



**MINISTERIO DE EDUCACION**  
**Consejo Nacional de Educación**

***Ordenanza — que establece el  
Reglamento de Evaluación de Medios y  
Recursos para el Aprendizaje***

**Santo Domingo, D.N.  
Agosto del 2017**

**ORDENANZA \_\_\_\_\_ QUE ESTABLECE EL REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE Y DEROGA LA ORDENANZA 6'2003**

**CONSIDERANDO:** Que el sistema educativo dominicano asume una concepción de la calidad que toma en cuenta los criterios de eficiencia y eficacia; entendiendo como eficiencia la posibilidad de alcanzar el desarrollo de competencias y las metas educacionales con el aprovechamiento de los recursos y medios de que dispone el sistema y como eficacia el grado de consecución de los fines y la capacidad para lograr el desarrollo de competencias.

**CONSIDERANDO:** Que esta asunción implica la evaluación de la pertinencia de los recursos educativos que van a apoyar los procesos de aprendizaje que asegurarán la relevancia, entendida ésta como la formulación que posee el sistema educativo respecto del perfil de los egresados enunciado en los principios y los fines de la educación dominicana.

**CONSIDERANDO:** Que existe una serie de condiciones necesarias para un proceso de aprendizaje efectivo, aunque el disponer de ellas no es condición suficiente para aprender. Sin embargo, su ausencia en el proceso educativo es una restricción efectiva para alcanzar los niveles de dominio de las competencias.

**CONSIDERANDO:** Que el Plan Decenal 2008-2018 manda a que se realice una revisión curricular a partir del enfoque de competencias, lo que implica realizar ajustes a los recursos para el aprendizaje.

**CONSIDERANDO:** Que el Pacto Educativo 2014-2030 implica el compromiso de definir, aplicar y regular desde el Estado una política editorial de textos y recursos pedagógicos que garantice la calidad, la pertinencia y la actualización del contenido, lo que implica mantener la coherencia con el enfoque curricular.

**CONSIDERANDO:** Que el sistema educativo dominicano asume el programa “República Digital” como el conjunto de políticas y acciones que promueven la inclusión de las Tecnologías

de Información y Comunicación en los procesos productivos, educativos, gubernamentales y de servicios a los ciudadanos.

**CONSIDERANDO:** Que el sistema educativo dominicano asume que uno de los indicadores de calidad de la educación es la disponibilidad, uso y adecuación de los recursos con que se cuente para promover la calidad de los procesos educativos.

**OÍDAS:** Las opiniones de los Viceministros de Educación, la Directora General de Currículo, Directores Generales de los Niveles, Subsistemas y Modalidades, Director General Tecnología de la Información y Comunicación, así como los Coordinadores de las Áreas Curriculares.

**VISTO:** El Capítulo II del Título I de la Ley de Educación n°. 66'97 sobre los Principios y Fines de la Educación Dominicana.

**VISTO:** El Artículo 59, en sus acápites “d” y “h” del Capítulo I del Título III de la misma ley, que establece los parámetros determinantes de la calidad de la educación.

**VISTA:** La Ley n°. 65'00, que establece el Derecho de Autor.

**VISTA:** La Ley n°. 222-07, que modifica el Artículo 78 de la Ley General de Educación, No. 66-97, de fecha 9 de abril de 1997. G.O. 10434 del 18 de agosto del 2007.

**VISTO:** El artículo 61, acápite “c”, del Título III de la misma ley, referido al Sistema Nacional de Evaluación de la Calidad de la Educación.

**VISTO:** El Decreto n°. 258-16, de fecha 16 de septiembre del 2016, que crea el programa “República Digital”

**VISTA:** La Ordenanza n°. 3'86, que reglamenta el estudio y evaluación de los materiales educativos.

**VISTA:** La Ordenanza n°. 1'95, que establece el Currículum para la Educación Inicial, Básica, Media, Especial y de Adultos del Sistema Educativo Dominicano.

**VISTA:** La Ordenanza n°. 1'96, que establece el Sistema de Evaluación del Currículum de la Educación Inicial, Básica, Media, Especial y de Adultos del Sistema Educativo Dominicano.

**VISTA:** La Ordenanza n°.1'98, que modifica los artículos Nos. 51, 68, 69 y 70 de la Ordenanza No. 1 '96, sobre el Sistema de Evaluación del Currículo de la Educación Inicial, Básica, Media, Especial y de Adultos.

**VISTA:** La Ordenanza n°. 6'2003, que establece el Reglamento de Evaluación de los Recursos para el Aprendizaje.

**VISTA:** Ordenanza n°. 3'99, que modifica los Artículos Nos. 19, 23 y 24 de la Ordenanza n°. 1'95, que establece el currículo para la Educación Inicial, Básica, Media, Especial y de Adultos del Sistema Educativo Dominicano.

**VISTA:** La Ordenanza n°. 4'99, que establece el Reglamento de Instituciones Educativas Públicas.

**VISTA:** La Ordenanza n°.1'2016, que norma el Sistema de Pruebas Nacionales y de evaluación de los logros de aprendizaje de la República Dominicana. Esta modifica la Ordenanza n°. 7-2004.

**VISTA:** La Ordenanza n°. 1'2015, que establece el currículo revisado, actualizado y validado para la Educación Inicial Pública y Privada, a partir del año escolar 2015-2016.

**VISTA:** La Ordenanza n°. 02'2015, que establece el currículo revisado, actualizado y validado para la Educación Primaria Pública y Privada a partir del año escolar 2015-2016.

**VISTA:** La Ordenanza n°. 03'2013, mediante la cual se modifica la estructura académica del sistema educativo dominicano, estableciendo tres niveles educativos de seis (6) años cada uno, subdivididos en dos (2) ciclos de tres (3) años, que entrarán en vigencia por etapas.

**VISTAS:** Las Bases de la Revisión y Actualización Curricular del Ministerio de Educación de la República Dominicana.

**VISTA:** La Resolución n°. 421-2011, que autoriza a continuar la construcción de una propuesta de modelo flexible para toda la educación de personas jóvenes y adultas.

**VISTO:** El Pacto Nacional por la Reforma de la Educación Dominicana 2014-2030.

**El Consejo Nacional de Educación en uso de las atribuciones que le confiere la Ley General de Educación 66'97, en su Artículo 78, literal "o", dicta la siguiente:**

#### **ORDENANZA**

**QUE ESTABLECE EL REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE Y SUSTITUYE LA ORDENANZA 6'2003**

**Artículo. 1.** Se establece el Reglamento de Evaluación de los Recursos para el Aprendizaje, que regula el estudio y evaluación de los recursos educativos para el aprendizaje.

## **Capítulo I**

### **De los fundamentos**

**Artículo 2.** Para esta ordenanza se consideran recursos para el aprendizaje.

- a) Para los fines de este Reglamento los recursos para el aprendizaje se consideran como un medio cuyo propósito es facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje que favorecen el desarrollo de competencias, ayudan a organizar el conocimiento, facilitan el proceso de investigación, promueven autoaprendizaje, estimulan la imaginación y dan soporte al desarrollo del proceso educativo dinámico y participativo (MINERD, 2016).
- b) Las ventajas de los recursos con relación al enfoque por competencias es su carácter práctico centrado en el saber hacer, el cual hace referencia al conocimiento de tipo procedimental que, en la mayoría de los casos, tiene un componente cognoscitivo y otro psicomotor, requiriendo ambos que el estudiante interactúe con distintos recursos y medios.
- c) Estimulan la imaginación y la creatividad. Facilitan la utilización de la información, los conocimientos y experiencias en la solución de problemas de aprendizaje y en la atención a necesidades. Favorecen el desarrollo de las capacidades intelectuales, de interacción social, comunicativas y psicomotrices.
- d) Ayudan a la organización de procesos educativos dinámicos y participativos. Favorecen la comunicación entre docentes, entre docentes y estudiantes, y sirven de apoyo para la detección de necesidades y problemas de las personas, de los entornos cercanos y lejanos (Fundamentos del Currículo I).
- e) Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en el ámbito educativo, en los últimos años han tenido un impacto y junto al enfoque por competencias apuntan a la necesidad de redimensionar y actualizar el rol que desempeñan los medios y recursos educativos en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

f) Los recursos favorecen la concreción y aplicación del currículo, tomando en cuenta que éstos deben responder al nivel de desarrollo del estudiante, abarcando desde lo concreto, semiconcreto y abstracto. Estos recursos deben ser diversos, combinándolos de acuerdo con los contenidos, usos y formatos, en correspondencia con las competencias asumidas en el currículo (Bases para la Revisión y Actualización Curricular, 2014-50).

g) Los recursos para el aprendizaje en los niveles, modalidades y subsistemas favorecen el desarrollo de competencias, ayudan a organizar el conocimiento, facilitan el proceso de investigación, promueven el autoaprendizaje, adaptándose a las necesidades específicas de los estudiantes (Bases de la Revisión y Actualización Curricular, 2014-50).

h) Los recursos para el aprendizaje ejercen influencia en los tipos de agrupamientos en el aula para la realización de los trabajos escolares, en la relación que se establece entre los estudiantes y en el empleo del espacio y del tiempo pedagógico.

i) La evaluación de un recurso para el aprendizaje es un proceso en el que se somete a una valoración de sus propósitos, de sus características formales y de contenido, con el fin de determinar sus aportes al proceso de aprendizaje y de enseñanza, sus alcances y sus limitaciones o errores. Este examen del recurso se realiza sometándolo a un escrutinio respecto de unos criterios previamente fijados, los que aseguran la pertinencia del recurso para los fines de propiciar el desarrollo de competencias.

j) La evaluación de los recursos para el aprendizaje es un proceso escalonado y sistematizado en el que participan múltiples actores, desde el momento de la planificación del recurso hasta el momento del uso en el salón de clases. En este proceso de evaluación participan, por tanto, especialistas de las Áreas Curriculares, especialistas en diseño de recursos, técnicos, docentes y estudiantes.

k) Los criterios y las herramientas con los que se evalúan los recursos para el aprendizaje son diversos, según el recurso que se evalúe y según el propósito de la evaluación, por lo que deben responder a las características de flexibilidad, pertinencia al contexto y coherente con el enfoque curricular vigente.

## **CAPÍTULO II.**

### **De los propósitos, clasificación, principios y funciones de los recursos para el aprendizaje**

**Artículo 3.** Los Propósitos del Reglamento de Evaluación de los Recursos para el Aprendizaje son los siguientes:

- a) Definir estándares y normas técnicas para la producción, la selección y la utilización de medios impresos, audiovisuales, digitales, manipulativos u otros que promuevan el desarrollo del currículo nacional vigente con características de innovación, eficiencia, pertinencia y calidad.
- b) Orientar para la selección de los recursos para el aprendizaje pertinentes para el logro de las competencias establecidas por el currículo vigente.
- c) Favorecer el desarrollo de competencias para la manipulación y el manejo de los soportes tecnológicos y para la creación, interpretación y comunicación de contenido digital presentado a través de estos soportes.

### **De la clasificación**

**Artículo 4.** Los recursos para el aprendizaje se pueden clasificar de acuerdo con el formato del material entregado en:

- a. Impresos: Libros de texto, libros de consulta o referencia y obra literaria
- b. Auditivos
- c. Visuales
- d. Audiovisuales
- e. Manipulativos
- f. Tecnológicos (digital y multimedia): Libros de texto, libros de consulta o referencia y obra literaria

### **De los principios**

**Artículo 5.** Los medios y recursos para el aprendizaje deben atender a tres (3) principios básicos, tanto en su elaboración como en su selección:



- a) Concepción constructivista y por competencia del aprendizaje, que asume la persona como ser integral en continuo desarrollo individual y social a lo largo de toda la vida.
- b) Interpretación del currículo y de la sociedad desde una perspectiva crítica, de derechos y valores, de sostenibilidad e inclusión.
- c) Concepción del individuo como un ser autónomo capaz de gestionar su propio aprendizaje, de acuerdo a su realidad y sus intereses.

### **De las funciones**

**Artículo 6.** Los recursos para el aprendizaje tienen las siguientes funciones:

- a) Facilitar el desarrollo de las competencias del grado, nivel, modalidad y subsistema correspondiente.
- b) Presentar hechos e informaciones concretas.
- c) Ayudar en la construcción y movilización del conocimiento en diferentes contextos.
- d) Estimular la imaginación y la creatividad.
- e) Fomentar el desarrollo de los valores y actitudes críticas y reflexivas.
- f) Orientar para la toma de decisiones acertadas.
- g) Ayudar a la adaptación a situaciones nuevas, complejas o conflictivas de manera creativa.
- h) Promover la motivación para el aprendizaje.
- i) Estimular el aprendizaje por descubrimiento y el autoaprendizaje
- j) Promover la formulación y la comprobación de hipótesis.
- k) Permitir la manipulación de datos e informaciones.
- l) Propiciar el uso del tiempo en aprendizajes relevantes.
- m) Propiciar la comunicación y la interrelación entre docentes-estudiantes y entre pares, así como el trabajo colaborativo.
- n) Favorecer el aprendizaje considerando el pensamiento concreto, semiconcreto y abstracto.

**Artículo 7.** La utilización de recursos para el aprendizaje tiene los propósitos siguientes:

- a) Contribuir a la organización del conocimiento facilitando el proceso de investigación, el autoaprendizaje, la imaginación y la creatividad a través de la interacción con los

diversos soportes para el desarrollo de los procesos educativos, dinámicos y participativos.

