

Aventura na Ilha Terceira: uma Webquest na disciplina de ITIC

Clara Coutinho

Universidade do Minho, Braga, Portugal
ccoutinho@iep.uminho.pt

Catarina Rocha

Colégio Teresiano, Braga, Portugal
catarina@sorilhal.com

Resumo - Nesta comunicação vimos apresentar a Webquest “Aventura na Ilha Terceira” que foi concebida com o intuito de utilizar uma estratégia baseada na informação existente na World Wide Web e permitir aos alunos a exploração e o desenvolvimento de competências instrumentais na aplicação PowerPoint, unidade curricular obrigatória da disciplina de ITIC - Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação - do 9º ano de escolaridade e que foi introduzida no Currículo Nacional Português pelo Decreto-Lei n.º209/2002 de 17 de Outubro, estando em funcionamento desde o ano lectivo de 2004/2005.

Contextualização

A disciplina de ITIC - Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação - foi introduzida no Currículo Nacional Português pelo Decreto-Lei n.º209/2002 de 17 de Outubro, e está em funcionamento nas escolas portuguesas desde o ano lectivo de 2004/2005. Trata-se de uma disciplina obrigatória, que consta do programa do 9º de escolaridade (no 10º ano a disciplina intitula-se “Tecnologias de Informação e Comunicação”), pretendendo-se com a sua leccionação desenvolver nos jovens estudantes competências que lhes permitam a utilização generalizada das tecnologias de informação e comunicação de uma forma autónoma, crítica e criativa (Programa TIC, 2002).

Acontece que uma das competências previstas no programa da referida disciplina é a criação pelos alunos de apresentações electrónicas; trata-se de uma unidade curricular obrigatória mas a realidade é que os alunos chegam ao 9º ano com hábitos de criação destes aplicativos em anos anteriores o que coloca o problema da redundância de conteúdos por um lado, e, por outro, a consequente desmotivação para a realização de tarefas que já dominam e que se tornaram por isso mesmo rotineiras. Para obstar a situações como esta, cabe ao docente da disciplina a decisão pela escolha das estratégias pedagógicas mais adequadas o que pressupõe ter em conta as experiências anteriores dos alunos que devem ser sempre um ponto de partida para novas aprendizagens e nunca o ponto de chegada.

Foi precisamente para contornar uma situação como esta que se decidiu conceber uma actividade pedagógica baseada na Web que permitisse, por um lado, dar cumprimento aos objectivos curriculares da disciplina de ITIC e, por outro, criar um ambiente de aprendizagem motivador, capaz de fomentar a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento do espírito crítico dos alunos numa perspectiva construtivista da aprendizagem.

Descrição da WebQuest

A webQuest “Aventura na Ilha Terceira” está disponível na web no URL:

<http://alfarrabio.di.uminho.pt/teresiano/alu/3c/wq/webquest.htm>.

Duração

A WebQuest foi idealizada para ser desenvolvida durante três aulas de 90 minutos ou seja, trata-se de uma WebQuest de longa duração.

Estrutura

Introdução

A página introdutória da Aventura da Ilha Terceira contém, para além da informação relativa ao título e autoria da WebQuest, uma ajuda ao Professor. Seguindo este nó de informação, o utilizador pode perceber os princípios das Webquests e os objectivos específicos deste trabalho.

A interface é bastante intuitiva: o utilizador acede à WebQuest clicando sobre uma imagem animada que se encontra ao centro da página (vertical e horizontalmente). O layout escolhido é alusivo ao enquadramento geográfico da Ilha Terceira, o que justifica a escolha da cor azul como fundo da página. A imagem animada é representativa do mar e os golfinhos, que também fazem parte da flora da Ilha, encontram-se em constante movimento emitindo o som característico.



Figura 1. Introdução

Existe um menu principal (frame), em que se pode aceder aos nós de informação relativos a todas as etapas da WebQuest que se mantêm presentes ao longo de todo o percurso. Desta forma o utilizador tem a possibilidade de aceder a qualquer etapa em qualquer momento da navegação. Nesta frame está presente a “ajuda” ao professor, para que este não se sinta perdido e possa utilizá-la sempre que desejar.

A interface apresenta coerência na escolha de fontes, cores e imagens. Nesse sentido a fonte utilizada nos títulos é branca e no texto é negra, contrastando com a cor de fundo. A fonte

utilizada é a Verdana, nos títulos recorre-se ao negrito a 18 ptos, enquanto no texto se utiliza cor negra tamanho 10 ptos. No menu principal optou-se pela fonte Arial (14 ptos) e cor alternada branco/cinza-rato.

Os botões “retroceder” e “avançar” são representados por setas na direcção correspondente e permitem ao utilizador uma navegação sequencial. A cor destes botões contrasta com todos os outros elementos do layout. A imagem representativa do Angras situa-se no meio destes dois botões e remete para a home; o Angras é a mascote da WebQuest, e como se pode perceber o seu nome inspira-se na capital da ilha, Angra do Heroísmo, e representa o entusiasmo, a diversão, a vontade de agir. Nesta personificação o golfinho apresenta-se “sorridente”, rodeado de água, e usando um chapéu aludindo às férias e ao sol bem como uma bengala erguida entusiasmando os alunos para o trabalho.

O título da WebQuest, a identificação da autora e a ligação ao correio electrónico, são elementos presentes no rodapé de todas as páginas, sob a forma de limite partilhado.

