

LISTA DE COMPROBACIÓN PARA EVALUAR LA CALIDAD DE UN REA

INDICADORES	SÍ	NO
1. PORTADA DEL RECURSO.		
1.1. El título del recurso es motivador.		
1.2. En la portada del recurso se explicita el objetivo del recurso y el producto o resultado final.		
1.3. La portada posee una imagen sugerente, en consonancia con el contenido del recurso.		
2. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.		
2.1. Existe coherencia entre la teoría y la práctica (entre los contenidos y las actividades, los objetivos y las competencias).		
2.2. Prima el papel activo del alumnado, mediante el uso de metodologías activas y el aprendizaje experiencial.		
2.3. Incluye acciones para potenciar la reflexión sobre el aprendizaje.		
3. CONTENIDOS.		
3.1. El contenido es coherente con los objetivos y finalidad del recurso.		
3.2. Los contenidos se presentan de forma atractiva o innovadora, con opciones para captar el interés del alumnado.		
3.3. La información se presenta en diferentes formatos, facilitando la percepción del usuario: escrita, gráfica, material interactivo y/o multimedia.		
3.4. Existe una relación entre lo aprendido y el entorno vital del alumnado (la información conecta con los intereses y realidad social del alumnado).		
4. TAREAS.		
4.1. El recurso incluye en su inicio una tarea de motivación, una situación o pregunta inicial motivadora.		
4.2. Se incorporan tareas individuales y tareas grupales.		
4.3. Las tareas incluyen instrucciones claras y directas.		
4.4. Las tareas evaluables especifican los criterios de evaluación y los instrumentos de evaluación, que están incorporados en el recurso.		
5. GUÍA DIDÁCTICA.		
5.1. La guía didáctica incorpora una descripción general del recurso.		
5.2. Los objetivos están claramente especificados y son coherentes con el perfil del alumnado.		
5.3. La guía didáctica ofrece referencias curriculares.		
6. CAPACIDAD PARA GENERAR APRENDIZAJE		
6.1. El recurso promueve el aprendizaje significativo del alumnado.		
6.2. El recurso promueve la reflexión y la capacidad crítica.		
6.3. Se varía el modelo de respuesta en las actividades (expresión y comunicación).		



7. ADAPTABILIDAD		
7.1. El contenido y las actividades se pueden modificar para ajustarlos a los distintos tipos de alumnado.		
7.2. Se ofrece el archivo fuente original del recurso.		
8. INTERACTIVIDAD		
8.1. La estructura de navegación del recurso es evidente.		
8.2. Es posible interactuar con el material.		
8.3. El manejo general de la interfaz del recurso es intuitivo.		
9. REQUISITOS TÉCNICOS		
9.1. El recurso es robusto técnicamente: no falla durante su funcionamiento y no se ve afectado por errores del usuario.		
9.2. El recurso se realiza con una herramienta que permite y facilita su modificación por parte de otros usuarios.		
9.3. Permite su exportación a formatos estándar, incluyendo estándares educativos.		
10. FORMATO Y ESTILO		
10.1. La extensión de los contenidos y tareas se distribuyen de manera equilibrada a lo largo de todo el recurso.		
10.2. Las imágenes, audios y vídeos son de calidad.		
10.3. Hay un estilo gráfico uniforme que facilita la lectura.		
10.4. El lenguaje se utiliza de una manera cercana a los destinatarios.		
11. ACCESIBILIDAD		
11.1. Existe un alto contraste entre texto/imágenes/vídeos sobre el fondo.		
11.2. Los textos escritos siguen recomendaciones de 'lectura fácil', según el público objetivo.		
11.3. Todos los contenidos audiovisuales (vídeo, gráficos, figuras, etc.) poseen una descripción textual alternativa.		
11.4. Todos los enlaces o hipervínculos se abren en ventana nueva.		
11.5. Las imágenes y vídeos tienen un pie con información.		
11.6. Las tablas se incorporan directamente en el recurso, no son una imagen.		
12. LICENCIAS Y DERECHOS DE AUTOR		
12.1. El recurso se ofrece bajo una licencia abierta (como Creative Commons) o Dominio Público.		
12.2. La licencia de los diferentes elementos insertados (textos, vídeos, audios...) es compatible con la licencia general del recurso y, en caso contrario, aparece explícito.		
12.3. Los textos de otros autores incluidos en el recurso son reconocidos con la correcta cita de autor.		
12.4. Las imágenes y vídeos son reconocidos: incluyen autoría y licencia en el pie.		
12.5. Los enlaces a contenidos externos (páginas web, blogs, artículos, textos/documentos, presentaciones, vídeos, audios...) deben apuntar al recurso original publicado por el autor.		



