

WEBQUEST: TAXONOMIA DE TASQUES

Pàgina de les WebQuests (presentació per l'EE)

Traducció lliure a partir del document de

© [Bernie Dodge](#), 1999. Last updated August 11, 1999.

<http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html>

La tasca és una de les parts més important d'una WQ perquè ens proporciona l'objectiu, enfoca les energies dels alumnes i ens concreta les intencions del pla d'estudis de l'educador. Una tasca ben dissenyada desenvolupa habilitats de pensament que van més enllà de la comprensió i la memòria.

Hi deu haver cinquanta maneres de presentar una tasca. Des del 1995 els ensenyats han estat adaptant el model de les WQ a les seves necessitats i maneres de fer. D'aquesta saviesa col·lectiva i de l'experimentació han sorgit uns formats comuns de tasques.

Aquesta taxonomia descriu aquests formats i la manera d'optimitzar-ne l'ús, proporciona un llenguatge per a discutir les tasques que ens han d'ajudar a augmentar la nostra capacitat de dissenyar-les millor.

Es possible que en una WQ concreta es combinin dues o més categories de tasques. Les categories que trobareu a continuació no estan en cap ordre determinat excepte les de l'apartat 1 les anomenades "retelling" que van a l'inici a causa de la seva simplicitat i del paper de frontera entre el què és una WQ o no. Entre les onze tasques restants trobarem per triar. És hora d'anar més enllà.

1-TASQUES DE RETELLING

<http://www.memphis-schools.k12.tn.us/admin/tlapages/volcano.htm>

<http://asterix.ednet.lsu.edu/~edtech/webquest/maori.html>

http://horizon.nmsu.edu/ddl/wqdesertworlds_k.html

<http://www.richmond.edu/~ed344/webquests/tropical/>

A vegades l'únic que volem és que els alumnes absorbeixin una certa quantitat d'informació i que demostrin que l'han entès i les tasques RATELLING poden ser una manera d'iniciar-se en la utilització de les WQ com a font d'informació. Els alumnes poden presentar allò que han après en Power Point, cartells, informes, etc. Són les WQ més freqüents, però tot i que són les menys "trencadores" poden respondre a un propòsit. Ara bé són realment WQ? no es pot dir si o no d'entrada, dependrà del grau de transformació que els alumnes hagin hagut de fer. Si han hagut de respondre a preguntes predeterminades encara que les hagin hagut de trobar en una Web, no ens trobem pas en una activitat WQ. Podrem considerar que és una WQ si les frases i el format són sensiblement diferents a allò que han trobat, és a dir que no s'han limitat a fer un treball de "cortar i pegar" sinó que han hagut de utilitzar les habilitats de resumir, seleccionar, elaborar ...

2-TASQUES DE COMPILACIÓ

http://horizon.nmsu.edu/ddl/wq3siscooking_k.html

<http://school.discovery.com/schrockguide/museum/webquest.html>

<http://www.berksiu.k12.pa.us/webquest/LessWentzel/index.htm>

<http://www.fsu.edu/~CandI/ENGLISH/webquest2/peace.htm>

<http://school.discovery.com/schrockguide/museum/webquest.html>

Es una tasca senzilla per als alumnes. Es tracta d'obtenir informació de diverses fonts i presentar-la en un format comú, després es publica a la Web, s'imprimeix, etc... Amb aquest tipus de tasca l'alumne es familiaritza en la cerca d'un tipus d'informació, aprèn a seleccionar a ordenar i a explicar.

Cal recordar que per a què sigui realment una WQ cal haver transformat la informació, una simple relació o llistat no val. Per tant cal que s'hagi rescrit la informació obtinguda i que es presenti en un tipus de format diferent seguint un criteri propi d'organització i de presentació. S'avaluarà la coherència de la organització, la selecció dels ítems, etc..

3-TASQUES DE DETECTIU

<http://webby.umeedu.maine.edu/coehd/aztec/>

<http://www.pekin.net/pekin108/wash/webquest/>

A tothom li agraden els misteris, a vegades una manera de motivar els estudiants per un tema és embolicant-lo com un trencaclosques o una història de detectius, això serveix tant per a primària com per adults, es pot començar amb un paquet misteriós que és lliurat a la porta com a la WQ dels asteques de l'exemple.

Al final de les activitats d'informació i recerca caldrà explicar el significat del contingut del paquet i com reflecteix l'essència de la civilització asteca. Un altre exemple: Tutankamon: és tracta d'un assassinat? Els alumnes tindran les mateixes evidències que els erudits. Quins són els límits entre un WQ i la cerca d'un tresor?. Per a què sigui una WQ cal haver de sintetitzar la informació de diferents fonts, després cal fer inferències o generalitzacions, cal eliminar els rastres d'allò que semblava probable però que mirat de més a prop és una informació falsa. Potser aquest tipus de tasques semblen poc serioses i com que motiven molt l'alumne encara menys, però si pensem que les carreres d'historiador, arqueòleg i científic impliquen tasques semblants, aleshores?

