



Ficha

Evaluación de Material Educativo Digital

¿QUÉ ES?

Bajo el nombre de material educativo digital se agrupan todos los elementos software con capacidad para ser utilizados con fines educativos. Son muchas las definiciones que verás en torno a este concepto. Nosotros te proponemos ésta porque consideramos que engloba todas las posibilidades.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Para poder definir las funcionalidades, es necesario especificar los distintos tipos de material existente:

- **Contenidos digitales.** Dentro de esta categoría se incluyen materiales educativos digitales que pueden ofrecer diferentes contenidos, actividades o evaluaciones relativos a cualquier área y etapa tanto de carácter curricular o no curricular, materiales dirigidos a la formación del profesorado, materiales de referencia y consulta, etc. Suelen estar caracterizados por facilitar la información estructurada, con modelos que favorecen la interactividad, mediante la simulación de fenómenos, etc. A todos ellos se accederá navegando por Internet o a través de diversos soportes (CD-ROM, DVD, etc.) y pueden estar dirigidos tanto a profesores como a alumnos.
- **Herramientas de autor.** Se trata de aplicaciones que, manejadas por profesores y alumnos, fomentan la creación de contenidos propios, creación de elementos multimedia, sitios Web, etc. Pueden englobarse en dos categorías, las herramientas educativas, creadas específicamente para este fin, tales como *Clic*, *Hot Potatoes*, *Genmagic*, *EasyProf*, *Puzzlemaker*, etc. y herramientas genéricas que también pueden utilizarse con fines educativos aunque no hayan sido creadas a tal efecto, como *Webcopier*, *Neobook*, *Dreamweaver*, o cualquiera de los programas del paquete ofimático.
- **Herramientas de control de aula.** En este grupo se incluyen herramientas para el trabajo colaborativo y la interacción electrónica entre profesor y alumnos, aquellas que permiten la comunicación entre los diferentes agentes implicados en el proceso educativo, herramientas que posibiliten la búsqueda y consulta de la información así como las que hacen posible su procesado. Algún ejemplo de este tipo de herramientas podría ser el *Edebenet* de la Editorial Edebé o el sistema *EduStar* de la empresa Edu4.
- **Plataformas educativas.** Se trata de aplicaciones software que suponen una herramienta de apoyo a la gestión global del aula, o del centro en general, y aglutinan gran cantidad de herramientas y aplicaciones con un marcado carácter educativo (gestores de contenidos, comunicaciones, servicios de gestión de alumnos, etc.) Podríamos citar la plataforma *Plan de Lección* de la Editorial Santillana o *EduCampus* de la Generalitat Catalana a través de su programa Xtec.
- **Herramientas de comunicación.** Se incluyen aquí las aplicaciones software que permiten utilizar las posibilidades de comunicación de Internet: correo electrónico, foros, videoconferencia, salones de conversación, transferencia de ficheros, etc.
- **Herramientas de gestión escolar.** En esta categoría tienen cabida todas las aplicaciones software elaboradas específicamente para facilitar un proceso o tarea de carácter educativo, tales como aplicaciones que facilitan la gestión y administración escolar.

La evaluación del material educativo digital que tenemos a nuestra disposición nos permite seleccionar aquél que realmente se adapta a nuestros objetivos y necesidades. Evaluar un material que vamos a utilizar con nuestros alumnos, en nuestra formación o para desarrollar nuestros propios recursos tiene una clara finalidad. Sea el tipo de material que sea, el resultado de la evaluación siempre será una respuesta a preguntas del tipo:

- ¿Es este material adecuado para reforzar un concepto en mis alumnos?
- ¿Va a mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje?
- ¿Va a aportar valor a mi explicación?
- Etc.

¿CÓMO SE HACE?

