

# O3 Programa e Manual de Formação

Principais resultados da aprendizagem

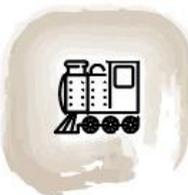
Conteúdo da aprendizagem

MÓDULO 2

Fichas de Atividades

Universidade de Sevilla

*Past-Times*



## Conteúdo

Introdução.....	3
<b>MÓDULO 2: COMO DESENVOLVER WEBQUESTS .....</b>	<b>4</b>
<i>Workshop</i> Preparatório .....	4
<b>UNIDADE 1:</b> Definição de um <i>webquest</i> .....	4
<b>UNIDADE 2:</b> Estruturação de um <i>webquest</i> .....	6
<b>UNIDADE 3:</b> Construção de um <i>webquest</i> .....	7
<b>MÓDULO 2: RECURSOS .....</b>	<b>8</b>
<b>RECURSOS DA UNIDADE 1:</b> Definição de um <i>webquest</i> .....	8
<b>RECURSOS DA UNIDADE 2:</b> Estruturação de um <i>webquest</i> .....	10
<b>RECURSOS DA UNIDADE 3:</b> Construção de um <i>webquest</i> .....	12
<b>Formação <i>online</i> MÓDULO 2: COMO DESENVOLVER WEBQUESTS.....</b>	<b>14</b>
<b>UNIDADE 1:</b> Definição de um <i>webquest</i> .....	14
<b>UNIDADE 2:</b> Estruturação de um <i>webquest</i> .....	16
<b>UNIDADE 3:</b> Criação de um <i>webquest</i> .....	18
<b>Formação <i>online</i> MÓDULO 2: RECURSOS.....</b>	<b>19</b>
<b>RECURSOS DA UNIDADE 1</b> .....	19
<b>RECURSOS DA UNIDADE 2</b> .....	20
<b>RECURSOS DA UNIDADE 3</b> .....	22
Apresentações, conclusões e formulário de avaliação.....	25

## Introdução

O programa e manual de formação visa assegurar que tanto os formadores de adultos como os trabalhadores migrantes são formados e preparados em torno de dois objetivos:

- 1) aproveitar o potencial do conjunto de recursos PAST-TIMES para apoiar os jovens migrantes na construção de conjuntos-chave de competências transversais e de elevado valor, apoiando a integração dos jovens migrantes no seu novo país de acolhimento através da construção de uma consciência cívica, social e cultural
- 2) apoiar o envelhecimento ativo dos idosos e ajudá-los a desenvolver as competências e os atributos necessários para apoiar a integração dos jovens migrantes através de um programa de aprendizagem intergeracional.

Compreende um total de 50 horas de aprendizagem, divididas em 3 módulos, subdivididos da seguinte forma:

- 4 horas de *workshop* preparatório presencial
- 21 horas de programa de formação presencial.
- 25 horas de aprendizagem autodirigida *online*.



## MÓDULO 2: COMO DESENVOLVER *WEBQUESTS*

### *Workshop* preparatório presencial

Este módulo 2 inclui um *workshop* preparatório relacionado com o desenvolvimento das seguintes unidades sobre *Webquests*, visando explicar o que são e a sua estrutura, seguindo o modelo ARCS.

O formador definirá *webquests* e as suas implicações para os formandos. Pode ver esta apresentação [aqui](#).

Posteriormente, depois de clarificar o conceito de *webquests*, a sua estrutura é desenvolvida seguindo o modelo ARCS, tal como criado por John Keller nos anos 80. Pode ver esta apresentação [aqui](#).

Após este *workshop* preparatório, pode iniciar as três unidades.

### UNIDADE 1: Definição de um *webquest*

Módulo 2	COMO DESENVOLVER <i>WEBQUESTS</i>		
Unidade 2.1	<b>Definição de um <i>webquest</i></b>	<b>Resultado da aprendizagem</b>	Para discutir o que são, poderiam ser e não são os <i>webquests</i>
<b>Recurso de aprendizagem</b>	<b>Ficha de atividades</b>	<b>Método de aprendizagem</b>	Formação presencial
<b>Título do recurso</b>	<a href="#">R.M2.U1</a>	<b>Duração</b>	2 horas
<b>Detalhes da atividade</b>	O objetivo desta atividade é fazer com que os formandos discutam o que é e o que não é um <i>webquest</i> , compilando uma lista das suas conclusões.		
<b>Instruções</b>	<p>Passo 1 - Os formandos devem ser organizados em grupos</p> <p>Passo 2 - Os formandos devem ler o texto disponível na ficha de trabalho correspondente (3 min).</p> <p>Passo 3 - Tendo em conta as construções do <i>webquest</i> e utilizando a ficha de trabalho, os formandos devem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>discutir sobre o que são e o que não são os <i>webquests</i>.</li> <li>enumerar as suas conclusões sobre o assunto (20 min).</li> </ul> <p>Passo 4 - Cada grupo deve apresentar os seus resultados aos restantes grupos (15 min/grupo).</p>		

	Apoiar a apresentação, moderando o processo, registando possíveis questões e discussão aberta (10 min).	
Ficha de trabalho	<p><b>O que é um <i>webquest</i>?</b></p> <p>Um <i>webquest</i> é "uma atividade orientada para a consulta, na qual parte ou toda a informação com que os formandos interagem provém de recursos da Internet".</p> <p>Pode ser uma tarefa impulsionada por meio de uma "grande questão". Os formandos devem tentar responder-lhe através de uma investigação <i>online</i>. Uma introdução fornecerá o tema do <i>webquest</i>, com um cenário ou foco para a tarefa. O alvo são outros formandos.</p> <p>De acordo com Dodge, um <i>webquest</i> foi concebido para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizar bem o tempo dos formandos</li> <li>• concentrar-se na utilização da informação em vez de a procurar</li> <li>• apoiar o pensamento dos formandos nos níveis de análise, síntese e avaliação.</li> </ul> <p>Os formandos devem tomar uma posição relativamente ao problema a fim de defender ou opor-se à resposta escolhida. Por conseguinte, é necessária uma atitude pessoal que se reflita na manifestação das suas próprias opiniões.</p> <p><b>Fontes:</b>  <a href="http://www.specialconnections.ku.edu/?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest">http://www.specialconnections.ku.edu/?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest</a>, recuperado em 30.10.2019  <a href="https://webquest.cepdeorcera.org/wq/vert/1">https://webquest.cepdeorcera.org/wq/vert/1</a> (espanhol)</p> <p><b>Tarefa:</b></p>	
	Os <i>Webquests</i> são:	Os <i>Webquests</i> não são:
	- - -	- - -

