

Algumas idéias sobre WebQuests

[Bernie Dodge](#), San Diego State University

[Tradução e adaptação: Simão Pedro P. Marinho, 1999]

Existem milhares de escolas de algum modo conectadas com a Internet e seu número cresce e geometricamente. Não há nenhuma concordância sobre uma terminologia para tipos de atividades instrucionais que elas estão criando para si mesmas e seria benéfico se tivéssemos algumas categorias definidas para descrever as novas formas de ambientes de aprendizagem que agora se abrem para nós. O propósito deste pequeno é para dar um nome para o que nós estamos fazendo em EDTEC 596 e para os estágios iniciais do Ed First Partnership e para propor um conjunto de atributos desejáveis para tais atividades.

Definições

Uma WebQuest é uma atividade orientada para a investigação na qual algumas ou todas as informações com as quais os estudantes interagem vêm de recursos na Internet, suplementadas opcionalmente com videoconferência. Existem pelo menos dois níveis de WebQuests que deveriam ser distintos um do outro.

WebQuests de curta duração

O objetivo instrucional de um WebQuest de curta duração é a aquisição e integração do conhecimento, descrita como a Dimensão 2 no modelo das Dimensões de Pensar do Marzano (1992). Ao final de uma WebQuest de curto prazo, um estudante estará envolvido com uma quantidade significativa de novas informações às quais dará sentido. Uma WebQuest de curto prazo é projetada para ser completada no período de uma a três aulas.

WebQuests de longa duração

O objetivo instrucional de uma WebQuest de longa duração coincide como o que Marzano chama de Dimensão 3: estender e refinar o conhecimento. Depois de completar uma WebQuest de longo prazo, um estudante terá analisado profundamente um corpo de conhecimento, transformado isso de alguma maneira e demonstrado uma compreensão do material criando algo ao qual outros podem responder - *on-line* ou *off-line*. Uma WebQuest de longa duração tipicamente tomará de uma semana e um mês no planejamento de uma sala de aula.

Atributos críticos

WebQuests de pequena ou longa duração são deliberadamente projetados para fazer o melhor uso do tempo de um estudante. Há um benefício educacional questionável quando estudantes surfam a rede sem uma tarefa clara em mente e a maioria das escolas devem limitar o tempo no qual os estudantes ficam conectados. Para alcançar a eficiência e clareza do seu propósito, a WebQuest deve conter pelo menos as seguintes partes:

1. Uma **introdução** que algumas informações básicas.
2. Uma **tarefa** que é realizável e interessante.
3. Um conjunto de **fontes de informações** necessárias para completar a tarefa. Muitos (mas não necessariamente todos) recursos são embutidos no próprio documento da WebQuest como âncoras apontando para informações na World Wide Web. As fontes de informações podem incluir documentos da Web, peritos disponíveis via e-mail ou conferência em tempo real, bases de dados acessíveis na rede, livros e outros documentos fisicamente disponíveis para o estudante. Na medida em que ponteiros para as fontes são incluídos, o estudante não fica vagando através do *webspace* completamente à toa.
4. Uma descrição do **processo** que os estudantes devem seguir na realização da tarefa. O processo devia ser dividido em passos claramente descritos.
5. Alguma **orientação** de como o estudante deverá organizar as informações adquiridas. Isto pode tomar a forma de perguntas que servem de guias ou orientações para completar estruturas de organização como linhas do tempo (*timelines*), mapas conceituais ou diagramas de causa-e-efeito conforme descrito por Marzano (1988, 1992) e Clarke (1990).
6. Uma **conclusão** que traz o fechamento para a questão, lembra aos estudantes sobre que eles aprenderam e talvez encoraje que eles ampliem a experiência em outros domínios.

Alguns outros atributos não críticos de uma WebQuest incluem: :

1. Os WebQuests são mais adequados como **atividades de grupo**, embora alguém possa imaginar indagações individuais, tornando a atividade aplicável em educação a distância
2. A WebQuest poderia ser ampliada ao envolver **elementos motivacionais** na sua estrutura básica, dando aos estudantes um papel para desempenharem (por exemplo, cientista, detetive, repórter), simulado pessoas com as quais interagir via e-mail e um cenário para trabalhar (por exemplo, você seria indagado pelo Secretário-Geral da ONU para fornecer informações sobre o que está acontecendo no Saara Sub-Africano nesta semana.)
3. As WebQuests podem ser projetadas dentro de uma **única disciplina** ou podem ser **interdisciplinares**. Considerando que projetar uma instrução interdisciplinar efetiva é mais desafiante que projetar para uma só disciplina, os criadores de WebQuest devem provavelmente iniciar nessa última situação, até que se sintam à vontade com o formato.

Uma WebQuest de longo prazo pode ser imaginada de pelo menos duas maneiras: que processos de pensamento são exigidos para criá-lo e que forma ele toma depois de criado.

Habilidades de pensamento que uma atividade de uma WebQuest de longo prazo poderia exigir incluem estes (de Marzano, 1992):

1. **Comparação:** Identificar e articular semelhanças e diferenças entre coisas.
2. **Classificação:** Agrupar coisas em categorias definíveis com base em seus atributos.
3. **Indução:** Inferir generalizações desconhecidas ou princípios a partir de observações ou dados.
4. **Dedução:** Deduzir conseqüências não definidas e condições a partir de princípios e dados.
5. **Análise de erros:** Identificar e articular erros no seu próprio pensamento ou de outro.
6. **Construção de suporte:** Construir um sistema de fundamentação ou de prova para uma afirmação.
7. **Abstração:** Identificar e articular o tema subjacente ou um padrão geral de informações.
8. **Análise de perspectivas:** Identificar e articular perspectivas pessoais sobre determinadas questões.

