



“Año deL Fomento de las Exportaciones”

CONSEJO NACIONAL DE EDUCACION

ORDENANZA n.º 26-2017: QUE ESTABLECE EL REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS MEDIOS Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE Y MODIFICA LA ORDENANZA N.º 6’2003.

CONSIDERANDO: La Constitución de la República en el Artículo N.º 63, que dice: “Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones”.

CONSIDERANDO: La Ley N.º 1-12, que establece la Estrategia Nacional de Desarrollo 2030. En su artículo 11 dice: “Todos los planes, programas, proyectos y políticas públicas deberán incorporar el enfoque de derechos humanos en sus respectivos ámbitos de actuación a fin de identificar situaciones de vulneración de derechos, de discriminación o exclusión de grupos vulnerables de la población y adoptar acciones que contribuyan a la equidad y cohesión social”.

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: La Ley General de Educación No. 66-97, en su Artículo N.º 4, literal j), que establece: “Es obligación del Estado, para hacer efectivo el principio de igualdad de oportunidades educativas para todas las personas, promover políticas y proveer los medios necesarios al desarrollo de la vida educativa a través de apoyos de tipo social, económico y cultural a la familia y al educando, especialmente de proporcionar a los educandos las ayudas necesarias para superar las carencias de tipo familiar y socioeconómico”.

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 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 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 para alcanzar los niveles de dominio de las competencias.

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 cuenta para promover la calidad de los procesos educativos.

VISTA: La Constitución de la República Dominicana, 2015.

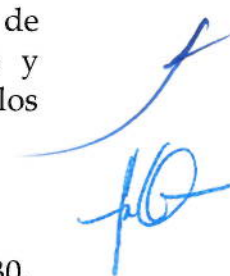
VISTA: Ley N.º 1-12, que establece la Estrategia Nacional de Desarrollo 2030.

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

VISTO: El Decreto N.º 639-03 que establece el Estatuto del Docente

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

VISTA: La Ley General de Educación N.º 66-97 en el Capítulo II del Título I sobre los Principios y Fines de la Educación Dominicana.



VISTA: La Ley General de Educación N.º 66-97, en su Artículo 59, acápite “c” “d” y “h”, que establece los parámetros determinantes de la calidad de la educación y las funciones del Sistema Nacional de Evaluación de la Calidad de la Educación.

VISTA: La Ley N.º 136-03, Código para el Sistema de Protección y los Derechos Fundamentales de Niños, Niñas y Adolescentes.

VISTA: La Ley N.º 222-07, que modifica el Artículo 78 de la Ley General de Educación N.º 66-97, de fecha 9 de abril de 1997.

VISTA: La Ley N.º 41-08 de Función Pública y crea la Secretaría de Estado de Administración Pública.

VISTA: La Ley N.º 65'00, que establece el Derecho de Autor.

VISTA: La Sentencia del Tribunal Constitucional de la República Dominicana N.º TC/0058/13

VISTA: La Ordenanza N.º 3'86, que reglamenta el estudio y evaluación de los materiales educativos.

VISTA: La Ordenanza N.º 1'95, que establece el currículo para la Educación Inicial, Básica, Media, Especial y de Adultos del sistema educativo dominicano.

VISTA: La Ordenanza N.º 1'96, que establece el Sistema de Evaluación del currículo de la Educación Inicial, Básica, Media, Especial y de Adultos del sistema educativo dominicano.

VISTA: La Ordenanza N.º 1'98, que modifica los artículos 51, 68, 69 y 70 de la Ordenanza N.º 1'96, sobre el Sistema de Evaluación del Currículo de la Educación Inicial, Básica, Media, Especial y de Adultos.

VISTA: Ordenanza N.º 3'99, que modifica los artículos 19, 23 y 24 de la Ordenanza N.º 1'95, que establece el currículo para la Educación Inicial, Básica, Media, Especial y de Adultos del sistema educativo dominicano.

VISTA: La Ordenanza N.º 4'99, que establece el Reglamento de las Instituciones Educativas Públicas.

VISTA: La Ordenanza N.º 6'2003, que establece el Reglamento de Evaluación de los Recursos para el Aprendizaje.

VISTA: La Ordenanza N.º 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.

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

VISTA: La Ordenanza n.º. 2 '2016, que establece el Sistema de Evaluación de los Aprendizajes en la Educación Inicial y Primaria en correspondencia con el Currículo Revisado y Actualizado.

VISTA: La Ordenanza n.º. 1'2017 que establece el proceso de Validación del Diseño Curricular Revisado y Actualizado del Primer Ciclo del Nivel Secundario y su Sistema de Evaluación, para la Educación Pública y Privada en el año 2016-2017.

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

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

OÍDAS: Las opiniones de los viceministros de Educación, directora General de Currículo, directores Generales de los Niveles, Subsistemas y Modalidades, director General de Tecnología de la Información y Comunicación, así como los coordinadores de las Áreas Curriculares y Transversalidades.

El Consejo Nacional de Educación en uso de las atribuciones que le confiere la Ley General de Educación No. 66'97, en su Artículo 78, literal o), dicta la siguiente:

ORDENANZA

Artículo 1.- Los medios y recursos para el aprendizaje se fundamentan en lo siguiente:

- a) 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) Se reconocen las ventajas de los recursos con relación al enfoque por competencias por 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 psicomotor y afectivo, requiriendo ambos que el estudiante interactúe con distintos medios y recursos.
- 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, 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) Se fortalecen con las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que, en el ámbito educativo, en los últimos años han tenido un gran impacto y junto al enfoque de 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) 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 medios y 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) Ejercen influencia significativa 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.

Artículo 2.- La evaluación de medios y recursos para el aprendizaje es un proceso en el que se somete a valoración sus propósitos y 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 se realiza sometiéndolos a un escrutinio respecto de unos criterios previamente fijados que aseguran su pertinencia para los fines de propiciar el desarrollo de competencias.

Artículo 3.- La evaluación de los medios y 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 de su uso. En este proceso de evaluación participan, por tanto, especialistas de las áreas curriculares y niveles educativos, especialistas en diseño de medios y recursos, personal técnico, docentes y estudiantes.

Artículo 4.- Los criterios y las herramientas con los que se evalúan los medios y 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 coherencia con el enfoque curricular vigente.

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

Artículo 5.- Los propósitos del Reglamento de Evaluación de los Medios y Recursos para el Aprendizaje son los siguientes:

- a) Definir estándares y normas técnicas para la producción, la selección y la utilización de medios y recursos impresos, audiovisuales, digitales, manipulativos u otros que promuevan el desarrollo del currículo nacional vigente con características de innovación, eficiencia, pertinencia y calidad.
- b) Orientar la selección de medios y 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 6.- Los medios y 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 recursos complementarios
- b) Auditivos
- c) Visuales
- d) Audiovisuales
- e) Manipulativos
- f) Tecnológicos (digital y multimedia): Libros de texto, libros de consulta o referencia y recursos complementarios

PÁRRAFO: Los recursos complementarios (guía didáctica, obras literarias, manuales, guía para talleres curriculares y cursos optativos, entre otros) deben responder a las necesidades curriculares identificadas por el Ministerio de Educación. Estos serán evaluados según los criterios definidos entre las áreas curriculares, niveles, modalidades y subsistemas.

De los principios

Artículo 7.- Los medios y recursos para el aprendizaje deben atender a dos principios básicos, tanto en su elaboración como en su selección:

- a) Concepción de la persona como un ser autónomo, integral, en continuo desarrollo individual y social a lo largo de toda la vida, de acuerdo a su realidad y sus intereses, fundamentado en los enfoques constructivista histórico cultural, socio crítico y de competencias.
- b) Interpretación del currículo y de la sociedad desde una perspectiva crítica, de derechos y valores, de sostenibilidad e inclusión y libre de sesgos de género.

De las funciones

Artículo 8.- Los medios y 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 9.- La utilización de los medios y 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 dinámico y participativo de los procesos educativos.
- b) Promover el desarrollo del pensamiento crítico y divergente en la población estudiantil mediante el uso de medios y recursos que promueven el ejercicio del sentido de interpelación, reordenamiento y complementación de los contenidos presentados.
- c) Favorecer en la población estudiantil la capacidad para relacionar la información obtenida a través de los medios y recursos con los saberes de su entorno cultural.
- d) Propiciar en la población estudiantil la asunción del rol de productores de informaciones y recursos, conjuntamente con su rol de personas usuarias de ellos para el aprendizaje.
- e) Favorecer en la población estudiantil el desarrollo de competencias que les permitan organizar y movilizar el conocimiento para resolver situaciones diversas relacionadas a su contexto.

