

Apartados	Indicadores	AulaFácil Microsoft Project	
		RESPUESTA/ BAREMO	CONCLUSIONES
IDENTIFICACIÓN DEL ENTORNO: (completar los apartados con la información que se solicita)	- Tipología. Indicar si se trata de un material didáctico multimedia en disco, material multimedia on-line o curso en EVA	Curso web	
	- Título del programa o curso (+ versión/año, idiomas)	AulaFácil Microsoft Project 2003 Español	
	- Archivo de instalación o dirección URL (+ advertir si requiere el registro del usuario o password)	http://goo.gl/3bZXwW No requiere registro	
	- Editor o institución que imparte el curso (+ lugar, web)	web	
	- Créditos: autor del programa o director del curso (+ e-mail)	Aula fácil	
	- Temática: área, materia, ¿es transversal?...	Informática Herramienta del paquete office.	
	- Objetivos formativos que se explicitan en el programa o en la documentación.	Realizar la planificación de un proyecto con la herramienta Project	
	- Contenidos (+ especificar los de cada asignatura si se trata de un curso)	Paso a paso se describen todas las funciones de Project mediante la realización de la planificación de un proyecto como ejemplo.	
	- Breve descripción de las actividades formativas que se proponen	Consta de 41 lecciones secuenciales donde se desarrolla un proyecto en Project.	
- Requisitos técnicos, infraestructura (hardware y software) necesaria para los estudiantes	Ordenador y conexión a internet. Es posible la descarga de las lecciones para un aprendizaje offline.		
ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS (valorar cada ítem según la escala: EXCELENTE, ALTA, CORRECTA, BAJA) * Se añade la opción NULA para aquellos aspectos que no se reflejan en el curso	- Entorno audiovisual: presentación, estructura de las pantallas, composición, tipografía, colores, disposición de los elementos multimedia, estética...	CORRECTA	La plataforma de aprendizaje tiene una gran calidad (buena interfaz de uso fácil e intuitivo, permite la navegación y búsqueda de lecciones). Pero no posee grandes elementos multimedia, se trata de un manual online, con algunas presentaciones, imágenes y enlaces.
	- Entorno audiovisual: - Diseño claro y atractivo de las pantallas, sin exceso de texto, destacando lo importante.	CORRECTA	
	- Entorno audiovisual: - Calidad técnica y estética en sus elementos: títulos, barras de estado, frames, menús, barras de navegación, ventanas, iconos, botones, textos, hipertextos, formularios, fondos...	CORRECTA	
	- Elementos multimedia: calidad, cantidad. Los elementos multimedia (gráficos, fotografías, animaciones, vídeos, audio...) deberán tener una adecuada calidad técnica y estética. También se valorará la cantidad de estos elementos que incluya el material, que dependerá de sus propósitos y su temática. Hay que tener en cuenta que pueden ralentizar las páginas web.	CORRECTA	
	- Navegación: mapa de navegación lógico y estructurado; metáforas intuitivas, atractivas y adecuadas a los usuarios. El entorno debe ser transparente, permitiendo al usuario saber siempre donde está y tener el control de la navegación. Eficaz pero sin llamar la atención sobre sí mismo	CORRECTA	
	- Hipertextos: actualizados, con un máximo de 3 niveles, enlaces descriptivos...Tendrá un nivel de hipertextualidad adecuado (no más de 3 niveles), utilizará hipervínculos descriptivos y los enlaces estarán bien actualizados.	ALTA	
	- Diálogo con el entorno tecnológico: <i>interacciones amigables</i> , fácil entrada de órdenes y respuestas, análisis avanzado de los inputs por el ordenador (que ignore diferencias no significativas entre lo teclado por el usuario y las respuestas esperadas), comprensión del feed-back que proporciona el entorno...	ALTA	
	- Sistemas de comunicación on-line: Indicar los medios que se utilizan en las consultas y tutorías virtuales, aulas virtuales, calendario/tablón de anuncios, foros de estudiantes (e-mail, chat, videoconferencia, listas...):	BAJA	
