



VET WebQuest



Co-funded by  
the European Union

# WebQuest MANUAL

**.N.º DE REF. DO PROJETO: 2023-2-BG01-KA210-VET-000176436**  
**„DESENVOLVIMENTO DE LIÇÕES WEBQUEST NA SALA DE AULA DE EFP“**

O apoio da Comissão Europeia a esta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

# ORGANIZAÇÕES PARTICIPANTES:

**COORDENADOR: ПГССТ „НИКОЛА Й.ВАПЦАРОВ”**

**PARCEIRO 1: NEOTALENTWAY S.L.**

**PARCEIRO 2: ASSOCIACAO INTERCULTURAL AMIGOS DA MOBILIDADE – MOBILITY FRIENDS**

## ASSOCIADOS:

**YORDAN DIMITROV – PGSST “NIKOLA Y. VAPTSAROV”**

**KONSTANTIN KOSTADINOV – PGSST “NIKOLA Y. VAPTSAROV”**

**YULYA KRASTEVA – PGSST “NIKOLA Y. VAPTSAROV”**

**MIGUEL MOLINA - NEOTALENTWAY**

**JOAQUIN MOLINA - NEOTALENTWAY**

**SARA PENOÇO - MOBILITY FRIENDS**

**RITA ALVES - MOBILITY FRIENDS**



# Definição de WebQuest



Bernie Dodge, o arquiteto original do conceito de WebQuest, define-o como “uma atividade orientada para a investigação em que a maior parte ou a totalidade da informação utilizada pelos alunos é obtida na Web. Os WebQuests são concebidos para fazer uma boa utilização do tempo dos alunos, para se centrarem na utilização da informação em vez de a procurarem e para ajudarem os alunos a pensar aos níveis da análise, da síntese e da avaliação”.

O modelo foi concebido para desenvolver nos alunos a capacidade de navegar na Web com uma tarefa clara em mente, extrair dados de múltiplos recursos e aumentar as competências de pensamento crítico.

# ÍNDICE

<b>1.0 INTRODUÇÃO</b> .....	6
1.1. Método WebQuest .....	7
1.2. O papel do professor e do aluno no modelo WebQuest .....	9
1.3. Desenvolvimento de aptidões, conhecimentos e competências .....	10
1.4. Valor acrescentado proporcionado pelo ensino e aprendizagem WebQuest .....	12
<b>2.0. ESTRUTURA DO WEBQUEST</b> .....	14
2.1. Elementos constitutivos de um WebQuest .....	14
2.2. Passos na criação de WebQuest .....	16
2.3. Atributos não críticos da WebQuest .....	17
2.4. Estrutura da WebQuest no processo de aprendizagem .....	17
<b>3.0. CONCEPÇÃO DE WEBQUEST</b> .....	19
3.1. Introdução/tópico .....	20
3.2. Tarefa .....	20
3.3. Processo e recursos .....	21
3.4. Avaliação .....	22
3.4.1. Tipos de avaliação .....	22
3.4.2. Critérios de avaliação e recursos .....	23
3.4.3. Realização da avaliação .....	24
3.4.4. Integrar a avaliação na aprendizagem .....	24
3.5. Conclusão .....	25
3.6. Página do professor .....	26
<b>4.0. FORMAÇÃO COM WEBQUESTS JÁ PREPARADOS</b> .....	27
4.1. Vantagens de trabalhar com um WebQuest já preparado .....	27
4.2. Procedimento para utilizar um WebQuest já preparado .....	28
<b>5.0. SUPERAÇÃO DE DIFICULDADES E POSSÍVEIS OBSTÁCULOS</b> .....	31
5.1. Conhecimentos de informática .....	31
5.2. Fluência em inglês .....	31
5.3. Recursos de tempo .....	32
5.4. Ligação ao estudo .....	32
5.5. Criatividade e utilização da Web .....	33
5.6. Dificuldades de implementação do WebQuest na sala de aula .....	33

---

6.0. ELEMENTOS DE UM BOM WEBQUEST .....	34
7.0. CONCLUSÃO .....	36

**APLICAÇÕES :**

**Anexo 1. Exemplo de grelha de avaliação de um projeto WebQuest**

**Anexo 2. Exemplo de conteúdo de uma página de professor**

# 1.0. INTRODUÇÃO

Na última década, os professores de todo o mundo enfrentaram novos desafios relacionados com novos conceitos e teorias de aprendizagem. As tecnologias da informação e da comunicação (TIC) são vistas como ferramentas poderosas para a aplicação destes conceitos na prática educativa. A World Wide Web abriu uma sala de aula global cheia de recursos e desafios para alunos e professores. Muitos educadores reconheceram rapidamente o potencial da Web, mas também rapidamente se aperceberam da complexidade da Web e dos seus recursos.

Atualmente, o ensino profissional desenvolve o pensamento independente, crítico e criativo dos alunos. Uma solução possível para este problema é a utilização do modelo WebQuest, que introduz o processo de aprendizagem baseado na investigação /Inquiry-Based Process/. WebQuest é uma nova abordagem pedagógica, que tem vindo a ser divulgada, para conceber e combinar conhecimentos teóricos e tecnológicos.

Os WebQuests proporcionam uma forma única de organizar uma atividade de aprendizagem específica utilizando páginas de recursos, e a variedade de projectos permite aos educadores partilhar o seu trabalho e experiências em todo o mundo.

**O Guia WQ fornece-lhe**, a si, professor do ensino profissional e do ensino secundário, tecnologia inovadora, materiais de formação e orientação prática para desenvolver os seus próprios WebQuests para ensinar uma determinada disciplina ou parte de uma disciplina, bem como para utilizar WebQuests já criados e prontos a utilizar para enriquecer a sua abordagem pedagógica à aprendizagem baseada em questionários. De acordo com este método, os alunos são a parte ativa no processo de aprendizagem e os professores têm o papel principal, orientando o processo de aprendizagem.

**O Guia WQ fornece** informações teóricas e práticas sobre como estruturar o ensino na sala de aula, incluindo investigações na Web, pesquisas e desafios, para que os alunos possam utilizar o seu tempo em linha de forma sensata e produtiva. Ao mesmo tempo, será capaz de definir a aprendizagem baseada na Web, bem como os projectos, de uma forma que ofereça uma grande variedade de alunos. Desta forma, todos os alunos serão livres de utilizar actividades baseadas na Web que desenvolvam novos conhecimentos e competências profissionais nas disciplinas escolhidas.

## 1.1. Método WebQuest

O processo baseado em consultas é apresentado na Figura 1. Começa por colocar questões, criar hipóteses, explorar e testar as hipóteses, construir novos conhecimentos e discutir a experiência de aprendizagem, reflectindo sobre os resultados e a avaliação, gerando novas perguntas e, mais uma vez, descobrindo o processo desde o início.

Figura 1: “Processo de investigação”



---

O método WebQuest baseia-se num modelo de aprendizagem interactiva, em que o aluno se torna o sujeito da interação - participa ativamente no processo de aprendizagem, ao completar uma tarefa de aprendizagem específica, seguindo o seu percurso individual para construir conhecimento com base na sua própria experiência e em novas informações provenientes de recursos da Internet.

Os WebQuests foram desenvolvidos para maximizar a integração da Internet em diferentes disciplinas académicas, em diferentes níveis de aprendizagem no processo educativo. A tecnologia é aplicável a cada problema individual, assunto, tópico, e pode ser aplicada em aulas interdisciplinares.

O WebQuest pode ser concebido para trabalho individual ou em grupo. É adequada tanto para a sala de aula como para o trabalho extracurricular. Quando falamos de “Lições WebQuest na sala de aula de EFP”, geralmente significa que a atividade foi concebida para se enquadrar no currículo padrão e ser concluída durante a aula, independentemente do número de horas estudadas.

Os WebQuests que têm lugar fora da sala de aula podem incluir actividades que são completadas como trabalhos de casa, projectos de férias, ou mesmo como parte de programas pós-escolares ou de enriquecimento. Estes WebQuests prolongam a aprendizagem, permitindo aos alunos explorar e aprender num ambiente mais desestruturado. Envolvem projectos maiores que requerem mais tempo para serem concluídos e são frequentemente multidisciplinares, desafiando os alunos a relacionar conhecimentos de diferentes áreas.

Os WebQuests podem ser de curto prazo, para aprofundar e integrar conhecimentos, concebidos para uma a cinco aulas, e de longo prazo, para aprofundar e transformar os conhecimentos dos alunos, concebidos para um longo período de tempo - um período letivo ou um ano escolar.

Os WebQuests podem ser de tema único ou de tema transversal. Os investigadores observam que, no segundo caso, este trabalho é mais eficaz. Os modelos de Webquest também podem ser diferentes.

As WebQuests são mais adequadas para trabalhos em mini-grupos, mas também existem WebQuests para alunos individuais.

O WebQuest incentiva a pesquisa na Internet de informações que o professor atribui aos alunos, para que estes aprendam independentemente do professor.

