

O USO DE WEBQUEST COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DOCENTE: UM ESTUDO NA ESCOLA BÁSICA DA URI DE SÃO LUIZ GONZAGA / RS¹

Jerusa Dutra Schreiner ²

Fábio Teixeira Franciscato ³

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar o uso de Webquest, que se constitui em um ambiente orientado para a pesquisa através da Internet, o qual possibilita aos alunos analisar situações problemas. A partir da área do conhecimento de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, em especial a disciplina de Língua Portuguesa, os alunos do 1º Ano do Ensino Médio da Escola Básica da URI de São Luiz Gonzaga trabalharam os conteúdos de Fonologia/Fonética a partir desta ferramenta. Com os resultados da pesquisa, foi possível observar que a utilização da Webquest, como ferramenta de aprendizagem, desperta maior interesse, motivação e participação dos alunos. Essa ferramenta contribui na promoção e construção do processo de conceitualização dos discentes, desenvolvendo neles as habilidades e competências necessárias à sua inserção na sociedade do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem. Internet. Webquest.

ABSTRACT

This article aims to analyze the use of Webquest, which constitutes a research oriented environment through the Internet, which enables students to analyze problem situations. From the area of knowledge of languages, codes and its technologies, especially the discipline of Portuguese-speaking students in Year 1 of the Basic Education Middle School of the São Luiz Gonzaga URI worked the contents of phonology / phonetics. With the survey results, we observed that the use of WebQuest as a learning tool arouses greater interest, motivation and participation of students. Thus contributing to the promotion and construction of process conceptualization of learners, developing their skills and competencies necessary for their insertion in the knowledge society.

KEYWORDS: Learning. The Internet. Webquest

1. INTRODUÇÃO

O mundo sofre constantes e profundas transformações educacionais, científicas e tecnológicas decorrentes de uma sociedade heterogênea, na qual os seres humanos possuem

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Universidade Federal de Santa Maria.

valores diferentes, e na medida em que esses valores são alterados de acordo com a evolução dos tempos, as sociedades se modificam.

Nessas diferenças a cultura se desvenda auxiliando o crescimento das diferentes manifestações sociais. Nesse sentido, torna-se necessário que o ser humano cresça constantemente como indivíduo e ser social.

À proporção em que o homem constrói a si mesmo e num processo de interação com esse mundo produzido por ele, acaba construindo o seu convívio enquanto interação com o meio social no qual está inserido, como também, com as aprendizagens passadas através da dialogicidade, favorecendo assim, o desenvolvimento do espírito crítico e transformador do homem.

Apesar da educação em nosso país estar um pouco precária, e possuir algumas falhas no seu desenvolvimento, torna-se ainda o melhor caminho para promover o desenvolvimento humano. Pois, o homem tem uma grande capacidade de aprender, ensinar e assimilar conhecimentos, assim vai produzindo e transformando em cultura, e a educação esta ligada a essas capacidades de permitir que o homem desenvolva suas diversas potencialidades.

Levando em consideração que a educação é um processo abrangente que busca o desenvolvimento humano e acompanha o indivíduo durante toda a sua vida, onde o homem cria a cultura que se constitui no patrimônio da humanidade, a qual reflete na sociedade como um todo. Porém, não é possível criar uma verdadeira sociedade se a educação for ministrada com incompreensões.

Assim, torna o homem e a educação projetos inconclusos, pois o homem sempre vai aprender com os outros e a educação está sujeita a muitas mudanças e transformações para adequar-se a essas mudanças, de mundo, de sociedade, de cultura e principalmente de ensino.

Como o indivíduo está inserido no processo de educação desde o primeiro contato familiar, a educação vai englobar o ensino e todos os demais aspectos que a promovem ao desenvolvimento humano dentro da sociedade. Então, a educação pode ser definida como o processo básico, e esta precisa valorizar o ser humano na sua essência ajudando-o e oferecendo suporte para ele desenvolver-se integralmente.

No entanto, para que este desenvolvimento ocorra de forma prazerosa e mais tranquila possível, segundo Morin (1993):

Devemos desenvolver processos de comunicação ricos, interativos e cada vez mais profundos. Abrir as escolas ao mundo, à vida. Criar ambientes de ensino e aprendizagem mais atraentes, envolventes e multissensoriais. (MORIN, 1993, p. 63).

Somente, interligando, buscando, interagindo, instigando a evolução do processo educacional será possível proporcionar momentos de desafios, os quais irão oferecer recursos que permitem ao ser humano uma educação verdadeiramente de qualidade e interligada com as mídias existentes, as quais estão a serviço da modernidade e, principalmente com acesso a todos, as quais podem e devem ser utilizadas em sala de aula no fazer pedagógico do professor. Concluindo, é o novo a serviço de uma educação de qualidade, mas para que ocorra é preciso trazê-lo para dentro de nosso ambiente educacional.