- b) Promover el desarrollo del pensamiento crítico y divergente en los estudiantes mediante el uso de medios que promueven el ejercicio del sentido de interpelación, reordenamiento y complementación de los contenidos presentados por los recursos.
- c) Favorecer en los estudiantes la capacidad para relacionar la información obtenida a través de los medios y recursos con los saberes de su entorno cultural.
- d) Propiciar en los estudiantes la asunción del rol de productores de informaciones y de recursos, conjuntamente con su rol de usuarios de los recursos para el aprendizaje.
- e) Favorecer en los estudiantes el desarrollo de las competencias que les permitan organizar y movilizar el conocimiento para resolver situaciones diversas relacionadas a su contexto.

### **Capítulo III**

#### **De los tipos de recursos para el aprendizaje**

##### **Impresos**

**Artículo 8.** Un material impreso consiste en un instrumento didáctico presentado a través de la lengua escrita, la representación gráfica, icónica, entre otras. Son los recursos más utilizados en los centros educativos. Estos son de gran utilidad para los estudiantes, ya que les permiten realizar lecturas, manipular, revisar, releer y utilizarlos tantas veces como sea necesario, de acuerdo a sus habilidades e intereses, contribuyendo al desarrollo de las competencias.

**Párrafo 1: Libro de texto**

**Párrafo 2: Libro de consulta o referencia.**

**Párrafo 3: Obra literaria**

**Artículo 9.** Los criterios de evaluación de los materiales educativos impresos son puntos de referencia que permiten tomar decisión sobre la pertinencia de un material impreso como recurso para el aprendizaje y representan un ideal de lo que debería caracterizar un recurso impreso.

**Artículo 10.** Los criterios con sus respectivos indicadores para evaluar la calidad académica, científica, social, intelectual y formal de un texto impreso son los siguientes:

- a) **Coherencia con las teorías y enfoques que fundamentan el diseño curricular vigente.** Los recursos para la enseñanza y aprendizaje deben estar en correspondencia con las teorías y los enfoques pedagógicos que fundamentan el diseño curricular vigente: enfoque histórico-cultural, enfoque socio-crítico y el enfoque de competencias (Bases de la Revisión y Actualización Curricular, 2016).
- b) **Vinculación con los componentes curriculares.** Los recursos para el aprendizaje a evaluar deben tener coherencia con las competencias, contenidos, estrategias de enseñanza y de aprendizaje, actividades, medios y recursos para el aprendizaje y orientaciones para la evaluación para el desarrollo de un ciudadano con conciencia crítica, con principios éticos que promuevan una educación de calidad para todos (Estrategia Nacional de Desarrollo, 2011-2020; Bases de la Revisión y Actualización Curricular, 2016).
- c) **Respeto a las leyes nacionales e internacionales sobre la propiedad intelectual y de derecho de autor.** Reconocimiento de las fuentes y citas textuales consideradas en el material educativo impreso.
- d) **Breve biografía profesional** de los autores y los antecedentes en cuanto a publicaciones realizadas.
- e) **Rigor y actualidad científica.** Grado de correspondencia con los avances y la metodología de la ciencia; criticidad y claridad en expresar las intenciones educativas coherentes con los principios de aprendizaje de parte del autor.
- f) **Adaptabilidad y atención a la diversidad.** Grado en que el impreso se puede adaptar al sujeto y al contexto en el que se va a utilizar.
- g) **Estructura de los impresos según su tipología.** Adecuado al nivel, modalidad y subsistema, coherencia interna con los enfoques del currículo, orden lógico y los elementos esenciales de cada tipología textual.

- h) **Metodología para el libro de texto.** Adecuado al nivel, modalidad y subsistema, coherencia del recurso con los componentes del diseño curricular (Competencias, contenidos, estrategias de enseñanza y de aprendizaje, actividades, medios y recursos para el aprendizaje y orientaciones para la evaluación), conceptos, ideas claves e intenciones educativas, organización y gradación de los contenidos y las actividades (de lo general a lo particular, de lo concreto a lo abstracto, en espiral según el nivel al que se dirige).
- i) **Calidad de la impresión.** Tipografía, interlineado, tamaño de las letras, calidad de los colores, ilustraciones, entre otros, que correspondan al nivel educativo al que se dirige.
- j) **Lectorabilidad.** Redacción clara que facilite su comprensión; adaptado al nivel de dominio del lector al contexto y su cultura, al área o tema al que se dirige, (por ejemplo, no presupone que el lector posee información; es pertinente; incluye un glosario; toma en cuenta los principios de comprensión del lenguaje escrito).
- k) **Legibilidad.** Forma de presentar el texto, color, tipo de letras, presentación de sus partes y calidad de la presentación, que permita la comprensión del texto.
- l) **Respeto a la diversidad.** Que exprese la equidad de derechos, no discriminando por sexo, género, creencias, necesidades específicas, clase social, etnia y raza.
- m) **Amplitud de los aprendizajes.** Promueve diferentes aprendizajes, considera las inteligencias múltiples; énfasis en el desarrollo de competencias.
- n) **Lenguaje.** Inclusivo, vocabulario adecuado al nivel al que se dirige, ortografía adecuada, concordancia de género y número.
- o) **Autonomía.** Promueve la autoformación y proporciona elementos para la autogestión del aprendizaje.

## **Audiovisuales**

### **Artículo 11. Recursos Audiovisuales.**

Para los fines de esta ordenanza y en sentido general serán considerados bajo esta denominación a los diferentes instrumentos y herramientas inventados por el talento humano para grabar, crear, registrar sonidos e imágenes que existen en la naturaleza y en la sociedad. Los recursos auditivos para el aprendizaje son los que se basan en el sonido para promover el aprendizaje y cuyo soporte material son DVD, USB y los discos compactos. Los recursos visuales aportan a los procesos de aprendizaje y de enseñanza basándose en la presentación de imágenes.

### **Artículo 12. Estos recursos incluyen dos categorías:**

1. Los que se utilizan para grabar, crear, registrar sonidos y/o imágenes y luego multiplicarlos, reproducirlos y difundirlos. Por ejemplo, un grabador data show, computadora, teléfono móvil, cámara fotográfica y de video, tableta o televisor, entre otros. Estos son los llamados “duros” o hardware.
2. Los que se utilizan como soporte para el sonido o la imagen o ambas cosas. Son programas y aplicaciones digitales que permiten interactuar y reproducir sonidos, imágenes y videos. Ejemplo: Editores de video, de textos, imágenes, animaciones, entre otros. A éstos se les ha llamado “blandos” o software.

**Párrafo:** El término “Recursos Audiovisuales” puede abarcar otros recursos, que a veces son solamente dirigidos al sentido del oído, o solamente dirigidos al sentido de la vista, o bien a ambos sentidos a la vez.

**Artículo 13.** Cada recurso audiovisual debe ser evaluado teniendo en cuenta cuatro aspectos fundamentales que permitirán determinar si un material audiovisual satisface los criterios de calidad:

- a. Calidad de la grabación y, como consecuencia, calidad de la reproducción.
- b. Uso adecuado de las reglas propias del lenguaje audiovisual, según sus géneros y formatos concretos.
- c. Uso adecuado de criterios pedagógicos que hacen que el recurso sea educativo.

d. Capacidad para recoger en sus contenidos los aspectos específicos de las áreas del conocimiento contempladas en el currículo.

### **Manipulativos**

**Artículo 14.** Para los fines de esta ordenanza se considerarán recursos manipulativos los diferentes instrumentos y materiales concretos creados para apoyar la conceptualización, lo procedimental y lo actitudinal, en el desarrollo de las competencias y facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes por medio de la manipulación de estos recursos para resolver situaciones en diferentes contextos.

**Artículo 15.** Estos recursos incluyen, entre otros:

- Figuras en forma bidimensional o tridimensional, por ejemplo, el cuerpo humano en plástico transparente, el corazón o el esqueleto.
- Mapas con relieve o sin relieve.
- Planos y croquis.
- Juegos ensamblados, encajados o rompecabezas de dos o tres dimensiones, que permiten diseñar y crear figuras.
- Kits de robótica.
- El globo terráqueo en tres dimensiones.

### **Tecnológicos**

**Artículo 16.** Las tecnologías de información y comunicación (TIC) presentes en el ámbito educativo se refieren al conjunto de recursos y materiales; herramientas, soportes y canales para el acceso y manipulación de la información que se describen a continuación:

- a. Internet y sus componentes.
- b. Aplicaciones o software educativo (plataformas abiertas de aprendizaje, softwares de construcción y simulación, enciclopedias, diccionarios, sistemas inteligentes, entre otras).

c. Aplicaciones informáticas (lenguaje básico de programación, logo, procesadores de textos, hojas de cálculo, base de datos, presentador de publicaciones, editor de textos, diseño de páginas web, entre otras).

**Artículo 17.** El reglamento de evaluación de software educativo propuesto se aplicará en aquellos materiales educativos, caracterizados anteriormente como aplicaciones o software educativo, que se apoyan en un dispositivo tecnológico (computador, tabletas, entre otros) que están orientados a:

- a) Favorecer el desarrollo de las competencias establecidas por el currículo vigente.
- b) Complementar y dar soporte al proceso de enseñanza y aprendizaje.
- c) Hacer el mejor uso del potencial educativo del dispositivo tecnológico.
- d) Ser viables de usar por docentes y estudiantes.

**Artículo 18.** Para la evaluación de los recursos tecnológicos se tomarán en cuenta los siguientes componentes y sus respectivos criterios asociados.

**Componentes**

**Criterios Asociados**

**Población-objeto** A quién se dirige el material.

**Nivel educativo** Ciclo, grupo de edad y grado escolar.

**Necesidad educativa** Qué se busca con el material. Qué competencias promueve o facilita el uso del software.

**Área de contenido** Área de contenido propiamente dicha, las estrategias de planificación o parte de ésta que se beneficiaría con el material educativo. Tiene valor educativo y su contenido promueve la aceptación y valoración de la diversidad. Adecuado al contexto dominicano y promotor de valores y actitudes.

**Desarrollo de competencias**

Favorece al desarrollo de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, los cuales son precisos y bien definidos. Están actualizados y tienen vigencias científicas. Son transferibles a diferentes contextos.

<b>Estrategias educativas</b>	Cohérente con la función educativa que debe cumplir el material en el nivel, modalidad, ciclo, área, grado y necesidad educativa.
<b>Proceso de evaluación</b>	De cuáles indicadores se vale el material para promover la comprobación de los aprendizajes al inicio, durante y al final del proceso educativo.
<b>Motivación y refuerzo</b>	Cómo se motiva a los estudiantes para que asuman el reto de aprender el tema, favoreciendo la autonomía y la autorregulación. Qué incentivo se propone y cómo se recompensa a quienes completan con éxito el proceso definido por el software.
<b>Calidad educativa</b>	El software contribuye al desarrollo de las competencias previstas. La presentación del contenido es clara y lógica. El nivel de dificultad es adecuado al público al que se dirige. Los gráficos, color, sonido, texto y movimiento se utilizan de modo adecuado.
<b>Apoyo al proceso educativo</b>	Oportunidades que ofrece el material a los estudiantes como apoyo del aprendizaje autónomo y colaborativo. Facilidades de gestión que le permite el software al docente para el aprovechamiento de los resultados obtenidos por los estudiantes.

## **Capítulo IV**

### **Evaluación de los Medios y Recursos para el Aprendizaje**

**Artículo 19.** La evaluación de los medios y recursos para el aprendizaje será realizada por un equipo de especialistas en el tipo de medio y especialistas en los procesos pedagógicos del Área Curricular correspondiente.

### **De las fases de la evaluación**

**Artículo 20.** El Reglamento de Evaluación de Medios y Recursos para el Aprendizaje está estructurado en dos fases:

- a. Una evaluación de los elementos técnicos, que en el caso de los recursos informáticos y audiovisuales deberá ser realizada por especialistas en el tipo de recurso sometido a consideración.



Una vez que los especialistas hacen la valoración de los elementos técnicos recomiendan los pasos evaluativos siguientes o la desestimación de las fases siguientes de evaluación.

b. La siguiente fase es la evaluación del recurso por especialistas en procesos pedagógicos del área o especialidad a la que se refiere el medio o recurso, quienes valorarán la pertinencia del recurso para promover los aprendizajes propuestos, en el caso de los recursos informáticos y audiovisuales. Una vez que los especialistas hayan realizado la valoración se da el visto bueno o se rechaza el recurso.

**Párrafo:** La evaluación de los recursos impresos seguirá las mismas fases y serán cubiertas por un especialista curricular del área o especialidad que trabaje en el recurso.

**Artículo 21.** Una vez que se ha identificado el recurso que se requiere evaluar es necesario determinar cómo se realizará el proceso de evaluación y los equipos necesarios para su ejecución. Los responsables de la evaluación deberán contar con la infraestructura tecnológica para ejecutar el recurso digital tantas veces como sea necesario.

**Artículo 22.** La escala que se empleará para valorar los medios y recursos para el aprendizaje será la siguiente:

**TO:** Significa “totalmente observable”, con un valor de 3 puntos. El criterio se verifica y evidencia en un 100% en el recurso evaluado.

**O:** Significa “observable”, cuyo valor es de 2 puntos. El criterio se verifica y evidencia en un 75% en el recurso evaluado.

**MO:** Significa “mínimamente observable” y tiene un valor de 1 punto. El criterio se verifica y evidencia en un 25% en el recurso evaluado.

**NO:** Significa “no observable”, con valor de 0 puntos. El criterio se verifica y evidencia en un 0% en el recurso evaluado.

