



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
COORDENAÇÃO INSTITUCIONAL DE PROGRAMAS ESPECIAIS
ESPECIALIZAÇÃO EM NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**

**WEBQUEST: CONTRIBUIÇÃO METODOLÓGICA NO
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM – UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Por: Rosemary dos Santos Silva

WEBQUEST: CONTRIBUIÇÃO METODOLÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Monografia apresentada a Secretaria de Educação a Distância da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para conclusão da Especialização em Novas tecnologias na Educação, sob a orientação da Prof.^a Mestra Maria Lúcia Serafim.

Campina Grande – PB, 2010.
Rosemary dos Santos Silva

S586w Silva, Rosemary dos Santos.

WEBQUEST [manuscrito]: contribuição metodológica no processo de ensino e aprendizagem - um relato de experiência no ensino fundamental. / Rosemary dos Santos Silva. – 2010.

39f. il. : color.

Digitado.

Monografia (Especialização em Novas Tecnologias na Educação) – Universidade Estadual da Paraíba, Secretaria de Educação a Distância - SEAD, 2010.

“Orientação: Profa. Ma. Maria Lúcia Serafim, Centro de Educação”.

1. Informática - Educação. 2. Software Educacional. 3. Tecnologia da informação. 4. WEBQUEST. I. Título.

21. ed. CDD 371.33

WEBQUEST: CONTRIBUIÇÃO METODOLÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Data da apresentação: 11 / 11 / 2020

Maria Lúcia Serafim

Nota: _____

Prof.^a Ms. Maria Lúcia Serafim (UEPB) – Orientadora

Maria do Rosário Gomes Germano

Nota: _____

Prof.^a Ms. Maria do Rosário Gomes Germano (UEPB) – Examinadora

Marta Lucia de Souza Celino

Nota: _____

Prof.^a Ms. Marta Lucia de Souza Celino (UEPB) – Examinadora

Dedico este trabalho a todos aqueles que acreditaram no meu potencial e, por isso mesmo, nunca desistiram de mim. Em especial a minha mãe, minha família e aos meus amigos Flaviano, Ronaldo e Alexandra.

AGRADECIMENTOS

Permitam-me agradecer...

A Deus, que permitiu realizar esse trabalho com sabedoria, força, graça e ousadia diante das dificuldades enfrentadas;

A minha família e amigos (as) que souberam compreender minhas ausências, decorrentes do acúmulo de atribuições, além de me acenarem sempre frases de incentivos e esperanças;

Aos professores e professoras do curso, em especial a minha orientadora Maria Lúcia Serafim, que contribuiu com o saber, paciência e amor necessários ao encaminhamento desta empreitada;

Às amizades, conquistadas ao longo deste curso (verdadeiras amizades), elas provaram que o ser humano continua apto a criar laços; e, finalmente, aos meus alunos e minhas alunas (sujeitos da pesquisa) com os quais aprendi muito mais do que ensinei; eles me fizeram lembrar que, em educação, nem sempre o dinheiro é o mais importante, pois a alegria da aprendizagem construída, simplesmente, não tem preço. A todos vocês, eu – Rosemary - carinhosamente agradeço.

RESUMO

Este Estudo teve como objetivo inserir e analisar o uso da metodologia Webquest como percurso de pesquisa na Web no âmbito da minha prática pedagógica como recurso mediador no processo de ensino e aprendizagem das crianças do ensino Fundamental I. Trata-se, portanto, de uma pesquisa-ação que implementou uma WebQuest a fim de orientar as atividades a serem realizadas em sala de aula. Foi desenvolvida em uma turma de 21 alunos do 2ºano de uma escola pública do Distrito de Galante na Paraíba e para tal, fez uso de computadores em sala de aula, através da variação da Webquest chamada de formato *Lanquest* por fazer uso de material off-line que promovem a motivação do estudante ao realizar pesquisas sem que o mesmo se disperse nas teias de informações ali disponíveis. Os alunos realizaram atividades de pesquisa sobre alimentação saudável com o auxílio de tarefas exibidas e orientadas em uma *WebQuest*, elaborada pela professora e explorada pelos alunos no laboratório de informática da escola. Todas as sessões foram observadas e registradas sistematicamente em um diário de campo para motivo de análise. Após a vivência da referida metodologia, entrevistou-se os estudantes, através da metodologia de grupo focal. Os dados indicam que a Webquest como possibilidade para a pesquisa escolar facilita o processo de busca e trato das informações encontradas na grande rede de computadores, pois são previamente vistas pelo professor e por conseqüência facilita a aquisição de conhecimentos dos alunos que utilizam informações úteis. Ressalta-se a importância da capacitação dos professores da rede pública de ensino da PB para a elaboração e utilização de metodologias que utilizem a Web como no caso as *WebQuest's* no contexto de suas salas de aula de forma planejada e crítica.

Palavras-chave: *WebQuest*, Internet na educação, *Lanquest*, Pesquisa escolar.

ABSTRACT

This study aimed to enter and analyze the use of the methodology as route Webquest search web as part of my teaching as mediator in children process teaching and learning in elementary school. It is, therefore, an action research that has implemented a WebQuest to guide the activities to be conducted in the classroom. It was developed in a class of 21 students in 2nd grade of a public school in Paraíba district Galante, and for that, made use computers in the classroom, by varying the Webquest format Lanquest called for making use of material off online that promote student's motivation to conduct research without which it is dispersed in the webs of information available there. The students performed research activities on healthy eating with the help of task-oriented and displayed in a WebQuest, designed by the teacher and operated by students in the school computer lab. All sessions were systematically observed and recorded in a diary to subject to analysis. After the experience of this methodology, students were interviewed through focus group methodology. The data indicate which WebQuest as a possibility for school research facilitates the process of finding and dealing with information found in the vast network of computers, as are first seen by the teacher and therefore facilitates the acquisition of knowledge of using information. We stress the importance of training of teachers in PB public schools for development and use of methodologies which use the Web as if the WebQuest's in their context classrooms in a planned and criticis way.

Keywords: Web Quests, Internet education, Lanquest, Research School.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Tela de apresentação da WebQuest	24
Figura 2. Tela de introdução da WebQuest	25
Figura 3. Tela de tarefas da WebQuest	26
Figura 4. Tela de tarefas da WebQuest	26
Figura 5. Tela de processo da WebQuest	27
Figura 6. Tela de tarefas da WebQuest	28
Figura 7. Tela de quadro avaliativo da WebQuest	28
Figura 8. Tela de conclusão da WebQuest	29

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I A PRÁTICA PEDAGÓGICA, REFLEXÃO-AÇÃO-REFLEXÃO	13
CAPÍTULO II <i>WEBQUEST</i> – PERCURSO METODOLÓGICO DE PESQUISA NA WEB	16
2.1 Variações da <i>Webquest</i> – <i>Paperquest</i> e <i>Lanquest</i>	18
2.2 Elaboração de uma <i>Webquest</i>	19
2.3 Construção de uma <i>Webquest</i>	20
2.3.1 Planejar	20
2.3.2 Formatar	20
2.3.3 Publicar	20
2.3.4 Definir tema e fontes	21
2.3.5 Inserir conteúdo no gabarito	21
CAPÍTULO III HORA DA SÍNTESE: DADOS E ANÁLISE DE ESTUDO	22
3.1 Aspectos metodológicos do estudo	22
3.1.1 Universo da pesquisa	22
3.1.2 Pesquisa exploratória	22
3.1.3 Instrumento de coleta de dados	22
3.2 Relato de experiência: metodologia <i>Webquest</i> no ensino fundamental I	23
3.2.1 Contribuição do uso da WQ ao processo de ensino e aprendizagem	29
3.2.2 Facilidades na aquisição do conhecimento proporcionadas com o uso da <i>Webquest</i>	31
3.2.3 Motivação e envolvimento do aluno durante a realização da WQ	32
3.2.4 Aprendizagem colaborativa por meio da WQ	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICE	39

