



## MATRIZ DE NECESIDADES

Tema del OA	¿Cómo diseñar una Webquest efectiva?
Descripción del Objeto de Aprendizaje	El OA presenta información detallada de cómo planificar cada una de las etapas de una Webquest (Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión). Además se establece sugerencias, recomendaciones y ejemplos para que el producto sea efectivo en sus objetivos educativos.
Nivel	Educación General Básica, Secundaria y Educación Superior
Perfil del estudiante	El OA está dirigido a todos los docentes que deseen conocer y aprender a diseñar una WebQuest efectiva, por lo tanto no se requiere una formación en el área de informática, pero si se necesita tener conocimientos básicos de: Manejo de búsqueda y selección de información de Internet; y, ciertas fundamentos de una Webquest, su usos y valor pedagógico.
Tiempo estimado para recorrer el Objeto de Aprendizaje	El tiempo requerido para <b>recorrer e interactuar</b> con el Objeto de Aprendizaje es de 4 horas
Contexto Educativo	Los Webquest al ser recursos didácticos atractivos, motivadores e interactivos, son de uso frecuente que pueden ser reutilizados en diferentes asignaturas y situaciones educativas presenciales y virtuales, por lo tanto se justifica su uso generalizado por cualquier docente del mundo entero y de cualquier nivel educativo; además podrá ser adaptado en diferentes entornos o plataformas tecnológicas de las instituciones educativas como Moodle entre otras. Desde esta visión el OA propuesto pretende brindar no sólo contenido, sino orientar el aprendizaje mediante conceptos o procedimientos de forma más gráfica e interactiva, combinando con la realización de actividades prácticas y procesos de retroalimentación (autoevaluación).
Tipo de Licencia	Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0 Ecuador
Requerimientos no funcionales del Objeto de Aprendizaje	Requerimientos técnicos: Sistema operativo Windows o Linux, Navegador Internet Explorer V10 o superior y conexión a Internet.



# PLANTILLA PARA EL DISEÑO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE

## DISEÑO INSTRUCCIONAL

1	<b>Descripción textual del contenido</b>
	<p>El OA presenta la siguiente información.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se partirá del conocimiento de breve de lo que es una WebQuest.</li><li>• Detalle de cada una de las etapas de la Webquest, explicitando sus funciones y objetivos.</li><li>• Un listado de aspectos imprescindibles en la información que se debe suministrar al estudiante en cada etapa de la Webquest.</li><li>• Secuencia de un ejemplo en cada una de las etapas.</li><li>• Finalmente se plantea ciertas actividades y un proceso de autoevaluación.</li></ul>
2	<b>Objetivo de Aprendizaje</b>
	<p>Diseñar una Webquest basada en una secuencia sistemática y ordenada de etapas, integrando el conocimiento de un determinado contenido de una asignatura</p>
3	<b>Contenidos</b>
	<p>Inicio Introducción</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocimiento previo</li><li>• Objetivos</li><li>• Lo que aprenderemos</li></ul> <p>¿Qué es una WebQuest? Elementos de una WebQuest</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tema</li><li>• Introducción</li><li>• Tarea</li><li>• Procesos</li><li>• Recursos</li><li>• Evaluación</li><li>• Conclusión</li></ul> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación y relación de conceptos</li><li>• Creando mi WebQuest</li></ul> <p>Autoevaluación Créditos</p>



<b>4</b>	<b>Actividades</b>
	<p>El OA presenta varias actividades de comprensión y aplicación de conocimientos respecto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer cada una de las etapas de la Webquest con sus definiciones esenciales mediante la actividad de relación de Imagen - palabras.</li> <li>• Diseña su WebQuest, esta actividad se orienta a desarrollar individualmente o con los miembros de su equipo; y, tomando en cuenta la experiencia personal y profesional, seleccione un tema, objetivos y tareas para <b>desarrollar y crear una WebQuest</b> en una <b>plantilla on-line</b>.</li> </ul>
<b>5</b>	<b>Autoevaluación</b>
	<p>Se ha planificado una autoevaluación que permita a los alumnos explicitar, verificar y retroalimentar lo que se aprendió en base a las siguientes acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica conceptos y reconocer cada una de las etapas de la Webquest mediante un test ( Quiz multi-choise), diseñado en una herramienta externa denominado goconqr.com y enlazado al OA que es muy amigable y permite retroalimentar los conocimientos adquiridos.</li> </ul>
<b>DISEÑO MULTIMEDIAL</b>	
<b>1</b>	<b>Diseño de la Interfaz</b>
	El OA emplea una interfaz sencilla y amigable configurada a 800x600 Pixel para el browser, además emplea un estilo de plantilla INTEF de cascada (CSS) de exeelearning, tiene un aspecto agradable en tonalidad de colores.
<b>2</b>	<b>Estructura de las pantallas</b>
	La estructura de las pantallas del OA, se basa en el diseño de Bloque de navegación a la izquierda.
<b>3</b>	<b>Navegación</b>
	La organización de los contenidos del OA sigue una secuencia de navegación jerárquica, que va de lo conocido a lo desconocido, lo inmediato a lo mediato, lo concreto a lo abstracto y lo fácil a lo difícil.

Tabla. Plantilla para la fase de Diseño del Objeto de Aprendizaje

<b>ESTRUCTURA INTERNA DEL OA Y LOS i-devices A UTILIZARSE</b>			
<b>No.</b>	<b>ESTRUCTURA DEL OA</b>	<b>TEMA</b>	<b>I-DEVICES</b>
<b>1</b>	<b>Inicio</b>	Portada del OA	Idevices de exeLearning: Texto libre
<b>2</b>	<b>Introducción</b>	Descripción de los conocimientos previos, Objetivo y lo que aprenderemos	Información Textual: Idevices exeLearning conocimiento previo, objetivos
<b>3</b>	<b>Contenidos</b>	Que es una Webquest.  Elementos de una WebQuest <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema</li> <li>• Introducción</li> <li>• Tarea</li> <li>• Procesos</li> <li>• Recursos</li> <li>• Evaluación</li> <li>• Conclusión</li> </ul>	Idevices de exeLearning de texto libre.  Idevices Ardora – Página de Multimedia: Libro
<b>4</b>	<b>Actividades</b>	Identificación y relación de conceptos	Idevices Ardora – Relacionar Frases, imágenes
		Creando mi WebQuest	Idevices de exeLearning: Sitio web externo
<b>5</b>	<b>Autoevaluación</b>	Diagnóstico y retroalimentación de conocimientos	Idevices de exeLearning: Sitio web externo
<b>6</b>	<b>Créditos</b>	Referencias bibliográficas, información de autor y derechos.	Idevices de exeLearning de texto libre.

**Tabla.** Estructura interna del OA y los I-devices a utilizarse

Elaborado por:

Ing. Washington Fierro Saltos.  
Docente Universidad Estatal de Bolívar