#### **De la solicitud de la evaluación**

**Artículo 23.** La solicitud de evaluación de medios y recursos educativos para el aprendizaje debe ser presentado por la persona física o jurídica con una carta dirigida al titular del Ministerio de Educación. La solicitud incluirá tres (3) ejemplares del recurso educativo (cuando el material sea

impreso éste debe presentarse preparado para imprenta –maqueta). Debe cumplir con los siguientes criterios:

- a) La recepción de los medios y recursos para el aprendizaje se realizará durante los meses de enero y febrero de cada año.
- b) Todo recurso para ser sometido a evaluación debe presentarse con un formulario que contemple los aspectos formales y requisitos para continuar con el proceso de evaluación. Los recursos que no tengan los datos del formulario serán devueltos hasta completarlos.
- c) La persona física o jurídica que somete a evaluación un recurso de aprendizaje debe indicar la clasificación a la que pertenece el recurso de aprendizaje presentado, según la clasificación establecida en el artículo 8 de la presente ordenanza.
- d) Es un requisito para que el recurso de aprendizaje sea evaluado presentar certificación de la Oficina Nacional de Derecho de Autor (ONDA) y de la Oficina Nacional de la Propiedad Industrial (ONAPI) cuando el tipo de recurso lo requiera.

#### **De la evaluación**

**Artículo 24.** La evaluación de los medios y recursos para el aprendizaje estará bajo la responsabilidad de la Dirección General de Currículo, la que contará con la colaboración de las Direcciones Generales y Departamentos pertinentes para dicho estudio y evaluación.

**Artículo 25.** El titular de la Dirección General de Currículo rendirá un informe de evaluación al titular del Ministerio de Educación dentro de un plazo máximo de 120 días a partir de la solicitud formal del autor o institución interesada. Este informe servirá de sustentación a la clasificación a que se refiere el artículo 29.

**Párrafo:** Será publicada una resolución anual que incluya la bibliografía oficial que recoja la información de todos los medios y recursos educativos aprobados por el Ministerio de Educación.

**Artículo 26.** La evaluación de los medios y recursos para el aprendizaje debe estar en correspondencia con las bases de la revisión y actualización curricular, el enfoque de competencias, la naturaleza de las áreas y las mallas curriculares.

**Artículo 27.** La Dirección General de Currículo podrá evaluar un medio o recurso educativo de aprendizaje tres (3) veces en el período de un año, siempre y cuando el autor haya realizado las modificaciones que motivaron la no aprobación.

## **Capítulo V**

### **Procedencia y clasificación de los medios y recursos para el aprendizaje**

#### **De la procedencia**

**Artículo 28.** Los medios y recursos educativos para el aprendizaje producidos por autores nacionales tendrán preferencia sobre los extranjeros, siempre que posean las características pedagógicas y técnicas especificadas en esta Ordenanza.

**Artículo 29.** Será responsabilidad del Ministerio de Educación hacer que la relación de los recursos educativos de aprendizaje para los niveles, modalidades y subsistemas llegue a todos los centros educativos públicos y privados.

**Párrafo:** La divulgación de la relación de recursos aprobados por el Ministerio de Educación será publicada en formato impreso y digital a través de la página web.

## **Capítulo VI**

### **De la vigencia de las evaluaciones**

**Artículo 31.** La vigencia de un recurso de aprendizaje impreso aprobado como libro de texto la vigencia será por un período de cuatro (4) años, a partir de la fecha de evaluación.

**Artículo 32.** Cuando el Ministerio de Educación haga modificaciones o cambie el currículo los recursos educativos pueden perder vigencia; en ese caso deben ser modificados de acuerdo al currículo vigente y vueltos a evaluar.

**Artículo 33.** Los centros educativos públicos y privados no podrán exigir a los estudiantes libros y otros recursos educativos que no estén aprobados por el Consejo Nacional de Educación.

**Artículo 34.** Todo recurso educativo aprobado que sufra modificaciones durante el transcurso de los cuatro (4) años para los que se estableció su vigencia como tal deberá ser sometido a la Dirección General de Currículo para verificar la adecuación de dichas modificaciones antes de su nueva salida al mercado.

**Artículo 35.** Con el propósito de estimular a los autores y lograr una mayor calidad de los libros y otros recursos educativos el Ministerio de Educación celebrará cada cuatro (4) años concursos públicos en los cuales participen los autores de dichos recursos de aprendizaje.

## **Capítulo VII**

### **De las sanciones**

**Artículo 36.** El uso de un libro de texto u otros medios y recursos para el aprendizaje no aprobados por el Consejo Nacional de Educación para los diferentes niveles, modalidades y subsistemas, será considerada una falta sancionable de acuerdo a la siguiente escala:

- a) Amonestación escrita a la dirección del centro educativo.
- b) Retiro parcial o total del reconocimiento o permiso para operar como centro educativo.
- c) Retiro parcial o total de la subvención en los casos en que disfruten de ella.

**Artículo 37.** Los autores y editores de materiales impresos que distribuyan en el mercado nacional libros de texto no aprobados por el Consejo Nacional de Educación serán sancionados de acuerdo a la siguiente escala:

- a) Amonestación por escrito.
- b) Suspensión por un año de la evaluación del recurso educativo puesto a circular sin aprobación oficial.
- c) Suspensión por dos años de la evaluación de todos sus recursos educativos en caso de reincidencia.

**Artículo: 38.** Los instrumentos que se aplicarán para la evaluación de los recursos educativos para el aprendizaje aparecen en anexo de esta Ordenanza.

## **Capítulo VIII**

### **Disposiciones finales**

**Artículo 39.** Se deroga la Ordenanza 06-2003 y cualquier otra disposición de igual o menor categoría que le sea contraria.

**Artículo 40.** Cualquier disposición no contenida en esta Ordenanza referida a la evaluación de los recursos para el aprendizaje será resuelta por el Consejo Nacional de Educación.

Dada en el Distrito Nacional, Capital de la República Dominicana, a los \_\_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ del año dos mil diecisiete (2017).

**Andrés Navarro García**  
Ministro de Educación

**Juan Luis Bello**  
Consultor Jurídico

## **INSTRUMENTOS DE EVALUACION DE LOS MEDIO Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE**

### **A) RECURSOS INFORMATICOS**

#### **“FORMULARIO DE IDENTIFICACION DEL SOFTWARE EDUCATIVO”**

#### **DATOS BASICOS**

*Título del Programa:* \_\_\_\_\_

*Tema:* \_\_\_\_\_

*Autor (a):* \_\_\_\_\_

*Productor (a):* \_\_\_\_\_

*Versión:* \_\_\_\_\_ *Fecha de elaboración:* \_\_\_\_\_

*Apellido y Nombre del Evaluador/a:* \_\_\_\_\_

*Fecha de la evaluación:* \_\_\_\_\_

#### **Variables Educativas**

*Área Temática:*

*Ciclo, Nivel, Modalidad y Grado:*

*Población/Edades:*

*Competencias que se espera logren los estudiantes:*

---

---

---

Técnicas de enseñanzas utilizadas (señale todas las opciones aplicables).

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Ejercicios y prácticas              | <input type="checkbox"/> Juego educativo de explorar |
| <input type="checkbox"/> Tutorial para enseñar               | <input type="checkbox"/> Simulación/explorar         |
| <input type="checkbox"/> Resolución de problemas             | <input type="checkbox"/> Simulación/experimentar     |
| <input type="checkbox"/> Sistemas inteligentes para aprender | <input type="checkbox"/> Otros _____                 |

Tipo de contenido:

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Vídeo didáctico _____</li><li>• Audio/podcast _____</li><li>• Presentación _____</li><li>• Mapas conceptuales/infografías _____</li><li>• Ejercicios y aplicaciones didácticas</li><li>• Unidades didácticas integradas multimedia (diseñados con programas de autor p.e. exe-learning) _____</li><li>• Pruebas de evaluación con herramientas online _____</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Videojuego _____</li><li>• Objeto de Realidad aumentada _____</li><li>• Entorno de Realidad virtual _____</li><li>• Código de programación para robótica _____</li><li>• Diseño multimedia _____</li><li>• Programa comercial para aprendizaje área curricular _____</li><li>• Otros _____</li></ul> |
|---|--|

Equipos tecnológicos y soporte lógico requerido (describa y complete).

Tipo de dispositivo: \_\_\_\_\_

Sistema Operacional: \_\_\_\_\_

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> TB/Disco Duro            | <input type="checkbox"/> _____ CD-RW           |
| <input type="checkbox"/> _____ DVD                | <input type="checkbox"/> _____ Puertos         |
| <input type="checkbox"/> _____ Teclado y Mouse    | _____ VGA                                      |
| <input type="checkbox"/> _____ Bocinas Multimedia | <input type="checkbox"/> _____ Tarjetas de Red |
| <input type="checkbox"/> _____ Tarjetas de Video  | <input type="checkbox"/> _____ Monitor a Color |
| <input type="checkbox"/> _____ Memoria RAM        | <input type="checkbox"/> _____ Impresora       |
| <input type="checkbox"/> _____ Procesador Hz      |  |

*Esta parte del formulario se diseñó con el propósito de fundamentar la toma de decisiones sobre si un software se recomienda para la evaluación por especialistas, o si de una vez se descarta.*

<b>VALORACION COMPRENSIVA DEL MATERIAL</b>  Como responsable de la evaluación considero que el material puede valorarse del siguiente modo:  (Señale el nivel de la escala que mejor refleje su opinión)	<b>TO = TOTAL OBSERVABLE</b>  <b>O = OBSERVABLE</b>  <b>MO = MINIMAMENTE OBSERVABLE</b>  <b>NO = NO OBSERVABLE</b>			
<b>Funciones de Apoyo al Estudiante</b>	TO (100%)	O (75%)	MO (25%)	NO(0%)
1. Ofrece explicaciones sobre los alcances del software.	3	2	1	0
2. Permite comprobar dominios de pre-requisitos.	3	2	1	0
3. Existe documentación clara y sencilla de instrucciones y manejo del programa.	3	2	1	0
4. Ofrece teoría y ejemplos como base para aprender.	3	2	1	0
5. Apoya aprendizaje experiencial y conjetural.	3	2	1	0
6. Brinda ayudas para aprender o para estudiar con incentivos y retos articulados.	3	2	1	0
7. Permite decidir distintos escenarios por menú (Ej. Música, personajes, etc.)	3	2	1	0
8. Permite al estudiante manejar la secuencia de instrucción.	3	2	1	0
9. El software favorece la comprobación de los aprendizajes durante su desarrollo.	3	2	1	0
10. Ofrece instrucción remedial o supletoria es necesario.	3	2	1	0
11. Tiene opción de abandono y reinicio.	3	2	1	0
12. Permite decidir sobre mi nivel de ayuda	3	2	1	0
13. Ofrece información de retorno explícita y clara con incentivos o recompensas.	3	2	1	0
14. El software permite la comprobación de los aprendizajes al final del proceso.	3	2	1	0
15. El software es fácil de usar.	3	2	1	0
<b>Funciones de Apoyo al Docente</b>				
16. Permite inscribir estudiantes usuarios del material en lista.	3	2	1	0
17. Define cada cuántas respuestas se necesita reforzar al estudiante.	3	2	1	0
18. Consulta los resultados de cada estudiante.	3	2	1	0
19. Permite crear o editar ejercicios.	3	2	1	0



20. Edita los contenidos teóricos para su actualización (Ej. Vía Internet, o propio).	3	2	1	0
21. Permite editar gráficos.	3	2	1	0
22. Consulta correo electrónico con estudiantes.	3	2	1	0
23. Genera estadísticas derivadas del uso del material.	3	2	1	0
24. Crea o edita retroinformación para los ejercicios.	3	2	1	0
25. Edita los ejemplos.	3	2	1	0
26. Edita música, efectos de sonido, imágenes, etc.	3	2	1	0

Este material se puede considerar:

- ☐ Adecuado (81 – 76 puntos)
- ☐ Satisfactorio (75 – 47 puntos)
- ☐ No Satisfactorio (46 puntos o menos)

Recomendación:

- ☐ Continuar con la evaluación de especialistas (el material obtiene el puntaje de adecuado o satisface)
- ☐ Descartar (el material obtiene el puntaje correspondiente a no satisfactorio)

## EVALUACION DE SOFTWARE EDUCATIVO

### CONTENIDOS

#### DATOS BASICOS

*Título del contenido digital educativo:* \_\_\_\_\_

*Tema:* \_\_\_\_\_

*Autor (a):* \_\_\_\_\_

Nivel escolar al que está dirigido (inicial, primaria, secundaria...): \_\_\_\_\_

Área de conocimiento (Matemáticas, Ciencias Sociales, Idiomas...): \_\_\_\_\_

*Productor (a):* \_\_\_\_\_

*Versión:* \_\_\_\_\_ *Fecha de elaboración:* \_\_\_\_\_

Tipo de contenido:

- Vídeo didáctico \_\_\_\_
- Audio/podcast \_\_\_\_
- Presentación \_\_\_\_
- Mapas conceptuales/infografías \_\_\_\_
- Ejercicios y aplicaciones didácticas
- Unidades didácticas integradas multimedia (diseñados con programas de autor p.e. exe-learning) \_\_\_\_
- Pruebas de evaluación con herramientas online \_\_\_\_
- Videojuego \_\_\_\_
- Objeto de Realidad aumentada \_\_\_\_
- Entorno de Realidad virtual \_\_\_\_
- Código de programación para robótica \_\_\_\_
- Diseño multimedia \_\_\_\_
- Programa comercial para aprendizaje área curricular \_\_\_\_
- Otros \_\_\_\_

*Apellido y Nombre del Evaluador/a:*

---

*Fecha de la evaluación:*

---

## INSTRUCCIONES

*Lea detenidamente este instrumento antes de iniciar el proceso de evaluación del programa. Si tiene dudas, resuélvalas antes con la coordinación de la evaluación. Revise el contenido del Formulario de Identificación del Software y del material que se adjuntó. Corra y use el software todas las veces necesarias, hasta que se sienta familiarizado con el material y pueda realizar la evaluación correspondiente.*