Assim, o presente trabalho tem como objetivo analisar o uso de mídias em sala de aula, em especial a Webquest, na disciplina de Língua Portuguesa na turma de 1º Ano do Ensino Médio da Escola Básica da URI de São Luiz Gonzaga.

Como metodologia, utilizou-se o estudo de bibliografias existentes sobre o uso educacional dessa mídia, como a criação de uma Webquest sobre o conteúdo de Fonologia/Fonética, no qual buscou compreender, descrever, despertar e decodificar os objetivos que a mesma proporciona no ensino/aprendizagem dos alunos.

O presente artigo está composto por 6 capítulos divididos da seguinte forma:

Capítulo 2: a relação entre escola x professor x mídias.

Capítulo 3: as relações existentes entre a Webquest e o processo de ensino e aprendizagem a serviço da educação.

Capítulo 4: pesquisa e metodologia desenvolvida a partir do conteúdo de ‘Fonética e Fonologia’, em uma turma do 1º Ano do Ensino Médio da Escola Básica da URI de São Luiz Gonzaga, na disciplina de Língua Portuguesa.

Capítulo 5: os resultados e discussões sobre o seu uso.

Capítulo 6: a conclusão após a análise desta mídia e suas relações com o processo de educação, visto que, através dela é possível trabalhar a pedagogia de projetos utilizando as ferramentas, computador e Internet, que tanto fascina os jovens.

2. A ESCOLA X PROFESSOR X MÍDIAS

A educação brasileira necessita de jovens que saibam interpretar e compreender o mundo em que vivem que também consigam construir e aplicar conceitos das várias áreas do conhecimento para a compreensão de distintos contextos, em especial, o da produção e uso tecnológico na área da educação.

É de conhecimento que a educação deve proporcionar espaços de prazer, alegria, descontração, descobertas, de criação, socialização e de recriação às pessoas que nela convivem.

É importante compreender que, num processo educativo que se propõe ser transformador, necessitam que seus objetivos de ensino estejam voltados eminentemente para a construção e reelaboração de conhecimentos.

Também, devem expressar ações como reflexão crítica, curiosidade científica, investigação e a criatividade. A educação precisa superar o individualismo pela solidariedade, liberdade, igualdade, promovendo ao ser humano, sua humanização e principalmente, sua interação com o mundo a que vive.

É fundamental no mundo de hoje, que a prática pedagógica procure descobrir em caminhada conjunta com seus discentes à construção e reelaboração das expectativas e necessidades de uma educação/ensino com qualidade, através de um processo de ensino/aprendizagem apaixonante e significativo, onde as informações e vivências externas façam partes do ambiente escolar como forma de agregar qualidades no ensino.

Campos (apud Cunha), nos fala:

Quando se consideram, todas as habilidades, os interesses, as atitudes, os conhecimentos e as informações adquiridas dentro e fora do ambiente escolar e suas relações com a conduta, a personalidade e a maneira de viver, pode-se concluir que a aprendizagem pode acompanhar toda a vida de cada um. (CAMPOS, 1996, p.14).

Assim, no momento em que conseguirmos trabalhar os nossos conteúdos junto com toda essa tecnologia que está ao alcance dos jovens, conseguiremos tornar o ensino/aprendizagem satisfatório.

A escola enquanto instância de formação e informação deve respeitar a multiculturalidade, assim, como todos os processos de aprendizagem precisam buscar incentivar as múltiplas formas de aprendizagem. Levando em consideração que o seu ensino necessita facilitar o crescimento do aluno como um todo, promovendo a sua emancipação social, política e cultural.

Mas agregar essa relação aluno x tecnologia de que forma?

Neste contexto, surge a presença indispensável do educador que precisa ter objetivos claros e principalmente consciência que não se educam objetivos, mas sim indivíduos pensantes e que já chegam à escola com uma vasta bagagem cultural e inserção ao mundo tecnológico em que vivem, como nos fala Campos (apud Cunha):

Quando se refere ao professor, está sendo falado em um agente social, alguém que desempenha um papel social, um papel de mediação entre o indivíduo e a sociedade, e quando se refere ao aluno, está se referindo ao aprendiz social. (CAMPOS, 1996, p. 30).

Sendo assim, o educador também é um agente social, aquele ser capaz de mediar e desenvolver as ações decorrentes entre o conteúdo e o aluno, e, portanto precisa criar diferentes condições que ajudarão o aluno, um aprendiz social, a atribuir significados às informações recebidas, contribuindo para uma educação com qualidade: lendo, escrevendo e resolvendo os problemas surgidos nas mais variadas situações do cotidiano.

A motivação para o conhecimento em sala de aula está relacionada ao assunto a ser tratado e de que forma será trabalhada, como também, a própria relação interpessoal professor x aluno, tornando-se necessária tanto para quem ensina, quanto para quem aprende, para que ambos tenham bom desempenho em seus afazeres.