**Para saber mais:**

- *Webquest* generator: <http://www.aula21.net/Wqfacil/webeng.htm>
- Criar um *Webquest* | It's Easier Than You Think  
[https://www.educationworld.com/a\\_tech/tech/tech011.shtml](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml)
- Como Fazer um *Webquest* <https://www.wikihow.com/Make-a-Webquest>
- QuestGarden <https://webquest.org/index-create.php>

**UNIDADE 2: Estruturação de um *webquest***

Módulo 2	COMO DESENVOLVER <i>WEBQUESTS</i>		
Unidade 2.2	<b>Estruturação de um <i>webquest</i></b>	<b>Resultado da aprendizagem</b>	Para analisar as seis partes críticas de um <i>webquest</i>
Recurso de aprendizagem	Ficha de atividades	<b>Método de aprendizagem</b>	Formação presencial
Título do recurso	<a href="#">R.M2.U2</a>	<b>Duração</b>	5 horas
<b>Detalhes da atividade</b>	O objetivo desta atividade é levar os formandos a analisar um exemplo de um bom <i>webquest</i> , mais especificamente uma atividade bem estruturada, discutir os seus pontos fortes e tentar também identificar uma possível melhoria.		
<b>Instruções</b>	<p>Fase 1 - Os formandos devem ser organizados em grupos (máximo 4 grupos).</p> <p>Passo 2 - Os formandos devem abrir o <i>webquest</i> cuja ligação está disponível na respetiva ficha de trabalho e cada grupo deve selecionar uma parte desse <i>webquest</i> para analisar (10 min).</p> <p>Passo 3 - Utilizando a ficha de trabalho, os formandos devem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisar a parte escolhida do <i>webquest</i>.</li> <li>- Discutir quais poderiam ser os pontos fortes e sinalizar uma possível melhoria.</li> <li>- Identificar e enumerar esses pontos fortes e melhorias (40 min).</li> </ul> <p>Passo 4 - Cada grupo deve apresentar os seus resultados aos outros sobre as cinco/seis partes de um <i>webquest</i>: a introdução, a tarefa, o processo, a avaliação e a conclusão.</p> <p>Apoiar a apresentação, moderando o processo, registando possíveis questões e discussão aberta (20 min).</p>		
<b>Ficha de trabalho</b>	<p>Recursos sobre as partes estruturais de um <i>webquest</i>:</p> <p><a href="http://zunal.com">http://zunal.com</a></p> <p><a href="http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html">http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html</a></p> <p><b>Tarefa:</b></p> <p>Parte escolhida do <i>Webquest</i> -</p> <p>Pontos fortes identificados -</p> <p>Melhoria sugerida -</p>		

**UNIDADE 3: Construção de um *webquest***

Módulo 2	COMO DESENVOLVER <i>WEBQUESTS</i>		
Unidade 2.3	<b>Criação de um <i>webquest</i></b>	<b>Resultado da aprendizagem</b>	Desenho de um <i>webquest</i> utilizando uma folha de planeamento
Recurso de aprendizagem	<b>Ficha de atividades</b>	<b>Método de aprendizagem</b>	Formação presencial
Título do recurso	<a href="#">R.M2.U3</a>	<b>Duração</b>	5 horas
<b>Detalhes da atividade</b>	O objetivo desta atividade é que os formandos compreendam que um <i>webquest</i> não implica quaisquer conhecimentos técnicos específicos. Necessita apenas de algum planeamento e criatividade.		
<b>Instruções</b>	Consulte o separador de recursos para mais informações sobre cada Passo:  Passo 1 - Elaborar um esboço com as seis partes do <i>Webquest</i> . Passo 2 – Proceder ao processo de conceção Passo 3 – Concentrar-se na parte 2: tarefas Passo 4 - Rever e partilhar com os outros.		
<b>Ficha de trabalho</b>	<b>Tarefa:</b> 1. O Tema 2. A Tarefa 3. O Processo 4. Os Recursos 5. A Avaliação 6. A conclusão		

**Para saber mais:**

- Benz, P. (2001). *Webquests, a Constructivist Approach*. <http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/enwebquests.htm>
- Marzano, R.J. (1992). *Um tipo de classe diferente: Ensinar com dimensões de aprendizagem*. Alexandria VA: Associação para a Supervisão e Desenvolvimento Curricular
- Março, T. (1997). *The Webquest Design Process* <http://www.ozline.com/webquests/design.html>
- Dudeney, G. (2000). *The Internet and the Language Classroom*. Imprensa da Universidade de Cambridge.

