WEBQUEST: as TIC ó servizo da aprendizaxe

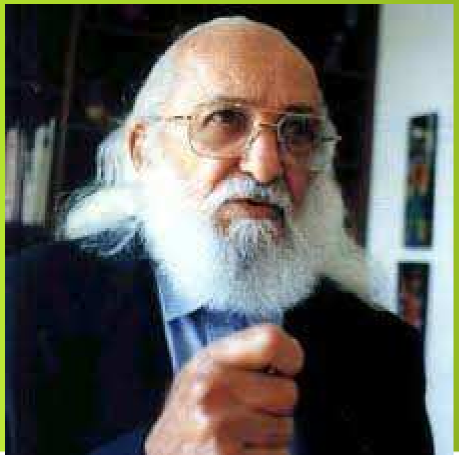
ELOÍSA TEIJEIRA BAUTISTA eteijeira@edu.xunta.es

ORIENTADORA DO CPI DE A RIBEIRA. O PORRIÑO

OUTUBRO 2011

É necesario desenvolver unha pedagoxía da pregunta. Sempre estamos escoitando unha pedagoxía da resposta. Os profesores contestan a preguntas que os alumnos non fixeron.

(Paulo Freire)



ORIXE DAS WEBQUEST

⇨ANTECEDENTES: Proxecto na escola O`Farrel Conmúnity/ Universidade de San Diego (B. Dodge, Muñoz, 1990/1994)

⇨**CREACIÓN:** programa "Arquetipo". **Bernie Dodge**. Universidade de San Diego (California, USA), 1995. 1ª WQ: "Investigating Archaeotype. A Webquest": http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/webquest1.html

WebQuest.Org

⇨ **OUTRAS APORTACIÓNS**:

→**Tom March** (bolseiro do departamento de tecnoloxía educativa da Univ. de San Diego), creou a segunda WQ: "Searching for China. WQ"   http://tommarch.com/learning/ChinaWebQuest1.html

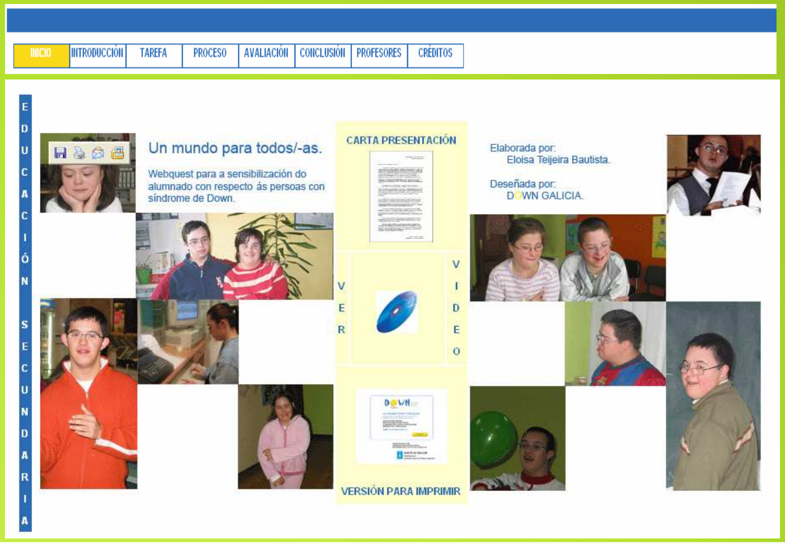
→Outros profesionais que traballaron con Dodge (cursos de verano, escola de tecnoloxía educativa,…)

RECORRENDO UNHA WEBQUEST…

WQ “UN MUNDO PARA TODOS/AS”

Webquest para a sensibilización do alumnado con respecto ás persoas con síndrome de Down.

http://www.downgalicia.org/webquest/inicio.htm



QUE É UNHA WEBQUEST?

A WQ é unha actividade de investigación guiada na que a información utilizada polo alumnado provén total ou parcialmente de recursos da Internet. As WQ están deseñadas para aproveitar o tempo dos estudantes, para centrarse en usar a información máis que en buscala e para apoiar o pensamento dos estudantes nos niveis de análise, síntese e avaliación (Dodge 1995)

Unha WQ de calidade deberá:

- ⇨ Promover a adquisición de crenzas persoais.
- ⇨ Manter a motivación.
- ⇨ Promover a aprendizaxe profunda e o pensamento crítico.

