



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**RENATA DOS SANTOS SOUZA**

**A *WEBQUEST* COMO UM CAMINHO DE PESQUISA PARA O PROCESSO  
DE ENSINO APRENDIZAGEM**

**CAMPINA GRANDE  
2021**

RENATA DOS SANTOS SOUZA

**A *WEBQUEST* COMO UM CAMINHO DE PESQUISA PARA O PROCESSO  
DE ENSINO APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

**Área de concentração:** Educação e Mídias.

**Orientadora:** Prof. Me. Maria Lúcia Serafim.

**CAMPINA GRANDE - PB  
2021**

É expressamente proibido 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 do trabalho.

S729w Souza, Renata dos Santos.

A webquest como um caminho de pesquisa para o processo de ensino aprendizagem [manuscrito] / Renata dos Santos Souza. - 2021.

31 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2021.

"Orientação : Profa. Ma. Maria Lúcia Serafim ,  
Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."

1. Ensino. 2. Internet. 3. Metodologia. 4. Webquest. I.

Título

21. ed. CDD 371.33

RENATA DOS SANTOS SOUZA

**A WEBQUEST COMO UM CAMINHO DE PESQUISA PARA O PROCESSO  
DE ENSINO APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

**Área de concentração:** Educação e Mídias.

Aprovada em: 04/ 10/2021.

**BANCA EXAMINADORA**



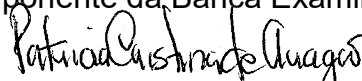
---

Prof. Me. Maria Lúcia Serafim (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



---

Prof. Dra Maria do Rosário Gomes Germano Maciel  
Componente da Banca Examinadora



---

Prof. Dra Patrícia Cristina de Aragão  
Componente da Banca Examinadora

Aos meus pais, por todo amor, apoio  
e dedicação, DEDICO.

Somente podemos educar para a autonomia, para a liberdade com processos fundamentalmente participativos, interativos, libertadores, que respeitem as diferenças, que incentivem que apoiem orientados por pessoas e organizações livres (MORAN, 2000, p.16).

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Tela do grupo no <i>WhatsApp</i> .....	20
Figura 2: Fragmento do documento: "Tutorial para criar e editar <i>Webquest</i> " .....	21
Figura 3 - Tela da Introdução da <i>Webquest</i> .....	22
Figura 4 - Tela de Tarefas da <i>Webquest</i> .....	22
Figura 5 - Tela de Processo da <i>Webquest</i> .....	23
Figura 6 – Tela da Avaliação da <i>Webquest</i> .....	24
Figura 7 – Tela da Conclusão da <i>Webquest</i> .....	24
Figura 8– Tela de Créditos da <i>Webquest</i> .....	25
Figura 9 - Tela do grupo no <i>WhatsApp</i> .....	27

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	8
2	AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NA PRÁTICA ESCOLAR .....	9
3	A <i>INTERNET</i> - DE USO MILITAR AO EDUCACIONAL .....	12
4	PESQUISA NA WEB: <i>WEBQUEST</i> .....	13
4.1	<i>Webquest</i> : conceito e histórico .....	13
4.2	<i>Webquest</i> e o ensino.....	14
4.3	O uso da <i>Webquest</i> no ensino e a mediação do professor .....	16
5	METODOLOGIA .....	18
5.1	Relato da experiência.....	18
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	27
	REFERÊNCIAS .....	28



## A WEBQUEST COMO UM CAMINHO DE PESQUISA PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Renata dos Santos Souza<sup>1</sup>

### RESUMO

Este trabalho é um relato de experiência que busca discutir a experiência vivenciada pela discente acerca da aprendizagem na *Internet* por meio do uso da metodologia *Webquest*. Instrumento com grande importância, pois, promove a pesquisa e faz com que o docente reformule suas práticas devido às constantes mudanças que acontecem na sociedade, não podendo a escola estar distante delas. Em relação ao modelo adotado para a pesquisa, trata-se de um estudo do âmbito de abordagem qualitativa do tipo relato de experiência, relacionado à construção de uma *Webquest*, experiência realizada no período 2019.2 no decorrer do componente curricular eletivo Informática e Educação, no curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Tendo este relato de experiência escrito posteriormente ao componente curricular, no ano de 2021. Apoiamos-nos em autores como: Araújo (2010), Kenski (2013), Lévy (1993), Moran (2013), Pereira e Mesquita (2013) entre outros, para o embasamento e discussão aqui expostos. Conclui-se que a metodologia de pesquisa na web *Webquest* é um importante caminho de aprendizagem quando bem orientado pelo docente. Quando se tem o contato fidedigno, o discente adquire e desenvolve habilidades, torna-se um ser ativo, crítico, autônomo, cooperativo, um aluno pesquisador.

**Palavras-chave:** Ensino. *Internet*. Metodologia. *Webquest*.

## WEBQUEST AS A RESEARCH PATH FOR THE TEACHING LEARNING PROCESS

### ABSTRACT

This work is an experience report that seeks to discuss the experience lived by the student about learning on the Internet through the use of the Webquest methodology. It is an instrument of great importance, as it promotes research and makes teachers reformulate their practices due to the constant changes that take place in society, and the school cannot be far from them. Regarding the model adopted for the research, this is a study within the scope of an exploratory qualitative approach of the experience report type, related to the construction of a Webquest, an experience carried out during the elective curriculum component Informatics and Education, in the period 2019.2 in the Pedagogy course at the State University of Paraíba – UEPB. Having this experience report written after the curricular component, in 2021. We rely on authors such as: Araújo (2010), Kenski (2013), Lévy (1993), Moran (2013),

---

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). E-mail: souzarenatads@gmail.com

Pereira and Mesquita (2013) among others, for the foundation and discussion exposed here. It is concluded that the Webquest web research methodology is an important learning path when well guided by the teacher. When there is a trustworthy contact, the student acquires and develops skills, becomes an active, critical, autonomous, cooperative being, a student researcher.

**Keywords:** Teaching. Internet. Methodology. Webquest.

## 1 INTRODUÇÃO

É inegável na sociedade atual a presença cada vez maior e frequente da *Internet* nas escolas, seja como ferramenta pedagógica ou em momentos descontraídos dos alunos em outros ambientes. Deparamos-nos com uma nova realidade, uma sociedade que está totalmente conectada nas tecnologias digitais, desse modo, encontramos um aluno novo, fazendo-se assim, preciso que utilizemos estes recursos digitais voltados para uma educação e aprendizagem efetiva do discente. Para isto, as tecnologias digitais devem ser aplicadas de modo planejado e organizado.

A educação tem o papel de ensinar o aluno a compreender o mundo por meio de diversas mídias, para que isso ocorra, faz-se necessário que saibamos utilizar os novos meios de comunicação em massa. A escola deve se apropriar e incorporar em suas práticas das novas tecnologias, apenas dessa forma a escola poderá fazer um bom uso das mídias no ambiente escolar. A utilização das mídias digitais no ensino é de grande importância visto que, hoje em dia as novas tecnologias não servem apenas para sua usabilidade, elas ditam uma visão de mundo do sujeito, o seu modo de agir e sua interação com o meio a sua volta.

A *Internet* é um campo vasto de informação que está em constante mudança, aumentando e transformando o seu conteúdo a cada segundo. Muitos destes conteúdos que encontramos na *Internet* não são de confiança, não é comprovada sua veracidade, visto que, qualquer indivíduo pode adicionar informações na mesma. Com esta vasta gama de materiais existentes, é bastante comum que os discentes em suas pesquisas não analisem e reflitam se as fontes dos materiais coletados são confiáveis ou não, fato este que impossibilita a construção do conhecimento. Dessa forma, faz-se necessário que os docentes realizem uma reflexão acerca das estratégias do uso das tecnologias digitais para que os discentes possam utilizar as informações encontradas na *web* de forma consciente, transformando as informações contidas nesta rede em conhecimentos efetivos e não, apenas, reproduzir as ideias, os conceitos e conteúdos que lhe são vistos em suas navegações.