## MÓDULO 2: Recursos

### RECURSOS DA UNIDADE 1: Definição de um *webquest*

Código de atividade	Powerpoint	Título
<a href="#">R.M2.U1</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U1</a>	<i>Webquest: o que é e o que não é</i>
<b>Visão geral</b>		
<p>❖ <i>Objetivos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Trabalhar em conjunto</li> <li>○ Pensar por si próprios</li> <li>○ Integrar a tecnologia</li> <li>○ Desenvolver competências para a resolução de problemas</li> <li>○ Falar em público</li> </ul>		
<b>Instruções de utilização</b>		
<p>O formador fará uso do PowerPoint para apresentar a atividade e orientá-la. Também incentivará os formandos a formar grupos e depois, a ler a ficha de trabalho e a promover um debate sobre o que é e o que não é um <i>webquest</i>. Cada grupo tirará conclusões para as quais algumas ideias são apresentadas, se não forem ditas pelos formandos.</p>		
<b>Detalhes da atividade</b>		
<p>O formador também pode considerar estas características:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Utilização de um tema inadequado.</b> Nem todos os tópicos funcionam como um <i>Webquest</i> - é tão simples quanto isso. Mas ainda assim, pode descobrir que o tópico que escolhe não envolve os seus formandos da forma que esperava. É por isso que é importante concentrar-se em questões que são relevantes para os formandos ou que refletem algum aspeto dos seus interesses.</li> <li>○ <b>Atribuir uma tarefa que não é única.</b> O objetivo de um <i>Webquest</i> é envolver os seus formandos numa tarefa que parece nova, excitante e interessante. Se é algo que eles poderiam aprender facilmente usando um livro, há uma boa hipótese de não estarem muito interessados. Especificamente, os <i>Webquests</i> não são particularmente adequados para ensinar procedimentos aos formandos ou a ajudá-los a memorizar fatos, pelo que incluir estas dimensões como parte da sua tarefa falha o objetivo de um <i>Webquest</i>.</li> <li>○ <b>Atribuir uma tarefa que não é autêntica.</b> Os <i>Webquests</i> são supostamente sobre o mundo real e refletem coisas que as pessoas no mundo real se preocupam e precisam de saber. Isso significa que precisa ficar longe de tarefas que parecem "viver" apenas nas escolas, como pedir-lhes para escrever uma redação. Em vez disso, as tarefas devem refletir os aspetos em que os adultos se envolvem no mundo real ou precisam de saber.</li> <li>○ <b>A escolha dos recursos que são multifacetados.</b> Parte do que um <i>Webquest</i> é suposto fazer é apresentar diferentes pontos de vista e fazer com que os formandos formem as suas próprias opiniões</li> </ul>		

depois de lerem sobre "fatos" em que muitas vezes resultam na tomada de diferentes posições entre os formandos. Infelizmente, isso não é fácil de fazer se se utilizarem recursos que parecem dizer as mesmas coisas.

Fonte: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

#### Avaliação da atividade

- O formador certificar-se-á de que todos participam na discussão. Terá acesso aos documentos de trabalho e resultados de cada grupo.

#### Referências/Leituras adicionais

Dodge, Bernie. "[Algumas reflexões sobre Webquests.](#)" 1995.

Março, Tomás. "[Porquê Webquests?](#)" 1998.

McGee, Patricia e Claxton, Deborah. "[Webquest Template.](#)"

Schrock, Kathy. "[Exemplos de Webquest.](#)"

Schrock, Kathy. "[Webquest no Nosso Futuro: O Papel do Professor no Ciberespaço.](#)"

School.Discovery.com.

Starr, Linda. "[Conheça Bernie Dodge.](#)" Educationworld.com, 2012.



## RECURSOS DA UNIDADE 2: Estruturação de um *webquest*

Código de atividade	Powerpoint	Título
<a href="#">R.M2.U2</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U2</a>	Para analisar as seis partes críticas de um <i>webquest</i>
<b>Visão geral</b>		
<p>❖ <b>Objetivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Trabalhar em conjunto</li> <li>○ Pensar por si próprios</li> <li>○ Integrar a tecnologia</li> <li>○ Desenvolver competências para a resolução de problemas</li> <li>○ Falar em público</li> </ul>		
<b>Instruções de utilização</b>		
<p>O formador fará uso do PowerPoint para apresentar a atividade e orientá-la. Cada <i>Webquest</i> tem seis partes. Incluem a introdução, a tarefa, o processo, os recursos, a avaliação e a conclusão:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Introdução.</b> É aqui que se define qual é o tema específico do <i>webquest</i> e se diz ao grupo qual o seu papel. O objetivo é envolver os seus formandos e motivá-los a completar a atividade. Por isso, é muitas vezes sensato escolher tópicos que reflitam a sua vida quotidiana ou que se alinhem com os seus interesses ou objetivos.</li> <li>- <b>Tarefa.</b> Na secção Tarefa, irá detalhar exatamente o que espera que os seus formandos realizem até ao final da atividade. Quer que a tarefa seja algo que acredita que eles vão achar agradável, visualmente atrativa e significativa. Alguns <i>Webquests</i> requerem que os grupos criem páginas <i>web</i> ou outros tipos de apresentações multimédia, utilizando a tecnologia que têm disponível. Outros a trabalhar com profissionais como parte de uma iniciativa de investigação baseada na <i>Web</i>. Uma excelente forma de entusiasmar os seus formandos com a atividade é mostrar-lhes vários exemplos de tarefas concluídas para este <i>Webquest</i>, para que tenham uma noção do que vão ser capazes de criar.</li> <li>- <b>Processo.</b> Essencialmente, estes são os passos que quer que os formandos deem para cumprir a tarefa. Muitas vezes, esta secção diz-lhes o que esperam procurar quando vão aos Recursos (a seguir!) e como devem utilizar essa informação para criar algo. Pode também ter perguntas ou passos adicionais na folha, dependendo da natureza do <i>Webquest</i> para o qual os está a enviar.</li> <li>- <b>Recursos.</b> Este é bastante simples. É a lista de recursos aceitáveis para os seus formandos utilizarem. Para a maioria dos <i>Webquests</i>, é muito importante que faça primeiro a sua própria pesquisa e escolha cuidadosamente os seus recursos com base no que pretende que os seus formandos realizem com o <i>Webquest</i>. Deixá-los escolher os seus próprios</li> </ul>		

recursos pode prejudicar o resultado, fazendo com que a atividade pareça mais uma missão de apuramento de fatos do que uma missão de interpretação da informação.

- **Avaliação.** Todos os *Webquests* têm rubricas que os professores devem utilizar para avaliar o trabalho dos seus formandos. Ao criar a sua rubrica, certifique-se de que as avalia na tarefa específica que lhes foi atribuída para que as notas de todos sejam consistentes, claras e justas. Os objetivos também precisam de ser claros para a sua turma com antecedência e é sensato mostrar-lhes exemplos de *Webquests* anteriores que considere Fracos, Aceitáveis e Excelentes, para que tenham uma ideia específica daquilo por que se devem esforçar.
- **Conclusão.** À semelhança de um *post-mortem* no mundo empresarial, a conclusão de um *Webquest* é onde tanto os formandos como o formador podem falar sobre o que correu mal, o que correu bem, o que gostaram e o que não gostaram e oferecer quaisquer sugestões que tenham para alterar a procura de forma a torná-la melhor ou mais apelativa.

