



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

JUCINARA FERREIRA ALVES

**WEBQUEST NA PRÁTICA PEDAGÓGICA:
INTERFACE PARA NOVOS MODOS DE ENSINAR COM USO DA *INTERNET***

**CAMPINA GRANDE - PB
2021**

JUCINARA FERREIRA ALVES

***WEBQUEST NA PRÁTICA PEDAGÓGICA:
INTERFACE PARA NOVOS MODOS DE ENSINAR COM USO DA INTERNET***

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

Área de concentração: Educação e Mídias.

Orientadora: Professora 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.

A474w Alves, Jucinara Ferreira.
Webquest na prática pedagógica [manuscrito] : interface para novos modos de ensinar com uso da internet / Jucinara Ferreira Alves. - 2021.
30 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. Webquest. 2. Tecnologia da Informação e Comunicação. 3. Prática docente. 4. Pesquisa colaborativa. I.
Título
21. ed. CDD 371.33

JUCINARA FERREIRA ALVES

**WEBQUEST NA PRÁTICA PEDAGÓGICA: INTERFACE PARA NOVOS MODOS DE
ENSINAR COM USO DA *INTERNET***

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo) apresentado ao Departamento do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Área de concentração: Educação e Mídias.

Aprovada em: 07 / 10 / 2021.

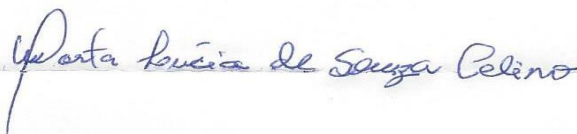
BANCA EXAMINADORA



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



Prof. Dra. Maria do Rosário Gomes Germano Maciel
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Marta Lúcia de Souza Celino
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha família, pela dedicação,
companheirismo e amizade, DEDICO

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	A SOCIEDADE DIGITAL, INTERNET E PRÁTICA DOCENTE	9
3	WEBQUEST: UMA ABORDAGEM DE ENSINO/PESQUISA NA INTERNET	11
3.1	Quanto ao conceito de Webquest	13
3.2	Estrutura e etapas da Webquest	14
4	CAMINHOS DA PESQUISA	16
5	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DA VIVÊNCIA	17
5.1	Webquest na prática	19
5.1.1	Introdução.....	21
5.1.2	Tarefa	22
5.1.3	Processo.....	23
5.1.4	Avaliação.....	24
5.1.5	Conclusão.....	25
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
	REFERÊNCIAS	27

WEBQUEST NA PRÁTICA PEDAGÓGICA: INTERFACE PARA NOVOS MODOS DE ENSINAR COM USO DA *INTERNET*¹

Jucinara Ferreira Alves²

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso, cujo interesse voltou-se à *Webquest* na prática pedagógica, construiu-se apoiado na abordagem qualitativa via perspectiva colaborativa. Ocorreu junto a uma docente, que atua em uma escola pública situada na zona rural da cidade de Ingá, no quarto ano do ensino fundamental. Tendo como objetivo geral: Contribuir com a prática pedagógica digital de uma professora da educação básica de ensino fundamental anos iniciais. A finalidade foi proporcionar à docente a experiência de vivenciar uma nova metodologia em sua prática pedagógica, bem como, auxiliar a professora a inovar em suas aulas. Também verificamos através do uso e aplicação da *Webquest* se os estudantes tiveram melhor aproveitamento do componente curricular de Língua Portuguesa. Por fim, analisamos suas contribuições para a prática em sala de aula em tempos remotos. Como fruto desta experiência colaborativa, foi possível inferir o quanto a docente se mostrou satisfeita com os resultados colhidos no tocante as suas próprias aprendizagens, além de realçar que a *Webquest* demonstrou ser uma metodologia significativa para o ensino e aprendizagem, da qual, estimula os alunos a buscarem mais conhecimento, despertando neles curiosidade, além de uma navegação na *internet* responsável e consciente. Quando bem elaborada, permite um aprendizado mais significativo e atrativo para o aluno. Conciliada à metodologia ativa, pode contribuir para uma nova visão de ensino a partir de recursos digitais, em que o profissional se permite utilizar, de modo apropriado, meios atuais para auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem digital dos seus alunos. Desta maneira, o trabalho nos faz repensar em novos modos de aprender e ensinar através do uso da internet.

Palavras-chave: *Webquest*. Tecnologia da Informação e Comunicação. Prática docente. Pesquisa colaborativa.

ABSTRACT

This Final paper, whose interest turned to WebQuest in pedagogical practice, was built based on a qualitative approach under a collaborative perspective. It took place with a teacher who works in a public school located in the rural area of the city of Ingá, in the fourth year of elementary school. Having as general objective: Contribute to the teacher's digital pedagogical practice mentioned above. The purpose was to provide the teacher with the experience of experiencing a new methodology in her practice, as well as helping to innovate in her classes. Check, through the use and application of the Webquest, if the students had better use of the Portuguese Language curriculum component. Analyze their contributions to classroom practice in remote times. As a result of this collaborative experience, it was possible to infer how satisfied the teacher was with the results collected regarding their own learning, in addition to highlighting that WebQuest proved to be a significant methodology for teaching and learning, which encourages students to seek more knowledge, arousing curiosity in them, as well as responsible and conscientious internet browsing. When well designed, it allows for more meaningful and attractive learning for the student. Combined with the active methodology, it

¹ Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba.

² Graduanda em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: juciferreira206@gmail.com.

can contribute to a new vision of teaching based on digital resources, in which professionals allow themselves to use, in an appropriate way, current means to assist in the development of their students' digital learning. In this way, the work makes us rethink new ways of learning and teaching through the use of the internet.

Keywords: Webquest. Information and communication technology. Teaching practice. Collaborative research.

1 INTRODUÇÃO

Sabemos que a cada dia, mais pessoas acessam a *internet* e contemplam a uma grande diversidade de tecnologia e informação. A tecnologia está presente em nosso cotidiano desde o início da humanidade, desde os primeiros registros acredita-se que o homem, por meio desta, vem renovando o seu estilo de vida e buscando maneiras de garantir sua sobrevivência. Desta maneira, percebemos que a tecnologia vem se aperfeiçoando cada vez mais para suprir nossas necessidades, assim como auxiliar em diferentes situações e contextos.

Comunicar-se e interagir com o outro por meio digital tornou-se rotineiro. Não é mais necessário estar presente fisicamente para conversar, saber das notícias ou estudar. Temos ao nosso alcance tudo que se passa no mundo, as notícias locais, estaduais e mundiais. Quanto à questão da formação, não é diferente, faz anos que o modelo educacional disponibiliza recursos digitais para formar novos profissionais. Sendo assim, é de suma importância que o ambiente escolar também faça parte dessa realidade.

O aluno de hoje, busca no ambiente escolar a familiaridade que encontra no seu cotidiano. É perceptível que cada vez mais cedo as crianças e os adolescentes estão imersos nos ambientes virtuais. Com a popularização das redes sociais e o uso de aplicativos digitais, que os colocam em contato com diferentes informações e situações de interação social esse acesso se torna cada vez mais precoce. Sendo assim, estes novos cenários para o aluno também demandam do professor novas abordagens metodológicas que os motivem e os concentrem nas aulas. Quando se fala em tecnologia planejada na educação, falamos também de aprendizagem.

A presença da tecnologia em nosso cotidiano é indiscutível, não há dificuldades para identificá-la. Sem ao menos percebermos, adotamos para o nosso vocabulário palavras como: *website, web, chat, @, hotmail, gmail, App, blogs*, dentre outras, para se referir ao mundo da internet, que aproxima cada vez mais as distâncias sociotécnicas, para resolver problemas cotidianos. Desta forma, mesmo que a *internet* não fizesse parte da nossa educação, os professores teriam que se adaptar para entender a linguagem dos alunos e seu contexto no âmbito tecnológico, adotando assim a utilização desta ferramenta, imprescindível, na educação.

Há mais de 30 anos houve movimentos que impulsionaram a utilização da tecnologia no ambiente escolar, porém, ainda estamos longe do conceito de educação tecnológica ideal. Para que esta ferramenta funcione de maneira efetiva, é importante termos professores capacitados para oferecer ao aluno um mundo de possibilidades conectados com a cultura do seu tempo, solucionando suas dúvidas e os impulsionando sempre na busca de mais conhecimento através da internet, possibilitando cada vez mais aprendizado, a partir de metodologias e *Softwares*. E para isso, a *internet* é uma grande aliada, pois nesta, é possível encontrar várias ferramentas que auxiliam o docente a aperfeiçoar suas aulas. Levando em consideração o contexto pandêmico que estamos vivenciando desde março de 2020, com a chegada da pandemia da Covid-19, o meio digital tem sido um grande instrumento para a realização das aulas de forma remota. Desta maneira, buscar meios de evitar a contaminação causada pelo coronavírus, também se tornou uma prioridade para o ensino.

O interesse por este tema surgiu a partir das aulas do componente curricular de aprofundamento Informática e Educação, no curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) *campus I*, dentre os tantos temas apresentados, a *Webquest* foi o que chamou minha atenção, por ser uma metodologia orientadora para a pesquisa na *internet*. Por ser aluna concluinte do curso de pedagogia, e pelo interesse em ser uma profissional que preze pelo bem-estar dos alunos, busquei juntamente com a professora Maria Lúcia Serafim maneiras de trabalhar a temática em sala de aula. Por estarmos imersos em uma sociedade digital, com acesso em ampliação em relação à internet, buscamos investigar mais sobre a metodologia de pesquisa na internet e sua aplicação na prática do professor auxiliando-o a se inserir em um caminho que envolvesse tecnologias e inovação, tendo em vista atingir o aprendizado do aluno com o uso da *Webquest*. Desta forma, buscamos efetivar numa perspectiva colaborativa junto à uma professora o tema e construção sobre *Webquest* como uma metodologia inovadora, que auxiliasse a mesma na apresentação dos conteúdos, de forma que envolvesse os estudantes em pesquisa orientada

Nossa pesquisa deu-se a partir de estudos realizados no componente supracitado da qual fui aluna. A partir de então, levantamos a seguinte questão: Como a utilização deste caminho de pesquisa, que ocorre na rede mundial de computadores via *internet*, quando orientado pelo docente, pode vir a gerar aprendizagens construtivistas, proposta do criador da *Webquest*, que pode auxiliar no ensino e aprendizagem de alunos do 4º ano dos anos iniciais da educação básica.