A *Webquest* é uma metodologia de pesquisa, no qual os recursos usados para a pesquisa são oriundos da *web*, ou seja, são diversas atividades didáticas que usam as informações vindas da *Internet* e de outras fontes, para formar novos conhecimentos. Utilizada de forma cautelosa, ela possibilita que se usem outras habilidades que ultrapassam a memorização e a cópia. Desse modo, o estudante terá a oportunidade de refletir, identificar, selecionar as suas próprias conclusões por meio de uma ferramenta eficaz e cativante.

Na sociedade contemporânea temos uma nova realidade, uma realidade na qual a sociedade está imersa nas tecnologias digitais, porém utilizando-as, em sua maioria, para o de entretenimento. Ainda está muito difundido que a *Internet* é apenas uma distração para os alunos, que ela não é benéfica para aprendizagem, isto se dá, pois, não se têm o conhecimento do uso da Internet como ferramenta de trabalho educacional, como uma ferramenta de busca, ou seja, não há a compreensão do que são estas ferramentas de pesquisa.

Levando em consideração, as novas possibilidades perante o uso das tecnologias e a vivência da aprendizagem de um currículo que considere as necessidades de formação neste contexto tecnológico, a Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) disponibiliza aos seus discentes um componente de aprofundamento denominado Informática e Educação. Este possibilita que os alunos vivenciem novos modos de aprendizagem, além de aprofundar as aprendizagens sobre o uso e aplicabilidade da informática no ambiente educacional, desse modo, aumentando os conhecimentos acerca das novas ferramentas digitais e o seu uso na prática pedagógica.

Diante disto, este artigo tem como objetivo relatar e discutir a experiência vivenciada pela aluna concluinte acerca da aprendizagem na *Internet* por meio do uso da metodologia *Webquest* durante as aulas do componente curricular Informática e Educação, desenvolvido pelo curso de Licenciatura em Pedagogia na UEPB, com a carga horária de 30 horas, ministrado pela professora Mestra Maria Lúcia Serafim, que se deu no decorrer do segundo semestre do ano de 2019.

Nesse contexto iremos expor a importância de aplicar metodologias ativas na sala de aula e oportunizar aos discentes a compreensão sobre a Internet como ferramenta de pesquisa.

O referencial teórico que serviu de base para o estudo deu-se a partir dos autores: Araújo (2010), Kenski (2013), Lévy (1993), Moran (2013), Pereira e Mesquita (2013), entre outros.

Este artigo está organizado em cinco seções: as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na prática escolar; a *Internet*: de uso militar à uso educacional; Pesquisa na *web*: *Webquest*, conceito e histórico; *Webquest* e o ensino; O uso da *Webquest* no ensino e a mediação do professor; Metodologia, Relato da experiência e Considerações finais.

## **2 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NA PRÁTICA ESCOLAR**

Quando temos a noção das mudanças que ocorreram no decorrer da nossa sociedade, da vida humana de modo geral, vemos que grande parte delas foram resultantes das tecnologias digitais. Entretanto, surge o seguinte questionamento: “a escola também é palco destas mudanças? Segundo Pierre Lévy (1993, p.8),

[...] é certo que a escola é uma instituição que há cinco mil anos se baseia no falar/ditar do mestre, na escrita manuscrita do aluno e, há quatro séculos, em um uso moderado da impressão. Uma verdadeira integração da informática (como do audiovisual) supõe, portanto, o abandono de um hábito antropológico mais que milenar o que não pode ser feito em alguns anos.

É compreensível que os docentes tenham certa insegurança quanto às mudanças e inovações em sua prática pedagógica, de um modo tão rápido como vem sendo exigido. Com isso, permanece a visão de que o ambiente escolar utiliza práticas que infelizmente são ultrapassadas, ou seja, práticas que são usadas desde séculos passados.

O que normalmente acontece é que os docentes, muitas vezes reproduzem a maneira como foi sua experiência como aluno. Como a maioria dos docentes em exercício atualmente não fizeram uso em sua Educação Básica de quase nenhuma, ou de nenhuma tecnologia durante suas aulas, é compreensível que eles utilizem com seus alunos métodos tradicionais, tais como o que lhe foi ensinado.

Com isso, se faz necessário que os docentes reflitam sobre as suas práticas e o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação em sua metodologia, mesmo que não tenham tido experiência com elas, fazendo com que se tornem capacitados para ministrar aulas para os discentes que têm vivência com a tecnologia e que têm uma vasta gama de informações, porém, os mesmos não têm o auxílio e direcionamento do professor para que estas meras informações tornem-se conhecimentos relevantes, no qual, o levarão por todo o decorrer de sua trajetória de vida.

Sem um bom direcionamento nas pesquisas dos alunos utilizando as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), o que se terá são apenas os alunos ligando algum aparelho conectado a *Internet* e utilizando as ferramentas de busca para pesquisar os assuntos desejados, sem o mínimo de cuidado, sem saber se os sites e as informações obtidas são verdadeiros e de fontes seguras.

Com a capacitação do professor para o uso das TDIC, eles ajudarão os alunos em suas buscas, ajudando a superar o ensino tradicional em que o aluno apenas memoriza os conteúdos.

Moran (2006, p.13) diz que,

Uma educação inovadora se apoia em um conjunto de propostas com alguns grandes eixos que lhe servem de guia e de base: o conhecimento integrador e inovador; o desenvolvimento da autoestima e do autoconhecimento (valorização de todos); a formação de alunos empreendedores (criativos, com iniciativa) e a construção de alunos cidadãos (com valores individuais e sociais) (MORAN, 2006, p.13).

Com a educação inovadora de Moran (2006) ligada as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação torna-se possível que ocorra um processo adequado e ajustável tanto para o aluno como também para o professor e o conteúdo a ser ministrado, desse modo, contribuindo significativamente para o processo de ensino aprendizagem, fazendo com que a educação haja de forma transformadora. Com isso, a

[...] adoção de plataformas, aulas e objetos educacionais digitais (vídeos, games, objetos, redes sociais, aplicativos, etc.) podem contribuir para que cada aluno desenvolva habilidades e competências compatíveis com novas demandas sociais, construindo um percurso próprio de aprendizagem, no seu ritmo e a partir das suas necessidades, construa experiências de aprendizagem coletivas e colaborativas, potencialmente reformulando espaços e tempos escolares e ampliando o papel do professor como mediador de conhecimento (LIMA, 2014, p.76).

A ligação da escola com as TDIC viabiliza que os alunos tenham uma maior autonomia durante o seu processo de aprendizagem, possibilita que eles produzam e socialize conteúdos, que troquem ideias e informações com outras pessoas, não sendo meros expectadores no processo de ensino aprendizagem, isso graças as facilidades que a rede nos proporciona.

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e de estratégias de comunicação (PERRENOUD, 2000, p.126).

Desse modo, vemos que existem inúmeras possibilidades para o uso das TDIC no processo de ensino e aprendizagem, porém, se faz necessário que haja um bom planejamento tanto do professor como também do currículo escolar, para que assim se tenha resultados significativos.

Segundo Kenski (1998, p. 68) é função do professor,

Identificar quais as melhores maneiras de uso das tecnologias para a abordagem ou para a reflexão sobre um determinado tema ou um projeto específico, de maneira a aliar as especificidades do suporte pedagógico (do qual não se exclui nem a clássica aula expositiva e, muito menos, o livro (ao objetivo maior da qualidade de aprendizagem) (KENSKI, 1998, p.68).

Desse modo, faz-se necessário realizar uma reflexão para que se insiram as novas tecnologias em sala de aula, pois elas podem proporcionar um aprendizado mais significativo para o aluno. Refletir e analisar que as tecnologias, se usadas de forma certa, podem ser um grande aliado no processo de ensino aprendizagem, além de que, com o seu uso, não se exclui outras metodologias, ela vem para contribuir mais ainda nesse processo. Para que isso ocorra, o docente tem que ser ativo nesse processo de ensino aprendizagem, tendo consciência de que o seu papel é de total importância nesse processo.

