



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO: PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS INTERDISCIPLINARES**

ARTHUR HENRIQUE CAMPELO

**WEBQUEST PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA**

**CAMPINA GRANDE - PB
2015**

ARTHUR HENRIQUE CAMPELO

**WEBQUEST PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Docentes Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em convênio com a Secretaria de Estado da Educação do Estado da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

Orientador: Alessandro Frederico da Silveira

**CAMPINA GRANDE
2015**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

C193w Campelo, Arthur Henrique
Webquest para o ensino de Matemática [manuscrito] : um relato de experiência / Arthur Henrique Campelo. - 2015.
25 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2015.
"Orientação: Prof. Dr. Alessandro Frederico da Silveira, Educação".

1.Ensino. 2.Matemática. 3.Webquest. I. Título.
21. ed. CDD 371.102

ARTHUR HENRIQUE CAMPELO

**WEBQUEST PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA**

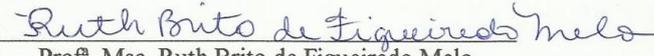
Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Docentes Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em convênio com a Secretaria de Estado da Educação do Estado da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

Aprovada em: ___/___/___.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Alessandro Frederico da Silveira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dra. Morgana Ligia de Farias Freire
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof.ª Msc. Ruth Brito de Figueiredo Melo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem ele eu não teria a oportunidade de estar realizando este trabalho.

A minha esposa, pelo incentivo e colaboração, principalmente nos momentos de dificuldade. Ao meu orientador por está disposto a ajudar sempre.

E a todos que estiveram comigo em sala de aula, pela união da turma em ajudar uns aos outros.

RESUMO

Diante as mudanças ocorridas nos processos de comunicação ao longo do tempo, defende-se que a escola tem que se configurar em um espaço de confluência de saberes que também modificam-se instantaneamente, e desse modo é preciso adequar-se às inovações tecnológicas. Frente a necessidade vigente de quebra de antigos paradigmas educacionais apresentamos neste trabalho o resultado de uma pesquisa em que fizemos uso de tecnologias em sala de aula para se trabalhar conteúdos de matemática. Nesse caso específico, a tecnologia utilizada foi a WebQuest (WQ). As ações foram desenvolvidas na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio José Rodrigues de Ataíde, situada na cidade de Itatuba, Paraíba, em que os sujeitos investigados foram os alunos do segundo ano do ensino médio da referida escola. A experiência vivenciada com o uso da WQ nas aulas de matemática nos fazem refletir e concluir que a utilização de práticas inovadoras auxiliam, estimulam e apoiam os estudantes infrequentes e/ou com dificuldades de aprendizagem a atingir o sucesso escolar durante as aulas.

Palavras-Chave: Ensino; Matemática; Webquest.

ABSTRACT

Given the changes in communication processes over time, it is argued that the school has to be configured in a knowledge confluence of space also change instantly, and thus it is necessary to adapt to the technological innovations. Faced with the current need for breaking old educational paradigms present in this paper the results of a survey we made use of technology in the classroom to work with mathematical content. In this particular case, the technology used was the WebQuest (WQ). The actions were developed at the State Elementary School and Middle José Rodrigues de Ataíde, located in the city of Itatuba, Paraíba, where research subjects were students of the second year of high school teaching of that. The lived experience with the use of WQ in math classes make us reflect and conclude that the use of innovative practices help, encourage and support students infrequent and / or learning disabilities achieve academic success in the classroom.

Keywords: Education; Mathematics; Webquest.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1 A tecnologia e a educação	11
2.2 A WebQuest: conceito e concepções.....	13
2.2.1 Elementos da WebQuest.....	14
2.2.2 Tipos de WebQuest	14
3. PERCURSO METODOLÓGICO	15
4. RELATO DE EXPERIÊNCIA	16
4.1 As etapas	16
4.2 Os resultados	19
5. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES	21
6.REFERÊNCIAS.....	
.Erro! Indicador não definido.	
Apêndices	24

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo no qual o processo de comunicação já não se limita ao uso da palavra falada ou escrita. Percebemos que a cada dia a forma de se comunicar vem sendo modificada pela inserção das novas tecnologias em nossas vidas, e as nossas salas de aula estão repletas de nativos digitais, aptos a utilizarem os meios midiáticos com todos os recursos disponíveis para se comunicarem. Nesse contexto, a escola tem que se configurar em um espaço de confluência de saberes que também modificam-se instantaneamente, os quais deverão ser sistematizados através de práticas inovadoras que possibilitem a elaboração e reelaboração dos saberes que estão para além dos muros das escolas.