Esta metodologia construtiva foi apresentada por Dodge em 1995. Nela, o professor se transforma em mediador, além de proporcionar aos seus alunos uma aula interessante, desafiadora e inspiradora. Segundo DODGE (1995 apud Anjos 2016, p. 8), “*Webquest* é uma atividade investigativa orientada em que a maior parte ou a totalidade das informações usadas pelos alunos são originadas a partir de recursos da *internet*.” Nesta metodologia, as fontes disponibilizadas pelos professores podem incluir vídeos, documentos e *sites* que contenham uma base de dados, que permita ao aluno se basear para concluir sua tarefa, evitando que este/a não se perca na busca de seus objetivos enquanto navega.

Este estudo é de natureza qualitativa via pesquisa colaborativa por parte da pesquisadora para com a professora, e teve como objetivos, colaborar com a prática pedagógica digital de uma professora da Educação Básica no ensino fundamental séries iniciais. Acredita-se que auxiliar professores a inovarem em suas aulas permitirá que novos modos de ensinar sejam apresentados aos alunos que necessitam de orientação quanto ao uso da *internet* como ferramenta para a pesquisa. Também buscou-se verificar através do uso e aplicação da *Webquest* se os estudantes tiveram melhor aproveitamento do componente curricular de Língua Portuguesa, analisar suas contribuições para a prática em sala de aula em tempos remotos, como também, verificar através do uso e aplicação da *Webquest*, suas contribuições para a prática em sala de aula.

Este trabalho está organizado em duas partes. Na primeira, abordamos brevemente sobre a sociedade digital, *internet* e prática docente. Analisamos a *Webquest* como metodologia de pesquisa na *web* e seu percurso, conceito e estrutura na aplicabilidade do professor. Na segunda parte, apresentamos a metodologia de pesquisa e seus elementos, o que tornou possível a obtenção de dados, demonstrando os resultados e discussões, abordando detalhadamente toda experiência obtida com a pesquisa. E por fim, temos a descrição do desfecho da pesquisa.

Como embasamento teórico, tivemos a contribuição de vários autores como: PIMENTEL (2007; 2018); SILVA (2008); SILVA E MUELLER (2010); RODRIGUES (2010); KENSKI (2003; 2012; 2013); MORAN (2013; 2017; 2019); DODGER (1995) dentre outros, que auxiliaram em todo o desenvolvimento deste estudo.

2 A SOCIEDADE DIGITAL, *INTERNET* E PRÁTICA DOCENTE

A prática docente vem se aperfeiçoando com o passar dos anos e cada vez mais recursos são disponibilizados para garantir ao professor uma prática com qualidade. Nos tempos atuais, é notável um interesse por parte dos professores em se capacitar e inovar em sala de aula. Porém, ainda encontramos profissionais acomodados e que acredita em um ensino voltado somente para a transmissão de conhecimento. Paulo Freire, em seus estudos, enfatiza o quanto o professor deve buscar aprimorar sua prática docente, e a mesma deve ser voltada para o dialogicidade, uma vez que o diálogo gera debates e reflexões, tornando o educador um profissional que aprende ao ensinar. Para ele,

Uma das tarefas mais importantes da prática educativa-crítica é propiciar as condições em que os educandos em suas relações uns com os outros e todos com o professor ou a professora ensaiam a experiência profunda de assumir-se. Assumir-se como ser social e histórico, como ser pensante, comunicante, transformador, criador, realizador de sonhos, capaz de ter raiva porque capaz de amar. (FREIRE, 2000, p.46 apud KIRA, MEDEIROS E SANTOS, 2017, p. 20652)

Já faz alguns anos que nós educadores temos que lidar com a tecnologia dentro de sala de aula. Apesar disso, ainda encontramos dificuldades para lidar com o avanço dela. Sem percebermos, a tecnologia invadiu o espaço educacional e obrigou a sociedade a se atualizar perante ela. Segundo Kenski, (2012, p.19):

A escola representa na sociedade moderna o espaço de formação não apenas das gerações jovens, mas de todas as pessoas. Em um momento caracterizado por mudanças velozes, as pessoas procuram na educação escolar a garantia de formação que lhes possibilite o domínio de conhecimentos e melhor qualidade de vida. (KENSKI, 2012, p.19).

É notável a importância de uma educação que preze pelo desenvolvimento do seu alunado, visando à atualização perante os avanços tecnológicos. Classificamos como avanço quando diferenciamos a nossa geração com a de nossos antepassados, em que nos acostumamos com regalias provenientes das tecnologias. Hoje em dia, é rotineiro vermos estudantes utilizando as redes sociais para estudar, e professores utilizando para complementar suas aulas. Segundo ALONSO (2009 *apud* Lopes e Pioversan, 2013, p. 02), “[...] formar leitores e autores em um mundo digital implica na necessidade de educar a partir da multiplicidade de linguagens e multi-alfabetismos”. Desta forma, o professor sente a necessidade de constante transformação e aperfeiçoamento. Pois, como consta em Morin (2000 *apud* Lopes e Pioversan, 2013, p. 03)

Com a inovação tecnológica presente no ambiente escolar, as transformações sociais e a universalização do acesso à informação, novas são as exigências em relação à educação. É preciso formar pessoas capazes de lidar com problemas a respeito dos quais ainda não temos ideia, a lidar com o inesperado e com a incerteza (MORIM, 2000 *apud* LOPES E PIOVERSAN, 2013 p.3).

A maioria da população possui alguma categoria de rede social. De acordo com Kenski, “nos acostumamos com alguns confortos tecnológicos – água encanada, luz elétrica, fogão, sapatos, telefone – que nem podemos imaginar como seria viver sem eles”. (KENSKI, 2012, p.19).

Na educação, são inúmeros os recursos que surgiram para facilitar o aprendizado dos alunos e que dão suporte também ao professor, tais como *sites* de buscas, livros digitais, aplicativos pedagógicos, entre outros. A tecnologia tem sido uma grande parceira para a educação, principalmente nos últimos meses. No ano de 2020 nos deparamos com uma grande

mudança em nossas vidas: a chegada da pandemia causada pelo Coronavírus, também conhecido como COVID-19. Uma doença que modificou toda humanidade e revirou a vida de todos pelo avesso. A pandemia obrigou a todos mudar drasticamente sua rotina. O trabalho antes feito no escritório da empresa foi transferido para a sala de estar das residências. Professores habituados à sua sala de aula e com o contato direto com os alunos, passaram a vê-los através das telas. O *google Meet*³ tem possibilitado encontros virtuais, aulas *online*, reuniões e o acompanhamento - mesmo que em parte, por conta ainda, do difícil acesso de alguns alunos perante a *internet* - do professor com os seus alunos.

O ensino remoto possibilitou uma educação emergencial, evitando a evasão em grande escala dos alunos. Desta forma, os professores tiveram que se reinventar e se adequar ao enfrentamento deste contexto que foi exigido por força da pandemia. As escolas passaram a se adaptar as exigências que o ensino remoto impôs, a exemplo do uso do GSUITE⁴, ferramenta que disponibiliza vários produtos, como documentos, planilhas e *e-mails* para facilitar o trabalho de todos, diante do contexto que vivemos. Como afirma Borges (2021, p. 31)

O modo como emergiu essa tecnologia se converge com as novas necessidades e realidades laborais e educacionais que transformam os meios e os métodos de aprendizagem e de relações de trabalho dos indivíduos enquanto sociedade. Aliado ao avanço tangencial das informações, dos meios e das ferramentas tecnológicas que dão suporte à tomada de decisões em ambientes cada vez mais complexos e dinâmicos, essas tecnologias são capazes de transformar a forma como nos comunicamos, aprendemos e laboramos de modo que a distância se torna um elemento meramente desprezível. (BORGES, 2021, p.31).

Para se reinventar neste “novo normal” foi preciso muita determinação e muita força psicológica. Diariamente, os noticiários mostram uma quantidade alarmante de mortes e o surgimento de novos casos da doença. Se antes tínhamos o livre arbítrio de ir e vir, a Covid-19 nos fez isolar, isto porque, se trata de uma doença altamente transmissível, levando o enfermo a óbito em questão de dias. O isolamento social foi necessário para diminuir os números de transmissão. Bares, escolas, comércios, igrejas, praias, dentre outros estabelecimentos fecharam suas portas com o intuito de evitar aglomerações. O abraço no ente querido ficou para depois, as reuniões e confraternizações familiares tiveram que ser suspensas. A tão querida e sonhada liberdade se transformou em medo e angústia, pela incerteza de quando tudo voltará ao real “normal”.

A realidade que nos deparamos atualmente é de hospitais com leitos lotados, pacientes entubados entre a vida e a morte, e médicos e enfermeiros na linha de frente, desesperados sem saber o que os espera. Foram inúmeros casos de profissionais da saúde mortos pela doença, e graças aos cientistas, muitos casos de recuperação estão surgindo a cada dia. Hoje, um ano depois do início da pandemia, nos deparamos com uma esperança: vacinas foram aprovadas e já seguem sendo aplicadas em grupos sem comorbidades. O Sistema Único de Saúde (SUS) tem desempenhado um papel brilhante junto com os pesquisadores. A partir disto, estamos podendo sonhar com dias melhores. Os recursos tecnológicos, neste sentido, estão auxiliando os pesquisadores na construção de uma vacina para conter a doença e salvar vidas. E para a educação, a possibilidade de continuar, mesmo de forma fracionada, o processo de ensino/aprendizagem.

Neste contexto, foi necessário a adaptação do ensino presencial para o ensino híbrido, caracterizando o que podemos chamar de Sala de Aula Invertida. Como assevera BERGMANN

³ Ferramenta que faz parte do *Google* e foi desenvolvida com o objetivo de potencializar a comunicação dentro das empresas. É um serviço de comunicação por vídeo, que facilita a interação entre os participantes. Disponível em: <https://meet.google.com/>. Acesso em: 29/09/2021.