(Frazee, 2004)

ESTRUTURA DAS WQ

⇨CONTIDOS: proposta didáctica

⇨Soporte informático

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓXICA DAS WQ

1. A aprendizaxe como construción do coñecemento:

- ⇨ Pensamento complexo.
- ⇨ Estratexias de pensamento.
- ⇨ Actitudes de pensamento.
- ⇨ Rutinas de pensamento.
- ⇨ Actitude crítica ante o saber elaborado.

2. **Aprendizaxe situado e auténtico** (real ou que simula a realidade)

3. **Aprendizaxe guiado mediante andamiaxe** (fundamentalmente a andamiaxe cognitiva)

4. **Diferenciación** (utilización de tarefas multinivel para a atención á diversidade)

5. **Aprendizaxe cooperativo e colaborativo**, no que se xeran distintos tipos de interaccións, con patróns:
   - ➪Exploratorios.
   - ➪Acumulativos.
   - ➪De disputas.
   - ➪Titoriais.

6. **Motivación**, xerando:
   - ➪Atención na introdución.
   - ➪Relevancia na selección do tema e dos roles.
   - ➪Confianza na inclusión das actividades nun proceso de aprendizaxe.
   - ➪Satisfacción ó utilizar un tema auténtico e unha audiencia real.

7. Uso crítico das TIC:

- Vantaxes e riscos.
- Fiabilidade das fontes.
- Uso estratéxico das aplicacións.

8. Aprendizaxe baseado en retos, investigación e na implicación do alumnado:

- transformación de información de fontes e formatos diversos,
- comprensión, comparación, elaboración e contraste de hipóteses,
- análise-síntese,
- creatividade, etc.

9. Recurso para o desenvolvemento das CB.

- Competencia dixital,
- social e cidadá,
- …en aprender a aprender,…

10.Aprendizaxe construtivista

- ⇨ Con múltiples perspectivas da información.
- ⇨ O profesor como guía.
- ⇨ O papel do alumno/a como central.
- ⇨ Experiencias que favorecen a metacognición, o autoanálise, a reflexión ,...
- ⇨ Tarefas relevantes, realistas, auténticas.
- ⇨ Estímulo da construción do coñecemento.
- ⇨ Aprendizaxe en contextos individuais e a través da negociación, a colaboración e a experiencia.
- ⇨ Énfase na solución de problemas, nas destrezas cognitivas de alto nivel, na comprensión.
- ⇨ Avaliación auténtica e integrada na ensinanza.