Quando o aluno se apropria das novas tecnologias de forma crítica e procura entender suas funções, seus instrumentos, ele está contribuindo também, para o aumento de sua autonomia, visto que, o uso das tecnologias pode interferir em diversos aspectos de suas vidas, como por exemplo, o modo como se comunica, seus relacionamentos. A Base Nacional Comum Curricular (2017) frisa que,

É preciso garantir aos jovens, aprendizagens para atuar em uma sociedade em constante mudança, 11repará-los para profissões que ainda não existem, para usar tecnologias que ainda não foram inventadas e para resolver problemas que ainda não conhecemos. Certamente, grande parte das futuras profissões envolverá, direta ou indiretamente, computação e tecnologias digitais (BRASIL, 2017, p.473).

É importante destacar que não é apenas adaptar os métodos/procedimentos para o meio digital, não é apenas realizar uma troca. Para que se tenha um processo de ensino eficaz, as tecnologias têm que estar a serviço da educação, de modo subordinado ao percurso, ao que foi planejado pelo professor. As tecnologias

sozinhas não conseguem melhorar a aprendizagem dos alunos, elas têm que ter um propósito e um planejamento por parte do professor para que possa utilizá-las.

### 3 A INTERNET - DE USO MILITAR AO EDUCACIONAL

A *Internet* atualmente alcança milhões de pessoas, é um sistema de rede de computadores que são conectados uns aos outros, tomando enormes dimensões pelo mundo. Os dados viajam por diversas redes até chegar ao seu destino final. Os responsáveis por designar qual a rota para a chegada dessas informações são aparelhos conhecidos como “roteadores”. Mas antes desta disseminação da *Internet* pelo mundo, ela surgiu restrita apenas uma pequena parte da população. Foi criada por meados dos anos 60, com a função de ser uma ferramenta de comunicação para meios militares, que fossem resistentes aos conflitos nucleares mundiais.

Um grupo de programadores e engenheiros eletrônicos, contratados pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, desenvolveu o conceito de uma rede sem nenhum controle central, por onde as mensagens passariam divididas em pequenas partes, que foram chamadas de “pacotes”. Assim, as informações seriam transmitidas com rapidez, flexibilidade e tolerância a erros, em uma rede onde cada computador seria apenas um ponto (ou “nó”) que, se impossibilitado de operar, não interromperia o fluxo das informações (MONTEIRO, 2001 p.27 – 28).

Com isso, a finalidade inicial da criação da *Internet* foi a comunicação. Ainda vemos que atualmente a *Internet* continua a ser utilizada, em sua grande maioria, para o mesmo propósito.

Até o final do século XX se tinha um controle em cima das publicações das informações para a população, era algo restrito a população de elite, longe do alcance dos cidadãos comuns. Esta elite detinha o controle dos meios de comunicação, pois se exigia grandes recursos financeiros para a divulgação das informações.

Com a *Internet* se tem uma mudança nesse quadro, na medida em que ela se torna acessível, sem a necessidade de se ter investimentos grandes, além da facilidade da distribuição das informações. Com isso, aquelas pessoas que tinham o acesso à informação apenas através dos meios de comunicação em massa, passam a se representar, indo à busca da informação, além de se ter inúmeras fontes para a sua pesquisa. Com isso, “usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa” (CASTELLS, 1999, p.50).

Diante do que foi exposto, percebemos que a *Internet* tem um grande potencial, com muitos pontos positivos no que se refere, por exemplo, a comunicação com pessoas do mundo todo, a troca entre culturas diferentes e a popularização das informações. Apesar de seu surgimento como fins de uso militar, a *Internet* começou a se propagar na educação quando começou a ser usado como um modo de se trocar informações, ela foi utilizada por um grupo de pesquisadores de universidades distintas.

A *Internet* tem atingido cada vez mais o sistema educacional e as escolas. Para a educação ela poderá ser considerada abrangente e complexa ferramenta de aprendizagem. Podendo, através dela, localizar fontes de informações que nos habilitam a estudar diferentes áreas do conhecimento (ARAÚJO, 2010, p.20).

Para as escolas que tanto reclamam da desatenção e desinteresse dos alunos, a *Internet* é uma oportunidade excelente para reverter e solucionar estas dificuldades. “O educador que consegue encarar a *Internet* como sua aliada estará à frente daqueles que a encara como um problema” (GONÇALVES, 2010 apud ARAÚJO, 2010. p. 20). Ou seja, se usada de maneira correta no espaço educacional, a *Internet* poderá ser muito proveitosa, tanto para os discentes como também para os docentes.

## 4 PESQUISA NA WEB: *WEBQUEST*

### 4.1 *Webquest*: conceito e histórico

A *Webquest* é uma metodologia de pesquisa que surgiu a partir do ano de 1995 e foi desenvolvida pelo professor Bernie Dodge, na San Diego State University, nos Estados Unidos, sendo ela uma metodologia de pesquisa orientada para o contexto do processo educacional, no qual as informações, os recursos que os alunos utilizam e se relacionam são advindos da *Internet*.

Dodge criou a *Webquest* em sua prática de ensino, quando foi preparar um grupo de futuros professores para o uso das tecnologias. O mesmo pediu para que o grupo realizasse uma pesquisa e coletassem as informações na *Internet* sobre o tema, estudando e avaliando as informações coletadas, transformando-as assim em conhecimento.

No ano de 2000, em um workshop realizado no Senac, em São Paulo, Dodge narrou aos seus ouvintes que criou a técnica pensando em estruturar informações de maneira que os alunos abordassem sob diferentes perspectivas e as transformassem para resolver uma tarefa instigante (FUKUDA, 2004, p.18).

A *Webquest* se constitui por determinadas etapas, contendo basicamente cinco elementos: Introdução, Tarefa, Processo, Avaliação, Conclusão.

- Introdução: nela se apresenta as informações básicas para dar início a pesquisa, qual o assunto que será tratado;
- Tarefa: propor algo interessante que deverá ser realizado, um caminho;
- Processo: indica as etapas para serem seguidas, orientações sobre a tarefa e os recursos para a pesquisa;
- Avaliação: nela será analisado o desempenho nas atividades e como será realizada a avaliação do seu desempenho nas atividades propostas;
- Conclusão: finalização da atividade proposta, destacar sua relevância, demonstrar os que eles aprenderam.

Com isso, a *Webquest* aproveita da imensa gama de informações do mundo virtual para promover conhecimentos novos, realizando assim uma série de tarefas didáticas que contribuem para a aprendizagem.

A *Webquest* possui bases construtivistas e “para os construtivistas, o conhecimento é produto da interação do homem com o meio físico e social, assim

como a inteligência. Construtivismo significa que o conhecimento não é dado, é construído através de interações sociais” (SILVA, 2010, p. 21). Os discentes trocam as informações ajudando os colegas de turma que são menos experientes, resolvendo em conjunto os problemas que surgirão no caminho.

A proposta construcionista do ensino e da aprendizagem é contrária a visão tradicional da educação. Nesta, o discente é ativo no seu processo de ensino e aprendizagem, ele cria, faz suas interpretações, testa e aprende com as informações coletadas. “Com a abordagem da aprendizagem baseada no construcionismo, os educandos puderam se libertar das restrições do conhecimento pronto e acabado” (SILVA, 2010, p.23).

Tanto a função do docente quanto a do discente passa a ter uma mudança, o docente não será mais o centro, o detentor do saber absoluto, enquanto o aluno não será mais apenas receptor de informações. Na visão da concepção construcionista o centro é o aluno e sua aprendizagem.

#### **4.2 Webquest e o ensino**

Atualmente, os computadores com acesso à *Internet* são essenciais nas escolas, porém, sozinhos não têm o poder de serem efetivos na aprendizagem dos alunos. Acreditar que os computadores sozinhos podem ter resultados positivos é o mesmo que crer que, sem o professor, o livro, o quadro e o lápis, podem ser responsáveis pela aprendizagem de uma turma. É imprescindível a importância do professor nesse processo, tendo um embasamento teórico, uma metodologia a ser usada e adequando as tecnologias para as suas aulas.

