

Nombre del recurso educativo digital:	Classroom	
Grado de aplicación:	Sexto Grado	
Área de conocimiento:	Matemáticas	
Objetivos de aprendizaje:	Diseñar una propuesta didáctica para la enseñanza de la potenciación y la radicación mediante el uso de las TIC en el área de matemáticas.	
Nombre del repositorio:	Plataforma de Google Classroom	
URL del recurso educativo digital:	https://classroom.google.com/c/NzEwOTU5NDI5MTY2	

1. Descripción del recurso educativo digital
Google Classroom es una plataforma educativa gratuita desarrollada por Google, destinada a la creación y gestión de aulas virtuales. Esta herramienta está diseñada para facilitar la interacción entre docentes y estudiantes, permitiendo la distribución de material educativo, la realización de tareas, la retroalimentación, y la comunicación en tiempo real. Su integración con otras aplicaciones de Google (como Drive, Gmail, Calendar) la hace más eficiente para organizar los procesos educativos.

2. Modelo de evaluación	
Modelo: COdA	
<p>Descripción del modelo: El Modelo CODA está diseñada para creadores y usuarios de Recursos Educativos Digitales, facilitando la mejora de sus Objetos de Aprendizaje sin requerir conocimientos avanzados en informática o didáctica. Es una herramienta de calidad, accesible y confiable, basada en criterios nacionales e internacionales, que garantizan una evaluación clara y uniforme.</p>	

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: Evalúa si los objetivos de aprendizaje son claros, coherentes y alineados con los contenidos y						

actividades planteadas. Además, se valora si existe una secuencia lógica en la estructura didáctica.						
2. Calidad de los contenidos					X	
Notas: Mide si los contenidos son correctos, pertinentes, actualizados y adecuados para el nivel educativo propuesto. Además, se valora su profundidad y rigor académico.						
3. Capacidad de generar reflexión, críticas e innovación					X	
Notas: Evalúa si el recurso fomenta el pensamiento crítico, la reflexión y la creatividad. Se considera la capacidad de generar propuestas innovadoras en los estudiante						
4. Interactividad y adaptabilidad				X		
Notas: Mide la capacidad del recurso para generar interacciones significativas entre los estudiantes, así como su capacidad de adaptación a diferentes estilos de aprendizaje y contextos						
5. Motivación				X		
Notas: Evalúa el grado en que el recurso logra captar el interés y la motivación de los estudiantes, favoreciendo su participación activa en el proceso de aprendizaje.						
6. Formato y diseño					X	
Notas: Valora la presentación visual y estructural del recurso educativo. Incluye la disposición de los contenidos, la estética y la facilidad para navegar						
7. Usabilidad					X	
Notas: Evalúa lo fácil y accesible que es el recurso para los usuarios. Considera si los estudiantes pueden navegar por el contenido sin dificultades y si es intuitivo.						
8. Accesibilidad			X			
Notas: Mide la disponibilidad y facilidad de acceso para todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades. Valora si se ha considerado la diversidad de necesidades en la accesibilidad.						
9. Reusabilidad				X		
Notas: Evalúa la posibilidad de reutilizar el recurso educativo en diferentes contextos, cursos o entornos educativos, sin necesidad de modificaciones sustanciales						
10. Interoperabilidad				X		
Notas: Mide la capacidad del recurso para integrarse con otras plataformas, aplicaciones y herramientas digitales, garantizando su uso en diferentes entornos tecnológicos.						

4. Resultados de la de evaluación
Puntuación final: 4,4
Conclusiones de la evaluación: a evaluación del recurso educativo Classroom utilizando el modelo de evaluación COSA ha mostrado resultados positivos, obteniendo un puntaje de 4,4, lo que indica una calidad destacada en su implementación. Este puntaje refleja una alta coherencia didáctica, contenidos de calidad,

una adecuada capacidad para generar reflexión e interactividad, así como un diseño funcional y accesible para los usuarios. Sin embargo, existen áreas de oportunidad para mejorar aún más la adaptabilidad, la motivación y la interoperabilidad, lo que permitiría optimizar la experiencia educativa y hacerla aún más inclusiva y dinámica para diversos contextos de aprendizaje. En general, **Classroom** ofrece un entorno robusto y eficiente, alineado con los principios fundamentales de la enseñanza digital.

Elaborado por:	Andrea Paola Solano Villabona
Revisado por:	Paola Andrea Bacca

Modelo COdA adaptado por Dajer (2021)

Nombre del recurso educativo digital:	Educaplay
Grado de aplicación:	Sexto Grado
Área de conocimiento:	Matemáticas
Objetivos de aprendizaje:	crear una propuesta didáctica para enseñar los conceptos de potenciación y radicación en matemáticas, utilizando las herramientas tecnológicas disponibles en la plataforma Educaplay.
Nombre del repositorio:	
URL del recurso educativo digital:	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8831246-potenciacion_radicacion_y_log.html

1. Descripción del recurso educativo digital

Es una plataforma que permite desarrollar actividades educativas multimedia con un diseño atractivo y de alta calidad. Su propósito es fomentar una comunidad de usuarios apasionados por el aprendizaje y la enseñanza de manera entretenida. Además, ofrece múltiples opciones para que los docentes puedan crear su propio espacio educativo en línea, facilitando una mayor interacción en sus clases.