⁴Disponível em: <https://workspace.google.com/intl/pt-BR/>. Acesso em: 29/09/2021.

& SAMS (2020. p. 11), “O conceito de sala de aula invertida é o seguinte: o que tradicionalmente é feito na sala de aula, agora é executado em casa, e o que tradicionalmente é feito como trabalho de casa, agora é realizado em sala de aula”. Porém, a diferença crucial neste momento, é que não temos mais, ao menos por enquanto, a opção sala de aula. Tudo é feito em casa. Não foi uma tarefa fácil, uma vez que muitos educadores encontraram dificuldades com as tecnologias digitais. Os educadores tiveram que se adequar ao “novo normal”, sendo a *internet* sua principal aliada. Desta forma, é de grande valia, a utilização de metodologias que amenizam os danos que esta pandemia causará ao contexto escolar.

3 WEBQUEST: UMA ABORDAGEM DE ENSINO/PESQUISA NA INTERNET

Com o avanço das tecnologias podemos observar o empenho e investimento de grandes empresas em proporcionar aos seus clientes novas máquinas com maiores e melhores recursos. Nesse sentido, somos surpreendidos com a velocidade de atualizações de computadores e celulares que já começamos a naturalizar e consumir quando possível. Por nos deixar levar por essas transformações, mudamos nossos hábitos, nosso comportamento e nos tornamos o que KENSKI (2003) chama de “tele dependentes” ou “web dependente”⁵. Nosso cotidiano já não faz tanto sentido sem o uso destas, pois está tão intrínseco em nossa vida, que nem percebemos quando e por que estamos utilizando.

Em relação à educação não é diferente. Percebemos que, visando a introdução da tecnologia, as escolas têm recebido mais recursos financeiros. Como os primeiros registros de tecnologia na educação feitos há mais de trinta anos, verifica-se também que, somado a isso, tem crescido também a preocupação pelo aperfeiçoamento dos professores para oferecer uma aprendizagem significativa aos seus alunos.

Segundo Koch e Machado (2017),

Ao fazer uso do computador, a escola demonstra entender que os antigos paradigmas precisam sempre ser revistos, e que o ambiente educacional pode e deve ser enriquecido para melhor auxiliar no processo de construção do conhecimento do aluno. Assim, a fim de acompanhar o contexto social da atualidade, a instituição de ensino aproxima-se da realidade na qual os estudantes estão inseridos, ou seja, uma realidade transformada pela inserção das tecnologias digitais. (KOCH E MACHADO, 2017, p. 274).

Há por parte de alguns professores, uma busca por informação para trazer novas ferramentas para a sala de aula, pois é uma maneira de modificar suas metodologias dando-lhes um novo formato. Buscar novas formas de ensino, principalmente as que envolvem as tecnologias, gera um grande impacto no ambiente escolar, uma vez que os alunos terão oportunidade de vivenciar na sala de aula, o que já está tão presente em seu cotidiano. Segundo Leão (2004 *apud* Lopes e Pioversan, 2013, p. 13.),

É necessário também, que a escola se aproprie das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), em especial a *internet*, e integre-as ao processo de ensino-aprendizagem através de seus protagonistas, alunos e professores, reforçando seu compromisso na formação de cidadãos conscientes do seu papel transformadores numa sociedade mais justa e igualitária. (LEÃO, 2004, *apud* LOPES e PIOVESAN 2013. p. 13).

De acordo com PERES e CUARELI (2015. p.492), “o emprego de diferentes metodologias, associadas às novas tecnologias em sala de aula despertam o interesse de

⁵ Consumidores do universo midiático.

professores e alunos para a construção do conhecimento em diferentes disciplinas”. Desta forma, é de extrema importância que o professor esteja sempre disposto a enfrentar novos desafios e buscar cada vez mais se atualizar para proporcionar aos seus educandos novas experiências e uma educação de qualidade.

O professor pode inovar suas aulas a partir de metodologias já disponíveis na *internet* ou até mesmo criá-las. São inúmeras opções disponíveis, se utilizada de forma correta, trarão benefícios satisfatórios que irão refletir durante toda formação do aluno. Um exemplo de metodologia disponível para auxiliar o professor é a *Webquest*, criada por Bernie Dodge em 1995, professor de tecnologia educacional da San Diego State University (SDSU), nos Estados Unidos.

Conforme DODGE (1995 *apud* Silva e Mueller, 2010.), a *Webquest* tem o intuito de motivar e incentivar seus alunos a utilizar de forma pedagógica a *internet*, além de proporcionar a autonomia e o desenvolvimento do pensamento crítico. O aluno tem a liberdade de pesquisar de acordo com o seu ritmo, além de poder navegar livremente e construir por si mesmo sua pesquisa. Em sala de aula, a *Webquest* permite ao professor o papel de mediador, no qual auxiliará o educando a ser independente e produtivo a partir dos seus próprios méritos. Ela é, sobretudo, uma atividade prazerosa e divertida que incentiva o trabalho em equipe e transforma dúvidas em curiosidade e, conseqüentemente, aprendizagem.

No ensino superior, esta metodologia ganha ainda mais importância, pois os professores poderão incentivar e orientar seus alunos, deixando de lado a ideia do professor detentor do saber e colocando-se lado a lado, mostrando-lhes maneiras de modificar suas metodologias, principalmente as das áreas de licenciaturas, uma vez que os mesmos estão lidando com futuros profissionais da educação, que terão a oportunidade de utilizá-las em seu ambiente de trabalho e reproduzir o que aprendeu durante a graduação.

A *Webquest* permite ao aluno e professor trabalharem juntos, que sejam curiosos na busca por conhecimento. Permite que o processo de ensino e aprendizagem deixe de ser algo monótono, resultando em uma aprendizagem significativa, além de ter todo o apoio do professor. Tudo isso só será possível por meio do empenho do professor em buscar se atualizar e inovar em seu método de ensino. A tecnologia é uma grande contribuinte para a educação, porém o professor também deve ser apto a usá-la. Como afirma Pimentel (2007, p.2):

Muitos recursos surgiram para que a educação, educadores e educandos possam estar interagindo com as mídias e com as TIC's. Em todo o mundo surgiram várias propostas para adaptar o computador à dinâmica em sala de aula, na tentativa de acompanhar os avanços tecnológicos e possibilitar a adequação necessária para as metodologias que em muitos casos ficou estagnada no passado. Arelada a esta concepção de mudança do paradigma está a compreensão de que o papel do profissional de educação na atualidade é o de estimular os alunos a aprenderem a buscar e selecionar as fontes de informações disponíveis para a construção do conhecimento, analisando-as e elaborando-as. (PIMENTEL, 2007, p.2).

Desta maneira, a utilização da *Webquest* traz, além de um novo recurso disponibilizado pela tecnologia, um intuito de valorizar o processo de conhecimento e aprendizagem. Busca fazer com que, tanto o professor quanto o aluno usem sua imaginação, no momento que o docente propõe desafios a serem solucionados. Também, permite que o aluno evolua sua capacidade de análise, ignorando totalmente a ideia da memorização.

A *Webquest* exige um olhar mais abrangente para novas possibilidades, capaz de enxergar novas práticas e estratégias que condizem com o contexto tecnológico que se vive, pois, quando conciliada com o cotidiano, permite avanços e mudanças na escola que refletem significativamente na sociedade. Portanto, é importante ressaltar que para obter êxito no uso da tecnologia, é importante conhecer bem o que está sendo trabalhado. Segundo Palloff & Pratt (2002 *apud* Lopes; Pioversan, 2013, p. 13),

Usar a tecnologia para aprender exige mais do que conhecer um software ou do que se sentir à vontade com o hardware utilizado. É necessário que estejamos conscientes do impacto que essa forma de aprendizagem tem no próprio processo de aprendizagem. (PALLOFF & PRATT, 2002 apud LOPES E PIOVERSAN 2013, p. 13).

Desta forma, todo processo deve ser pensado e planejado antes de ser repassado para o aluno. O professor deve ter confiança e clareza sobre o assunto uma vez que este tem o papel primordial no processo de ensino.

3.1 Quanto ao conceito de Webquest

A *Webquest* é uma metodologia que busca auxiliar o educando e seu professor no processo de ensino e aprendizagem. O conceito de *Webquest*, conforme ROCHA (2007 apud Silva, 2008, p.82.), “surgiu da necessidade de tornar os aprendizes agentes ativos do processo do ensino-aprendizagem, tirando do professor a imagem da única fonte detentora do conhecimento em sala de aula”.

Desta forma, ela vem com o intuito de centralizar à aprendizagem na figura do aluno, dos estudos coletivos, pois como afirmam Lopes e Pioversan (2013. p. 5),

Em linhas gerais, uma Webquest parte da definição de um tema e objetivos por parte do professor, uma pesquisa inicial e disponibilização de links selecionados acerca do assunto, para consulta orientada dos alunos. Estes devem ter uma tarefa, exequível e interessante, que norteie a pesquisa. Para o trabalho em grupos, os alunos devem assumir papéis diferentes, como o de especialistas, visando gerar trocas entre eles. Tanto o material inicial como os resultados devem ser publicados na web, online. A Webquest 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 ou soluções, centrando a produção de Webquest's na metodologia pedagógica e na formação de docentes. (LOPES; PIOVERSAN, 2013. p. 5).

Esta é uma metodologia criada pelo professor da San Diego State University desde 1980, Bernie Dodge. Dodge é criador de vários *softwares* que estão no mercado, e da *Webquest*. Segundo ele,

Webquest é uma investigação orientada na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da Internet, opcionalmente suplementadas com videoconferências. Há, pelo menos, dois níveis de Webquest que precisam ser distinguidos um do outro. (DODGE, 1995).