INTRODUÇÃO

As transformações na área de educação escolar em relação às tecnologias da Informação e da comunicação - TICS nos últimos anos vêm se difundindo de maneira crescente e significativa, é algo que nos fascina e por sua vez nos inquieta ao depararmos com as formas e meios de comunicação e aprendizagem que liga um indivíduo ao outro. As informações, experiências e aprendizagens através da *internet* são compartilhadas no processo dinâmico e contínuo através de redes de comunidades sociais: *blog*, *orkut*, *vídeo conferência*, *chats* etc. As fronteiras de comunicação entre as pessoas são ultrapassadas, e já não existem limitações para interagir, modificar conceitos e ampliar conhecimento.

Neste sentido, a escola e o professor não devem ficar a reboque desses saberes e cenários permeados pela presença das *TICs* e de sua mediação na prática pedagógica pois estas trazem novas possibilidades metodológicas para atingir a aprendizagem dos alunos que estão imersos na sociedade da informação. É neste contexto que se apresenta a metodologia de pesquisa na *Web*, *Webquest*, que serviu como base para o desenvolvimento deste estudo: “*Webquest – contribuição metodológica no processo de ensino e aprendizagem no ensino fundamental I*”. A *Webquest* é uma metodologia simples e colaborativa no processo didático pedagógico mediante a utilização da *internet*, e que vem se difundindo significativamente como meio facilitador de construção de conhecimentos e aprendizagens num processo colaborativo e construtivo entre professores e alunos dentro de um contexto educacional.

A escolha por este caminho se deu na intenção de intervir na minha própria prática pedagógica atuando junto aos vinte e um (21) alunos de 2º ano do ensino fundamental I na escola municipal Iracema Pimentel, localizada no Distrito de Galante - PB. E isto é fruto dos estudos realizados durante o curso de Especialização em Novas tecnologias na educação na Universidade Estadual da Paraíba.

Acredita-se que diante desta mediação tecnológica e metodológica possa-se contribuir com a aprendizagem dos alunos, já que esta metodologia inserida no processo de sala de aula pode vir a favorecer ao papel do professor frente à busca

de novas práticas educacionais, ampliando sua visão para as novas tecnologias que surgem com o objetivo de contribuir no desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

Dessa forma, têm-se como objetivo geral Inserir e analisar a contribuição metodológica da *Webquest* nas pesquisas escolares no processo de ensino e aprendizagem, em uma escola pública do Distrito de Galante na PB; E os objetivos específicos são: Inserir a *Webquest* como metodologia de pesquisa na Web no trabalho docente; analisar a contribuição da *Webquest* na aquisição do conhecimento dos alunos do ensino fundamental I; verificar a interação e motivação dos alunos durante a mobilização pedagógica utilizando a *Webquest*; e intervir na minha própria prática através da metodologia *Webquest*.

Desse modo, a escola precisa repensar seus conceitos e sua prática na construção de novos saberes de forma significativa, ampliando sua visão e renovando seus conceitos em relação às novas idéias e dinâmicas, de modo que possam contribuir para o desenvolvimento do aluno dentro do ambiente escolar e que possa favorecê-lo dentro e fora dela.

O estudo é de abordagem qualitativo-exploratória com a finalidade de intervir em minha própria prática docente, calcando-se nos fundamentos da pesquisa colaborativa que se faz a partir da relação de diálogo entre todos os envolvidos no contexto, na medida em que se acredita que esta prática de pesquisa favorece a relação de aprendizagem e apropriação dos envolvidos no estudo.

Espera-se que o resultado do estudo contribua para a mediação de práticas inovadoras através do conhecimento sobre *Webquest* como percurso metodológico de pesquisa orientada na aprendizagem escolar.

Portanto, evidencia-se a importância deste estudo, que se apóia nos fundamentos construtivistas e sócio-interacionistas e no conhecimento das tecnologias digitais e *internet* como: Oliveira (1997), Gadotti (2003), Moran (2009), Ferrari (2008), Dooge (1997), Gilian (2005), Lacerda (2005), Lopes (2005) e Ribeiro (2000), com o intuito de desenvolver uma pedagogia renovadora do uso crítico da *internet* na educação, baseada em reflexões que subsidiem a prática do professor.

Esta monografia está estruturada em três capítulos, onde no primeiro apresenta-se discussões sobre mudanças nas práticas pedagógicas, dentro de uma perspectiva de ação e reflexão contínua, e a importância da inserção das

tecnologias no processo educacional; o segundo traz uma abordagem sobre a *Webquest* – metodologia de pesquisa desenvolvida e elaborada através da *web* – uma proposta para o processo de ensino e aprendizagem colaborativa, posta como um processo dinamizador e facilitador da construção do saber; por último, no terceiro capítulo apresenta-se os aspectos metodológicos do estudo assim como o universo da pesquisa, a pesquisa exploratória e os instrumentos de coleta dos dados e o relato de experiência. Por fim, as considerações finais acerca do estudo realizado.

CAPÍTULO I

A PRÁTICA PEDAGÓGICA, REFLEXÃO AÇÃO – REFLEXÃO

O processo educacional e as práticas pedagógicas, dada a sua importância na história, sempre foram temas de discussões e reflexões dentro do contexto social da realidade brasileira. As mudanças no processo envolveram e envolvem até hoje elementos que buscam desenvolver uma política de educação igualitária e plena a todos os indivíduos dentro do sistema social, político, pedagógico.

As ações governamentais que respaldam a educação reconhecem a dificuldade da prática educativa e de um programa educacional que atendam a todos de forma igualitária bem como, as dificuldades do professor em assumir o seu papel como profissional. Isso se evidencia quando abordam uma série de fatores que demandam as dificuldades nesse processo como: falta de recursos financeiros que ampliem e promova a capacitação dos profissionais da educação, melhoria na qualidade da educação no processo de ensino e aprendizagem, que considere o interesse dos alunos e as aprendizagens essenciais para a formação de cidadãos, capazes de atuar com competência, igualdade, dignidade e responsabilidade na sociedade em que vivem. Por sua vez, a escola pública percebe-se ineficaz, despreparada e descontextualizada para colaborar nas aprendizagens essenciais de ensino e na formação profissional dos alunos para atuarem fora da escola com dignidade no mercado de trabalho. Contudo, sem desistirem, algumas escolas buscam se adequar as novas situações de interações e aprendizagens para realmente desempenhar a sua função.

Com o avanço tecnológico e o advento da *Internet*, a escola traz consigo a mudança do conhecimento, de tempo e ainda, a possibilidade de apropriar-se de uma ferramenta que leva a um mundo novo, virtual e real, favorecendo ao educando conhecer e construir sua própria realidade.