## 1.2. O papel do Professor e do Aluno no modelo WebQuest

A aprendizagem baseada na investigação requer uma abordagem de ensino centrada no aluno, na qual este desempenha um papel central, ao fazer perguntas e a explorar o material. O professor tem um papel de orientação em que, em vez de fornecer material ou definir respostas corretas, incentiva os alunos a liderar debates de grupo, a explorar, a pensar criticamente e a formar as suas próprias respostas e opiniões sobre as questões que estão a ser exploradas. O processo baseado na investigação permite que os professores orientem os alunos através do processo de investigação científica, seguindo passos específicos para chegar a conclusões válidas ou a soluções corretas. A aprendizagem ativa, que o professor organiza, constrói conhecimentos através da participação ativa dos alunos.

Os WebQuests são normalmente realizados em grupos - trabalho de equipa constituído por pares. Aplicando o modelo WebQuest, os alunos aprendem mais eficazmente quando trabalham em conjunto com outros colegas que têm um conjunto de conhecimentos e competências mais alargado ou diferente do seu. Desta forma, cada aluno vê diferentes perspectivas, o que alarga o leque de aprendizagem e conhecimento em comparação com o trabalho isolado.

Ao utilizar as estratégias de ensino WebQuest, os professores não dizem aos alunos o que fazer porque isso já está descrito no processo de implementação do WebQuest. O papel do professor consiste em fornecer orientação aos alunos e facilitar o seu processo de procura de conhecimentos, indicando-lhes como realizar as suas tarefas. Os professores fazem-no sem expressar opiniões diretas, criticar, discutir o que está errado e o que está certo.

Os professores são responsáveis por fornecer aos alunos os recursos da Internet e os materiais de aprendizagem necessários para criar o produto final. O professor também organiza o ambiente de aprendizagem e atribui diferentes objectivos a atingir por cada aluno.

Cada aluno que participa no modelo de aprendizagem WebQuest, utilizando as suas capacidades de trabalho em equipa, é individualmente responsável por participar no objetivo e partilhar os conhecimentos adquiridos. Esta partilha de conhecimentos torna o WebQuest eficaz. O WebQuest permite que os alunos utilizem os recursos da Internet pré-selecionados pelo professor e os que encontram por si próprios de forma eficaz e criativa. O processo de aprendizagem exige que os alunos procurem informação, reflectam, analisem e tomem decisões com base na informação que encontram.

## 1.3. Desenvolvimento de aptidões, conhecimentos e competências.

### Utilizando a WebQuest, os alunos irão:

- ✓ adquirir **conhecimento** sobre como construir de forma independente um trabalho de algoritmo;
- ✓ adquirir **competências** através de uma variedade de actividades, tais como: procurar e organizar informações sobre um tópico, realizar pesquisas num ambiente educativo, formular o padrão descoberto sob a forma de uma hipótese e provar e apresentar os resultados do trabalho;
- ✓ adquirem **competências** no processo de trabalho, para se colocarem numa situação de escolha de papel, tema, recursos;
- ✓ adquirir **conhecimentos** sobre a utilização de diferentes fontes de informação: materiais dos manuais escolares, recursos publicados na Internet, etc;
- ✓ desenvolver a **capacidade** de falar em público. Esta competência é evidente na defesa preliminar de uma tarefa /tópico, projeto/ com uma apresentação, com perguntas e discussão.

### Ao aprender com o WebQuest, os alunos desenvolvem as seguintes competências importantes:

- ✓ utilização das tecnologias da informação para resolver problemas profissionais (incluindo encontrar informação relevante, formatar os resultados do trabalho como apresentações informáticas, páginas Web, vídeos flash, bases de dados);
- ✓ auto-aprendizagem e auto-organização;
- ✓ trabalho em equipa (planeamento, distribuição de funções, assistência mútua, controlo mútuo);
- ✓ capacidade de encontrar várias formas de resolver uma situação problemática, determinar a opção racional, justificar a sua escolha, etc.

## Vantagens para os Professores:

- ✔ A experiência de professores em países onde a formação WebQuest foi implementada revelou melhorias no comportamento dos alunos e na organização da sala de aula. Estes resultados traduzem-se, por um lado, num aumento da motivação dos alunos e, por outro, num trabalho de equipa com um objetivo claro - a resolução de problemas de grupo.
- ✔ A WebQuest pode também ser vista como uma “fonte de ajuda” para o professor, uma vez que este método permite adaptar a abordagem pedagógica a diferentes estilos de aprendizagem. Por outro lado, a criação de um WebQuest é, por si só, uma situação de aprendizagem para o professor, uma vez que este é forçado a refletir sobre um tema a partir de uma nova perspetiva.
- ✔ Os WebQuests podem ser especialmente úteis para os professores que estão a iniciar-se na tecnologia, uma vez que oferecem aulas pré-feitas, de ritmo próprio e prontas a começar. Os sites WebQuest prontos a utilizar contêm lições, rubricas e sugestões de ensino. Desta forma, o WebQuest permite que o professor faça uma transição mais fácil para a utilização da tecnologia da Internet, com o apoio de uma comunidade mais alargada de professores.



## 1.4. Valor acrescentado proporcionado pelo ensino e aprendizagem de WebQuest

As WebQuests podem ser identificadas como uma procura de conhecimentos, um meio para obter novos conhecimentos. Em vez de serem um corpus estático de conteúdos para o ensino, os WebQuests podem oferecer conteúdos em evolução para aprendizagem, exploração e processamento. A maioria dos WebQuests exige que os alunos realizem múltiplas tarefas, muito para além da simples apresentação das suas descobertas à turma ou da redação de um relatório. Estas tarefas possíveis incluem a criação de projectos multimédia, videoconferência, utilização de correio eletrónico, bases de dados e folhas de cálculo, e uma miríade de outras capacidades tecnológicas.

O desenvolvimento das competências cognitivas dos alunos continua a não receber a importância que merece, em todos os níveis de ensino. Estas competências são melhoradas através do treino cognitivo com bons WebQuests, cujas características cognitivas são as seguintes:

Num WebQuest, o professor pode estruturar o conteúdo de uma forma que os alunos possam compreender, desde que com o **sentido lógico** possível para os alunos. Ao utilizar diferentes tipos de problemas ou modelos de conceção (por exemplo, problema de investigação, problema de estudo de caso, problema de conceção), a estrutura de conhecimento da disciplina pode ser modelada;

**Significado psicológico.** Com uma seleção adequada de recursos, o WebQuest permite construir uma atividade de aprendizagem adaptada ao nível psico-evolutivo do aluno. O estudo em grupo leva a que o aluno tenha um melhor desempenho com a ajuda de um colega mais capaz do que ele está a digerir;

**Aprendizagem auto-dirigida.** No WebQuest, o trabalho principal do aluno é autónomo: é ele que seleciona a informação que considera relevante; e também é ele que estrutura o conhecimento, construindo os seus próprios esquemas cognitivos. Por conseguinte, as WebQuest devem favorecer tarefas de síntese, resumo, análise e comparação de diferentes fontes e meios de informação;

**Elevada “funcionalidade social”.** A utilização da Internet como ferramenta de aprendizagem é de grande importância para os estudantes. Pode conduzir a processos de aprendizagem que são aplicáveis a outras áreas não académicas: forma de passar os tempos livres, independência na resolução de problemas escolares, etc. Este facto pode também conduzir a um elevado nível de motivação para a aprendizagem;

**Metacognição.** A resolução de problemas complexos e de situações de aprendizagem exige certas capacidades de controlo, de autoavaliação e de observação. Além disso, enquanto conduzem a sua própria aprendizagem com base na descoberta e na utilização efectiva das TIC e na resolução de problemas, os alunos podem adquirir um conhecimento abrangente da sua própria aprendizagem.



## 2.0. ESTRUTURA DO WEBQUEST

Os professores que utilizam o WebQuest referem online que este incentiva o pensamento de alto nível, desenvolve competências de resolução de problemas e proporciona uma oportunidade de integrar a tecnologia no currículo. Cada WebQuest tem sempre as suas próprias fases de criação com blocos de construção para cada fase.

### 2.1. Elementos constitutivos da WebQuest

Os blocos de construção, também designados por “atributos críticos” da WebQuest, tal como definidos por Bernie Dodge, sofreram três alterações durante o período de 1995 a 2001, sem alterar o significado ou os resultados do procedimento. A terceira evolução do WebQuest aborda cinco blocos de construção centrados nas actividades dos alunos e um sexto elemento, o elemento dedicado ao professor (Página do Professor). Os recursos estão agora integrados no processo para facilitar a interação dos alunos com as ligações de investigação.