De los tipos de medios y recursos para el aprendizaje

Recursos impresos

Artículo 10.- Un material impreso consiste en un instrumento didáctico presentado a través de la lengua escrita, la representación gráfica, icónica, entre otras. Estos materiales son de gran utilidad para la población estudiantil, 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 I: Los libros de texto son un tipo de recurso educativo para apoyar el desarrollo del currículo durante el proceso de enseñanza y de aprendizaje y cumplen con las siguientes funciones:

- a) Trabajan la información perteneciente al currículo de acuerdo al contexto y adecuándola a las características y necesidades de sus destinatarios.
- b) Responden a principios didácticos y pedagógicos que requiere el estudiante.
- c) Presentan el contenido organizado desde una perspectiva teórico-práctica.

PÁRRAFO II: Los recursos complementarios impresos (guía didáctica, obras literarias, manuales, guía para talleres curriculares y cursos optativos, entre otros) son recursos puntuales y bien definidos por su finalidad que apoyan el aprendizaje de los estudiantes según la demanda curricular.

PÁRRAFO III: Los recursos de referencia o consulta son aquellas fuentes de información que aportan datos concretos o específicos sobre un tema. Constituyen un recurso de apoyo para el estudio e investigación sobre temas diversos. Las obras de consulta objeto de evaluación son las fuentes directas, las cuales ofrecen informaciones o datos directamente desde dichas fuentes (diccionarios, enciclopedias, anuarios, estadísticas, fuentes geográficas, entre otras).

Artículo 11.- 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 este recurso.

Artículo 12.- 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, enfoque de género y derechos (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 del 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 autoría.** Reconocimiento de las fuentes y citas textuales consideradas en el material educativo impreso o digital.
- 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, inclusión y atención a la diversidad.** Grado en que el impreso o material digital se puede adaptar a la persona 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 subsistemas, 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 de la persona lectora, al contexto y su cultura, al área o tema al que se dirige (por ejemplo, no presupone que la persona que lee 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 o una discapacidad.
- 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.

Recursos audiovisuales

Artículo 13.- Serán considerados bajo la denominación de Recursos Audiovisuales 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, libres de sexismo, clasismo o exclusión. 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 acordes con los enfoques y principios de la educación dominicana.

Artículo 14.- 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 videos, 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 solo al sentido de la vista, o bien a ambos sentidos a la vez.

Artículo 15.- Cada recurso audiovisual debe ser evaluado teniendo en cuenta cinco 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.
- e) Coherencia con los enfoques y principios de la educación dominicana en la calidad del contenido científico, libre de sesgos de género, clase y que sea inclusivo.

Recursos manipulativos

Artículo 16.- Para los fines de esta ordenanza se considerarán recursos manipulativos los diferentes materiales concretos creados para apoyar la conceptualización, lo procedimental y lo actitudinal, en el desarrollo de las competencias y facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje de la población estudiantil para resolver situaciones en diferentes contextos.

PÁRRAFO: Los recursos manipulativos incluyen equipos, dispositivos, conjuntos de equipos, materiales y accesorios de laboratorio, de práctica, didácticos e instrumentos musicales, juguetes, mapas, globos, planos, croquis, utilería deportiva, entre otros.

Recursos tecnológicos

Artículo 17.- 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 18.- 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) 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 19.- 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 éstas 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, la identidad y promotor de valores y actitudes.
Desarrollo de competencias	Favorece la mediación de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, los cuales son precisos y bien definidos. Están actualizados y tienen vigencia científica. Son transferibles a diferentes contextos.
Estrategias educativas	Coherente con la función educativa que debe cumplir el material en el nivel, modalidad, ciclo, área, grado y necesidad educativa.
Proceso de evaluación	De cuáles indicadores se vale el material para promover la comprobación de los aprendizajes al inicio, durante y al final del proceso educativo.
Motivación y refuerzo	Cómo se motiva a la población estudiantil 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.
Calidad educativa	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.
Apoyo al proceso educativo	Oportunidades que ofrece el material a la población estudiantil como apoyo del aprendizaje. Facilidades de gestión que le permite el software al docente para el manejo de los resultados obtenidos por los estudiantes.

De la evaluación de los medios y recursos para el aprendizaje

Artículo 20.- Para la evaluación de los medios y recursos para el aprendizaje se contará con instrumentos de evaluación con criterios ponderados que permiten documentar, demostrar, verificar, valorar y garantizar la selección pertinente del recurso. *Instrumentos que aparecen en documento anexo.*

PÁRRAFO: En caso de no existir un instrumento de evaluación para un recurso educativo el Ministerio de Educación, a través de la Dirección General de Currículo, definirá dicho instrumento de evaluación.

Artículo 21.- La evaluación de los medios y recursos para el aprendizaje será realizada por un equipo de especialistas de las áreas curriculares,

transversalidades y de los niveles educativos y, en caso de ser necesario, se apoyará en otros especialistas que pueden ser externos al ministerio.

PÁRRAFO: El proceso de evaluación de los libros de texto y otros medios y recursos impresos se realizará con carácter de confidencialidad siguiendo el procedimiento de doble ciego.

De las fases de la evaluación

Artículo 22.- El Reglamento de Evaluación de los Medios y Recursos para el Aprendizaje está estructurado en dos fases:

Fase 1. Recepción para fines de evaluación de los recursos y medios para el aprendizaje. La recepción de recursos y medios para fines de evaluación inicia con el llenado de un instrumento en donde se verifica que el recurso o medio cumple con los requerimientos técnicos mínimos para pasar a la siguiente fase. Esta valoración deberá ser realizada por especialistas en el tipo de recurso sometido a consideración. Una vez realizada esta valoración el personal especializado recomienda continuar la evaluación o desestimar el recurso.

Fase 2. Evaluación de recursos y medios por especialistas en procesos pedagógicos del área o especialidad. En esta fase los recursos y medios se someten al análisis técnico de las áreas curriculares a las que apoyan y se valorará la pertinencia de éstos para promover los aprendizajes propuestos. Una vez que el personal especializado haya realizado la valoración se dará el visto bueno o se rechazará el recurso.

PÁRRAFO: La evaluación de los medios y recursos será realizada por el personal especialista curricular del área o especialidad, las transversalidades y el nivel educativo a que estén destinados.

Artículo 23.- Para la evaluación de los medios y recursos tecnológicos los equipos responsables de la evaluación deberán contar con la infraestructura tecnológica requerida para ejecutar el recurso digital tantas veces como sea necesario.

Artículo 24.- 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 67% en el recurso evaluado.

MO: Significa “mínimamente observable” y tiene un valor de 1 punto. El criterio se verifica y evidencia en un 33% 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.

PÁRRAFO: Este sistema de evaluación ha sido diseñado con base en una escala de valoración. Se marcará cada casilla con el valor numérico que corresponda a su valoración.

De la solicitud de la evaluación

Artículo 25.- La solicitud de evaluación de medios y recursos educativos para el aprendizaje debe ser presentada 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. Debe cumplir con los siguientes criterios:

- a) Todo medio y 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.
- b) La persona física o jurídica que somete a evaluación un medio y recurso de aprendizaje debe indicar la clasificación a la que pertenece el recurso de aprendizaje presentado, según la clasificación establecida en el Artículo 6 de la presente ordenanza.
- c) 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.
- d) La recepción de medios y recursos para el aprendizaje para fines de evaluación se realizará en una ventilla dispuesta para tales fines, en donde personal calificado verificará que el medio o recurso cumple con los aspectos formales y los requisitos para iniciar la evaluación, según el Literal a) del presente artículo.
- e) La recepción de libros de texto se realizará únicamente durante los meses de julio y agosto, cada cuatro (4) años, en correspondencia con la vigencia de los libros de texto aprobados contemplada en el artículo 32 de la presente ordenanza.

- f) El libro de texto impreso para fines de evaluación debe presentarse preparado para imprenta (maqueta).
- g) Los demás medios y recursos para el aprendizaje se recibirán durante los meses septiembre y octubre de cada año.