APARTADOS DO CONTIDO DAS WEBQUEST

1.
NTRODUCIÓN.

2.
AREFA.

3.
ROCESO (inclúe dos elementos: recursos e andamiaxe)

4.
VALIACIÓN.

5.
ONCLUSIÓNS.

6.
UÍA DIDÁCTICA.

INTRODUCIÓN

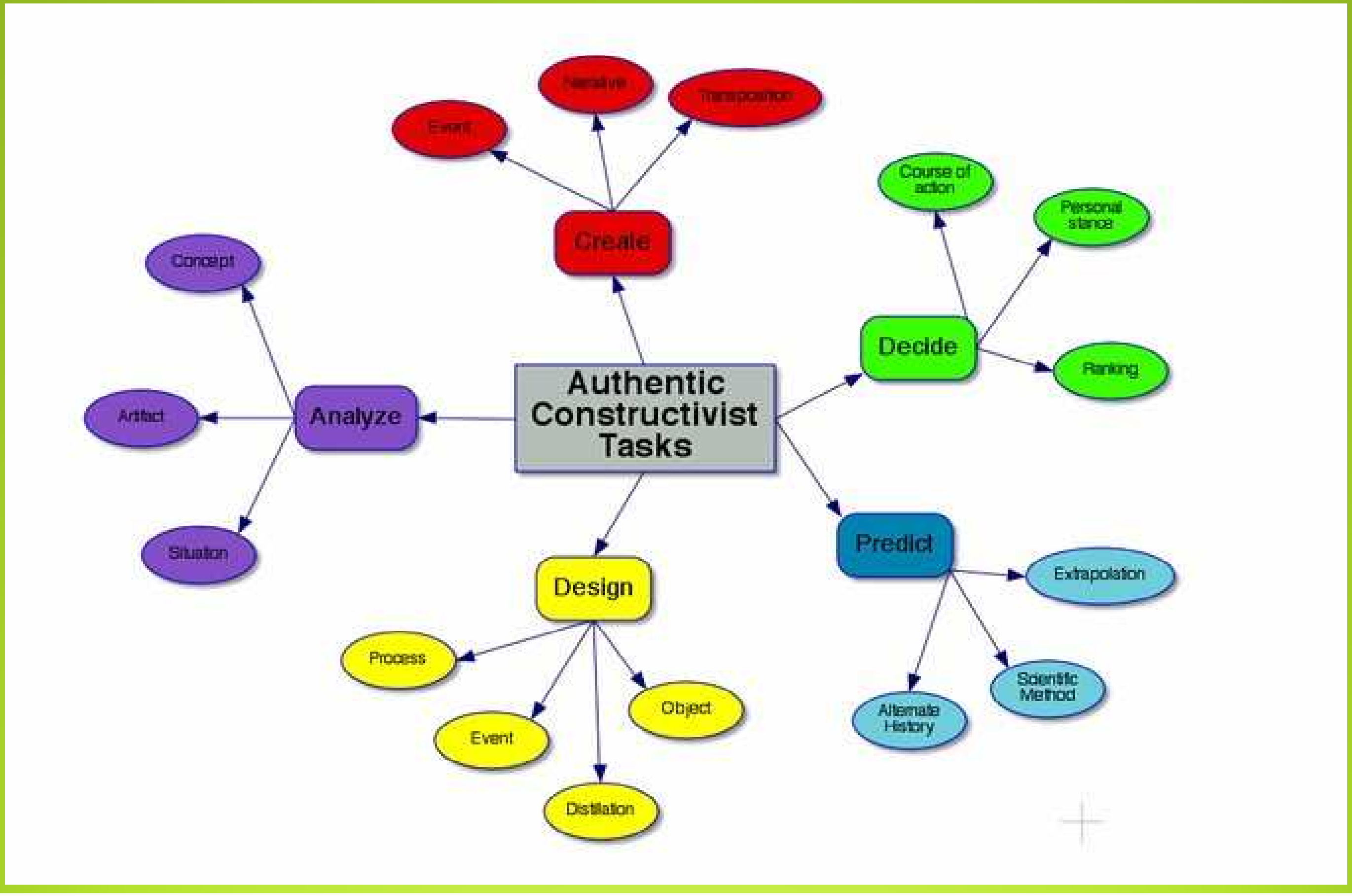
- ⇨ É: o marco da WQ.
- ⇨ Contén:
  - ⇨ Información básica.
  - ⇨ Descrición do contexto.
  - ⇨ Pregunta esencial.

TAREFA

- ⇨ Contén o obxectivo que se propón ós estudantes.
- ⇨ Recolle meta e enfoque.
- ⇨ Debe ser interesante e factible, por definición (Dodge)
- ⇨ Fomenta o pensamento máis alá da comprensión.
- ⇨ Dodge elaborou unha tareonomía.
- ⇨ Pode incluír máis dun tipo das tarefas
- ⇨ Busca unha resposta que non se encontra na rede, que o alumno/a ten que construír, que esixa a elaboración dun produto con sentido.

TIPOLOXÍA DE TAREFAS: primeira tareonomía de Dodge

NOVA TAREONOMÍA DE DOGDE
ESTRUTURA XERAL:



PROCESO

- Descrición detallada dos pasos para realizar a tarefa.
- Se especifican funcións dos roles e instrucións para todo o grupo.
- Inclúe dous elementos:
  - A **andamiaxe**: para a realización do proceso, para a interacción coa información e entre eles mesmos. Na WQ e do profesor. Tipos:
    - na recepción: guías de observación e audición, guías de entrevistas, glosarios, cronoloxías, guías para tomar notas, gráficos de características, gráficos organizacionais.
    - na transformación: gráficos de características, diagramas de Venn, axuda á ideación, torre indutiva, gráficos de suma compensada. Técnicas DATT (De Bono, 1991), especialmente PNI (positivo, negativo, interesante).
    - na produción: plantillas e esquemas de presentación, plantillas para escritura, estruturas de guión, formatos de guión, modelos multimedia,…
    - e na avaliación : avaliación auténtica mediante matrices de avaliación (rúbricas)
  - **Recursos**: recolle a fonte documental: listado de recursos da Web seleccionados, pode incluír outros de fora da rede. A boa selección determina a calidade da WQ.

A AVALIACIÓN

- Realízase mediante Rúbricas (matrices de avaliación):
  - Centrarse en medir obxectivos establecidos.
  - Usa un rango para valorar o rendemento.
  - Recolle niveis de consecución do obxectivo.