**Os blocos de construção são:**

- **Introdução/Tópico** - orienta os alunos e capta o seu interesse. Para isso, os professores precisam de ser motivadores, dirigindo-se aos seus alunos com vocabulário e explicações abrangentes. É importante formular inicialmente o tópico principal, a questão principal em torno da qual se centrará todo o projeto.
- **Tarefa** - a tarefa é a parte mais importante da WebQuest. Descreve o produto final da atividade. A tarefa é distribuída entre os membros da equipa. Cada membro é responsável pelo seu papel específico na equipa.
- **Processo e Recursos** - O processo explica as estratégias que os alunos devem utilizar para completar a tarefa e fornece-lhes orientações passo a passo sobre como trabalhar na tarefa. O processo começa com a formação das equipas e a atribuição de funções dentro da equipa.
- **Recursos** - O sítio WebQuest é fornecido e os recursos de pesquisa já foram atribuídos pelo professor. Os alunos têm acesso à Internet para obter informações. No final do processo, os alunos resumem as suas conclusões.
- **Avaliação** - O processo e os resultados/produtos finais são avaliados. A avaliação é efectuada pelos alunos /revisão pelos pares/. O professor resume e faz a avaliação final.
- **Conclusão** - Resume a atividade e incentiva os alunos a refletir sobre o seu processo e resultados. Os alunos devem trabalhar em colaboração num trabalho escrito final e apresentar o seu trabalho oralmente à turma.

- **Apresentação** - Cada equipa apresenta as suas conclusões e possíveis soluções de uma forma criativa. Isto pode ser feito através de apresentações em vídeo ou PowerPoint. É importante planear cuidadosamente para que a apresentação seja persuasiva, criativa e cativante.
- **Página do Professor** - Esta página não é um bloco de construção, mas é fundamental para a implementação e gestão eficazes do WebQuest na sala de aula, uma vez que fornece o apoio e os recursos necessários aos professores, permitindo-lhes maximizar o potencial educativo da atividade.

## 2.2. Passos para a criação de WebQuest

Os blocos de construção definem as fases clássicas da criação de WebQuest.

### Fase Um

Introdução/Tópico.

### Segunda fase

Selecionar um sítio que tenha uma matriz (modelo) para criar uma webquest ou criar o seu sítio de forma livre ou semelhante ao modelo.

### Terceira fase

Tarefa. Desde o início deve escolher o formato em que os alunos vão receber o trabalho, a tarefa. Este formato é livre e é apresentado da forma que o professor preferir. Eis alguns exemplos:

- a) Sob a forma de uma apresentação - por exemplo, PowerPoint. Coloque uma imagem no diapositivo e escreva uma ou duas perguntas. Assim, em cada diapositivo pode abordar um tema específico;
- b) Sob a forma de um texto Word. Coloque informações com imagens e perguntas sob a forma de texto formatado;
- c) Material visual. Por exemplo, inserir um conjunto de fotografias, material de vídeo.

### Quarta fase

Processo e recursos. Encontrar e pesquisar fontes de informação que os alunos utilizarão para resolver o estudo de caso/problema. Esta fase é por vezes realizada em conjunto com a Fase Três, na qual são tomadas decisões críticas sobre o problema a desenvolver. Tanto os educadores como os alunos descobrem rapidamente que, para alguns tópicos e tarefas, existem muitos mais recursos disponíveis na Web e que outros tópicos não são melhor servidos pela exploração da Web.

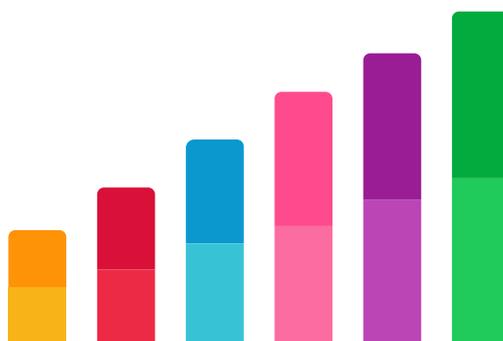
### Quinta fase

Criar um sistema de classificação. Por exemplo, pode utilizar sistemas prontos a usar em que apenas especifica:

- a) O número de pontos atribuídos a uma determinada pergunta;
- b) O nível a que corresponde o número de pontos (por exemplo, 5 pontos é bom).
- c) Se não houver uma resposta específica, descrever como é que a resposta oral/história deve ser avaliada, se é fundamentada, complementada por conhecimentos próprios ou, pelo contrário, incompleta, inexacta.

### Seis fase

Conclusão, Quando o professor tiver um plano aproximado e informações básicas por escrito introduzidas na Página do Professor, pode passar à publicação da pesquisa na Web no sítio - um modelo. Uma vez concluído o processo de estudo de caso/atribuição, todas as páginas do modelo devem estar concluídas. A pesquisa na Web está agora pronta para ser publicada, após o que ficará disponível para outros utilizadores.



## 2.3. Atributos não críticos da WebQuest

Os atributos não críticos de cada WebQuest estão relacionados com a colaboração, o comportamento cooperativo e as abordagens interdisciplinares a tópicos específicos de aprendizagem - um pré-requisito para uma aprendizagem ativa e intencional que vá ao encontro das necessidades e interesses dos alunos.

A colaboração é motivadora e também permite a cobertura de tópicos de aprendizagem grandes, controversos ou complexos.

Durante o curso da aprendizagem, com vários grupos WebQuest na mesma sala de aula ao mesmo tempo, os alunos encontrarão diferentes soluções de aprendizagem e de resolução de problemas que podem tornar-se modelos para a sua própria aprendizagem. O comportamento cooperativo dos alunos deve ser valorizado.

A WebQuest tem também como objetivo alargar a aprendizagem dos alunos para além da sala de aula. Isto leva a abordagens interdisciplinares de tópicos de aprendizagem específicos que, por vezes, requerem um grupo de colegas professores para conceber e gerir situações de aprendizagem.

## 2.4. Estrutura da pesquisa na Web no processo de aprendizagem

O professor apresenta o tema e a tarefa aos alunos /fase um e fase três/ e, em seguida, apresenta-lhes uma lista de recursos de informação, com ligações à Internet, com endereços de páginas Web sobre o tema, bem como CD, suportes de vídeo e áudio.

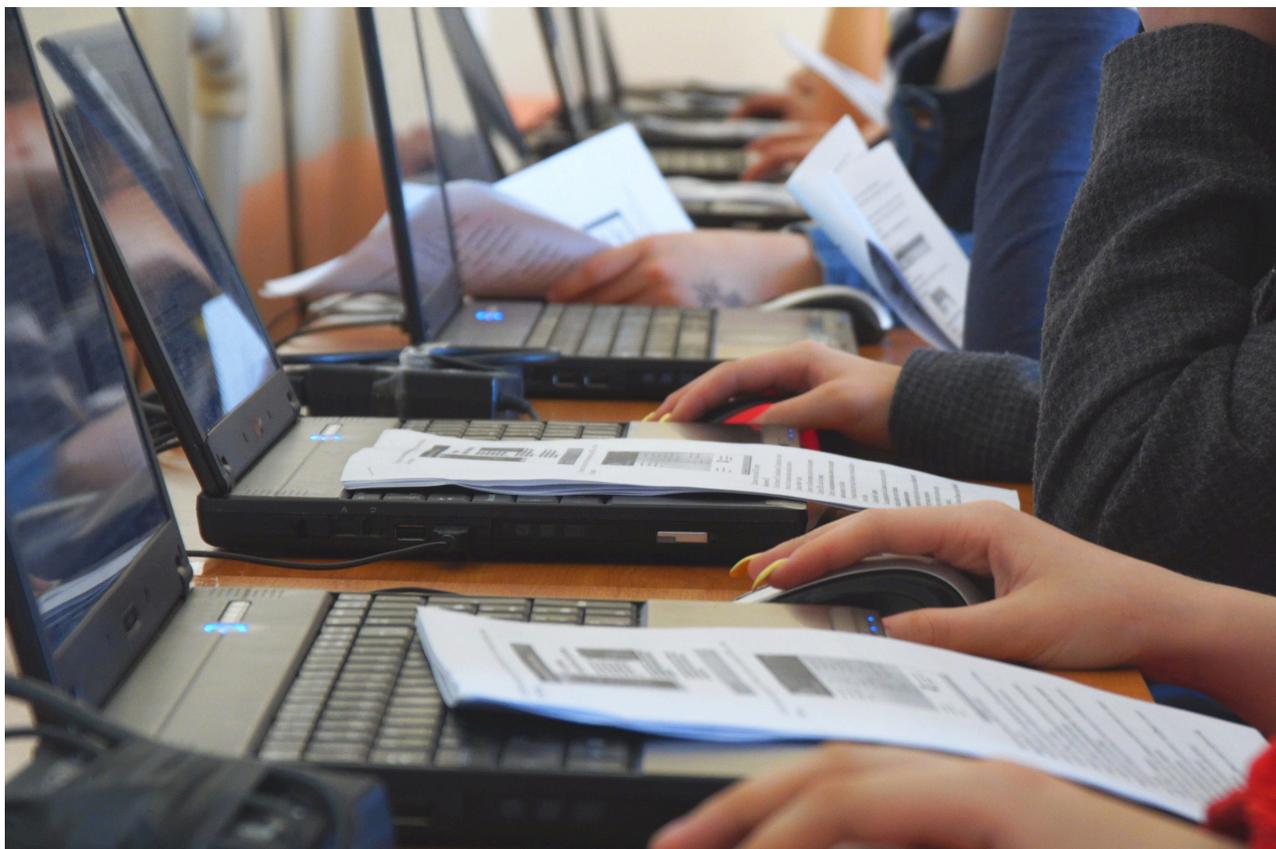
O professor descreve o procedimento operacional e de trabalho que cada grupo ou cada participante na missão tem de realizar, com a realização independente da tarefa (etapas). Atribuir papéis dentro da equipa: 1-4 alunos para 1 papel.