PÁRRAFO 1: Ante causas de fuerza mayor, el Consejo Nacional de Educación podrá convocar de manera extraordinaria a la evaluación de libros de texto antes del tiempo establecido en la presente ordenanza , según el literal (e) del artículo 25.

PÁRRAFO 2: Todo medio y recurso educativo que sea requerido por las instancias del MINERD debe ser evaluado y aprobado por la Dirección General de Currículo previamente a su adquisición.

De la evaluación

Artículo 26.- 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 27.- La persona 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 de evaluación por parte de la persona física o jurídica interesada.

PÁRRAFO: Los resultados de la evaluación del medio o recurso serán comunicados por el titular del Ministerio de Educación a la persona física o jurídica que sometió el recurso o medio a evaluación a través de una comunicación escrita en un plazo de 10 días laborables después de recibir el informe de resultados por parte de la Dirección General de Currículo.

Artículo 28.- La Dirección General de Currículo podrá reevaluar un medio o recurso educativo de aprendizaje dos (2) veces en el período de un año, siempre y cuando el autor haya realizado las modificaciones que motivaron la no aprobación.

Artículo 29.- Será aprobada una resolución anual con la bibliografía oficial que recoja la información de todos los medios y recursos educativos aprobados por el Ministerio de Educación.

PÁRRAFO: La divulgación de la resolución anual con la bibliografía oficial de todos los medios y recursos educativos aprobados será publicada en formato digital a través de la página web del Ministerio.

De los resultados de la evaluación

Artículo 30.- Para obtener el resultado de la evaluación se suman todos los subtotales de las categorías en cada clasificación y con base en los resultados de dicha suma se toma la decisión sobre las recomendaciones finales.

- a) El equipo evaluador deberá llenar las casillas de cada categoría, según la observación del recurso de aprendizaje siguiendo la escala establecida.
- b) Una vez que se haya marcado la casilla de una categoría de ítems deberán sumarse los puntos, lo cual dará un subtotal. Esta sumatoria debe tener una correspondencia porcentual mínima equivalente al 90% del puntaje asignado en cada categoría. La sumatoria de los subtotales que constituye el conjunto del instrumento permitirá decidir si el recurso de aprendizaje es aprobado o no.
- c) El medio o recurso para el aprendizaje será aprobado a partir del 90%. El siguiente cuadro indica la valoración de cada aspecto del recurso.

Libros de texto

Categorías	Criterios	Porcentaje (%)
Aspectos generales	Características de la impresión	15%
	Imágenes e ilustraciones	15%
Aspectos curriculares	Organización y coherencia interna	15%
	Contenidos y actividades	15%
	Aspectos específicos del área	40%
Total		100%

Recursos audiovisuales

Categorías	Porcentaje (%)
Elementos técnicos	20%
Características educativas	20%
Competencias específicas del área	60%
Total	100%

Software y aplicaciones

Categorías	Porcentaje (%)
Valoración comprensiva del material	10%
En cuanto al contenido	20%
Metodología y diseño curricular	60%
Especialistas en informática/computación	10%
Total	100%

- d) En los aspectos curriculares que correspondan a los aspectos específicos del área si alguno de los criterios está ausente se descalifica el libro de texto.

De la procedencia de los medios y recursos para el aprendizaje

Artículo 31.- 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.

De la vigencia de las evaluaciones

Artículo 32.- La vigencia de un recurso de aprendizaje impreso aprobado como libro de texto será por un período de cuatro (4) años a partir de la fecha de evaluación.

Artículo 33.- Cuando el Ministerio de Educación haga modificaciones o cambie el currículo los medios y recursos educativos pueden perder vigencia; en ese caso deben ser modificados de acuerdo al currículo vigente y vueltos a evaluar.

Artículo 34.- Los centros educativos públicos y privados no podrán exigir a la población estudiantil libros y otros medios y recursos educativos que no estén aprobados por el Consejo Nacional de Educación.

PÁRRAFO: Los centros educativos privados, una vez que asuman un texto, no podrán cambiarlo hasta que no concluya el período de vigencia del mismo.

Artículo 35.- Todo recurso educativo aprobado que sufra modificaciones durante el transcurso de los cuatro 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 36.- Con el propósito de estimular a los autores y lograr una mayor calidad de los libros y otros medios y recursos educativos, el Ministerio de Educación celebrará cada cuatro años concursos públicos en los cuales participen los autores de dichos recursos de aprendizaje.

De las sanciones

Artículo 37.- 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 y retiro del recurso.
- 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 disfrute de ella.
PÁRRAFO: Los programas de acreditación internacional que usan medios y recursos para el aprendizaje deben ser evaluados por el Ministerio de Educación.

Artículo 38.- Los pares evaluadores no deben estar vinculados a ninguna casa editora o autor durante los últimos cinco años. En caso de comprobarse su vinculación los involucrados estarán sujetos a ser amonestados o sancionados de acuerdo a lo previsto en el Reglamento del Estatuto del Docente y la Ley de Función Pública N.º 41-08.

Artículo 39.- Los autores y editoriales de medios y recursos 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 y retiro del recurso.
- b) Suspensión por un año de la evaluación del medio o 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 40.- Los instrumentos que se aplicarán para la evaluación de los medios y recursos educativos para el aprendizaje aparecen en anexo de esta ordenanza. Anexos A: Recursos Informáticos, 6 anexos, Anexos B: Recursos Audiovisuales, 13 anexos. Anexo C: Recursos Impresos, 14 anexos. Anexo D: Manipulativos, 1 anexo.

Disposiciones Transitorias

Artículo 41.- La entrada en vigencia de la presente ordenanza será gradual en dependencia de los procesos de validación del currículo revisado y actualizado.

PÁRRAFO 1: La evaluación de medios y recursos para los niveles Inicial y Primario se realizará como establece la presente ordenanza a partir del año escolar 2017-2018.

PÁRRAFO 2: Para el nivel secundario y el subsistema de personas jóvenes y adultas la evaluación de medios y recursos según lo establecido en la presente ordenanza entrará en vigencia una vez concluido el proceso de validación del currículo revisado y actualizado.

Disposiciones finales


Artículo 42.- Se deroga la Ordenanza N.º 06-2003 y cualquier otra disposición de igual o menor categoría que le sea contraria.

Artículo 43.- Cualquier disposición no contenida en esta ordenanza referida a la evaluación de los medios y recursos para el aprendizaje será resuelta por el Consejo Nacional de Educación.

Dado en la ciudad de Santo Domingo de Guzmán, Distrito Nacional, Capital de la República Dominicana, a los 22 días del mes de noviembre del año dos mil diecisiete (2017).


Andrés Navarro García
Ministro de Educación
Presidente del Consejo Nacional de Educación




Juan Luis Bello
Consultor Jurídico del MINERD
Secretario del Consejo Nacional de Educación.

ANEXO Ordenanza n°. 26-2017

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LOS MEDIOS Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE



Santo Domingo, D.N. Agosto 2017

Ordenanza n°. 26-2017 De la evaluación de los medios y recursos para el aprendizaje

Artículo 20.- Para la evaluación de los medios y recursos para el aprendizaje se contará con instrumentos de evaluación con criterios ponderados que permiten documentar, demostrar, verificar, valorar y garantizar la selección pertinente del recurso. *Instrumentos que aparecen en documento anexo.*

A) RECURSOS INFORMÁTICOS

“FORMULARIO DE IDENTIFICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO”

DATOS BÁSICOS

Título del programa: _____

Tema: _____

Autoría: _____

Productor o productora: _____

Versión: _____ Fecha de elaboración: _____

Apellidos y nombres del equipo evaluador: _____

Fecha de la evaluación: _____

Variables educativas

Área _____ temática: _____

Ciclo, Nivel, Modalidad y Grado: _____

Población/edades: _____

Competencias que se espera logre la población estudiantil

Técnicas de enseñanza 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:

- 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 ____
- Transversalidades
- Programa comercial para aprendizaje área curricular ____
- Otros ____

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

Tipo de dispositivo: _____

Sistema operacional: _____

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

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.