Fonte: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

#### Detalhes da atividade

Os formandos terão de cumprir uma tarefa, na qual terão de escolher uma das seis partes de um *webquest* (deverão completar as seis partes entre os grupos). Deverão discutir os pontos fortes identificados e sugerir melhorias (algumas ideias são apresentadas a seguir em leitura posterior).

#### Avaliação da atividade

- O formador dirigirá as discussões e terá acesso aos documentos de trabalho e aos resultados de cada grupo.

#### Referências/Leituras adicionais

Pontos fortes e fracos dos *Webquests*

[https://winksite.com/xhtml/ms\\_fo\\_pg\\_v.cfm?fid=30385d=22492usid=37158](https://winksite.com/xhtml/ms_fo_pg_v.cfm?fid=30385d=22492usid=37158)

Vantagens na utilização de *webquests* na sala de aula

<https://missmwebquest.weebly.com/advantages-to-webquests.html>

Vantagens e Desvantagens do Web Quest:

<https://sites.google.com/site/uoregonmidtermproject/advantages-disadvantages-of-webquest-1>

Desenvolvimento de *Webquest* na sala de aula mista: O que é que os formandos ganham?

[https://www.researchgate.net/publication/268819576\\_Webquest\\_development\\_in\\_the\\_blenended\\_classroom\\_What\\_do\\_students\\_gain](https://www.researchgate.net/publication/268819576_Webquest_development_in_the_blenended_classroom_What_do_students_gain)

Utilização do modelo *webquest* para melhorar a compreensão de leitura dos formandos

[https://www.academia.edu/32654821/USING\\_WEBQUEST\\_MODEL\\_TO\\_IMPROVE\\_THE\\_STUDENTS\\_READING\\_COMPREHENSION](https://www.academia.edu/32654821/USING_WEBQUEST_MODEL_TO_IMPROVE_THE_STUDENTS_READING_COMPREHENSION)

*Webquest* na Aula-Análise do seu Impacto:

[https://www.researchgate.net/publication/228968296\\_Webquest\\_in\\_the\\_Classroom-Analysis\\_of\\_its\\_Impact](https://www.researchgate.net/publication/228968296_Webquest_in_the_Classroom-Analysis_of_its_Impact)

**RECURSOS DA UNIDADE 3: Construção de um *webquest***

Código de atividade	Powerpoint	Título
<a href="#">R.M2.U3</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U3</a>	Desenho de um <i>webquest</i> utilizando uma folha de planeamento
<b>Visão geral</b>		
<p>❖ <i>Objetivo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Trabalhar em conjunto</li> <li>○ Pensar por si próprios</li> <li>○ Integrar a tecnologia</li> <li>○ Desenvolver competências para a resolução de problemas</li> <li>○ Falar em público</li> </ul>		
<b>Instruções de utilização</b>		
<p>O formador fará uso do PowerPoint para apresentar a atividade e orientá-la. O formador dirigirá as discussões e terá acesso aos documentos de trabalho e aos resultados de cada grupo. Promoverá a colaboração em cada grupo que irá trabalhar num esboço fornecido na ficha de trabalho.</p>		
<b>Detalhes da atividade</b>		
<p><b>Passo 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A Introdução orienta os formandos e capta o seu interesse.</li> <li>- A Tarefa descreve o produto final da atividade.</li> <li>- O Processo explica as estratégias que os formandos devem utilizar para completar a tarefa.</li> <li>- Os Recursos são os sítios que os formandos irão utilizar para completar a tarefa.</li> <li>- A Avaliação mede os resultados da atividade.</li> <li>- A Conclusão resume a atividade e incentiva os formandos a refletirem sobre o seu processo e resultados.</li> </ul> <p><b>Passo 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>O Tópico.</b> Pode já ter decidido sobre um tópico relacionado com eventos atuais ou com uma área do currículo que não esteja devidamente coberta nos textos disponíveis. No entanto, se ainda está à procura de um tópico, Tom March, que desenvolveu as primeiras <i>Webquests</i> com Bernie Dodge, sugere que comece "onde você está". "<i>Se tens uma área que é a tua especialidade, algo que te entusiasma para ensinar, que sabes por dentro e por fora, para cima e para baixo, começa por lá</i>", diz March. Pode também explorar a Máquina de Ideias de March, que disponibiliza 50 sugestões concebidas para ajudar a iniciar o processo de <i>brainstorming</i>.</li> <li>• <b>A tarefa.</b> "A tarefa", diz Dodge, "<i>é a parte mais importante de um Webquest</i>". A sua <a href="#">Taskonomia Webquest: Uma Taxonomia de Tarefas</a> fornece onze tipos diferentes de tarefas, incluindo tarefas jornalísticas, misteriosas, de persuasão e de julgamento.</li> </ul>		

- **O Processo.** Nesta secção, inclui os papéis que os formandos irão assumir e os passos que irão seguir para completar a atividade. O [Designing for Success de March](#) fornece não só uma *Checklist* do Designer, mas também alguns "conselhos amigáveis" clicáveis para os desafiados criativamente!
- **Os Recursos.** Identifique os recursos *online* disponíveis sobre o seu tópico, através de uma lista de palavras relacionadas e utilizando a lista para pesquisar sítios relevantes. Ao pesquisar, crie uma lista de sítios atuais, exatos e apropriados à idade, que irão despertar o interesse dos seus formandos.
- **A Avaliação.** Como Kenton Letkeman salienta, "*As técnicas tradicionais de avaliação não são o melhor meio para avaliar os resultados das Webquests, uma vez que todos os formandos podem não aprender o mesmo conteúdo. As rubricas de avaliação individual devem ser desenvolvidas de acordo com os objetivos curriculares e são de fácil compreensão para os formandos*". Esta [Rubrica de Avaliação de Webquests](#) também fornece um conjunto de critérios para avaliar o sucesso dos formandos no *Webquest*.