12.6. Los elementos embebidos deben estar publicados por sus autores o por quienes tengan el derecho para su publicación y difusión.		
13. COMUNICACIÓN INCLUSIVA		
13.1. Los contenidos se incluyen teniendo en cuenta la perspectiva de género.		
13.2. El lenguaje icónico es inclusivo		
13.3. El lenguaje escrito tiende a ser inclusivo.		
13.4. Se representan personas con rasgos físicos diferentes y/o que se asemeje a la realidad del alumnado.		

Fuente:

- La Norma UNE 71362 de “Calidad de los materiales educativos digitales” elaborada por UNE (normalización española).
- “Crea con DUA” del Proyecto CREA de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura



ANEXO I.
ESPECIFICACIONES DE LA LISTA DE COMPROBACIÓN PARA EVALUAR LA CALIDAD DE UN REA

INDICADORES	SÍ	NO
1. PORTADA DEL RECURSO. Primera página o primera pantalla visible del recurso.		
1.1. El título del recurso es motivador y sugerente. El título no solo ofrece una idea general del contenido del recurso sino que está redactado teniendo en cuenta la etapa educativa, edad y nivel del alumnado al que se dirige, o bien del profesorado y/o agentes educativos para quienes se construye el recurso. Por ello, el título promueve la interacción con el recurso, despierta el interés y estimula a leerlo/verlo.		
1.2. En la portada del recurso se explicita el objetivo del recurso y el producto o resultado final. En la portada del recurso, primera pantalla o página, se aclara qué aprendizajes genera el recurso y cuál es la acción general que deben realizar los agentes a los que se dirige el mismo.		
1.3. La portada posee una imagen sugerente, en consonancia con el contenido del recurso. La imagen no solo ilustra el contenido o temática del recurso, sino que promueve interactuar con el recurso, leerlo y visualizarlo.		
2. METODOLOGÍA DIDÁCTICA. Principios metodológicos que inspiran el diseño general de los diferentes elementos del recurso.		
2.1. Existe coherencia entre la teoría y la práctica (entre los contenidos y las actividades, los objetivos y las competencias). El recurso se realiza atendiendo a la adecuada conexión, relación o unión entre sus componentes para que desarrolle de manera lógica y consecuente los principios o metas educativas para los que ha sido diseñado.		
2.2. Prima el papel activo del alumnado, mediante el uso de metodologías activas y el aprendizaje experiencial. La secuencia de aprendizaje se diseña bajo el prisma de metodologías didácticas que favorecen el 'aprender haciendo o experimentando' por parte del alumnado como, por ejemplo, el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en Retos, etc.		
2.3. Incluye acciones para potenciar la reflexión sobre el aprendizaje. Utiliza el diario de aprendizaje del alumno como recurso, incorpora de manera sistemática rutinas de pensamiento u otras estrategias metacognitivas que ofrezcan una guía para la reflexión sobre el propio aprendizaje.		
3. CONTENIDOS. Los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que los alumnos deben adquirir durante el proceso de enseñanza aprendizaje.		
3.1. El contenido es coherente con los objetivos y finalidad del recurso. El contenido del recurso (en referencia al currículo educativo o bien al marco de referencia utilizado) sirve para alcanzar los objetivos planteados y la finalidad general del recurso.		
3.2. Los contenidos se presentan de forma atractiva o innovadora, con opciones para captar el interés del alumnado. El recurso realiza un esfuerzo por hacer un planteamiento y una presentación original de los contenidos, no repitiendo los estándares académicos habituales, para sorprender al alumnado.		