Isso vem colaborar para a tomada de consciência quanto à necessidade da mudança dentro da comunidade escolar, quanto às novas maneiras de interagir com os alunos através das novas metodologias e práticas de ensino. Sabemos, contudo, que ensinar e aprender com novas tecnologia é um fazer novo, diferente, que não inclui apenas a *internet (computador)*, mas o fazer diferente, usar metodologias que

envolvam os alunos a aprender com significado. Isto é um desafio que até agora não foi abordado com profundidade, pois, requer aceitação, tempo, pesquisa e estudo dos que fazem a educação.

Para Gadotti (2003, p.21) “o professor precisa hoje adequar sua função, ensinar, educar no mundo globalizado até para transformar profundamente o modelo de globalização dominante, essencialmente perverso e excludente”.

A busca pela inovação de conhecimentos, das novas metodologias e práticas pedagógicas não constitui processo fácil de ser transformado, pois requer do educador mais que uma qualificação. Isso significa também, querer, se envolver, reflexão, postura, diante do novo quadro geral da educação que envolve desde o professor como indivíduo, passando pela política pública educacional, até a comunidade escolar (diretores, coordenadores, orientadores, pais, professores e alunos,), contribuindo para que este processo ocorra. Para Moran (2009, p. 17), “é importante termos educadores/pais com um amadurecimento intelectual, emocional e comunicacional que facilite todo o processo de organizar a aprendizagem”.

O novo sempre nos trás receio, mais de forma crítica precisamos incorporar o novo as nossas práticas, na perspectiva de como afirma Freire (1996) sermos homens e mulheres do nosso tempo. E isto significa viver desafios, estabelecer metas significativas daquilo que é necessário e importante para o alcance de novos contextos de práticas de ensino inovadoras.

É necessário nos posicionarmos no sentido de refletir sobre as nossas práticas como educadores e nos adequarmos aos novos conhecimentos tecnológicos que exigem uma nova postura frente às novas metodologias educacionais, porque o acesso às novas mídias afeta toda uma cultura, que está sendo modificada pela raiz – então não tem mais sentido a escola se manter alheia a esse processo social/novos artefatos sociais.

Na sociedade da informação o computador e a *internet* como elementos culturais mobilizam o professor a deixar de ser um indivíduo passivo e tradicional dentro da sala de aula, para tornar-se um pesquisador ativo e orientador das atividades elaboradas a serem desenvolvidas com os alunos através das ferramentas fornecidas na *internet* para esse fim, partindo do pressuposto de que os alunos já têm conhecimento sobre o conteúdo e sobre a ferramenta (*internet*).

A partir desta configuração, a aula se transformará em uma dinâmica de interações e intervenção pedagógicas onde ambos: professor/aluno, aluno/aluno desenvolverão a construção do conhecimento dentro de uma ação sócio-interacionista.

Para Vygotsky (*apud* MARTINS, 1997, p. 117), "é na interação entre as pessoas que em primeiro lugar se constrói o conhecimento que depois será intrapessoal, ou seja, será partilhado pelo grupo junto ao qual tal conhecimento foi conquistado ou construído". Portanto, é dentro de uma ação reflexiva e transformadora que a escola pode e deve desenvolver projetos e ações que propiciará ao aluno o desenvolvimento de suas capacidades intelectuais com a perspectiva de levá-lo a construir e elaborar novos conceitos de si e do mundo através da reflexão, do pensamento crítico e da interação com o outro, levando em conta o seu conhecimento de mundo e promovendo ações para ampliação desses conhecimentos.

O papel do professor não é o de apenas transmitir conhecimentos aos alunos, mas o de interagir, promover intervenções que o levem a dialogar, refletir promovendo assim uma aprendizagem significativa como afirma Oliveira (2002 p. 62),

O aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorrem espontaneamente.

Ao formular o conceito de zona proximal, Vygotsky (*apud* FERRARI, 2008) enfatiza que o bom ensino é aquele que estimula a criança a atingir um nível de compreensão e habilidade que ainda não domina completamente, "puxando" dela um novo conhecimento.

Dentro da prática escolar sabe-se que todo esse contexto é importante e significativo tanto para quem faz a educação, quanto para quem recebe o conhecimento. Cabe a escola reavaliar seu papel como agente transformador do conhecimento e colaborar plenamente para o desenvolvimento do indivíduo como um todo.

CAPÍTULO II

WEBQUEST – PERCURSO METODOLÓGICO DE PESQUISA NA WEB

A *Webquest* é uma atividade de pesquisa orientada, na qual algumas ou todas as informações são provenientes da *internet*. Foi criada em 1995 por Bernie Dodge e Tom March, professores da Universidade de San Diego, com o intuito de auxiliar os estudantes a fazerem bom uso de seu tempo, utilizando informações mais precisas da *internet*, e desenvolverem habilidades para a solução de problemas. É uma atividade de pesquisa orientada, na qual algumas ou todas as informações são provenientes da *internet*.

Em virtude da sua simplicidade são ricas para dimensionar usos educacionais da *internet*, com fundamento em aprendizagem colaborativa e processos investigativos na construção do saber. Podem ser desenvolvidas com alunos do ensino fundamental I à pós-graduação. Quanto mais recursos estiverem disponíveis na *internet*, mais fácil planejar atividades que engajam os aprendizes em investigações ativas e com bom uso do tempo disponível (DODGE, 1997).

As *Webquests* têm influenciado a forma com que a *internet* é usada por estudantes e seus professores. Enquanto outros métodos aproximam a integração da classe com a *internet*, focados em pesquisa de informação, o modelo de Dodge enfatiza a avaliação, análise e transformação da informação.

A investigação é o processo de formulação de questões, organização de ideias, exploração e avaliação da informação, analisando e sintetizando dados, e comunicando achados e conclusões.

A *Webquest* irá orientar a “navegação” do estudante na grande rede de computadores a fim de se obter a construção e reconstrução de conhecimentos ali encontrados. Ele estará mais concentrado em seu tema de pesquisa, com um processo definido para executá-la, com tarefas e recursos pré-definidos. O ensino não consistirá apenas em dizer o que o estudante deve fazer, ao contrário, o professor irá tornar-se um questionador, um organizador, irá estruturar problematizações desafiadoras e fornecer apoio para a execução do estudo. Portanto, são estratégias que aumentam a motivação do aluno, influenciando-os positivamente para o ensino-aprendizagem, fazendo com que estes estejam mais

atentos. Elas podem ser concebidas dentro de uma única disciplina ou podem ser interdisciplinar, dado que a concepção de ensino interdisciplinar é um desafio maior do que projetar para uma área de conteúdo único (DODGE, 1997).

A *Webquest* é um instrumento de aprendizagem centrado na resolução de um problema, que pode ser visto como uma atividade que permite ao aluno a liberdade de aprender com a utilização de múltiplos recursos, que podem estar *online* ou não. É uma atividade reflexiva e dinâmica, que fornece ao professor a oportunidade de integrar a tecnologia, neste caso em particular a internet, ao ensino.

As *Webquests* provocam processos cognitivos superiores como: transformação de informação, contraste de hipóteses, análise, síntese e criatividade. Para que os estudantes utilizem essas funções superiores da cognição, as instruções e ferramentas da *Webquest* e o trabalho em equipe, motivado pelos professores, permitem a realização de pesquisas que contribuam com a aprendizagem.