Existe uma “Fase de Função” - trabalho de equipa individual para um resultado comum. Os participantes executam as tarefas em simultâneo, de acordo com os papéis escolhidos.

Suma vez que o objetivo do trabalho não é competitivo, no processo de trabalho da pesquisa na Web, os membros da equipa treinam-se mutuamente nas competências de utilização de programas informáticos e da Internet. A equipa resume conjuntamente os resultados de cada tarefa, os participantes trocam materiais para atingir o objetivo comum de criar um sítio Web:

- ✓ pesquisa de informações sobre um tópico específico;
- ✓ desenvolvimento da estrutura do sítio;
- ✓ criação de material para o sítio;
- ✓ finalização de materiais para o sítio.

A equipa trabalha em conjunto, sob a orientação de um professor, e sente-se responsável pelos resultados das pesquisas publicadas na Internet. Com base neles, são formuladas conclusões e sugestões. A solução para o problema é comparada e avaliada - a atitude em relação ao tema dado, a fiabilidade da informação utilizada e a sua estrutura, a análise crítica, a coerência, as abordagens para resolver o problema, a individualidade de cada participante e o profissionalismo da sua apresentação. Professores e alunos participam na avaliação dos resultados através de debates ou de votações interactivas.



## 3.0. CONCEPÇÃO DE WEBQUEST

A colocação de webquests na Internet pode aumentar consideravelmente a motivação dos alunos para obterem os melhores resultados educativos.

Figura 2. Conceção de um WebQuest



## 3.1. Introdução/Tópico

É possível que já tenha escolhido um tema relacionado com a atualidade ou uma área do currículo que não esteja bem coberta nos textos disponíveis. Se tem uma área que é a sua especialidade, algo que gosta de ensinar, que conhece “por dentro e por fora, de cima a baixo”, comece por aí.

Estabeleça objectivos claros sobre o que os alunos vão aprender e alcançar no final da missão web. Identifique um tópico que convide à criatividade, requeira análise ou síntese, ou que exija que os alunos transformem a informação numa nova forma. Não utilize o formato WebQuest para fazer perguntas que tenham apenas uma resposta correta.

## 3.2. Tarefa

A tarefa deve ser motivadora para a aprendizagem e ser exequível. A tarefa deve ser desafiante mas exequível, encorajando os alunos a aplicar o que aprenderam.

A tarefa deve envolver actividades cognitivas específicas que os alunos devem realizar - analisar, sintetizar, transformar, avaliar e apreciar, criar novas informações, editar, partilhar, etc. Por conseguinte, a tarefa deve suscitar um pensamento de ordem superior. Idealmente, a tarefa principal da WebQuest é uma versão reduzida do que os professores fazem na sua aprendizagem profissional.

Estabeleça ligações com as normas curriculares, bem como com disciplinas específicas e transcurriculares. Estabelecer um contexto de aprendizagem que permita aos alunos abordar a tarefa de uma perspetiva original e desafiante.

A tarefa deve ser apresentada na sala de aula, verbalmente ou na Página do Aluno (se a criar), e o resultado final da sua resolução, incluindo os objectivos/produtos esperados.

## 3.3. Processo e recursos

O processo incluirá as funções que os alunos irão assumir. Agrupar os alunos em equipas com funções claramente definidas. As funções são necessárias e devem ser rigorosamente definidas para que a tarefa seja bem executada. Atribuir funções a todos os alunos.

Ofereça orientações para actividades que envolvam a colaboração de alunos individuais ou de grupos.

Sugerir quadros ou modelos (formatos) para as acções.

Pode delinear um processo passo a passo para os alunos seguirem. Este pode incluir uma fase de exploração, uma fase de análise e uma fase de tomada de decisões. Estas fases são extremamente úteis e aplicáveis nas tarefas de ensino e formação profissional.

Nos textos que vai apresentar, refira-se à segunda pessoa especificamente como “vocês” ou “vocês são” em vez de “alunos”. Utilize os recursos do processamento de texto (parágrafos, sublinhados, ligações, símbolos e números iniciais, etc.).

**Os Recursos** devem ser suficientes e agrupados de acordo com critérios lógicos e visíveis.

Identifique os recursos em linha disponíveis sobre o seu tema, compilando uma lista de palavras relacionadas e utilizando essa lista para procurar sites relevantes. Enquanto pesquisa, crie uma lista de sites actuais, precisos e adequados à idade dos seus alunos que despertem o seu interesse. Inclua elementos interactivos, se possível. Integre também recursos técnicos.

Há alguns anos, a Web era sobretudo dedicada à informática. Atualmente, é possível descobrir todos os tópicos sob o sol se “cavar” suficientemente fundo. Poderá encontrar um sítio fantástico que o inspirará a ensinar a matéria de uma forma totalmente nova. Se, por qualquer razão, não conseguir encontrar informação relevante suficiente, volte ao passo 3.1 do Guia e pense noutro tópico.

Alguns dos WebQuests mencionam recursos offline juntamente com os online. A estrutura básica de um WebQuest pode ser feita apenas com uma pilha de livros e revistas. No entanto, a filosofia dos projectos WebQuest implica a escolha de tópicos que não podem ser realizados apenas com materiais impressos.

Utilize um modelo de WebQuest, ou outro modelo que venha a desenvolver, e comece a “piratear”. Nos modelos prontos a utilizar, pode encontrar variações do formato WebQuest no Modelo.

## 3.4. Avaliação

Como refere **Kentan Letkeman**, “as técnicas de avaliação tradicionais não são a melhor forma de avaliar as WebQuest, porque os alunos podem não estar a aprender o mesmo conteúdo. Devem ser desenvolvidas rubricas de avaliação individuais que sigam os objectivos curriculares e sejam fáceis de compreender pelos alunos.”

### 3.4.1. Tipos de avaliação

A avaliação no contexto da WebQuest, que envolve o trabalho em pequenos grupos, pode ser feita de várias formas, dependendo dos objectivos de aprendizagem específicos e das suas preferências.

#### Eis duas abordagens básicas:

**a) Avaliação em grupo**

**b) Avaliação individual**

**c) Abordagem combinada**

#### a) Avaliação em grupo

**Vantagens** - Encoraja a colaboração e o esforço coletivo; realça a importância do trabalho em equipa e da realização de objectivos em colaboração.

**Desvantagens** - Pode não refletir a contribuição individual de cada aluno; Os alunos que não participam ativamente podem receber a mesma nota que aqueles que trabalharam diligentemente.

#### b) Avaliação individual, no seio do grupo

Esta abordagem consiste em avaliar o contributo individual de cada aluno no âmbito do trabalho de grupo. Pode utilizar uma variedade de métodos para avaliar o esforço individual, incluindo trabalhos individuais, relatórios individuais, etc.

**Vantagens** - Reflecte a contribuição e o esforço individual de cada aluno; incentiva cada aluno a participar ativamente, sabendo que os seus esforços serão avaliados separadamente.

**Desvantagens** - Pode reduzir o incentivo à colaboração se os alunos se concentrarem exclusivamente nos seus trabalhos individuais; Requer mais tempo e esforço por parte do professor para classificar.

### c) Abordagem combinada

Alguns professores optam por uma abordagem combinada, em que são avaliados os esforços individuais e de grupo. Desta forma, tanto o trabalho coletivo e a colaboração como o contributo individual de cada aluno podem ser avaliados.

## 3.4.2. Critérios de avaliação e recursos

ECada rubrica de avaliação de WebQuests deve fornecer um conjunto de critérios para avaliar o sucesso dos alunos no WebQuest. Avaliar os aspectos que representam as características específicas e formativas das WebQuests: pensamento de ordem superior, colaboração, utilização das TIC, aprendizagem transformadora, etc. Incluir critérios quantitativos e qualitativos.

Os critérios/recursos de avaliação no contexto de WebQuest podem ser muito variados e dependem das especificidades de um determinado WebQuest, bem como das abordagens que o professor prefere utilizar. A criação de critérios e recursos de avaliação é efectuada.

a) **Pelo professor:** Normalmente, o professor cria ou adapta recursos de avaliação para atender a objetivos e requisitos curriculares específicos. Isto pode incluir rubricas, testes, perguntas de verificação, projectos e outras formas de avaliação. O professor determina os critérios que medirão a aquisição de conhecimentos e competências alcançados através da WebQuest;

b) **Em conjunto com os alunos:** Em alguns casos, especialmente para os alunos dos graus XI e XII, a criação de instrumentos de avaliação pode ser incorporada no processo de aprendizagem como parte de uma estratégia mais ampla de aprendizagem ativa e de desenvolvimento do pensamento crítico.