	- Herramientas para la gestión de la información. Indicar cuales se ofrecen (disco virtual, listado de enlaces favoritos, motores de búsqueda, calculadora, bloc...):	ALTA	
	- Funcionamiento del entorno: fiabilidad, velocidad adecuada, seguridad... El material debe visualizarse bien en los distintos navegadores, presentar una adecuada velocidad de respuesta a las acciones de los usuarios al mostrar informaciones, vídeos, animaciones...Si se trata de un programa informático detectará la ausencia de periféricos necesarios y su funcionamiento será estable en todo momento.	ALTA	
- Uso de tecnología avanzada. Debe mostrar entornos originales, bien diferenciados de otros materiales didácticos, que aprovechen las prestaciones de las tecnologías multimedia e hipertexto yuxtaponiendo diversos sistemas simbólicos, de manera que el ordenador resulte intrínsecamente potenciador del proceso de aprendizaje significativo y favorezca la asociación de ideas y la creatividad.	BAJA		

ASPECTOS PEDAGÓGICOS (valorar cada ítem según la escala: EXCELENTE, ALTA, CORRECTA, BAJA) * Se añade la opción NULA para aquellos aspectos que no se reflejan en el curso	- Plan docente: presentando los objetivos de aprendizaje previstos (fácticos, conceptuales, procedimentales, actitudinales) claros y explícitos, para que sepan con claridad lo que se espera que aprendan en cada unidad didáctica.	CORRECTA	Falta un plan de formación por itinerarios que permita una secuenciación de cursos que se complementen para enmarcar el estudio en una formación más amplia.
	- Motivación: atractivo, interés... Los materiales deben resultar atractivos para sus usuarios. Así, los contenidos y las actividades de los materiales deben despertar la curiosidad científica y mantener la atención y el interés de los usuarios, evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente. También deberán resultar atractivos para los profesores, que generalmente serán sus prescriptores.	BAJA	
	- Contenidos (documentos y materiales didácticos): coherencia con los objetivos, veracidad (diferenciando adecuadamente: datos objetivos, opiniones y elementos fantásticos), profundidad, calidad, organización lógica, buena secuenciación , estructuración (párrafos breves para facilitar su lectura y enlaces con los conceptos relacionados), fragmentación adecuada si se organiza hipertextualmente (para no dificultar el acceso y la comprensión), claridad, actualización, corrección gramatical, ausencia de discriminaciones y mensajes tendenciosos..	ALTA	En la evaluación no existe, y debería de incluirse algún tipo de estrategia, de gamificación por ejemplo, para garantizar que el seguimiento. Falta un plan de formación por itinerarios que permita una secuenciación de cursos que se complementen para enmarcar el estudio en una formación más amplia.
	- Relevancia de los elementos multimedia: relevancia de la información que aportan para facilitar los aprendizajes.	CORRECTA	
	- Guías didácticas y ayudas: información clara y útil, buena orientación al destinatario... La documentación (en papel, disco u online) que acompaña al material debe tener una presentación agradable, buen un contenido y textos claros, bien legibles y adecuados a los usuarios. Distinguímos 3 partes:		
	- <i>Ficha resumen, con las características básicas del material.</i>	ALTA	
	- <i>El manual del usuario.</i> Presentará el material, informará sobre su instalación y explicará sus objetivos, contenidos, destinatarios... así como sus opciones y funcionalidades.	ALTA	En la evaluación destaca la evaluación por pares, pero debería de incluirse algún tipo de estrategia, de gamificación por ejemplo, para garantizar que esta evaluación sea precisa.Falta un plan de formación por itinerarios que permita una secuenciación de cursos que se complementen para enmarcar el estudio en una formación más amplia.