Desse modo, cabe a escola buscar inserir-se nessas transformações que, certamente, alteram a relação ensino/aprendizagem. Não considerar as novas tecnologias como uma ferramenta valiosa para a aquisição do conhecimento é impedir que a escola interaja com o mundo em que vivemos, ao mesmo tempo em que priva o aluno da construção do saber de uma forma dinâmica e com a qual ele se identifica. Contudo, é importante que o docente em seu processo de formação esteja atento ao uso das novas tecnologias em sala de aula, não limitando-se ao simples fato de usá-las, mas possa conduzir a utilização desses recursos com fins didáticos- pedagógicos.

De acordo com Kenski (1988, p.68), cabe ao professor neste contexto:

Identificar quais as melhores maneiras de uso das tecnologias para a abordagem ou para a reflexão sobre um determinado tema ou em projeto específico, de maneira a aliar as especificidades do suporte pedagógica (do qual não se exclui nem clássica aula expositiva e, muito menos, o livro) ao objetivo maior da qualidade de aprendizagem.

Diante desse cenário o professor ocupa o papel de mediador e acima de tudo pesquisador, pois para inovar suas práticas educacionais se faz necessário um espírito investigativo, para que torne suas aulas motivadoras por meio de atividades contextualizadas que corroborem com os saberes adquiridos no cotidiano dos alunos, ou seja seus conhecimentos prévios, considerando-os e reelaborando-os para contribuir

para uma melhor aprendizagem, a qual ultrapasse o saber escolar e alcance um saber para a vida. Um professor primordialmente tem que ser um pesquisador, condição essencial para um bom ensino. Corroborando com essa ideia Freire (1996) menciona que:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses fazeres que fazeres se encontram um no outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquisa para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo (FREIRE, 1996, p.29).

Frente a necessidade vigente de quebra de antigos paradigmas educacionais apresentamos o resultado de uma pesquisa em que fizemos uso de tecnologias em sala de aula para se trabalhar conteúdos de matemática. Nesse caso específico, a tecnologia utilizada foi a WebQuest (WQ). O conceito "WebQuest" foi criado por Bernie Dodge em 1995 e denomina as atividades que estimulam a pesquisa orientada com vista à obtenção de informação disponível na Internet necessária a resolução de problemas pelo aluno ou grupo de alunos promovendo, desse modo, o desenvolvimento da capacidade de tomada de decisões (CARVALHO, 2002).

Este trabalho encontra-se constituído em três capítulos. No segundo capítulo, apresentamos a fundamentação teórica, em que nos apropriamos de autores e teóricos que pesquisam acerca da relação entre Tecnologia e educação e sobre a WebQuest.

No terceiro capítulo, apresentamos uma breve descrição do Percurso Metodológico, em que tomamos a abordagem qualitativa como indicador na busca da descrição e explicação dos dados pesquisados.

No quarto capítulo apresentamos o relato das intervenções e experiência com a webQuest em sala de aula, e por fim apresentamos algumas considerações sobre o trabalho desenvolvido.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A Tecnologia e a educação.

Os desafios para uma educação de qualidade com uso de recursos tecnológicos exigem uma mudança atitudinal dos profissionais de educação. Dos professores principalmente é exigida maior qualificação no ensino. Dentro dessa necessidade de qualificação há uma crescente exigência no que se refere a favorecer situações que proporcione ao aluno a tornar-se emancipado de seus conhecimentos e aprendizados.

Dentro desse arcabouço destacamos a importância em pesquisar os recursos disponíveis e adequados para a realidade educacional, que sejam permeados de significados e que contribuam e motivem os alunos para a aprendizagem. Sobre esse aspecto Serafim (2011, p. 25), afirma que “A interatividade proporcionada pelos aplicativos multimídia pode auxiliar tanto na tarefa de ensinar quanto na de aprender”

Portanto o distanciamento do mundo tecnológico faz com que ocorra o distanciamento simultâneo do mundo real, uma vez que, estamos inseridos em um universo globalizado, interativo e instantâneo, tendo em vista que os jovens são usuários em potencial da tecnologia. A utilização da tecnologia no cotidiano escolar é imprescindível para a quebra de antigos paradigma de contexto de aulas extremamente expositivas, que priorizam a memorização de conceitos a execução de cálculos, para um paradigma baseado em um contexto de experiências educativas em que o professor valorize o potencial dos instrumentos da mídia e do computador como recursos didáticos do ensinar e do aprender.

