

RONALDO BARBOSA
LANA PAULA CRIVELARO

**APRENDIZADO
POR PESQUISA**

OU

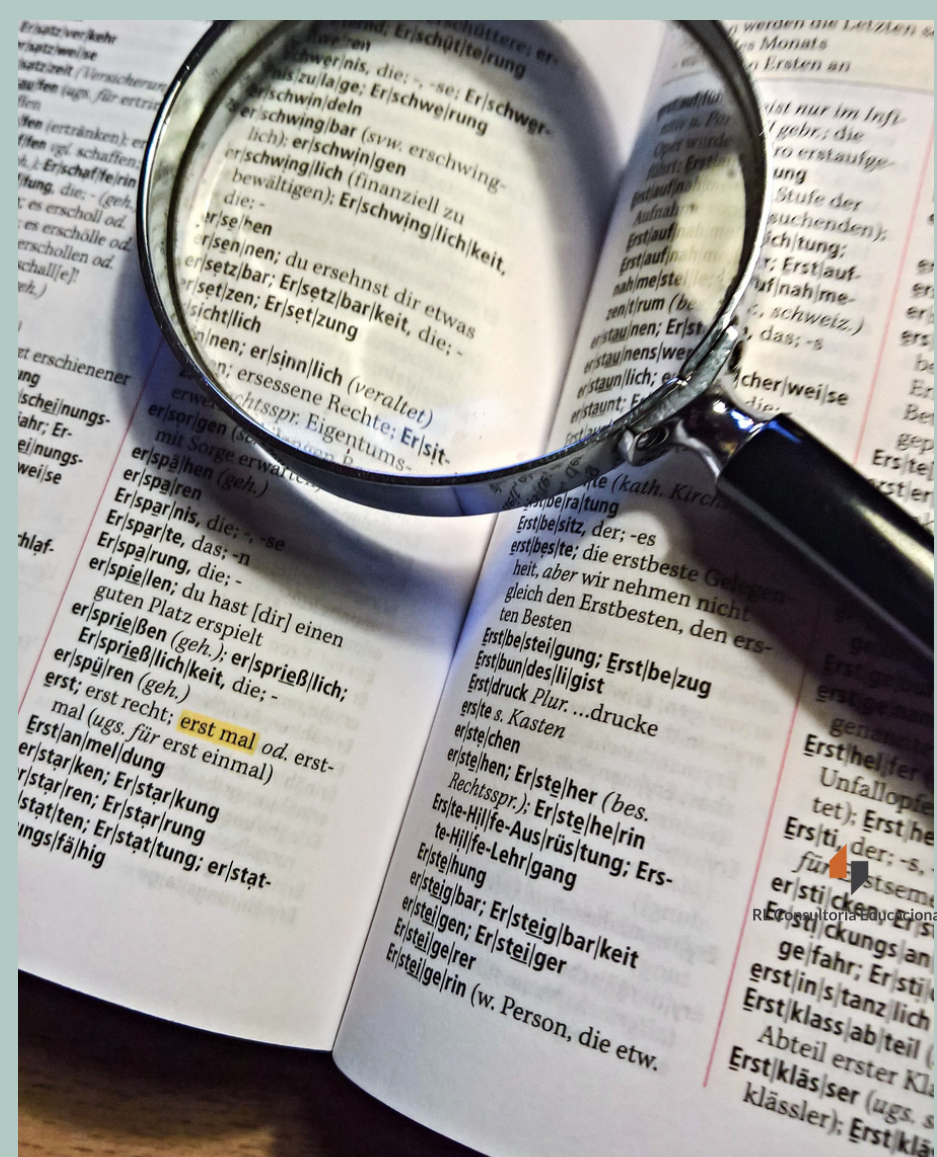
PROJETOS



RL Consultoria Educacional
www.rlconsultoriaeducacional.com.br



A PESQUISA



É compreendida como um processo de descoberta, de investigação da realidade, de busca de soluções. É um processo amplo e construtivo da aprendizagem e do ato de conhecer.

O ato de pesquisar tem como objetivo mergulhar em uma realidade, fazer considerações de alto nível e de forma criativa.



Para que o aprendizado por pesquisa tenha êxito, é necessário estruturar as propostas com muita clareza. Qual modelo utilizar?



WEBQUEST

BERNIE DODGE

**PROFESSOR
UNIVERSIDADE DE SAN DIEGO
CRIADOR DO WEBQUEST**



RL Consultoria Educacional
www.rlconsultoriaeducacional.com.br



WEBQUEST



É uma metodologia de pesquisa orientada via web, em que muitos recursos utilizados para a pesquisa são provenientes da própria web.

É uma atividade didática ativa, que aproveita a imensa riqueza de informações do mundo virtual para sintetizar conhecimento com criatividade.



As atividades podem ser desenvolvidas para a educação básica e superior. O modelo é centrado no estudante mas valoriza o papel do professor.

CRIANDO WEBQUEST

INTRODUÇÃO

Escreva um parágrafo curto para introduzir a atividade ou tema aos alunos.

Se houver um papel ou cenário envolvido (p.ex., "você é um cientista tentando descobrir uma nova vacina...") é aqui que você deve mostrar o palco. Se a Introdução for motivadora como a do cientista, use este espaço para oferecer uma visão de tema que conquiste o interesse dos alunos.

