

PLANTILLA CODA MATEMATICAS

Nombre del recurso educativo digital:	Aprendiendo las Áreas de Figuras Planas con TIC
Grado de aplicación:	Sexto
Área de conocimiento:	Matemáticas – Geometría
Objetivos de aprendizaje:	<p>Comprender y aplicar las fórmulas para calcular áreas de figuras planas.</p> <p>Diferenciar entre área y perímetro.</p> <p>Resolver problemas contextualizados en situaciones del entorno rural.</p> <p>Desarrollar competencias digitales mediante el uso de TIC offline y gamificación.</p>
Nombre del repositorio:	GitHub Pages / Canva / Kahoot
URL del recurso educativo digital:	Página HTML offline Presentación Canva Kahoot

1. Descripción del recurso educativo digital

El recurso está diseñado para la enseñanza del cálculo de áreas de figuras planas en grado sexto de la Institución Educativa Agropecuaria La Capilla. Integra estrategias de aprendizaje significativo, gamificación y actividades interactivas con TIC adaptadas al contexto rural con baja conectividad. Incluye una presentación inicial en Canva (descargable en PDF), actividades prácticas en una página HTML offline, ejercicios auto corregibles y una evaluación lúdica con Kahoot.

2. Modelo de evaluación

Modelo: CODA

Descripción del modelo: El modelo CODA (Consistencia, Organización, Durabilidad y Accesibilidad) evalúa la calidad de los recursos educativos digitales a través de 10 criterios (5 didácticos y 5 tecnológicos). Se utiliza una escala de 1 a 5, donde 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto, con opción de N/A cuando un criterio no aplica.

3. Criterios de evaluación del modelo

Plantilla de evaluación de la calidad	1	2	3	4	5	N/A
1. Objetivos y coherencia didáctica					x	
Notas: Objetivos claros, coherentes y alcanzables. Alineados con diagnóstico y actividades.						
2. Calidad de los contenidos					x	
Notas: Contenidos pertinentes, correctos, actualizados y contextualizados al entorno rural.						
3. Capacidad de generar reflexión, críticas e innovación				x		
Notas: Vincula teoría y práctica. Promueve pensamiento crítico y uso innovador de TIC, aunque puede fortalecerse con más retos autónomos.						
4. Interactividad y adaptabilidad				x		
Notas: Página HTML offline interactiva, actividades auto corregibles y Kahoot. Adaptado a baja conectividad.						
5. Motivación					x	
Notas: Uso de gamificación (Kahoot, Quizizz) y ejemplos cotidianos que despiertan interés.						
6. Formato y diseño				x		
Notas: Diseño atractivo con Canva, tipografía y colores claros. Puede incluir más elementos inclusivos.						
7. Usabilidad				x		
Notas: Recursos fáciles de usar, aunque la navegación HTML podría ser más estructurada.						
8. Accesibilidad				x		
Notas: Recursos disponibles offline, pero falta subtítulo y descripciones alternativas en imágenes.						
9. Reusabilidad					x	
Notas: Puede usarse en diferentes grados y asignaturas. Fácil de adaptar.						
10. Interoperabilidad			x			
Notas: Funciona en navegadores y PDF, pero no cumple estándares SCORM/IMS para LMS.						

4. Resultados de la de evaluación
Puntuación final: 44
Conclusiones de la evaluación: El recurso educativo digital presenta una calidad muy alta. Se destaca en coherencia didáctica, calidad de contenidos, motivación y reusabilidad. Las áreas de mejora se centran en la accesibilidad (subtítulos, ayudas visuales) y la interoperabilidad con estándares internacionales de e-learning.

Elaborado por:	Nombre del(os) estudiante(s)
Revisado por:	Nombre del profesor.

Modelo COdA adaptado por Dajer (2021)

Ventajas de la aplicación del modelo de evaluación:

- Permite evaluar de forma integral lo didáctico y lo tecnológico.
- Brinda objetividad con escala clara y detallada.
- Reconoce la pertinencia en contextos rurales con baja conectividad.
- Facilita la identificación de fortalezas y áreas de mejora.
- Puede aplicarse en autoevaluación y evaluación entre pares.

Desventajas de la aplicación del modelo de evaluación:

- Evalúa estándares técnicos (SCORM/IMS) poco pertinentes en contextos rurales.
- Requiere tiempo y formación del evaluador.
- Puede priorizar lo formal sobre la creatividad pedagógica.
- No mide directamente el impacto del recurso en el aprendizaje.
- Puede ser exigente en recursos y tiempo en su aplicación completa.