Não exige *softwares* específicos além dos utilizados comumente para navegar na rede, produzir páginas, textos e imagens. Isso faz com que seja muito fácil usar a capacidade instalada em cada escola, sem restrição de plataforma, centrando a produção da *Webquest* na formação do docente. É uma maneira de praticar uma educação sintonizada com o nosso tempo. Dodge (1997) fornece direções bastante concretas para tornar possível e efetivo o uso da internet, tais como:

- Promover aprendizagem colaborativa – uma vez que está fundada na convicção de que aprendemos mais e melhor com os outros, não individualmente;
- Desenvolver habilidades cognitivas – o modo de organizar tarefas e processo numa *Webquest* (WQ) pode oferecer oportunidades concretas para o desenvolvimento de habilidades do conhecer que favorecem o aprender a aprender;
- Transformar ativamente informações em vez de apenas reproduzi-las – na educação tradicional, parece que a preocupação central é armazenar e reproduzir conteúdos. Na perspectiva sugerida por Dodge, o importante é

acessar, entender e transformar as informações existentes, tendo em vista, uma necessidade, problema ou meta significativa.

- Incentivar a criatividade – se bem concebida, a tarefa planejada para uma *Webquest* engaja os alunos em investigações que favorecem a criatividade;
- Favorecer o trabalho de autoria dos professores – a *WQ* deve ser produto de professores, não de especialistas ou técnicos. Essa marca da abordagem metodológica criada por Bernie Dodge tem como meta oferecer oportunidades concretas para que os professores se vejam e atuem como autores de sua obra.
- As *Webquest* estimulam os alunos não somente a adquirir informações novas, mas também a integrá-la com as que já possuem e a coordená-la com seus colegas para elaborar um produto ou solucionar um problema.

Além das direções para o uso da *internet* na educação já citadas, Dodge (1997) destaca alguns atributos das *Webquests*, a saber:

- São, sobretudo, atividades de grupos;
- Podem ser aperfeiçoadas com elementos motivacionais que envolvam a estrutura básica da investigação, dando aos aprendizes um papel a ser desempenhado, criando uma personalidade fictícia e apresentando um cenário dentro do qual os participantes irão trabalhar;
- Podem ser planejadas para uma disciplina ou podem abranger uma abordagem multidisciplinar.

2.1 VARIAÇÕES DA WEBQUEST – LANQUEST E PAPERQUEST

O avanço tecnológico é uma realidade que se difunde por todo o País e que nos traz, através da *internet*, oportunidades diversas de trabalharmos com várias metodologias em sala de aula proporcionando o aprendizado do aluno. Contudo, o universo *online* ainda não é uma realidade presente nas nossas escolas, principalmente nas públicas, onde o acesso ainda é limitado por motivos diversos que se destaca desde a localização geográfica de alguns lugares que não permite a viabilidade da *internet*, falta de conhecimento e compromisso dos educadores até comprometimento dos poderes públicos com a educação. Porém, não podemos

permitir que estas limitações excluam dos nossos alunos o conhecimento tecnológico. Isso significa que é preciso lançar mão das variações da *WQ* para que se possa engajar o aluno em vivências *off-line* orientadas pela concepção da *WQ*.

Destacam-se as variações da *WQ* para que escola, professor e aluno possam usufruir das condições possibilitadas por estas metodologias: a *Lanquest* e a *Paperquest*.

- **LANQUEST** (Gillian, 2010) – baseada na mesma metodologia de Dodge, nos traz a oportunidade de se trabalhar com atividades desenvolvidas nos computadores em laboratório sem acesso a *internet*, em *off-line*, necessitando apenas de um *software* de navegação de autoria ou de apresentação. O que possibilita ao professor produzir sem uso da linguagem de programação.

Esta variação pode e deve utilizar recursos para que os alunos pesquisem através de *links*, onde os professores acessam previamente para indicar aos alunos. As atividades são realizadas nos computadores através de uma simulação como se estivéssemos navegando através das páginas da *web*.

- **PAPERQUEST** é uma metodologia baseada na *Webquest* que tem como referências para o trabalho fontes bibliográficas (biblioteca). Assim como a *Lanquest*, a *Paperquest* é ideal para as escolas que não tem acesso a laboratórios de informática.

A *Paperquest* pode ter o formato de um jogo, as tarefas podem ser impressas em cartões com várias possibilidades de aventuras (urbanas, na mata, no espaço etc.).

2.2 ELABORAÇÃO DE UMA *WEBQUEST*

Existem pelo menos dois níveis de *Webquests* que se distinguem pela duração dos projetos: curta (uma a três aulas) e longa (uma semana a um mês em ambiente de sala de aula). O objetivo instrucional de curto prazo é a aquisição e integração do conhecimento. No fim de uma *Webquest* de curto prazo um estudante estará envolvido com uma quantidade significativa de novas informações às quais dará sentido. O objetivo instrucional de longo prazo é de estender e refinar o conhecimento. Depois de completar uma *Webquest* de longo prazo, um estudante

terá analisado profundamente um corpo de conhecimento, transformando isso de alguma maneira e demonstrando uma compreensão do material, ao qual os outros podem responder *on-line ou off-line*.

Não há uma fórmula pronta para a criação de produtos nos moldes da proposta metodológica sugerida por Bernie Dodge e Tom March. O processo de construção de uma *Webquest*, desde a "tela em branco" até a sua utilização, se desdobra em três etapas:

- Planejar – O planejamento é o aspecto pedagógico da elaboração. É o momento de definir o conteúdo da *Webquest*. É uma etapa de criação, que precisa de tempo e reflexão e não é necessário o uso do computador.
- Formatar - A formatação é o aspecto editorial da elaboração. É o momento de inserir o conteúdo num gabarito para organizar atividades onde contém as seções típicas de uma *Webquest*: Introdução, Tarefa, Processo, Fontes de informação, Avaliação, Conclusão. Nessa etapa, vale incluir imagens, revisar e dar acabamento na *Webquest*.
- Publicar - É o momento de tomar as providências técnicas para que a *Webquest* possa ser acessada e utilizada pelas pessoas, na *Internet* (SENAC, 2003).

2.3 CONSTRUÇÃO DE UMA WEBQUEST – ETAPAS E PASSOS

São as seguintes etapas a serem seguidas para a elaboração de uma WQ:

2.3.1 Planejar

- Definir tema e fontes

2.3.2 Formatar

- Inserir o conteúdo no gabarito;

- Delinear a tarefa;
- Estruturar o processo e recursos;
- Escrever a introdução e conclusão;
- Revisar a *WEBQUEST*.

2.3.3 Publicar

- Publicar a *WEBQUEST*

A seguir detalham-se os passos para a elaboração da *WQ*.

2.3.4 Definir tema e fontes

Primeiramente o professor deve se familiarizar com os recursos disponíveis *online* na sua área de conhecimento/disciplina. Na próxima etapa, deve organizar através de uma pesquisa as informações do que há na *Internet* e por último identificar o tema que se adapte ao currículo, bem como os materiais apropriados *online*. Para selecionar as fontes de informação ligadas ao tema da *Webquest* deve-se:

- Fazer uma seleção inicial de sites e páginas, examinando-as;
- Reavaliar a seleção, escolhendo os melhores e mais adequados;
- Avaliar a conveniência de utilizar outro tipo de fonte: livros, revistas, artigos, discos, vídeos, folhetos, etc.;
- Estabelecer a lista de recursos *on-line* e *off-line* a ser usada pelos alunos na realização da Tarefa.

