

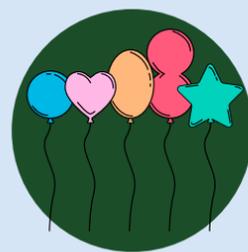
DISEÑO INSTRUCCIONAL

RECOMENDACIONES PARA LA ELECCIÓN DE RECURSOS

CRITERIOS DE ELECCIÓN

- Videos
- Audios
- Imágenes
- Artículos de revistas electrónicas o de portales web

- Fragmentos de libros de texto
- Aplicaciones interactivas
- Presentaciones multimedia
- Simuladores



DIVERSIDAD



PROTECCIÓN DE DERECHOS

- Con la referencia completa
- Con la declaración explícita de permisos para su uso (Creative Commons)



ACCESIBILIDAD

- Subtítulos legibles y/o audibles
- PDF con textos seleccionables (no solo imágenes)
- Requerimiento de hardware y software adecuados



CONTRIBUCIÓN AL APRENDIZAJE

- Que sea pertinente para la realización de una o más actividades.
- Que su consulta o uso no sea más importante que el aprendizaje que se logra con él.
- Que tenga posibilidades de ser sustituido en caso necesario sin afectar el logro del aprendizaje.
- Que muestre vínculos entre el conocimiento y la realidad, para favorecer el aprendizaje situado.
- Que estimule al aprendiz a ir más allá del conocimiento propuesto en el recurso, y lo lleve a hacer su propia búsqueda de fuentes.

RECURSOS



VIDEOS

- De fácil consulta (en portales públicos, en formatos accesibles)
- Cortos (se recomienda que no excedan los 10 minutos; si es necesario, se recomienda fragmentarlos, para dosificar el conocimiento)
- Audio claro
- Alta resolución
- Subtítulos legibles (si el video está en otro idioma)



ARTÍCULOS DE REVISTAS ELECTRÓNICAS O DE PORTALES WEB

- Que incluyan la fecha de publicación.
- Que incluyan el nombre del(la) autor(a).
- Que contengan información vigente.
- Que tengan reconocimiento académico.
- Que sean accesibles.



APLICACIONES INTERACTIVAS

- Sin requerimiento de descarga de software o, que ésta sea sencilla
- Lúdicas
- Visualmente atractivas
- De fácil acceso y uso



SIMULADORES

- Software y hardware accesibles
- Cercanía con la experiencia real
- Posibilidad de hacer una práctica intensiva



IMÁGENES

- Que la cantidad de colores sea medida (para evitar distracciones).
- Que ilustren conceptos, ideas o hechos (no solo decorativas).
- Que sumen al aprendizaje desde la dimensión gráfica del conocimiento.



AUDIOS

- Sonido de calidad
- Formatos accesibles
- Cortos (se recomienda que no excedan los 15 minutos; si es necesario, se recomienda fragmentarlos, para dosificar el conocimiento)

FRAGMENTOS DE LIBROS DE TEXTO



- Que tengan licencia Creative Commons para su consulta y/o distribución.
- Que tengan una extensión adecuada (se recomienda que no excedan las 25 páginas).
- Que sumen al aprendizaje.

PRESENTACIONES MULTIMEDIA



- Visualmente atractivas
- Interactivas
- Cortas (se recomienda que no excedan los 15 slides)
- Imágenes representativas que hablen por sí mismas