Com a *Webquest* se têm a oportunidade do uso de outros modos além da cópia e memorização, outras habilidades por parte dos alunos. Mas para isso, as etapas da *Webquest* devem ser criadas de forma criteriosa. Desse modo, o aluno terá a chance de ser ativo na sua aprendizagem, podendo selecionar, relacionar informações, avaliar e tirar suas conclusões por meio de um instrumento que seja atrativo e eficiente.

[...] a *Webquest* procura ir além da simples pesquisa na *Internet*, mas pretende ser uma estratégia integradora dos diversos recursos multimídia, das atividades manuais e de tarefas experimentais as mais diversas, de forma orientada e que encorajem a capacidade do pensamento em níveis elevados de conhecimento. [...] uma *Webquest* é uma atividade didática que promove uma tarefa atrativa e executável para os alunos e um processo a ser realizado, durante o qual os alunos lidem com a informação no sentido de analisar, sintetizar, compreender, transformar, criar, julgar, avaliar, publicar e compartilhar (LEÃO; SOUZA apud PEREIRA; MESQUITA, 2013, p.3)

Com seu uso se tem o controle para que os alunos não caiam em um erro muito comum na navegação na *Internet*: quando o aluno se vê diante de um mar de informações e diversas fontes, podem se ver perdidos, confusos com tanto conteúdo, se desconcentrando do real objetivo a qual ele estava buscando.

É necessário, portanto, salientar que quando o professor utiliza a *Internet* como mera ferramenta pode “cair” no problema de os alunos apenas navegarem desconectados dos objetivos das atividades e com dificuldade



de escolher as informações úteis e/ou confiáveis (PEREIRA; MESQUITA, 2013, p.3).

A *Webquest* proporciona uma atividade atrativa para os alunos, tendo em vista que os meios tecnológicos atualmente são bastante procurados e utilizados pelos jovens. Mas para ser atrativa e executável, é necessário ter meios que incentivem a pesquisa de modo educativa, transformando as informações coletadas em conhecimento, conhecimento este, investigado, analisado e de autoria do aluno.

As atividades de uma *Webquest* podem ser feitas em grupos com muitos integrantes ou com poucos. Ela foi pensada também para que o aluno pudesse aproveitar ao máximo o tempo nas atividades a serem realizadas, distribuindo as tarefas entre os integrantes do grupo. Cada integrante têm como tarefa ir além de apenas ser um mero participante, através dos debates, diálogos e a socialização dos resultados das pesquisas, o aluno se beneficiará, se tornará autônomo e colaborador na aprendizagem do outro.

As informações a serem utilizadas nas pesquisas pelos alunos na *Webquest*, em sua grande maioria, são advindas das pesquisas na *web*<sup>2</sup>, porém é elaborada e aplicada pelo docente. Silva (2006, p.44) pontua que, a *Webquest* tem como um ponto positivo a sua simplicidade, sendo simples e ricas no que se refere ao uso da *Internet* com fins educacionais, embasadas em uma aprendizagem colaborativa e na investigação para a construção do conhecimento.

A *Internet* utilizada apenas para a busca e cópia de informações age como apenas uma “maquiagem” para mostrar que está atualizado nas novas tecnologias, porém, a aprendizagem continuará como uma pratica tradicional tal quanto à memorização e a cópia. O uso da *Internet* como um meio de pesquisa, vai além da reprodução, ela é um meio para se alcançar a construção do conhecimento.

A alfabetização digital é quando o indivíduo toma conhecimento do que ele pode realizar, do que ele pode fazer nas mídias digitais, tanto produzindo como utilizando os seus conteúdos, ou seja, ele compreende que pode ter uma troca com os meios digitais, compreende que ele tem uma vasta gama de conteúdos que podem ser absorvidos como também, criados por ele.

[...] a alfabetização digital seria a habilidade para lidar, entender e usar informação em múltiplos formatos em uma extensiva gama de textos digitais apresentados por computadores. O conceito de alfabetização vai além de simplesmente poder ler; é significar o ler, significar e entender, é dar sentido. É um ato de leitura e escrita, de cognição do que se visualiza na tela, do que se escuta nos arquivos de som, do que se percebe nas simulações ou animações, do que se constrói com os outros na busca de textos úteis para as atividades cotidianas (GOMEZ, 2010, p.5).

A alfabetização digital para Gomez (2010) tem relação tanto aos conhecimentos básicos quanto a saberes de informática, como por exemplo, saber usar os computadores e a *Internet*. Porém, é necessário que se haja uma visão crítica dos conhecimentos provenientes do mundo digital.

Como já dito nesse trabalho, quando os alunos são impedidos de utilizar essas tecnologias, eles são privados também do direito de exercer sua cidadania,

---

<sup>2</sup> Segundo HORN (2021, p. 2) “a rede mundial de computadores é a interligação do grande conjunto de dados e documentos que podem ser acessados pela internet em qualquer lugar do mundo. Também é chamada de World Wide Web, em inglês, ou simplesmente de web”.

ficam engessados, atrasados, provocando até mesmo a sua exclusão entre pessoas que já estão habituadas com a usabilidade dessas tecnologias. É uma divisão entre a parcela da população que tem acesso a tudo o que as tecnologias beneficiam enquanto outros continuam nesse caminho onde tudo lhe é de difícil acesso.

O letramento digital surgiu no final do século XX e início do XXI com as novas tecnologias da informação e comunicação e diz respeito a ler, escrever, interpretar e também interagir por meio das TICs. Segundo Gama (2012) para ser considerado um letrado digitalmente,

[...] o indivíduo deve além do acesso às TDICs de domínio de suas funções de modo a permitir a interação, a acessibilidade à informação e à construção de conhecimento. Por isso, espera-se que o letrado digital seja o indivíduo capaz de realizar práticas de leitura e escrita integradas à interação social em ambientes virtuais, fazendo uso de gêneros textuais adequados à especificidade da esfera comunicativa envolvida (GAMA, 2012, p.7).

Ser letrado digital faz com que o sujeito se torne alguém participativo, que sabe utilizar as Tecnologias da Informação e Comunicação para resolver questões do seu cotidiano e também para se comunicar através da escrita eletrônica.

#### **4.30 uso da *Webquest* no ensino e a mediação do professor**

Moran (2006) reconhece que boas escolas necessitam de se ter mais professores inovadores, criativos, motivados e conectados, proporcionando um ensino através da pesquisa, com estímulos, problemas, experimentos e trocas entre os alunos e professores, assegurando que se realizem redes de aprendizagem. De acordo Nóvoa (2007):

A formação dos professores continua hoje muito prisioneira de modelos tradicionais, de modelos teóricos muito formais, que dão pouca importância a essa prática e à sua reflexão. Este é um enorme desafio para profissão, se quisermos aprender a fazer de outro modo. (NÓVOA, 2007, p. 16).

Temos que reconhecer que há, por diversos motivos, dificuldades para se implementar, no nosso ambiente educacional uma aprendizagem cooperativa, dentre eles o principal, como já foi dito, se dá pela formação do docente como mero transmissor de conhecimento e não como um aliado, parceiro do seu aluno. Kenski (2013, p.95) afirma que “devemos pensar na formação desse novo professor, para que ele saiba atuar com qualidade, em qualquer tempo e lugar”. Acerca da Formação de professores, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996), no art.62:

Art. 62-A. A formação dos profissionais a que se refere o inciso III do art. 61 far-se-á por meio de cursos de conteúdo técnico-pedagógico, em nível médio ou superior, incluindo habilitações tecnológicas. (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013)

Parágrafo único. Garantir-se-á formação continuada para os profissionais a que se refere o caput, no local de trabalho ou em instituições de educação básica e superior, incluindo cursos de educação profissional, cursos

superiores de graduação plena ou tecnológicos e de pós-graduação. (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013)

Como a *Webquest* é baseada na aprendizagem cooperativa para a formação do conhecimento, reiteramos a importância do papel do docente no espaço educacional cooperativo. Cabe então ao professor rever seu papel, mudando, reconhecendo e considerando seus objetivos diante do contexto da sala de aula. Entendendo que o docente deve se atualizar, desenvolver novas habilidades técnicas e sociais, no contexto do ensino e aprendizagem. O professor deve então, realizar uma autorreflexão, entender que o contexto educacional está em constante mudança e com isso, o seu trabalho como docente também está.