	- <i>La guía didáctica</i> o guía de estudio, con sugerencias didácticas y ejemplos de utilización, propondrá la realización de actividades, estrategias de uso e indicaciones para su integración curricular.	ALTA	
	- Flexibilización del aprendizaje: incluye diversos niveles, itinerarios... Los materiales didácticos se adaptarán a las <i>características</i> específicas de los estudiantes (diferencias en estilos de aprendizaje, capacidades...) y a los <i>progresos</i> que vayan realizando los usuarios, para que hagan un máximo uso de su potencial cognitivo. Esta adaptación se manifestará especialmente en la tutorización, en la progresión de las actividades que se presenten a los estudiantes y en la profundidad de los contenidos que se trabajen	CORRECTA	
	- Orientación del usuario (a través del propio material, consultas o tutoría) sobre el plan docente, los posibles itinerarios a seguir y las opciones a su alcance en cada momento	CORRECTA	
	- Tutorización de los itinerarios: en función de las respuestas (acertadas o erróneas) de los usuarios en las actividades de aprendizaje sugiere automáticamente determinados contenidos y/o actividades.	NULA	En la evaluación destaca la evaluación por pares, pero debería de incluirse algún tipo de estrategia, de gamificación por ejemplo, para garantizar que esta evaluación sea precisa.Falta un plan de formación por itinerarios que permita una secuenciación de cursos que se complementen para enmarcar el estudio en una formación más amplia.
	- Autonomía del estudiante: toma de decisiones en la elección de itinerarios, recursos para la autoevaluación y el autoaprendizaje... Los materiales proporcionarán herramientas cognitivas para que los estudiantes hagan el máximo uso de su potencial de aprendizaje, puedan decidir las tareas a realizar, la forma de llevarlas a cabo, el nivel de profundidad de los temas y autocontrolen su trabajo regulándolo hacia el logro de sus objetivos. Facilitarán el <i>aprendizaje a partir de los errores</i> tutorizando las acciones de los estudiantes, explicando (y no sólo mostrando) los errores que van cometiendo (o los resultados de sus acciones) y proporcionando las oportunas ayudas y refuerzos. Estimularán a los alumnos el desarrollo de <i>habilidades metacognitivas</i> y estrategias de aprendizaje que les permitan planificar, regular y evaluar sus aprendizajes, reflexionando sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar.	ALTA	En la evaluación destaca la evaluación por pares, pero debería de incluirse algún tipo de estrategia, de gamificación por ejemplo, para garantizar que esta evaluación sea precisa.Falta un plan de formación por itinerarios que permita una secuenciación de cursos que se complementen para enmarcar el estudio en una formación más amplia.
	- Recursos didácticos: potencialidad y multiplicidad de los recursos didácticos que se utilizan.		
	... Presentación de información y guía de la atención y los aprendizajes:	CORRECTA	
	- <i>Explicitación de los objetivos</i> educativos que se persiguen.	CORRECTA	
	- <i>Diversos códigos comunicativos:</i> verbales (convencionales, exigen un esfuerzo de abstracción) e icónicos (representaciones intuitivas y cercanas a la realidad).	CORRECTA	
	- <i>Señalizaciones diversas:</i> subrayados, estilo de letra, destacados, uso de colores...	BAJA	
	- <i>Adecuada integración de medias,</i> al servicio del aprendizaje, sin sobrecargar. Las imágenes deben aportar también información relevante.	BAJA	
	... Organización de la información:	CORRECTA	
	- <i>Resúmenes, síntesis...- Resúmenes, síntesis...- Resúmenes, síntesis...- Resúmenes, síntesis...</i>	NULA	
	- <i>Mapas conceptuales- Mapas conceptuales- Mapas conceptuales- Mapas conceptuales</i>	NULA	
	- <i>Organizadores gráficos:</i> esquemas, cuadros sinópticos, diagramas de flujo...	NULA	
	... Relación entre conocimientos, creación de nuevos conocimientos y desarrollo de habilidades	NULA	
- <i>Organizadores previos</i> y conceptos inclusores al introducir los temas.	NULA		
- <i>Ejemplos, analogías...</i>	CORRECTA		
- <i>Preguntas y ejercicios</i> para orientar la relación de los nuevos conocimientos con los conocimientos anteriores de los estudiantes y su aplicación	BAJA		
- <i>Simulaciones</i> para la experimentación.	EXCELENTE		
- <i>Entornos para la expresión y creación</i>	NULA		
- Múltiples actividades: se proponen múltiples y diversas actividades formativas que permiten diversas formas de acercamiento al conocimiento y su transferencia y aplicación a múltiples situaciones.			