Portanto, em um mundo tecnológico, ainda não é comum a integração das novas tecnologias à sala de aula, para muitos docentes tal ação é considerada um grande desafio, uma vez que grande parte não tiveram uma formação que os preparasse para levar essas tecnologias às salas de aula. Assim, o que vemos é a percepção do próprio professor no sentido de que é necessário buscar esse conhecimento em outros espaços e levá-lo para o contexto escolar

Precisamos dar aos alunos o acesso ao conhecimento, prepará-los para uma vida de aprendizagem e descoberta, com o domínio das habilidades e ferramentas de pesquisa como parte de sua educação básica, e para isso nós precisamos criar um ambiente de aprendizagem que integre ensino e pesquisa, onde os alunos exercitem constantemente a comunicação e a colaboração. (STAHL 1997, p.2)

A inserção das novas tecnologias no âmbito educacional requer um olhar capaz de enxergar que, nesse processo, o envolvimento de práticas tecnológicas e estratégias de ensino condizentes com a sociedade tecnológica é um desejo de todos envolvidos em educação. Nesse contexto, buscar compreender as potencialidades inerentes a cada tecnologia e suas contribuições para a construção do conhecimento poderá trazer grandes avanços à mudança na escola e ainda ampliar o seu papel diante da sociedade.

As tecnologias devem ser utilizadas na escola não como simples instrumentos que possibilitam a transmissão e a memorização de conteúdos, mas como meios que promovam a interação entre os sujeitos que compartilham do conhecimento. Dessa forma é preciso apropriar-se do potencial das novas tecnologias, buscando criar meios para proporcionar uma nova didática, produzindo melhores resultados do ensinar e aprender matemática.

Diante disso, Moran; Masetto; Behrens (2000) afirma que:

Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos, simultaneamente, os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A Internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode nos ajudar a rever, a ampliar e a modificar muitas das formas atuais de ensinar e de aprender (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000, P. 63).

Por fim, enfatizamos que é fundamental que o professor se aproprie e faça uso das tecnologias educacionais em suas aulas para promover o conhecimento, conduzindo seus alunos a uma leitura crítica do mundo que os cerca. Como sugerido por Graça Caldas:

Utilizar a mídia na escola é o primeiro passo para a leitura do mundo. Em contrapartida, é essencial que o exercício cotidiano no uso da mídia na sala de aula não se limite a leitura de jornais, revistas ou de veículos eletrônicos. Para se ler o mundo a partir dos olhares dos outros, é fundamental que seus leitores aprendam antes a ler o mundo em que vivem por meio da construção de suas próprias narrativas. Só assim será possível a construção do conhecimento, transformação do educando em sujeito de sua própria história (CALDAS: 2006, p.129).

Desse modo, apresentaremos a WebQuest como uma alternativa aos docentes que buscam inserir as tecnologias educacionais, através de novas metodologias, sobretudo, ao professor de matemática que por muitas vezes encontra grandes dificuldades ao trabalhar os conteúdos de forma atrativa e prazerosa.

2.2 A WebQuest: conceito e concepções

O conceito de WebQuest(WQ)foi criado em 1995, por Bernie Dodge, professor da Universidade Estadual da Califórnia, EUA, e tem como proposta metodológica fazer uso da Internet de forma interativa e criativa. Entretanto a WQ não é uma ferramenta é uma metodologia, que é constituída de sete elementos: introdução, tarefa, processo, recursos, avaliação, conclusão e créditos. Para Barros (2005) por meio dessa ferramenta é possível realizarmos algo diferente para obtermos resultados também diferentes em relação à aprendizagem dos nossos estudantes, além de oportunizar a produção de materiais de apoio ao ensino de diversas disciplinas do currículo conforme a necessidade do professor e seus alunos.

