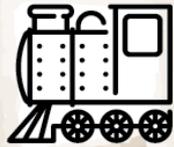


PAST-TIMES



Formação presencial

Módulo 2: Como Desenvolver *Webquests*

Unidade 2.3. Criar um Webquest



Ficha de planeamento de *Webquests*

Por onde começar?

Antes de desenhar um WebQuest, vai querer ter um esboço à mão para guiá-lo através do processo.

Os esquemas e modelos WebQuest disponíveis *online* irão ajudá-lo.

<https://tomarch.com/webquests/help/prewrite.html>

<https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/>

Fonte: https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml



Ficha de planeamento de *Webquests*

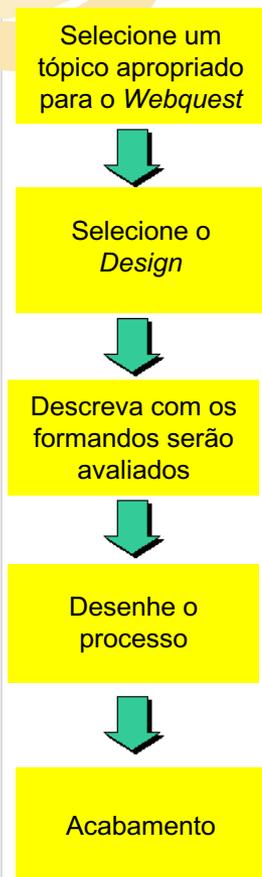
Depois de ter o seu esboço ou modelo, ficam alguns pontos principais a incluir:

- 1. O tema: *relacionado com acontecimentos atuais ou com uma área do currículo insuficientemente coberta nos textos disponíveis*
- 2. A tarefa: *a parte mais importante de uma WQ (a seguir ao slide)*
- 3. O processo: *papéis e etapas*
- 4. Os recursos: *locais atuais, exatos e adequados à idade*
- 5. A avaliação: *as rubricas de avaliação tradicional ou individual podem ser desenvolvidas*

<http://webquest.org/sdsu/webquestrubric.html>

- 6. A conclusão: *uma citação motivacional, uma imagem, um ditado/provérbio, etc*

O Processo de *WebQuest Design*



O processo nem sempre \u00e9 t\u00e3o linear, \u00e9 claro

\u00c0 medida que se vai trabalhando nas etapas, pode ser necess\u00e1rio voltar atr\u00e1s e modificar o trabalho realizado nas etapas anteriores

A parte mais dif\u00edcil \u00e9 escolher um *design* e uma tarefa

A parte mais demorada \u00e9 a concep\u00e7\u00e3o do processo

Fonte: <http://webquest.org/sdsu/designsteps/index.html>

Tarefas

A tarefa é a parte mais importante de um WebQuest.

Fornece o objetivo e o foco das atividades para os formandos.

A tarefa descreve claramente o resultado final das atividades do formando.

A tarefa pode ser a:

- ▣ série de perguntas
- ▣ resumo a criar
- ▣ problema a resolver
- ▣ posição a ser formulada ou defendida
- ▣ tudo o que exija que os formandos processem e transformem a informação que recolheram

Tarefas

Há uma série de formas de construir a tarefa.

Tarefa *Retelling* - Produto de Apresentação (mais comumente encontrado em *WebQuests* e o menos desafiador)

Tarefa de Compilação - Compilar várias fontes de informação num único formato

Tarefa Mistério - Introdução em formato de detetive ou puzzle

Tarefa Jornalística - Relatório sobre um evento

Tarefa de *Design* - Criar um produto ou plano de ação que cumpra um objetivo pré-determinado

Tarefa Produto Criativo - Produzir algo num determinado formato

Tarefa de Construção de Consenso - Diferentes pontos de vista são articulados e considerados

Tarefa de Persuasão - desenvolver um caso convincente que se baseie no que aprendeu

Tarefa Autoconhecimento - desenvolver uma maior compreensão de si próprio

Tarefa Analítica - olhar de perto para uma ou mais coisas e encontrar semelhanças e diferenças para descobrir a causa e o efeito

Tarefa de Julgamento - apresentar vários itens no *ranking* ou classificá-los

Tarefa Científica - uma atividade na *Internet* que simula uma atividade científica real

Fonte: <http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

Revisão e partilha

Finalmente, o seu *WebQuest* está terminado e está muito orgulhoso!

Porque não clicar em Submeter um *WebQuest* a uma comunidade e partilhá-lo com outros formadores especializados em tecnologia?

<http://www.webquest.org/>

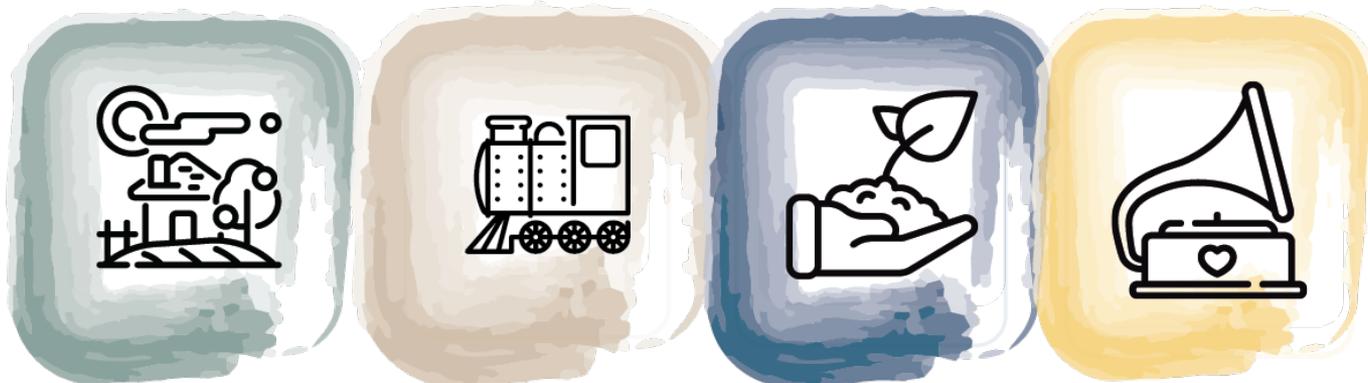


Obrigado pela vossa
atenção.

Alguma questão?



PAST-TIMES



inn^oventum



INNEO



S V E B ■
F S E A ■



Erasmus+

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

"Projeto financiado com o apoio da Comissão Europeia. A informação contida nesta publicação (comunicação) vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.

Projeto número: 2018-1-FR01-KA204-047883