<p>* Enfoque crítico /aplicativo / creativo de las actividades dirigido a la construcción de conocimiento (no memorístico). Los materiales evitarán la simple memorización y presentarán <i>entornos aplicativos</i> y <i>heurísticos centrados en los estudiantes</i> que tengan en cuenta las teorías <i>constructivistas</i> y los principios del <i>aprendizaje significativo</i> donde además de comprender los contenidos puedan aplicarlos, investigar y buscar nuevas relaciones. Así el estudiante se sentirá <i>creativo</i> y constructor de sus aprendizajes mediante la interacción con el entorno que le proporciona el programa (mediador) y a través de la reorganización de sus esquemas de conocimiento. Las actividades relacionarán la experiencia (contexto) y conocimientos previos de los estudiantes con los nuevos y deben facilitar <i>aprendizajes significativos</i> y <i>transferibles</i> a otras situaciones mediante una continua actividad mental en consonancia con la naturaleza de los aprendizajes que se pretenden. Así desarrollarán las capacidades y las estructuras mentales de los estudiantes y sus formas de representación del conocimiento (categorías, secuencias, redes conceptuales, representaciones visuales...) mediante el ejercicio de las diversas actividades cognitivas y metacognitivas.</p>			
<p>- Aprendizaje colaborativo: inclusión de actividades colaborativas que permitan la construcción conjunta del conocimiento entre los estudiantes y recursos para ello (foros, discos virtuales compartidos)... Para ello presentarán: problemas reales para ser resueltos en equipo, debates... El trabajo cooperativo en equipo resulta cada vez más importante en la sociedad actual.</p>	CORRECTA		
<p>- Corrección de las actividades: hay un feed-back, la mayor parte de las actividades se corrigen adecuadamente de manera <i>inmediata</i> automática o por el consultor... Se registran las actividades de los estudiantes y se <i>elaboran informes para el profesorado</i>.</p>	CORRECTA		
<p>- Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades... Los materiales tendrán en cuenta las <i>características</i> de los estudiantes a los que van dirigidos: desarrollo cognitivo, capacidades, intereses, necesidades, circunstancias sociales, posibles restricciones para acceder a los periféricos convencionales... Esta adecuación se manifestará en los siguientes ámbitos:</p>			
<p>- <i>Contenidos:</i> extensión, estructura y profundidad, vocabulario, estructuras gramaticales, ejemplos, simulaciones y gráficos... Que sean de su interés.</p>	CORRECTA		
<p>- <i>Actividades:</i> tipo de interacción, duración, motivación, corrección y ayuda, dificultad, itinerarios...</p>	CORRECTA		
<p>- <i>Apoyo tutorial.</i></p>	ALTA		
<p>- <i>Entorno de comunicación:</i> pantallas (tamaño de letra, posible lectura de textos...), sistema y mapa de navegación, periféricos de comunicación con el sistema...</p>	ALTA		
<p>- Evaluación de los aprendizajes: sistema de seguimiento y evaluación de los aprendizajes orientado al usuario, que facilite el autocontrol del trabajo; pruebas de evaluación...</p>	CORRECTA		
<p>- Sistema de apoyo docente y tutorial: servicio de consultas, aulas virtuales, tutoría virtual...</p>	CORRECTA		