VALORACIÓN COMPRENSIVA DEL MATERIAL Como responsable de la evaluación considero que el medio o recurso puede valorarse del siguiente modo: (Señale el nivel de la escala que mejor refleje su opinión)	TO = TOTALMENTE OBSERVABLE O = OBSERVABLE MO = MINIMAMENTE OBSERVABLE NO = NO OBSERVABLE			
Funciones de Apoyo al Estudiante	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	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, entre otros)	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 aprendizajes al final del proceso.	3	2	1	0
15. El software es fácil de usar.	3	2	1	0
Funciones de Apoyo al Docente				

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
27. Está libre de sesgos de género y promueve valores	3	2	1	0

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

Recomendación:

Continuar con la evaluación de especialistas (el recurso obtiene el puntaje de aprobado)

Descartar (el recurso obtiene el puntaje correspondiente a no aprobado)

EVALUACIÓN DE SOFTWARE O APLICACIÓN EDUCATIVA

DATOS BÁSICOS

Título: _____

Autoría: _____

Nivel escolar al que está dirigido (Inicial, Primaria, Secundaria, Modalidad y Subsistema):

Áreas curriculares: _____

Productor o productora: _____

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 _____

Apellidos y nombres del equipo 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 adjuntó. Corra y use el software todas las veces necesarias hasta que se sienta con seguridad en 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 persona experta 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.

EN CUANTO AL CONTENIDO 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.	TO = Totalmente Observable O = Observable MO = Mínimamente Observable NO = No Observable			
Criterios	TO (100 %)	O (67 %)	MO (33 %)	NO (0 %)
1. El software favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje.	3	2	1	0
2. Su nivel se corresponde a lo conviene apoyar con computador.	3	2	1	0
3. Es coherente con los objetivos que se buscan.	3	2	1	0
4. Es suficiente para lograr que la persona usuaria 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
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 a la persona que lo usa.	3	2	1	0

12. El usuario siempre sabe dónde está en el desarrollo del contenido.	3	2	1	0
13. El contenido está libre de sesgos (inclusivo, de género, de clase, violencia, sexualidad y otros).	3	2	1	0
14. Tiene significado para la población estudiantil.	3	2	1	0
15. Es relevante a lo que se desea que la población estudiantil aprenda.	3	2	1	0
16. Permite proponer y enfrentar situaciones nuevas y excitantes.	3	2	1	0
17. Permite proponer y enfrentar situaciones de variado nivel de complejidad.	3	2	1	0
18. Permite aprender a partir de la experiencia.	3	2	1	0
19. Son sencillas para la población estudiantil.	3	2	1	0
20. Son suficientes para enfrentar situaciones problemáticas que se propongan.	3	2	1	0
21. Cuentan con ayudas de utilización para quien lo requiere.	3	2	1	0
22. Son lo precisas que se requiere para explorar o resolver retos.	3	2	1	0
23. Son relevantes al contenido y objetivos reseñados.	3	2	1	0
24. Ilustran aspectos claves del contenido.	3	2	1	0
25. Son suficientes para entender el contenido.	3	2	1	0
26. Permiten ejercitar y comprobar dominio de cada uno de los objetivos.	3	2	1	0
27. Corresponde su formato al nivel de los objetivos propuestos.	3	2	1	0
28. Son variados y suficientes como para lograr el dominio de cada objetivo.	3	2	1	0
29. Permite transferir y generalizar lo aprendido a diferentes contextos.	3	2	1	0
30. Corresponde en cada caso a la actuación o respuesta del usuario.	3	2	1	0

31. Es suficiente para reorientar la solución de ejercicios o confirmar su logro.	3	2	1	0
32. Es amigable, no amenazante, ni agresivo, ni excluyente.	3	2	1	0
33. 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

Este recurso se puede considerar:

- Aprobado (90% o más)
- No aprobado (menos de 90%)

**EVALUACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO
EN CUANTO A LA METODOLOGÍA Y DISEÑO CURRICULAR**

DATOS BÁSICOS

Título del programa: _____

Tema: _____

Autor o autora: _____

Productor o productora: _____

Versión: _____ *Fecha de elaboración:* _____

Apellidos y nombres del equipo 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 adjuntó. Corra y use el software todas las veces necesarias hasta que se sienta en familia 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 persona experta 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.

METODOLOGÍA Y DISEÑO CURRICULAR	TO = Totalmente Observable			
Quando 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.	O = Observable			
	MO = Mínimamente Observable			
	NO = No Observable			
Criterios	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	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
3. Es apropiada a la audiencia a la que 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
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
7. La metodología favorece que la población estudiantil participe activamente en el aprendizaje.	3	2	1	0
8. Se aprende mediante una relación de diálogo entre la persona usuaria y el programa.	3	2	1	0
9. El programa exige pensar a la persona usuaria 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
13. Es amigable, no es amenazante, ni agresiva, ni sexista y es incluyente.	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
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

19. La forma de usar los dispositivos de entrada es sencilla para la persona usuaria típica.	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 usuarios.	3	2	1	0
23. El programa entiende mensajes abiertos, semejantes al lenguaje natural.	3	2	1	0
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 adecuada 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. No son estridentes.	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 no tiene contenido vulgar, violento o que incite al uso de sustancias psicoactivas, es adecuado al nivel cultural de la persona usuaria.	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

Este recurso se puede considerar:

- Aprobado (90% o más)
- No aprobado (menos de 90%)

EVALUACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO

EXPERTO O EXPERTA EN INFORMÁTICA

DATOS BÁSICOS

Título del programa: _____

Autoría: _____

Productor: _____

Versión: _____ Fecha de elaboración: _____

Área temática: _____

Grado, Nivel, Modalidad y Subsistema: _____

Apellidos y nombres del equipo 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 con familiaridad con el material y pueda realizar la evaluación correspondiente.

A medida que observe y manipule el material responda a las preguntas reseñadas en este instrumento. En ellas debe dar su opinión como persona experta 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.

ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA /COMPUTACIÓN: 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.	TO = Totalmente Observable O = Observable MO = Mínimamente Observable NO = No Observable			
Criterios	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Las funciones de apoyo a la población estudiantil son las previstas en el diseño / documentación.	3	2	1	0

2. Las funciones de apoyo a la población estudiantil están bien implementadas.	3	2	1	0
3. Las funciones de apoyo al docente son las requeridas en el diseño.	3	2	1	0
4. Las de apoyo al docente están bien implementadas.	3	2	1	0
5. Atiende todas las funciones de apoyo definidas para usuarios y usuarias.	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
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 la persona usuaria y el 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
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
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
30. La documentación para la persona usuaria estudiante es clara y suficiente.	3	2	1	0
31. La documentación para el usuario docente 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

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

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 de la persona guionista.....
5.	Nombre del director o realizador.....
6.	Referencia a alguna investigación previa que da sustento al recurso audiovisual
7.	Fecha de realización
8.	Se trata de:
8.1.	Un video educativo.....
8.2.	Un espacio de la televisión o documental 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) 20%

Crterios	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	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
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
SUBTOTAL				

Evaluación de los elementos técnicos:

Si la puntuación está en 90% o más 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) 20%

<i>Criterios</i>	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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 la población estudiantil.	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. Las competencias que se persiguen están claramente expresadas.	3	2	1	0
9. El contenido está adaptado al nivel, ciclo, modalidad y subsistema al que se dirige.	3	2	1	0
10. El nivel de lenguaje es inclusivo y términos de conceptos se adecua al nivel, ciclo, modalidad y subsistema del 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 contenido no es violento, ni vulgar, no incita al uso de sustancias psicoactivas y respeta la condición de género y derecho, es inclusivo.	3	2	1	0
17. El video sugiere una o varias estrategias de uso.	3	2	1	0
18. La presentación es motivadora.	3	2	1	0

19. La duración es pertinente al nivel, ciclo, modalidad y subsistema al que está dirigido.	3	2	1	0
20. Permite ser usado con autonomía y facilidad por la población estudiantil	3	2	1	0
21. Promueve la igualdad y pluralidad de las razas y las culturas.	3	2	1	0
22. Promueve la igualdad entre los géneros humanos.	3	2	1	0
23. Reconoce la dignidad de las personas.	3	2	1	0
24. Muestra respeto por la naturaleza y el medio ambiente.	3	2	1	0
25. Muestra o promueve valores y/o actitudes positivas y propositivas.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

Conclusión

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

EVALUACIÓN SEGÚN SU CAPACIDAD PARA RECOGER EN SUS CONTENIDOS LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE CADA ÁREA DEL CURRÍCULO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A VIDEOS