Ele descreve que podemos produzir duas categorias de *Webquest's*. Na *Webquest* longa, com durabilidade de uma semana a um mês, seu conteúdo é mais detalhado e um pouco mais extenso. Ao finalizá-la, o aprendiz terá analisado profundamente um corpo de informações e conhecimentos, sendo capaz de transformá-la em algo produtivo que poderá ser utilizado tanto em sala quanto fora dela. Na *Webquest* curta, o aprendiz terá em média uma ou três aulas para finalizá-la. Nesta, os conteúdos são mais breves e ao finalizá-la, o aluno sairá com um número significativo de informações que no decorrer do processo, dará sentido a elas.

Em uma entrevista concedida em 2010 ao jornalista Odair Redondo no Programa Modernidade da STV- Rede Sesc e Senac da Televisão,⁶ Dodge conta que a *Webquest* foi criada

⁶ Entrevista com Bernie Dodge. Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IPgdXij68sc&feature=emb_logo. Acesso em: 21/04/2020.

a partir de uma necessidade de ensinar aos professores a utilizar satisfatoriamente a internet. Segundo ele, esta metodologia é tão simples como qualquer outra, uma vez que a mesma só exige que o usuário tenha a habilidade de criar *webpages*. Sua estrutura corresponde a de um trabalho corriqueiramente passado em sala de aula. A única e talvez a mais importante diferença seja pelo fato de que a *Webquest* busque desempenhar tarefas executáveis e interessantes. Desta forma, “resulta em um ambiente interativo, facilitador e motivador de aprendizagem, bem como pode ser ineficiente se não oferecer referências específicas de sites para pesquisa, método este que evita a dispersão dos alunos para assuntos irrelevantes”. (LOPES; PIOVERSAN, 2013, p. 05).

Neste sentido, é uma metodologia construcionista com o intuito de ajudar e facilitar o aprendizado, pois são metodologias cujas fontes estão presentes no ciberespaço. É uma investigação que se dá a partir de um desafio proposto pelo professor que será resolvido pelos alunos permitindo maior interação entre ambos, além de desenvolver sua habilidade com o uso de computadores, e se atualizar perante as novas tecnologias.

Desta maneira, podemos dizer que a *Webquest* é um material de apoio ao professor, que pode ser utilizada para inovar em sala de aula, além de proporcionar uma aprendizagem significativa e interessante para o aluno. Assim, ela se transforma em uma metodologia diferenciada e interessante no âmbito da educação.

Segundo Rocha (2007 *apud* Silva, 2008, p.82.), a *Webquest*:

Apresenta uma grande adaptabilidade de uso: uma *Webquest* pode ser utilizada em várias áreas do conhecimento, assim como também o próprio aprendiz pode ter qualquer idade e estar em qualquer nível de aprendizado. Outro ponto positivo – que é corroborado pelo próprio Dodge, criador da metodologia – é de que a *Webquest* promove o trabalho em grupo. (ROCHA, 2007 *apud* Silva, 2008. p.82).

Por permitir que o aprendiz trabalhe com os demais colegas, esta metodologia proporciona uma aproximação significativa entre eles, pois não envolve só o processo de ensino e aprendizagem, mas trabalha também com a questão da afetividade e da colaboração. Deste modo, esta permite o estímulo para a pesquisa, o pensamento crítico, além do desenvolvimento dos envolvidos. Ela desperta, tanto no aluno como no professor o desejo de criar materiais e conhecimento. Cabe assim ao professor buscar maneiras e novas ferramentas que possam ser utilizadas de maneira responsável e satisfatória.

Para Pimentel (2018, p. 05), a “*Webquest* tem oportunizado uma retomada do espírito científico, já que exige dos participantes a disposição para a pesquisa, a leitura e a produção textual (nas mais diferentes formas)”. A partir destas observações, podemos identificar nela um caminho alternativo para o aprendizado e incentivo ao aluno em relação ao ensino em sala de aula e, conseqüentemente, fora dela.

3.2 Estrutura e etapas da *Webquest*

No tocante a estrutura da *Webquest*, não é necessário um *software* específico para criá-la, basta apenas que o usuário tenha a habilidade de criar páginas na *web*. Apesar de não ter uma fórmula específica em sua produção, deve-se atentar para alguns elementos que devem estar presentes em sua elaboração. Além da *Webquest* que pode ser feita a partir da rede de *internet*, temos também a *LanQuest* e *Paperquest* que são versões que podem ser trabalhadas de forma *Offline*.

A *lanQuest*, diferencia-se da *Webquest* por ser uma página trabalhada em computadores que não têm acesso a *internet*. A página produzida fica armazenada em *html*⁷ ou até mesmo na apresentação, na qual simula uma apresentação conforme acontece em uma navegação na *internet*.

Em relação aos *PaparQuests*, se assemelha a *Webquest*, mas pode ser utilizada em escolas que ainda não fez a imersão de computadores. Segundo Barros (2005 apud Moreno, 2011, p. 15)

Para as escolas que ainda não tem acesso a laboratórios de informática, as PaperQuests, teriam como referências para o trabalho fontes bibliográficas (biblioteca), onde a familiarização e a criticidade na análise dos textos encontrados em livros, jornais e revistas seriam também necessárias. Estas paperquests poderiam ter o formato de um jogo, onde as tarefas sairiam prontas impressas em cartões ou por exemplo, no caso da caça ao tesouro, num formato para tabuleiro, com várias possibilidades de aventura (urbana, na mata, no espaço, etc.), onde os alunos estariam pesquisando e jogando ao mesmo tempo, possibilidade esta também viável para a criação de *Webquest*, por ferramentas semelhantes ao phpwebquest. (BARROS, 2005 apud MORENO, 2011).

De acordo com SILVA e MUELLER (2010), seguindo os moldes propostos por Dodge, para a elaboração de uma *Webquest* é necessário, primeiramente, definir um tema, logo após será necessário revisar as instruções dos modelos propostos. Em seguida, é preciso definir a tarefa e estabelecer as fontes de pesquisa que serão utilizadas. Estes são os passos primordiais para que o trabalho seja bem-sucedido. Feito isso, o professor deve elaborar como ocorrerá o processo e todos os recursos, além de planejar como será a introdução e conclusão. Após todo esse passo a passo, será necessário finalizar a primeira versão. Daí em diante, virá o penúltimo passo: a revisão de toda *Webquest*, além de analisar a utilização de outros materiais adicionais.

Dodge (1997 apud Barbosa e Recena, 2011, p. 03) afirma que,

Uma *Webquest* é uma pesquisa orientada na qual todas ou algumas das informações com as quais os alunos vão trabalhar têm, como origem, a Internet. É um instrumento de aprendizagem centrado na resolução de um problema, englobando uma disciplina ou várias, que permite ao aluno a liberdade de aprender por seus próprios meios, fazendo uso de múltiplos recursos, que podem estar online ou não. (DODGE, 1997 apud BARBOSA E RECENA, 2011. p. 03).

Deste modo, os elementos cruciais para construir uma *Webquest* que aborda tudo o que foi citado acima são: introdução, tarefas, processo, recursos, avaliação e conclusão. A introdução traz as informações iniciais, sempre um texto objetivo e direto, além de uma linguagem clara e de fácil compreensão. Nela, o autor deverá explicar de maneira rápida o que pretende abordar. É uma espécie de cenário, cujo objetivo é encantar e chamar a atenção do aluno para continuar a visitar o espaço, portanto, o texto deve ser cativante, envolvente e encantador.

A tarefa é a parte mais importante, ela vem ofertar uma meta que os alunos deverão alcançar, esta, deve ser motivadora e interessante. “Se a tarefa não estiver bem definida, a WQ não terá um âmbito desafiador capaz de entusiasmar os alunos.” (SILVA E MUELLER, 2010). Neste caso, a tarefa pode ser de várias categorias, entre elas, jornalística, persuasão, autoconhecimento, julgamento, científica etc.

⁷ Sigla para *HyperText Markup Language* — Linguagem de Marcação de Hipertexto —, o HTML é o componente base da web. Isso quer dizer que ele permite a construção de *websites* e a inserção de novos Conteúdos, como imagens e vídeos, por meio dos hipertextos. Disponível em: <https://www.totvs.com/blog/developers/o-que-e-html/>. Acesso: 29/09/2021.

O Processo é uma espécie de metodologia, no qual descreve a dinâmica da atividade. Neste, é trabalhado a organização dos alunos em cada etapa, descrevendo com lucidez o que o aluno deve alcançar em cada etapa para realizar a atividade.

Os recursos são as fontes que estarão disponíveis para a pesquisa do aluno. Entre eles podemos citar: os links, livros, revistas, jornais, vídeos. É todo o material que o professor deve selecionar para a pesquisa. Geralmente estas informações estão disponíveis no corpo da *Webquest* impedindo que o aluno busque fontes não confiáveis nos navegadores.

A avaliação deve conter quais critérios serão utilizados durante a realização das atividades. Nela, o professor deverá explicitar de forma clara quais serão os métodos analisados, se a avaliação será individual ou coletiva. E por último, mas não menos importante, a conclusão. Esta, deverá conter um resumo de tudo que foi repassado, assemelha-se a introdução, por conter uma linguagem clara e direta. Nela, o professor criador da *Webquest* mostrará quais os objetivos foram alcançados, como também o que foi possível aprender durante o processo. Além de apontar caminhos que os alunos poderão percorrer para se aprofundar mais nos temas trabalhados.

4 CAMINHOS E SUJEITOS DA PESQUISA

A metodologia de pesquisa adotada neste trabalho foi de caráter qualitativo no contexto da abordagem colaborativa. Segundo Martins (2004, p. 292),

As chamadas metodologias qualitativas privilegiam, de modo geral, da análise de micro processos, através do estudo das ações sociais individuais e grupais. Realizando um exame intensivo dos dados, tanto em amplitude quanto em profundidade, os métodos qualitativos tratam as unidades sociais investigadas como totalidades que desafiam o pesquisador. (MARTINS, 2004, p. 292).

Sobre a perspectiva colaborativa, trazemos a afirmação de Ibiapina (2008, p. 87-88) ao afirmar que: “[...] colaborar envolve compartilhamento de ideias, negociação, trabalho conjunto, apoio mútuo, a voz do outro para analisar criticamente teorias e práticas, por meio de questionamento”. E foi neste sentido, que buscamos realizar este estudo junto à professora da rede municipal de ensino da cidade de Ingá, em uma turma de 4º ano do ensino fundamental I.