Fonte: [https://www.educationworld.com/a\\_tech/tech/tech011.shtml](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml)

#### Avaliação da atividade

- O formador dirigirá as discussões e terá acesso aos documentos de trabalho e aos resultados de cada grupo.

#### Referências/Leituras adicionais

Recursos: <http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html>

*Webquest Taskonomy: Uma Taxonomia de Tarefas*

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

Criar um *Webquest* | It's Easier Than You Think

[https://www.educationworld.com/a\\_tech/tech/tech011.shtml](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml)

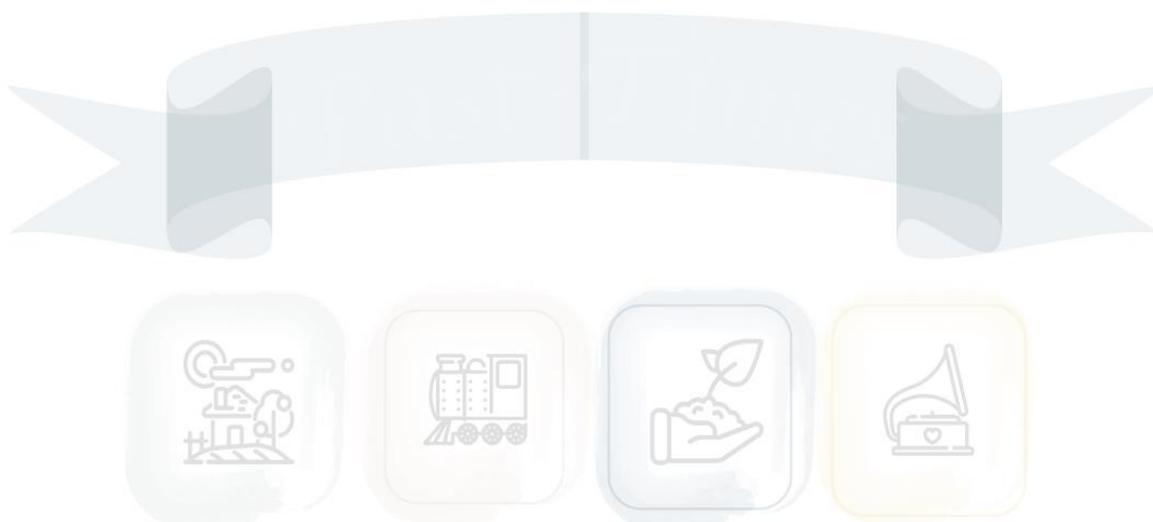
## Formação online MÓDULO 2: COMO DESENVOLVER WEBQUESTS

### UNIDADE 1: Definição de um *webquest*

Módulo 2	COMO DESENVOLVER WEBQUESTS		
Unidade 2.1	<b>Definição de um <i>webquest</i></b>	<b>Resultado da aprendizagem</b>	Analisar os <i>webquests</i> com base em critérios de avaliação
Recurso de aprendizagem	<b>Ficha de atividades</b>	<b>Método de aprendizagem</b>	Formação <i>online</i>
Título do recurso	<a href="#">R.M2.U1</a>	<b>Duração</b>	2'5 horas
<b>Detalhes da atividade</b>	Nesta atividade, é necessário preparar os formandos para analisar um <i>webquest</i> . Serão escolhidos dois ou três <i>webquests</i> a partir da <i>Internet</i> e avaliados na perspetiva dos critérios disponíveis na ficha de trabalho, através de uma lista de verificação.		
<b>Instruções</b>	<p><b>Passo 1</b> - Leia os critérios disponíveis na ficha de trabalho correspondente.</p> <p><b>Passo 2</b> - Escolha <i>webquests</i> da <i>Internet</i>. Ver recursos para alguns exemplos.</p> <p><b>Passo 3</b> - Criar uma lista de verificação com os critérios disponíveis nestes <i>webquests</i>. Compare-os.</p> <p><b>Passo 4</b> - Apreciar os <i>webquests</i> escolhidos, verificando se esses critérios estão ou não preenchidos nesses <i>webquests</i> específicos. Se não for aplicável, assiná-lo como <i>Não Aplicável</i>.</p>		
<b>Ficha de trabalho</b>	<p><b>Alguns dos critérios que um <i>webquest</i> deve satisfazer:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alinhar com os seus padrões em uma ou mais áreas temáticas, incluindo a tecnologia</li> <li>2. Demonstrar capacidades de pensamento de ordem superior, incluindo análise, síntese e avaliação</li> <li>3. Ser multidisciplinar (incluindo a tecnologia)</li> <li>4. Permitir a realização de tarefas de colaboração e de trabalho individual. Isto pode incluir o intercâmbio de correio eletrónico com peritos na área do estudo</li> <li>5. Prever um resultado demonstrável</li> <li>6. Ter uma atividade que finalize num propósito</li> <li>7. Demonstrar a utilização de várias tecnologias de baixo nível e de alto nível</li> <li>8. Utilizar mais do que uma peça de <i>software</i> com uma curva de aprendizagem curta, caso os formandos não o tenham utilizado antes</li> <li>9. Envolver o formando através de diferentes papéis que podem ser desempenhados</li> </ol>		

10. Proporcionar uma variedade de atividades para formandos com múltiplos níveis de inteligências
11. Proporcionar uma variedade de atividades para acomodar diferentes estilos de aprendizagem
12. Dar indicações claras
13. Ser visualmente atraente; incorporar gráficos e sons
14. Estar livre de preconceitos culturais e de género
15. Assumir o papel de formador; deve deixar os formandos "fazer"
16. Apelo ao sentimento de curiosidade natural do formandoo
17. Permitir o alargamento a outros contextos para que outras pessoas se possam envolver
18. Permitir a adaptação e atividades alargadas para desafiar os formandos.