<p>3.3. La información se presenta en diferentes formatos, facilitando la percepción del usuario: escrita, gráfica, material interactivo y/o multimedia. La información relevante se presenta de una manera variada para asegurar la comprensión por parte del usuario.</p>		
<p>3.4. Existe una relación entre lo aprendido y el entorno vital del alumnado (la información conecta con los intereses y realidad social del alumnado). El recurso plantea situaciones cercanas a la realidad social del alumnado: por ejemplo, utiliza una situación de partida frecuente o habitual para los alumnos; incluye retos o desafíos relacionados con situaciones o elementos motivadores para los alumnos; propone problemas que parten de sus intereses o bien conectan con su vida diaria.</p>		
<p>4. TAREAS. Conjunto de acciones que los usuarios deben realizar a lo largo del recurso para alcanzar los objetivos y meta educativa.</p>		
<p>4.1. El recurso incluye en su inicio una tarea de motivación, una situación o pregunta inicial motivadora. Esta tarea inicial puede incluir reflexión y motivación a partir de generar una duda, suscitar una pregunta, o a partir de un recurso como una imagen, un vídeo, un texto o un audio. El objetivo de esta tarea inicial es despertar el interés y recabar sus conocimientos, sentimientos y experiencias.</p>		
<p>4.2. Se incorporan tareas individuales y tareas grupales. El recurso alterna actividades y tareas para realizar según diversos tipos de agrupamiento: de manera individual, en parejas, en pequeño grupo y/o en gran grupo, en consonancia con los principios del trabajo cooperativo.</p>		
<p>4.3. Las tareas incluyen instrucciones claras y directas. Es fácil localizar las orientaciones para realizar las tareas. Las orientaciones son sencillas y comprensibles. Además, las instrucciones se redactan teniendo en cuenta el punto de vista del usuario del recurso, para prever las posibles dificultades y ofrecer una solución (el alumnado o usuario sabe qué se espera de él en cada momento y qué pasos debe seguir para realizar una tarea).</p>		
<p>4.4. Las tareas evaluables especifican los criterios de evaluación y los instrumentos de evaluación, que se incorporan en el recurso.</p>		
<p>5. GUÍA DIDÁCTICA. Ofrece especificaciones y orientaciones sobre la finalidad, partes y uso del recurso.</p>		
<p>5.1. La guía didáctica incorpora una descripción general del recurso. Especifica si está redactado para el profesorado o el alumnado, resumen del mismo, objetivo o finalidad general y conocimientos previos que requiere el alumno. En un apartado principal y visible de la guía didáctica se resumen los aspectos principales del recurso para facilitar la comprensión del mismo por parte de los usuarios.</p>		
<p>5.2. Los objetivos están claramente especificados y son coherentes con el perfil del alumnado. Los objetivos son perfectamente comprensibles, son concretos y alcanzables por parte del público objetivo para el que se realiza el recurso, y se enuncian teniendo en cuenta su coherencia con el resto de elementos del currículo (contenidos, competencias, etc.)</p>		
<p>5.3. La guía didáctica ofrece referencias curriculares. Estos elementos curriculares son coherentes entre sí. En el caso de que el recurso sea una secuencia didáctica dirigido al alumnado, éste incorpora los elementos imprescindibles del currículo educativo.</p>		
<p>6. CAPACIDAD PARA GENERAR APRENDIZAJE. El recurso es idóneo para aprender.</p>		
<p>6.1. El recurso promueve el aprendizaje significativo del alumnado. El recurso activa conocimientos previos del alumnado así como las</p>		