- Antes de nada debemos determinar el **tipo de material** que pretendemos evaluar, ya que en función de esto, tendremos más claro su funcionalidad y lo que podemos esperar de él.
- En siguiente lugar debemos identificar nuestros **objetivos**, ¿qué queremos conseguir? ¿Queremos mostrar una información, reforzar un concepto, evaluar unos conocimientos, desarrollar unas capacidades?
- Identificar los **destinatarios**: hay que tener en cuenta que dependiendo de las características psico-pedagógicas de los usuarios serán más convenientes unos que otros. En principio todos los tipos de material digital educativo están diseñados según quién lo vaya a utilizar, no obstante, no está de más que al evaluarlo nos aseguremos de que realmente es así.
- Idoneidad del **soporte**; en función de las características de nuestros recursos tecnológicos optaremos entre CdRom, DVD, Web. Puede ocurrir que tengamos el material perfecto para nuestros intereses y sin embargo se encuentre en un soporte que nuestro equipo no soporte, por ejemplo, es fácil confundir CdRom y DVD. Por norma general todos los lectores de DVD aceptan CdRom, pero no así al contrario.
- **Requisitos técnicos**: algunos materiales precisan de una instalación previa en nuestros equipos antes de ser utilizados, en otros casos es un acceso a Internet, pero todos ellos requerirán que nuestros equipos tengan las condiciones necesarias, una configuración mínima en el primer caso y al menos un navegador de una versión determinada en el segundo.
- **Conocimientos mínimos** necesarios nuestros o de nuestros alumnos. En muchos casos bastará con unas nociones básicas sobre navegación y estar familiarizados con el entorno. En otros se requiere una formación específica; este es el caso de las herramientas de autor, las plataformas educativas, etc.
- **Diseño e interactividad**. Tener en cuenta cómo está organizada la información, si tiene una secuencia lógica y estructurada, si es sencillo encontrar los apartados en que se divide la información, si están claras las funcionalidades de los menús o botones, etc. También nos fijaremos si el grado de interactividad es el adecuado. En ocasiones, si ésta es excesiva, provoca distracciones y si es inexistente provocará tedio al contenido o actividad.
- **Material complementario**. ¿Aporta guía didáctica, información complementaria o guía de uso? En ocasiones es imprescindible contar con determinada información para utilizar el material correctamente y si ésta falta podemos invertir gran cantidad de tiempo en averiguar por nosotros mismos su funcionamiento. Además, la tarea de evaluación de un material se puede ver facilitada por estos manuales.
- **Calidad del contenido o servicio**. No hay que olvidar que aunque se cumplan todos los criterios anteriores, hay que evaluar que el contenido o servicio del material sea de calidad y responda realmente a nuestra necesidad. Antes de utilizar un material, ya sea para el uso con los alumnos como para nuestra formación, es necesario revisarlo con anterioridad para asegurarnos de que la información esté actualizada y sea correcta, o que las funcionalidades que propone funcionen perfectamente.

APLICACIONES DIDÁCTICAS

Un buen ejemplo para ilustrar la utilidad de la evaluación de material educativo digital es el siguiente:

Imagina que en el centro educativo en el que trabajas se apuesta por crear una base de datos o catálogo de materiales educativos digitales donde cada docente puede incluir los recursos, enlaces o referencias que considere de interés común. El problema surge cuando cada uno tiene un criterio de valoración de dichos materiales y lo que a uno le parece interesante, a otro docente le puede parecer de mala calidad. En este caso, el disponer de unas pautas que guíen la evaluación y que se hayan definido entre todos los docentes o al menos entre un comité creado a tal efecto, es un buen método para conseguir que el centro catalogue los materiales siguiendo una línea común. Así mismo, estos criterios se podrían aplicar a la hora de elaborar nuevos materiales o comprarlos.

TRUCOS Y CONSEJOS

- Antes de evaluar un material haz una lista de los requisitos que quieres que cumpla y dales una puntuación con peso diferente en función de tus preferencias.
- Clasifica los materiales según los vas evaluando, de este modo, cuando lo necesites tendrás un lugar al que recurrir con toda la información que necesitas. Si los almacenas en hojas de cálculo o bases de datos los encontrarás más fácilmente.
- No te dejes engañar por las apariencias, los materiales con más coloridos o con más luces parpadeantes no tienen por qué ser los más apropiados. Si eres tú el que los crea, infórmate antes de los criterios más comunes de usabilidad y de guías de estilo.

MIRA LO QUE HACEN OTROS...

- Una propuesta de catalogación de la Universidad de Chile: <http://www.c5.cl/ie/ie/software/softw.html>
- Materiales evaluados por la Mediateca DIM y ejemplos de plantillas de evaluación: <http://www.pangea.org/dim/mediateca/emediat.htm>
- Catálogo de recursos educativos de Educared: <http://www.educared.net/aprende/softwareEducativo/index.htm>

PARA SABER MÁS

- Diversas propuestas de criterios de evaluación de materiales educativos digitales
 - E-coms: <http://mpinto.ugr.es/e-coms/inicio.htm>
 - Profesor Pere Marqués: <http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>
 - M^a Teresa Gómez del Castillo Segurado: http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-03.htm
 - Julio Barroso Osuna, José Luis Medel Bermejo, Jesús Valverde Berrocoso: http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-08.htm
- Propuesta de fichas de evaluación y catalogación
 - Universidad de Extremadura: http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/info05A.htm



Manos a la obra

Evaluación de Material Educativo Digital

¿QUÉ QUEREMOS CONSEGUIR?