Portanto trata-se de uma metodologia que tem como embasamento teórico o sócio interacionismo de Vygotsky, teoria que defende o desenvolvimento cognitivo como um processo que se dá através da interação do indivíduo com o meio social, fazendo-se necessário o envolvimento de duas ou três pessoas durante esse processo.

Considerando que a Webquest preza pela construção do conhecimento por meio de um processo evolutivo no qual o aluno é estimulado e motivado a se tornar agente dessa construção, a WQ despreza a tradicional educação bancária, baseada na memorização de informação, e potencializando o uso da imaginação quando se propõe desafios a serem solucionados. Desse modo, considerando-a como metodologia, a WQ foca no aluno como sujeito ativo ao processo de construção de conhecimento.

Portanto, apresenta-se como um desafio e oportunidade em favor do desenvolvimento de um trabalho no qual a associação de uma metodologia mediada pelo uso do computador e da internet contribua para que os alunos se tornem proficientes nas práticas sócio comunicativas da linguagem e participem, de forma pró-ativa, na construção do conhecimento.

2.2.1. Elementos da WebQuest.

a) Introdução: Nesta etapa deve-se apresentar as informações básicas da proposta aos alunos, apresentando através de um texto curto uma chamada motivadora para realização da webquest, despertando o interesse do público alvo.

b) Tarefa: É considerada o coração da WebQuest, pois é nessa etapa que estabelecemos e descrevemos o que os alunos deverão produzir durante o percurso, propondo desafios motivadores e criativos.

c) Processo: Compreendem as descrições das etapas que os envolvidos deverão cumprir para a realização do projeto, deve apresentar um texto claro, com indicações dos sites a serem visitados, bem como as ferramentas que utilizaram para cumprir os desafios propostos na tarefa;

d) Recursos: Refere-se as fontes que podem ser consultadas

e) Avaliação: Nessa etapa, deverá conter os critérios claros de como os alunos serão avaliados, podendo os mesmos realizarem uma auto avaliação do seu percurso na WebQuest.

f) Conclusão: Corresponde à considerações de forma sucinta do assunto estudado bem como um convite de forma curta e motivadora para continuação dos estudos.

g) Créditos: Deverá conter informações sobre o autor da WebQuest, formação acadêmica, profissional, nome completo e contatos.

2.2.2. Tipos de WebQuest:

Quanto ao tempo:

- Curta de 2 a 3 dias.
- Longa de uma semana a um mês.

Quanto ao meio :

- Offline= Lanquest em powerpoint, paperquest feita em papel.
- On-line :webquest pesquisa orientada na web.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

A nossa pesquisa aponta para a qualitativa exploratória, tendo como lócus a Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio José Rodrigues de Ataíde, situada na cidade de Itatuba, Paraíba, atendendo ao universo de oitocentos e noventa e dois alunos, em três turnos.

O corpus da pesquisa foram os alunos do segundo ano do ensino médio, pertencentes ao turno da tarde, a turma escolhida apresenta vinte e oito alunos matriculados, porém vinte e quatro frequentando assiduamente, a faixa etária delineou-se entre dezesseis a vinte e sete anos.

Para a execução da WebQuest trabalhamos no laboratório de informática da escola que dispunha de quinze computadores conectados a web, um Datashow, entre outros recursos áudio visuais. O período de desenvolvimento do projeto foi de quatro meses e a mesma foi desenvolvida no ano de dois mil e quatorze. Apresentamos na sequência o relato da experiência vivenciada.

4. RELATO DE EXPERIÊNCIA

4.1. As etapas

Primeira etapa:

Inicialmente fizemos uma aula expositiva sobre o conteúdo : *Divisão da geometria espacial*, enfatizando as poliedros e os corpos redondos, sendo essa etapa ocorrida na sala de aula no início do terceiro bimestre.