As formas que uma WebQuest de longa duração poder tomar estão abertas à imaginação, desde que nós tenhamos alguns exemplares existentes para poder ir adiante. Algumas idéias:

1. Um base de dados com recursos de procura (*searchable database*) na qual as categorias em cada campo sejam criadas pelos estudantes.
2. Um micromundo pelo qual os usuários podem navegar que represente um espaço físico.
3. Uma história ou um estudo de caso interativos criados por estudantes.
4. Um documento que descreve uma análise de uma situação controversa e que convida os usuários a apoiar ou discordar.
5. Uma pessoa simulada que pode ser entrevistada *on-line*. As perguntas e respostas seriam geradas por estudantes que estudaram profundamente a pessoa que está sendo simulada.

Colocar os resultados de processo de reflexão dos alunos de volta na Internet serve para três propósitos: ele enfoca os estudantes tarefa hi-tech tangível; dá a eles um público para quem criar e abre a possibilidade de conseguir *feedback* daquele público distante através de um formulário de e-mail embutido.

Exemplos

Um exemplo de uma WebQuest de curto prazo é o [WebQuest 1](#), um exercício que os estudantes do EDTEC 596 completaram um mês atrás. O objetivo era dar a eles uma sensação de como Archaeotype, uma escavação arqueológica simulada, foi concebido e implementado em dois *sites* da escolas muito diferentes. O exercício tomou mais ou menos duas horas e envolveu estudantes em trabalho de grupo para responder a uma série de perguntas. Eles recebiam um conjunto de recursos para ler e interagir, que incluíam relatórios de projeto e documentos teóricos na Web, cópias de uma porção da documentação de Archaeotype, e orientações para ir para outra sala e interagir com

um professor em Juarez-Lincoln através de uma vídeo-conferência, ou com um membro da equipe do Dalton School em New York através de microfones. Os estudantes foram divididos em grupos para experimentar cada uma destas fontes de dados e então despenderam uma parte do tempo dizendo um ao outro o que eles aprenderam. O resultado final era que cada pessoa na classe podia explicar o que Archaeotype era e os problemas e sucessos vieram com sua implementação.

Outro exemplo de uma WebQuest de curto prazo é [WebQuest 2](#) no qual os professores dos estudantes examinaram várias páginas da Web disponibilizados por escolas. O ponto central do exercício era expô-los a uma variedade de formas que uma escola poderia se retratar na Web na preparação de suas *web pages*. Ao final do exercício eles podiam articular princípios gerais de projetos bons e não-tão-bons para o *web site* da escola.

(Eu ainda estou procurando exemplos de WebQuest de longa duração e estou ansioso para receber quaisquer sugestões.)

Passos do projeto

Aprender a projetar WebQuests é um processo que deve ir do simples e familiar para o mais complexo e novo. Isso significa começar dentro de uma única disciplina única e com uma WebQuest de curto prazo e então avançar para um de longa duração e para atividades mais interdisciplinares. Aqui estão os passos recomendados:

1. A primeira etapa para um professor que está se preparando para ser um desenhista de WebQuest é familiarizar-se com os recursos disponíveis on-line em sua própria área de conhecimento (conteúdo da sua disciplina). Nessa direção nós preparamos para um [Catálogo de Catálogos de Sites de Web para Professores](#). Este fornece uma lista pequena de pontos de partida para exploração, dividido por assunto das disciplinas.
2. O próximo passo é organizar o conhecimento do que está lá fora. Despende algumas horas no guia do [Não-WebQuest 3](#) guiará o professor para organizar os recursos de suas disciplinas em categorias como *base de dados com possibilidade de busca*, *material de referência*, *idéias de projeto*, etc.
3. Seguindo isto, professores devem identificar tópicos que se encaixam no currículo e para os quais existem materiais apropriados on-line.
4. Um [modelo](#) que guia o professor através do processo de criar uma WebQuest de curta duração para uma única disciplina está disponível.

Ao final de abril nós teremos exemplos múltiplos destes WebQuests disponíveis aqui enquanto os estudantes no EDTEC 596 começam a desenvolver WebQuests interdisciplinares. A descrição do processo de projeto para aquelas atividades mais elaboradas estará também disponível aqui no [SDSU EdWeb](#).

Referências

Clarke, J. H. (1990). *Patterns of thinking: Integrating learning skills in content teaching*. Needham Heights MA: Allyn and Bacon.

Marzano, R. J., Brandt, R.S., Hughes, C.S., Jones, B. F., Presseisen, B, Z., Rankin, S. C., & Suhor, C. (1988). *Dimensions of thinking: A framework for curriculum and instruction*. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Marzano, R. J. (1992). *A different kind of classroom: Teaching with dimensions of learning*. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Esta é a Versão 1.03, escrita em fevereiro de 1995 e atualizada em 5 de maio de 1997.

Quaisquer idéias que possam se somar a estas serão calorosamente bem-vindas.

Por favor envie *o seu feedback* para bdodge@mail.sdsu.edu.

http://www.educare-br.hpg.ig.com.br/WebQuest/wq0/WQ_ideas.html em 15 Março 2006