A introdução contém apelos directos à aventura, à descoberta e ao trabalho: “Aventura na Terceira”, “Vem visitar a Ilha Terceira!”, “Ajuda o Angras a prepara um Guia para a Viagem de Finalistas”. Estas frases estimulam e motivam os alunos para que estes se envolvam comprometidamente com a actividade logo à partida.

O painel rolante integrado provoca movimento que desperta a atenção do utilizador e confere a esta página o equilíbrio desejado.

Tarefa

Na tarefa introduz-se sucintamente o tema da actividade: O Guia Turístico da Ilha Terceira. No desenvolvimento da tarefa facultam-se, de forma muito objectiva, os tópicos de pesquisa para o trabalho: praias, parques temáticos e jardins, monumento, restaurantes, museus, discotecas, etc. Os tópicos de pesquisa constituem os aspectos mais interessantes da ilha e que, supostamente, poderão interessar aos visitantes (neste caso os próprios alunos).

Foi inserida uma imagem animada com o objectivo de quebrar a monotonia criada pelo texto. A referida imagem é representativa de um golfinho em movimento respeitando desta forma a coerência exigida ao hiperdocumento.

Processo

Nesta etapa são descritas pormenorizadamente todas as instruções que viabilizam a construção correcta da apresentação electrónica. No texto utiliza-se uma linguagem muito clara e a informação está organizada por parágrafos. As marcas inseridas são personalizadas, usando-se para tal pequenos golfinhos mantendo o critério de coerência. Esta página contém ainda uma figura animada pelos mesmos motivos dos mencionados anteriormente.

Recursos

Os recursos são facultados de duas formas distintas. Numa secção são aconselhados os sites que disponibilizam a informação on-line sobre a ilha. Os sites seleccionados estão actualizados e o seu conteúdo é pertinente. Não se sentiu necessidade de separar os sites por

tópicos de pesquisa.

Na tentativa de suprir algumas lacunas relativamente à qualidade das imagens que os sites indicados incorporam, inseriu-se uma galeria de fotos que poderiam ser usadas pelos alunos na realização dos trabalhos.

A ausência de uma imagem animada nesta página, justifica-se com a incompatibilidade desta com a galeria de fotos.

Avaliação

Os critérios de avaliação estão definidos numa tabela e constam de uma lista de 4 pontos: Conteúdo da apresentação (30%), Aspecto gráfico (30%), Dinâmica de grupo (20%), Apresentação aos colegas (20%).

A imagem alinhada superiormente é dinâmica e foi inserida para manter a continuidade visual do conjunto das páginas anteriormente descritas.

Conclusão

Analisa-se as vantagens da realização da actividade proposta e em tom de despedida apela-se subtilmente ao carácter lúdico da tarefa. A leitura da conclusão é a fase que antecede a concretização da actividade, logo, há que apostar na motivação fazendo de novo apelo à diversão, aventura e trabalho (imagem do Angras).



Figura 2. Conclusão

Avaliação da WebQuest

A WebQuest foi avaliada segundo a Grelha de Avaliação de Bellofatto et al. (2001), obtendo-se a pontuação 44/50. O aspecto gráfico/estético foi avaliado segundo a Lista de Fine Points, registando-se a pontuação 14/15. O Processo da WebQuest também foi analisado tendo em conta o quadro dos doze itens para avaliar o processo, tendo-se obtido a classificação de

10/12.

Opinião do professor

A WebQuest foi aplicada a duas turmas do 9º Ano de escolaridade e da sua implementação resultou um conjunto de 26 trabalhos realizados em PowerPoint.

Os produtos finais obtidos – uma apresentação electrónica/guia de viagem por grupo - foram auto e hetero avaliados segundo critérios previamente estabelecidos. Durante quatro aulas os diapositivos (contendo uma selecção de espaços interessantes a visitar, fotografias, referências gastronómicas, apontamentos históricos e de tradições) foram projectados por cada grupo e comentados, tanto pela professora numa perspectiva construtivista de aproveitamento do erro, como pelos colegas.

O processo de elaboração deste guia de viagem permitiu que os alunos conhecessem antecipadamente os aspectos mais interessantes da Ilha Terceira o que, na opinião dos professores que normalmente os acompanham na visita, constituiria um meio facilitador do reconhecimento dos locais a visitar.

Nesse sentido podemos concluir que os objectivos a atingir no âmbito do programa da disciplina de ITIC foram excedidos de forma surpreendente, considerando as autoras que este facto pode ser explicado pelos elevados níveis de interesse revelados pelos alunos no decorrer das actividades que integravam a WebQuest e na forma como interagiram em todo o processo de apresentação e avaliação dos produtos finais ao grupo/turma.

Referências

- Bellofatto, L.; Bohl, N.; Casey, M.; Krill, M. & Dodge, B. (2001). A Rubric for Evaluating WebQuests. Disponível em <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html> (Acessível a 26.04.2006).
- Dodge, B. (2001). FOCUS: Five Rules for Writing a Great WebQuest. *Learning & Leading with Technology*, May, 28 (8). Disponível em <http://www.iste.org/LL/28/8/index.cfm> (Acessível a 17.04.2006).
- March, T. (2000) "The 3 R's of WebQuests: Let's keep them Real, Rich, and Relevant. *Multimedia Schools Magazine*. Disponível em <http://www.infotoday.com/MMSchools/nov00/march.htm> (Acessível a 23.04.2006)