Fonte: <https://www.techlearning.com/news/a-checklist-for-evaluating-webquests>, recuperado em 30.10.2019



**UNIDADE 2: Estruturação de um *webquest***

Módulo 2	COMO DESENVOLVER <i>WEBQUESTS</i>		
Unidade 2.2	Estruturação de um <i>webquest</i>	Resultado da aprendizagem	Para decidir quando utilizar um <i>webquest</i>
Recurso de aprendizagem	Ficha de atividades	Método de aprendizagem	Formação <i>online</i>
Título do recurso	R.M2.U2	Duração	5 horas
Detalhes da atividade	<p><b>Webquest: quando pode ser utilizado?</b></p> <p>Nesta atividade, deve procurar bons exemplos de <i>webquests</i> utilizados em algumas situações ou contextos e, após análise e identificação dos motivos que os levaram a trabalhar, criar um mapa para resumir as suas conclusões.</p> <p>O mapa deve ser visto como uma ferramenta que pode utilizar posteriormente, uma espécie de melhor prática e um guia.</p>		
Instruções	<p>Tendo em conta as situações ou contextos em que os <i>webquests</i> podem ser utilizados, disponíveis na ficha de trabalho, deve seguir estes passos:</p> <p>Passo 1 - Selecione quatro situações ou contextos específicos da lista da ficha de trabalho.</p> <p>Passo 2 - Procure na <i>Internet</i> os <i>webquests</i> que são bons exemplos das situações ou contextos escolhidos.</p> <p>Passo 3 - Analisar esses <i>webquests</i>, nomeadamente os seus pontos fortes; porque utilizar um <i>webquest</i> nessa situação corresponde a uma boa opção; o que poderia ser melhorado; se pertinente, outras circunstâncias em que um <i>webquest</i> também poderia ser utilizado da mesma forma.</p> <p>Passo 4 - Crie um mapa mental para resumir todas as suas conclusões.</p>		
Ficha de trabalho	<p>O <i>Webquest</i> pode ser utilizado em situações ou contextos, como por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No início das sessões de trabalho</li> <li>- Sala de aula invertida</li> <li>- Estudo de caso</li> <li>- Diferenciação de aprendizagem</li> <li>- <i>Brainstorming</i></li> <li>- Microaprendizagem</li> </ul>		

- Caça ao tesouro

Fonte: <https://www.bookwidgets.com/blog/2018/08/9-surprising-ways-to-use-webquests-in-your-classroom>.

Situação ou contexto escolhido:

1.<sup>a</sup> –

2.<sup>a</sup> –

3.<sup>a</sup> –

4.<sup>a</sup> –

Crie um mapa mental, conforme descrito nas Instruções (ou siga o título do recurso).



**UNIDADE 3:** Criação de um *webquest*

Módulo 2	COMO DESENVOLVER <i>WEBQUESTS</i>		
Unidade 2.3	Criação de um <i>webquest</i>	Resultado da aprendizagem	Produzir um <i>webquest</i> usando o Google Sites
Recurso de aprendizagem	Ficha de atividades	Método de aprendizagem	Formação <i>online</i>
Título do recurso	<a href="#">R.M2.U3</a>	Duração	5 horas
Detalhes da atividade	Os formandos podem precisar de trabalhar previamente com um rascunho do <i>webquest</i> num papel ou cartaz e depois, trabalharão mais facilmente na criação do produto <i>online</i> ; pode saltar estes passos se os formandos já forem bons neste processo		
Instruções	<p>Vamos produzir um <i>webquest</i> usando o Google Sites:</p> <p>Passo 1. Subscreva as contas Google e aceda a <a href="https://sites.google.com/new">https://sites.google.com/new</a></p> <p>Passo 2. Preencha os dados solicitados, escolha um estilo para a sua página e crie o seu sítio. Por favor, vá para o separador de recursos para saber mais.</p> <p>Passo 3. Pense na estrutura do <i>webquest</i>; decida o <i>design</i> da página com base no <i>design</i> do <i>webquest</i>.</p> <p>Passo 4. Escolha um assunto, título, duração e nível.</p> <p>Passo 5. Realizar uma primeira pesquisa de informação na <i>Internet</i>. Guardar endereços e imagens</p>		
Exemplos	<p>Dê uma vista de olhos a estes exemplos:</p> <p>Em espanhol: <a href="https://sites.google.com/site/tallerdewebquest/vuestras-webquest">https://sites.google.com/site/tallerdewebquest/vuestras-webquest</a></p> <p>Em inglês: <a href="https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/">https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/</a></p>		

Formação *online* MÓDULO 2: RECURSOS  
RECURSOS DA UNIDADE 1

Código de atividade	Powerpoint	Título
<a href="#">R.M2.U1</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U1</a>	Definição de um <i>webquest</i>
<b>Visão geral</b>		
<p>❖ <i>Objetivo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poder tomar decisões</li> <li>- Adquirir a necessidade de fazer uma investigação antes de tomar decisões</li> <li>- Adquirir a necessidade de estabelecer comparações antes de tomar decisões</li> </ul>		
<b>Instruções de utilização</b>		
<p>O formador fará uso do PowerPoint para apresentar a atividade e orientá-la. Nesta atividade, terá de preparar os formandos para apreciar um <i>webquest</i>. Dois ou três <i>webquests</i> serão escolhidos a partir da <i>Internet</i> e julgados na perspetiva dos critérios disponíveis na ficha de trabalho, através da elaboração de uma lista de verificação.</p> <p>É importante lembrar que, embora existam critérios de avaliação, como num <i>webquest</i>, em alguns casos pode haver perspetivas diferentes e não uma resposta exatamente correta.</p>		
<b>Detalhes da atividade</b>		
<p><b>Passo 1.</b> Os formandos podem ainda ter algumas dúvidas sobre os <i>webquests</i>. Lembre-os das cinco/seis partes de um <i>webquest</i>: a introdução, a tarefa, o processo, a avaliação e a conclusão. Em seguida, lerão com atenção a ficha de trabalho entregue.</p> <p><b>Passo 2.</b> Os formandos poderão sentir-se mais à vontade se utilizarem dois <i>webquests</i> da lista em baixo sobre referências ou qualquer outra na <i>Internet</i>.</p> <p><b>Passo 3.</b> Encontrará os critérios de avaliação na nossa ficha de trabalho. Pense nisto como uma lista de compras: vai ajudá-lo a concentrar-se no que precisa e a filtrar o que não precisa ou não pode usar. Nem todos os <i>Webquest</i> vão cumprir todos os critérios de cada vez. Conheça melhor os seus formandos e pode decidir que áreas são mais benéficas e mais apropriadas para a sua situação particular de contexto de formação, quer seja um espaço com um computador ou uma sala de informática.</p>		
<b>Avaliação da atividade</b>		
O formador dirigirá as discussões e terá acesso aos documentos de trabalho e aos resultados de cada grupo. Verificar se todos os passos foram seguidos.		
<b>Referências/Leituras adicionais</b>		
<p><i>Webquests online</i> para escolher:</p> <p><a href="http://ozline.com/webquests/croolzone/intro.htm">http://ozline.com/webquests/croolzone/intro.htm</a></p> <p><a href="http://web.archive.org/web/20050623190451/http://www.web-and-flow.com/members/shursey/separatepeace/webquest.htm">http://web.archive.org/web/20050623190451/http://www.web-and-flow.com/members/shursey/separatepeace/webquest.htm</a></p>		