2.3.5 Inserir o conteúdo no gabarito

Nessa etapa, faz-se a formatação do conteúdo definido no planejamento, inserindo-o num gabarito especial. O gabarito apresenta campos para se colocar o conteúdo nos lugares apropriados: introdução, tarefa, processo, avaliação e créditos.

CAPÍTULO III

HORA DA SÍNTESE: DADOS E ANÁLISE DO ESTUDO

3.1 ASPECTOS METODOLÓGICOS DO ESTUDO

Para responder aos objetivos propostos optou-se por uma metodologia de abordagem qualitativa, orientando-se pelas observações, análise dos conteúdos e da aplicação da *webquest* através de um estudo interdisciplinar, o qual interviu na realidade do contexto escolar, aliando a prática pedagógica construtiva ao trabalho colaborativo.

Caracterizou-se também como pesquisa-ação, visto que envolveu o sujeito e o campo da pesquisa, como também o planejamento de ações pedagógicas empreendidas na própria sala de aula. E a vivência realizada forneceu dados para uma reflexão sobre a prática de sala de aula e o trabalho metodológico com Webquest. A pesquisa-ação se propõe a uma ação deliberada, visando uma mudança no mundo real comprometida com um campo restrito, englobando em um projeto mais geral e submetendo-se a uma disciplina para alcançar os efeitos do conhecimento (CHIZZOTTI, 2001, p.100).

3.1.1 UNIVERSO DA PESQUISA

A pesquisa envolveu 21 alunos da turma do 2º ano do ensino fundamental I da Escola Municipal Iracema Pimentel, zona rural distrito de Galante-PB.

3.1.2 PESQUISA EXPLORATÓRIA

Através de contato prévio com a diretora da Escola Iracema Pimentel, descrevi como seria o estudo e o trabalho a ser realizado com a minha turma de alunos, explicando o que é a *Webquest* e como seria o desenvolvimento pedagógico a partir de planejamento dos conteúdos, pesquisa em *sites*, construção das atividades tendo como mediação a Webquest e isto promoveria a socialização dos alunos em trabalhos de grupo numa perspectiva reflexiva e colaborativa.

3.1.3 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

Utilizou-se a observação e a entrevista semi-estruturada como instrumentos de coleta de dados, onde fiz todas as anotações em um diário de campo tomando a realidade vivenciada no laboratório de informática e na sala de aula como referência. As entrevistas foram feitas com grupos de alunos e versaram sobre a satisfação e posicionamentos dos alunos em relação às atividades que foram desenvolvidas tendo como mediação a metodologia apresentada pela *Webquest*.

3.2 RELATO DE EXPERIÊNCIA: METODOLOGIA WEBQUEST NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Como professora de séries iniciais atuando em uma sala do 2º ano do ensino fundamental I, comprometida com a educação, sempre busquei pesquisar conhecimentos e metodologias que favorecessem a aprendizagem dos meus alunos de forma dinâmica e prazerosa. Diante do curso de Especialização em Novas Tecnologias na Educação, através da disciplina *Internet* como Ferramenta Didática, ministrada pela Professora e Mestre Lúcia Serafim, tivemos a oportunidade de conhecer e construir várias possibilidades de metodologias de ensino e aprendizagem através de estratégias com o uso da *internet* na educação como: *Blogger, Podcast, Groups, Pesquisa na Internet – Webquest*.

Dentre as construções e modalidades, a *Webquest* foi uma das que mais me chamou a atenção para desenvolver o meu projeto de pesquisa, pois senti a necessidade de verificar se a *Webquest* como metodologia de pesquisa na Web favoreceria de fato ao desenvolvimento das aprendizagens dos alunos. Assim, tracei o percurso junto com a orientadora e este ocorreu em 03 etapas:

- 1ª etapa: Estudos preliminares – tema, planejamento dos conteúdos, pesquisa em sites, construção das atividades na *Webquest*.
- 2ª Etapa: Concepção e experimentação – desenvolvimento e exploração das atividades na *Webquest*, realizada através da *lanquest*, visto que a escola não possui *internet*.

- 3ª Etapa: Análise com base interpretativa. Onde os sujeitos envolvidos nesta pesquisa foram os alunos, utilizando o método de anotações de campo, registrando o posicionamento dos alunos em relação às atividades realizadas com mediação da *Webquest*.

O tema apresentado na *Webquest* “Alimentação Saudável”, partiu do projeto de estudo que estava sendo desenvolvido na escola e por sua vez somou-se a programação planejada pela mesma.

Para elaboração da *Webquest* utilizou-se o *Powerpoint*. É um programa de edição e exibição de apresentações gráficas originalmente escrito para sistema operacional *Microsoft Windows* e também portado para a plataforma *Mac OS X*. A versão para *Windows* também funciona no *Linux* através da camada de compatibilidade *Wine*. O *PowerPoint* é um programa que permite a criação e exibição de apresentações, cujo objetivo é informar sobre um determinado tema, podendo usar imagens, sons, textos e vídeos, que podem ser animados de diferentes maneiras. O *PowerPoint* tem suporte a objetos *OLE* e inclui uma ferramenta especial de formatação de texto (*WordArt*), assim como uma ampla gama de modelos de apresentação pré-definidos e uma vasta galeria de objetos (*ClipArt*). Além disso, há uma extensa gama de efeitos de animação e composição de slides.

Para este estudo, elaborou-se uma *Webquest* de curto prazo que foi desenvolvida durante uma semana junto aos alunos. Para melhor compreensão do que se propôs descreveremos a seguir o delineamento das etapas da *WQ* e sua relação com as categorias de tarefas e objetivos educacionais.

- Tela 1 - Nesta tela foi elaborada uma apresentação com o nome do tema, “Alimentação Saudável”, bem como com o nome da professora e da turma:



Figura 1- Tela de apresentação da *Webquest*.

- **Introdução** – A tela apresentada na figura 2 foi elaborada com um texto curto para introduzir a atividade, apresentando o cenário onde ocorrerá o trabalho de pesquisa e qual será o papel do estudante. O Objetivo é preparar e despertar os grupos de alunos para as tarefas.



Figura 2- Tela de introdução da *Webquest*

- **Tarefas** – A tela da figura 3, chama a atenção do aluno de maneira clara, para as tarefas que eles iriam executar para a realização da pesquisa escolar. De acordo com a categoria de tarefas criada por Dodge, a tarefa desta *WQ* caracteriza-se como de compilação e produto criativo. Uma vez que o aluno terá que buscar as informações na *web* e depois realizar as tarefas que são propostas como: construir uma pirâmide alimentar. E no caso desta escola eles pesquisaram em materiais diversos como livros,

vídeos e textos retirados da Web previamente analisados por mim. Função esta que é importante no contexto da pesquisa na Web como orienta Dodge.

