

SITIO WEB: MODELOS DE EVALUACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.

Blanco Falcón Ingri, Cossío Sandra y Moreno Vallejo Anyi

Universidad de Santander
Facultad de Ciencias Sociales
Especialización en Aplicación de TIC para la Enseñanza
Acacias-META
2025

Nombre del recurso educativo digital:	Interpretación de la fracción como parte de un todo.
Grado de aplicación:	Tercer grado de primaria
Área de conocimiento:	Matemáticas
Objetivos de aprendizaje:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa las relaciones entre una parte y su todo mediante fracciones. ✓ Considera la fracción para expresar situaciones de reparto. ✓ Identifica cuando dos o más fracciones son equivalentes haciendo uso de diferentes representaciones. ✓ Desarrolla estrategias para establecer un orden a un grupo de fracciones con igual denominador.
Nombre del repositorio:	Colombia aprende
URL del recurso educativo digital:	https://colombiaaprende.edu.co/contenidos-para-aprender/interpretacion-de-la-fraccion-como-parte-de-un-todo

1. Descripción del recurso educativo digital

Este recursos educativo digital se encuentra en el repositorio Colombia aprende, cuenta con una guía de aprendizaje teórico-practica relacionada al concepto de fracciones, ejercicios prácticos, videos y actividades interactivas encaminadas a promover el aprendizaje de los estudiantes entorno al reconocimiento del concepto de fracción, fracciones equivalentes y relación de orden de fracciones, a su vez cuenta con actividades imprimibles como un cuaderno de trabajo para el estudiante quien desarrolla las actividades a la par que interactúa con las actividades interactivas de forma on-line.

2. Modelo de evaluación

Modelo: COdA

Descripción del modelo:

El modelo de evaluación COdA es un recurso de evaluación destinado a conocer la calidad de los objetos virtuales de aprendizajes y RED inmersos en él, para valorar su efectividad tecnológica y didáctica. Este modelo aporta la garantía de que es una herramienta consensuada, fácil de usar, eficaz y fiable. Recoge el mínimo conjunto de criterios de los modelos de calidad nacionales e internacionales sobre la calidad didáctica y tecnológica de los objetos de aprendizaje.

Cada dimensión se califica según criterios específicos. Por ejemplo, en una escala del 1 al 5, donde:

1 = Muy deficiente	0-25 puntos
2 = Deficiente	26-50 puntos
3 = Regular	51-75 puntos
4 = Bueno	76-100 puntos
5 = Excelente	101-125 puntos

3. Criterios de evaluación del modelo

Plantilla de evaluación de la calidad						
Objetivos y coherencia didáctica	1	2	3	4	5	N/A
El objetivo de aprendizaje es claro y bien definido.					X	
El contenido y las actividades del recurso están alineados con los objetivos del currículo escolar.					X	
Calidad del contenido	1	2	3	4	5	N/A
El contenido presentado es preciso, actualizado y libre de errores conceptuales o gramaticales.					X	
La información presentada es clara, bien estructurada y conforme para el nivel educativo de los estudiantes.					X	
Capacidad de generar reflexión e innovación	1	2	3	4	5	N/A
Promueve el pensamiento crítico y la reflexión en los estudiantes a través de preguntas o actividades desafiantes.					X	
Ofrece una metodología diferente a los materiales tradicionales, incentivando la creatividad y el descubrimiento autónomo.				X		
Interactividad y adaptabilidad	1	2	3	4	5	N/A
Permite la participación del estudiante a través de actividades, simulaciones o ejercicios interactivos.					X	
Proporciona opciones para modificar la dificultad, el idioma u otros aspectos según la particularidad del estudiante.	X					
Motivación	1	2	3	4	5	N/A
Llama o capta la atención manteniendo el interés de los estudiantes mediante elementos atractivos como imágenes o sonidos.					X	