*A medida que observe y manipule el material, responda a las preguntas reseñadas en este formulario. En ellas debe dar su opinión como experto en el área sobre cada uno de los aspectos de interés, y a partir de esto concluir sobre los aspectos positivos y negativos del material desde su perspectiva.*

<b>EN CUANTO AL CONTENIDO</b>		<b>TO = TOTAL OBSERVABLE</b>			
Cuando haya terminado de analizar el software educativo, dé su opinión sobre los indicadores en cada una de las variables siguientes encerrando en círculo el nivel de la escala que mejor refleje su opinión.		<b>O = OBSERVABLE</b>			
		<b>MO = MINIMAMENTE OBSERVABLE</b>			
		<b>NO = NO OBSERVABLE</b>			
<b>Objetivos</b>		TO (100%)	O (75%)	MO (25%)	NO(0%)
1. Son relevantes de apoyar con el computador.		3	2	1	0
2. Su nivel se corresponde a lo conviene apoyar con computador.		3	2	1	0
<b>Contenido</b>					
3. Es coherente con los objetivos que se buscan.		3	2	1	0
4. Es suficiente para lograr el usuario tiene las bases previstas.		3	2	1	0
5. Está actualizado.		3	2	1	0
6. Tiene vigencia o validez científica.		3	2	1	0
7. Es transferible o aplicable en variedad de contextos.		3	2	1	0
<b>Desarrollo de Contenidos</b>					
8. La información es clara y concisa.		3	2	1	0
9. El contenido está lógicamente organizado.		3	2	1	0

10. Hay transición graduada entre las partes del contenido.	3	2	1	0
11. La estructura del contenido es evidente al usuario.	3	2	1	0
12. El usuario siempre sabe dónde está en el desarrollo del contenido.	3	2	1	0
<b>Micro-mundo</b>	3	2	1	0
13. Tiene significado para el estudiante.	3	2	1	0
14. Es relevante a lo que se desea que el/la estudiante aprenda.	3	2	1	0
15. Permite proponer y enfrentar situaciones nuevas y excitantes.	3	2	1	0
16. Permite proponer y enfrentar situaciones de variado nivel de complejidad.	3	2	1	0
17. Permite aprender a partir de la experiencia.	3	2	1	0
<b>Herramientas</b>				
18. Son sencillas de usar por el estudiante usuario esperado	3	2	1	0
19. Son suficientes para enfrentar situaciones problemáticas que se propongan.	3	2	1	0
20. Cuentan con ayudas de utilización para quien lo requiere.	3	2	1	0
21. Son lo precisas que se requieren para explorar o resolver retos.	3	2	1	0
<b>Ejemplos</b>				
22. Son relevantes al contenido y objetivos reseñados.	3	2	1	0
23. Ilustran aspectos claves del contenido.	3	2	1	0
24. Son suficientes para entender el contenido.	3	2	1	0
<b>Ejercicios y retos</b>				
25. Permiten ejercitar y comprobar dominio de cada uno de los objetivos.	3	2	1	0
26. Corresponde su formato al nivel de los objetivos propuestos.	3	2	1	0
27. Son variados y suficientes como para lograr el dominio de cada objetivo.	3	2	1	0
28. Permite transferir y generalizar lo aprendido a diferentes contextos.	3	2	1	0
<b>Retroalimentación</b>				
29. Corresponde en casa cado a la actuación o respuesta del usuario	3	2	1	0
30. Es suficiente para reorientar la solución de ejercicios o confirmar su logro.	3	2	1	0

31. Es amigable, no amenazante, ni agresiva.	3	2	1	0
32. Orienta con luz indirecta, o sea, da pistas, claves y explicaciones.	3	2	1	0

*Uso potencial del software en el contexto de la clase:*

---



---



---



---

*Sugerencias para lograr que el software se pueda utilizar:*

---



---



---



---



---



---

### Conclusión

☐ Recomiendo usar el material.

☐ No recomiendo usar el material.

**EVALUACION DE SOFTWARE EDUCATIVO**  
**EN CUANTO A LA METODOLOGIA Y DISEÑO CURRICULAR**

**DATOS BASICOS**

*Título del Programa:* \_\_\_\_\_

*Tema:* \_\_\_\_\_

*Autor (a):* \_\_\_\_\_

*Productor (a):* \_\_\_\_\_

*Versión:* \_\_\_\_\_ *Fecha de elaboración:* \_\_\_\_\_

*Apellido y Nombre del Evaluador/a:*

\_\_\_\_\_

*Fecha de la evaluación:*

\_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES**

Lea detenidamente este instrumento antes de iniciar el proceso de evaluación del programa. Si tiene dudas, resuélvalas antes con la coordinación de la evaluación. Revise el contenido del Formulario de Identificación del Software y del material que se adjuntó. Corra y use el software todas las veces necesarias, hasta que se sienta familiarizado con el material y pueda realizar la evaluación correspondiente.

A medida que observe y manipule el material, responda a las preguntas reseñadas en este formulario. En ellas debe dar su opinión como experto en el área sobre cada uno de los aspectos de interés, y a partir de esto concluir sobre los aspectos positivos y negativos del material desde su perspectiva.

<b>METODOLOGIA Y DISEÑO CURRICULAR</b>  Cuando haya terminado de analizar el software educativo, dé su opinión sobre los indicadores en cada una de las variables siguientes, encerrando en círculo el nivel de la escala que mejor refleje su opinión.	<b>TO = TOTAL OBSERVABLE</b>  <b>O = OBSERVABLE</b>  <b>MO = MINIMAMENTE OBSERVABLE</b>  <b>NO = NO OBSERVABLE</b>			
<b>Objetivos</b>	TO (100%)	O (75%)	MO (25%)	NO(0%)
1. Están claramente definidos, o se infieren fácilmente del material.	3	2	1	0
2. Son coherentes con la necesidad educativa que es prioritario atender.	3	2	1	0
<b>Motivación</b>				
3. Es apropiada a la audiencia a quienes se dirige el material.	3	2	1	0
4. Mantiene el interés por lograr los objetivos con un buen nivel de eficacia.	3	2	1	0
<b>Refuerzo</b>				
5. Corresponde a la expectativa creada en la motivación.	3	2	1	0
6. Está asociado a eventos claves en el logro de los objetivos de instrucción.	3	2	1	0
<b>Actividad del usuario</b>				
7. La metodología favorece que el estudiante participe activamente en el aprendizaje.	3	2	1	0
8. Se aprende mediante una relación diálogo entre el usuario y programa.	3	2	1	0
9. El programa exige pensar al usuario para resolver las situaciones problemáticas.	3	2	1	0
10. Está fundamentada en una didáctica aplicable a la que se desea enseñar.	3	2	1	0
11. Utiliza consistentemente los principios metodológicos aplicables.	3	2	1	0
12. Está muy bien escogida, considerando las opciones aplicables al caso.	3	2	1	0
<b>Retroalimentación</b>				
13. Es amigable, no es amenazante, ni agresiva.	3	2	1	0
14. Da pistas, claves o explicaciones, antes que resolver el problema.	3	2	1	0
15. Permite saber por qué se ha fallado en la solución del problema.	3	2	1	0
<b>Ayudas</b>				



16. Permiten consultar sobre la forma de uso del paquete, cuando se requiere.	3	2	1	0
17. Permiten consultar la teoría y síntesis de ella, cuando se requiere.	3	2	1	0
18. Da pistas metodológicas para resolver las situaciones problemáticas.	3	2	1	0
<b>Interfaz de entrada</b>				
19. La forma de usar los dispositivos de entrada es sencilla para el usuario típico.	3	2	1	0
20. Hay forma de consultar con facilidad los comandos disponibles.	3	2	1	0
21. Los mandos o mecanismos de control se adecuan a la experiencia del usuario.	3	2	1	0
22. Hay consistencia en la forma cómo se piden las respuestas a los usuarios.	3	2	1	0
23. El programa entiende mensajes abiertos, semejantes al lenguaje natural.	3	2	1	0
<b>Interfaz de salida</b>				
24. La selección de dispositivos de salida soporta bien las funciones de apoyo.	3	2	1	0
25. Las pantallas NO están sobrecargadas de información.	3	2	1	0
26. La velocidad de despliegue de mensajes está sincronizada al de las pantallas y adecuado al usuario.	3	2	1	0
27. El tamaño y tipo de letras permiten leer rápida y comprensivamente.	3	2	1	0
28. Los gráficos y sus animaciones son relevantes y ayudan a lo que se aprende.	3	2	1	0
29. Las cortinas musicales son relevantes, agradables y opcionales.	3	2	1	0
30. Los efectos sonoros fijan la atención, destacan ideas o aspectos claves.	3	2	1	0
31. El vocabulario o terminología es adecuado al nivel cultural del usuario.	3	2	1	0
32. Los símbolos o iconos utilizados corresponden a los de la disciplina del material.	3	2	1	0

*Uso potencial del software en el contexto de la clase:*

---



---



---



---

*Sugerencias para lograr que el software se pueda utilizar:*

---

---

---

---

---

---

---

Conclusión

- ☐ Recomiendo usar el material.
- ☐ No recomiendo usar el material.

## EVALUACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO

### EXPERTO/A EN INFORMÁTICA

#### DATOS BASICOS

*Título del Programa:*

\_\_\_\_\_

*Autor(es):* \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

*Productor:*

\_\_\_\_\_

*Versión:* \_\_\_\_\_ *Fecha*

*elaboración:* \_\_\_\_\_

*Área temática:*

\_\_\_\_\_

*Curso, Nivel y*

*Modalidad:* \_\_\_\_\_

*Apellido y Nombre del*

*Evaluador:* \_\_\_\_\_

*Fecha de la evaluación:*

\_\_\_\_\_

#### INSTRUCCIONES

Lea detenidamente este instrumento antes de iniciar el proceso de evaluación del programa. Si tiene dudas, resuélvalas antes con la Coordinación de la evaluación. Revise el contenido del Formulario de Identificación del software y del material que se adjunte. Corra y use el software todas las veces necesarias hasta que se sienta familiarizado con el material y pueda realizar la evaluación correspondiente.

A medida que observe y manipule el material, responda a las preguntas reseñadas en este formulario. En ellas debe dar su opinión como experto en el área sobre cada uno de los aspectos de interés, y a partir de esto concluir sobre los aspectos positivos y negativos del material desde su perspectiva.

<b>ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA /COMPUTACIÓN:</b>  Cuando haya terminado de analizar el software educativo, dé su opinión sobre los indicadores en cada una de las variables siguientes, encerrando en círculo el nivel de la escala que mejor refleje su opinión.	<b>TO = TOTAL OBSERVABLE</b>  <b>O = OBSERVABLE</b>  <b>MO = MINIMAMENTE OBSERVABLE</b>  <b>NO = NO OBSERVABLE</b>			
<b>Funciones de apoyo</b>	TO (100%)	O (75%)	MO (25%)	NO(0%)
1. Las funciones de apoyo al estudiante son las previstas en el diseño / documentación.	3	2	1	0
2. Las funciones de apoyo al estudiante están bien implementadas.	3	2	1	0
3. Las funciones de apoyo al profesor/a son las requeridas en el diseño.	3	2	1	0
4. Las de apoyo al profesor/a están bien implementadas.	3	2	1	0
Estructura Lógica				
5. Atiende todas las funciones de apoyo definidas para los/as usuarios/as.	3	2	1	0
6. Es modular, muestra estructuración en el trabajo de programación.	3	2	1	0
7. Favorece un tratamiento eficiente a los problemas de dimensión del programa.	3	2	1	0
8. Hay separación entre la estructura lógica y los datos del programa.	3	2	1	0

Interfaz				
9. Hacen buen uso de las oportunidades que brinda el equipo y el software o plataforma.	3	2	1	0
10. Es eficiente para el intercambio de información entre usuario y programa.	3	2	1	0
11. Tiene consistencia a todo lo largo del programa.	3	2	1	0
12. Permite un manejo eficiente de los datos que utiliza el programa.	3	2	1	0
13. Aprovecha las posibilidades que brinda el equipo y la herramienta.	3	2	1	0
14. Tiene un límite de crecimiento apropiado a los requerimientos de uso.	3	2	1	0
15. Hay manejadores para consultar o adecuar el contenido de los archivos.	3	2	1	0
16. La organización y modo de acceso a los archivos favorece una eficiente ejecución.	3	2	1	0
<b>Requerimientos de Uso</b>				
17. Los requerimientos de memoria principal no obstaculizan correr el programa.	3	2	1	0
18. El tipo de pantalla y tarjeta gráfica se corresponden o se pueden emular.	3	2	1	0
19. Las unidades de almacenamiento corresponden o se pueden adecuar.	3	2	1	0
20. El tamaño de los archivos de datos es manejable en las unidades disponibles.	3	2	1	0
21. El sistema operativo requerido está disponible o se puede obtener.	3	2	1	0
22. Las utilidades y librerías requeridas están disponibles o pueden obtenerse.	3	2	1	0
23. Están disponibles los sistemas de comunicación en redes requeridas.	3	2	1	0
24. Las interfaces con otros equipos están disponibles o se pueden obtener.	3	2	1	0
25. El personal para dar soporte al uso del paquete está disponible o puede conseguirse.	3	2	1	0
<b>Mantenimiento</b>				

26. El contenido variable del programa se puede editar mediante manejadores.	3	2	1	0
27. El código fuente está disponible.	3	2	1	0
28. La programación es estructurada y legible, está documentada en el programa.	3	2	1	0
29. Hay un servicio eficiente para dar mantenimiento al programa.	3	2	1	0
<b>Documentación</b>				
30. La documentación para el/la usuaria/a estudiante es clara y suficiente.	3	2	1	0
31. La documentación para el/la usuario/a profesor/a es clara y suficiente.	3	2	1	0
32. La documentación para mantenimiento es clara y suficiente.	3	2	1	0

Sugerencias para lograr que el software se pueda utilizar:

---



---



---



---



---



---

### **Conclusión**

- ☐ Recomiendo usar el material
- ☐ No recomiendo usar el material.