### 3.4.3. Realização da avaliação

- a) **Pelo professor:** Na maioria das vezes, a avaliação é efectuada pelo professor, que utiliza critérios e rubricas previamente preparados para avaliar o trabalho dos alunos. O professor revê os trabalhos, projectos, testes e outras actividades concluídas para determinar até que ponto os alunos atingiram os objectivos de aprendizagem pretendidos;
- b) **Autoavaliação do aluno:** A autoavaliação pode ser encorajada em alguns WebQuests, onde os alunos auto-avaliam o seu trabalho de acordo com os critérios fornecidos. Isto ajuda a desenvolver competências de autorreflexão e a capacidade de analisar criticamente o seu próprio trabalho;
- c) **Avaliação pelos pares:** este é um método em que os alunos avaliam o trabalho dos seus colegas, o que pode contribuir para uma compreensão mais profunda do material de aprendizagem e para o desenvolvimento do pensamento crítico e das capacidades de comunicação. A experiência demonstrou que os próprios estudantes são os juízes mais severos do seu trabalho.

### 3.4.4. Integrar a avaliação na aprendizagem

A avaliação deve ser integrada na aprendizagem de modo a fornecer feedback contínuo aos alunos sobre o seu progresso. Isto inclui a avaliação formativa ao longo do processo WebQuest para ajudar os alunos a identificar os seus pontos fortes e áreas de melhoria, e a avaliação sumativa no final do WebQuest para avaliar a realização global dos objectivos de aprendizagem.

Assim, uma avaliação bem sucedida no contexto de WebQuest requer estratégias bem desenvolvidas e recursos criados e/ou adaptados por si, o professor, mas também a participação ativa dos alunos no processo de avaliação. A organização e condução de uma avaliação eficaz entre pares na sala de aula, com um exemplo, é descrita no Anexo 1 do guia WebQuest.

## 3.5. Conclusão

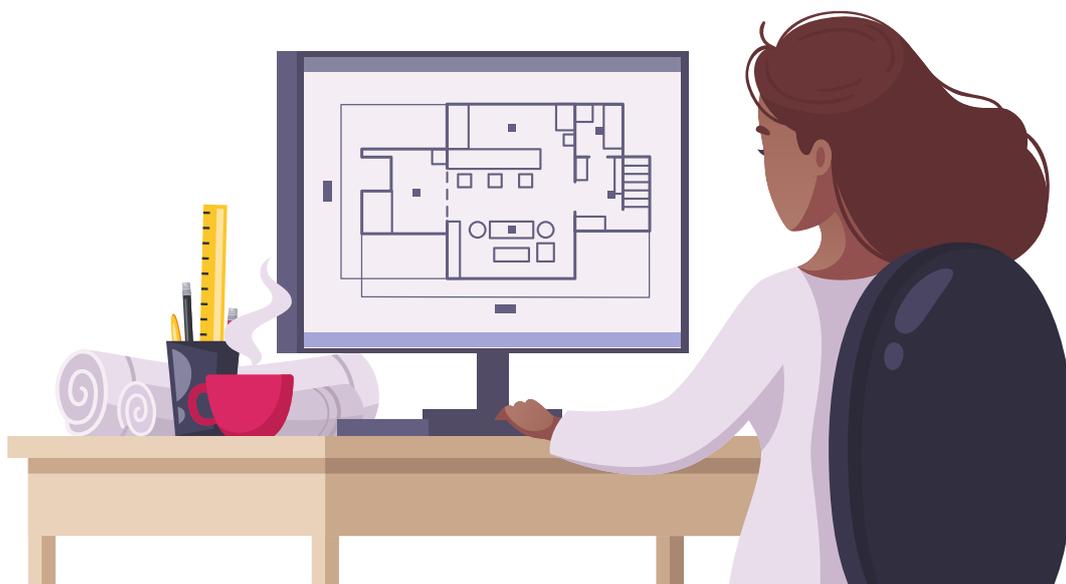
Deve ser organizada uma discussão construtiva aquando da apresentação pública do trabalho concluído. A avaliação aberta do próprio trabalho e do trabalho dos colegas permite ao aluno aprender a ser justo nos comentários, a identificar as descobertas mais interessantes nos trabalhos concluídos e a formular os seus próprios critérios de avaliação.

A conclusão é uma secção sumativa que encerra a atividade, incentivando os alunos a refletir sobre o que aprenderam e como podem aplicar esses conhecimentos ou competências no futuro. A apresentação da tarefa pode ser feita em grupos, sendo cada aluno responsável por uma parte específica da apresentação, na qual demonstra e explica a sua contribuição

Isto pode incluir:

- ✓ Explicação de um papel ou tarefa específica que desempenharam no projeto;
- ✓ Apresentação de uma parte da investigação ou análise pela qual são responsáveis;
- ✓ Demonstração de competências ou conhecimentos específicos adquiridos durante o projeto.

Recomenda-se que, numa apresentação em grupo, todos os materiais e documentos individuais sejam compilados numa única pasta. Isto mostra como os esforços individuais contribuíram para o trabalho coletivo.



## 3.6. Página do Professor

A página do professor não é considerada ou descrita como uma parte crítica do WebQuest, não é necessária, mas é desejável desenvolvê-la e incluí-la nesta secção porque funciona como um guia didático para o professor, oferecendo informações para futuros utilizadores deste WebQuest.

A página do professor em cada WebQuest desempenha um papel fundamental na navegação bem sucedida da atividade de aprendizagem. Apoia e assegura que os professores que vão utilizar este WebQuest pela primeira vez no seu trabalho estarão bem preparados e apoiados com recomendações de recursos que podem utilizar para enriquecer o processo de aprendizagem. Fornecerá instruções e orientações pormenorizadas sobre como utilizar o WebQuest na sala de aula.



A partir desta página, os professores compreenderão como podem integrar a atividade num currículo mais amplo, aprenderão sobre estratégias e métodos de ensino que podem implementar para facilitar a aprendizagem e o envolvimento dos alunos, e como avaliar a realização dos objectivos de aprendizagem.

As recomendações para o desenvolvimento da Página do Professor, com a introdução dos elementos-chave da Página do Professor, são apresentadas no Anexo 2 do Guia.

## 4.0. FORMAÇÃO COM WEBQUESTS JÁ PREPARADOS

Esta secção do Guia baseia-se em informações publicamente disponíveis de criadores/designers de WebQuest e educadores no estrangeiro com experiência significativa na implementação de projectos WebQuest na sala de aula.

O fator mais importante relacionado com a aprendizagem dos alunos e a utilização do WebQuest é a forma como os professores ligam o WebQuest a actividades anteriores e posteriores, de modo a que o WebQuest não seja uma experiência isolada sem qualquer ligação ao currículo VET. Os professores do ensino secundário profissional já estão a ganhar experiência e, num futuro próximo, reconhecerão as principais características cognitivas incorporadas num bom WebQuest e orientarão e dirigirão com sucesso os alunos nas suas próprias explorações e descobertas.

### 4.1. Vantagens de trabalhar com WebQuest prontos

Utilizar WebQuests prontos a usar em vez de criar novos WebQuests tem várias vantagens que podem ser particularmente úteis num contexto educativo:

**Economia de tempo:** Uma das maiores vantagens é a significativa economia de tempo. O desenvolvimento de um WebQuest eficaz exige muito tempo de planeamento, conceção e teste. A utilização de recursos WebQuest prontos a utilizar permite aos professores e profissionais do ensino e formação profissional concentrarem-se no ensino e não na formação técnica;

**Eficácia comprovada:** Os WebQuests prontos a utilizar são normalmente desenvolvidos por profissionais e frequentemente testados em ambientes de aprendizagem reais, o que garante a sua eficácia. São optimizados para fornecer conteúdos educativos de uma forma cativante e útil para os alunos.

**Normalização:** A utilização de WebQuests normalizados ajuda a garantir a consistência da aprendizagem. Isto é especialmente importante no EFP, uma vez que vários professores estão a trabalhar com o mesmo currículo e programas.

**Recursos e apoio:** Os WebQuests prontos a utilizar incluem frequentemente o acesso a recursos adicionais, tais como apoio ao professor, materiais de aprendizagem e ferramentas de avaliação. Isto pode facilitar o trabalho dos professores e enriquecer o processo de aprendizagem aquando da leccionação das aulas.

**Partilha de ideias:** A utilização de WebQuests já preparados permite aos professores partilhar ideias e abordagens com outros colegas de diferentes instituições de ensino ou de diferentes países. Isto pode contribuir para melhorar a qualidade da educação e alargar as perspectivas.