ÁREA DE LENGUA ESPAÑOLA 60%

El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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
SUBTOTAL				

Conclusión

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A VIDEOS

ÁREA DE LENGUAS EXTRANJERAS

El documento audiovisual evaluado presenta los siguientes criterios	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	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 docente 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 la población estudiantil de cada grado que les 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 las 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

Conclusión

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A VIDEOS

ÁREA DE MATEMÁTICA

El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios	TO (100 %)	O (67 %)	MO (33 %)	N O (0 %)
Competencias:	3	2	1	0
1. Cada tema presenta los objetivos.	3	2	1	0
2. Evidencia claramente los objetivos propuestos de la asignatura.	3	2	1	0
3. La planificación y organización de los contenidos son adecuadas.	3	2	1	0
4. Promueve la investigación.	3	2	1	0
5. Fomenta la investigación de conjeturas.	3	2	1	0
6. Aplica la estrategia-competencia de resolución de problemas para la construcción de conocimientos matemáticos.	3	2	1	0
7. Promueve la estrategia de aprendizaje basado en problemas.	3	2	1	0
8. Fomenta el desarrollo de las competencias específicas del área.	3	2	1	0
9. Promueve el desarrollo de actividades innovadoras y originales.	3	2	1	0
10. Muestra y analiza construcciones geométricas explicitando sus propiedades.	3	2	1	0
11. Reconoce y explicita elementos que respondan a los tipos de evaluación.	3	2	1	0
12. Refuerza la actitud de cooperación, solidaridad y responsabilidad al desarrollar dichas actividades observadas en el video.	3	2	1	0

13. Presenta propuestas didácticas o guía para trabajar dicho video.	3	2	1	0
14. Tiempo ajustado de una duración de 5 a 15 minutos.	3	2	1	0
15. Calidad en el desarrollo del audio (sonido), imágenes y los colores.	3	2	1	0
16. Presenta secuencia lógica en el desarrollo de los contenidos.	2	2	1	0
17. Utiliza motores de búsqueda en Internet para apoyar la comprensión y ampliación de conocimientos.	3	2	1	0
18. Utiliza el lenguaje matemático para expresar ideas.	3	2	1	0
19. Crea y usa representaciones para organizar, resumir y comunicar ideas matemáticas.	3	2	1	0
20. Selecciona, aplica y traduce representaciones matemáticas para resolver problemas.	3	2	1	0
21. Usa representaciones para modelar e interpretar fenómenos físicos, sociales y matemáticos.	3	2	1	0
22. Reconoce y usa conexiones entre ideas matemáticas.	3	2	1	0
23. Reconoce y aplica la Matemática en contextos fuera de la propia Matemática.	3	2	1	0
24. Promueve el uso de la tecnología.	3	2	1	0
25. Utiliza la tecnología: calculadora, hojas de cálculo y programas de graficación para apoyar el trabajo matemático.	3	2	1	0

Conclusión

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A VIDEOS

ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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
SUBTOTAL				

Conclusión

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A VIDEOS
ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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

Conclusión

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A VIDEOS

ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

El documento audiovisual evaluado propicia los siguientes criterios:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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
SUBTOTAL				

Conclusión

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A VIDEOS
ÁREA DE FORMACIÓN INTEGRAL HUMANA Y RELIGIOSA

El recurso audiovisual:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Propicia la construcción de relaciones armoniosas de los estudiantes consigo mismo, con los demás, con la naturaleza y con Dios.	1	2	3	0
2. Contiene una guía de trabajo coherente con los enfoques curriculares y que facilite el abordaje de las competencias propuestas para el grado.	1	2	3	0
3. La guía y el video abordan competencias específicas del grado de forma creativa, dinámica y entretenida que mantiene el interés de los estudiantes.	1	2	3	0
4. El video está acorde con los valores y cultura dominicana.	1	2	3	0
5. Muestra un concepto de Dios amoroso y cercano.	1	2	3	0
6. Relaciona temática abordada con la vida del ser humano.	1	2	3	0
7. Despierta el interés por el misterio de Dios y su presencia amorosa.	1	2	3	0
8. Favorece la relación de lo abordado con la experiencia de vida.	1	2	3	0
9. Promueve el desarrollo de una conciencia crítica ante los diferentes aspectos de la realidad.	1	2	3	0
10. Propicia el aprecio y la identidad con los elementos culturales propios de la idiosincrasia dominicana.	1	2	3	0
11. Fortalece la valoración y la apertura a la dimensión religiosa presente en la cultura dominicana.	1	2	3	0
12. Promueve la cultura y calidad de vida en todas sus manifestaciones.	1	2	3	0
13. Defiende y promueve valores éticos, morales y culturales para la formación de la persona y la sociedad.	1	2	3	0
14. Enaltece la dignidad de cada persona.	1	2	3	0
15. Estimula la colaboración, acciones de solidaridad y el servicio.	1	2	3	0

16. Reconoce y respeta la diversidad expresada en opiniones, maneras de ser, creencias, sexo, raza y color.	1	2	3	0
17. Enaltece la democracia como forma de vida.	1	2	3	0
18. Estimula la participación creativa en el trabajo.	1	2	3	0
19. Incentiva el cumplimiento de deberes y reclamo de los derechos.	1	2	3	0
20. Fomenta el cuidado y protección al medio ambiente.	1	2	3	0

Conclusión

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICABLES A VIDEOS

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

El video evaluado:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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 artísticos 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. Fortalece la autoestima de los niños y las 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
SUBTOTAL				

Conclusión

Este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

EVALUACIÓN DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS (ESPECIALISTA EN AUDIOVISUALES)

NIVEL INICIAL

A. CALIDAD DE GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN.	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Se distinguen las imágenes (nitidez, precisión y tamaño).	3	2	1	0
2. Se distinguen los colores.	3	2	1	0
3. Las voces, músicas y efectos sonoros son entendibles.	3	2	1	0
4. Los letreros en pantalla son legibles, tamaño adecuado.	3	2	1	0
5. Existen elementos para resaltar ideas importantes (tipo tamaño, marcación de letras, colores, entre otros).	3	2	1	0
6. El guion muestra estructura y ritmo (guion claro y secuenciación).	3	2	1	0
7. La calidad de la ortografía, gramática, puntuación y redacción es apropiada.	3	2	1	0
B. USO ADECUADO DE LAS REGLAS PROPIAS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL .				
1. Utiliza adecuadamente los componentes del lenguaje audiovisual (planos, composición, encuadres, recuadros, ángulos de tomas).	3	2	1	0
2. La iluminación de las imágenes es adecuada al tema tratado y a las circunstancias.	3	2	1	0
3. Los movimientos de cámara comunican dinamismo a la producción (panorámicas, desplazamientos, zooms, entre otros).	3	2	1	0
4. La actuación de los actores y actrices es natural y creíble.	3	2	1	0
5. La locución es adecuada al personaje y temas tratados (tono de voz, dicción, vocabulario, fluidez y claridad).	3	2	1	0
6. El ritmo de montaje o edición se adapta a los temas tratados.	3	2	1	0
7. El ritmo de montaje o edición es ágil y fluido.	3	2	1	0
8. Toma en cuenta las reglas del género y formato.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

Evaluación de los elementos técnicos:

Si la puntuación está en 90% o más 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)

c. ASPECTOS PEDAGÓGICOS	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Contiene elementos 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 niños.	3	2	1	0
5. Los contenidos aparecen en forma gradual.	3	2	1	0
6. Promueve la integración del aprendizaje, los valores y la cultura.	3	2	1	0
7. Contribuye con el desarrollo de las competencias planteadas en el currículo.	3	2	1	0
8. El contenido está adaptado al nivel y grado.	3	2	1	0
9. El lenguaje y los conceptos empleados se corresponden al nivel y grado.	3	2	1	0
10. Promueve el pensamiento crítico, reflexivo, divergente y creativo.	3	2	1	0
11. El contenido está actualizado en términos de los avances científicos y tecnológicos.	3	2	1	0
12. El contenido se puede adaptar a diferentes contextos y situaciones.	3	2	1	0
13. La duración es pertinente al nivel y grado.	3	2	1	0
14. Promueve la inclusión, la equidad e igualdad de género.	3	2	1	0
15. Promueve los valores planteados por el currículo.	3	2	1	0
16. Favorece la integridad y la dignidad de la persona.	3	2		0
17. Promueve la cultura de paz y valores asociados (diálogo, cooperación, empatía, respeto, otros).	3	2	1	0
18. Favorece el respeto al medio ambiente.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

Evaluación de los elementos técnicos:

Si la puntuación está en 90% o más se puede proseguir la evaluación.