## B) RECURSOS AUDIOVISUALES

Un primer paso en el proceso de evaluación es sencillamente identificar el recurso audiovisual que será evaluado. La siguiente ficha recoge los datos que identifican el recurso audiovisual.

FORMULARIO DE IDENTIFICACIÓN DEL RECURSO AUDIOVISUAL:	
1.	Título.....
2.	Duración.....
3.	Tema.....
4.	Nombre del guionista.....
5.	Nombre del director o realizador.....
6.	Referencia a alguna investigación previa que da sustento al recurso audiovisual .....
7.	Fecha de realización .....
8.	8. Se trata de: 8.1 Un video educativo..... 8.2 Un espacio de la Televisión traído al campo de la educación..... 8.3 Otro.....
9.	Está desarrollado según el formato 9.1 Drama..... 9.2 Documental..... 9.3 Informativo..... 9.4 Musical..... 9.5 Entrevista / Testimonio..... 9.6 Diálogo didáctico..... 9.7 Otro.....
10.	Está dirigido a: 10.1 Nivel Inicial..... 10.2 Nivel Primario..... 10.3 Nivel Secundario (Modalidad Académica, Artes, Técnico Profesional) ..... 10.4 Educación de personas jóvenes y adultas..... 10.5 Educación Especial.....

Una vez llenado el formulario de identificación, se procederá a analizar los elementos técnicos del recurso audiovisual. Para tal fin se presentan los formularios correspondientes, a continuación.

**EVALUACIÓN DE LOS  
ELEMENTOS TÉCNICOS  
(ESPECIALISTA EN  
AUDIOVISUALES)**

<b><i>A. EVALUACIÓN SEGÚN LA CALIDAD DE GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN:</i></b>	TO (100%)	O (75%)	MO (25%)	NO(0%)
1. Se distinguen bien las imágenes (nitidez, precisión y tamaño).	3	2	1	0
2. Se distinguen bien los colores.	3	2	1	0
3. El sonido es fácilmente entendible, claro.	3	2	1	0
4. Los letreros en pantalla son fácilmente legibles/tamaño adecuado, no contienen errores gramaticales.	3	2	1	0
<b><i>B. EVALUACIÓN SEGÚN EL USO ADECUADO DE LAS REGLAS PROPIAS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL</i></b>	TO (100%)	O (75%)	MO (25%)	NO(0%)
5. Utiliza adecuadamente los componentes del lenguaje audiovisual (planos, composición, encuadres, recuadros, ángulos de tomas).	3	2	1	0
6. La iluminación de las imágenes es adecuada al tema tratado y a las circunstancias.	3	2	1	0
7. Los movimientos de cámara comunican dinamismo a la producción (panorámicas, desplazamientos, zooms, etc.).	3	2	1	0
8. La actuación de los actores y actrices es natural y creíble.	3	2	1	0
9. La locución es adecuada a los temas tratados.	3	2	1	0
10. El ritmo de montaje o edición se adapta a los temas tratados.	3	2	1	0
11. El ritmo de montaje o edición es ágil y fluido.	3	2	1	0
12. Maneja bien las reglas del género y formato.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

Evaluación de los elementos técnicos:  
Si la puntuación está entre 24 y 36 se puede proseguir la evaluación.  
Un video educativo que maneja mal el lenguaje audiovisual no es recomendable para ser incluido como recurso educativo.



**EVALUACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS  
EDUCATIVAS  
(EN CUANTO A LA METODOLOGÍA Y DISEÑO  
CURRICULAR)**

<b><i>EVALUACIÓN SEGÚN LAS CUALIDADES DE UN VIDEO EDUCATIVO</i></b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Contiene claves que guían su interpretación.	3	2	1	0
2. Sostiene un equilibrio entre lo emocional y lo racional.	3	2	1	0
3. Fomenta una recepción grupal y de carácter interactivo.	3	2	1	0
4. Toma en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes.	3	2	1	0
5. Los contenidos aparecen en forma gradual.	3	2	1	0
6. Vincula los saberes culturales con los contenidos curriculares.	3	2	1	0
7. Promueve la integración del aprendizaje y la cultura.	3	2	1	0
8. Los objetivos que se persiguen están claramente expresados.	3	2	1	0
9. El contenido está adaptado al nivel, ciclo y modalidad al que se dirige.	3	2	1	0
10. El nivel de lenguaje y de conceptos se adecua al nivel y modalidad de grupo escogido.	3	2	1	0
11. Promueve la capacidad de reflexionar y/o autoanalizar lo trabajado.	3	2	1	0
12. Tiene en cuenta los problemas sociales de actualidad.	3	2	1	0
13. El contenido se conecta con algún o varios puntos concretos del currículo.	3	2	1	0
14. El contenido está actualizado en términos de los avances científicos y tecnológicos.	3	2	1	0
15. El contenido se puede adaptar a diferentes contextos o áreas.	3	2	1	0
16. El video sugiere una o varias estrategias de uso.	3	2	1	0
17. La presentación es motivadora.	3	2	1	0
18. La duración es pertinente al nivel, ciclo y modalidad al que está dirigido.	3	2	1	0
19. Permite ser usado con autonomía y facilidad por el estudiante.	3	2	1	0

20. Promueve la igualdad y pluralidad de las razas y las culturas.	3	2	1	0
21. Promueve la igualdad entre los géneros humanos.	3	2	1	0
22. Reconoce la dignidad de las personas.	3	2	1	0
23. Muestra respeto por la naturaleza.	3	2	1	0
24. Muestra o promueve valores y/o actitudes positivas.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

Evaluación en cuanto a las cualidades educativas:

55 a 66Muybueno

46 a 54Bueno

37 a 45Regular

Menos de 36 No satisface. Se recomienda no proseguir la evaluación.

*EVALUACIÓN SEGÚN SU CAPACIDAD PARA RECOGER EN SUS  
CONTENIDOS*

*LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE CADA ÁREA*

*DEL CURRÍCULO. (EN  
CUANTO AL AREA)*

*CRITERIOS DE  
EVALUACIÓN  
APLICABLES A VIDEOS*

*ÁREA DE LENGUA ESPAÑOLA*

<b>El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Propicia la competencia para aprender textos diversos y producirlos con facilidad.	3	2	1	0
2. Fomenta la competencia para interpretar textos con intenciones variadas.	3	2	1	0
3. Favorece el desarrollo de valores y actitudes a partir del uso de la lengua.	3	2	1	0
4. Propicia la competencia para producción de análisis y síntesis de textos.	3	2	1	0
5. Fomenta el conocimiento y uso de la estructura de la lengua.	3	2	1	0
6. Favorece el desarrollo de la identidad personal, a partir del conocimiento y respeto de la diversidad social.	3	2	1	0
7. Propicia el desarrollo de la sensibilidad y capacidad artística, a partir de la lectura y producción de textos lúdicos y creativos.	3	2	1	0
8. Fomenta la competencia para aplicar estrategias lingüísticas en el planeamiento y solución de problemas.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

Evaluación  
17 a 24 Muy Bueno  
12 a 16 Bueno  
10 a 15 Regular  
Menos de 10 No satisface.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### APLICABLES A VIDEOS

#### ÁREA DE LENGUAS EXTRANJERAS

El documento audiovisual evaluado:	TO (100%)	O (75%)	MO (25%)	NO(0%)
1. Presenta los contenidos apropiados para el grado correspondiente.				
2. Contribuye al logro de los aprendizajes propuestos en el currículo del grado correspondiente.	3	2	1	0
3. Presenta imágenes, sonidos y símbolos apropiados para el grado y para nuestro contexto.	3	2	1	0
4. Incluye indicaciones claras para el maestro, en las que se proponen diferentes estrategias y actividades apropiadas para el desarrollo de las competencias fundamentales y específicas del área.	3	2	1	0
5. Incluye temas significativos y de interés para los estudiantes de cada grado, que los motiven a aprender y a investigar.	3	2	1	0
6. Promueve el uso creativo y auténtico de la lengua en diferentes situaciones de comunicación.	3	2	1	0
7. Fomenta la interacción en diversas situaciones de comunicación, dentro y fuera del contexto escolar.	3	2	1	0
8. Presenta situaciones que pueden ser analizadas o comprendidas desde diferentes perspectivas culturales.	3	2	1	0
9. Promueve actitudes positivas hacia la cultura propia y la de otros países.	3	2	1	0
10. Integra de forma balanceada las competencias específicas de comprensión y producción oral y escrita en las actividades propuestas.	3	2	1	0
11. Presenta actividades en las que integra conocimiento de las diversas áreas curriculares.	3	2	1	0

Evaluación:

De 17 a 21 Muy Bueno

De 13 a 16 Bueno De 10 a 13 Regular

Menos de 10 No satisface.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

*APLICABLES A VIDEOS*

*ÁREA DE MATEMÁTICA*

<b>El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:</b>	TO (100%)	100% (100%)	100% (100%)	100% (100%)	100% (100%)	75% (75%)	50% (50%)
Cada tema presenta los objetivos	3	2	1	0			
Evidencia claramente los objetivos propuesto de la asignatura	3	2	1	0			
La planificación y organización de los contenidos es adecuado	3	2	1	0			
Promueve la investigación	3	2	1	0			
Fomenta la investigación de conjeturas	3	2	1	0			
Aplica la estrategia-competencia de Resolución de Problemas para la construcción de conocimientos matemáticos	3	2	1	0			
Promueve la estrategia Aprendizaje Basado en Problemas	3	2	1	0			
Fomenta el desarrollo de las Competencias Específicas del área	3	2	1	0			
Promueve el desarrollo de actividades innovadoras y originales	3	2	1	0			
Muestra y analiza construcciones geométricas explicitando sus propiedades	3	2	1	0			
Reconoce y explicita elementos que respondan a los tipos de evaluación	3	2	1	0			
Refuerza la actitud de cooperación, solidaridad y responsabilidad al desarrollar dichas actividades observadas en el video	3	2	1	0			
Presenta propuestas didácticas o guía para trabajar dicho video.	3	2	1	0			
Tiempo ajustado de una duración de 5 a 15 minutos	3	2	1	0			
Calidad en el desarrollo del audio (sonido), imágenes y los colores	3	2	1	0			
Presenta secuencia lógica en el desarrollo de los contenidos	3	2	1	0			
Utiliza motores de búsqueda en Internet para apoyar la comprensión y ampliación de conocimientos	3	2	1	0			
Utiliza el lenguaje matemático para expresar ideas .	3	2	1	0			
Crea y usa representaciones para organizar,	3	2	1	0			
resumir y comunicar ideas matemáticas.							

10.	Selecciona, aplica y traduce representaciones matemáticas para resolver problemas.	3	2	1	0
11.	Usa representaciones para modelar e interpretar fenómenos físico, sociales y matemáticos.	3	2	1	0
12.	Reconoce y usa conexiones entre ideas matemáticas.	3	2	1	0
	Reconoce y aplica la Matemática en contextos fuera de la propia Matemática.	3	2	1	0
15.	Promueve el uso de la tecnología	3	2	1	0
16.	Utiliza la tecnología: Calculadora, hojas de cálculo y programas de graficación para apoyar el trabajo matemático.	3	2	1	0

Evaluación:

De 42 a 51 – Muy Bueno

De 34 a 41 Bueno

De 25 a 33 – Regular

Menos de 25 No satisface.

*CRITERIOS DE EVALUACION APLICABLES A VIDEOS*

### *ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA*

<b>El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Capacidad de comprensión e interpretación de los fenómenos que ocurren en la naturaleza.	3	2	1	0
2. Capacidad para expresar con lenguaje científico los fenómenos de la naturaleza.	3	2	1	0
3. Capacidad para aplicar los conocimientos científicos a la comprensión de los fenómenos naturales.	3	2	1	0
4. Capacidad para realizar agrupaciones, establecimiento de relaciones y estructuraciones que se establecen entre objetos.	3	2	1	0
5. Capacidad para comprender modelos, leyes y teorías que explican situaciones reales.	3	2	1	0
6. Capacidad para emplear modelos que explican e interpretan situaciones de la realidad.	3	2	1	0
7. Capacidad para construir y utilizar los conceptos científicos de manera crítica y creativa.	3	2	1	0
8. Capacidad para establecer relaciones estructurales y funcionales en los sistemas naturales.	3	2	1	0
9. Capacidad para asumir una actitud científica en el planteamiento, el análisis y la solución de problemas y hechos del entorno natural.	3	2	1	0
10. Capacidad para desarrollar la comprensión de determinados problemas, la construcción de generalizaciones, leyes o teorías.	3	2	1	0
11. Capacidad para aplicar métodos para solucionar diferentes problemas.	3	2	1	0
12. Capacidad para utilizar tecnología adecuada para solucionar problemas y mejorar la calidad de vida.	3	2	1	0
13. Capacidad para respetar la vida y el medio ambiente.	3	2	1	0
14. Capacidad para valorar el trabajo individual y en equipo.	3	2	1	0
15. Capacidad para respetar las ideas ajenas y valorar el trabajo cooperativo.	3	2	1	0
16. Capacidad para asumir los desafíos y tareas del área con dinamismo, creatividad, autonomía y persistencia.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

**Evaluación:**

De 40 a 48–Muy Bueno

De 30 a 39Bueno

De 2 a 29–Regular

Menos de 19 No satisface.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A  
VIDEOS****ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES**

<b>El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:</b>	<b>TO (100 )</b>	<b>O (75% )</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0 )</b>
1. El desarrollo de las competencias fundamentales y específicas	3	2	1	0
2. El Análisis crítico de contenidos relacionados con las disciplinas del área.	3	2	1	0
3. Los avances científicos que han ocurrido	3	2	1	0
4. El diálogo crítico ante problemáticas surgidas por la interacción cultural	3	2	1	0
5. La capacitación para aplicar conocimientos y procedimientos de localización espacial-temporal en situaciones de aprendizaje y de la vida diaria	3	2	1	0
6. La interacción a través de preguntas y situaciones del contexto	3	2	1	0
7. Fortalecer los aprendizajes y los conocimientos previos del estudiantado	3	2	1	0
8. El respeto por los derechos humanos	3	2	1	0
9. La construcción de una ciudadanía responsable	3	2	1	0
10. El respeto del entorno natural y social	3	2	1	0
11. La participación democrática.	3	2	1	0

**Evaluación:**

De 32 a 39 - Muy Bueno

De 24 a 31 – Bueno

De 16 a 23 - Regular



Menos de 16- No satisface.