4-TASQUES DE PERIODISTA

<http://www.plainfield.k12.in.us/hschool/webq/webq4/vietwa~l.htm>

<http://students.itec.sfsu.edu/edt628/mexquake/earthquakers.html>

<http://oswego.org/staff/tcaswell/wq/gildedage/student.htm>

<http://www.pvpusd.k12.ca.us/teachweb/twidwell/FutureQuest.html>

<http://www.plainfield.k12.in.us/hschool/webq/webq4/vietwa~l.htm>

Hi ha un esdeveniment al voltant d'algun contingut que volem que els seus alumnes aprenguin?. Una manera de fer una WQ a mà és demanar als alumnes que actuïn com a reporters que cobreixen l'esdeveniment. Es tracta de recollir informació sobre els fets i ordenar-la.

En aquest cas a l'hora d'avaluar cal donar més importància a l'exactitud que no pas a la creativitat.

La WQ de la commemoració de la guerra del Vietnam de l'exemple posa als alumnes en el centre de la controvèrsia sobre un monument commemoratiu i sobre la guerra en si mateixa. Cal una certa maduresa per entendre que els fets són interpretats segons el punt de vista subjectiu i que aquesta subjectivitat afecta allò que veiem i com ho veiem. Una tasca de periodista haurà de saber extreure la informació de diverses opinions divergents, els alumnes hauran d'aprofundir en la comprensió cercant informació de fons i hauran de prendre consciència de la seva pròpia subjectivitat i procurar no reflectir-la en els seus escrits. Caldrà donar la màxima importància a l'exactitud i a la imparcialitat.

5-TASQUES DE DISSENY

<http://www.cesa8.k12.wi.us/it/webquests/canada/index.html>

<http://www.cesa8.k12.wi.us/it/webquests/homedesign/index.html>

<http://www.k-lschools.org/webquest/tripwq.htm>

Una tasca de disseny implica un pla o protocol per a realitzar alguna cosa. Els alumnes han de crear un producte o un pla d'acció per aconseguir un objectiu predeterminat i treballar amb uns condicionants especificats. En el disseny de l'exemple han de crear un itinerari de vacances que s'adeqüi als diversos interessos d'una família concreta. En una WQ d'aquest tipus l'element dominant són els condicionants autèntics i cal que també s'ajustin a un pressupost i als condicionaments legals vigents, sinó no ensenyaria gaire una tasca com aquesta, no s'ajustaria al món real. La tasca consisteix en crear un producte que s'ha d'adequar a les necessitats d'algú en algun lloc.

6-TASQUES DE CREADOR

<http://www.thematzats.com/radio/index.htm>

<http://itdc.sbcss.k12.ca.us/curriculum/sworntoserve.html>

Les tasques creatives permeten aprendre sobre un tema modificant-lo en la forma: una història, un poema, una pintura. Igual que els enginyers o dissenyadors, els creadors treballen amb els condicionants propis del seu gènere. Les tasques d'una WQ creativa condueixen a elaborar un producte dins un format donat, però són molt més ampliables i imprevisibles i que les de dissenyador. L'avaluació d'aquestes tasques ha de prioritzar la creativitat i l'expressió així com els criteris específics del gènere. Els condicionants són la clau: per exemple poden exigir exactitud històrica, complir els requisits d'un estil artístic determinat, les limitacions d'un format determinat,

Ha de ser una tasca equilibrada entre els condicionants i la creativitat, cal la suficient flexibilitat per a que l'alumne o el grup d'alumnes deixi una empremta única.

7-TASQUES DE CONSENS

<http://students.itec.sfsu.edu/itec815/mcmullin/>

<http://www.plainfield.k12.in.us/hschool/webq/webq4/vietwa~l.htm>

<http://www.kn.pacbell.com/wired/China/ChinaQuest.html>

Alguns temes van acompanyats de controvèrsia. La gent discrepa a causa de les diferències en el seu sistema de valors: en allò que consideren correcte i segons els seus objectius. En aquest món imperfecte és útil exposar els futurs adults a aquestes diferències i fer-los practicar la manera de resoldre-les. L'essència d'aquestes tasques consisteix en que els diferents punts de vista es considerin, s'articulin i s'adaptin tant com sigui possible.

Per a bé o per mal els esdeveniments actuals i la història recent proporcionen moltes oportunitats per a practicar.

Si es discuteix l'exemple del Vietnam s'han de contrastar els parers tant sobre la guerra com sobre la conveniència de pintar el mural. En aquest cas allò que és important és contrastar opinions i és diferent a la tasca de periodista.

Una tasca d'aquest tipus ben dissenyada implica que els estudiants adquireixin diferents perspectives analitzant diferents recursos cal basar-se en punts de vista autèntics que són expressats per algú en algun lloc fora de les parets de l'aula, s'ha de basar en opinions dels fets i no en els fets per si mateixos i després desenvolupar un informe per a una audiència específica (real o simulada). Aquest informe ha de

tenir un format com els informes autèntics (ex. llibre blanc, memoràndum ...