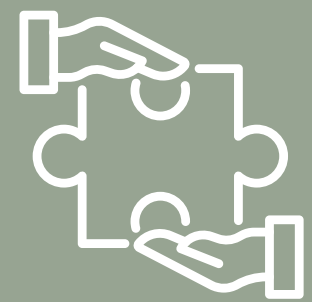
Nesta seção você deve comunicar a Grande Questão ou Questão Guia em torno do qual o WebQuest será organizado.



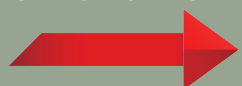
TAREFA

Descreva aqui a tarefa que os alunos irão desempenhar. Poderá ser:

- problema a ser resolvido;
- posição a ser defendida ou insight pessoal a ser articulado;
- produto a ser elaborado;
- resumo a ser criado;
- uma obra criativa ou
- qualquer coisa que requeira dos aprendizes processar ou transformar as informações que reuniram na Internet.



Se o Produto final envolver o uso de alguma ferramenta adicional (vídeos, fotos, p.ex), mencionar aqui esta condição.



Não confundir Tarefa com seção Processo

PROCESSOS E RECURSOS

Para desenvolver a tarefa liste aqui os passos que os alunos devem percorrer e, em seguida, as fontes de consulta na WEB.

Use o formato de listas numeradas para evidenciar os passos em um processo. Quanto mais detalhes você especificar aqui, tanto melhor. Lembre-se de que toda WQ está dirigida aos seus alunos. Exemplo:

Passo 1- Assista ao Filme "Apolo 13" com muita atenção.

Passo 2- Leia o artigo referente ao filme, disponível em <http://...>

Passo 3- Pensando em gestão de projetos, indique quais etapas...



Os alunos irão acessar os recursos *on-line* que você selecionou *na* medida em que desenvolvem o processo. Ainda nesta seção (Processo e Recurso), você pode oferecer algumas orientações de como organizar as informações reunidas pelos alunos. Essas orientações podem referir-se a fluxograma, tabelas-resumo, mapas mentais e outras estruturas de organização.

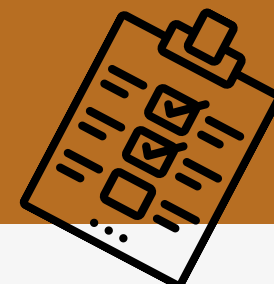
As orientações podem também referir-se a *check-lists* das questões que devem ser analisadas, ou aspectos a serem observados ou pensados.



AVALIAÇÃO

Trata-se da descrição detalhada de como o aluno será avaliado. Parte sensível do WQ.

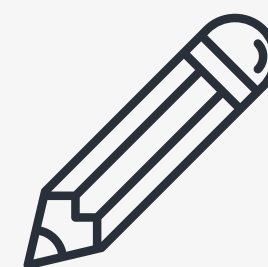
É próprio do método WQ que o processo tenha valor equivalente ou maior do que o próprio produto. Em uma abordagem mais avançada, você pode utilizar uma tabela para determinar claramente como ocorreria a avaliação, segundo cada passo do processo. Especifique também em que casos a verificação será individual ou coletiva.



CONCLUSÃO

Insira aqui umas duas sentenças que resumizam o que os alunos deverão ter atingido ou aprendido ao completar a WQ.

Você pode também colocar aqui algumas questões retóricas ou *links* adicionais para incentivar seus alunos a exercerem o seu pensar para além do que aprenderam neste WQ.



CRÉDITOS E REFERÊNCIAS

Liste aqui as fontes inspiradoras deste WQ.

Inclua fontes indiretas (os alunos não precisam acessar) e nomes dos colaboradores.



REFERÊNCIAS

Dodge, B. (1997). Building Blocks of a WebQuest.(versão antiga)
Disponível em
<http://web.archive.org/web/20000817065629/edweb.sdsu.edu/people/bdodge/webquest/buildingblocks.html>

Dodge, B. (1999). Building Blocks of a WebQuest. Disponível em
<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm>

Webquest.org [internet]. San Diego State University. Dodge B.
Creating WebQuests. [acesso 24 out 2008]. Disponível em:
<http://webquest.org/index-create.php>



LANA PAULA CRIVELARO

Pós Doutoranda na Cátedra de Ed Básica da USP; Pós -Doutora em Educação e Saúde Coletiva pela UNIFOR; Doutora e Mestre em Educação, Inovação e Tecnologia pela UNICAMP. Membro fundadora da ANEBHI. Embaixadora na Hundred (organização com sede na Finlândia que promove projetos inovadores em âmbito global). Consultora UNESCO. Temas de Pesquisa: Educação Híbrida; Educação a Distância, Formação de Professores e Metodologias Ativas.

RONALDO BARBOSA

Doutor em Ciências, Mestre em Geociências, Especialista em Jornalismo Científico e Graduado em Engenharia da Computação (todos pela UNICAMP). Professor do Instituto de Artes (IA – Unicamp) e Professor Colaborador do Instituto de Geociências (IG – Unicamp). Membro Fundador da ANEBHI (Associação Nacional de Educação Básica Híbrida). Temas de pesquisa: Educação Híbrida, Educação e Tecnologia; Ensino à Distância; Metodologias de Ensino para Ciências.