Evaluación:

De 32 a 39 Muy Bueno

De 24 a 31 –Bueno De 16 a 23 Regular

Menos de 16 No satisface.

***CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A  
VIDEOS***

***ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA***

<b>El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Capacidad para el cuidado y desarrollo del propio cuerpo y las propias habilidades motoras.	3	2	1	0
2. Capacidad para disponer del propio cuerpo para el disfrute lúdico.	3	2	1	0
3. Capacidad para cuidar del cuerpo de los otros	3	2	1	0
4. Disposición para el cuidado del medio ambiente.	3	2	1	0
5. Capacidad para disponer del propio cuerpo como vehículo de expresión.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

Excelente:

De 11 a 15 Muy Bueno

De 10 a 14 Bueno

De 6 a 9 Regular Menos de 9 No satisface.
--

## ***CRITERIOS DE EVALUACIÓN***

### ***APLICABLES A VIDEOS***

#### ***ÁREA DE FORMACIÓN INTEGRAL HUMANA Y RELIGIOSA***

<b>El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Capacidad para expresar y establecer relaciones armoniosas consigo mismo, con los demás, con la naturaleza y con Dios.	3	2	1	0
2. Capacidad para mostrar interés frente al misterio de Dios y la presencia amorosa de Dios.	3	2	1	0
3. Capacidad para relacionar adecuadamente la experiencia de vida y el texto bíblico.	3	2	1	0
4. Capacidad para desarrollar una conciencia crítica ante los diferentes aspectos de la realidad.	3	2	1	0
5. Capacidad para manejar adecuadamente el texto bíblico como elemento iluminador de la realidad.	3	2	1	0
6. Capacidad para apreciar e identificarse con los elementos culturales propios de la identidad dominicana.	3	2	1	0
7. Capacidad para valorar y mostrar apertura a la dimensión religiosa presente en la cultura dominicana.	3	2	1	0
8. Capacidad para valorar la vida como el don fundamental recibido.	3	2	1	0
9. Capacidad para sentirse parte de la naturaleza.	3	2	1	0
10. Capacidad para identificar y asumir los valores éticos, morales y culturales como persona individual y social.	3	2	1	0
11. Capacidad para valorar la dignidad de cada persona.	3	2	1	0
12. Capacidad para colaborar en acciones de solidaridad y servicio.	3	2	1	0
13. Capacidad para reconocer y respetar la diversidad expresada en opiniones, maneras de ser, creencias, sexo, raza y color.	3	2	1	0
14. Capacidad para asumir la democracia como forma de vida.	3	2	1	0
15. Capacidad para participar creativamente en el trabajo.	3	2	1	0
16. Capacidad para asumir sus deberes y sus derechos.	3	2	1	0
17. Capacidad para manifestar cuidado y protección por el medio ambiente.	3	2	1	0

<b>SUBTOTAL</b>	
Evaluación: De 41 a 51 Muy Bueno De 31 a 40 Bueno De 21 a 30 Regular Menos de 20 No satisface.	

***CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A VIDEOS DE  
EDUCACIÓN ARTISTICA***

<b>El video evaluado:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Promueve criterios estéticos como una de las formas para relacionarse con la realidad.	3	2	1	0
2. Propicia el reconocimiento de sus propias potencialidades estéticas, sensoriales y emocionales.	3	2	1	0
3. Favorece el desarrollo de criterios para el pensamiento crítico en el arte.	3	2	1	0
4. Promueve la idea de la diversidad cultural e individual en las expresiones artísticas.	3	2	1	0
5. Contribuye con el descubrimiento de los recursos del medio para la creación artística.	3	2	1	0
6. Promueve el desarrollo de la creatividad.	3	2	1	0
7. Promueve el desarrollo de la sensibilidad estética.	3	2	1	0
8. Valora el arte dominicano y del mundo.	3	2	1	0
9. Presenta los aspectos fundamentales del arte que promueve.	3	2	1	0
10. Representa objetos, situaciones, hechos reales o imaginarios utilizando los conocimientos técnicos del área y modalidad.	3	2	1	0
11. Mejora el conocimiento y la práctica de elementos del folclor.	3	2	1	0
12. Incrementa la capacidad para la interpretación de todo tipo de imágenes.	3	2	1	0
13. Considera el fenómeno de la cultura popular.	3	2	1	0

14. Promueve actividades artísticas para suscitar el placer estético.	3	2	1	0
15. Promueve el uso de elementos artístico del medio.	3	2	1	0
16. Propicia la integración de diversos elementos culturales nacionales y/o universales.	3	2	1	0
17. Emplea un lenguaje incluyente en las acciones discursivas y las producciones escritas.	3	2	1	0
18. Favorece el fortalecimiento de la identidad individual y colectiva a partir de las diferencias.	3	2	1	0
19. Fortalecer la autoestima de los niños y niñas.	3	2	1	0
20. Propicia el desarrollo de la capacidad para articular y participar de manera igualitaria entre los géneros.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

Evaluación:

De 50 a 60–Muy Bueno

De 30 a 49Bueno

De 20 a 29–Regular

Menos de 19 No satisface.

### C. MATERIALES IMPRESOS

#### FICHA PARA PRESELECCIONAR TEXTOS IMPRESOS

Los textos impresos que son susceptibles de ser evaluados, deben satisfacer los requerimientos de la ficha de preselección. Deben contener todos los datos. Si alguno no cumple con dichos datos, no serán evaluados hasta tanto la editora cumpla con este requisito.

Nombre o nombres de autor o

autores \_\_\_\_\_

—

Nacionalidad \_\_\_\_\_

Título del libro a evaluar

\_\_\_\_\_

Editora \_\_\_\_\_ Lugar de la edición \_\_\_\_\_ Año \_\_\_\_\_ Número de la edición \_\_\_\_\_

Número de ejemplares\_\_\_\_\_ Tomos\_\_\_\_\_ Nivel, Modalidad y  
Subsistema (impreso en la portada) \_\_\_\_\_

Grado (impreso en la portada) \_\_\_\_\_ Número de páginas\_\_\_\_\_

Cumple con el reglamento de no contener “la reproducción total o parcial de otros libros, excepto los que establece el Artículo 30 de la Ley 65-00, sobre derechos de autor” 1.

SÍ\_\_\_\_\_ NO\_\_\_\_\_

Fue presentado por el autor o la institución interesada al titular del Ministerio de Educación acompañado de tres ejemplares del material preparado para la imprenta (maqueta).

SÍ\_\_\_\_\_ NO\_\_\_\_\_

**El libro contiene:**

1. El ISBN (Número Estándar Internacional de Libros. \_\_\_\_\_
2. Fecha de edición actualizada \_\_\_\_\_
3. El número en las páginas \_\_\_\_\_
4. Índice \_\_\_\_\_
5. Breve biografía del autor o autores \_\_\_\_\_

Bibliografía y/o notas al pie de página \_\_\_\_\_

Si el recurso impreso satisface los criterios de esta ficha puede continuar con la evaluación, de lo contrario se detiene la evaluación.

**EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE LOS RECURSOS IMPRESOS**

Se evalúan los aspectos generales y curriculares (Aspectos formales, las características de la impresión, las imágenes e ilustraciones; la organización y la coherencia interna, la consistencia del contenido y las actividades y áreas curriculares).

1) Aspectos generales.

Aspectos formales **pasa a ficha de preselección**

<b>El libro contiene:</b>	TO (100%)	O (75%)	MO (25%)	NO(0%)
6. El ISBN (Número Estándar Internacional de Libros.	3	2	1	0
7. Fecha de edición actualizada	3	2	1	0
8. El número en las páginas	3	2	1	0
9. Índice	3	2	1	0
10. Breve biografía del autor o autores	3	2	1	0
11. Bibliografía y/o notas al pie de página	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

**A) Características de la impresión. 15%**

<b>Respecto a la impresión</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1. La cantidad de palabras escritas e ilustraciones se corresponden con el tamaño de las páginas en cada unidad (no se ven sobrecargadas de estímulos, hay suficiente espacio entre las imágenes y las palabras).		
2. El tamaño del recurso impreso se corresponde con el nivel al que se dirige.		
3. El tamaño de las letras se corresponde con el nivel al que se dirige		
4. El papel es durable.		
5. Los dibujos, colores y fotografías se corresponden con el nivel al que se dirige.		
6. Presenta colores adecuados en la portada.		
7. El color y tipo de papel favorece la nitidez de la impresión.		
8. Las ilustraciones son claras y con los contornos definidos.		
9. La longitud y el espacio entre los renglones son pertinentes.		
10. Hay una distribución equilibrada entre texto y las ilustraciones, según el nivel, grado y modalidad al que se dirige.		

11. La impresión es nítida.		
12. Todas sus páginas se encuentran impresas (no hay hojas en blanco por errores de impresión).		
13. Ausencia de errores de digitación o de impresión (sílabas invertidas, sustitución de una letra por otra, ausencia de una parte de la palabra u oración).		
<b>SUBTOTAL</b>		

**B) Imágenes e ilustraciones 15%**

<b>Las imágenes, cuadros, tablas, figuras e ilustraciones:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1. Están en concordancia con el contexto dominicano.		
2. Son pertinentes al tema tratado.		
3. Los títulos y textos al pie se corresponden con las ilustraciones.		
4. Propicia el uso de recursos diversos para los aprendizajes (didácticos, científico-tecnológicos, culturales, convencionales y no convencionales).		
5. Hay consistencia en las letras, números y símbolos entre las imágenes e ilustraciones a través del texto (siguen una regla en cuanto al tamaño, tipo de letra, es decir, no están con letras distintas, ni tampoco en un caso el título aparece arriba y en otro abajo o a un lado).		
6. Las tablas y cuadros se corresponden con los criterios estándares establecidos para su diseño.		
7. Promueven la igualdad y pluralidad de las razas y las culturas.		
8. Promueven la igualdad de los géneros.		
9. Reconocen la dignidad de los seres humanos.		
10. Muestran respeto por el ambiente.		
11. Hay ausencia de imágenes de violencia, discriminación racial, cultural o de género (excepto en los casos donde se aborden esos temas críticamente).		
<b>SUBTOTAL</b>		



## 2) Aspectos Curriculares

### C) Organización y coherencia interna 15%

En su organización interna el libro	TO (100%)	O (75%)	MO (25%)	NO(0%)
1. Incluye un cuadro sinóptico de su contenido.	3	2	1	0
2. Resalta los conceptos claves del tema o capítulo.	3	2	1	0
3. Hace explícitas las competencias que plantea el Currículo.	3	2	1	0
4-Cada capítulo o unidad temática al menos debe tener una situación de aprendizaje	3	2	1	0
5. Hace explícitas las competencias específicas del área.	3	2	1	0
6. La extensión de los temas se corresponde con el nivel al que se dirige.	3	2	1	0
7. Promueve la reflexión, el pensamiento crítico, autónomo y divergente, a través de la vinculación de los contenidos, actividades lúdicas, recreativas, investigativas, manipulativas y creativas.	3	2	1	0
8. Promueve diferentes estrategias de aprendizaje (aprendizaje basado en problemas, proyectos, aprendizaje por descubrimiento, indagación dialógica, experiencias previas, inserción en el entorno, entre otros).	3	2	1	0
9. Incluye criterios de evaluación, coevaluación y autoevaluación de los aprendizajes.	3	2	1	0
10. La redacción es clara y se corresponde con el nivel al que se dirige.	3	2	1	0
11. La ortografía se corresponda con la norma en un 100%.	3	2	1	0
12. Las ideas en las oraciones, los párrafos y entre los párrafos están ordenadas de manera lógica y coherente.	3	2	1	0
13. El estilo de redacción considera la perspectiva y conocimientos del lector potencial al que se dirige (anticipa el marco de referencia del lector: no presupone conocimientos de parte del lector, presenta las informaciones completas).	3	2	1	0
14. Utiliza el vocabulario específico del área.	3	2	1	0

15. Usa la lengua española estándar (hay ausencias de regionalismos como habéis, vos, entre otros), salvo en casos relevantes a un tema particular tratado.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