Segunda etapa:

Apresentamos a proposta do projeto, informando detalhadamente o que iríamos fazer (como era essa metodologia de ensino), utilizamos para isso o Datashow, notebook e a ferramenta de apresentação PowerPoint. A Figuras 1 ilustra o momento de apresentação da WebQuest para a turma. No apêndice apresentamos o material utilizado na apresentação da WQ



Figura 1- Momento de apresentação da WebQuest
Fonte: Fotografia do autor

Terceira etapa:

Nessa etapa os alunos realizaram a primeira tarefa da WQ. Para tanto organizamos as turmas em quatro grupos de seis alunos, os grupos foram orientados a realizar a WQ, etapas seguintes as aulas ocorreram no laboratório de informática, a considerar que utilizaríamos em todo o processo o computador e a web. Definimos

como tarefa que os alunos pesquisassem sobre a definição e divisão da Geometria Espacial, para tanto os alunos foram orientados a utilizarem os links:

<http://www.brasilecola.com/matematica/geometria-espacial.htm>

www.somatematica.com.br/emedio/espacial/indice.php

A terceira etapa foi executada no laboratório de informática, em que foram utilizados os computadores da escola e os Tablets dos alunos. A Figura 2 ilustra o momento da realização da tarefa de pesquisa.



Figura 2- Momento de realização da pesquisa
Fonte: Fotografia do autor

Quarta etapa:

Foi solicitado a eles que fizessem uma segunda tarefa, que consistia em assistir uma vídeo-aula sobre a divisão da geometria espacial por meio do acesso dos seguintes indicados na WQ.

▶ <https://www.youtube.com/watch?v=ejXhnSlcEaE>

▶ http://youtu.be/a_IVrIfNS0k

Essa tarefa foi executada no laboratório de informática, alguns deles utilizavam seu Tablet educacional.

Quinta etapa:

Após a realização da primeira e da segunda tarefa, foi proposto que montassem um esquema utilizando a ferramenta Word, em que deveriam fazer uma análise dos vídeos anteriormente assistidos e esquematizar a análise numa apresentação em forma de seminário através da ferramenta de apresentação off-line powerpoint, e dessa forma estariam aptos a socializar os conhecimentos adquiridos com os colegas.

Sexta etapa:

Nessa etapa foi feita a socialização do projeto, em que oss grupos apresentaram os resultados obtidos em suas investigações. As Figuras 3 e 4 ilustram alguns dos momentos de apresentação dos alunos.



Figura 3- alunos apresentando os seminários

Fonte: Fotografia do autor



Figura 4- alunos socializando os estudos

Fonte: Fotografia do autor

4.2. Os Resultados:

Durante a execução das atividades percebemos que os alunos tiveram um pouco de dificuldade com o uso das pesquisas na web de forma ordenada, mas com auxílio da Web Quest começaram a ter mais facilidades em suas pesquisas, com isso, houve um melhor desempenho e um crescente interesse para participarem das atividades. Os alunos demonstraram uma maior participação, envolvimento e assiduidade no período das aulas.

Tendo em vista que um dos principais desafios do educador é desconstruir a imagem unilateral de entretenimento que a tecnologia ocupa no cotidiano juvenil, dando-lhe um novo enfoque, é imprescindível que o professor seja o mediador do conhecimento, pois fazer uso dos recursos tecnológicos nos espaços escolares é mediar entre os objetos de estudos, que são os componentes curriculares, e as novas formas de interação e comunicação disponíveis na Nova Sociedade Tecnológica. O professor neste espaço ocupará o papel de mediador, curador dos conteúdos. Como forma de avaliar o percurso metodológico do projeto foi solicitado que os grupos escrevessem um relato sobre a experiência. Vejamos a seguir algumas falas dos alunos acerca do uso da WebQuest nas aulas de matemática:

A.1 [...] *oferece um novo caminho para o conhecimento levando o aluno a participar desta construção*

A.2 [...] *uma forma inovadorauma melhor forma de aprendizagem.*

A.3 [...] *a tecnologia estar em tudo, e usa-la para a aprendizagem é um ótimo meio de chamar a atenção dos alunos que hoje em dia, vive neste mundo paralelo.*

A.4 [...] *usar a internet com a finalidade de expor os conteúdos curriculares é uma forma de ter um contato mais direto com o jovem, e com isso, alavancar o seu conhecimento[...]apresenta-se como uma forma de sair da velha rotina escolar.*

Desta maneira podemos constatar através das falas dos alunos mencionam que a Webquest pode ser uma ferramenta educacional inovadora para o processo de ensino. Ainda sinalizam que esta pode ser metodologia motivadora para a aprendizagem.