Favoráveis ou não, é chegado o momento em que nós, profissionais da educação, que temos o conhecimento e a informação como nossas matérias primas, enfrentarmos os desafios oriundos das novas tecnologias. Esses enfrentamentos não significam a adesão incondicional ou a oposição radical ao ambiente eletrônico, mas, ao contrário, significam criticamente conhecê-los para saber de suas vantagens e desvantagens, de seus riscos e possibilidades, para transformá-los em ferramentas e parceiros em alguns momentos e dispensá-los em outros instantes (KENSKI, 1997, p.61).

A aprendizagem cooperativa resulta em professores cooperativos, professores que trabalham sozinhos, com perspectivas de ensino tradicionais, no qual o aluno é um mero receptor, terão que buscar esta cooperação, comunicando-se e compartilhando com outros as suas experiências e responsabilidades.

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 (MORAN, 2006. P.63).

Esse modo de cooperação pode ser um grande desafio, pois tem relação com compartilhar responsabilidades e a comunicação com outros. Porém ela pode ser bastante gratificante, pois pode proporcionar uma troca de conhecimentos incrível, além de uma aprendizagem efetiva tanto do aluno como do professor que se propõe em realizar este processo de modo cooperativo. De acordo com Fukuda (2004, p. 50), o docente “é um aprendiz, ele aprende junto com seus alunos ao participar ativamente no processo de aprendizagem, contribuindo com intervenções ou delegando tarefas distintas.”

O professor vai agir como um guia, evitando que se dê respostas prontas aos alunos. Ele deve observar incentivar e interferir apenas em momentos quando for pedido, deve incentivar os alunos a pensarem cada vez mais, pensamentos estes, mais críticos e profundos. O principal objetivo é que se tenha uma troca entre os colegas.

Alguns professores têm o receio de realizar atividades cooperativas por que, para eles, o que vai acontecer é do professor perder o controle da turma. Porém, o professor terá sim um controle, que será o controle do processo. Ele irá dispor do material que os alunos irão utilizar para explorar o conteúdo e solicitar que eles solucionem os problemas. Logo após, os alunos irão expor seus materiais para todos e debaterem acerca da explanação. Dessa maneira o docente age como mediador do conhecimento, exercendo um papel primordial no processo de construção do conhecimento.

A aprendizagem deixa de ser centrada no professor, como no ensino tradicional, o professor deixa de ser o centro, a autoridade, pois o aluno passa a ter uma autonomia, ficando encarregado da sua aprendizagem. O professor se torna um auxiliar, um ajudante nesse processo, passando ao aluno a assumir a sua aprendizagem (Fukuda, 2004, p. 51 apud Mendes, 2000).

## 5 METODOLOGIA

Em relação ao modelo adotado para a pesquisa, trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa do tipo relato de experiência, no qual possibilitou compreender cada etapa da *Webquest* bem como sua aplicabilidade em um ambiente educacional, segundo Denzin e Lincoln (2006) a pesquisa qualitativa são habilidades materiais e de interpretação que ajudam a dar clareza a aspectos do mundo, no qual, o pesquisador estuda ambientes naturais, buscando fazer a interpretação e os significados que eles transferem.

O contato com a *Webquest* e sua construção aconteceu no período de 2019.2, no decorrer do componente curricular eletivo Informática e Educação, ministrado pela Professora Mestra Maria Lúcia Serafim, no curso de Pedagogia na Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Tendo este relato de experiência escrito posteriormente ao componente curricular, no ano de 2021.

### 5.1 Relato da experiência

O componente eletivo, Informática e Educação com 30 horas aulas, ministrado pela professora Mestra Maria Lúcia Serafim, busca que os discentes tenham contato com novas experiências e formas de aprendizado no contexto da informática, ensino e aprendizagem. O componente, em sua ementa, tem como objetivo, aprofundar os conhecimentos e práticas sobre a informática na Educação, com a sua utilização e aplicabilidade. Desse modo, acrescentando mais conhecimentos aos discentes acerca das novas mídias digitais, como também sua aplicação nas práticas pedagógicas.

Os encontros para o ensino e aprendizagem do componente curricular Informática e Educação aconteceram semanalmente no laboratório de informática VI, no Centro de Integração Acadêmica (CIA) na Universidade estadual da Paraíba (UEPB) no *Campus I*, Campina Grande, no segundo semestre de 2019. O laboratório de informática é um espaço provido dos recursos tecnológicos que são necessários para as aulas, proporcionando, com isso, o contato direto com as ferramentas que foram apresentadas nas aulas, tendo assim a oportunidade de pôr em prática as teorias estudadas.

Além de todos os recursos disponibilizados na sala de Informática, foi criado, pela docente, um grupo na rede social, *WhatsApp*, com o intuito de haver uma maior troca de conhecimentos e informações pelos discentes e a professora para além da sala de aula. Segundo Andrade (2016),

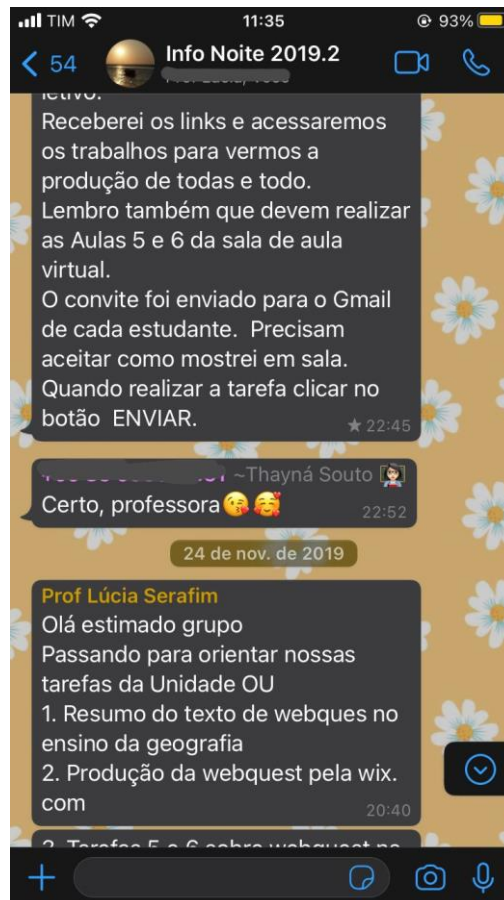
O *WhastApp* trata-se de um aplicativo criado para dispositivos móveis e disponível para o mundo digital. Esse aplicativo possibilita uma forma de comunicação dinâmica e interativa e pode ser utilizado para medir a educação, visto que possibilita a escrita e a leitura de textos os quais são multimodais (escrita, imagens, sons, vídeos). Por esse dinamismo e caráter inovador do supracitado aplicativo, alguns trabalhos de pesquisa vêm sendo realizados com ele no sentido de utilizá-lo como ferramenta pedagógica de auxílio ao professor (ANDRADE, 2016, p. 69, grifo do autor).

O trabalho com o *WhatsApp* era ofertado à turma com um objetivo comum, tornar o *WhatsApp* como um cenário pedagógico, isto é defendido por Xavier e Serafim (2020, p.50) no livro *O WhatsApp impactando novas possibilidades de ensinar e aprender no contexto acadêmico*. Neste grupo eram compartilhados documentos, vídeos, questionamentos, entre outros, que complementavam e enriqueciam os assuntos e aprendizagens adquiridas durante as aulas e oficinas que foram desenvolvidas.

Enquanto os estudiosos colhem dados dia a dia para responder a essa grande questão da nossa era, o *WhatsApp* tornou-se a principal ferramenta de comunicação atual, com mais de 90% de seus usuários ativos e atuantes diariamente em conversas que não têm fim. Sua existência consolidou uma forma de comunicação multimídia na qual é possível falar por voz, vídeo, escrita, emoji, gifs, etc, dando-nos recursos para resolver as mais diversas questões em tempo real. (PRADO, 2017, p. 05).