## 4.1. Procedimento de utilização do WebQuest pronto

**Antes de começar,** familiarize-se com o conteúdo da Página do Professor. Usar uma Página do Professor pronta no contexto de um WebQuest específico é extremamente útil. Ela servirá como seu centro de recursos, fornecendo informações e orientações importantes que podem ajudá-lo a usar o WebQuest de forma eficaz.

A Página do Professor fornece as informações necessárias num único local, facilitando ao professor a monitorização e gestão das actividades de aprendizagem. Ela oferece instruções detalhadas sobre como executar o WebQuest, bem como sugestões de cronogramas e organização da sala de aula. Isto ajudá-lo-á a preparar e a executar a aula de forma mais eficaz.

A página do professor inclui dicas para adaptar o material para atender às diferentes necessidades dos alunos, fornecendo diferentes abordagens para diferentes níveis de competências e capacidades. São fornecidos critérios de avaliação ou rubricas que pode utilizar para avaliar o progresso e os resultados dos alunos no WebQuest.

A página do professor inclui frequentemente recomendações para recursos adicionais, tais como artigos, vídeos, páginas Web e outros materiais que podem enriquecer o material do curso e fornecer mais contexto.

A página do professor pode oferecer orientação e dicas para resolver problemas técnicos que podem surgir durante a implementação do WebQuest.

---

Seguindo os passos abaixo, pode integrar e implementar com sucesso WebQuests já preparados.

**a) Escolher o WebQuest correto**

- ✓ **Avaliação do conteúdo:** É necessário certificar-se de que o conteúdo do WebQuest é adequado à idade/nível de ensino e aos interesses dos seus alunos;
- ✓ **Objectivos educativos:** Certifique-se de que o WebQuest ajuda a satisfazer objectivos educativos específicos e necessidades profissionais no âmbito do seu currículo;
- ✓ **Qualidade dos recursos:** Reveja os recursos fornecidos pelo WebQuest para garantir que são fiáveis e actualizados.

**b) Planeamento da Integração**

- ✓ **Adaptação do currículo:** Se necessário, adapte as tarefas ou recursos para atender às necessidades dos seus alunos;
- ✓ **Prazo:** Determine quanto tempo levará para completar o WebQuest dentro do processo de aprendizagem;
- ✓ **Trabalho de grupo:** Considere a possibilidade de trabalhar em pequenos grupos para incentivar a colaboração entre os alunos.

**c) Preparação dos materiais**

- ✓ **Preparação técnica:** Assegurar que todas as ferramentas e recursos técnicos, Internet e software necessários para o WebQuest estão disponíveis e a funcionar corretamente;
- ✓ **Dicas para professores:** Familiarize-se com as dicas e recomendações para a preparação e realização da atividade, bem como com as sugestões sobre como apresentar o WebQuest aos alunos, facilitar o processo de aprendizagem e integrar a atividade no currículo mais vasto. Alguns dos WebQuests até têm estratégias para diferenciar a instrução para acomodar as diferentes necessidades dos alunos;
- ✓ **Instruções para os alunos:** Prepare instruções claras e precisas para os seus alunos sobre como navegar na Web por si próprios.

**d) Implementação do WebQuest**

- ✓ **Introdução:** Comece com uma introdução que explique as metas e objectivos do WebQuest;
- ✓ **Observação:** Observe os alunos enquanto eles trabalham e ajude-os se necessário;
- ✓ **Interatividade e feedback:** Proporcionar oportunidades de interação e feedback atempado;
- ✓ **Resolução de problemas:** Pode ter informações sobre problemas comuns que podem ocorrer durante o WebQuest e soluções sugeridas para o ajudar a lidar com esses desafios sem problemas.

### e) Avaliação e reflexão

- ✔ **Avaliação dos resultados:** medir o sucesso da WebQuest através da avaliação das tarefas e projectos concluídos;
- ✔ **Reflexão com os alunos:** Discutir com os alunos o que aprenderam e como podem aplicar os seus conhecimentos no futuro;
- ✔ **Autoavaliação:** Avaliar a forma como o WebQuest contribuiu para o processo de aprendizagem e considerar oportunidades para o futuro.

### f) Partilhar a experiência

- ✔ **Partilha com colegas:** Partilhe as suas observações e experiências com colegas que também possam beneficiar deste WebQuest no processo educativo;
- ✔ **Adaptar novos WebQuests:** Utilize o que aprendeu para criar ou adaptar outros WebQuests que satisfaçam as necessidades específicas dos seus alunos. Pode oferecer extensões da experiência de aprendizagem para além do WebQuest, incluindo actividades de acompanhamento, projectos ou debates que aprofundem a compreensão ou apliquem competências em novos contextos;
- ✔ **Informações de contacto:** Informações para os professores contactarem com perguntas, comentários ou para apoio adicional, promovendo uma comunidade de prática em torno do WebQuest.



# 5.0. SUPERACÃO DE DIFICULDADES E POSSÍVEIS OBSTÁCULOS

## 5.1. Competências informáticas

Professores, estudantes, facilitadores, mentores e todos aqueles que ministrarão a formação WebQuest devem ser capazes de navegar na Internet (www). Devem saber utilizar os motores de busca de informação, por exemplo, o Google, criar um documento html com um processador de texto ou um editor de páginas Web, etc. São necessários conhecimentos de competências digitais básicas. Recomenda-se que os professores tenham recebido formação, pelo menos, no nível básico do Quadro Europeu de Competências Digitais DigComp 2.1.

## 5.2. Fluência em inglês

A maioria dos projectos e recursos WebQuest são escritos em inglês. Por conseguinte, a fluência em inglês seria muito vantajosa. No entanto, como esta estratégia de aprendizagem se espalhou por todo o mundo, existem vários recursos em várias outras línguas: espanhol, italiano, finlandês, romeno, polaco. As modernas tecnologias informáticas oferecem traduções à medida que se utiliza o método, mas é aconselhável a fluência em inglês, mesmo a um nível inferior.

## 5.3. Recursos de tempo

Os recursos de tempo são necessários não só para a fase de criação, mas também para o tempo necessário para adaptar um WebQuest concluído.

Escrever um WebQuest leva tempo, pelo menos na primeira vez, mas é um grande desafio. Para tirar o máximo partido dos seus esforços e aumentar as suas hipóteses de satisfação e sucesso, pode fazer o seguinte:

- ✔ Ligar o WebQuest ao currículo - por exemplo, escolher como tópicos para um projeto de WebQuest alguns conhecimentos que já ensinou anteriormente e com os quais nunca ficou completamente satisfeito a partir do conteúdo padrão;
- ✔ Substituir uma aula que não lhe agrade ou que não satisfaça os seus requisitos pelo WebQuest, ou introduzir o WebQuest na aula, mas não apenas como uma atividade extra, mas como algo que a melhore.

## 5.4. Ligação de estudo

Os WebQuests são concebidos para estudantes e professores. Os tópicos devem estar alinhados com os objectivos e resultados de aprendizagem que os professores estão a definir e a avaliar. O desenvolvimento de um bom WebQuest é um processo que envolve o conhecimento das práticas da sala de aula, as capacidades e conhecimentos dos alunos e a utilização de ferramentas tecnológicas.

É aconselhável dedicar algum tempo à criação de lições que possam ser ligadas ao currículo e que o professor e outros professores reconheçam como tópicos e questões importantes. A utilização da Internet e das TIC deve ser encorajada sempre que acrescente valor ao ensino normal.

## 5.5. Criatividade e utilização da Web

Tire o máximo partido da informação disponível na Web. A Web pode fornecer recursos essenciais que normalmente não estariam disponíveis ou não seriam utilizados nas escolas. Isto pode deixá-lo insatisfeito com a informação que encontrou /insuficiente, inexacta/ mas também pode oferecer múltiplas perspectivas sobre um tópico. A informação na Web oferece múltiplas perspectivas sobre qualquer assunto.

## 5.6. Dificuldades na implementação de WebQuest na sala de aula

As dificuldades estão sobretudo relacionadas com a gestão do processo de aprendizagem dos alunos e com a utilização dos recursos da Internet. O maior obstáculo que surge é o acesso à tecnologia - a dependência do tipo de acesso à Web /acesso rápido à Internet/ e o número de PCs que a escola tem e a pessoa responsável por os manter a funcionar.

Estas dificuldades podem ser temporariamente reduzidas com a seguinte solução:

- ✓ Os professores que pretendam introduzir actividades de aprendizagem baseadas em casos e que estejam impedidos de utilizar a Internet durante um período de tempo podem imprimir as páginas Web para que os alunos as utilizem temporariamente na aula;
- ✓ Se o número de computadores na sala de aula for limitado, e talvez por outras razões, os professores podem juntar os alunos para criar uma sala de aula modular para trabalharem nas suas webquests. Se apenas um computador tiver Internet, podem ser criadas “estações de rotação” - um computador para navegar na Internet e imprimir materiais. Os alunos cujo inglês não esteja num bom nível podem utilizar manuais escolares, livros da biblioteca, revistas, cassetes de vídeo, CD-ROM, etc.