Nesse contexto educacional podemos afirmar que as tecnologias se configuram como importantes recursos para o processo ensino e aprendizagem, e as escolas cada vez mais em uma escala crescente vem se apercebendo dessa necessidade pungente de agregar novas formas de ensinar e de aprender. Assim, as tecnologias de informação e comunicação (TIC) estão cada vez mais presentes no âmbito escolar, o que ao nosso ver é de fundamental importância para o ensino de matemática, podendo contribuir para a desconstrução de que matemática é difícil e é privilégio de poucas mentes brilhante, que por muitas das vezes ocasionam grandes entraves na aprendizagem da mesma, bem como a aversão e rejeição a esta área de conhecimento.

5 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A inserção das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem deve primordialmente está associada a um planejamento, bem organizado e com bases teóricas sólidas, frutos de pesquisa e cursos de aperfeiçoamento profissional, para que se possa obter resultados satisfatórios, significativos e contextualizados na construção do conhecimento, proporcionando ao aluno o desenvolvimento de habilidades e competências.

A educação se configura em um dos bens culturais mais importantes e valorizados na nossa sociedade, devendo ser dinâmica, uma vez que, a sociedade contemporânea é dinâmica e dessa forma a educação também deve ter essa característica.

É função do professor sair de uma aula metódica, a considerar que as tecnologias hoje fazem parte do cotidiano do homem contemporâneo. As mesmas quando vinculadas a educação aponta para um paradigma educacional que envolve a criação, a descoberta, fatores estes que possibilitam os alunos construir com mais autonomia seus conhecimentos, seja de forma individual ou na interação com o outro. Ainda é um grande desafio para os educadores a apropriação de novas formas de ensinar e aprender e de relacionar-se com o conhecimento, primordialmente, com a inclusão do uso do computador e da internet. Podemos afirmar que o uso das tecnologias nos espaços educacionais podem promover não só novas aprendizagens, como também a inclusão digital corroborando para um aprendizado significativo, e portanto prazeroso. Desmistificando antigos tabus, eliminando velhas práticas educacionais, transformando o conhecimento matemático em algo democrático e portanto ao alcance de todos.

A experiência vivenciada com o uso da WebQuest nas aulas de matemática nos fazem refletir e concluir que a utilização de práticas inovadoras auxiliam, estimulam e apoiam os estudantes infrequentes e/ou com dificuldades de aprendizagem a atingir o sucesso escolar durante as aulas, porém, quando se associa o uso de recursos tecnológicos com uma prática inovadora, em específico, o uso da WebQuest, o resultado pode ser mais satisfatório. Tal metodologia permitiu que os alunos pudessem ajudar uns aos outros de forma colaborativa nas atividades em grupo, o que garantiu o sucesso em todas as etapas proposta.

Não poderíamos deixar de mencionar o nível de interesse e participação dos alunos, além do encantamento dos mesmos com a proposta de se trabalhar as aulas de

matemática com a WebQuest, o que pode ser evidenciado nas falas dos mesmos conforme apresentado nos resultados anteriormente descritos.

Por fim, destacamos a importância de se desenvolver ações de caráter inovador nas aulas da escola básica, por entendermos que se faz necessário, diante do contexto social que nos encontramos, buscar envolver os alunos, professores, funcionários, enfim, a comunidade escolar com atividades que promovam o interesse e prazer, bem como a significação que deve ser dada aos conteúdos que fazem parte do currículo escolar.

6. REFERÊNCIAS:

BARROS, Gílian Cristina. **Espaço WebQuest**. Paraná: EscolaBr, 2005. Disponível em: <<http://www.gilian.escolabr.com/webquest>>. Acesso em: 15 de setembro de 2014.

CALDAS, Graça. **Mídia, escola e leitura crítica do mundo**. In: Educação & Sociedade, Campinas, v. 27, n. 94. abril. 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v27/n94/006v27n94.pdf>>. Acesso em: 05 jan. 2015

CARVALHO, A. A. (2002). **WebQuest: um desafio aos professores para os alunos**. Disponível em <http://www.iep.uminho.pt/aac/diversos/webquest/> Acesso em: 7 de agosto de 2014.

DODGE, B. (1995). **Some Thoughts About Webquests..** Disponível em:<http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html> Acesso em: 20 de setembro de 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo :Paz e Terra,199 (coleção leitura0

KENSKI, Vani. Moreira. **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas,SP:Papiru,2007

MORAN, José; MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2000.