Prado (2017), em sua citação, nos mostra que o *WhatsApp* funciona como uma ferramenta que une e aproxima os sujeitos, que os conecta em relação a um interesse em comum. A figura 1 mostra a orientação da docente na questão das atividades propostas.

**Figura 1** - Tela do grupo no *WhatsApp*



**Fonte:** arquivo pessoal

Durante as aulas nos foi apresentado a metodologia orientada de pesquisa na web, a *Webquest*. A professora, em nosso grupo no *WhatsApp*, compartilhou um *link* que nos direcionava ao vídeo do canal profjrno *Youtube* intitulado: “Webquest – Entrevista com Bernie Dodge. A entrevista foi concedida por Bernie Dodge ao jornalista Odair Redondo no programa Modernidade da STV – Rede Sesc e Senac de Televisão. Nesta entrevista, Bernie explica como foi criada a *Webquest*, seu objetivo e as funções dos alunos e professores com esta ferramenta.

Para o auxílio e uma maior compreensão do que é a metodologia e como realizar sua construção, a professora disponibilizou um tutorial para criar e editar *Webquest* elaborado por Rosângela Menta para o Plano de Desenvolvimento Escolas (PDE) em 2008. Na figura 02, temos uma das páginas do documento sobre como criar uma *Webquest*.

**Figura 2:** Fragmento do documento: "Tutorial para criar e editar *Webquest*"

**WEBQUESTS DEVEM CONTER PELO MENOS AS SEGUINTE PARTES:**

1. Introdução	4. Processo
2. Tarefa	5. Avaliação
3. Recursos	6. Conclusão

**COMO CRIAR UMA WQ?**

Não há uma fórmula pronta para a criação de produtos nos moldes da proposta metodológica sugerida por Bernie Dodge e Tom March. Mesmo assim, aponta-se aqui um possível caminho cujas fases são:

1. Defina tema e fontes
2. Delineie a tarefa
3. Determine as fontes
4. Estructure processo e recursos
5. Escreva a introdução
6. Escreva a conclusão
7. Finalize a primeira versão
8. Revise sua WQ

**CLASSIFICAÇÃO DAS TAREFAS**

• Tarefas de Recontar	• Tarefas de Construção de Consenso
• Tarefas de Compilação	• Tarefas de Persuasão
• Tarefas de Mistério	• Tarefas de Auto-conhecimento
• Tarefas Jornalísticas	• Tarefas Analítica
• Tarefas de Planejamento	• Tarefas de Julgamento
• Tarefas de Produtos Criativos	• Tarefas Científicas

**Fonte:** PDE, 2008. Disponibilizado por Rosangela Menta

A docente detalhou o que é e como elaborar a Introdução, as Tarefas, o Processo, a Avaliação, a Conclusão e os Créditos, etapas utilizadas para a construção da nossa *Webquest*.

A partir de todo o material e explanação acerca do tema, foi proposto à turma que elaborassem sua própria *Webquest*, seguindo as etapas para a sua formulação. Para a construção, foi utilizado o site [Wix.com](http://Wix.com), uma plataforma que permite que os usuários criem *sites*. Com ele, foi possível construir a *Webquest* a partir da aprendizagem adquirida e também, compartilhá-la com a professora e a turma, além de ficar salva para que outras pessoas possam acessar a página, como também se inspirarem para a construção e aplicação na sua turma.

A proposta foi criar a *Webquest* dentro da educação básica, voltada aos eixos norteadores das linguagens em estudo pelas crianças. Cada discente ficou livre para escolher seu tema a partir do seu interesse, realizar sua pesquisa e aprender a usar a ferramenta proposta. Em sala, as oficinas iam acontecendo, coletivamente, com o auxílio da professora. As dúvidas de como se letrar no aprendizado da parte técnica e tecnológica do site foram ocorrendo durante as aulas, no processo de compartilhamento. Com isso, no decorrer das oficinas, acontecia o letramento digital da turma, no qual os discentes adquiriam competências que possibilitaram entender e usar as informações provenientes das suas pesquisas na web de maneira crítica. Para a nossa construção foi escolhido o público do 3º ano do Ensino fundamental, com o tema, Recicle: faça o bem para o meio ambiente. A escolha deste tema se deu por somar valores nas crianças e para conscientizar que somos agentes transformadores da nossa realidade, somos fundamentais para o meio ambiente e que com o cuidado com o meio que vivemos temos uma qualidade melhor de vida para todos. No ano da construção da *Webquest* o que regia eram os Parâmetros

Curriculares Nacionais (PCN) e segundo ele, os conhecimentos em relação a questões que envolvem o meio ambiente contribuem para a aprendizagem dos discentes, pois instigam “uma consciência global das questões relativas ao meio, para que possam assumir posições afinadas com os valores referentes à sua proteção e melhoria” (BRASIL, 1997, p. 47).

No decorrer das aulas, os discentes elaboravam suas *Webquest*, enquanto a docente interferia apenas quando fosse pertinente, seja para tirar dúvidas ou sugestões. O processo foi enriquecedor, pois as alunas conversavam sobre sua construção, discutindo sobre as etapas, aprendendo como utilizar as ferramentas, suas possibilidades, entre outras. Ficou a critério das discentes como seria a sua, se seria de longa ou curta duração, para qual público, qual a série, ou seja, os alunos ficaram livres para usarem a sua criatividade na elaboração, tornando o discente protagonista da sua aprendizagem. Tendo em vista que este ensaio de produção seria para pensar nos futuros alunos, ou para uso e aplicação em situações de estágio ou quando do trabalho em sala de aula para os que já estavam em atuação.

As figuras 3, 4, 5, 6, 7 e 8 exemplificam a estrutura da [Webquest](#) elaborada pela discente em orientação na sala de aula.

**Figura 3** - Tela da Introdução da *Webquest*



**Fonte:** arquivo pessoal.

- **Introdução** - Na figura 2, a tela apresenta uma breve apresentação para introduzir a atividade. Utilizando uma linguagem clara e de fácil compreensão para o público da *Webquest*, neste caso, alunos do 3º ano do Ensino Fundamental.

**Figura 4** - Tela de Tarefas da *Webquest*

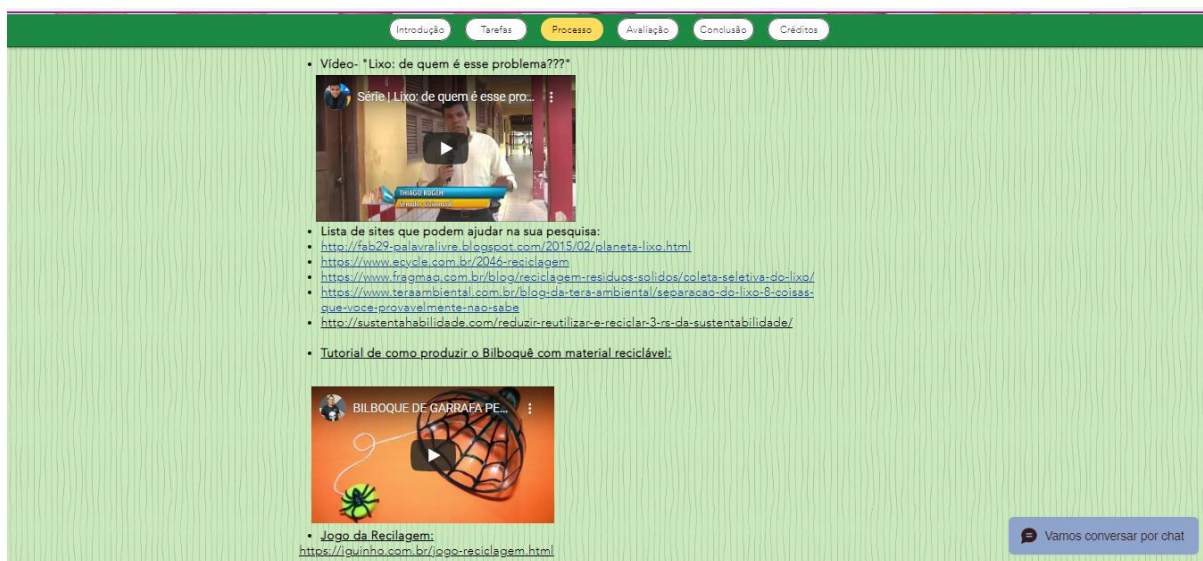




Fonte: arquivo pessoal

- **Tarefas** - Esta tela da figura 4 apresenta as atividades a serem realizadas pelos alunos, qual o caminho a ser seguido.