Un video educativo que maneja mal el lenguaje audiovisual no es recomendable para ser incluido como recurso educativo.

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 será evaluado 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 _____ n°. 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 se establece en el Artículo 30 de la Ley 65-00, sobre derechos de autor".
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. Índice _____
4. Breve biografía del autor o autores _____
5. Bibliografía _____

Si el medio o 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.

A) Características de la impresión (15%)

Respecto a la impresión	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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).	3	2	1	0
2. El tamaño del recurso impreso se corresponde con el nivel al que se dirige.	3	2	1	0
3. El tamaño de las letras se corresponde con el nivel al que se dirige	3	2	1	0
4. El papel es durable.	3	2	1	0
5. Los dibujos, colores y fotografías se corresponden con el nivel al que se dirige.	3	2	1	0
6. Presenta colores adecuados en la portada.	3	2	1	0
7. El color y tipo de papel favorece la nitidez de la impresión.	3	2	1	0
8. Las ilustraciones son claras y con los contornos definidos.	3	2	1	0
9. La longitud y el espacio entre los renglones son pertinentes.	3	2	1	0
10. Hay una distribución equilibrada entre texto y las ilustraciones, según el nivel, grado y modalidad al que se dirige.	3	2	1	0
11. La impresión es nítida.	3	2	1	0

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).	3	2	1	0
14.El texto esta paginado.				
15.La bibliografía de referencia es actualizada (máximo 10 años de antigüedad).	3	2	1	0
SUBTOTAL				

B) Imágenes e ilustraciones (15%)

Las imágenes, cuadros, tablas, figuras e ilustraciones:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Están en concordancia con el contexto dominicano.	3	2	1	0
2. Son pertinentes al tema tratado.	3	2	1	0
3. Los títulos y textos al pie se corresponden con las ilustraciones.	3	2	1	0
4. Propicia el uso de recursos diversos para los aprendizajes (didácticos, científico-tecnológicos, culturales, convencionales y no convencionales).	3	2	1	0
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).	3	2	1	0
6. Las tablas y cuadros se corresponden al nivel y grado al que está dirigido.	3	2	1	0
7. Promueven la igualdad y pluralidad de las razas y las culturas.	3	2	1	0
8. Promueven la igualdad de los géneros.	3	2	1	0
9. Reconocen la dignidad de los seres humanos.	3	2	1	0
10. Muestran respeto por el ambiente y la naturaleza.	3	2	1	0

11. Hay ausencia de imágenes de violencia, discriminación racial, cultural o de género, (excepto en los casos donde se aborden esos temas críticamente).	3	2	1	0
12. Hay ausencia de imágenes vulgares o que inciten al uso de sustancias psicoactivas (excepto en los casos donde se aborden esos temas críticamente).	3	2	1	0
13. Las ilustraciones e imágenes colocadas en la portada de los textos tienen correspondencia con el área curricular de que trata.	3	2	1	0
14. Hay equilibrio en el uso de tablas, cuadros, imágenes e ilustraciones en el texto.	3	2	1	0
15. Las imágenes e ilustraciones son creativas y atractivas para el nivel y grado al que están dirigidas.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

2) Aspectos curriculares

C) Organización y coherencia interna (15%)

En su organización interna el libro:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Incluye un esquema de su contenido.	3	2	1	0
2. Hace explícitas las competencias fundamentales que plantea el currículo.	3	2	1	0
3. Hace explícitas las competencias específicas del área.	3	2	1	0
4. Resalta los conceptos claves del tema o capítulo.	3	2	1	0
5. Cada capítulo o unidad temática al menos debe tener una situación de aprendizaje.	3	2	1	0
6. La extensión de los temas se corresponde con el nivel al que se dirige.	3	2	2	0
7. Los contenidos se corresponden con las competencias específicas planteadas en el currículo.	3	2	1	0
8. Las actividades de aprendizaje están orientadas al desarrollo de las competencias específicas.	3	2	1	0

9. Los contenidos y actividades de aprendizaje se presentan siguiendo una secuencia lógica.	3	2	1	0
10. 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
11. 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
12. Incluye criterios de evaluación, coevaluación y autoevaluación de los aprendizajes.	3	2	1	0
13. Las actividades de evaluación se corresponden con los criterios de evaluación planteados.	3	2	1	0
14. La redacción es clara y se corresponde con el nivel al que se dirige.	3	2	1	0
15. La ortografía se corresponde con la norma en un 100%.	3	2	1	0
16. Las ideas en las oraciones, los párrafos y entre los párrafos están ordenadas de manera lógica y coherente.	3	2	1	0
18. El estilo de redacción considera la perspectiva y conocimientos de la persona lectora potencial al que se dirige (anticipa el marco de referencia del lector: no presupone conocimientos de parte de la persona lectora, presenta las informaciones completas).	3	4	1	0
19. Utiliza el vocabulario específico del área.	3	2	1	0
20. 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
21. El contenido es incluyente, no discrimina y potencia la colaboración y los valores.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

D) Contenido y actividades (15%)

El texto se caracteriza por:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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. 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
5. Los contenidos están organizados de tal forma que considera los saberes populares y los elaborados.	3	2	1	0
6. Mantiene la secuencia didáctica de los contenidos y las actividades conforme al diseño curricular y al grado, con niveles de dificultad progresiva.	3	2	1	0
7. Los contenidos conceptuales, procedimentales y de actitudes y valores se encuentran equilibrados y consistentes con el grado.	3	2	1	0
8. En cada tema toma en cuenta los contenidos y las actividades previas.	3	2	1	0
9. Considera los conocimientos previos de la persona lectora.	3	2	1	0
10. Incluye actividades de refuerzo y ampliación de los temas tratados previamente.	3	2	1	0
11. Presenta información complementaria y pertinente al contenido (biografías, sucesos, datos, entre otros).	3	2	1	0
12. Aborda temas y actividades con rigor y actualidad científica.	3	2	1	0
13. Los contenidos están vinculados a acciones pertinentes de acuerdo al grado y al contexto.	3	2	1	0

14. El contenido se adapta a diferentes contextos para su aplicación.	3	2	1	0
15. El contenido es pertinente y significativo para el nivel, modalidad y subsistema al que se dirige.	3	2	1	0
16. El contenido y las actividades se corresponden con el currículo vigente.	3	2	1	0
17. Ofrece herramientas que favorecen la participación activa del estudiante y propician el aprendizaje significativo, colaborativo y autónomo.	3	2	1	0
18. Las actividades promueven la integración y aplicación de los conocimientos.	3	2	0	0
19. Las actividades están articuladas por estrategias.	3	2	1	0
20. Las actividades contribuyen a la formación en valores y actitudes.	3	2	1	0
21. El texto contempla actividades de aprendizaje y de evaluación.	3	2	1	0
22. Las actividades de aprendizaje están organizadas atendiendo niveles de complejidad.	3	2	1	0
23. Las actividades posibilitan la articulación de las áreas.	3	2	1	0
24. Las actividades de evaluación tienen como referencia los indicadores de logro planteados en el currículo.	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
SUBTOTAL				

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

El recurso impreso	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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, metodologías 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, y debe cubrir los aspectos teóricos en un volumen y los aspectos experimentales y de indagación en un segundo volumen.	3	2	1.	0
3. Los aspectos experimentales y de indagación deben constar con procedimientos explícitos y precisos, con secciones de registros de observaciones, datos y evidencias; y otra sección final para el reporte o informe.	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. Con una adecuada distribución por unidad y en todo el libro.	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. Las imágenes, figuras, tablas e ilustraciones deben ser precisas y pertinentes a partir de acciones concretas, demostrativas, experimentales, observacionales, comparativas y contextuales que promuevan la adquisición de competencia.	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, tanto dentro como fuera de los espacios escolares.	3	2	1	0
13. Presenta temas y contenidos científicos que pueden ser relacionados con la vida y fenómenos naturales.	3	2	1	0
14. Las definiciones y expresiones matemáticas deben ser correctas, usar una notación consistente y diferenciable, y cuentan con la aclaración de cada	3	2	1	0

elemento y su significado. También deben ser fácilmente identificables y resaltadas, así como incluir advertencias de errores y preconcepciones comunes dentro del texto con actividades y ejemplos.				
15. El reporte o informe debe constar con una estructura metodológica y estratégica apropiada al grado.	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
SUBTOTAL				