SERAFIM, Maria Lúcia. & Robson Pequeno de Sousa. **Multimídia na Educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar**. In: **Tecnologias digitais na educação**. Robson Pequeno de Sousa, Filomena da M. C da S. C. Moita, Ana Beatriz Gomes Carvalho (Organizadores). – Campina Grande PB: EDUEPB, 2011.

STAHL, M. M. **Formação de professores para uso das novas Tecnologias da Comunicação e Informação**. In: CANDAU, Vera Maria (org.). **Magistério: Construção Cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1997. p. 292-317.

Apêndices – Apresentação da WebQuest



INTRODUÇÃO, TAREFAS, PROCESSO, AVALIAÇÃO, CONCLUSÃO, CRÉDITOS.

➤ **INTRODUÇÃO.**

Bem-vindo! Ou bem-vinda!

Vamos estudar a Geometria Analítica, também denominada de coordenadas geométricas, se baseia nos estudos da Geometria através da utilização da Álgebra. Os estudos iniciais estão ligados ao matemático francês René Descartes (1596 -1650), criador do sistema de coordenadas cartesianas. (www.brasilescola.com.br)

Mãos à obra!!

INTRODUÇÃO, TAREFAS, PROCESSO, AVALIAÇÃO, CONCLUSÃO, CRÉDITOS.

➤ **TAREFAS.**

- 1º Pesquisar para saber sobre a definição e divisão da Geometria Espacial;
- 2º Assistir os vídeos na web, sobre a temática;
- 3º Montar um esquema sobre a definição e divisão da geometria espacial;
- 3º Apresentar os resultado das pesquisas ao grupo.

INTRODUÇÃO, TAREFAS, PROCESSO, AVALIAÇÃO, CONCLUSÃO, CRÉDITOS.

PROCESSO:

- Para realização das tarefas devem cumprir os seguintes passos
- 1ª Etapa: organizem-se em grupos de 3.
- 2ª Etapa: para cumprir a primeira tarefa acesse os links abaixo: <http://www.brasilescola.com/matematica/geometria-espacial.htm>
- www.somatematica.com.br/emedio/espacial/indice.php
- 3ª Etapa: agora para cumprir a segunda tarefa acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=eiXhr5icEaE>
- http://youtu.be/a_IVr1NS0K
- 4ª Etapa: Utilizando a ferramenta, de escritor de texto Word, produza um esquema sobre o tema estudado.
- 5ª Etapa: Para socialização dos estudos, através de seminários, elabore uma apresentação na ferramenta power point.
-

INTRODUÇÃO, TAREFAS, PROCESSO, AVALIAÇÃO, CONCLUSÃO, CRÉDITOS.

➤ **AVALIAÇÃO.**

Quanto ao estudo dos conteúdos.	<p>Muito Bom 🏆</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Navegamos em todos os sites e lemos todos os conteúdos. ✓ Realizamos a sistematização do estudo através do resumo. ✓ Participamos do seminário. ✓ Apresentando excelente expressão oral (poder de comunicação e de motivação do público, correção linguística, entonação). 	<p>Bom 😊</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Navegamos em todos os sites mas não lemos todo o conteúdo. ✓ Realizamos parcialmente sistematização do estudo através do resumo. ✓ Participamos do seminário. ✓ Apresentando boa expressão oral (poder de comunicação e de motivação do público, correção linguística, entonação). 	<p>Regular 🙄</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Não navegamos ✓ Não realizamos a sistematização do estudo através do resumo. ✓ Não participamos do seminário.
---------------------------------	--	--	--

INTRODUÇÃO, TAREFAS, PROCESSO, AVALIAÇÃO, CONCLUSÃO, CRÉDITOS.

▶ **CONCLUSÃO.**

- ▶ **Bem chegamos ao fim de nossa webquest, espero que tenham gostado e deem continuidade aos estudos !!!**

Até breve!!



INTRODUÇÃO, TAREFAS, PROCESSO, AVALIAÇÃO,
CONCLUSÃO, CRÉDITOS.

▶ **CRÉDITOS.**

- ▶ Esta webquest foi elaborada pelo professor-especialista de Matemática Arthur Henrique Campelo. Lotado na E.E.E.F.M. José Rodrigues de Ataíde.