Incorpora estrategias de gamificación, recompensas o retroalimentación incentivando la participación y el aprendizaje.					X	
Diseño y presentación	1	2	3	4	5	N/A
Tiene un diseño visual atractivo, organizado para facilitar la comprensión.				X		
se utilizan gráficos y tablas, estos son claros, concisos y no presentan errores.				X		
El uso de colores, música y diseños de interfaz y elementos visuales son estéticos y no opacan el objetivo principal de aprendizaje.					X	
La escritura y redacción son claras, concisas y sin errores.					X	
Interacción y usabilidad	1	2	3	4	5	N/A
Permite la participación del estudiante a través de actividades, simulaciones.					X	
Si cuenta con enlaces, todos llevan a la sección correspondiente.			X			
El recurso es intuitivo y fácil de navegar, permitiendo que los estudiantes lo utilicen sin dificultad.				X		
Accesibilidad	1	2	3	4	5	N/A
El producto audiovisual puede ser usado por personas con capacidades sensoriales y motoras distintas.			X			
El producto audiovisual puede ser accedido a través de diferentes medios electrónicos, locales, remotos y portables.				X		
Cuenta con indicaciones claras de los dispositivos y software necesarios para la reproducción del producto audiovisual.			X			
Se pueden usar dispositivos móviles para acceder al producto audiovisual.					X	
reusabilidad	1	2	3	4	5	N/A
Puede adaptarse o reutilizarse en diferentes contextos educativos, niveles de enseñanza o asignaturas.					X	

Permite la personalización o modificación de su contenido para ajustarse a distintas necesidades pedagógicas sin perder su funcionalidad.			X			
interoperabilidad	1	2	3	4	5	N/A
Es compatible con diferentes plataformas, dispositivos y sistemas operativos sin perder funcionalidad.					X	
El contenido se puede descargar y volver a utilizar sin perder el hilo de aprendizaje.			X			
Puntuación total: 125 puntos						

4. Resultados de la de evaluación
<p>Puntuación final: 106 puntos</p> <p>Categoría Excelente</p>
<p>Conclusiones de la evaluación:</p> <p>El recurso educativo digital titulado “Interpretación de la fracción como parte de un todo” cuenta con una sólida estructura en la definición de objetivos de aprendizaje conservando una secuencia didáctica paso a paso en el logro de la obtención de nociones de los conceptos abordados.</p> <p>Presenta puntajes altos en la valoración de reflexión y motivación ya que permiten que los estudiantes promuevan su aprendizaje por medio de resolución de situaciones problemas del contexto poniendo a prueba sus concepciones, motivados por medio de actividades basadas en la gamificación y constante interacción en actividades con respuestas previas según la interacción o respuestas brindadas por los estudiantes brindando un Feedback y a su vez cerciorándose de su aprendizaje.</p> <p>su diseño es atractivo, al igual que los simuladores y actividades imprimibles son coloridas y llamativas, captando la atención de los estudiantes.</p> <p>En los ítems de accesibilidad y adaptabilidad su ponderación es baja ya que el RED no cuenta con posibilidad de cambio de dificultad de las actividades para estudiantes con limitaciones cognitivas o alguna necesidad especial.</p> <p>El recurso educativo digital es interoperable resaltando su funcionalidad en diversos dispositivos siempre y cuando cuente con acceso a internet, a su vez los archivos son descargables en mayor parte, a excepción de las actividades interactivas, los archivos descargable lo son, pero no como un proceso conjunto, sino de forma individual, para lo cual es necesario contar con un conocimiento del hilo conductor y seguimiento de la guía de aprendizaje.</p>

Elaborado por:	Melissa Moreno
Revisado por:	Juan Carlos Salazar

Ventajas de la aplicación del modelo de evaluación:

- Permite evaluar tanto la parte didáctica y los objetivos los cuales deben estar enfocados en el alcance real de aprendizajes sin resaltar la parte tecnológica de la pedagógica, sino tecnología y pedagogía creando sinergia para el logro real de la educación, el aprendizaje.
- Permite ser una herramienta indispensable, factible y fácil de utilizar para los docentes, quienes cada vez puedan crear recursos educativo-digitales con mayor calidad en sus unidades de aprendizajes.
- Es un modelo fácil de utilizar, intuitivo y adaptable a los criterios de evaluación que se desean medir.

Desventajas de la aplicación del modelo de evaluación:

- Requiere un conocimiento previo de los criterios de evaluación con la finalidad de crear los subcriterios o ítems de calificación.
- Puede ser subjetivo según el criterio de los creadores en especial si el evaluador es el mismo calificador.