

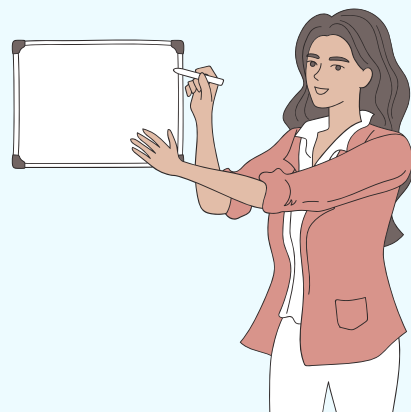
Crterios de calidad de los materiales educativos digitales

(Norma 71362:2020 de la UNE)



1. DESCRIPCIÓN DIDÁCTICA DEL RECURSO

Proporciona una definición precisa de los objetivos didácticos, los destinatarios a los que se dirige, las competencias que promueve e incorpora instrucciones para su aplicación. Añade valor y coherencia pedagógica a su uso.

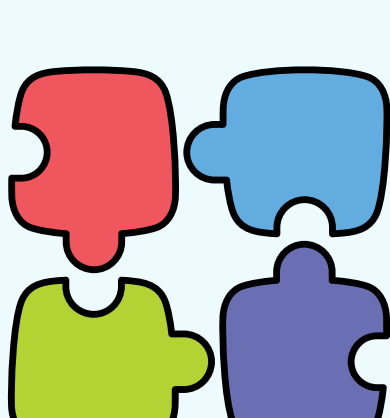


2. CALIDAD DE LOS CONTENIDOS

Tienen que tener una presentación, relación de objetivos, derechos de autor, nivel adecuado, información veraz y estar actualizados.

3. CAPACIDAD PARA GENERAR APRENDIZAJE

Promueve el aprendizaje significativo, la creatividad e innovación, y estimula el espíritu crítico y la reflexión.

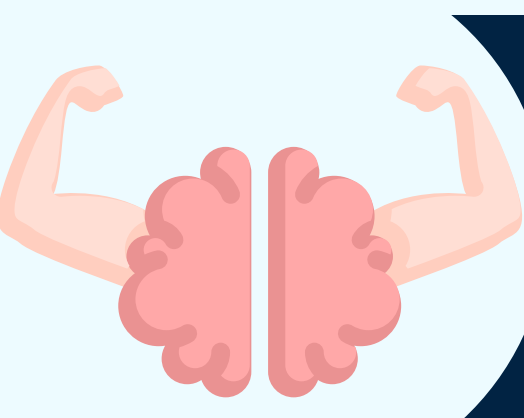


4. ADAPTABILIDAD

Adecuado para diferentes tipos de estudiantes, se ajusta a su nivel y estilos de aprendizaje, y explora diferentes caminos para alcanzar los objetivos didácticos.

5. INTERACTIVIDAD

Se asegura la interacción del estudiante con el recurso, contiene actividades diversas, el aprendizaje es dirigido y se registra el progreso de las actividades.



6. MOTIVACIÓN

Vinculado a las experiencias vitales del estudiante, desarrolla su autonomía, se adecúa al ritmo de aprendizaje y presenta los contenidos de manera atractiva e innovadora, incrementando la competencia social.

7. FORMATO Y DISEÑO

Medios audiovisuales de calidad que facilitan el aprendizaje y añaden dinamismo. Contiene múltiples formatos (texto, imagen, audio o vídeo). La información e instrucciones que detalla son precisas. El medio es también personalizable.

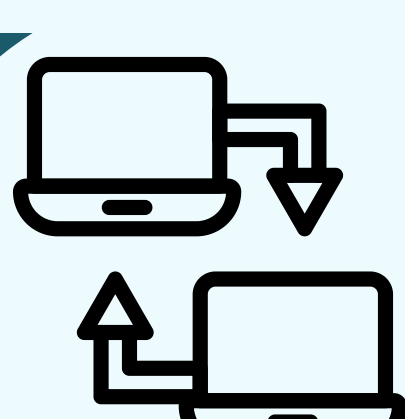


8. REUSABILIDAD

Tiene módulos con la posibilidad de organizarlos para crear nuevos recursos. Pueden utilizarse en diferentes materias y en distintas agrupaciones de estudiantes.

9. PORTABILIDAD

Tiene un formato estándar y puede ser utilizado de manera mayoritaria. El medio educativo digital puede ser utilizado con distintos dispositivos. Está catalogado siguiendo los estándares educativos vigentes. Puede ser exportado a distintas plataformas dado que su empaquetamiento es estándar.



10. ROBUSTEZ, ESTABILIDAD TÉCNICA

Apuede ejecutarse sin fallos y con rapidez. Reproduce audio y vídeo cuando el usuario interactúa. Proporciona ayuda y soluciones ante problemas comunes.

11. ESTRUCTURA DEL ESCENARIO DE APRENDIZAJE

La información de estos escenarios es coherente y significativa, lo que le confiere una mayor accesibilidad al recurso. Existe la movilidad y ajuste entre los diferentes escenarios de aprendizaje, pudiendo avanzar o retroceder cuando lo determine el usuario.

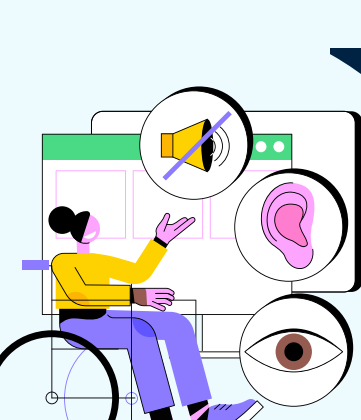


12. NAVEGACIÓN

Los enlaces del recurso aportan información relevante y diferente al resto de enlaces. Existen indicaciones de dónde se encuentra el usuario dentro del recurso e identifica el progreso que lleva. Ofrece tiempo suficiente para leer y utilizar el contenido. Si se reinicia, los ajustes vuelven a su configuración inicial. El medio informa al usuario de su estado y le permite salir del mismo en cualquier momento.

13. OPERABILIDAD

Puede ser utilizado con distintos periféricos (ratón, teclado...), de una forma intuitiva, clara y rápida. Presenta atajos y/o teclas de acceso rápido. El medio se comporta de manera predecible y lógica.



14. ACCESIBILIDAD DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL

El contraste es adecuado, la imagen acompaña una descripción textual (excepto en imágenes decorativas). Existen alternativas a los audiovisuales (en general son textos).

16. ACCESIBILIDAD AL CONTENIDO TEXTUAL

Puede ajustarse el tamaño del texto. El contraste es adecuado. La información se proporciona en distintos medios. Los formularios son coherentes, presentan autocorrección. Las tablas y listas deben ser leídas por los productos de apoyo (son sencillas, con estructura clara).