<p>ASPECTOS FUNCIONALES (valorar cada ítem según la escala: EXCELENTE, ALTA, CORRECTA, BAJA)</p>	<p>- Facilidad de uso del entorno. Los materiales deben resultar agradables, fáciles de usar y autoexplicativos, de manera que los usuarios puedan utilizarlos inmediatamente, y descubran su dinámica y sus posibilidades, sin tener que realizar una exhaustiva lectura de los manuales ni largas tareas previas de configuración. El usuario debería conocer en todo momento el lugar del programa donde se encuentra y las opciones a su alcance, y debería poder moverse en él según sus preferencias. Un "sistema de ayuda", accesible desde el mismo material, debería solucionar las dudas.</p>	ALTA	<p>Los contenidos no pueden modificarse, ni están complementados con autoevaluaciones o un tutor online. Pero son capaces por sí mismos de enseñar al alumno/a a realizar la planificación de un proyecto de principio a fin. Además de posibilitar la consulta de tareas concretas a través del índice.</p>
<p>* Se añade la opción NULA para aquellos aspectos que no se reflejan en el curso</p>	<p>- Facilidad de acceso e instalación de programas y complementos. La instalación y desinstalación de material sencilla, rápida y transparente. En el caso de las páginas web, el material orientará la instalación de los drivers y visualizadores necesarios, y proporcionará acceso a los mismos.</p>	NULA	
<p>- Consideración de NEE. Todos los materiales deberían considerar su posible uso por parte de estudiantes con necesidades educativas especiales: atendiendo problemáticas de acceso (problemas visuales, auditivos, motrices...) y proporcionando interfaces ajustables según las características de los usuarios (tamaño de letra, uso de teclado, ratón o periféricos adaptativos...)</p>	NULA		
<p>- Interés y relevancia de los aprendizajes que se ofrecen para los destinatarios. El valor de un material será mayor cuanto más relevantes sean los objetivos educativos que se pueden lograr con su uso, y cuanto mayor sea el interés de los contenidos, actividades y servicios para sus destinatarios.</p>	ALTA		
<p>- (*) Eficacia didáctica: facilita el logro de los objetivos que se pretenden, bajo índice de abandonos y fracaso. Un material formativo ante todo debe resultar eficaz, debe facilitar el logro de los objetivos instructivos que pretende: localizar información, obtener materiales, archivarlos e imprimirlos, encontrar enlaces, consultar materiales didácticos, realizar aprendizajes...</p>	ALTA		
<p>- Versatilidad didáctica: ajuste de parámetros (dificultad, tiempo de respuesta, usuarios, idioma, etc.), bases de datos modificables, registro de la actividad de cada usuario, permite imprimir los contenidos (sin una excesiva fragmentación), proporciona informes (temas, nivel de dificultad, itinerarios, errores...), permite continuar los trabajos empezados con anterioridad ... Para que los programas puedan dar una buena respuesta a las diversas necesidades educativas de sus destinatarios, y puedan ser utilizados de múltiples maneras, conviene que tengan una alta capacidad de adaptación a diversos:</p>			
<p>- <i>Entornos de uso:</i> aula de informática, clase con un único ordenador, uso doméstico...</p>	CORRECTA		
<p>- <i>Agrupamientos:</i> trabajo individual, grupo cooperativo o competitivo...</p>	CORRECTA		
<p>- <i>Estrategias didácticas:</i> enseñanza dirigida, exploración guiada, libre descubrimiento ...</p>	CORRECTA		
<p>- <i>Usuarios y contextos formativos:</i> estilos de aprendizaje, circunstancias culturales y necesidades formativas, problemáticas para el acceso a la información (visuales, motrices...)</p>	BAJA		
<p>- Fuentes de información complementaria: múltiples enlaces externos, bibliografía, agenda, noticias...</p>	BAJA		
