, con insumos informativos predominantemente textuales que se van desplegando para ampliar y/o profundizar la información relativa a una temática curricular.

3. Producción de Software, tipo simulador o herramienta

Software educativo es una colección de programas desarrollados con lenguajes de programación (como Java, C y Visual Basic) y sus datos de apoyo, diseñados en conjunto para el desarrollo de habilidades en situaciones educativas.

4. Producción de multimedia e hipermedia

Es un recurso digital interactivo organizado por nodos y enlaces no lineales, con insumos informativos soportados en diferentes medios.

5. Diseño de objetos de aprendizaje

Es un recurso digital unitario e independiente suficiente para el dominio de un tema que tiene diseño educativo, información, actividad y evaluación.

6. Diseño de curso en línea

Curso en línea es un programa educativo estructurado para operarse totalmente en un ambiente virtual.

Y tiene los siguientes componentes:

- Guía de aprendizaje,
- Insumos informativos,
- Recursos de evaluación y de retroalimentación;
- Instrucciones y espacio para la exhibición y/o retroalimentación de los productos de los estudiantes.
- Con definición de los elementos administrativos y logísticos.

7. Guía de aprendizaje (curricular)

Es un documento que presenta al estudiante de manera ordenada un conjunto de instrucciones para realizar actividades de un curso curricular con el propósito de lograr objetivos de aprendizaje.

8. Multimedia Interactivo

Es un recurso digital desarrollado a través de la integración de medios (audio, video, animación, texto, etc.) en un soporte interactivo (CD, DVD).

Contacto

Coordinación de Evaluación

lucia.deavila@redudg.udg.mx

Tel: 3134-2222, ext. 18877