Figura 5 - Tela de Processo da Webquest



Fonte: arquivo pessoal.

- **Processo** – Nesta tela da figura 5, se tem as orientações para a realização das tarefas. Apresenta o vídeo que foi pedido na tarefa para ser assistido, os links de sites confiáveis para ajudar nas pesquisas e um tutorial de como produzir o brinquedo com o material reciclado.

Figura 6 – Tela da Avaliação da Webquest



Fonte: arquivo pessoal.

- **Avaliação** – Nesta tela da figura 6, se apresenta de forma clara como o aluno será avaliado perante a realização das tarefas, são os critérios de avaliação. Ela dispõe aos alunos as informações e valores ao qual os alunos podem alcançar com a realização dos objetivos das tarefas.

Figura 7 – Tela da Conclusão da Webquest



Fonte: arquivo pessoal.

- **Conclusão** – A tela da figura 7, no qual, de forma clara e resumida, se escreve o que se espera que os alunos tenham aprendido ao final do caminho percorrido pela Webquest.

**Figura 8**– Tela de Créditos da *Webquest*



**Fonte:** arquivo pessoal.

- **Créditos** – a tela da Figura 8 apresenta quem foi a autora da *Webquest* e o ambiente que foi produzida.

No decorrer da elaboração da *Webquest* no componente, foi possível observar a evolução do grupo. Os discentes que de início ficaram cautelosos por não ter tanto contato com as tecnologias, foram conhecendo, descobrindo novas habilidades, além de toda a contribuição e ajuda da docente e dos colegas de turma que os impulsionaram a seguir firme na construção. Foi uma descoberta enriquecedora para todos por:

- Trazer conhecimentos acerca da *Internet* como ferramenta de pesquisa;
- Saber discernir dados e informações que sejam úteis e confiáveis;
- Ser um processo dinâmico que aproxima o ensino escolar para o universo digital.

A proposta nos fez ver na prática a experiência de ser um aluno participativo e vê como é instigante, como nos deixa fascinados, querendo aprender cada vez mais sobre. Além de preparar futuros docentes para incentivar a utilizar as novas mídias digitais em favor da educação, aprendendo a organizar, formular atividades para os alunos que estão tão habituados ao meio digital. Aprendemos a utilizar as tecnologias com um novo significado, para além do entretenimento, mas sim, para o ensino e aprendizagem eficazes.

A construção da *Webquest* nos permitiu abrir os horizontes em relação às metodologias com ferramentas digitais. Estas ferramentas valorizam e incentivam a criatividade, a cooperação entre os alunos, a reflexão, o interesse e responsabilidade com a construção da sua aprendizagem. A professora praticou com a turma uma metodologia ativa e, com a construção da *Webquest* pelos alunos,

os incentivou e mostrou a importância de fazer o mesmo na sua carreira como docente.

A proposta nos fez enxergar como o educando pode ser um agente ativo na sua aprendizagem, participando da experiência, dispondo da contribuição do professor durante este percurso, auxiliando, mediando esta aprendizagem.

A elaboração da *Webquest* possibilitou uma vasta gama de possibilidades na nossa experiência e na nossa visão acerca da integração das tecnologias no currículo e na metodologia de ensino do professor. Com a construção, foi possível compreender o por que de utilizar as metodologias ativas, dentre as possibilidades que elas oferecem e em especial a *Webquest* oferece, estão:

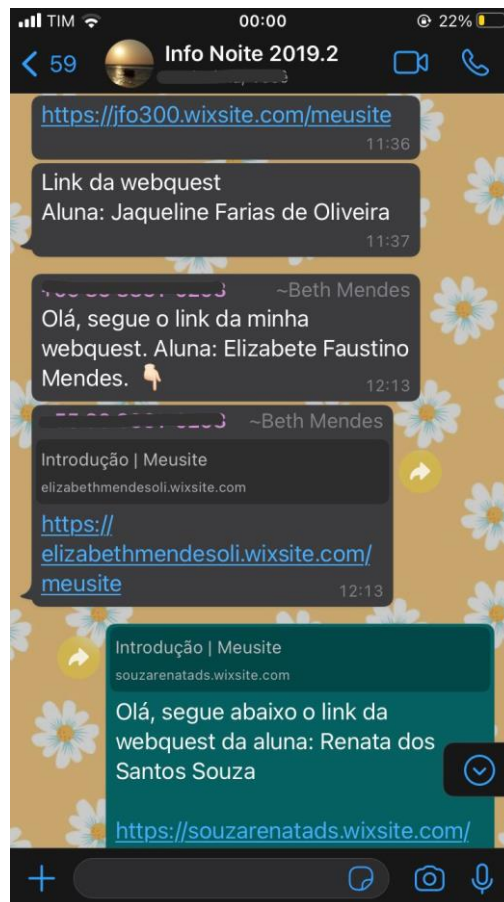
- A evolução da sua autonomia e responsabilidade;
- Possibilita uma aprendizagem cooperativa e significativa;
- Acesso a informações atualizadas;
- Envolve e engaja os alunos no desenvolvimento da sua aprendizagem;
- Enriquecimento do trabalho de autoria dos docentes;
- Facilidade no compartilhamento de saberes pedagógicos;
- Compreensão das informações ao invés da reprodução;
- Desenvolvimento ativo do conhecimento de modo coletivo e individual.

A construção da *Webquest* foi uma tarefa desafiadora, ao vivenciarmos as etapas de um processo estimulante e atrativo. Com a mediação da docente conseguimos explorar, da melhor maneira, a ferramenta tecnológica, solucionando os desafios que ocorreram no decorrer do percurso, tornando uma aprendizagem significativa.

Com a finalização da construção, os alunos compartilharam o link da sua *produção* no grupo do *WhatsApp* da turma (como indicado na figura 9), isto possibilitou que tivéssemos acesso a todas as produções dos colegas de sala, conseguindo observar todos os detalhes, além de apenas observar a apresentação apenas naquele momento da aula. Foi notório o quanto ficamos satisfeitos e orgulhosos das nossas produções e da dos nossos colegas de turma, pois todos nós vivenciamos e participamos de cada etapa da construção da *Webquest* de todos e nos tornamos autores na rede, *na web*.



**Figura 9** - Tela do grupo no *WhatsApp*



**Fonte:** arquivo pessoal.

A conclusão da nossa *Webquest* representou uma realização para todos da turma, no sentido de termos nos tornado autoras na rede digital também, com endereço eletrônico e mais que tudo na compreensão da pesquisa. Segundo Pedro Demo (2010) a pesquisa, é uma bela maneira de formar, de educar, um aluno que pesquisa bem, se formará bem. Demo destaca que a pesquisa é uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento da aprendizagem, ela forma um aluno pesquisador, crítico, que fortalece sua aprendizagem. Conseguimos observar que cursar um componente eletivo de aprofundamento pode ser significativo para nossa aprendizagem, além de prazeroso. Tivemos a experiência de ser um aluno participativo, autônomo, tomamos uma posição de pesquisador, produzindo, organizando atividades para os alunos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção da *Webquest* possibilita ao professor expandir o olhar para as novas práticas pedagógicas com o uso das metodologias digitais, suas implicações e possibilidades. Nesse percurso tanto o docente como o discente são atores e aprendizes.

O ensino com as mídias pode ser revolucionário, mas para isso, temos que ter uma mudança no modelo de ensino, que mantém professores como o centro do ensino e distantes dos alunos. Sem isso, com apenas a implementação da tecnologia, o que ocorrerá é de se ter uma aparência de modernidade, mas sem mexer no que é primordial.