<p>- Canales de comunicación bidireccional: existencia de foros, consultorías... La potencialidad formativa de un material on-line aumenta cuando permite que sus usuarios no sólo sean receptores de la información y ejecutores de las actividades que propone sino que también puedan ser emisores de mensajes e información hacia terceros (profesores, otros estudiantes, autores del material...)</p>	NULA		

	- Recursos para gestión de la información: índices y buscadores de Internet, discos virtuales, recursos para procesar datos... Conviene que los materiales faciliten instrumentos (cronologías, índices, buscadores, enlaces, editores...) que promuevan diversos accesos a variadas fuentes de información y el proceso de los datos obtenidos. De esta manera los estudiantes irán perfeccionando sus habilidades en la búsqueda, valoración, selección, aplicación, almacenamiento... de informaciones relevantes para sus trabajos	BAJA	
	- (*) Servicio de apoyo técnico on-line.	NULA	
	- (*) Sistema de apoyo docente y tutorial. Pueden limitarse a un servicio de atención a las consultas puntuales que hagan los usuarios sobre los contenidos del material o constituir un completo sistema de teleformación que asesore, guíe y evalúe los aprendizajes de los usuarios, incluya foros temáticos, facilite espacios de trabajo colaborativo (en el caso de los EVA)	NULA	
	- (*) Servicios de información general y secretaría (solamente en el caso de tratarse de un EVA).	NULA	
	- Carácter completo: proporciona todo lo necesario (contenidos temáticos, comentarios, síntesis, ejercicios de autoevaluación, ayudas, soluciones de los mismos, glosario...) para realizar los aprendizajes previstos.	BAJA	
	- Créditos: los contenidos indican la fecha de la última actualización y los autores.	NULA	
	- Ausencia o poca presencia de la publicidad. Si tiene publicidad, esta debe ser mínima y no debe interferir significativamente en el uso del material	NULA	
	- Editor de contenidos (facilita a los profesores la modificación de las bases de datos: materiales didácticos, guías...)	NULA	
VALORACIÓN GLOBAL (valorar cada metaindicador según la escala: EXCELENTE, ALTA, CORRECTA, BAJA) * Se añade la opción NULA para aquellos aspectos que no se reflejan en el curso	- Calidad técnica del entorno: promedio de la valoración de los aspectos técnicos	CORRECTA	No resulta un recurso innovador ni de vanguardia pero cumple de forma correcta su objetivo en cuanto a prestaciones técnicas.
	- Potencialidad didáctica: promedio de la valoración de los aspectos pedagógicos	ALTA	
	- Funcionalidad, utilidad: promedio de la valoración de los aspectos funcionales + valoración de la eficacia por los usuarios	ALTA	
	- Servicios personales: valoración de los servicios personales (indicados con * por los usuarios)	NULA	
	- Aspectos más positivos del entorno formativo:	Cumple con el objetivo sin grandes artificios.	
	- Aspectos más negativos:	La publicidad distrae.	
	- Otras observaciones:	Son recomendables herramientas para la tutorización y resolución de dudas.	

NOTAS:

- Para obtener una estimación objetiva sobre los indicadores señalados con (*) (habría que consultar a estudiantes que hayan utilizado el entorno).
- Orientaciones para la utilización de la escala de valoración:
 - Valoración BAJA: cuando el material no resulta "correcto" en este aspecto; nuestra respuesta ante el enunciado es: NO, POCO.
 - Valoración CORRECTA / NORMAL / ACEPTABLE: nuestra respuesta ante el enunciado es: SI, BASTANTE.
 - Valoración ALTA: si el material es "muy bueno" en este aspecto; nuestra respuesta ante el enunciado es: MÁS QUE CORRECTO, MUY BIEN.
 - Valoración EXCELENTE: cuando nos merece la máxima admiración el programa en este aspecto.