Tarefa I

Com o auxílio da professora você irá conhecer mais sobre os alimentos, clique no link abaixo e assista o vídeo do Sr. Banana:

<http://www.youtube.com/watch?v=qUN9i3RCYI8&feature=related>

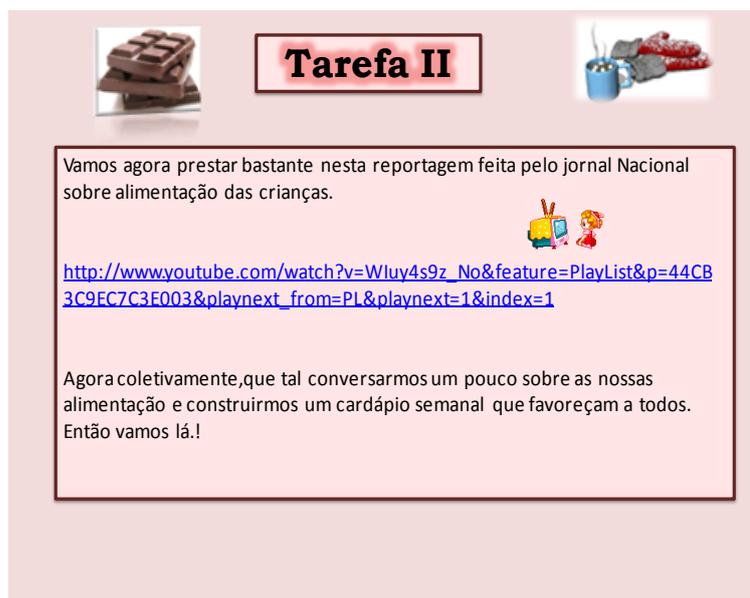


Legal!! agora com as informações recebidas vamos construir uma Pirâmide Alimentar.



Figura 3- Tela de tarefa da *Webquest*

- **Tarefa** – A tela da figura 4 propõe ao aluno assistir mais uma informação através de uma reportagem sobre alimentação, disponível através do *link*, para maior compreensão da importância e necessidade de uma boa alimentação tendo como proposta de atividade construir coletivamente um cardápio semanal.



The image shows a task page with a light pink background. At the top, there are three icons: a stack of chocolate bars on the left, the title 'Tarefa II' in a black box in the center, and a blue mug with a red strawberry on the right. Below these is a text box with a black border containing the following text:

Vamos agora prestar bastante nesta reportagem feita pelo jornal Nacional sobre alimentação das crianças.



http://www.youtube.com/watch?v=Wluy4s9z_No&feature=PlayList&p=44CB3C9FC7C3F003&playnext_from=PI&playnext=1&index=1

Agora coletivamente, que tal conversarmos um pouco sobre as nossas alimentação e construirmos um cardápio semanal que favoreçam a todos. Então vamos lá.!

Figura 4- Tela de tarefas da *Webquest*

- **Tarefa** – A tela da figura 5 propõe, de forma divertida e descontraída, a participação do aluno em brincadeiras e jogos sobre alimentação (formação de palavras, adivinhas de alimentos através de leituras dos nomes dos mesmos, construção de uma pirâmide através de montagem dos alimentos na própria pirâmide, através do *link* apresentado). Para tal, todos os jogos foram salvos antecipadamente para servir de repositório de pesquisa por não ter Internet na escola.

Tarefa III

Vamos aprender brincando agora!
fazer uma viagem pelo mundo da Alimentação e dos alimentos.



No link abaixo você irá ser conduzido para jogar em diversos jogos educativos.
Vamos lá?!!!

http://www.educarbrincando.com.br/index.php?procurar_por=alimenta%E7%E3o&site=No+site



Figura 5- tela de tarefa da *Webquest*

- **Tarefas** – A tela da figura 6 propõe como tarefa de casa, que os alunos assistam a um filme, “Os sem floresta”, de forma individual ou em grupo e escrevam a sua mensagem em relação ao filme. O filme aborda de modo divertido os aspectos relevantes da questão da alimentação **fast-food**, e das consequências **da alimentação fast-food** se consumida de forma excessiva.



Tarefa IV para Casa!

Para perceber a importância dos alimentos para cada um de nós, vamos assistir um trailer de um filme infantil, Os Sem Floresta.
Clique no link e assista.

<http://www.youtube.com/watch?v=SXybRYN9kog&feature=related>

Então que acharam?! Durante o final de semana vocês irão procurar o filme nas locadoras e em grupo de 4 ou Individual vocês irão assistir ao filme e escrever qual a Mensagem do filme






Figura 6- tela de tarefa da *Webquest*

- **Avaliação** – A tela apresentada na figura 7 descreve de forma clara como será avaliado o rendimento dos estudantes. Tem como meta fornecer

informações e valores sobre o grau de alcance dos objetivos predefinidos, além de ser um guia a respeito do que os alunos devem dedicar atenção, tempo e esforço.

Avaliação			
	Alimentação saudável auto-avaliação (alunos)		
	Regular	Bom	Ótimo
Quanto as reportagens assistidas nos sites	Não gostaram muito	Gostaram ,mais foram muitas as informações	. Legal, muito boas! as informações sobre alimentação saudáveis
Quanto as atividades (jogos; leitura,filme) realizadas no site e no DVD	Não foram muito boas.	Foi bom, mais não participaram de todas.	Muito bom, participaram de todas as atividades
quanto a elaboração da pirâmide alimentar, álbum de receita ,peça teatral	Não ficou bom.	Foi bom, mais poderiam ter ficado melhor	Ficaram ótimas, todas as atividades
Resultado do estudo	não aprenderam muito Sobre alimentação	Aprenderam alguma coisa sobre alimentação, .mais poderiam ter aprendido mais	Aprenderam muito Sobre alimentação Saudável.

Figura 7 – Tela do quadro avaliativo

- **Conclusão** – Tela apresentada na figura 8 em que se escreve de forma resumida o que se espera que os estudantes tenham aprendido ao completar o processo de desenvolvimento pela WQ.



Figura 8 – Tela de avaliação da WQ

O estudo da utilização da *internet* na escola é algo que se faz cada vez mais necessário, visto que sua utilização tem crescido no meio escolar, deixando professores e estudantes a mercê de sua vasta quantidade de informações. Ao se falar de *Webquest* não se pretende limitar a utilização da *internet* a esta metodologia, mas analisar as facilidades por ela proporcionadas, a promoção da motivação dos estudantes e a aquisição do conhecimento.

3.2.1 Contribuição do uso da WQ ao processo de ensino e aprendizagem

O contexto que a tecnologia deve ser entendida na educação, é o da aprendizagem. Isso significa integrar a utilização da *internet* no currículo de um modo significativo e incorporá-la às atuais práticas de sala de aula bem-sucedidas. Os projetos de internet podem fornecer um contexto autêntico em que os alunos desenvolvem conhecimento, habilidades e valores (RIBEIRO, 2000).

Fator que merece destaque no aspecto da contribuição no processo de ensino é o produto final elaborado pelos alunos como resultado da pesquisa. O envolvimento do aluno é uma característica marcante do trabalho com *WQ*, o que pressupõe um objetivo que dá unidade e sentido às várias atividades, bem como um produto final que pode assumir formas muito variadas, mas procura responder ao

objetivo inicial e reflete o trabalho realizado (RIBEIRO, 2000). Durante as observações pude perceber a satisfação no aprendizado dos estudantes com o resultado final de suas atividades. Isso é demonstrado claramente em suas falas.

Tia aprendi que a gente tem que come bem, e o cardápio que a gente fez, ensina bem direitinho né? (S. 7 anos).

[...] aprendi que o cardápio serve para saber como come bem (A. E. 7anos).

[...] quando assisti o filme, aprendi que não se pode comer muita besteira, porque faz mal pra saúde (D. 8 anos).