O professor, baseando-se em bases construtivistas, pode proporcionar uma atividade colaborativa e que contribua no processo de aprendizagem dos alunos, sendo ele mediador dos conhecimentos.

A metodologia de pesquisa na web *Webquest* é um importante caminho de aprendizagem quando bem orientado pelo docente. Quando se tem o contato fidedigno, o discente adquire e desenvolve habilidades, torna-se um ser ativo, crítico, autônomo, cooperativo, um aluno pesquisador.

No decorrer da construção da *Webquest* e compreensão da metodologia foi possível perceber o quanto é estimulante ser agente da sua própria aprendizagem, um ser autônomo e participativo, por meio da mediação do docente. Ao invés de ficar estagnado em uma aprendizagem tradicionalista, baseado na cópia e reprodução, foi possível realizar ao longo do processo uma reflexão sobre sua aprendizagem no decorrer da disciplina.

Sabe-se que na sociedade atual as tecnologias fazem parte do dia a dia dos sujeitos, e saber manipulá-la e utilizá-la a favor da educação pode favorecer e muito a aprendizagem dos discentes. Para atender a esta demanda de estudantes conectados, é essencial formar profissionais da educação aptos para usar as tecnologias para fins da aprendizagem, sujeitos críticos, criativos, que busquem atualizar-se às práticas inovadoras, tendo um novo olhar para as tecnologias e metodologias ativas.

O processo de estudo sobre esta metodologia com usufruto de pesquisa orientada à *web* proporcionou o despertar de conhecimentos frente às tecnologias digitais, como também, o seu uso no ambiente educacional com o objetivo de engajar e tornar interessante e atrativo os conteúdos das aulas.

Com o uso de metodologias inovadoras, os alunos se sentem estimulados, podendo acontecer o retorno até mesmo estudantes que não estão frequentando a sala de aula ou aqueles que têm dificuldades na aprendizagem com o uso de uma metodologia tradicionalista. A *Internet* favorece à uma motivação dos discentes, por ser algo novo, pouco utilizado em sala de aula e também pelas infinitas maneiras de pesquisa que ela oferece.

Este estudo não apenas contribuiu para a aprendizagem da metodologia de pesquisa *Webquest*, ele proporcionou o conhecimento e aumento de valores humanos, como o trabalho coletivo, auxílio à colaboração, o respeito, aliados no decorrer de todas as etapas em seu desenvolvimento metodológico.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luiz Carlos de Lucena. **O *WhatsApp* como instrumento didático no processo de ensino-aprendizagem de leitura e de produção de textos.** Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional – PROLETRAS. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Pau dos Ferros, 2016.

ARAÚJO, Fabiana do N. **Tecnologia e educação: uma reflexão sobre o uso da Webquest**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso – Centro de Ciências Humanas e Exatas, Monteiro – PB.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, **LDB**. 9394/1996. BRASIL.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Educação é a Base. Brasília, 2017.

BRASIL. PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. 2.ed.; São Paulo: Paz e Terra, vol. 1, 1999.

DENZIN, N, K, & LINCOLIN, S, L. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**; tradução Sandra Regina Netz – Porto Alegre: Artmed, 2006.

FUKUDA, Tereza S. **WebQuest: uma proposta de aprendizagem cooperativa**. 2004. Dissertação – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo.

GAMA, A. M. **O letramento digital e a escola como sua principal agência**. Revista *Memento* – UNINCOR, 2012.

GONÇALVES, Milada Tonarelli. **Paradigmas da Educação e a internet na escola**. Disponível em: <http://www.midiativa.org.br/index.php/educadores/content/veen/full/170>. Acesso em: 12 de dezembro de 2020.

GOMEZ, Margarita V. **Alfabetização na esfera digital: Uma proposta freireana**. São Paulo, 2010.

HORN, M. **Rede mundial de computadores: tudo sobre a web e a internet**. 22 de jun de 2021. Disponível em: <https://blog.betrybe.com/tecnologia/rede-mundial-de-computadores/>. Acesso em: 16 de setembro de 2021.

KENSKI, Vani Moreira. **Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente**. Revista Brasileira de Educação. n.08, p. 58 -71 mai/ago. 1998.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e tempo docente**. 1. Ed. Campinas: Papirus, 2013.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2007.

LIMA, A. L. D. **Séries Iniciais do ensino fundamental: o papel das TIC na etapa mais desafiadora do ensino básico.** BARBOSA, A. F. (Coord.). Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC Educação 2013. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, p. 74-80, 2014.

MONTEIRO, Luís. **A internet como meio de comunicação: possibilidades e limitações.** Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM, XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, 2001, Campo Grande – MS.

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas.** In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarcísio; BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 12 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2006. p. 11-66. (Coleção Papyrus Educação). Disponível em:  
[https://aedmoodle.ufpa.br/pluginfile.php/239188/mod\\_resource/content/1/MORAN.pdf](https://aedmoodle.ufpa.br/pluginfile.php/239188/mod_resource/content/1/MORAN.pdf). Acesso em: 12 de agosto de 2021.

NOVA ESCOLA. Pedro Demo fala sobre Educação pela pesquisa. Youtube, 09 de Nov. 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Vra4hclt7kw>. Acesso em: 16 de setembro de 2021.

NÓVOA, Antonio. **Desafios do trabalho do professor no mundo contemporâneo.** Sindicato dos professores de São Paulo. São Paulo, 2007. Disponível em [https://www.sinprosp.org.br/arquivos/novoa/livreto\\_novoa.pdf](https://www.sinprosp.org.br/arquivos/novoa/livreto_novoa.pdf). Acesso em: 07 mar. de 2021.

PEREIRA, L.S, MESQUITA, N. A. S. **A produção acadêmica sobre Webquest na base de dados da Capes: aspectos Lúdicos como Caracterização da Ferramenta.** 2013. Congresso Internacional de Educação no Brasil.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

PRADO, Karla Rondon. Prefácio. In.: DISITZER, Marcia; CHATEAUBRIAND, Bruno. **Como usar o Whatsapp a seu favor: artistas, atletas, empresário e médicos dão dicas de como utilizar essa ferramenta sem incomodar.** Rio de Janeiro: 3R Studio, 2017, p. 05.

SILVA, E. C. da. **Caminhos de pesquisa com a WebQuest: outras práticas docentes e novas formas de ensino e aprendizagem.** 2013. Campina Grande – PB.

SILVA, K. X. S. **WEBQUEST: uma metodologia para pesquisa escolar por meio da Internet.** Dissertação de Mestrado em Educação. Brasília: Universidade Católica de Brasília. 2006.

XAVIER, M. M., SERAFIM, M. L. **O whatsapp impactando novas possibilidades de ensinar e aprender no contexto acadêmico.** São Paulo: Mentis Abertas, 2020.



## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus e a Nossa Senhora, por me capacitar e fortalecer nos momentos mais difíceis, quando pensei que não seria capaz.

Aos meus amados pais, Maria Ednalva dos Santos Souza e Reginaldo Fidelis de Souza, minha gratidão por todo amor, carinho, dedicação e apoio em todos os momentos da minha vida.

Aos meus irmãos, Reginaldo Fidelis de Souza Júnior, Rozemiro Fidelis de Souza Neto e Renato Fabiano dos Santos Souza que foram imprescindíveis neste processo. Gratidão por todo apoio e por tudo que fizeram e fazem por mim.

À minha amiga/dupla Jaqueline Farias de Oliveira, por todo apoio, paciência e companheirismo nos bons e maus momentos da graduação.

Aos meus colegas de turma, em especial, Pamela e Letícia, por tornarem minhas manhãs mais leves e divertidas.

À minha orientadora, professora Mestre Maria Lúcia Serafim pelas suas contribuições a este trabalho e motivações para fazer o meu melhor.

À banca examinadora, composta pelas Prof. Dra Maria do Rosário Gomes Germano Maciel e Prof. Dra Patrícia Cristina de Aragão por aceitarem fazer parte deste momento e por suas contribuições.

Aos profissionais docentes do curso de Licenciatura em Pedagogia, pelas contribuições à minha formação acadêmica e profissional.