Durante a produção da pesquisa, que ocorreu no decorrer do mês de Agosto do ano de 2021, foram feitos questionários a partir do *google forms*, enviado via e-mail para a professora que atua em uma turma de 4º ano da escola municipal João Dionísio de Mendonça, localizada em Chã dos Pereiras, Zona rural da cidade de Ingá. Para Gil (2002, p. 116), o “questionário consiste basicamente em traduzir os objetivos específicos da pesquisa em itens bem redigidos”, levando em consideração nosso objetivo principal que era o de identificar a disponibilidade da professora e seus conhecimentos prévios a respeito do tema, o formulário contribuiu para traçar um perfil do entrevistado necessário para o andamento da pesquisa. A turma é composta por 14 alunos, sendo eles com idades entre 9 e 11 anos. Todos os alunos têm acesso à internet e a aparelhos digitais.

A professora participante da pesquisa atua há 13 anos na Educação Básica. É formada em Pedagogia pela Universidade Evangélica Cristo Rei, concluinte do ano de 2013. Durante todos os seus anos atuando na educação, optou pelos métodos tradicionais de ensino como: livro didático, não utilizando em nenhum momento tecnologia em suas aulas. Ela sempre busca participar das formações disponibilizadas pela escola a respeito do aperfeiçoamento para as suas aulas. Atualmente, o recurso mais utilizado pela professora para interação com a sua turma é o aplicativo de mensagens *WhatsApp*.

Ao falar sobre sua trajetória docente, a professora conta que sempre buscou adquirir muitos aprendizados no âmbito educacional, pois sua preocupação sempre foi orientar bem os seus alunos: “Durante toda a minha trajetória educacional, sempre busquei adquirir aprendizado, para poder auxiliar cada vez mais meu aluno em sala, sem contar em todo aprendizado que também adquire com eles a cada aula (Professora participante da pesquisa)”. Para Moran (2013. p.15),

O processo educativo nos impulsiona para frente, mas também precisamos estar atentos para olhar para o nosso passado, principalmente para os nossos primeiros anos de vida, reexaminando com cuidado o que ainda faz sentido e o que é incongruente com o nosso atual estágio de desenvolvimento. Aprender também implica desaprender. Muito do que nos foi ensinado quando criança pode ter-se tornado hoje excessivamente simplista, maniqueísta ou opressor. Pela reflexão e pela conscientização, podemos libertar-nos progressivamente de injunções, valores, roteiros de vida incoerentes e sufocantes, descartando o dispensável e mantendo o essencial. (MORAN, 2013.p.15).

O que Moran (2013) nos diz é reforçado diante do quadro pandêmico que estamos vivenciando, quando foi preciso nos adaptarmos totalmente ao espaço digital para realizar as atividades rotineiras do nosso cotidiano, devido as circunstâncias emergenciais que vivemos nestes dois últimos anos (2020 e 2021). Deste modo, por estamos em período pandêmico por COVID -19⁸.

A professora buscou se atualizar no tocante aos recursos tecnológicos, tendo concluído formações disponibilizadas pela rede municipal de educação e também pela Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia, sendo estas “Em formação para uso e aplicação do pacote GSUITE e Google Sala de aula (*Google Classroom*)” e “Ensino Híbrido na prática escolar”.

5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DA VIVÊNCIA

O trabalho colaborativo voltado para ensinar com o uso de *Webquest* demandou várias etapas. Primeiramente, se fez necessário o envio de e-mail para aplicação de questionário, reuniões através da plataforma tal para estudo da interface - *Webquest*, visitas presenciais para discutir as dúvidas e encaminhamentos necessários à construção da *Webquest* escolhida pela professora.

Em nossa primeira conversa, traçamos a rotina da professora participante do estudo a respeito de suas aulas, e através do e-mail foi aplicado o formulário: “Questionário para coleta de dados a respeito do estudo: *Webquest* na prática pedagógica: interface para novos modos de ensinar com uso da internet”. Neste formulário, buscou-se compreender um pouco da vivência da docente e sua trajetória na educação. Desta forma, foi elaborado um questionário contendo perguntas sobre seu perfil profissional, sendo dezesseis questões ao todo, com duas de múltipla escolha e quatorze questões abertas.

Em seguida, foram feitas reuniões a partir do *Google Meet* e visitas à professora para informar e tirar eventuais dúvidas a respeito do tema. Por estarmos em um tempo pandêmico por conta do COVID-19, foram tomados alguns cuidados para evitar a contaminação e a propagação do vírus, a exemplo de: reuniões presenciais quando indispensáveis, das quais ocorriam conforme as orientações preconizadas pela Organização Mundial da Saúde (OMS) com uso de máscaras e álcool 70%, mantendo o distanciamento recomendado e sem contato com pessoas que não faziam parte do estudo.

⁸ Portaria nº 343, 17 de março de 2020. Disponível em: <<https://abmes.org.br/arquivos/legislacoes/Portaria-mec-343-2020-03-17.pdf>>. Acesso em: 25/08/2021.

Em nosso terceiro encontro, deu-se início ao planejamento da *Webquest* com o tema escolhido pela professora: “Folclore”, dentro do planejamento pedagógico de datas comemorativas na disciplina de Língua Portuguesa. Segundo Dodge (1995 apud SILVA, 2010.), o planejamento de uma *Webquest* trata-se de: “um processo que deve ir do simples e familiar para o mais complexo e novo”. Isto significa começar por uma única disciplina com uma *Webquest* curta e ir depois para atividades mais longas e interdisciplinares (*Webquest* Longa). Os passos recomendados são os seguintes:

- 1) O educador deve estar familiarizado com os recursos disponíveis na internet (páginas web, fóruns de discussão etc.) com relação a sua própria disciplina.
- 2) Depois o educador deve organizar o próprio conhecimento do que há na internet, organizando os recursos de sua disciplina em categorias como bases de dados pesquisáveis, materiais de referência e ideias de projetos.
- 3) A seguir, o educador deve identificar os tópicos que cabem em seu currículo e para os quais há materiais apropriados online.
- 4) Usar um gabarito (*template*) para organizar as atividades de investigação do aprendiz no âmbito de uma única disciplina. (DODGE, 1995 apud SILVA, 2010).

Em nosso quarto encontro, iniciamos a construção da *Webquest*, optando por um modelo mais curto, com duração de três aulas, referente à disciplina de Língua Portuguesa com o tema “Folclore Brasileiro”.

Como a professora não possuía conhecimento a respeito do tema, e não tinha domínio das tecnologias, a pesquisadora criou uma *WebQuest* modelo contendo todas as seções que geralmente estão presentes nela, com o intuito de explicá-las e esclarecer eventuais dúvidas sobre o tema. A apresentação foi feita a partir de reuniões presenciais e pelo *Google Meet*. Para aprofundar ainda mais o conteúdo, também foram necessários slides com exemplos e modelos de outras *Webquest*.

Para introduzir e exemplificar a *Webquest* para a docente, a pesquisadora apresentou um modelo exemplo, com explicações e definições de cada etapa. Na figura 1 está à página inicial da *Webquest* modelo, nela contém a seguinte pergunta: “*Webquest*: o que é?” criada com o objetivo de trabalhar o conhecimento e prática sobre *Webquest*, instigando a curiosidade e ofertando a docente condições para que construísse conhecimento a respeito do projeto com metodologia de pesquisa na web – *Webquest* de instigar o conhecimento e a curiosidade da professora.

Figura 1: Tela inicial da *Webquest* – *Webquest*: o que é?

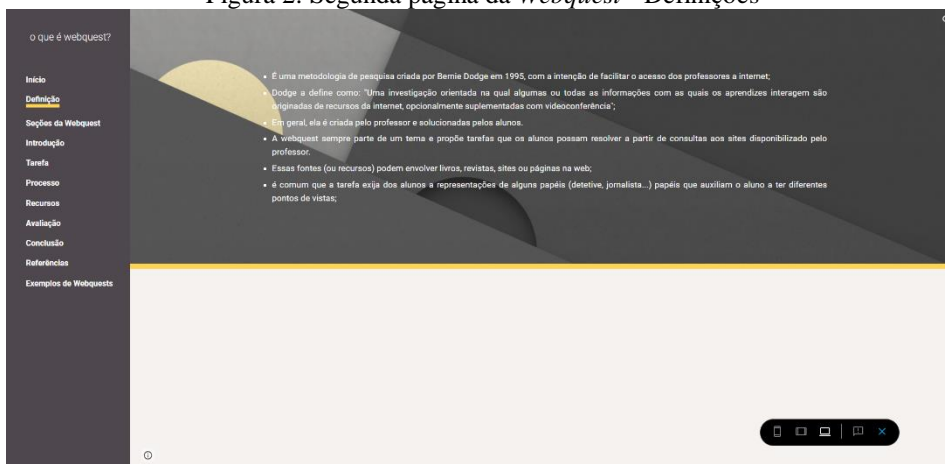


Fonte: Criação da Pesquisadora.

Na segunda página, intitulada como “definições”, foram colocadas algumas definições de pesquisadores a respeito da metodologia, dentre elas, está a definição do criador Dodge

(1995). Para o autor, a *webquest* “é uma investigação orientada na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da internet, opcionalmente suplementadas com videoconferências”. (DODGE, 1995, *apud* SILVA, 2016).

Figura 2: Segunda página da *Webquest* - Definições



Fonte: Criação da Pesquisadora

Na terceira página, foram feitas as ordens dos tópicos da *Webquest* que são chamadas de seções. Nela, estão os passos que deverão conter a metodologia e a ordem que deverá ser seguida como orientação pedagógica ao estudante. Após a parte introdutória, foram feitos os tópicos exemplificando cada etapa, da introdução até a referência, junto com sua definição e exemplos. Para Pimentel (2018, p. 05), “a metodologia da *Webquest* pretende ser efetivamente uma forma de estimular a pesquisa, o pensamento crítico, o desenvolvimento de professores, a produção de materiais e a construção de conhecimento por parte dos alunos”. Em seguida, na página 4, temos exposto os elementos e a importância da tarefa e, assim sucessivamente, com as seções: processo, avaliação e conclusão com suas respectivas definições.