actividades y tareas posibilitan el entrenamiento de procesos psicológicos inferiores y superiores (memorizar - comprender - aplicar - analizar - evaluar - crear)		
6.2. El recurso promueve la reflexión y la capacidad crítica. Incorpora estrategias e instrumentos de autoevaluación y coevaluación, tanto del proceso de aprendizaje como del recurso en sí mismo. Incorpora sugerencias para aplicar rutinas de aprendizaje.		
6.3. Se varía el modelo de respuesta en las actividades (expresión y comunicación). Existen diferentes posibilidades para que el alumnado exprese lo que sabe a lo largo de las tareas del recurso: textual, audiovisual, gráfica, interactiva, musical...		
7. ADAPTABILIDAD. El recurso puede ajustarse a contextos concretos con facilidad.		
7.1. El contenido y las actividades se pueden modificar para ajustarlos a los distintos tipos de alumnado. Por ejemplo, el recurso permite la elección entre diversas herramientas digitales, o entre tarea analógica y digital.		
7.2. Se ofrece el archivo fuente original del recurso. El recurso está realizado con una herramienta que permite compartir el archivo original para ser descargado y modificado.		
8. INTERACTIVIDAD. El recurso permite una interacción, a modo de diálogo, entre el dispositivo y el usuario.		
8.1. La estructura de navegación del recurso es evidente. El alumnado/profesorado sabe en todo momento en qué parte del recurso se halla por lo que puede avanzar y retroceder fácilmente.		
8.2. Es posible interactuar con el material. La interacción se puede realizar, por ejemplo, a través del menú navegación, con el buscador, a partir del despliegue de contenidos, actividades interactivas, la incorporación de efectos interactivos, etc.		
8.3. El manejo general de la interfaz del recurso es intuitivo. Por ejemplo, los contenidos e instrucciones se localizan fácilmente, así como la evaluación o cualquier elemento que sea destacado para la realización del recurso.		
9. REQUISITOS TÉCNICOS. Necesidades de la tecnología con la que se realiza el recurso.		
9.1. El recurso es robusto técnicamente: no falla durante su funcionamiento y no se ve afectado por errores del usuario. El recurso responde con rapidez de forma visible y audible ante las reacciones del usuario. Además proporciona opciones de ayuda.		
9.2. El recurso se realiza con una herramienta que permite y facilita su modificación por parte de otros usuarios. El recurso no es un elemento cerrado, sino que está creado con un programa que permite su transformación, al menos en algunos de sus elementos, por parte de los usuarios. Esta herramienta no obliga a pagar una licencia ni requisitos técnicos específicos; es multiplataforma y multidispositivo (se puede utilizar con o sin conexión). Por ejemplo, está realizado con la herramienta de autor eXeLearning, con el editor de textos Libreoffice, con el editor de imágenes Gimp o Inkscape, etc.		
9.3. Permite su exportación a formatos estándar, incluyendo estándares educativo (SCORM, IMS) y si la herramienta permite catalogación, la ficha de metadatos LOM-ES está cumplimentada para facilitar su exportación y lectura.		
10. FORMATO Y ESTILO. El recurso se diseña teniendo en cuenta pautas formales que mejoran la capacidad de comprensión en todas las personas.		



<p>10.1. La extensión de los contenidos y tareas se distribuyen de manera equilibrada a lo largo de todo el recurso. No aparecen páginas o partes del recurso muy cargadas de contenidos, tareas y otros elementos y otras poco cargadas salvo que exista una justificación para ello.</p>		
<p>10.2. Las imágenes, audios y vídeos son de calidad. El recurso incorpora elementos que son estimables o apreciables y que, por lo tanto, aumentan el valor del recurso.</p>		
<p>10.3. Hay un estilo gráfico uniforme que facilita la lectura.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El texto se alinea a la izquierda. ● Se utilizan tipologías de letra accesibles. ● Se señalan algunas palabras o ideas con negrita pero sin abusar. ● Hay punto y final después de cada frase. ● Existe coherencia entre los iconos y el texto al que acompañan. 		
<p>10.4. El lenguaje se utiliza de una manera cercana a los destinatarios</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Vocabulario comprensible. ● Explicación del vocabulario científico o complejo. 		
<p>11. ACCESIBILIDAD. El recurso se diseña desde una perspectiva abierta e inclusiva, facilitando al máximo la comprensión del mismo y la interacción con el material en caso de necesitar tecnología de asistencia.</p>		
<p>11.1. Existe un alto contraste entre texto/imágenes/vídeos sobre el fondo. El recurso está realizado de una manera que la visualización y lectura del mismo es cómoda y de calidad.</p>		
<p>11.2. Textos escritos siguen las recomendaciones de 'lectura fácil', según público objetivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La sintaxis es directa, sencilla y previsible. ● Puede ajustarse el tamaño del texto. El texto se alinea a la izquierda. ● La fuente utilizada es accesible (fácil lectura, por ejemplo, sans serif o una fuente que sea sencilla). 		
<p>11.3. Todos los contenidos audiovisuales (vídeos, gráficos, figuras, etc.) poseen una descripción textual alternativa a la que se puede acceder de forma directa o bien a través de tecnologías de asistencia.</p>		
<p>11.4. Todos los enlaces o hipervínculos se abren en ventana nueva. y así se indica al pasar el ratón por el enlace.</p>		
<p>11.5. Las tablas se incorporan directamente en el recurso, no son una imagen. Por ejemplo, en el editor de texto se selecciona/ inserta 'tabla' para posibilitar la lectura por parte de las tecnologías de asistencia utilizadas por personas con discapacidad visual.</p>		
<p>12. LICENCIAS Y DERECHOS DE AUTOR. El recurso respeta la legislación vigente y se realiza bajo la premisa de un compromiso ético con el conocimiento y la autoría.</p>		
<p>12.1. El recurso se ofrece bajo una licencia abierta (como Creative Commons) o Dominio Público. Una licencia abierta significa que el</p>		



