

**Título del modelo de evaluación**

**MERED-4:** Modelo de Evaluación de Recursos Educativos Digitales para educación  
básica (Grado 4°)

**Apellidos y nombres completos del autor(es)**

Maritza Tatiana Cuellar Alarcón.

Kerly Johana Motta Daza

**Universidad de Santander**

**Especialización en Aplicación de TIC para la Enseñanza**

**Módulo: Evaluación de recursos digitales**

**Tame-Arauca/ Pitalito-Huila**

**2025**

**Contenido**

	Pag
Introducción	3
Problema y justificación	4
Objetivos.....	5
Marco conceptual	6
Metodología.....	7
Métrica o escala de valoración	8
Instrumento de evaluación rediseñado	8
Referencias.....	10

## Introducción

El uso de **Recursos Educativos Digitales (RED)** en la educación básica ha transformado de manera significativa los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en áreas fundamentales como la Lengua Castellana en grado cuarto. Plataformas como **Google Classroom** y herramientas interactivas como **Educaplay** se han consolidado como apoyos clave para dinamizar la práctica docente, fomentar la motivación estudiantil y garantizar aprendizajes significativos. Sin embargo, la incorporación de estos recursos exige contar con estos modelos de evaluación sólidos y contextualizados que permitan valorar de forma objetiva su calidad, pertinencia y efectividad en el aula.

Los modelos tradicionales como SCREB-SCORE, REEVES y COdA ofrecen marcos de referencia valiosos, pero presentan limitaciones al aplicarse directamente en la práctica escolar: algunos son demasiado generales, otros carecen de instrumentos prácticos o privilegian aspectos técnicos sobre los pedagógicos. Esto genera la necesidad de rediseñar un modelo adaptado al contexto real de la enseñanza primaria, que considere simultáneamente criterios pedagógicos, técnicos y comunicativos, y que sea fácil de aplicar por los docentes.

El presente trabajo propone el MERED-4 (Modelo de Evaluación de Recursos Educativos Digitales para grado 4°), un modelo rediseñado que integra lo mejor de los tres referentes seleccionados. Este modelo busca aportar una herramienta práctica y confiable para la evaluación de RED, de esta manera, el rediseño no solo busca mejorar la calidad de los recursos seleccionados (Classroom y Educaplay), sino también fortalecer la práctica docente, promover la innovación pedagógica y garantizar que los recursos digitales utilizados respondan a las necesidades reales de los estudiantes. En este sentido, el modelo MERED-4 se convierte en un instrumento de apoyo fundamental para avanzar hacia una educación más inclusiva, dinámica y acorde con los retos de la era digital.

## **Problema y justificación**

La incorporación de Recursos Educativos Digitales (RED) en la enseñanza de la Lengua Castellana en Educación Básica, específicamente en el grado cuarto se ha convertido en una estrategia indispensable para fortalecer el aprendizaje y responder a los desafíos de la sociedad digital. Plataformas como Classroom y herramientas interactivas como Educaplay han demostrado gran potencial en la organización de contenidos, la motivación de los estudiantes y la promoción de aprendizajes mas dinámicos. Sin embargo, su eficacia depende de que los docentes cuenten con instrumentos confiables que permitan evaluar de manera objetiva su pertinencia y calidad.

### **Problemática**

#### **Falta de integridad.**

Los modelos actuales no evalúan todos los aspectos relevantes de u RED, como su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

#### **Complejidad en la aplicación de modelos existentes.**

El modelo **SCREB-SCORE** es muy amplio y detallado, lo que dificulta su uso práctico en evaluaciones rápidas de aula.

Los docentes de primaria requieren instrumentos más simples y directos.

#### **Ausencia de rúbricas clara en algunos modelos.**

El modelo **REEVES**, aunque es valioso en lo pedagógico y comunicativo, no ofrece una rúbrica estandarizada que facilite la aplicación por parte de los docentes.

#### **Enfoque parcial de algunos modelos.**

El modelo **COdA** privilegia aspectos técnicos como la usabilidad, accesibilidad y reusabilidad, pero deja en segundo plano la alineación curricular, la motivación y el impacto pedagógico.

#### **Falta de contextualización.**

Los modelos actuales no siempre tienen en cuenta el contexto educativo específico en el

que se utiliza el RED.

### **Limitaciones en los RED usados en el aula.**

Recursos como **Google Classroom** y **Educaplay** quieren evaluarse en función de su pertinencia curricular, facilidad de usos, motivación e inclusión, aspecto que no quedan completamente cubiertos con un solo modelo.