Aprender exige envolver-se, pesquisar, ir atrás, produzir novas sínteses, fruto de descobertas. O modelo de passar conteúdo e cobrar sua devolução é ridículo. Com tanta informação disponível, o importante para o educador é encontrar a ponte motivadora para que o aluno desperte e saia do estado passivo, de espectador. Aprender hoje é buscar, comparar, pesquisar, produzir, comunicar. Só a aprendizagem viva e motivadora ajuda a progredir (MORAN, 2008).

É preciso incorporar a pesquisa escolar com uma metodologia de ensino voltada à ampliação e enriquecimento dos conteúdos curriculares. Ao contrário de apenas apresentar a *internet* como uma fonte pronta.

De acordo com os resultados aqui apresentados, a *WQ* apresenta-se como uma metodologia que supre estes desafios. Desafios de não ter internet e assim usar a *Lanquest off-line*, como meio de promover o ensino e aprendizagem de maneira significativa e motivadora fora do espaço da *web*. O uso deste recurso não descaracteriza a metodologia aplicada através da *WQ*, mas se apresenta de forma significativa, aplicado através de uma das suas modalidades (*Lanquest*).

A pesquisa escolar com a utilização da *Lanquest* contribuiu com o processo de aprendizagem dos alunos, pois ao participar desta metodologia, o aluno foi envolvido em uma experiência educativa em que o processo de construção de conhecimento se integrou às práticas vividas sobre Alimentação saudável.

Os alunos, nessa perspectiva de trabalho orientado, deixaram de ser apenas um assimilador do conteúdo de uma área de conhecimento qualquer e se envolveram de modo dinâmico e prazeroso com as atividades propostas e os materiais sugeridos para pesquisa.

Percebeu-se o quanto as crianças quando envolvidas no desenvolvimento de uma atividade complexa, orientada pelo professor, podem ir se apropriando de conhecimento cultural e formando-se como sujeito. Pois a cada etapa em que as crianças realizavam as atividades, demonstravam capacidade e segurança em apresentar seus resultados.

3.2.2 Facilidades na aquisição do conhecimento proporcionadas com o uso da WQ

Entende-se por facilidade num processo de pesquisa na *internet* a rapidez e eficácia com as quais o usuário acessa a informação em sites compatíveis com o tema pesquisado e adequados à sua faixa etária, evitando assim dispersão do mesmo. No nosso caso, usamos o processo de *Lanquest*, visto que a escola não possui internet. Neste caso, as atividades foram elaboradas e os *links* selecionados por mim. Durante a mediação constatei que os alunos ao observarem as telas propostas pelas atividades no computador e ao se depararem com *vídeos* demonstraram interesse e não se dispersaram. Tais tarefas foram cuidadosamente pré-selecionadas de forma que atendessem ao conteúdo a ser trabalhado. Ao pesquisar optei por *sites* apropriados ao público infantil, com textos curtos, vídeos, imagens e animações e com um número reduzido de *links* para outros *sites*. A *WQ* tem a virtude da simplicidade: deve ser elaborada com uma linguagem clara e apropriada ao usuário (DODGE, 1997).

Durante a entrevista, relataram a facilidade de pesquisar e realizar as atividades como podemos observar nas falas.

Foi bom porque a senhora ia ensinando pra gente como fazer no computador e a atividade já estava lá pra gente ver". (E. C. 7 anos)

[...] foi fácil porque a gente já sabia o que ia fazer depois que encontrou o vídeo que falava sobre alimentação” .(E. 7 anos)

Como podemos verificar, a pesquisa escolar orientada por *WQ* facilita não só a atividade do educando, como também o trabalho do professor. Ao utilizar a *Webquest* como roteiro de pesquisa (*off-line*), observei que os alunos tiveram mais facilidade na aquisição do conhecimento, por estarem envolvidos com o tema pesquisado. Os alunos que utilizaram a *webquest* relataram que a realização da tarefa proposta facilitou o aprendizado, como podemos constatar no seguinte depoimento:

Tia, eu aprendi mais, vendo o Sr. Bananinha falando sobre os alimentos. (M. 6 anos)

A gente vendo e fazendo a tarefa depois fica mais fácil de aprender. (S. 7 anos)

De acordo com as falas aqui registradas, percebe-se que professores e estudantes precisam buscar processos de auto-organização para acessar a informação, analisar, refletir e elaborar com autonomia o conhecimento, fazendo com que o estudante deixe de ser meros repetidores dos ensinamentos do professor.

3.2.3 Motivação e envolvimento do aluno durante a utilização de WQ

O delineamento da *Webquest* permite um roteiro de atividades que apelam à motivação e ensejam a autenticidade dos alunos. Esta característica traz consigo a motivação na realização da atividade.

A utilização da *WQ* deste estudo influenciou positivamente os estudantes para a realização das tarefas por meio deste recurso recomendado por Dodge. Durante as observações, ficou evidente a empolgação dos alunos ao utilizarem a *Webquest*, principalmente, quando apresentei a eles, através da tela de tarefas, o que a partir daquele momento, cada grupo iria realizar.

O que observei também, foi o entusiasmo e a curiosidade dos alunos ao acessarem uma nova página e se depararem com o colorido, com personagens infantis ou animações. Os estudantes sorriam, comentavam com o colega, levantavam e se dirigiam a outro colega para mostrar a descoberta. O clima era sempre de motivação e admiração.

Tia eu gostei tanto daqueles desenhos se mexendo, como faz pra que eles se mexam daquele jeito? (...)
(M. 7 anos)

Agente também pode colocar esses bonecos na folha de folha papel ou eles só ficam ai (no computador)?
(E. 7 anos)

A *WQ* pode ser aperfeiçoada com elementos motivacionais que envolvam a estrutura básica da investigação e realização de tarefas. A utilização da *WQ* deste estudo influenciou positivamente os estudantes para a realização das atividades por meio desta metodologia. Ficou evidente a empolgação dos alunos ao utilizarem este percurso metodológico.

3.2.4. Aprendizagem colaborativa por meio da *WQ*

As *WQ's* são, sobretudo, atividades de grupos e estão fundadas na convicção de que aprende-se mais e melhor com os outros, não individualmente. Aprendizagens mais significativas são resultados de atos de colaboração (DODGE, 1995). Durante as observações percebi que os estudantes trabalhavam bem em duplas, todos se ajudavam e trocavam idéias durante todo o processo de pesquisa. Houve diálogo, negociação e troca de opiniões e a resolução de conflitos e problemas se deu sem a intervenção da professora. Vale ressaltar, que os alunos já trabalhavam em duplas no laboratório de informática antes desta pesquisa-ação.

Alguns estudantes apontaram a atividade em duplas como favoráveis, afirmando que o trabalho com o colega ajudou na construção do conhecimento:

Eu gostei de fazer a tarefa com a minha colega, ela me ensinou. (N. 7anos)

Foi legal, porque ele me ajudou e eu ajudei ele a fazer a tarefa. (J. L. 7 anos)

A gente fazendo junto é melhor, eu aprendo e ele aprende também. (D. 8 anos)

A formação de grupos tem como principal objetivo aumentar a motivação dos participantes para despertar uma reflexão sobre seu entendimento e expor o resultado disso. A aprendizagem em pares ou em grupos de estudantes melhora significativamente o aprendizado. Isto decorre do fato de que a interação em grupo estimula a reflexão sobre a solução do problema. No entanto, a aprendizagem colaborativa não é um processo trivial, demanda responsabilidade, persistência e sensibilidade. Tanto alunos quanto professores, assumem papéis e responsabilidades mais complexas em situações de aprendizagem colaborativa do que os assumidos em situações de sala de aula tradicional.