Após a apresentação, foi proposto um aprofundamento, em que a professora de imediato se mostrou interessada e aceitou a proposta para iniciar a pesquisa, uma vez que ela teria a oportunidade de criar a sua própria *Webquest* e aplicá-la aos seus alunos, se atualizar perante as tecnologias e em sua prática em sala de aula. O desafio de educar com tecnologia amplia as possibilidades de aprendizado, como posto por Moran (2013, p. 11),

O avanço do mundo digital traz inúmeras possibilidades, ao mesmo tempo em que deixa perplexas as instruções sobre o que manter, o que alterar, o que adotar. Não há respostas simples. É possível ensinar e aprender de muitas formas, inclusive da forma convencional. (MORAN, 2013. p.11).

Com base nas explicações e a partir da apresentação de slides, a professora optou pela ferramenta disponível gratuitamente no *Google*, o programa *Webquest Fácil* <http://www.webquestfacil.com.br/>, por ser considerada por ela a mais simples de manusear, uma vez que ela já expõe a ordem das seções e suas definições. Após estudar as possibilidades e conhecendo bem a turma, e tomando como referência o que a professora desejava estudar com a sua turma dentro do planejamento temático mais aberto, optamos por uma pesquisa orientada que ampliasse os conhecimentos dos alunos, dentro de um projeto curto, e que fugisse dos padrões já dominados pela professora.

5.1 Webquest na prática

Atualmente, no vasto mundo tecnológico, lidamos com muitas informações, não somente para entretenimento, mas também como fonte de conhecimento que colabora com o aprendizado de quem à procura, principalmente professores e professoras que estão dispostos a inovar em seu dia a dia em sala. Como foi possível perceber na docente participante da pesquisa, o interesse de conhecer cada ferramenta para concretizar a escolha da melhor ferramenta a ser utilizada com seus alunos. Medeiros e Anjos (2011 apud Pontes, 2015, p. 33), afirma que,

A internet é um espaço que abrange diversos tipos de interações, sejam estas para o lazer, para fins profissionais e/ou para a educação. [...] Vários tipos de mídias que foram criados, inicialmente, para o entretenimento, têm se revelado atualmente como importantes mecanismos de auxílio à educação. São exemplos de ferramentas utilizadas com finalidades educacionais, por exemplo, o Youtube, o Orkut, o Blog, para citar os mais bem-sucedidos [...] (MEDEIROS E ANJOS, 2011 apud PONTES, 2015, p. 33).

Desta forma, é importante que todo docente busque maneiras de se atualizar perante o contexto tecnológico atual, conhecendo as ferramentas disponíveis e suas utilidades, podendo ser usadas tanto dentro da sala de aula, como também fora dela. Muitas vezes pela falta de habilidade com as tecnologias, o professor acaba adotando uma postura defensiva, evitando sair de sua zona de conforto. O professor deve estar consciente e engajado das suas reais capacidades perante as tecnologias, do seu potencial para poder ter uma visão ampla de como pode atuar perante as dificuldades enfrentadas no contexto educacional.

A possibilidade de pesquisar, ler e conhecer sobre os mais variados assuntos navegando na internet confere ao aluno novo perfil de estudante, que exige também novo perfil de professor. Cabe ao professor estar atento a essa nova fonte de informações para transforma-las, junto com os alunos, em conhecimento. (PONTES, 2015. p.29).

Para iniciarmos o trabalho com a docente participante da pesquisa, foi mostrado a docente possíveis meios de produzir *Webquest*, como *Google Sites*, *Wix.com*⁹ e a *Webquest* fácil. Durante esta etapa foi explicado cada modelo, suas funções e detalhes de seu funcionamento, para que a mesma pudesse escolher qual deles seria mais adequado para a realidade de sua turma. A primeira ferramenta apresentada foi o *Google sites*, ferramenta presente dentro do pacote de aplicativos do *Google*. Para Pontes (2015, p. 34),

(...) é uma ferramenta on-line que possibilita a criação de um site da web. Com ele é possível coletar rapidamente diversas informações em um só lugar, inclusive vídeos, agendas, apresentações, anexos e textos, e compartilhá-las com facilidade para visualização, edição e *downloads*. (PONTES, 2015, p.34).

Quando criada a *Webquest* modelo, foi mostrado à professora todos os conceitos e como seria a produção caso ela optasse por tal ferramenta. A segunda alternativa, foi a *Wix.com*, se trata de uma ferramenta gratuita e com fácil manuseio, uma vez que possibilita a edição com grande facilidade, além de ser bastante atrativo aos olhos de quem o visita. E por último, a *Webquest* Fácil, uma ferramenta que traz consigo um fácil manuseio e todo seu passo a passo exemplificado. Cada seção mostra o que deve ser feito com uma riqueza de detalhes. Como salienta Kuiavski, 2014, p. 3),

O *Webquest* fácil é um site gratuito e em português, conhecido como “construtor” de *Webquests*, sendo possível, para o professor, utilizar os modelos já disponíveis no

⁹ Disponível em: <https://pt.wix.com/>

próprio site ou elaborar a sua própria *Webquest*. O site possibilita ainda ao professor, a oportunidade de escolher e decidir o que pretende fazer. (KUIAVSKI, 2014 p. 3).

Desta maneira, diante de todas as possibilidades apresentadas, a docente optou por elaborar sua *Webquest* a partir do site “*Webquest Fácil*”, a temática escolhida foi o “Folclore Brasileiro”, intitulada: “Origem, Crenças e curiosidade do Folclore Brasileiro”, buscando contribuir para a apresentação da nossa cultura e de histórias populares, oportunizando o aluno a compartilhá-las com seus colegas de classe e com seus familiares, ocorrendo assim uma troca de experiências tanto dentro, quanto fora do âmbito escolar, além de uma aprendizagem mais significativa.

Por se tratar de uma metodologia nova e até então desconhecida, optamos por um modelo mais simples e direto, para que ela pudesse, de forma gradual, se adaptar a esta nova metodologia. Sendo sua aplicação durante 3 aulas, e por não ser um conteúdo muito complexo, classificamos a *Webquest*, criada pela professora, como curta.

O projeto escolhido atende o que está posto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), às Habilidades EF35LP01, EF35LP09 e EF35LP10, no qual salienta que, o aluno do 4º ano deve:

EF35LP01: Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.

EF35LP09: Organizar o texto em unidades de sentido, dividindo-o em parágrafos segundo as normas gráficas e de acordo com as características do gênero textual.

EF35LP10: Identificar gêneros do discurso oral, utilizados em diferentes situações e contextos comunicativos, e suas características linguístico-expressivas e composicionais (conversação espontânea, conversação telefônica, entrevistas pessoais, entrevistas no rádio ou na TV, debate, noticiário de rádio e TV, narração de jogos esportivos no rádio e TV, aula, debate etc.). (BRASIL, 2017. p.113).

Após este processo colaborativo, que juntas consideramos de grande valia, pois a professora pôde articular conhecimentos digitais e planejar para seus alunos, ela conseguiu produzir para a tela e realizar uma *Webquest*¹⁰.

Segundo Marco Silva (2021),

Na sala de aula interativa a preleção da docência tem seu lugar garantido, desde que seja proposição à autoria e colaboração dos estudantes. Nela não há lugar para a prevalência da lógica do audiovisual, em que o falar-ditar do mestre teve sua zona de conforto milenar. No presencial e no online a preleção da docência mobiliza a interatividade, a construção do conhecimento e da formação humana. A preleção não oferece uma história a ouvir, mas aciona a turma para um conjunto de territórios abertos a navegações e dispostos a interferências, a modificações, sem se desconsiderar os objetivos da aula. (MARCO SILVA, 2021).

5.1.1 Introdução

Na página inicial, a professora optou por escrever um texto introdutório explicando um pouco do Folclore e seus principais personagens. Como mostra a figura 3:

¹⁰ Disponível em: <<http://www.webquestfacil.com.br/webquest.php?wq=26079>>. Acesso em: 01/09/2021



Folclore brasileiro é formado por lendas, contos, mitos e histórias sobre criaturas e seres que habitam o imaginário de povos tradicionais de diversas regiões do país.

O folclore Brasileiro é formado do misto de tradições e culturas de várias partes do Brasil com destaque para as culturas portuguesa, indígena e africana.

As principais lendas do Folclore são:

- Curupira
- Boto cor de rosa
- Lobisomem
- Mula sem cabeça
- Saci
- Iara
- Cuca

Figura 3: *Produção da professora participante do estudo -Tela introdutória*

Fonte: Captura de tela feita pela pesquisadora

Nesta seção, que tem como título: “Origem, crenças e curiosidades do Folclore Brasileiro”, a professora optou por descrever, de forma breve, o Folclore brasileiro, mostrando suas principais personagens. Esta é uma parte de grande importância para o trabalho, pois é na introdução que o aluno se torna participante da pesquisa, e a partir disso ela quem irá determinar qual o interesse do aluno em continuar utilizando a plataforma.

Para Silva (2013, p. 15), a introdução:

É um texto curto que prepara o palco para a ação que se espera dos aprendizes. O conceito orientador desse componente é motivação. Por essa razão, o texto introdutório deve ser uma peça de comunicação que busque relacionar prováveis interesses dos aprendizes com o tema do estudo. (SILVA,2013. p.15).

Desta maneira, este método deve ser pensado cuidadosamente e com bastante planejamento.

5.1.2 Tarefa

A tarefa é a orientação da produção que deverá ser executada pelo aluno. Nela “quanto mais às tarefas corresponderem aos objetivos que deseja alcançar em relação às descobertas e aprendizagens dos alunos, mais estes se verão colaboradores e participantes na construção do conhecimento”. (BARROS, 2005, p. 5).