## 6.0. ELEMENTOS DE UM BOM WEBQUEST

O criador original do WebQuest, Bernie Dodge, incentivou a melhoria contínua do WebQuest nos seus materiais e também encorajou a comparação e avaliação de muitos WebQuests semelhantes para encontrar melhores soluções para cada parte do WebQuest - especialmente a tarefa, o processo e a avaliação.

Um WebQuest bem concebido:

- ✔ permite que os alunos compreendam facilmente a tarefa e o processo que têm de seguir, bem como passar facilmente de um local de informação para outro, ao completarem a tarefa;
- ✔ permite que os alunos descubram informações sobre um tópico como parte de um contexto mais vasto ou explorem um tópico como um problema interdisciplinar a resolver;
- ✔ utiliza eficazmente os recursos e as ferramentas da Internet para aceder e tratar dados;
- ✔ tem um ponto de partida motivador e/ou um ponto final desejado que deve ser do interesse do aluno;
- ✔ enquadra-se melhor no currículo;
- ✔ baseia-se em material adequado à idade e às capacidades dos alunos. Com uma coleção de ligações bem sucedida, a WebQuest pode oferecer requisitos adequados a alunos com diferentes capacidades;
- ✔ contém uma rubrica multidimensional para avaliar as competências e conhecimentos adquiridos durante o processo de aprendizagem. As dimensões das rubricas podem incluir questões de colaboração, partilha de ideias, produtos dos alunos sob a forma de materiais escritos, apresentações, etc.;
- ✔ torna-se útil para outros professores quando existe uma página completa do professor que explica a conceção didática da tarefa de aprendizagem;
- ✔ pode servir de modelo para uma fácil adaptação.

The repeated experience of some teachers designing WebQuests, as well as the research of others, has led to the identification and evaluation of several important elements that are necessary for successful WebQuest lessons:

### ✔ Simplicidade

Muitas vezes, os educadores tendem a comprometer-se demasiado com a utilização de muitas tecnologias, sites e recursos. O melhor é uma abordagem simples e exequível que possa ser alcançada pela maioria dos educadores. Os bons WebQuests são fáceis de utilizar. Os alunos são capazes de compreender facilmente a tarefa e o processo que devem seguir, bem como navegar facilmente na Internet.

### ✔ Design

Os WebQuests são implementados como páginas Web activas. É essencial que os sites sejam atractivos, fáceis de navegar e actualizados.

### ✔ Visibilidade

A Web é um meio visual e, com a utilização adequada de elementos visuais, é possível construir um contexto de aprendizagem. Os elementos visuais podem também aumentar o interesse dos alunos.

### ✔ Recursos

Os recursos são o coração do WebQuest. Os educadores que desenvolvem WebQuest devem encontrar excelentes recursos de fontes fiáveis e com grande potencial para permanecerem online ao longo do tempo.

### ✔ Organização

As WebQuests devem seguir um padrão definido, mas ainda assim devem ser bem organizadas. As actividades devem ser claras e descritas de forma simples.

### ✔ Elemento de missão

As Webquests são eficazes quando são apresentadas como missões e não como simples listas de tarefas. Muitas vezes, é preferível deixar algumas coisas à imaginação e à criatividade dos alunos do que ser demasiado prescritivo quanto aos produtos e à classificação.



## 7.0. CONCLUSÃO

A Internet oferece muitos e variados WebQuests para o ensino secundário dos alunos, mas, infelizmente, apenas relacionados com disciplinas do ensino geral - matemática, física, química, etc. As nossas informações, bem como as publicações de professores de escolas profissionais na Europa, Japão e EUA, mostram que há falta de WebQuests prontos relacionados com os currículos obrigatórios de formação profissional específica. Pequenas exceções são algumas profissões como a construção, a informática aplicada, etc.

O modelo WebQuest tem um grande potencial para professores e educadores. Trata-se de um modelo comprovado e flexível que permite a variedade e a colaboração, a estrutura e a imaginação. O WebQuest representa uma das muitas maneiras pelas quais devemos repensar a instrução e o processo de preparação de professores, se quisermos preparar os educadores para enfrentar os desafios das salas de aula ricas em tecnologia que caracterizarão a educação num futuro próximo.

Para implementar eficazmente o WebQuest como uma ferramenta para desenvolver e cultivar estas competências, as melhores práticas WebQuest devem ser paralelas, ilustrar e promover estas competências. Evidência - As melhores práticas de WebQuest são:

- ✓ criar tarefas de colaboração e conjuntas;
- ✓ convidando e encorajando o pensamento crítico para a resolução criativa de problemas e ideias inovadoras;
- ✓ exigir a comunicação escrita e oral no âmbito da tarefa;
- ✓ integração e competências TIC do início ao fim da tarefa;
- ✓ avaliação efectiva pelos pares com vista à aquisição de conhecimentos;
- ✓ inclusão de diferentes estilos de aprendizagem na tarefa;
- ✓ promoção da adaptabilidade, criando tarefas autênticas, aplicáveis e relevantes no mundo real;
- ✓ integração da responsabilidade individual e global na tarefa.

É imperativo que preparemos os nossos alunos para a força de trabalho global do século XXI. A utilização da WebQuest como meio para atingir este objetivo é razoável e exequível se incorporar as melhores práticas sugeridas. O futuro está aqui; os nossos alunos precisam de recuperar o atraso e nós, enquanto educadores, precisamos de ensinar melhor de forma a responder a estas exigências.

# ANEXO 1

## MODELO PARA AVALIAR UM TRABALHO DE PROJETO WEBQUEST

### 1. PROPOSTAS DE CRITÉRIOS, COM AVALIAÇÕES E CARACTERÍSTICAS

#### 1.1. COMPREENSÃO DA TAREFA

- ✓ **Excelente (A):** O aluno demonstra uma compreensão correta da tarefa.
- ✓ **Muito Bom (B):** O aluno demonstra uma boa compreensão da tarefa.
- ✓ **Bom (C):** O aluno compreende a tarefa, mas utiliza fontes de informação limitadas.
- ✓ **Médio (D):** O aluno inclui materiais não diretamente relacionados com o tema; é utilizada uma fonte. As informações recolhidas não são analisadas ou avaliadas.
- ✓ **Fraco (E):** O conteúdo do trabalho é incompreensível para o aluno. A pesquisa de informação na Internet é difícil.

#### 1.2. EXACTIDÃO DA TAREFA

- ✓ **Excelente (A):** O aluno entrega o trabalho a tempo.
- ✓ **Muito Bom (B):** O aluno entrega o trabalho com várias horas de atraso.
- ✓ **Bom (C):** O aluno entrega o trabalho com 1 dia de atraso.
- ✓ **Médio (D):** O aluno entrega o trabalho com 2 dias de atraso.
- ✓ **Insuficiente (E):** O aluno entrega o trabalho com mais de 2 dias de atraso.

## 1.3. CONTEÚDO E CONHECIMENTOS

- ✓ **Excelente (A):** O aluno apresenta um conteúdo extremamente bem desenvolvido e aprofundado que abrange todos os aspectos do tema atribuído.
- ✓ **Muito Bom (B):** O aluno apresenta um conteúdo bem desenvolvido, com uma boa compreensão do tema.
- ✓ **Bom (B):** O aluno apresenta um conteúdo adequado com uma compreensão básica do tema.
- ✓ **Médio (D):** O aluno apresenta um conteúdo incompleto com algumas lacunas na compreensão do tema.
- ✓ **Fraco (E):** O conteúdo é incompleto ou incorreto, com lacunas significativas no conhecimento.

## 1.4. ORGANIZAÇÃO E ESTRUTURA

- ✓ **Excelente (A):** O projeto está estruturado de forma lógica, a informação é apresentada de forma coerente e eficaz.
- ✓ **Muito Bom (B):** Boa organização, com pequenas incoerências na sequência da informação.
- ✓ **Bom (C):** Organização aceitável com alguns problemas de estrutura e coerência.
- ✓ **Médio (D):** Organização pouco clara ou pouco consistente.
- ✓ **Fraco (E):** Falta uma estrutura clara, a informação está fragmentada e é difícil de seguir.

## 1.5. CRIATIVIDADE E ORIGINALIDADE

- ✓ **Excelente (A):** O aluno demonstra um pensamento original e uma abordagem inovadora.
- ✓ **Muito bom (B):** Existem elementos de criatividade e originalidade.
- ✓ **Bom (C):** Ideias padrão que são adequadamente apresentadas.
- ✓ **Médio (D):** Pouca criatividade, seguindo sobretudo padrões estabelecidos.
- ✓ **Fraco (E):** Falta de criatividade, repetição de ideias de outros sem contribuição original.