titular de los derechos de autor (el creador o cualquier otro titular de los derechos) concede al público en general permiso jurídico para utilizar su trabajo, adaptarlo y reproducirlo, siempre y cuando se cumplan los requisitos estipulados en la licencia.		
12.2. La licencia de los diferentes elementos insertados (textos, vídeos, audios...) es compatible con la licencia general del recurso y, en caso contrario, aparece explícito. El fin didáctico del recurso permite apelar a creaciones externas (como una imagen, un audio, un vídeo o producción audiovisual) siempre y cuando su introducción se justifique por motivos pedagógicos y no estéticos.		
12.3. Los textos de otros autores incluidos en el recurso son reconocidos con la correcta cita de autor. Los textos citados deben distinguirse claramente del resto del texto y se debe reconocer la autoría		
12.4. Las imágenes y vídeos son reconocidos: incluyen autoría y licencia en el pie. En el pie de la imagen o del vídeo aparece escrita la autoría y la licencia bajo la cual se ha publicado.		
12.5. Los enlaces a contenidos externos (páginas web, blogs, artículos, textos/documentos, presentaciones, vídeos, audios...) deben apuntar al recurso original publicado por el autor. En la medida de lo posible se debe evitar el enlace a webs o sitios externos que reproducen el contenido no publicado por el propio autor.		
12.6. Los elementos embebidos deben estar publicados por sus autores o por quienes tengan el derecho para su publicación y difusión. El recurso respeta la autoría original de los materiales que se incluyen embebidos en el recurso.		
13. COMUNICACIÓN INCLUSIVA. Las pautas comunicativas orales e icónicas se orientan hacia la inclusión de hombres y mujeres así como todo tipo de personas desde una perspectiva igualitaria.		
13.1. Los contenidos se incluyen teniendo en cuenta la perspectiva de género. Se seleccionan contenidos que dan visibilidad a las contribuciones de las mujeres en los diferentes campos del conocimiento, evitando una perspectiva androcéntrica o sesgada.		
13.2. El lenguaje icónico es inclusivo El lenguaje icónico no es sexista, cuida que en las imágenes de grupo no exista supremacía de representación masculina y tópicos culturales (por ejemplo, el médico y la enfermera, los niños fuertes y las niñas sensibles) y propone imágenes contra estereotipadas, llamadas también positivas (por ejemplo, aparecen niños sensibles y niñas fuertes, hombres que son enfermeros y mujeres doctoras).		
13.3. El lenguaje escrito tiende a ser inclusivo. En la medida de lo posible se evitar el masculino genérico y el masculino singular y, para ello, se propone el cambio de redacción con un giro que diga lo mismo utilizando la perífrasis o la metonimia. Por ejemplo, utilizar vocablos inclusivos del tipo alumnado, profesorado, personas, amistades, jefatura.		
13.4. Se representar personas con rasgos físicos diferentes que se asemejen a la realidad del alumnado. Se representa una realidad humana variada y no estereotipada (por ejemplo, no todos los personajes son altos y de rasgos centroeuropeos), cercana al alumnado, evitando la reproducción del imaginario creado por los medios de comunicación masivos, para ofrecer una imagen real del mundo.		



Fuente:

- La Norma UNE 71362 de “Calidad de los materiales educativos digitales” elaborada por UNE (normalización española).
- “Crea con DUA” del Proyecto CREA de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura
- “Guía para la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA)” de Cedec.
-



□

Fuente:

- La Norma UNE 71362 de “Calidad de los materiales educativos digitales” elaborada por UNE (normalización española).
- “Crea con DUA” del Proyecto CREA de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura
- “Guía para la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA)” de Cedec.

