

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:	
Grado de aplicación:	
Área de conocimiento:	
Objetivos de aprendizaje:	
Nombre del repositorio:	
URL del recurso educativo digital:	

1. Descripción del recurso educativo digital

2. Modelo de evaluación
Modelo: COdA
<p>Descripción del modelo:</p> <p>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.</p> <p>Cada dimensión se califica según criterios específicos. Por ejemplo, en una escala del 1 al 5, donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 = Muy deficiente 2 = Deficiente 3 = Regular 4 = Bueno 5 = Excelente

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.						
El contenido y las actividades del recurso están alineados con los objetivos del currículo escolar.						
Calidad del contenido	1	2	3	4	5	N/A
El contenido presentado es preciso, actualizado y libre de errores conceptuales o gramaticales.						
La información presentada es clara, bien estructurada y conforme para el nivel educativo de los estudiantes.						
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.						
Ofrece una metodología diferente a los materiales tradicionales, incentivando la creatividad y el descubrimiento autónomo.						
Interactividad y adaptabilidad	1	2	3	4	5	N/A
Permite la participación del estudiante a través de actividades, simulaciones o ejercicios interactivos.						
Proporciona opciones para modificar la dificultad, el idioma u otros aspectos según la particularidad del estudiante.						
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.						
Incorpora estrategias de gamificación, recompensas o retroalimentación incentivando la participación y el aprendizaje.						
Diseño y presentación	1	2	3	4	5	N/A
Tiene un diseño visual atractivo, organizado para facilitar la comprensión.						
se utilizan gráficos y tablas, estos son claros, concisos y no presentan errores.						

El uso de colores, música y diseños de interfaz y elementos visuales son estéticos y no opacan el objetivo principal de aprendizaje.						
La escritura y redacción son claras, concisas y sin errores.						
Interacción y usabilidad	1	2	3	4	5	N/A
Permite la participación del estudiante a través de actividades, simulaciones.						
Si cuenta con enlaces, todos llevan a la sección correspondiente.						
El recurso es intuitivo y fácil de navegar, permitiendo que los estudiantes lo utilicen sin dificultad.						
Accesibilidad	1	2	3	4	5	N/A
El producto audiovisual puede ser usado por personas con capacidades sensoriales y motoras distintas.						
El producto audiovisual puede ser accedido a través de diferentes medios electrónicos, locales, remotos y portables.						
Cuenta con indicaciones claras de los dispositivos y software necesarios para la reproducción del producto audiovisual.						
Se pueden usar dispositivos móviles para acceder al producto audiovisual.						
reusabilidad	1	2	3	4	5	N/A
Puede adaptarse o reutilizarse en diferentes contextos educativos, niveles de enseñanza o asignaturas.						
Permite la personalización o modificación de su contenido para ajustarse a distintas necesidades pedagógicas sin perder su funcionalidad.						
interoperabilidad	1	2	3	4	5	N/A
Es compatible con diferentes plataformas, dispositivos y sistemas operativos sin perder funcionalidad.						
El contenido se puede descargar y volver a utilizar sin perder el hilo de aprendizaje.						

Puntuación total posible 125 puntos

4. Resultados de la de evaluación
Puntuación final:

Elaborado por:	Melissa Moreno
Revisado por:	Juan Carlos Salazar