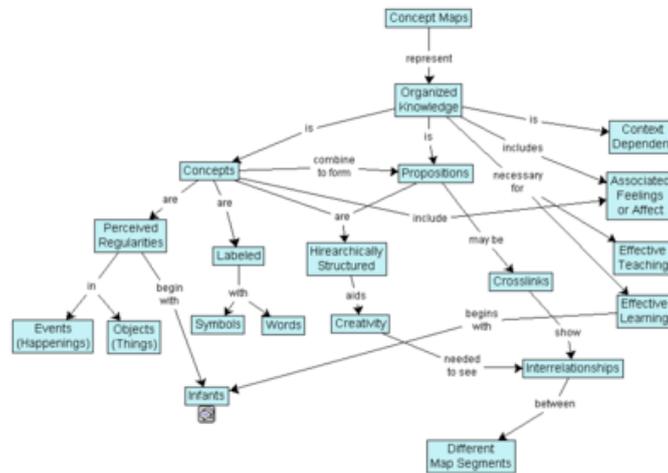
## RECURSOS DA UNIDADE 2

Código de atividade	Powerpoint	Título
<a href="#">R.M2.U2</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U2</a>	Para decidir quando utilizar um <i>webquest</i>
<b>Visão geral</b>		
<p>❖ <i>Objetivo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para saber quando utilizar os <i>webquests</i></li> <li>- Para reconhecer um <i>webquest</i> de outros tipos</li> </ul>		
<b>Instruções</b>		
<p>O formador fará uso do PowerPoint para apresentar a atividade e orientá-la. Os formandos manterão a sua ficha de trabalho:</p> <p>Parte escolhida do <i>Webquest</i> -</p> <p>Pontos fortes identificados -</p> <p>Melhoria sugerida –</p>		
<b>Detalhes da atividade</b>		
<p><b>Passo 1.</b> Selecione quatro situações ou contextos específicos a partir da lista da ficha de trabalho.</p> <p><b>Passo 2.</b> Procure na <i>Internet</i> os <i>webquests</i> que são bons exemplos das situações ou contextos escolhidos.</p> <p><b>Passo 3.</b> Depois de analisar, escolher situações ou contextos, poderão surgir outros motivos para utilizar os <i>webquests</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• São uma forma fácil para os formadores começarem a incorporar a <i>Internet</i> nas sessões de formação de línguas, tanto a curto como a longo prazo - não são necessários conhecimentos técnicos especializados nem para os produzir nem para os utilizar.</li> <li>• Muitas vezes, são atividades de grupo e, como resultado, tendem a prestar-se à comunicação e à partilha de conhecimentos - dois objetivos principais do próprio ensino das línguas.</li> <li>• Podem ser utilizados simplesmente como um instrumento linguístico, mas também podem ser interdisciplinares, permitindo o cruzamento com outros departamentos e áreas temáticas.</li> <li>• Incentivam a capacidade de pensamento crítico, incluindo a comparação, classificação, indução, dedução, análise de erros, construção de apoios, abstração, análise de perspetivas, etc. Os formandos não podem simplesmente debitar a informação que encontram, mas são orientados para uma transformação dessa informação, de modo a alcançar uma determinada tarefa.</li> <li>• Podem ser simultaneamente tarefas motivadoras e autênticas e encorajar os formandos a encarar as atividades que estão a realizar como</li> </ul>		

algo "real" ou "útil". Isto conduz inevitavelmente a um maior esforço, a uma maior concentração e a um interesse real na realização das tarefas.

Fonte: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/webquests>

**Passo 4.-** Crie um mapa mental (*Mindmaps*): estes mapas são uma ferramenta de aprendizagem baseada na representação gráfica, hierarquicamente distribuída com figuras geométricas que se ligam umas às outras através de linhas e ligam palavras. Começando com "webquest" no topo, vá para baixo com a estrutura



#### Avaliação da atividade

O formador dirigirá as discussões e terá acesso aos documentos de trabalho e aos resultados de cada grupo. Assegure-se de que os formandos seguem todos os passos e de que os esquemas mentais são coerentes.

