

WebQuest

O que são?

As WebQuest (ou Aventuras na Web) são um exemplo de actividades educativas que proporcionam aos professores uma estratégia de integração curricular da Internet, suportada por uma exploração orientada dos recursos da Web.

O recurso ao “modelo” WebQuest , proposto por Bernie Dodge e Tom March (1995), afigura-se-nos como uma estratégia inovadora, fundamentada na psicologia cognitiva e construtivista, indo ao encontro de preocupações e necessidades dos professores, facilitando os processos de desenvolvimento de um conjunto de competências essenciais e transversais, definidas no quadro da recente reorganização curricular do Ensino Básico.

O conceito de WebQuest foi adoptado desde logo por professores dos mais diversos lugares contando-se hoje mais de dez mil páginas na Web, com propostas de educadores de diversas partes do mundo (EUA, Canadá, Islândia, Austrália, Portugal, Brasil, Holanda, Espanha, entre outros).

Sugestões de Dodge:

a) Dodge (1995) recomenda que se comece por realizar uma WebQuest **simples** e depois se avance para mais complexas;

b) o autor também sugere que se inicie por uma WebQuest com carácter **disciplinar** e de **curta duração** para se evoluir para as de longa duração e com actividades de carácter interdisciplinar.

c) sugere ainda que o professor comece por se familiarizar com a informação disponível online na sua área de interesses, seguindo-se a organização das fontes encontradas.

d) Posteriormente, Dodge (2001) através do acrónimo **FOCUS** apresenta cinco conselhos para quem desenvolve WebQuests:

1. **Find great sites** - procurar sites interessantes e relevantes para a temática a abordar;
2. **Orchestrate your learners and resources** -organizar os recursos encontrados e as etapas a serem desenvolvidas em grupo;
3. **Challenge your learners to think** - desafiar os alunos a pensar;

4. Use the medium - utilizar convenientemente a Web de tal modo que uma WebQuest bem concebida não poderia ser facilmente realizada em papel. Por exemplo:

- tirar partido da possibilidade de contactar peritos, geralmente através do correio electrónico;
- disponibilizar um fórum para os alunos colocarem as suas opiniões;
- apresentar um pequeno vídeo, música ou som ambiente para contextualizar a temática, tendo o cuidado de não terem um efeito de distração.

5. Scaffold high expectations - sugere tarefas que não estejam nas expectativas dos alunos, isto é que sejam arrojadas, mas devendo também ter apoio em como as realizar tal como grelhas de análise ou modelos pré-definidos, entre outros, até os alunos se sentirem autónomos e conseguirem analisar a informação por si ou conceber o produto final sem qualquer apoio.