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

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

De acuerdo con los puntajes alcanzados este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

MATEMÁTICA

El recurso impreso:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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	2.	0
8. Promueve situaciones para que la población estudiantil desarrolle el pensamiento lógico, crítico y creativo.	3	2	1	0
9. Favorece que la población estudiantil reconozca que existen diferentes situaciones matemáticas para resolverlas.	3	2	1	0
10. Permite que la población estudiantil identifique el tipo de contenido que está desarrollando.	3	2	1	0
11. Por medio de las situaciones de aprendizaje la población estudiantil 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
SUBTOTAL				

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

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

De acuerdo con los puntajes alcanzados este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

CIENCIAS SOCIALES

El recurso impreso	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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 promueven valores y actitudes de acuerdo a lo establecido por el currículo para el grado y nivel al que se dirigen.	3	2	1	0
5. Propicia la construcción de una ciudadanía responsable.	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 la población estudiantil relacione 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. Considera las manifestaciones culturales, nacionales, regionales y universales en correspondencia al grado.	3	2	1	0
18. Promueve que el lector o lectora anticipe explicaciones posibles de acuerdo con el grado escolar.	3	2	1	0
19. Favorece la objetividad en el análisis e interpretación de la realidad.	3	2	1	0
20. Promueve el reconocimiento de los aportes de las mujeres y la femineidad en la historia.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

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

De acuerdo con los puntajes alcanzados este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

LENGUA ESPAÑOLA

El recurso impreso:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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 dirigen.	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 dirigen.	3	2	1	0

12. Promueve actividades de aprendizaje variadas, innovadoras y creativas para el desarrollo de las competencias específicas, de acuerdo con el diseño curricular del nivel y el grado al que se dirigen.	3	2	1	0
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 dirigen.	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 discursos 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
SUBTOTAL				

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

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

De acuerdo con los puntajes alcanzados este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

LENGUAS EXTRANJERAS

El recurso impreso	TO 100%	O 67%	MO 33%	NO 0%
1. Utiliza adecuadamente todos los componentes de la malla curricular para el desarrollo de las competencias específicas del grado y el nivel al que va dirigido.	3	2	1	0
2. Forma parte de una serie que se utilizará en el ciclo correspondiente, debiendo ésta evidenciar gradualidad y coherencia.	3	2	1	0
3. 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
4. Incluye una guía del docente escrita con claridad, coherente con los recursos del estudiante, que propone diferentes estrategias para el abordaje de las actividades propuestas.	3	2	1	0
5. Incluye una variedad y cantidad suficiente de actividades de aprendizaje coherentes con el enfoque comunicativo y funcional.	3	2	1	0
6. Incluye actividades y temas apropiados y de interés para la población estudiantil de cada grado, que los motiven a aprender y a investigar.	3	2	1	0
7. Presenta contenidos que han sido abordados con anterioridad, con la finalidad de reforzar los aprendizajes.	3	2	1	0
8. Motiva a la población estudiantil a reflexionar sobre sus propias estrategias de aprendizaje y a desarrollar nuevas estrategias.	3	2	1	0
9. Integra conocimientos de las demás áreas curriculares.	3	2	1	0
10. Promueve la utilización funcional de la lengua de forma significativa, auténtica y creativa.	3	2	1	0
11. Fomenta la interacción en diversas situaciones de comunicación dentro y fuera del contexto escolar.	3	2	1	0
12. Presenta situaciones que pueden ser analizadas o comprendidas desde diferentes perspectivas culturales.	3	2	1	0
13. Desarrolla la capacidad del estudiante de desenvolverse apropiadamente en situaciones de comunicación intercultural.	3	2	1	0
14. Promueve el desarrollo y la práctica de las actitudes y los valores incluidos en el diseño curricular del nivel y el grado al que se dirige.	3	2	1	0

15.Desarrolla de forma balanceada las competencias específicas de comprensión y producción oral y escrita en las actividades propuestas.	3	2	1	0
16.Indica en cada unidad didáctica las competencias específicas que se desarrollan y los indicadores de logro que evidencian los aprendizajes.	3	2	1	0
17.Incluye secciones de reforzamiento de lo aprendido.	3	2	1	0
18.Propone formas variadas de evaluar a los estudiantes, coherentes con el enfoque comunicativo y funcional, tomando en cuenta los indicadores de logro del grado al que va dirigido.	3	2	1	0
19.Las estrategias y las actividades incluidas promueven la motivación y la autonomía de los estudiantes.	3	2	1	0
20.Incluye actividades complementarias para estudiantes con diferentes avances (por encima y por debajo del promedio) dentro de un mismo grado.	3	2	1	0

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

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

De acuerdo con los puntajes alcanzados este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

El recurso impreso	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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
SUBTOTAL				

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

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

De acuerdo con los puntajes alcanzados este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

FORMACIÓN INTEGRAL HUMANA Y RELIGIOSA

El recurso impreso:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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 logros, 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 de la población estudiantil, 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				

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

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

De acuerdo con los puntajes alcanzados este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

EDUCACIÓN FÍSICA

El recurso impreso:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
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 las 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 las personas.	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
SUBTOTAL				

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

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

De acuerdo con los puntajes alcanzados este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

**INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE MEDIOS Y RECURSOS DE APRENDIZAJE DEL
NIVEL INICIAL**

RECURSOS 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 será evaluado hasta tanto la editora cumpla con este requisito.

Nombres y apellidos de autores o autoras _____

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, autora o la institución interesada al titular del Ministerio de Educación acompañado de tres ejemplares del material preparado para la imprenta (maqueta). Sí _____ NO _____

Garantizan que están en condiciones de satisfacer la demanda del mercado en caso de que este recursos sean aprobados como libro de texto . Sí _____ NO _____

El libro de texto contiene:

El ISBN (Número Estándar Internacional de libro). Sí _____ NO _____

Fecha de edición. Sí _____ NO _____ El número en las páginas. Sí _____ NO _____

Índice. Sí _____ NO _____ Breve biografía del autor, autora o autores. Sí _____ NO _____

Bibliografía y/o notas al pie de página. Sí _____ NO _____

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 ASPECTOS GENERALES DEL RECURSO IMPRESO

Se evalúan los aspectos formales, las características de la impresión, la organización y la coherencia interna, la consistencia del contenido y las actividades y, por último, las imágenes e ilustraciones.

3.Aspectos formales (Breve biografía del autor o autores)

I.ASPECTOS GENERALES

A. Características de la impresión (15%)

Respecto a la impresión	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Existe equilibrio entre la cantidad de imágenes y textos.	3	2	1	0
2. El tamaño del recurso impreso se corresponde con el nivel al que se dirige.	3	2	1	0
3. El tamaño de las letras se corresponde con el nivel al que se dirige (letras legibles)	3	2	1	0
4. El papel es durable.	3	2	1	0
5. La portada presenta equilibrio en los colores de las imágenes.	3	2	1	0
6. El color y tipo de papel favorece la nitidez de la impresión.	3	2	1	0
7. La impresión es nítida.	3	2	1	0
8. Todas sus páginas se encuentran impresas (no hay hojas en blanco por errores de impresión).	3	2	1	0
9. 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).	3	2	1	0
10. La portada guarda relación con el contenido del libro.	3	2	1	0
11. Incluye en la portadilla indicación clara del nivel y grado. En un lugar destacado el nombre y logo del Ministerio de Educación de la República Dominicana. Esta información debe repetirse en la portada.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