Podemos propor diversas formas de tarefas: investigativa, jornalista, de recontagem, de mistério etc. No caso da professora participante da pesquisa, optou por uma tarefa possível para a realidade de seus alunos, deste modo, optou por, a partir das pesquisas e leituras feitas. Os alunos deveriam elaborar um pequeno livreto manual, utilizando gravuras, desenhos e pinturas com as informações explícitas na tarefa. Silva (2013, p. 15) ressalta que,

No processo de planejamento de uma tarefa, cabe ressaltar que exige por parte do educador (elaborador da WQ's) elaborar tarefas utilizando informações que sejam da realidade do aluno, ou seja, das situações do cotidiano da vida em sociedade, independente da escala espacial trabalhada, procurando resgatar e investigar problemas no seu espaço mais próximo, como sua casa, sua sala de aula, seu bairro, seu município. (SILVA, 2013. p. 15).

Desta forma, a tarefa se torna elemento principal para o êxito da atividade. Sendo ela a direcionadora do trabalho. Por ser uma das partes mais importantes da *Webquest*, a tarefa tem que ser explicada de forma clara e objetiva. Na tarefa, segundo Barbosa e Recena (2010, p.4), “busca-se não somente a memorização de conteúdos, mas uma real aquisição de conhecimento e aprendizado”. Desta forma, a atividade proposta pela professora, colaborou para uma atividade prazerosa e estimulante.

Por ser rotineiro para os alunos, a professora enviou a partir do aplicativo de mensagem *WhatsApp* o link de acesso da *Webquest*, e os orientou a fazer uma breve leitura sobre o assunto. Em seguida, a mesma criou uma reunião a partir do *Google Meet*, por lá, ela explicou como seria feito cada passo. Na tarefa, por ser uma turma, descrita pela professora, com grande estímulo e criatividade para o desenho e pintura, mas com dificuldades na escrita e leitura, a mesma achou por bem unir as duas competências. Propôs aos seus alunos, que elaborassem um pequeno livro manual, que contemplassem os pontos pedidos, mas que houvesse também gravuras, desenhos e pinturas elaboradas por eles. *“com essa atividade foi possível observar que eles se mostraram empolgados, uma vez que são bastante antenados no mundo digital. Então essa metodologia possibilitou a união dos dois fatores (professora participante da pesquisa)”*

5.1.3 Processo

No processo, trabalha-se o passo a passo da tarefa. Nele, será posto tudo o que o aluno deverá seguir para realizar a atividade. De acordo com Barros (2005, p. 6):

Ao apresentar a proposta de trabalho aos alunos as regras devem ser poucas, possíveis de cumprir, ajustadas às condições da turma e claras. Tudo o que se espera e será avaliado no trabalho com *Webquest* deve estar evidente desde o início: os registros, a distribuição das tarefas, atitudes de respeito e colaboração com a equipe etc. (BARROS, 2005. p. 6).

Na etapa “processo” é imprescindível a presença de sites, links e sugestões de pesquisa para os alunos. Na *Webquest* produzida pela professora, ela disponibilizou sites, vídeos e sugeriu leituras adicionais em livros, jornais e outras fontes a critério do aluno para complementar sua pesquisa, caso necessário, como iremos demonstrar na figura 4 a seguir. Também registrou que:

Como os alunos ainda sentem dificuldades na leitura, achei por bem buscar materiais ilustrados, como também vídeos e conteúdo mais atrativos, e para passar confiança a eles, incentivei para que produzissem um material bem atrativo, uma vez que a turma é bem criativa. (professora participante da pesquisa)”

Figura 4: Produção da Professora Seção processo da *Webquest*.



Antes de começar, é importante conhecer bem o tema. Para isso, entrem nos sites abaixo e conheçam um pouco mais do nosso Folclore. Se necessário, pesquise em livros, jornais ou em outras fontes mais sobre o assunto

http://www.mundinhodacrianca.net/2009/08/lendas-folcloricas_6496.html

<http://educarparacrescer.abril.com.br/folclore/>

<http://www.universoneo.com.br/fund/index.php?id=140&task=view>

<http://www.smartkids.com.br/especiais/folclore.html>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=WTyd-MICmcc>

feito isso, comece a confeccionar seu livro utilizando gravuras e imagens em todo o processo.

Fonte: Captura de tela feita pela pesquisadora.

5.1.4 Avaliação

Na avaliação, o professor deve apresentar os seus critérios de avaliação com clareza, e os pontos que serão avaliados. Desta forma, a professora optou por avaliar o empenho do aluno na execução da tarefa, iniciando a partir do momento em que o aluno toma conhecimento de sua tarefa até o momento em que ele finaliza, sendo registrado o passo a passo e o empenho do aluno. Para Barros (2005, p. 7),

Os ritmos e momentos de aprendizagens tornam-se visíveis, pois os dados são registrados com certa frequência, assim as percepções quanto ao real crescimento e aprendizagem tornam-se aparentes. Tudo o que desenvolvemos, criamos, descobrimos, analisamos, discutimos, disponibilizamos, construímos, são meios que oportunizam a aprendizagem. (BARROS, 2005. p. 7).

Para planejar uma boa avaliação, o professor deve ter clareza no objetivo que deseja alcançar com o seu trabalho. É preciso explicar de forma objetiva o que espera do seu aluno. Em sua metodologia, Dodge (1995) propõe que sejam utilizadas fichas, tabelas ou questionários, para explicitar suas pontuações.

“Para a avaliação, preferi avaliar o processo e o trabalho final. Como eles desenvolveria cada passo a passo e também, por estarmos de forma remota, optei por avaliar o registro feitos a partir de fotografias e conversas durante as aulas. (professora participante da pesquisa)”

5.1.5 Conclusão

A conclusão, por se tratar de um texto curto e com o intuito de fechar as reflexões obtidas durante o trabalho, deve ser direta e clara, assemelhando-se a introdução. Nesta tela, o professor deve abordar um breve resumo do que se trata seu trabalho. Para Silva (2013, p. 16):

A conclusão na *Webquest* é uma forma de apresentar um resumo das aprendizagens, assim como os pontos que poderão ser retomados em outros momentos, verificando o que o aluno aprendeu, destacando pontos relevantes vistos durante a atividade proposta. (SILVA, 2013. p.16).

Desta forma, a professora optou por fazer um texto curto, mostrando o seu objetivo e o que os alunos puderam aprender durante a realização das atividades. Conforme na figura 5:

Figura 5: Conclusão da Webquest. Produzida pela professora



A webquest abordou o tema "Folclore brasileiro" evidenciando suas crenças, mitos, e culturas, a mesma teve como objetivo despertar no aluno sua imaginação e seu interesse pela cultura brasileira, algo bastante importante para o conhecimento deles. Com a realização do trabalho, puderam trabalhar a escrita, a história e a criatividade.

Fonte: Captura de tela feita pela pesquisadora.

Para colher as informações a respeito da experiência da professora, foi feita uma reunião através do *google meet*, na qual ela relatou que no início sentiu dificuldade para manusear o computador e o construtor da *Webquest* (*Webquest Facil*). Porém, a partir das explicações e da apresentação dos slides com as instruções acerca do funcionamento da ferramenta, a professora conseguiu seguir adiante no seu projeto. Quando questionada se gostou da experiência, ela se mostrou empolgada e confirmou que irá dar prosseguimento a outras *Webquests* em suas aulas após a pesquisa: *“a experiência com a Webquest abriu meus olhos para uma nova forma de trabalhar a tecnologia em sala de aula, me fez enxergar que posso inovar e buscar aulas mais atrativas para os meus alunos.”* (Professora participante da pesquisa).

Para Pimentel (2018, p.4),

Adequar o espaço virtual à educação é uma tarefa que exige muita disciplina e um espírito de pesquisa. O uso das tecnologias na formação do educador tem sido um ponto referencial na busca de ofertar uma educação de qualidade, e que oportunize ao aluno-educador uma reflexão de sua vida, analisando e comparando seus conhecimentos no incentivo de uma construção permanente do seu saber, ao mesmo tempo em que se observa ser este SABER fruto de uma interação entre saberes. (PIMENTEL, 2018. p.4).

Em relação aos seus alunos, ela conta que eles se sentiram motivados a cumprir sua tarefa. Os que estavam com dificuldade no processo de ensino sentiram-se receosos em participar, mas a partir do estímulo da professora, aceitaram o desafio. Mesmo de forma remota, todos os alunos interagiram uns com os outros, ajudando e compartilhando experiências. *“Para os alunos foi uma experiência incrível. No início, eles tiveram um pouco de receio em participar, principalmente os que estavam com mais dificuldade no processo de ensino, mas logo se sentiram empolgados a realizar a tarefa. Houve muita troca de experiência e interação entre eles. (Professora respondente da pesquisa).*

Para Araújo (2005 *apud* PIMENTEL, 2018, p.5),

Consideramos que a *Webquest* é mais uma ferramenta que soma às estratégias e metodologias de ensino, sendo sua característica principal promover a aprendizagem significativa, onde a construção do conhecimento é viabilizada pela utilização dos recursos da internet. Não são os recursos que geram a aprendizagem, esta é a exploração das diversas informações que os recursos tornam acessíveis. (ARAÚJO, 2005, *apud* PIMENTEL, 2018, p.5).

A busca por inovar em sala é um processo desafiador, sobretudo para aqueles que têm medo do “novo”, mas que pode proporcionar melhoria no ensino-aprendizagem. Quando o profissional é incentivado e estar disposto a oferecer um ensino mais atual e que atraia seus educandos, pois a partir do momento que a aula se aproxima da realidade a aula torna-se agradável. Desta maneira, buscamos proporcionar a docente o contato com outras fontes de pesquisa como alternativas que a ajudasse com seu principal objetivo, promover uma aula mais atrativa, e conseqüentemente, ajudar aos seus alunos a compreender o conteúdo de uma maneira mais leve e divertida.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste estudo, buscamos proporcionar à professora novas formas de ensinar e aprender a partir da *Webquest*, trazendo maneiras de introduzi-la em seu cotidiano, conciliando a metodologia com a realidade de suas aulas. Sabendo da importância de se aperfeiçoar perante os desafios de uma sociedade digital, nossa pesquisa buscou colaborar auxiliar a professora a buscar novos caminhos em sua prática, com interface digital nos caminhos da pesquisa na internet e assim produzir conhecimento apropriado.