8-TASQUES DE PERSUASIO

<http://projects.edtech.sandi.net/hoover/amistad/>

<http://projects.edtech.sandi.net/lewis/rock/>

<http://schools.lapeer.org/WestHS/math/paveglio/nobel.htm>

Hi ha gent que no està d'acord amb la nostra opinió, van equivocats naturalment, per això ens cal desenvolupar les nostres habilitats de persuasió. En aquest cas es tracta de desenvolupar un cas basat en allò que han après. Entre les tasques de persuasió es pot incloure una audiència falsa, es pot crear un escrit, una editorial, un cartell per a influir en la opinió dels altres, etc...

En un dels exemples els estudiants dissenyen una campanya de publicitat per motivar el vot dels joves. En una altra es tracta d'influir en les decisions del govern. En el cas del matemàtic elaboren un kid de premsa lloant les seves virtuts com a candidat al premi Nobel.

Les tasques de persuasió es combinen sovint amb les de consens però no sempre. La diferència clau en aquestes és identificar un públic plausible de ser convençut, una audiència a la qual el missatge anirà dirigit expressament

9-TASQUES D'AUTO-CONEIXEMENT

http://www.slc.k12.ut.us/webweavers/johnc/my_life.html

En aquest cas es tracta d'obtenir un millor coneixement d'un mateix. Una comprensió que pugui ser desenvolupada amb l'exploració dirigida d'entrada i també amb recursos off line. Hi ha pocs exemples d'aquest tipus ja que l'autoconeixement té poc pes en els plans d'estudi actuals. Tenim però un exemple excel·lent on s'analitzen els esforços per a seguir el pla d'estudis d'una carrera, els recursos són progressius.

Una tasca d'aquest tipus obligarà a l'alumne a fer-se preguntes sobre si mateix que no tenen una resposta fàcil. Són tasques adequades : proposar-se objectius a llarg termini. Fer-se preguntes sobre qüestions ètiques i morals. Proposar-se una millora personal. Aprendre a valorar l'art i la literatura...

10-TASQUES ANALITÍQUES

<http://edweb.sdsu.edu/triton/SDBiarritz/SDBiarritzUnit.html>

Un aspecte de la comprensió és el de saber establir relacions entre dos temes i també com els elements d'un tema es relacionen entre si. Una tasca analítica proporciona un lloc per a desenvolupar aquest coneixement. Les tasques analítiques demanen a l'alumne mirar de a prop una o més coses i trobar-hi semblances i diferències. Es poden buscar relacions de causa efecte entre variables i discutir-ne el significat. Veure els exemples

En una tasca analítica ben dissenyada el paper de l'alumne va més enllà del simple anàlisi de les implicacions. Per exemple: si crear un diagrama de Venn per a comparar Itàlia i Alemanya és una tasca correcta, seria una tasca millor la que permeti especular o deduir què signifiquen les diferències i les semblances entre aquestes dues nacions

11-TASQUES DE JUTGE

<http://projects.edtech.sandi.net/hoover/amistad/>

<http://projects.edtech.sandi.net/ofarrell/rainforest/>

<http://students.itec.sfsu.edu/itec815/loosli/studentpage.html>

Avaluar alguna cosa significa tenir-ne un cert grau de comprensió d'aquesta cosa i un grau de comprensió de certs sistemes de valors. Una tasca de judici presenta a l'alumne un nombre d'ítems i se li demana que els ordenin, els classifiqui o prengui una decisió informada entre un nombre limitat d'opcions. Sovint es demana als estudiants que desenvolupin un rol mentre fan el judici un exemple excel·lent és el que trobareu.

Una WQ d'aquest tipus ben dissenyada ha de proporcionar a l'alumne un conjunt de criteris per fer el judici o ha d'ajudar a l'estudiant a crear els seus propis criteris d'avaluació en aquest segon cas, és important aconseguir que ells expliquin i defensin el seu sistema d'avaluació

12-TASQUES DE CIÈNTIFIC

<http://kancrn.org/>

<http://projects.edtech.sandi.net/kroc/scimethod/>

La ciència impregna la nostra societat i és vital que el nen entengui com treballa. Fins i tot amb els nens petits el mestre pot fer autèntic treball científic. El mestre creatiu pot dissenyar un WQ al voltant de les WebCams fent observar als nens esdeveniments específics. La WQ dels diamants és un exemple de tasca científica combinada amb misteri. Una tasca científica inclou l'elaboració d'hipòtesis basades en la comprensió de la informació de fons. Recopilar dades de fons preseleccionades, determinar si les hipòtesis han estat utilitzades, descriure els resultats i les seves implicacions en un format estàndar d'informe científic.

La clau per a dissenyar una WQ d'aquesta classe és saber trobar la pregunta que ens facilitarà l'accés als recursos on line que no sigui tan arcaica com per a no estar relacionada amb el pla d'estudis de ciència ¿??

Traducció lliure a partir del document de

© [Bernie Dodge](#), 1999. Last updated August 11, 1999.

<http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html>