**D) Contenido y actividades 15%**

<b>El texto se caracteriza por:</b>	<b>TA 100%)</b>	<b>DA(75%)</b>	<b>DES(25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. El título del texto se corresponde con el contenido.	3	2	1	0
2. Los títulos y subtítulos se corresponden con el aspecto tratado en cada tema, capítulo o unidad.	3	2	1	0
3. Existe equilibrio entre los contenidos y las actividades.	3	2	1	0
4. Los contenidos están secuenciados, articulados y tienen coherencia.	3	2	1	0
5. Presenta coherencia en los niveles de complejidad de los contenidos (de lo concreto a lo abstracto; de lo general a lo particular).	3	2	1	0
6. Los contenidos están organizados de tal forma que considera los saberes populares y los elaborados.	3	2	1	0
7. Mantiene la secuencia didáctica de los contenidos y las actividades conforme al diseño curricular y al grado, con niveles de dificultad progresivo.	3	2	1	0
8. Los contenidos conceptuales, procedimentales y de actitudes y valores se encuentran equilibrados.	3	2	1	0
9. En cada tema toma en cuenta los contenidos y las actividades previas del libro.	3	2	1	0
10. Considera los conocimientos previos del lector.	3	2	1	0
11. Incluye actividades de refuerzo y ampliación de ellas tratada previamente.	3	2	1	0
12. La división y subdivisión de los contenidos están ordenadas acordes a los criterios que favorecen su comprensión.	3	2	1	0
13. Presenta información complementaria y pertinente al contenido (biografías, sucesos, datos, entre otros).	3	2	1	0

14. Aborda temas y actividades con rigor y actualidad científica.	3	2	1	0
15. Los contenidos son pertinentes para el contexto dominicano.	3	2	1	0
16. El contenido se puede adaptar a diferentes contextos.	3	2	1	0
17. El contenido es pertinente y significativo para el nivel, modalidad y subsistema al que se dirige.	3	2	1	0
18. El contenido y las actividades se corresponden con el currículo vigente.	3	2	1	0
20. Ofrece herramientas que favorecen la participación activa del estudiante y propician el aprendizaje significativo, colaborativo y autónomo.	3	2	1	0
21. Las actividades promueven la integración y aplicación de los conocimientos.	3	2	1	0
23. Las actividades están articuladas por estrategias.	3	2	1	0
24. Las actividades contribuyen a la formación en valores y actitudes.	3	2	1	0
25. Propicia actividades que promueven la atención a la diversidad, los ritmos de aprendizaje y la inclusión.	3	2	1	0
26. Favorece a través de situaciones de aprendizaje, la interacción con otras personas.	3	2	1	0
27. Ofrece oportunidades para aprender a decidir en grupo.	3	2	1	0
28. Proporciona elementos para aprender a cuidarse y a cuidar el entorno.	3	2	1	0
29. Contribuye con el aprender a valorar el saber cultural y académico.	3	2	1	0
30. Promueve el desarrollo de los valores que propone el currículo vigente (éticos, morales, sociales, culturales, espirituales y universales)	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

**E) Áreas Curriculares 40%**

**EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE LOS ASPECTOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA DE CONOCIMIENTO QUE TRATA EL TEXTO IMPRESO**

**CIENCIAS DE LA NATURALEZA Y SUS TECNOLOGÍAS**

<b>El recurso impreso</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Las competencias fundamentales se vinculan a las competencias específicas, las cuales se desarrollan a partir de la articulación de los contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales), ejercicios, actividades, metodología y los procesos de evaluación; definidos por la significación, estructura, secuenciación, contextualización, diferenciación, adecuación, integración, experimentación, actualización y procedimientos explícitos.	3	2	1	0
2. Incluye la malla curricular completa de Ciencias de la Naturaleza para cada grado y la naturaleza del área.	3	2	1	0
3. Articula Ciencias y Tecnología, así como problemáticas transversales.	3	2	1	0
4. Trabaja los contenidos como hechos, conceptos, procedimientos, actitudes y valores articulados con su significación, estructura, contextualización, adecuación, diferenciación y su secuenciación de lo concreto y verificable a lo abstracto.	3	2	1	0
5. Articula la experimentación y la investigación, así como sus procesos, especificando las estrategias a considerar en la resolución de los problemas en cada unidad.	3	2	1	0
6. Articula el diseño, construcción, manipulación e innovación de equipos, estructuras, herramientas y recursos científicos y tecnológicos de nuestra sociedad.	3	2	1	0
7. Establece preguntas, problemas y proyectos secuenciados según su gradualidad de complejidad, así como orientaciones para el desarrollo de los procesos científicos y la realización de informes.	3	2	1	0

8. Establece metodologías y estrategias para la solución de problemas coherentes y pertinentes con cada unidad, y las utiliza en los ejemplos y actividades.	3	2	1	0
9. Propone vinculación de los contenidos a actividades experimentales, lúdicas, recreativas, exploratorias, investigativas, manipulativas, creativas, críticas y que incentiven la reflexión, curiosidad, sistematicidad y autonomía.	3	2	1	0
10. Sugiere actividades de aprendizaje, tanto dentro como fuera de los espacios escolares.	3	2	1	0
11. Incentiva la curiosidad, las preguntas, la creatividad, la imaginación, la innovación, la reflexión, la autonomía y el cuestionamiento a las fuentes de información.	3	2	1	0
12. Propone acciones, actividades, situación de aprendizaje y estrategias en el desarrollo de las temáticas que permita la continua evaluación del proceso de aprendizaje.	3	2	1	0
13. Presenta temas y contenidos científicos que pueden ser relacionados con la vida.	3	2	1	0
14. Su contenido está actualizado según los avances científicos y tecnológicos.	3	2	1	0
15. Sugiere experiencias y actividades para prácticas de laboratorio y estudio de campo.	3	2	1	0
16. Presenta actividades articuladas en estrategias para comprender algunos elementos socioeconómicos que inciden sobre los fenómenos naturales.	3	2	1	0
17. Promueve actitudes, actividades de sostenibilidad ambiental, así como prevención y cuidado de la salud.	3	2	1	0
18. Presenta actividades y estrategias para desarrollar la habilidad de solucionar problemas relacionados con la naturaleza de acuerdo con el grado, así como la diversificación de las estrategias de enseñanza y aprendizaje.	3	2	1	0
19. Utiliza las estrategias de articulación para las áreas del conocimiento.	3	2	1	0
20. Promueve los aportes científicos y tecnológicos, así como la vocación en el área proponiendo actividades que apliquen-conocimientos científicos a la vida diaria.	3	2	1	0

<b>SUBTOTAL</b>				
-----------------	--	--	--	--

### MATEMÁTICA

<b>El material impreso:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Incluye la malla curricular completa de matemática para cada grado y la naturaleza del área.	3	2	1	0
2. Los contenidos propician la resolución de problemas.	3	2	1	0
3. Propicia la formulación, comprobación y verificación de conjeturas.	3	2	1	0
4. Presenta imágenes y tablas apropiadas al contenido con sus referencias y fuentes.	3	2	1	0
5. Contiene el uso del lenguaje matemático para expresar notaciones, describir relaciones y modelar situaciones.	3	2	1	0
6. Explica las diversas estrategias establecidas en el currículo para resolver problemas.	3	2	1	0
7. Presenta las actividades a partir de situaciones de aprendizaje, integrando los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales para favorecer el desarrollo de las competencias específicas del área.	3	2	1	0
8. Promueve situaciones para que el estudiante desarrolle el pensamiento lógico, crítico y creativo.	3	2	1	0
9. Favorece que el estudiante reconozca que existen diferentes situaciones matemáticas para resolverlas.	3	2	1	0
10. Permite que el estudiante identifique el tipo de contenido que está desarrollando.	3	2	1	0
11. Por medio de las situaciones de aprendizaje, el estudiante puede utilizar el razonamiento inductivo para reconocer patrones y formular conjeturas.	3	2	1	0
12. Favorece la utilización del razonamiento deductivo para verificar una conclusión, juzgar la validez de un argumento y construir argumentos válidos de acuerdo con el nivel al que se dirige el recurso de aprendizaje.	3	2	1	0
13. Presenta situaciones de aprendizaje para analizar contextos fuera y dentro de las matemáticas a fin de encontrar propiedades y estructuras comunes.	3	2	1	0

14. Fomenta el desarrollo y la integración del pensamiento matemático, el razonamiento y la comprensión a través de experiencias.	3	2	1	0
15. Enfatiza el desarrollo de habilidades concretas o abstractas a fin de construir un pensamiento matemático.	3	2	1	0
16. Promueve el desarrollo de las competencias del área de matemática.	3	2	1	0
17. Promueve la confianza del lector en sus habilidades de comprensión matemática	3	2	1	0
18. Las situaciones de aprendizaje se presentan promoviendo la secuencia vertical y horizontal según lo establecido en el currículo.	3	2	1	0
19. Ofrece oportunidades para que el lector experimente diferentes procedimientos.	3	2	1	0
20. Utiliza el lenguaje matemático que corresponde al grado y nivel.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

### CIENCIAS SOCIALES

<b>El Recurso Impreso</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Incluye la malla curricular completa de Ciencias Sociales para cada grado y la naturaleza del área.	3	2	1	0
2. Cita y compara fuentes primarias y secundarias	3	2	1	0
3. Propicia el uso crítico de las fuentes de la información utilizadas.	3	2	1	0
4. Los contenidos y actividades promueve valores y actitudes de acuerdo a lo establecido por el currículo para el grado y nivel al que se dirige.	3	2	1	0
5. Propicia la construcción de una ciudadanía responsables	3	2	1	0
6. Los Mapas están elaborados respetando las normativas nacionales e internacionales (toponimia legible, rosa de los vientos, leyenda en correspondencia al tipo de mapa, letras con el tamaño adecuado para el grado).	3	2	1	0
7. Propone diferentes actividades que propician la evaluación de los aprendizajes, tomando en cuenta los indicadores de logros planteados en el currículo.	3	2	1	0
8. Promueve que los estudiantes relacionen el pasado-presente-futuro en correspondencia con el grado.	3	2	1	0
9. Promueve una educación inclusiva, multicultural y democrática.	3	2	1	0
10. Propicia la defensa de los derechos humanos.	3	2	1	0
11. Remiten al uso de recursos tecnológicos y audiovisuales sobre temáticas históricas, geográficas, demográfica...	3	2	1	0
12. Presenta al lector herramientas para el análisis de la realidad local, nacional e internacional de acuerdo a lo establecido por el currículo para el grado y nivel al que se dirige.	3	2	1	0
13. El grado de abstracción de sus conceptos es comprensible para el nivel al que se dirige.	3	2	1	0



14. Reconoce las relaciones entre diferentes dimensiones de la realidad social (política, económica, cultural y geográfica).	3	2	1	0
15 Aborda los temas con rigor y actualidad científica	3	2	1	0
16. Presenta una visión crítica de los hechos y rechaza el dogmatismo y los juicios de valores.	3	2	1	0
17. Estimula el desarrollo de los valores del ser humano.	3	2	1	0
18. Considera las manifestaciones culturales, nacionales, regionales y universales, en correspondencia al grado.	3	2	1	0
19. Destaca la participación de los seres humanos en los procesos sociales.	3	2	1	0
20. Promueve la formulación de preguntas y explicaciones provisionales, la objetividad y el debate.	3	2	1	0
21. Promueve procedimientos que desarrollan la comprensión y explicación de la realidad social.	3	2	1	0
22. Promueve que el/la lector/a anticipe explicaciones posibles de acuerdo con el grado escolar.	3	2	1	0
23. Favorece la objetividad en el análisis e interpretación de la realidad.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

## LENGUA ESPAÑOLA

<b>El Material impreso:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Incluye la malla curricular completa de Lengua Española para cada grado y la naturaleza del área.	3	2	1	0
2. Promueve actividades partiendo de las experiencias comunicativas, sociolectales y culturales del y la estudiante.	3	2	1	0
3. Promueve el desarrollo de las competencias específicas (Comprensión y producción oral y comprensión y producción escrita) de acuerdo con el grado y nivel al que se dirige.	3	2	1	0
4. Promueve temáticas y actividades pertinentes y diversas que contribuyan con el desarrollo y práctica de actitudes y valores, conforme el diseño curricular del nivel y el grado al que se dirige.	3	2	1	0
5. Promueve la capacidad de comprender y producir discursos de diferentes tipos en contexto diversos: familiares, comunitarios, escolares, entre otros.	3	2	1	0
6. Aborda los contenidos y las actividades para el desarrollo de las competencias específicas en correspondencia con el enfoque textual, funcional y comunicativo.	3	2	1	0
7. Promueve el uso de la lengua para ampliar las capacidades intelectuales y pragmáticas.	3	2	1	0
8. Promueve el desarrollo de estrategias metalingüísticas en relación con los usos lingüísticos en contextos determinados.	3	2	1	0
9. Considera las variedades lingüísticas regionales, sociales y generacionales del español dominicano.	3	2	1	0
10. Por medio del uso de la lengua, promueve el conocimiento, la comprensión y el análisis de su entorno natural y sociocultural con actitud crítica y creativa.	3	2	1	0
11. Promueve la comprensión y producción de diferentes tipos de textos escritos, considerando la intención comunicativa, la estructura y audiencia, así como las convenciones del proceso de escritura, conforme el diseño curricular del nivel y el grado al que se dirige.	3	2	1	0
12. Promueve actividades de aprendizaje variadas, innovadoras y creativas para el desarrollo de las	3	2	1	0

competencias específicas, de acuerdo con el diseño curricular del nivel y el grado al que se dirige.				
13. Promueve actividades pertinentes y diversas para la evaluación de las competencias específicas a partir de los indicadores de logro, conforme el diseño curricular del nivel y el grado al que se dirige.	3	2	1	0
14. Promueve el uso de la lengua en diversas situaciones de comunicación para dar solución a problemas de su realidad social y natural, valorando su identidad lingüística, personal y social.	3	2	1	0
15. Favorece la realización de procesos inferenciales en la comprensión y producción oral y escrita de textos diversos en diferentes situaciones comunicativas.	3	2	1	0
16. Promueve la lectura por placer de textos literarios variados a fin de entender los fenómenos sociales, los modos de ser y las culturas.	3	2	1	0
17. Propone el uso de recursos bibliográficos, tecnológicos y/o testimonios orales acerca de hechos y situaciones diversas y de acuerdo con el grado escolar.	3	2	1	0
18. Promueve el uso del texto como unidad comunicativa en contextos formales y diversos.	3	2	1	0
19. Favorece la comprensión y producción de discurso orales diversos a partir de los elementos verbales, no verbales y paraverbales implicados, en variadas situaciones comunicativas.	3	2	1	0
20. Promueve el disfrute de comprender y producir obras literarias con una visión crítica de la realidad local, nacional y universal.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