O aprendiz deve assumir a responsabilidade pela sua própria aprendizagem e pela aprendizagem de seus companheiros, respeitando as individualidades. Deve, portanto, sentir que pertence a essa comunidade e que contribui para o seu aprofundamento. Ao professor compete apoiar o grupo, mostrar a importância da interação, reforçar a partilha de conhecimentos e o debate de idéias (GUEDES, 2005).

Um trabalho nessa perspectiva beneficia tanto aspectos cognitivos quanto aspectos afetivos dos estudantes, proporcionando aumento da capacidade de resolver problemas, facilidade de retenção e aquisição de conceitos, maior produtividade, melhoria na relação interpessoal entre os estudantes e o aumento da motivação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo descreve a concepção, elaboração e aplicação de uma *Webquest* como metodologia no processo de ensino e aprendizagem destinada a crianças do 2º ano do ensino fundamental I. O interesse em estudar o uso *WQ* se deu ao fato de procurar analisar a metodologia como forma mais atrativa e eficiente no processo de ensino e aprendizagem dentro do contexto escolar, bem como possibilitar ao professor da rede pública de ensino expandir um novo olhar as novas práticas pedagógicas com a incorporação de metodologias computacionais. Neste Processo, tanto professores como alunos são atores e aprendizes desenvolvendo a autonomia através da prática interdisciplinar, onde a intuição, a imaginação, e prazer são possibilidades construídas pelo desafio, no trabalho com *WQs* (GILIAN, 2005). A *Webquest* trata-se, então, da construção de uma nova metodologia para construção do conhecimento, através do enfoque colaborativo e consciente das mudanças sociais e tecnológicas sempre em curso.

Acredita-se que o docente, ancorado em ações construtivistas, possibilite uma prática colaborativa e possa contribuir com o processo de aprendizagem ativa dos alunos nos conteúdos escolares e no conhecimento computacional como mediador desta relação.

Como um indicativo de resposta do estudo, das observações e análises dos alunos, aponta-se que os dados revelaram índices significativos de satisfação e motivação com a presença de uma prática voltada para a aprendizagem com a metodologia *Webquest*.

Torna-se necessário que os órgãos competentes ligados a educação, ofereçam formação aos professores da rede pública, para a concepção, elaboração e utilização de *WQ's* para nortear a utilização da internet em pesquisas escolares no ensino básico e fundamental.

Este estudo teve um valor significativo tanto na minha prática pedagógica – pois trouxe-me a convicção de que o fazer diferente, fora dos padrões tradicionais, é desafiador, visto os desafios em intervir e desenvolver uma metodologia inovadora

e tecnológica dentro do ambiente escolar onde atuo como professora – e também pessoal, pois senti que ensinar e aprender não é uma prática unilateral, mas coletiva, onde os sujeitos envolvidos no processo, professora e alunos, são aprendizes. E este estudo não só nos proporcionou a aprendizagem do conteúdo através da metodologia *webquest*, como também a aprendizagem de valores humanos que se tornou um ponto forte durante o desenvolvimento das atividades como: solidariedade, respeito e trabalho coletivo.

Destaca-se aqui, que este trabalho, sem dúvida, poderá propiciar novas pesquisas, dado sua larga aplicabilidade à educação com base em pesquisas na *internet*, e/ou *Lanquest*, *Paperquest*, bem como sua fácil compreensão e aplicabilidade por outros pesquisadores e professores. E ainda um aprofundamento, a fim de pesquisar a respeito do uso de *Webquest* e sua eficácia quanto à aprendizagem significativa, colaborativa e de domínio afetivo.

REFERÊNCIAS

DODGE,Bernie. *Alguns pensamentos sobre WebQuest*.1997. Disponível em: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html. Acesso em 06-06-2010.

CHIZZOTTI, Antonio. *Pesquisa em ciências humanas e sociais*. 5. Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FERRARI, Márcio. *Lev Vygostyky - o teórico do ensino como processo social*. 2008. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/historia/pratica-pedagogica/lev-vygotsky-teorico-423354.shtml>. Acesso em 16-06-2010.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, Moacir. *Boniteza de um sonho: ensinar - e - aprender com sentido*. Novo Hamburgo: Feevale, 2003.

GILIAN, C. Barros. *WebQuest: Metodologia que ultrapassa os limites no ciberespaço*. Escola BR: Paraná, 2005. Disponível em: http://www.gilian.escolabr.com/textos/webquest_giliancris.pdf. Acesso em 29-05-2010.

GUEDES, Vitor Santos. *Formação de grupos em ambientes de ensino colaborativo apoiados por computador*. Recife, 2005. Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em: <http://www.cin.ufpe.br/~tg/2004-2/vsg.doc>. Acesso em 25-10-2010.

LACERDA, Tereza M. L. *As webquests em contexto educativo*. p. 1-9. 2005. Disponível em: <http://www.portalwebquest.net/pdfs/TeresaLacerda.pdf>. Acesso 06-06-2010.

LOPES, Marcelino Antonio. *Integração curricular da internet na sala de aula o papel dos webquests e blog*. p. 1-7. 2005. Disponível em: <http://www.nonio.uminho.pt/documentos/actas/actchal2005/tema05/04AntonioLopes.pdf>. Acesso 06-06-2010.

MARTINS, João Carlos. *Vigotsky e o papel das interações sociais na sala de aula: reconhecer e desvendar o mundo*. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_28_p111-122_c.pdf. Acesso em 29-05-2010

MORAN, José Manuel. *Educar o Educador*. In: MASSETO, Marcos; BEHRENS, Marilda (org.). *Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica*. 15ª ed. Campinas: Papyrus, 2009, p.12-17. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/textos.htm>. Acesso em: 29-05-2010.

MORAN, José Manuel. *Aprendizagem significativa*. Entrevista ao Portal Escola Conectada da Fundação Ayrton Senna, publicada em 01/08/2008. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/significativa.htm>. Acesso em: 23-10-2010.

OLIVEIRA, Marta Kohl. *Vigotsky: Aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione, 1997.

RIBEIRO, Gilson S. N. *WebQuest: Protótipo de um ambiente de aprendizagem colaborativa a distância empregando internet*. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Engenharia Elétrica) – Universidade de Brasília. Brasília, 2000. Disponível em: http://www2.abed.org.br/visualizaDocumento.asp?Documento_ID=92#. Acesso em 06-10-2010.

SENAC. Departamento Regional do Estado de São Paulo. *Webquest: o que é*. São Paulo, 2003. Disponível em: <http://webquest.sp.senac.br/textos/oque>. Acesso em: 06-06-2010.

APÊNDICE

⇒ Roteiro utilizado na pesquisa para observação dos participantes

LOCAL: Laboratório de informática		
Dia	Indicador	observações
	Demonstram facilidade em pesquisar utilizando WQ	
	Demonstram estar adquirindo conhecimento durante o processo de pesquisa.	
	Demonstram interação e motivação durante as sessões de pesquisa utilizando WQ.	

