

Webquest: uma técnica para aprendizagem na rede internet¹

Bernie Dodge²

Já existem milhares de escolas conectadas de alguma maneira com a Internet; e o número de novas conexões vem crescendo geometricamente. Não há ainda acordo quanto à terminologia para os tipos de atividades instrucionais que estão sendo criadas neste caso. Assim, a área poderá ser beneficiada se dispuser de algumas categorias para descrever as novas formas de ambientes de aprendizagem que estão se abrindo para nós. A proposta desta comunicação é a de dar um nome à técnica de ensino baseada na Internet que nós desenvolvemos na *San Diego State University – SDSU*, e de propor um conjunto de atributos desejáveis para tais atividades.

Definições

WebQuest é uma investigação orientada na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da Internet, opcionalmente suplementadas com videoconferências. Há, pelo menos, dois níveis de WebQuest que precisam ser distinguidos um do outro.

Webquest Curtas

O objetivo instrucional de uma WebQuest curta é a aquisição e integração do conhecimento, conforme a Dimensão 2 do modelo das Dimensões do Pensar de Marzano (1992). No final de uma WebQuest curta, o aprendiz terá entrado em relação com um número significativo de informações, dando sentido a elas. Uma WebQuest curta é planejada para ser executada em uma ou três aulas.

Webquest Longas

O objetivo instrucional de uma WebQuest longa é o que Marzano chama de Dimensão 3, compreendendo a ampliação e o refinamento do conhecimento. Depois de completar uma WebQuest longa, o aprendiz terá analisado profundamente um corpo de conhecimento, transformando-o de alguma maneira, e demonstrando uma intelecção do material com a criação de algo que outros possam utilizar, no próprio sistema (Internet) ou fora dele. Uma WebQuest longa padrão dura de uma semana a um mês de trabalho escolar.

Atributos Críticos

WebQuests de curta ou longa duração são planejadas deliberadamente para fazer o melhor uso possível do tempo do aprendiz. É questionável o benefício da “surfagem” pela rede sem uma tarefa clara na cabeça; e muitas escolas devem raciocinar bastante o tempo de conexão dos alunos. Para alcançar esta proposta de eficiência e clareza, as WebQuests devem conter pelo menos as seguintes partes:

1. Uma introdução que prepare o "palco" e forneça algumas informações de fundo.
2. Uma tarefa factível e interessante.

¹ Este artigo, extraído de: http://www.webquest.futuro.usp.br/artigos/textos_berniedodge.html com acesso em 1/08/2006, é uma tradução, realizada pelo Prof. Jarbas Novelino Barato, do artigo: *WebQuests: A Technique for Internet – Based Learning*, publicado em *The Distance Educator*, v.1, n 2, 1995.

² Bernie Dodge ensina na San Diego University, é o criador do conceito WebQuest e também já desenvolveu diversos softwares que estão no mercado. Bernie Dodge ensina na San Diego State University desde 1980. Ele criou em 1982 uma das primeiras BBS's dedicadas aos professores e que se tornou mais tarde parte da rede FrEdMail. O Professor Dodge desenvolveu diversos softwares que estão no mercado, incluindo PLANalyst, uma ferramenta para a criação de lições. Bernie recebe com muito prazer comentários e contribuições (bdodge@mail.sdsu.edu) sobre WebQuests.

3. Um conjunto de fontes de informações necessárias à execução da tarefa. Muitos (não necessariamente todos) dos recursos estão embutidos no próprio documento da WebQuest como âncoras que indicam fontes de informação na World Wide Web (a rede mundial de informação conhecida como WWW ou Web) As fontes de informação podem incluir documentos da WWW, especialistas disponíveis via email ou conferências em tempo real, base de dados pesquisáveis na rede, e livros e documentos acessíveis no ambiente de aprendizagem ou trabalho dos participantes. Uma vez que a proposta inclui ponteiros para os recursos, o aprendiz não corre o risco de ficar surfando completamente adernado pelo "Webspace".
4. Uma descrição do processo que os aprendizes devem utilizar para efetuar a tarefa. O processo deve estar dividido em passos claramente descritos.
5. Alguma orientação sobre como organizar a informação adquirida. Isto pode aparecer sob a forma de questões orientadoras ou como direções para completar quadros organizacionais no prazo, como mapas conceituais ou como diagramas de causa e efeito descritos por Marzano (1988, 1992) e Clarke (1990).
6. Uma conclusão que encerre a investigação, mostre aos alunos o que eles aprenderam e, talvez, os encoraje a levar a experiência para outros domínios.

Alguns outros atributos, não tão fundamentais como os seis anteriores, são:

1. As WebQuests são sobretudo atividades de grupos, embora possam ser imaginadas investigações individuais aplicáveis à educação a distância e ao ambiente de bibliotecas.
2. As WebQuests podem ser aperfeiçoadas com elementos motivacionais que envolvam a estrutura básica de investigação, dando aos aprendizes um papel a ser desempenhado (cientista, detetive e repórter, por exemplo), criando uma personalidade fictícia com a qual os participantes deverão interagir via e-mail, e apresentado um cenário dentro do qual os participantes irão trabalhar (o grupo, por exemplo, pode ter recebido uma solicitação do Secretário Geral da ONU sobre o que está acontecendo esta semana na região do Sub-Saara Africano).
3. As WebQuests podem ser planejadas para uma disciplina ou podem abranger uma abordagem multidisciplinar. Uma vez que as abordagens multidisciplinares são um desafio maior que o trabalho numa única área, talvez convenha começar por esta última alternativa até reunir mais experiência para trabalhos compreensivos.