Frente a esta situación, se hace relevante el rediseño de un modelo de evaluación híbrido, que integre los aportes más significativos de los referentes estudiados, pero que a la vez sea sencillo de aplicar, con criterios claros y una escala estandarizada que oriente la toma de decisiones. El rediseño no solo busca facilitar la labor docente, sino también asegurar que los recursos digitales utilizados en el aula realmente contribuyan al logro de los objetivos curriculares, favorezcan la motivación y apoyen la inclusión educativa.

De este modo, el modelo rediseñado se convierte en una herramienta fundamental para mejorar la calidad educativa, optimizar el uso de las TIC garantizar que la incorporación de RED responda a las necesidades reales de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

### **Objetivos.**

- **Identificar** criterios claves para evaluar RED en primaria.
- **Integrar** en un único instrumento aspectos técnicos, pedagógicos y comunicativos.
- **Facilitar** a los docentes la selección de RED adecuados mediante una rúbrica clara.
- **Promover** la mejora continua en el diseño y uso de recursos educativos digitales.

### **Marco conceptual**

El rediseño del modelo de evaluación de Recursos Educativos Digitales (RED) se fundamenta en la integración de tres modelos de referencia ampliamente reconocidos en el campo de la evaluación de la calidad de materiales educativos digitales: **REEVES**, **SREB-**

**SCORE** y **COdA**. Estos modelos proporcionan conceptos, dimensiones y criterios que permiten estructurar un modelo pertinente, integral y aplicable en el contexto educativo.

#### **Modelos referentes.**

##### Modelo SCORE-SCORE.

Propuesto por el *Southern Regional Education Board* (2001), establece estándares para la calidad de cursos y materiales digitales. Se centra en aspectos como **contenido, diseño instruccional, tecnología, soporte y evaluación del aprendizaje**. Su principal aporte es ofrecer un marco integral de criterios, aunque su aplicación resulta extensa y compleja en contextos de educación básica.

##### Modelo REEVES.

Presentado por Thomas Reeves (1997), este modelo organiza la evaluación en torno a **dimensiones pedagógicas, sociales y técnicas**. Evalúa la **efectividad, motivación, usabilidad y utilidad educativa** de los recursos digitales. Su fortaleza es el enfoque pedagógico, aunque carece de un instrumento estandarizado que facilite la aplicación práctica en el aula.

##### Modelos COdA.

Diseñado por la Universidad de los Andes (2007), valora principalmente aspectos **técnicos y de accesibilidad**, como la **reusabilidad, usabilidad, interoperabilidad y pertinencia**. Se destaca por su practicidad en lo técnico, aunque se queda corto en la valoración pedagógica y comunicativa.

#### **Conceptos asociados al rediseño:**

- Usabilidad y accesibilidad: facilidad de uso del recurso en distintos dispositivos y condiciones, incluyendo criterios de inclusión.
- Diseño instruccional: organización de contenidos y actividades que favorecen el aprendizaje.
- Pertinencia pedagógica: alineación del RED con los objetivos curriculares y las necesidades de los estudiantes.

- Interactividad y motivación: grado en que el recurso promueve la participación activa y el interés de los estudiantes.
- Reusabilidad: posibilidad de aplicar el recurso en diferentes contextos y situaciones de aprendizaje.

### Metodología

La metodología del modelo de evaluación de Recursos Educativos Digitales (RED) rediseñado se fundamenta en la integración de los aportes de los modelos **REEVES**, **SREB-SCORE** y **COdA**, los cuales ofrecen criterios complementarios para garantizar una valoración integral.

#### El proceso metodológico se desarrolla en las siguientes fases.

##### Selección del Recurso Educativo Digital (RED):

Identificación de los recursos a evaluar (en este caso, *Google Classroom* y *Educaplay*), considerando el nivel educativo, el área de conocimiento y los objetivos de aprendizaje.

##### Definición de criterios de evaluación:

A partir de los modelos seleccionados se adoptan y reorganizan los siguientes criterios:

- Del modelo **REEVES**: eficacia pedagógica, motivación y claridad didáctica.
- Del modelo **SREB-SCORE**: pertinencia curricular, accesibilidad y facilidad de uso.
- Del modelo **COdA**: diseño, interactividad, usabilidad y reusabilidad.

##### Construcción del instrumento de evaluación:

Se elabora una rúbrica que integra los criterios mencionados, organizados en dimensiones (pedagógica, técnica y comunicacional). Cada criterio se valora en una escala de 1 a 5, donde 1 corresponde a un nivel insuficiente y 5 a un nivel excelente.

