



REALIDAD AUMENTADA PARA AUMENTAR LA FORMACIÓN. DISEÑO, PRODUCCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS DE REALIDAD AUMENTADA PARA LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA

Instrumento de evaluación de software multimedia educativo.

Proyecto de Investigación: RAFODIUN (Edu2014-57446-P). Ministerio de Economía y Competitividad.



















Cuestionario: Análisis y evaluación de los software multimedia educativos.

Investigación:

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LOS SOFTWARE MULTIMEDIA EDUCATIVOS. http://www.redem.org/boletin/files/Instrumento_para_Multimedia.pdf

Dora Magaly Rada Cadenas

I ASPECTOS GENERALES	
Nombre o Título del Programa:	
Tipo de programa:	
Autor(es):	
Temática:	
Objetivos:	
Contenidos que aborda:	
Doctinatorios	
Destinatarios:	
Adaptabilidad a distintos niveles educativos:	
Uso: Individual: Grupal:	Ambos:
Incluye documentación complementaria: Si:	No:
II ASPECTOS TÉCNICOS	
Aporta instrucciones para el acceso y control de la información:	Si: No:
Tipo de acceso al Contenido:	
Calidad y relevancia de gráficos e imágenes:	
Calidad de las animaciones:	
Calidad y relevancia del sonido:	
Calidad y relevancia del texto:	
Sincronización imagen-sonido-texto:	
Elementos innecesarios:	
Posibilidad de transformación por parte del profesor: Si: _	No:
Posibilidad de transformación por parte de los estudiantes: Si:	No:



















Equipos (hardware u otros softwares) necesarios para	su implementación:	
Pantrallas de ayuda: Si: No:	_	
Presenta originalidad y uso de tecnología avanzada:	Si: No:	
Promueve el uso de otros materiales: libros, exposició	n del profesor: Si: N	lo:
Facilidad o disponibilidad de soporte técnico: Si:	No:	

III ASPECTOS PEDAGÓGICOS

	Muy	Bastante		Poco
ELEMENTOS	adecuado/a	adecuado/a	Adecuado/a	adecuado/a
Capacidad de motivación (atractivo, interés)				
Adecuación al usuario (contenidos, actividades)				
Cantidad de información y datos				
Nivel de claridad de la información presentada				
Recursos para buscar y procesar datos				
Estrategias didácticas				
Tipo de Actividades				
Complejidad de las actividades				
Variedad de actividades				
Cubre los objetivos y los contenidos				
Enfoque aplicativo/ creativo (de las actividades)				
Estilo de redacción adecuada a la edad del usuario				
Grado de dificultad de las tareas				
Tutorización				
Fomenta el autoaprendizaje (iniciativa, toma decisiones)				
Posibilidades de adaptación a diferentes usuarios.				



















ELEMENTOS	Muy adecuado/a	Bastante adecuado/a	Adecuado/a	Poco adecuado/a
Posibilita el trabajo cooperativo (da facilidades para este)				
Evaluación (preguntas, refuerzos)				
Nivel de actualización de los contenidos				
Valores que presenta o potencia (competitividad, cooperación, etc.)				

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA	SI	NO
Introducción		
Organizadores previos		
Esquemas, cuadros sinópticos		
Mapas conceptuales		
Gráficos		
Imágenes		
Preguntas		
Ejercicios de aplicación		
Ejemplos		
Resúmenes/síntesis		
Actividades de autoevaluación		

ESFUERZOS COGNITIVOS QUE EXIGE	SI	NO
Control psicomotriz		
Memorización / evocación		
Comprensión / interpretación		
Comparación/relación		
Análisis / síntesis		
Cálculo / proceso de datos		





















ESFUERZOS COGNITIVOS QUE EXIGE	SI	NO
Buscar / valorar información		
Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)		
Pensamiento divergente / imaginación		
Planificar / organizar / evaluar		
Hacer hipótesis / resolver problemas		
Exploración / experimentación		
Expresión (verbal, escrita, gráfica.) / crear		
Reflexión metacognitiva		

IV OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:					