Dodge sinala as seguintes vantaxes no uso das rúbricas de avaliación nas *WebQuest*:

- Permite que a avaliación sexa máis obxectiva e consistente.
- Obriga ó profesor/a a clarificar os seus criterios en términos específicos.
- Mostra claramente ó estudante que se espera del e como será avaliado o seu traballo.
- Fai que o estudante sexa consciente dos criterios para valorar o rendemento dos seus compañeiros.
- Proporciona retroalimentación útil sobre o efecto da ensinanza.
- Proporciona indicadores para avaliar e documentar o progreso dos/das estudantes.

CONCLUSIÓNS

- ⇨Resume a aprendizaxe realizada.
- ⇨Propón unha autorreflexión: recompilar o aprendido e valorar a súa utilidade e transcendencia para a vida.
- ⇨Introduce algunha “consigna” para motivar a continuar aprendendo sobre o tema.

GUÍA DIDÁCTICA

Mesma estrutura que o contido para alumnado coas diferenzas:

- Na Introdución:
  - Necesidade educativa e contido da WQ.
  - Destinatarios: alumnado a quen vai dirixido, competencias requiridas e buscadas, disciplinaridade, …
  - Currículum:aprendizaxes, relación co currículo académico, nivel.

- No proceso:
  - Temporalización: nº de sesións e duración.
  - Organización do alumnado, conformación dos grupos, suxestións para a xestión.
  - Variantes: para a atención á diversidade, contextos,…

- Nos Recursos: para o profesorado, recursos persoais e materiais necesarios.

- Na Avaliación: explicación da rúbrica e relación cos criterios de avaliación do currículum.

- Nas Conclusións: de aprendizaxes adquiridos dende o punto de vista do profesorado.

CRÉDITOS

- Agradecementos.
- Si referencias: bibliografía, enlaces, fontes doutra documentación,…

"SINAIS DA ALMA DA WEBQUEST"

- ⇨ **Abandona o vello didactismo.**
- ⇨ **Potencia o traballo cooperativo.**
- ⇨ **Recorre á autenticidade.**
- ⇨ **Contén creatividade e "pasión" do autor/a.**
- ⇨ **Potencia construción de coñecemento, a negociación de significados.**
- ⇨ **Deseño de roles a partir de coñecementos expertos, non de papeis.**
- ⇨ **Elegancia na relación entre roles, harmonía, equilibrio,...beleza.**
- ⇨ **Valores subxacentes.**

A ALMA DE WEBQUEST

(Dodge, Novelino)

A EVOLUCIÓN DAS WQ.

- Da WWW á web 2.0.:
- Revisión dos apartados e elementos da WQ:
  - Revisando a motivación: potenciación de la motivación intrínseca mediante "perfiles persoais de aprendizaxe" e "patróns de uso"
  - Revisando o pensamento: do "coñecemento profundo" á utilización de "tendencias de pensamento" e "rutinas de pensamento"
  - Revisando os recursos: do almacén de contidos ó coñecemento compartido.
  - revisando a andamiaxe: cara ó andamiaxe para o desenvolvemento persoal vital.
- MyPlace de March.
- Utilización de aplicaciones de acceso a recursos 2.0 (marcadores sociais e RSS), blogs, wikis,…
- WQ que usan outras aplicacións da rede: earthquest,…

MINIQUEST

- **É unha actividade de investigación curta, cunha estrutura máis simple que a de unha WQ.**

- **APARTADOS:**
  - **Escenario**: Establece o marco da tarefa e proporciona algunha información.
  - **Tarefa:** indica o resultado final do traballo a desenvolver polo alumnado.
  - **Produto**: describe os pasos a desenvolver para levar a cabo a tarefa. Inclúe recursos e andamiaxe.
  - **Avaliación:** explica como será avaliada a tarefa**.**
  - **Créditos**

CAZA DO TESOURO

- ➲ Trátase dunha folla de traballo (páxina web) con preguntas e unha lista de direccións de Internet nas que buscar as respostas.

O remate inclúe a "gran pregunta" que esixe o alumnado integrar e valorar o aprendido, xa que a información non aparece directamente nas páxinas visitadas.

- ➲ **Consta dos seguintes apartados:**
  - ➲ **INTRODUCIÓN.**
  - ➲ **PREGUNTAS.**
  - ➲ **RECURSOS.**
  - ➲ **A GRAN PREGUNTA.**
  - ➲ **AVALIACIÓN.**
  - ➲ **CRÉDITOS**

UNA ESCUELA ALTERNATIVA
PERO PRONTO
FRATO 86