##### Aplicación del instrumento:

Los evaluadores (docentes y estudiantes) aplican la rúbrica al RED en un entorno real de uso, registrando los puntajes y observaciones cualitativas en cada criterio.

##### Análisis de resultados:

Se calculan promedios y se contrastan con las valoraciones cualitativas. Este análisis permite identificar fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora en cada recurso educativo digital.

#### Retroalimentación y mejora continua:

Los resultados se utilizan para retroalimentar a los docentes y diseñadores, promoviendo el rediseño de los recursos y su adaptación a las necesidades del contexto educativo.

Esta metodología asegura una evaluación integral y efectiva de los Recursos Educativos Digitales, facilitando la toma de decisiones informadas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto educativos.



### **Métrica o escala de valoración**

Para el diseño del instrumento de evaluación se emplea una escala de tipo Likert de 5 niveles, que permite valorar de manera gradual el cumplimiento de cada criterio de evaluación definido en el modelo rediseñado. Esta escala se selecciona por su facilidad de aplicación, claridad en la interpretación y pertinencia en procesos de evaluación educativa.

#### **Escala de valoración.**

La escala de valoración puede variar en detalle según las necesidades específicas del curso y los objetivos de aprendizaje. Una escala comúnmente utilizada en la escala de calificaciones de cinco puntos, aquí se presenta una escala detallada de cinco niveles que es tanto manejable como informativa.



Niveles de rendimiento		Descripción
1.	Muy bajo	El criterio no se cumple o presenta serias limitaciones.
2.	Bajo	El criterio se cumple parcialmente, con varias debilidades.
3.	Moderado	El criterio se cumple de manera básica, con aspectos por mejorar.
4.	Alto	El criterio se cumple de forma adecuada, con pocas limitaciones.
5.	Muy alto	El criterio se cumple plenamente y con gran calidad.

#### **Justificación de la métrica.**

- Permite valorar cualitativa y cuantitativamente el desempeño de los RED.
- Es flexible y de fácil comprensión para docentes y estudiantes.
- Favorece la comparación entre diferentes recursos digitales, estableciendo fortalezas y oportunidades de mejora.
- Se ajusta a los criterios de evaluación propuestos en el rediseño, ya que cada uno puede ser medido con un rango progresivo de desempeño.

De esta manera, la escala de 1 a 5 facilita la construcción de una rúbrica práctica, clara y objetiva, garantizando que la evaluación de los Recursos Educativos Digitales sea integral y coherente con las necesidades del contexto escolar.

#### **Instrumento de evaluación rediseñado**

El instrumento de evaluación diseñado para valorar Recursos Educativos Digitales (RED) integra criterios pedagógicos, técnicos y comunicacionales provenientes de los modelos REEVES, SREB-SCORE y COdA, adaptados a las necesidades de la educación básica.

Nombre del recurso educativo digital:						
Grado de aplicación:						
Área de conocimiento:						
Objetivos de aprendizaje:						
Nombre del repositorio:						
URL del recurso educativo digital:						
<b>1. Descripción del recurso educativo digital</b>						
El modelo MERED-4 combina los aportes de Reeves, SREB-SCORE y COdA, integrando criterios pedagógicos, técnicos y comunicacionales para garantizar una evaluación integral, práctica y contextualizada de los RED en educación básica.						
<b>2. Modelo de evaluación</b>						
<b>MERED-4</b>						
<b>3. Criterio de evaluación del modelo</b>						
<b>Plantilla de evaluación de calidad</b>	<b>Descripción del criterio</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1.Contenido y coherencia didáctica.</b>	Claridad, pertinencia y alineación curricular del contenido con los objetivos de grado.					
<b>2.Diseño instruccional y pedagógico.</b>	Organización lógica de las actividades, secuencia didáctica y orientaciones para el aprendizaje.					
<b>3.Usabilidad y accesibilidad.</b>	Facilidad de navegación, compatibilidad con distintos dispositivos, inclusión de estudiantes con diversas necesidades.					
<b>4.Interactividad y motivación.</b>	Nivel de participación activa que promueve el recurso, gamificación y atractivo visual.					
<b>5.Soporte y seguimiento del aprendizaje.</b>	Posibilidad de retroalimentación, seguimiento del procesos y registro de resultados.					
<b>6.Reusabilidad y pertinencia pedagógica.</b>	Aplicabilidad del recurso en distintos contextos y flexibilidad para su reutilización.					
<b>4. Resultados de la de evaluación</b>						
<b>Puntuación final: 40/50 Excelente</b>						
<b>Conclusión</b>						