## LENGUAS EXTRANJERAS

<b>El libro de texto evaluado:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Forma parte de una serie que se utilizará en el Ciclo correspondiente, debiendo ésta evidenciar gradualidad y coherencia.	3	2	1	0
2. Incluye recursos complementarios tales como libro de trabajo, material audio y audiovisual y recursos digitales y virtuales, que apoyan de forma eficaz y eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje.	3	2	1	0
3. Incluye una guía del maestro escrita con claridad, coherente con los recursos del estudiante, que propone diferentes estrategias para el abordaje de las actividades propuestas en el libro de texto.	3	2	1	0
4. Incluye el 80% del contenido requerido para promover el desarrollo de las competencias fundamentales y de las específicas del área en el grado correspondiente.	3	2	1	0
5. Incluye temas apropiados y de interés para los estudiantes de cada grado, que los motiven a aprender y a investigar.	3	2	1	0
6. Motiva al estudiante a reflexionar sobre sus propias estrategias de aprendizaje y a desarrollar nuevas estrategias.	3	2	1	0
7. Presenta actividades en las que integra conocimiento de diversas áreas curriculares.	3	2	1	0
8. Promueve la utilización de la lengua de forma creativa y auténtica.	3	2	1	0
9. Fomenta la interacción en diversas situaciones de comunicación, dentro y fuera del contexto escolar.	3	2	1	0
10. Presenta situaciones que pueden ser analizadas o comprendidas	3	2	1	0
11. desde diferentes perspectivas culturales.				
12. Promueve actitudes positivas hacia la cultura propia y la de otros países.	3	2	1	0
13. Integra de forma balanceada las competencias específicas de comprensión y producción oral y escrita en las actividades propuestas.	3	2	1	0
14. Presenta contenidos que han sido abordados con anterioridad, con la finalidad de reforzar los aprendizajes.	3	2	1	0
15. Nombra en cada unidad didáctica las competencias específicas que se desarrollan y los indicadores de logro que evidencian los aprendizajes.	3	2	1	0

16. Incluye un capítulo de reforzamiento de lo aprendido al final de cada unidad.	3	2	1	0
---	---	---	---	---

## EDUCACIÓN ARTÍSTICA

<b>El Recurso Impreso</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0%)</b>
1. Incluye la malla curricular completa de Educación Artística para cada grado y la naturaleza del área.	3	2	1	0
2. Promueve criterios estéticos como una de las formas para relacionarse con la realidad.	3	2	1	0
3. Estimula al lector a reconocer sus propias potencialidades estéticas, sensoriales y emocionales para valorar el arte y la creatividad de los seres humanos.	3	2	1	0
4. Favorece el desarrollo de criterios para el pensamiento crítico y creativo en el arte.	3	2	1	0
5. Plantea que existen criterios artísticos diferentes a los criterios que se aplican en la ciencia.	3	2	1	0
6. Promueve la diversidad cultural e individual en las expresiones artísticas.	3	2	1	0
7. Contribuye con el descubrimiento de las capacidades personales para la creación artística.	3	2	1	0
8. Propone actividades a partir de situaciones de aprendizaje que promueven la creatividad y curiosidad constante integrando contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.	3	2	1	0
9. Promueve el desarrollo sensorial y de la sensibilidad estética.	3	2	1	0
10. Valora el arte dominicano y del mundo.	3	2	1	0
11. Presenta aspectos fundamentales sobre la historia de las distintas artes.	3	2	1	0
12. Representa objetos, situaciones, hechos reales o imaginarios utilizando el lenguaje y los conocimientos técnicos del área.	3	2	1	0
13. Mejora el conocimiento y la práctica de elementos del folclor dominicano para mantener viva la cultura ancestral heredada.	3	2	1	0
14. Incrementa la destreza en la realización, lectura e interpretación de todo tipo de imágenes.	3	2	1	0
15. Incluye aspectos de la cultura popular.	3	2	1	0
16. Identifica obras, creadores y estilos del arte dominicano, caribeño y latinoamericano, en todas sus disciplinas (música, pintura, danza, teatro, arquitectura, cine, tv, entre otras).	3	2	1	0

17. Sugiere actividades de aprendizaje fuera de los espacios escolares convencionales. (museos, teatros, salas de exposiciones, talleres artesanales, entre otros).	3	2	1	0
18. Propone actividades y proyectos que promueven el uso de las tecnologías de la información y comunicación.	3	2	1	0
19. Contiene actividades que impliquen una interacción armoniosa con su entorno, incluyendo el uso de desechos reusables para la creación artística.	3	2	1	0
20. Promueve prácticas que permiten integrar diversos elementos culturales nacionales y/o universales.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				

### FORMACIÓN INTEGRAL HUMANA Y RELIGIOSA

<b>El material impreso:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25% )</b>	<b>NO(0 )</b>
1. Incluye la malla curricular completa de Formación Integral Humana y Religiosa para cada grado y la naturaleza del área.	3	2	1	0
2. La organización del recurso evidencia coherencia entre competencias específicas, contenidos e indicadores de logro, establecidas en el grado.	3	2	1	0
3. Se evidencian las competencias específicas con sus descriptores a desarrollar en el grado.	3	2	1	0
4. Aborda los contenidos como mediadores para el desarrollo de las competencias específicas.	3	2	1	0
5. Aborda los contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) como mediadores para el desarrollo de las competencias específicas y los presenta de forma equilibrada.	3	2	1	0
6. Presenta de forma equilibrada las dimensiones relacionales del estudiante: la relación armoniosa consigo mismo, con las demás personas, con la naturaleza, el ambiente y con Dios.	3	2	1	0
7. Las temáticas vinculadas al aspecto religioso tienen un enfoque amplio, plural, inclusivo y ecuménico.	3	2	1	0
8. Promueve el desarrollo de la dimensión religiosa como expresión de compromiso con Dios y las demás personas.	3	2	1	0

9. Utiliza el texto bíblico como forma de iluminar y reflexionar sobre la realidad abordada, vinculándolo con la vida cotidiana del estudiante y al desarrollo del currículo.	3	2	1	0
10. Aborda los valores cristianos desde la persona de Jesús, conectándolos con la vida cotidiana de los estudiantes.	3	2	1	0
11. Presenta a Jesús como modelo de persona que da sentido a la vida del ser humano.	3	2	1	0
12.- Favorece la aplicación de los pasos del método del área: ver, juzgar, actuar, evaluar y celebrar en el proceso de aprendizaje.	3	2	1	0
13. Reconoce y respeta la diversidad de ideas y prácticas religiosas que caracteriza al país.	3	2	1	0
14. Promueve el desarrollo de actitudes y valores establecidos en el currículo vigente.	3	2	1	0
15. Promueve la familia como la institución normal y natural cuya función es la transformación social, así como el desarrollo, conservación y defensa de la vida.	3	2	1	0
16. Favorece la interacción o vinculación del sujeto con la familia, escuela y comunidad.	3	2	1	0
17. Promueve el trabajo de manera inclusiva como forma de colaborar con la creación, el bien propio y común.	3	2	1	0
18. Favorece la integración y el uso responsable de las tecnologías.	3	2	1	0
19. Propicia la criticidad frente a propuestas que atentan contra su identidad y dignidad humana.	3	2	1	0
20. Promueve la valoración de la persona, su dignidad, sus derechos y deberes.	3	2	1	0
Subtotal				

### EDUCACIÓN FÍSICA

<b>El Recurso Impreso:</b>	<b>TO (100%)</b>	<b>O (75%)</b>	<b>MO (25%)</b>	<b>NO(0 %)</b>
1. Incluye la malla curricular completa de Educación Física para cada grado y la naturaleza del área.	3	2	1	0
2. Expresa de forma clara las competencias fundamentales y específicas con la que está trabajando cada unidad, modulo o proyecto.	3	2	1	0
3. Las unidades, módulos o proyecto parten de una situación de aprendizaje y contemplan una secuencia didáctica en donde los contenidos mediadores de las competencias se pueden identificar claramente.	3	2	1	0

4. Las unidades, módulos o proyectos favorecen procesos de articulación del conocimiento.	3	2	1	0
5. Los contenidos, estrategias y actividades propuestas encuentran conexión con la vida cotidiana de los sujetos.	3	2	1	0
6. Promueve la práctica de actividades físicas, apropiadas y pertinentes al nivel, ciclo y grado al que está dirigido.	3	2	1	0
7. Promueve la aplicación de valores y actitudes positivas durante la práctica de actividades físicas en contextos diversos.	3	2	1	0
8. Los contenidos, estrategias y actividades propuestas favorecen la salud y la calidad de vida.	3	2	1	0
9. Promueve el aprendizaje, a través del cuerpo y su capacidad de movimiento.	3	2	1	0
10. Promueve el desarrollo de la capacidad de negociar, acordar y respetar reglas.	3	2	1	0
11. Promueve el desarrollo del pensamiento táctico y estratégico para la resolución de situaciones motrices en contextos diversos.	3	2	1	0
12. Contribuye con la formación de buenos hábitos de higiene y salud.	3	2	1	0
13. Promueve el análisis pensamiento crítico y la aplicación de normas y reglas que rigen los juegos y las actividades deportivas para defender derechos y cumplir con deberes de acuerdo con el nivel al que va dirigido.	3	2	1	0
14. Favorece el trabajo en equipo, el sentido de pertenencia a un grupo y la convivencia pacífica.	3	2	1	0
15. Despierta el interés por la práctica de actividades físicas.	3	2	1	0
16. Promueve la seguridad y confianza en sí mismo a través de las prácticas de actividades físicas.	3	2	1	0
17- Incluye imágenes vinculantes al trabajo motor y están secuenciadas para permitir el trabajo autónomo.	3	2	1	0
18. Propone actividades que favorece el reconocimiento de la disponibilidad del cuerpo para el disfrute lúdico.	3	2	1	0
19. Utiliza vocabulario propio del área.	3	2	1	0
20. Promueve el cuidado de materiales, implementos e instalaciones deportivas.	3	2	1	0
<b>SUBTOTAL</b>				



## RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

SUBTOTALES DE LOS ASPECTOS GENERALES	SUBTOTAL DE LOS ASPECTOS ESPECÍFICOS	TOTAL OBTENIDO

De acuerdo con los puntajes alcanzados en la evaluación este texto se recomienda que sea utilizado como:

Libro de texto\_\_\_\_\_

Libro complementario \_\_\_\_\_

No recomendable\_\_\_\_\_

### Argumentos

---

---

---

---

---

---

\_\_\_\_\_  
Firma del evaluador

**RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN:** Se suman todos los subtotales obtenidos por el material impreso en cada categoría y con base en los resultados de dicha suma se toma la decisión sobre las recomendaciones finales, ya sea como **libro de texto**, **libro complementario** o **no se recomienda**.

- Este sistema de evaluación ha sido diseñado con base en una escala de tipo Likert<sup>1</sup>. Aplique los criterios a cada texto y llene la casilla que corresponda con su evaluación.
- La persona que evalúe deberá llenar las casillas de cada categoría según su apreciación del texto siguiendo la escala establecida.
- Una vez que haya marcado la casilla de una categoría de ítems deberán sumarse los puntos. El total de puntos sumados permitirá decidir sobre el texto. En otras palabras, a partir de estas sumas totales se podrán determinar los resultados de la evaluación. Los criterios para decidir si el texto es recomendado para a) libro de texto, b) libro complementario, c) no recomendable, son los siguientes:

Valoración	Recomendación
209-279 puntos	Libro de texto
139-208 puntos	Libro complementario
138 puntos o menos	No recomendable

**UN RECURSO IMPRESO PODRÁ SER CALIFICADO:** Como **material de consulta o referencia** si además de cumplir con los criterios establecidos en el acápite **Evaluación de la calidad de los aspectos generales del texto impreso** en los literales (A) aspectos formales, (B) características de impresión, (E) imágenes e ilustraciones, también cumple con las siguientes características:

- 1) Apoya el currículo y el uso de los materiales educativos básicos en contenidos o competencias particulares.
- 2) Está orientado a un nivel, a un grado o es utilizado en sentido general en cualquier grado o nivel.
- 3) Especializado en un área curricular para el fortalecimiento de las competencias de los estudiantes o de los docentes en dicha área.

- 4) Presenta contenidos integrales especializados para el fortalecimiento de las competencias de los estudiantes y los docentes de diversas áreas.

Dada en el Distrito Nacional, Capital de la República Dominicana, a los \_\_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ del año 2017.

**Andrés Navarro**  
Ministro de Educación

**Juan Luis Bello.**  
Consultor Jurídico Ministerio de Educación