2. Modelo de evaluación

Modelo: COdA

Descripción del modelo: El Modelo CODA está diseñada para creadores y usuarios de Recursos Educativos Digitales, facilitando la mejora de sus Objetos de Aprendizaje sin requerir conocimientos avanzados en informática o didáctica. Es una herramienta de calidad, accesible y confiable, basada en criterios nacionales e internacionales, que garantizan una evaluación clara y uniforme.

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: Evalúa si los objetivos de aprendizaje son claros, coherentes y alineados con los contenidos y actividades planteadas. Además, se valora si existe una secuencia lógica en la estructura didáctica.						
2. Calidad de los contenidos			X			
Notas: Mide si los contenidos son correctos, pertinentes, actualizados y adecuados para el nivel educativo propuesto. Además, se valora su profundidad y rigor académico.						
3. Capacidad de generar reflexión, críticas e innovación				X		
Notas: Evalúa si el recurso fomenta el pensamiento crítico, la reflexión y la creatividad. Se considera la capacidad de generar propuestas innovadoras en los estudiante						
4. Interactividad y adaptabilidad				X		
Notas: Mide la capacidad del recurso para generar interacciones significativas entre los estudiantes, así como su capacidad de adaptación a diferentes estilos de aprendizaje y contextos						
5. Motivación				X		
Notas: Evalúa el grado en que el recurso logra captar el interés y la motivación de los estudiantes, favoreciendo su participación activa en el proceso de aprendizaje.						
6. Formato y diseño					X	
Notas: Valora la presentación visual y estructural del recurso educativo. Incluye la disposición de los contenidos, la estética y la facilidad para navegar						
7. Usabilidad					X	
Notas: Evalúa lo fácil y accesible que es el recurso para los usuarios. Considera si los estudiantes pueden navegar por el contenido sin dificultades y si es intuitivo.						
8. Accesibilidad				X		
Notas: Mide la disponibilidad y facilidad de acceso para todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades. Valora si se ha considerado la diversidad de necesidades en la accesibilidad.						
9. Reusabilidad				X		
Notas: Evalúa la posibilidad de reutilizar el recurso educativo en diferentes contextos, cursos o entornos educativos, sin necesidad de modificaciones sustanciales						
10. Interoperabilidad		X				
Notas: Mide la capacidad del recurso para integrarse con otras plataformas, aplicaciones y herramientas digitales, garantizando su uso en diferentes entornos tecnológicos.						

4. Resultados de la de evaluación

Puntuación final: 3,9

Conclusiones de la evaluación:

La evaluación del recurso educativo **Educaplay** mediante el modelo de evaluación **COSA**, con un puntaje de 3,9, muestra que el recurso cumple adecuadamente con la mayoría de los criterios establecidos. Aunque presenta una buena coherencia didáctica y calidad de los contenidos, así como una capacidad razonable para generar reflexión e interactividad, hay áreas que requieren atención, como la motivación de los usuarios y la accesibilidad. Si bien su formato y diseño son adecuados y funcionales, existen oportunidades para mejorar su adaptabilidad y usabilidad en diferentes contextos educativos, lo que potenciaría su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En general, **Educaplay** es una herramienta valiosa, pero con margen de mejora para alcanzar un nivel óptimo de calidad educativa.

Elaborado por:	Andrea Paola Solano Villabona
Revisado por:	Paola Andrea Bacca

Ventajas de la aplicación del modelo de evaluación:

El modelo de evaluación CODA ofrece diversas ventajas al proporcionar un enfoque estructurado y detallado para evaluar los recursos educativos digitales. Una de sus principales fortalezas es su capacidad para cubrir múltiples dimensiones clave del aprendizaje, como los objetivos didácticos, la calidad de los contenidos, la interactividad y la accesibilidad. Al permitir una evaluación integral, facilita la identificación de áreas de mejora y fortalezas de los recursos, lo que contribuye a optimizar su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, su flexibilidad permite su aplicación en distintos contextos y tipos de recursos, haciendo que sea una herramienta útil y adaptable para diferentes niveles educativos y plataformas tecnológicas.

Desventajas de la aplicación del modelo de evaluación:

A pesar de sus beneficios, el modelo CODA también presenta algunas desventajas. Su aplicación puede resultar compleja y demandante en términos de tiempo y recursos, ya que requiere una evaluación exhaustiva de cada uno de los criterios establecidos, lo que podría ser difícil de implementar en entornos con recursos limitados. Además, la subjetividad en la evaluación puede influir en los resultados, ya que los puntajes asignados a cada criterio dependen de la interpretación de los evaluadores. Esto puede generar inconsistencias en las evaluaciones si no se cuenta con un marco claro para la evaluación o si los criterios no son completamente estandarizados entre diferentes evaluadores.