Pelo menos dois aspectos são relevantes em investigações mais longas: que processos de pensamento são requeridos para criá-las, e que forma elas assumem uma vez criadas. Uma investigação WebQuest longa requer, entre outras, as seguintes habilidades de pensamento (cf. Marzano, 1992):

1. **Comparar** – Identificar e articular similaridades entre as coisas.
2. **Classificar** – Agrupar coisas em categorias definíveis com base em seus atributos.
3. **Induzir** – Inferir generalizações ou princípios desconhecidos desde observações ou análises.
4. **Deduzir** – Inferir consequências e condições não explicitadas desde dados princípios ou generalizações.
5. **Construir Apoio** – Construir um sistema de apoio ou de prova para uma afirmação.
6. **Abstrair** – Identificar e articular o tema ou padrão subjacente da informação.
7. **Analisar Perspectivas** – Identificar e articular perspectivas pessoais sobre um assunto.

As formas que uma investigação WebQuest longa pode assumir estão abertas à imaginação, uma vez que temos poucos exemplos concretos pra citar. Eis aqui algumas idéias:

1. Uma base de dados pesquisável dentro da qual as categorias em cada campo foram criadas pelos aprendizes.
2. Um micromundo, representando um espaço físico, que possa ser navegado pelos usuários.
3. Um estória interativa ou um "case study" criados pelos aprendizes.
4. Um documento que descreve uma análise de uma situação controversa, assumindo uma posição e convidando os usuários a concordar ou discordar dela.
5. Uma personagem que pode ser entrevistada "on-line". As perguntas e respostas deverão ser geradas por aprendizes que estudaram profundamente a personagem.

Colocar os resultados dos processos de pensamento dos aprendizes na própria Internet é providência que alcança três finalidades: faz com que os aprendizes estejam focados numa tarefa "hi-tech"; dá aos aprendizes uma audiência para a qual algo deve ser criado; abre a possibilidade de obtenção de "feedback" de uma audiência distante por meio de e-mail inserido no documento WWW.

Um exemplo de uma investigação WebQuest curta é WebQuest1, um exercício que meus alunos – professores experenciaram esta primavera. O objetivo é dar-lhes um sentido de como "Archaeotype", uma simulação computadorizada de uma escavação arqueológica, foi concebida e implementada em duas escolas muito diferentes. O exercício durou cerca de duas horas e envolveu os alunos num trabalho de grupo para responder uma série de questões. Os meus alunos receberam um conjunto de recursos para ler e para interagir com as informações. Esses recursos incluíam relatórios do projeto e artigos teóricos na Web, cópias de uma parte da documentação sobre "Archaeotype", e instruções para se dirigirem a outra sala e interagir com um professor da escola Juarez-Lincoln via videoconferência ou com um dos membros da escola Dalton, em Nova Iorque, via interfone. Os alunos se dividiram em grupos para experenciar cada uma destas fontes de dados e, depois disto, passaram um certo tempo compartilhando o que haviam aprendido. O resultado final foi o de que cada pessoa na classe pode explicar o que era o "Archaeotype" e que problemas e ganhos havia na sua implementação.

Um outro exemplo de uma WebQuest curta é WebQuest2 na qual os professores – estudantes examinaram certo números de páginas Web elaborados por escolas. O alvo do exercício era o de expor os alunos a uma variedade de caminhos pelos quais uma escola poderia se apresentar na WWW, preparando-os para criar as páginas Web da escola O' Farrel. No final do exercício eles foram capazes de articular princípios gerais quanto a bons e maus ambientes escolares na Web.

Passos de Planejamento

Aprender a planejar WebQuests é um processo que deve ir do simples e familiar para o mais complexo e novo. Isto significa começar por uma única disciplina com uma WebQuest curta e ir depois para atividades mais longas e interdisciplinares. Eis aqui os passos recomendados:

1. O primeiro passo para um docente aprender a ser um planejador de WebQuest é o de familiarizar-se com os recursos disponíveis "on line" na sua própria disciplina. No final desta comunicação, preparamos um catálogo para professores chamado Catalog of Catalogs of Web Sites for Teachers (veja mais à frente). Isto oferece uma pequena lista como ponto de partida para exploração, dividida em disciplinas ou matérias.
2. O próximo passo é organizar o próprio conhecimento do que há lá fora (lá na Internet). Empregar algumas horas na Non-WebQuest3 irá ajudar o docente a organizar os recursos de sua disciplina em categorias como bases de dados pesquisáveis, materiais de referência, idéias de projetos, etc.
3. A seguir, os docentes devem identificar o tópicos que cabem em seu currículo e para os quais há materiais apropriados "online".
4. Use um gabarito (template) para organizar as atividades de investigação do aprendiz no

âmbito de uma única disciplina. Um gabarito – template – deste tipo está disponível em EdWeb. Ele inclui seções separadas para desenvolver os seguintes pontos: explicar a tarefa aos aprendizes, listar os recursos necessários, descrever o processo que os aprendizes devem percorrer, proporcionar orientações de aprendizagem, e apresentar uma conclusão.

5. Uma vez que os educadores se sintam confortáveis em planejar WebQuests no âmbito de sua matéria, estarão prontos para enfrentar prazos maiores e abordagens interdisciplinares com o mesmo formato.

As WebQuests tem a virtude da simplicidade. Podem ser desenvolvidas para alunos da escola elementar à pós-graduação. A medida em que mais e mais recursos aparecem na World Wide Web, será ainda mais fácil planejar atividades que engajam os aprendizes em investigações ativas e com bom uso do tempo disponível.

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 dimension with dimensions of learning*. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development.