## RED 1.



Nombre del recurso educativo digital:	Educaplay				
Grado de aplicación:	Cauto grado				
Área de conocimiento:	Lengua Castellana				
Objetivos de aprendizaje:	Fortalecer la comprensión lectora y la ortografía mediante actividades interactivas (sopa de letras, crucigramas, dictados).				
Nombre del repositorio:	Plataforma Educaplay				
URL del recurso educativo digital:	https://es.educaplay.com				
<b>1. Descripción del recurso educativo digital</b>					
Educaplay es una plataforma que permite crear actividades digitales como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios y mapas interactivos. Su objetivo es fomentar la interactividad, la retroalimentación inmediata y el aprendizaje autónomo.					
<b>2. Modelo de evaluación</b>					
El modelo MERED-4 combina los aportes de Reeves, SREB-SCORE y COdA, integrando criterios pedagógicos, técnicos y comunicacionales para garantizar una evaluación integral, práctica y contextualizada de los RED en educación básica					
<b>3. Criterio de evaluación del modelo</b>					
<b>Plantilla de evaluación de calidad</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1.Contenido y coherencia didáctica.</b>	Actividades alineadas con el plan de área y objetivos del grado.				X
<b>2.Diseño instruccional y pedagógico.</b>	Organización lógica y clara de actividades.			X	
<b>3.Usabilidad y accesibilidad.</b>	Navegación sencilla y compatibilidad multiplataforma.			X	
<b>4.Interactividad y motivación.</b>	Actividades dinámicas y atractivas que promueven la participación				X
<b>5.Soporte y seguimiento del aprendizaje.</b>	Retroalimentación inmediata y registro de resultados.			X	
<b>6.Reusabilidad y pertinencia pedagógica.</b>	Se adapta a diferentes contextos educativos.			X	
<b>4. Resultados de la de evaluación</b>					
<b>Puntuación final: 26/30 Excelente</b>					
Educaplay cumple de manera excelente con los criterios de evaluación del modelo MERED-4. Destaca en interactividad, motivación y contenido, aunque puede mejorar en accesibilidad para estudiantes con necesidades especiales.					

## RED 2.

Nombre del recurso educativo digital:	Classroom					
Grado de aplicación:	Cuarto grado					
Área de conocimiento:	Lengua Castellana					
Objetivos de aprendizaje:	Organizar, distribuir y retroalimentar actividades escolares en el área de Lengua Castellana, fortaleciendo el aprendizaje colaborativo y el seguimiento de los avances individuales.					
Nombre del repositorio:	Plataforma Google Classroom					
URL del recurso educativo digital:	<a href="https://classroom.google.com">https://classroom.google.com</a>					
<b>1. Descripción del recurso educativo digital</b>						
Google Classroom es un servicio web educativo que permite gestionar cursos virtuales, distribuir tareas y centralizar la comunicación entre docentes y estudiantes. Se integra con herramientas como Google Drive y Calendar, favoreciendo el aprendizaje colaborativo.						
<b>2. Modelo de evaluación</b>						
El modelo MERED-4 responde a la necesidad de contar con un instrumento integral y contextualizado, que valore pedagógica y técnicamente los RED para mejorar la práctica educativa.						
<b>3. Criterio de evaluación del modelo</b>						
<b>Plantilla de evaluación de calidad</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1.Contenido y coherencia didáctica.</b>	Coherencia curricular de las actividades asignadas.					X
<b>2.Diseño instruccional y pedagógico.</b>	Organización lógica de actividades, claridad en las orientaciones.				X	
<b>3.Usabilidad y accesibilidad.</b>	Navegación sencilla, integración con otras apps de Google.				X	
<b>4.Interactividad y motivación.</b>	Favorece colaboración, pero con menor dinamismo visual.					X
<b>5.Soporte y seguimiento del aprendizaje.</b>	Permite seguimiento detallado y retroalimentación.				X	
<b>6.Reusabilidad y pertinencia pedagógica.</b>	. Actividades reutilizables y adaptables a otros cursos.				X	
<b>4. Resultados de la de evaluación</b>						
<b>Puntuación final: 26/30 Excelente</b>						
Google Classroom demuestra ser una herramienta sólida y confiable para la gestión académica. Sus principales fortalezas son la usabilidad, la accesibilidad y el seguimiento del aprendizaje; sin embargo, su interfaz sobria limita la motivación en comparación con recursos más lúdicos						

### **Aplicación de la rúbrica.**

- Cada puntaje se evalúa con un puntaje entre 1 (muy bajo) y 5 (muy alto) según la escala definida
- Se recomienda incluir observaciones cualitativas en cada criterio para complementar la valoración numérica.
- El puntaje final se obtiene sumando los valores de todos