#### Referências/Leituras adicionais

Mentalidades *online*: <https://www.mindmaps.app/> ou <https://www.mindmup.com/>



**RECURSOS DA UNIDADE 3**

Código de atividade	Powerpoint	Título
<a href="#">R.M2.U3</a>	N/A	Produzir um <i>webquest</i> usando o Google Sites
<b>Visão geral</b>		
<p>❖ <i>Objetivo:</i> A atividade proposta tem os seguintes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser capaz de criar <i>webquests</i> em sites do google</li> <li>- Ser criativo</li> <li>- Adquirir diferentes níveis de competência num sítio</li> <li>- Pôr em prática um <i>webquest</i></li> </ul>		
<b>Instruções</b>		
<p>O formador fará uso do PowerPoint para apresentar a atividade e orientá-la. Os formandos poderão ter de trabalhar previamente com um rascunho do <i>webquest</i> em papel ou cartaz e, depois, trabalharão mais facilmente na criação do produto <i>online</i>. Pode saltar estes passos se os formandos já estiverem capacitados.</p>		
<b>Detalhes da atividade</b>		
<p>Agora, vamos produzir uma <i>webquest</i> usando o Google Sites:</p> <p><b>Passo 1.</b> Crie uma conta no Google e introduza no <i>google sites</i> (canto superior direito) ou procure no google.</p> <p><b>Passo 2.</b> Escolha o <i>design</i> da página com base no <i>webquest</i> previamente concebido.</p> <p><b>Passo 3.</b> Escreva o título, a duração e o nível.</p> <p><b>Passo 4.</b> Conceba e complete a página inicial com os dados básicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escreva o código e crie o sítio. Este é o seu sítio</li> <li>2. Organize a estrutura do <i>webquest</i>: Vamos criar a <i>webquest</i>. Para tal, temos de adicionar páginas até completarmos a estrutura. Clique em "criar página".</li> <li>3. Neste ecrã: Escolha "página web" Dê-lhe um nome. Assinale "colocar a página no nível superior".</li> <li>4. Para terminar "criar página".</li> <li>5. Quando a página que criámos é carregada, o editor abre-se.</li> <li>6. Mesmo que não tenhamos escrito nada, clicamos em Guardar para voltar à página principal</li> <li>7. O menu de navegação aparecerá na barra lateral com as páginas que criámos</li> <li>8. O sistema, por defeito, ordena as páginas por ordem alfabética. Para ordená-las com outro critério, clique em "editar barra lateral".</li> <li>9. Entrar no painel de administração e clicar em "editar" na secção "Navegação"</li> <li>10. Quando em "configurar navegação", desativar "organizar automaticamente a navegação", que será verificada por defeito. Ao fazer isso, a lista de páginas e algumas setas aparecem à direita.</li> </ol>		

Marcamos a página e subimos ou descemos com as setas. Finalmente, como sempre, clique em "aceitar".

11. Algumas das páginas criadas podem necessitar de páginas secundárias, por exemplo, "atividades". Para tal, seguimos o mesmo procedimento que "criar uma página" mas, neste caso, clicamos em "classificar a página na página principal" e "selecionar um local diferente".
12. Selecione a página em que queremos ser superiores na hierarquia, clique em "Selecionar" e no ecrã seguinte "criar página".
13. Quando voltamos à página principal, vemos que ela não aparece na barra lateral. Para ser exibido devemos voltar para "editar barra lateral" e dentro de "navegação" e editar. "Neste ecrã, selecionamos "adicionar página".
14. No ecrã seguinte, selecionamos a nova página que criámos e damos "aceitar".
15. Com as setas para cima e para baixo, colocamo-lo debaixo da página de que depende, o que servirá para demonstrar a hierarquia. Para terminar, clique em "aceitar".

No ecrã seguinte, "guardar alterações" e "voltar ao local" para verificar. Repita o processo tantas vezes quantas forem necessárias.

#### **Avaliação da atividade**

O formador dirigirá as discussões e terá acesso aos documentos de trabalho e aos resultados de cada grupo.

#### **Referências/Leituras adicionais**

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=8o9BHt5tdGQ>

## Apresentações

Pode encontrar aqui todas as apresentações:

<https://pasttimes.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

## Conclusão

A formação terminou e os formandos completaram 25 horas de formação *online*. Pode organizar, no final da última sessão, numa atmosfera amigável, uma avaliação. Para tal, sugerimos que peça aos formandos que preencham o modelo proposto no último recurso aqui disponibilizado.

Insista no fato de que a avaliação permanece anónima e o ajudará a melhorar para oferecer a melhor formação possível. Todas as críticas construtivas são boas de ouvir!



## Formulário de avaliação

Código de atividade	Título
Formulário de avaliação	Avaliar a formação
<b>Visão geral</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Objetivo:</i> avaliar as 25 horas de formação <i>online</i> e melhorar as competências do seu formador</li> <li>• <i>Duração:</i> 10 min</li> </ul>	
<b>Instruções de utilização</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O formador distribui cópias do questionário a todos os formandos e convida-os a preenchê-lo.</li> <li>• O formador refere que a avaliação não é obrigatória e é anónima.</li> <li>• O formador deve realçar que a avaliação é feita para que possa melhorar a sua atividade de formador.</li> </ul>	
<b>Detalhes da atividade</b>	
<b>Questionário de avaliação</b>	
<p>1) Globalmente, ficou satisfeito com a formação?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente satisfeito</p> <p><input type="checkbox"/> Parcialmente satisfeito</p> <p><input type="checkbox"/> Parcialmente insatisfeito</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente insatisfeito</p>	
<p>2) Considerou adequada a duração da formação?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente adequada</p> <p><input type="checkbox"/> Parcialmente adequada</p> <p><input type="checkbox"/> Parcialmente inadequada</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente inadequada</p>	
<p>3) A formação correspondeu às suas expetativas?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente às expetativas</p> <p><input type="checkbox"/> Parcialmente às expetativas</p> <p><input type="checkbox"/> Não correspondeu parcialmente às expetativas</p> <p><input type="checkbox"/> Não correspondeu totalmente às expetativas</p>	
<p>4) Ficou satisfeito com a forma de ministrar a formação?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente satisfeito</p> <p><input type="checkbox"/> Parcialmente satisfeito</p> <p><input type="checkbox"/> Parcialmente insatisfeito</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente insatisfeito</p>	
<p>5) Tem alguma recomendação?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<b>Muito obrigado por preencher este questionário!</b>	
<b>Avaliação da atividade</b>	
N/A	
<b>Referências/Leituras adicionais</b>	
N/A	

# PAST-TIMES



*Stories, Tales and Customs to Raise Intercultural Awareness*



innoventum



INNEO



S V E B  
F S E A



"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