Para responder aos objetivos propostos em nosso estudo, no tocante a encontrar maneiras de auxiliar a professora em sua prática, além de colaborar para o seu crescimento e possibilitar a inserção de uma ferramenta digital em suas aulas, fizemos uma sondagem inicial para apurar a possibilidade da realização deste trabalho. Ao iniciarmos a pesquisa, vimos através de questionários aplicados que a tecnologia, antes do período pandêmico, não se fazia presente no cotidiano dela e dos alunos, contribuindo para uma resposta positiva quando proposto a utilização da *Webquest*, uma vez que ela sentiu a necessidade de inovar em sala de aula, principalmente diante da realidade pandêmica que marcou o ensino remoto no momento que estamos vivenciando.

Durante toda a pesquisa a professora buscou tirar suas dúvidas e se inteirar dos detalhes de cada ferramenta, observamos que ela esteve disposta a experimentar a metodologia, além de se mostrar interessada em se aprofundar a respeito do tema e no seu aprimoramento quanto ao uso das tecnologias digitais e *internet*.

Portanto, é notório que a partir da aplicação da *Webquest*, a professora se mostrou mais disposta a experimentar novas tecnologias, se desprendendo um pouco do ensino tradicional. Ela também se mostrou bastante satisfeita com a nossa colaboração, afirmando dar continuidade

ao uso da metodologia em outros temas. Desta forma, concluímos, a partir da colaboração realizada, que a metodologia *Webquest* é uma maneira alternativa de se fazer um ensino significativo utilizando a *internet* e suas variadas possibilidades.

A respeito dos seus alunos, a professora relata que os mesmos buscaram interagir e mostraram interesse em realizar as tarefas propostas, o que se considera o coração da *Webquest* ou seja tarefas que possam desafiar os estudantes a realizarem pesquisas e se engajarem coletivamente. Com os resultados obtidos, caminha-se pela afirmativa de que, o aprendizado ocorre quando as partes estão abertas à novas experiências. O docente, diante do contexto em que estamos vivenciando, precisa ser inovador e perceber os benefícios pedagógicos das tecnologias e usá-las ao seu favor para proporcionar um aprendizado descontraído e satisfatório para os seus alunos, como também, precisa de formação contínua que inclua a inserção tecnológica.

Em face disso, afirmamos que o uso da metodologia que traduz a concepção da *Webquest* pelo professor pode ser de grande contribuição para o ensino e aprendizagem dos seus alunos e que a partir dela, o professor pode cada vez mais buscar se aprofundar em caminhos que estejam atrelados à orientação de pesquisas que envolvem a *internet*. Pensando assim em um novo perfil de professor, que seja aliado das tecnologias existentes e aberto para experimentar as possibilidades que este mundo digital descortina para o trabalho docente.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Leila Cristina Aoyama; RECENA, Maria Celina Piazza. O USO DE WEBQUESTS NA EDUCAÇÃO CRÍTICA E EMANCIPATÓRIA: SEGUINDO OS IDEAIS DE PAULO FREIRE. In: **Revista Ciências&Ideias**. Vol.3, 1. Set, 2010/Abril-2011.17p.

BERGMANN, J; SAMS, A. **Sala de Aula Invertida: Uma metodologia ativa de aprendizagem**. Tradução: Afonso Celso da Cunha Serra. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2020.

Borges de Amorin Amorin, D. F.(2021). G Suite como solução em ferramentas de trabalho colaborativas, acadêmicas e profissionais. *Project, Designand Management*, 3(1), 29-40. doi: 10.29314/pdm.v3i1.515. Disponível em: <https://www.mlsjournals.com/Project-Design-Management/article/view/515/951>. Acesso em: 24/09/2021.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**, Brasília: Secretaria da Educação Básica, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 28/09/2020.

CORRÊA, Janaina M.; MACHADO, Juliana B.; BRUM, Paula F. **O Uso da Webquest na Prática Educativa nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. 5º SENID: Cultura digital na educação. ISSN 2238-5916. 9p.

GIL, Antonio Carlos, 1946 – **Como elaborar projetos de pesquisa/** Antonio Carlos. -. 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas/SP: Editora Papirus. 2012. 141p.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e tempo docente**. Campinas/SP: Editora Papirus. 2013.

LOPES, Viviane dos Reis Knachaka; PIOVESAN, Sandra Dutra. A UTILIZAÇÃO DA WEBQUEST NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL. **Docer**. 2013. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/e501xs5>. Acesso em:

MARTINS, Heloisa Helena T. de Souza. **Metodologia qualitativa de pesquisa**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.30, n.2, p. 289-300, maio/ago. 2004.

Metodologia Webquest: Apropriação e Utilização nas Aulas de Matemática no Ensino Médio" em *Só Pedagogia*. Virtuoso Tecnologia da Informação, 2008-2021. Disponível em: http://www.pedagogia.com.br/artigos/metodologia_webquest/?pagina=2. Acesso em: 13/09/2021 às 20:51.

PAIVA, Josefa P. da. R. **Webquest: um novo fazer pedagógico**: Análise acerca da utilização da metodologia *Webquest* como estratégia inovadora capaz de fomentar a aprendizagem colaborativa e integrar às novas tecnologias à prática pedagógica. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/webquest-um-novo-fazer-pedagogico.htm>. Acesso em: 18/03/2020.

PERES, Rosana; CUAREL, Adriana. A TECNOLOGIA NO CONTEXTO ESCOLAR: WEBQUEST – UMA FERRAMENTA PROPOSTA POR BERNIE DODGE. **IX Colóquio de Estudos Literários**: Diálogos e Perspectivas. Londrina (PR), 15 e 16 de setembro de 2015. ISSN: 2446 – 5488. p. 492-499.

PIMENTEL, F. S.C. **Formação de professores e Novas tecnologias**: Possibilidades e desafios da utilização da Webquest e web folio na formação continuada. 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Fernando_Pimentel9/publication/266291850_Formacao_de_Professores_e_Novas_Tecnologias_possibilidades_e_desafios_da_utilizacao_de_webquest_e_webfolio_na_formacao_continuada/links/5b603cbea6fdccf0b202be60/Formacao-de-Professores-e-Novas-Tecnologias-possibilidades-e-desafios-da-utilizacao-de-webquest-e-webfolio-na-formacao-continuada.pdf. Acesso em: 19/03/2020.

SILVA. Cassiana Fagundes da; MUELLER, Rafael Rodrigo. *Webquest*: uma ferramenta adaptável para a pesquisa na web. **Revista Novas tecnologias na educação**, Porto alegre, v. 8. N.3, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/18107/10679>. Acesso em: 17/03/2020.

SILVA. Edna Marta Oliveira da. A *Webquest* na internet: o novo material didático. **Rev. FAE**, Curitiba, v.11, n.2, p.79-86, jul./dez. 2008. Disponível em: <https://revistafae.fae.edu/revistafae/article/view/328/224>. Acesso em: 22/04/2020.

SILVA, Marco. Interatividade na educação híbrida. In: PIMENTEL, Mariano; SANTOS, Edméa; SAMPAIO, Fábio F. (orgs.). *Informática na educação: interatividade, metodologias e redes*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação, v.3). Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/interatividade>. Acesso em: 19/09/2021.

RODRIGUES, Fernando. *Webquest* - Entrevista com Bernie Dodge. **Youtube**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IPgdXij68sc&feature=emb_logo. Acesso em: 21/04/2020.

SOUZA, Ivan de. *Google Sites*: saiba para que serve e como criar *sites* dentro da plataforma. Junho 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/google-sites/>. Acesso em: 25/01/2021.

PONTES, Alexsandro Duarte Alves. *Google Sites*: uma contribuição para o letramento digital na prática docente. 2015. 82 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus por ter me dado forças para chegar até aqui. A todos, que de alguma forma, contribuíram para que este momento se tornasse realidade, não tenho palavras para agradecer o quanto foi importante para mim. Gratidão!

A Minha mãe, Josete de Moura Ferreira Alves, que mesmo com seu fundamental incompleto, me ensinou o mundo maravilhoso das letras. Será sempre minha primeira professora e será sempre a minha maior motivação para continuar na profissão que escolhi para vida. Ao meu pai, José Nildo Caetano Alves, que mesmo analfabeto me ensinou o quanto o estudo é importante, e sempre fez de tudo para que eu tivesse uma educação digna. Essa conquista é de vocês também!

Ao meu companheiro, Júlio Luiz Alves Neto, por estar ao meu lado me apoiando, incentivando e dando forças para seguir na caminhada.

A minha Irmã, Jucileide Ferreira Alves, por ter me ajudado no que estava ao seu Alcance. Aos meus Irmãos, Jusseano Ferreira Alves, Jubelanio Ferreira Alves e minha cunhada e amiga, Isabela Chaves que mesmo indiretamente, me apoiaram desde o início.

A minha orientadora, Maria Lúcia Serafim (Malu Serafim) por todo empenho, por me acolher e ter sido tão dedicada. Obrigada por não desistir de mim. Suas sugestões de leituras, todos os conselhos, a empatia que teve por mim, será eternizada em meu coração. Sem dúvidas, serei eternamente grata por tudo que fez por mim nos bons e maus momentos.

A Minha amiga de vida, Eliana Lourenço de Souza, por ter estado ao meu lado durante toda a graduação e que dividiu todo o fardo da caminhada comigo.

Aos meus colegas de turma, em especial, Jaqueline Oliveira, Renata Souza, Gerlandia Teobaldo, Francilene Flor e Luiza Gonçalves por ter tornado minhas manhãs mais leves.

A professora e amiga Janicleide Pontes por ter aceito participar desse desafio comigo.

À banca examinadora, na pessoa da Prof. Dra. Maria do Rosário Gomes Germano Maciel e Prof. Dra. Marta Lúcia de Souza Celino, por ter aceitado fazer parte deste momento e por suas contribuições.