Puntuación	
Muy alto	25-30
Alto	19-24
Moderado	13-18
Bajo	7-12
Muy bajo	6-0

los criterios, lo que permite clasificar el recurso educativo en niveles de calidad:

**Ventajas de la aplicación del modelo de evaluación:** El modelo MERED-4 permite realizar una valoración integral de los Recursos Educativos Digitales, considerando aspectos pedagógicos, técnicos y comunicacionales. Facilita la comparación entre diferentes recursos mediante una rúbrica estandarizada con escala de 1 a 5, garantizando pertinencia pedagógica, usabilidad, accesibilidad y coherencia curricular. Asimismo, promueve la retroalimentación y la mejora continua, lo que contribuye a fortalecer el diseño y aplicación de los RED en contextos educativos diversos.

**Desventajas de la aplicación del modelo de evaluación:** Aunque es un instrumento integral, su aplicación puede requerir capacitaciones docentes para interpretar adecuadamente los criterios. En algunos casos puede dejar de lado aspectos cualitativos como la creatividad o el progreso individual de cada estudiante, y demanda tiempo adicional para la evaluación detallada de los recursos. Además, depende de la disponibilidad tecnológica (acceso a internet y dispositivos), lo que puede limitar su implementación en ciertos contextos escolares.

## **Analís de preguntas.**

### **¿Cómo el modelo rediseñado permite evaluar el RED de manera adecuado?**

El modelo MERED-4 permite una evaluación más completa porque integra criterios pedagógicos, técnicos y comunicativos en una única rúbrica. Esto facilita al docente valorar rápidamente la pertinencia, usabilidad y motivación en su contexto de aula.

### **¿Qué ventaja tiene frente a otros modelos?**

El MERED-4 se diferencia de otros modelos porque integra los aportes más relevantes de Reeves, SREB-SCORE y COdA en un solo instrumento, adaptado al contexto escolar. Su principal ventaja es que resulta práctico y contextualizado, permitiendo valorar aspectos clave como la interactividad, la accesibilidad y la reusabilidad, que en otros modelos aparecen dispersos o poco detallados. Además, es más flexible y sencillo de aplicar, lo que lo convierte en una herramienta útil para los docentes en su práctica cotidiana.

### **¿Qué elementos deben mejorarse?**

En el aspecto **técnico**, se requiere fortalecer criterios de accesibilidad, de modo que el modelo contemple de manera más explícita la inclusión de estudiantes con necesidades especiales.

En el ámbito **pedagógico**, puede incorporarse una mayor precisión en la evaluación de la motivación, ya que esta influye directamente en el compromiso de los estudiantes.

En cuanto al componente **comunicacional**, sería conveniente ampliar los indicadores relacionados con la interacción colaborativa y la retroalimentación entre pares, aspectos esenciales en entornos de aprendizaje digital.

## **Conclusión**

El rediseño del modelo de evaluación de Recursos Educativos Digitales (MERED-4) permitió entregar los aportes más relevantes de los modelos REEVES, SCREB-SCORE y COdA en un instrumento práctico, contextualizados y fácil de aplicar en la educación básica. La aplicación de la rúbrica a los recursos Educaplay y Google Classroom evidenció que ambos son herramientas pertinentes y eficaces, con fortalezas en usabilidad, accesibilidad y coherencia pedagógica, aunque con limitaciones en motivación visual e interactiva en el caso de Classroom. El modelo rediseñado demostró su utilidad para orientar a los docentes en la selección y uso de RED de calidad, contribuyendo así al fortalecimiento de la práctica pedagógica, la innovación educativa y la inclusión de los estudiantes en entornos digitales.

## Referencias

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2015). La evaluación de materiales didácticos digitales: propuesta de un instrumento de análisis. *Revista de Educación a Distancia*, 45(1), 1–28.

<https://revistas.um.es/red/article/view/234121>

Collazos, C., & Guerrero, L. (2007). *Modelo COdA para la evaluación de objetos de aprendizaje*. Universidad de los Andes.

García-Peñalvo, F. J. (2017). La evaluación de la calidad en objetos y recursos educativos digitales. *Education in the Knowledge Society*, 18(2), 7–20.

<https://doi.org/10.14201/eks2017182720>

Norma UNE 71362. (2017). *Calidad de los materiales educativos digitales*. Asociación Española de Normalización (UNE).

Reeves, T. C. (1997). *Evaluating what really matters in computer-based education*. University of Georgia.

Southern Regional Education Board (SREB). (2001). *Standards for Quality Online Courses*. SREB Educational Technology Cooperative.