Estamos buscando un material educativo digital para trabajar con nuestros alumnos. Tras explorar Internet hemos encontrado dos materiales que a primera vista parecen interesantes pero no sabemos por cuál decantarnos. Los evaluaremos para comprobar cuál de ellos se ajusta a nuestros objetivos:

- **Infantil y Primaria:**

Trataremos temas de lecto-escritura, específicamente "las vocales", ¿cuál de los dos es más apropiado?

- <http://www.cvmsa.com/zonadejuegos/Leer/iabc.html>
- <http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem2003/vocales/>

- **ESO, Bachillerato y FP:**

Queremos tratar el tema del Agua y hemos encontrado estos dos recursos, vamos a evaluarlo para decidirnos por uno de ellos:

- http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/63_el_agua/index.html
- http://ciencias.huascar.edu.pe/modulos/m_agua/index.htm

¿QUÉ NECESITAMOS?



Al ser materiales disponibles en páginas web, necesitamos disponer de ordenador conectado a Internet y acceder a través del navegador. También necesitaremos las tablas que se acompañan.

¿QUÉ PASOS DAMOS?



Se dividen los asistentes en grupos de cuatro o cinco personas y se reparten las fichas. Cada grupo elegirá un portavoz que será el encargado de presentar los trabajos al resto una vez finalizada la actividad. Cada grupo dispondrá de al menos un ordenador con acceso a Internet.

- En primer lugar elaboraremos una lista donde queden reflejados todos los requisitos que queremos que cumpla. Puedes tomar como referencia la que os hemos facilitado en esta ficha, pero si se te ocurren más, adelante.
- Identificados todos los requisitos, el siguiente paso será pensar cuáles de ellos nos interesan más que otros, y en función de ello, les otorgaremos distintos porcentajes en función del peso que queremos que tengan en la puntuación final.
- Tras acceder a los materiales, analizaremos cada uno de los apartados de la lista y les otorgaremos una valoración. La escala de puntuación será la que creamos más conveniente, pero en este caso será del 1 al 10, para ser más flexibles.
- Elaboraremos la lista en formato tabla y contendrá los siguientes epígrafes: **Requisito, Peso %, Puntuación y Comentarios**. Es importante dejar un espacio para nuestra valoración personal. Un material puede que sea el menos atractivo, el más complejo de usar y creado con otras pretensiones pero puede ser de muy buena calidad y dar respuesta a nuestros objetivos, y viceversa.

Taller de formación metodológica. Madrid, 15-16 septiembre 2005

- Por último, haremos una reflexión en grupo analizando la tabla elaborada y optaremos por uno de los materiales.
- Los portavoces de cada grupo expondrán al resto su selección y la justificarán, especificando cuáles han sido los criterios a los que les han dado más importancia y por qué.
- Al finalizar la actividad, se podrá debatir entre todos los participantes sobre los criterios utilizados y llegar a algunas conclusiones.

Ejemplo:

Requisito	Peso %	Puntuación	Comentarios personales
El material debe tener un grafismo muy amigable y atractivo	10%	6	Este material posee unos colores muy atractivos pero excesivamente llamativos que pueden producir distracción en los alumnos, además de cansancio en la vista.

Ayuda: es importante fijarse en los menús y en la navegación, es decir, si es accesible, si son intuitivos. También si es sencillo abandonar la actividad cuando nos interesa o si hay que esperar a que acabe, por ejemplo. Son pequeños detalles que a veces nos pueden complicar la actividad.

Nota: no hay que olvidar que no sólo es importante evaluar el material antes, sino después de haberlo utilizado para comprobar si ha respondido a nuestro objetivo, para ello nos será útil también definir una serie de ítems que nos facilite la tarea posterior.

Título del material.....

Autor/proveedor.....

Dónde lo encuentro.....

Fecha de la evaluación

Requisito	Peso %	Puntuación	Comentarios personales

Título del material.....

Autor/proveedor.....

Dónde lo encuentro.....

Fecha de la evaluación

Requisito	Peso %	Puntuación	Comentarios personales