B. Imágenes e ilustraciones específicas para el Nivel Inicial (15%)

Las imágenes y/o ilustraciones:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Promueve las características sociales, culturales, la igualdad y pluralidad étnicas de República Dominicana, tanto en el lenguaje, el contenido y las imágenes.	3	2	1	0
2. Las ilustraciones son claras, con los contornos definidos y colores que no conllevan a estereotipos.	3	2	1	0
3. Hay una distribución equilibrada entre texto escrito y las ilustraciones en correspondencia al tamaño de la página, según el nivel y grado al que se dirige.	3	2	1	0
4. Los dibujos, colores y fotografías se corresponden con el nivel al que se dirige.	3	2	1	0
5. Son pertinentes al tema tratado en el nivel y grado.	3	2	1	0
6. Propicia el uso de recursos diversos para favorecer los aprendizajes (didácticos, científico-tecnológicos, culturales, convencionales y no convencionales).	3	2	1	0
7. Hay consistencia gráfica (tipología en las letras, números y símbolos, entre las imágenes e ilustraciones a través del texto) y siguen regla en cuanto al tamaño y tipo de letra.	3	2	1	0
8. Promueven la inclusión, la equidad e igualdad de género.	3	2	1	0
9. Promueven los valores planteados por el currículo.	3	2	1	0
10. Favorece la integridad y la dignidad de la persona.	3	2	1	0
11. Promueven la cultura de paz y valores asociados (diálogo, cooperación, empatía, respeto, otros).	3	2	1	0
12. Favorecen el desarrollo del pensamiento crítico, autónomo y divergente.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

II. ASPECTOS CURRICULARES ESPECÍFICOS PARA EL NIVEL INICIAL

C. Organización y coherencia interna

En su organización interna el libro	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Hace explícitas las competencias que plantea el currículo.	33	2	1	0
2. La redacción es clara y se corresponde con el nivel y grado al que se dirige.	3	2	1	0
3. La ortografía se corresponde con la norma en un 100%.	3	2	1	0
4. Utiliza el vocabulario que se corresponde con el nivel y grado.	3	2	1	0
5. 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
6. El título del texto se corresponde con el contenido.	3	2	1	0
7. Los títulos y subtítulos se corresponden con el aspecto tratado en cada capítulo.	3	2	1	0
8. Los contenidos están en concordancia con las competencias fundamentales y específicas del nivel.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

D. Contenido y actividades (15%)

El texto se caracteriza por:	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Existe equilibrio entre las competencias, los contenidos y las actividades.	3	2	1	0
2. Las actividades evidencian las estrategias planteadas en el currículo.	3	2	1	0
3. El contenido y las actividades se pueden adaptar a diferentes contextos.	3	2	1	0
4. El contenido y las actividades son pertinentes y significativos para el nivel y grado al que se dirigen, de acuerdo a lo planteado por el currículo.	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. Promueve la reflexión, el pensamiento crítico, autónomo y divergente a través de la vinculación de los	3	2	1	0

contenidos, las actividades lúdicas, investigativas, manipulativas y creativas.				
7. Promueve diferentes estrategias pedagógicas (socialización centrada en actividades grupales, juegos, juegos de exploración activa, juegos cooperativos, dramatización, indagación dialógica o cuestionamiento, expositiva y de conocimientos elaborados e inserción en el entorno).	3	2	1	0
8. Considera la cotidianidad, el contexto y la cultura.	3	2	1	0
9. Mantiene la secuencia didáctica de los contenidos y las actividades conforme al diseño curricular y al grado, con niveles de dificultad progresiva.	3	2	1	0
10. Los contenidos conceptuales, procedimentales, actitudinales y de valores se desarrollan de manera equilibrada.	3	2	1	0
11. Considera actividades y estrategias para recuperar los conocimientos previos.	3	2	1	0
12. Incluye actividades diversas que le permiten a la persona usuaria ampliar los conocimientos.	3	2	1	0
13. El contenido se corresponde con los avances científicos y tecnológicos.	3	2	1	0
14. Ofrece herramientas que favorecen la participación activa del niño y propician el aprendizaje significativo, colaborativo y autónomo.	3	2	1	0
15. Propicia actividades que promueven la atención a la diversidad, los ritmos de aprendizaje y la inclusión.	3	2	1	0
16. Favorece la interacción con otros sabiendo tomar decisiones en grupos, promoviendo el diálogo y la negociación en los conflictos.	3	2	1	0
17. Proporciona elementos para aprender a cuidarse y a cuidar el entorno.	3	2	1	0
18. Promueve el desarrollo de los valores que plantea el currículo.	3	2	1	0
SUBTOTAL	3	2	1	0

E. Didáctica especial del Nivel Inicial (40%)

Didáctica especial del Nivel Inicial	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Utiliza un lenguaje claro y comprensible para niños y docentes.	3	2	1	0

2. El diseño de las experiencias y las actividades favorece la interacción centrada en el niño, de acuerdo al nivel y grado.	3	2	1	0
3. Incorpora el uso de materiales y objetos del entorno que favorecen el aprendizaje significativo y de valores.	3	2	1	0
4. Incluye actividades de evaluación, coevaluación y autoevaluación de los aprendizajes tomando en cuenta los indicadores de logros planteados en el currículo.	3	2	1	0
5. Las actividades evidencian el inicio, desarrollo y cierre, así como el rol del docente y del niño en el desarrollo de ellas.	3	2	1	0
6. Las actividades favorecen la construcción y movilización de conocimientos, tanto de forma individual como grupal-colaborativa y cooperativa.	3	2	1	0
7. Incluye actividades lúdicas que permiten al niño disfrutar de su expresión y producción y aprender haciendo de manera divertida (cantar, jugar, mirar imágenes, escuchar relatos, dramatizar, entre otras).	3	2	1	0
8. Mantiene coherencia con el enfoque textual funcional y comunicativo de la lengua.	3	2	1	0
9. Promueve la búsqueda de otras informaciones, recursos y herramientas para enriquecer lo planteado en el libro usando las TIC y otros medios.	3	2	1	0
SUBTOTAL				

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 está:

Aprobado ()

No aprobado ()

INSTRUMENTO PARA EVALUACIÓN DE MEDIOS Y RECURSOS DE UTILIDAD PRÁCTICA Y

D) MANIPULATIVOS.

Señale el nivel de la escala que mejor refleje su opinión	TO = Totalmente Observable O = Observable MO = Mínimamente Observable NO = No Observable			
	TO (100%)	O (67%)	MO (33%)	NO (0%)
1. Corresponde con la malla curricular.	3	2	1	0
2. Presentan las instrucciones o guías en cuanto su construcción y aplicaciones de acuerdo al grado.	3	2	1	0
3. Indican ejemplos de sus aplicaciones.	3	2	1	0
4. Las dimensiones son apropiadas y responden a la finalidad según el grado.	3	2	1	0
5. Los aspectos de forma, color y estética responden a la finalidad y pertinencia del grado.	3	2	1	0
6. Son de calidad y resistentes con su garantía para los fines que especifican.	3	2	1	0
7. No representan riesgo para la salud o integridad física (en caso específico el área curricular o nivel solicitará una certificación de no tóxico).	3	2	1	0
8. Abordan actividades experimentales y procedimentales que permiten concretizar la malla curricular.	3	2	1	0
9. Son intuitivas para su construcción y uso.	3	2	1	0
10. Las complejidades de los materiales manipulables se corresponden con el grado para el que fueron diseñados.				
11. Su estructura y funcionalidad está acorde a los requerimientos curriculares.	3	2	1	0
12. Promueven el diseño experimental.	3	2	1	0
13. Sus especificaciones están acorde con lo que se puede realizar y el grado de precisión que aseguran.	3	2	1	0
14. Los recursos deben responder en su conjunto a la malla curricular según el grado con diversidad de opciones para	3	2	1	0

actividades que permitan diseñar, experimentar, demostrar, manipular, ensamblar y modelar.				
15. Es seguro para garantizar la integridad física del usuario.	3	2	1	0
16. El tipo de material en que está elaborado es resistente para el uso y frecuencia de su manipulación.	3	2	1	0
17. La escritura y ortografía están gramaticalmente correctas.	3	2	1	0
18. Puede ser utilizado por los estudiantes atendiendo a la diversidad.	3	2	1	0
19. Su diseño promueve el desarrollo de actividades lúdicas, creativas y de retos.	3	2	1	0
20. Promueve el aprendizaje, la autonomía y la autorregulación de los estudiantes.	3	2	1	0

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

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

De acuerdo con los puntajes alcanzados este recurso se puede considerar:

Aprobado (90% o más)

No aprobado (menos de 90%)

Oficina del Órgano Técnico / 22-11-2017

Ordenanza n°. 26-2017 y documento ANEXO

con un total de 88 Págs.

21 de la Ordenanza

67 del ANEXO