## 1.6. REPRESENTAÇÃO GRÁFICA

- ✓ **Excelente (A):** Apresentação gráfica muito atractiva e adequada ao tema.
- ✓ **Muito Bom (B):** Apresentação gráfica atractiva.
- ✓ **Bom (C):** Apresentação gráfica aceitável.
- ✓ **Mediano (D):** A apresentação não é consistente e clara.
- ✓ **Fraco (E):** Apresentação gráfica pobre e inadequada.

## 1.7. COMPETÊNCIAS DE APRESENTAÇÃO

- ✓ **Excelente (A):** O estudante utiliza competências de comunicação eficazes, com uma apresentação clara e persuasiva.
- ✓ **Muito Bom (B):** Boa capacidade de comunicação com pequenos erros na apresentação.
- ✓ **Bom (C):** Competências de comunicação adequadas, mas com alguns erros na apresentação.
- ✓ **Médio (D):** Competências de comunicação inadequadas, apresentação pouco eficaz.
- ✓ **Fraco (E):** Falta de clareza e persuasão, problemas significativos nas competências de comunicação.

## 1.8. COMPETÊNCIAS DE COMUNICAÇÃO

- ✓ **Excelente (A):** O aluno colabora ativamente com os seus colegas e apoia-os.
- ✓ **Muito Bom (B):** Boa colaboração com problemas mínimos de comunicação.
- ✓ **Bom (C):** Colaboração básica com alguns problemas no trabalho de equipa.
- ✓ **Médio (D):** Cooperação limitada, dificuldades visíveis no trabalho de equipa.
- ✓ **Fraco (E):** Falta de cooperação, trabalho de equipa ineficaz.

## 2. AVALIAÇÃO INTERPARES DE UM TRABALHO DE PROJECTO NA SALA DE AULA

Este é um exemplo de como a avaliação pelos pares pode ser efetivamente organizada e conduzida na sala de aula.

### 2.1. Preparação e formação

**Definição de critérios** - O professor deve desenvolver critérios de avaliação claros e específicos para os alunos utilizarem, os quais devem ser explicados e discutidos previamente com os alunos.

**Formação sobre a avaliação** - Realizar uma formação ou uma demonstração sobre a forma como os alunos podem avaliar o trabalho dos outros utilizando os critérios estabelecidos. Podem ser utilizados exemplos de trabalhos (preparados antecipadamente ou de aulas anteriores) para treinar os alunos na avaliação.

### 2.2. Processo de avaliação

**Anonimato** - Para evitar preconceitos, o trabalho dos alunos pode ser anónimo. Os nomes dos alunos avaliadores são retirados e substituídos por números ou códigos.

**Distribuição do trabalho** - Cada trabalho é entregue a um certo número de alunos para avaliação, a fim de garantir a objetividade e recolher opiniões diferentes.

**Utilização de rubricas** - Na classificação de grandes projectos, os alunos utilizam as rubricas pré-definidas para classificar o trabalho.



## 2.3. Feedback

**Feedback construtivo** - Os alunos devem não só dar notas, mas também indicar os pontos fortes do trabalho e as áreas a melhorar.

**Discussão dos resultados** - Depois de todos os trabalhos terem sido avaliados, o professor pode organizar um debate na turma sobre o processo de avaliação, em que os alunos podem partilhar as suas observações e discutir o que aprenderam.

## 2.4. Avaliação do professor

**Verificação das notas** - O professor revê as notas e o feedback fornecidos pelos alunos para garantir que são objectivos e reflectem os critérios estabelecidos. O professor pode também ajustar algumas notas se considerar que são excessivamente altas ou baixas.

## 2.5. Reflexão

**Autoavaliação** - Finalmente, os alunos podem auto-avaliar o seu trabalho utilizando os mesmos critérios e rubricas. Isto ajuda a desenvolver a auto-consciência e a autorregulação.



# ANEXO 2

## EXEMPLO DE CONTEUDO DE UMA PAGINA DE PROFESSOR

### 1.0. DESENVOLVER UMA PÁGINA DE PROFESSOR. INTRODUÇÃO AOS ELEMENTOS-CHAVE DA PÁGINA DO PROFESSOR

As informações apresentadas nesta secção ajudarão o professor a desenvolver a Página do Professor relacionada com a tarefa.

#### 1.1. Introdução - Tópico

O professor deve introduzir e descrever as origens da WebQuest (motivação, utilização num contexto específico) e descrever brevemente o seu objetivo. Descrever o nível e o curso a que se destina a atividade, bem como as possibilidades de transferência e adaptação a outros níveis. Descreva os requisitos e pré-requisitos dos alunos necessários para completar o projeto. Quando fizer uma apresentação na sala de aula, lembre-se que o objetivo da introdução é preparar e captar a atenção dos alunos.

#### 1.2. Tarefa

A tarefa deve ser descrita, com um resultado final claro da atividade do aluno. Não enumere as etapas que os alunos vão percorrer para chegar ao ponto final - isso é feito na parte seguinte - O Processo.

Descreva o agrupamento de alunos para completar a tarefa e como atribuiu as funções. Defina claramente as funções e a necessidade da tarefa em que envolveu todos os alunos.

Depois de seleccionar o tópico e a tarefa, os professores começam o trabalho real, descrito na Página do Professor do WebQuest, para definir todos os componentes do WebQuest. Esta parte da informação será muito útil para os professores que pretendam introduzir este WebQuest específico no seu currículo, sem efetuar quaisquer adaptações e alterações, bem como para os professores que pretendam desenvolver WebQuest.

## 1.3. Processo

Deve decidir e descrever como irá realizar as seguintes acções organizacionais ou completar as seguintes actividades organizacionais para a WebQuest específica:

- Vai introduzir mais do que uma turma nesta lição?
- Se os alunos forem divididos em grupos, pode explicar porquê e quais os critérios que utilizou para o fazer, para informação dos professores que irão utilizar o WebQuest pronto que desenvolveu.
- Qual é o período de tempo para o WebQuest - um dia, uma semana, ou está dividido em partes de vários períodos, ou seja, quantos dias ou semanas são necessários para o projeto?
- Qual é a disciplina - apenas uma disciplina padrão, interdisciplinar, multidisciplinar ou outro tipo?
- Quantos professores são necessários para dar uma aula com este WebQuest?
- Um professor é suficiente?
- Existem funções para os facilitadores na sala de aula?
- De que conhecimentos adicionais necessita o professor para conduzir a aula? Será fácil para os novos professores? Recomenda-se alguma experiência prévia de trabalho com WebQuest e qual - por exemplo, debates diretos ou jogos de papéis?

Se prevê a ocorrência de problemas ou obstáculos, explique-os aqui e diga como pensa que podem ser contornados.

Descreva-os aqui:

- ✓ Existem funções para facilitadores ou assistentes de sala de aula?
- ✓ É necessário coordenar com um professor de outra escola ou com um parceiro nas práticas profissionais dos alunos ou outra pessoa?
- ✓ Está prevista uma visita ou visita de estudo no âmbito da aula?

Se o WebQuest que concebeu for grande e não for de fácil utilização, para o facilitador incluído na formação que supervisiona e orienta os debates, crie uma ligação a partir da página do professor que conterá um guião imprimível para o facilitador seguir.

## 1.4. Recursos

Descreva o que é necessário para apresentar esta lição.

- Contas de correio eletrónico criadas para todos os alunos; disponibilidade de software específico/se necessário-quantas cópias; disponibilidade de hardware específico/se necessário-que tipo e quantas; materiais de referência específicos para a sala de aula ou biblioteca;
- Materiais de vídeo ou áudio;
- Ligações para recursos da Internet;
- URLs para sites Web sobre o tema;
- Um conjunto de manuais escolares e livros.

Se a lição exigir uma necessidade alargada de sites Web específicos, recomenda-se que estes sejam listados aqui nesta página, descritos e ligados a eles.

Uma descrição detalhada do processo e dos recursos ajudará os professores que utilizarão o WebQuest finalizado a ver como a sua lição flui e como podem adaptá-la / se necessário / para a sua própria utilização, pelo que quanto mais detalhe e atenção dedicar a esta secção, melhor para todos.

## 1.5. Avaliação

Como é que vai saber que esta aula foi bem sucedida?

Descreva os produtos ou desempenhos dos alunos que irá observar e como serão avaliados.

Descreva o tipo de avaliação que utilizou - em grupo, individual, combinada.

Descreva os critérios de avaliação. Para maior comodidade, pode utilizar os modelos de rubricas de avaliação apresentados no **Anexo 1**. Descreva o que escolheu e utilizou e introduza-o aqui na Página do Professor para que outros professores o possam utilizar.

Descreva quem fez a avaliação - o professor, a autoavaliação do aluno ou a avaliação pelos pares.

## 1.6. Publicar o WebQuest

A webquest está pronta para ser publicada, ficando assim disponível para outros utilizadores, publicando-a numa página Web, num blogue ou num site Web com um blogue - é uma questão de escolha. Existem muitas oportunidades e tecnologias disponíveis para tirar o máximo partido da Internet nas actividades educativas.