Hoje a grande questão de um bom educador, não é mais a de apenas ensinar e sim, a de aplicar em sua prática docente as inúmeras tecnologias existentes como ferramenta de seu trabalho, as quais inúmeras delas já fazem parte do dia-a-dia do seu aluno.

Percebe-se assim, conforme Perrenoud, que cabe ao educador a responsabilidade de planejar, criar, organizar, estruturar ações que estabeleçam a interação de sua prática com tal realidade inserida no contexto escolar.

O profissional em educação deve ser um profissional reflexivo, ou seja, capaz de analisar as suas próprias práticas, de resolver problemas, de inventar estratégias, enfim, ser um “homem da situação”. (PERRENOUD, 2001, p. 25).

Pois, como ele afirma, deve dominar qualquer nova situação, precisa ser um profissional comprometido, autônomo e responsável, fundamentando sua ação educativa, ou seja, objetivando-a sempre à construção do conhecimento pelo aluno e se modernizando, usando as mídias existentes a favor de seu fazer pedagógico, mas sempre com um bom planejamento.

Neste sentido, surge a Webquest, ferramenta que auxilia o professor tornando seus alunos colaboradores de sua prática, observando, experimentando, comparando, analisando, levantando hipóteses, pesquisando, argumentando, questionando, enfim participando ativamente da aula, construindo seu próprio conhecimento através da troca de ideias com todos os envolvidos nesse processo, pois esta troca é considerada uma rica fonte de aprendizagem.

Enfim, ensinar e aprender não são tarefas fáceis, mas é um processo natural e contínuo, pois não existe mais o saber concluído e o ser humano estará sempre construindo e reconstruindo conhecimentos, ainda mais se esta prática estiver interligada com as tecnologias e mídias existentes no mundo. Assim sendo, proporcionar aos alunos ações pedagógicas com as quais se agregam mídias como ferramentas de ensino, tornaram-se algo prazeroso e desafiador aos nossos alunos.

A Webquest se constitui em um ambiente de pesquisa via Internet, orientado para se trabalhar a pedagogia de projetos, a interdisciplinaridade, a educação à distância, proporcionando práticas que possibilitam aos alunos analisar e aprender a solucionar problemas a partir de situações desafiadoras, proporcionando espaço para refletir, construir e debater respeitando e valorizando experiências socioculturais, utilizando a ideia de aprendizagem colaborativa, que é uma das formas mais interessantes de desenvolver pesquisa em grupo na Internet.

Nesta oportunidade, será abordada a importância da utilização desta ferramenta na promoção e construção do processo de conceituação dos discentes para que os mesmos

desenvolvam habilidades e competências necessárias a sua inserção na sociedade do conhecimento.

3. A WEBQUEST E SUAS RELAÇÕES COM O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM A SERVIÇO DA EDUCAÇÃO

Uma das formas mais interessantes de desenvolver pesquisa em grupo na Internet é a Webquest, que se constitui em um espaço na Web que facilita e enriquece o uso da Internet como ferramenta pedagógica, por professores e alunos, estimulando a pesquisa, o pensamento crítico e a criatividade.

Segundo o Portal Webquest:

Por vezes pode ser traduzida como “Aventura na web” ou “Desafio na web”. A qual torna o professor um verdadeiro mediador, coordenando as atividades desenvolvidas pelos alunos. Gerenciado o tema e o objetivo da pesquisa inicial, o qual disponibiliza os links para o desenvolvimento da mesma. Disponível em: <<http://www.portalwebquest.net/>>.

Através deste desafio, os alunos assumem diferentes papéis para troca de experiência entre eles. Tanto o material inicial quanto o resultado é publicado em um ambiente virtual, sendo essa ferramenta uma atividade didática, estruturada de forma com que os alunos possam se envolver no desenvolvimento de tarefas de investigação, utilizando os recursos da Internet. Sendo analisada como uma fonte de pesquisa, poderá tornar a aprendizagem significativa e levar o educador e o educando a construção do conhecimento.

O referido uso constitui em uma investigação orientada, por apresentar uma performance organizacional de atividades envolvendo novas tecnologias, que pode ser desenvolvida em qualquer área ou nível de ensino.

Assim, torna-se, uma alternativa pedagógica que através da Internet poderá resultar em uma construção do saber mais significativo, mais construtivo, através de ambientes virtuais de aprendizagem, mudando assim o modo de ensinar e aprender, além de diferenciar o modo do qual o professor trabalha em sala de aula.

É importante ressaltar, que segundo Bernie Dodge (apud SENAC, 2009), o conceito de Webquest foi criado em 1995, por Bernie Dodge, professor da San Diego State University,

EUA, “como proposta metodológica para usar a Internet de forma criativa”.

O criador da metodologia, Bernie Dodge (apud SENAC, 2009), a define assim: "Webquest é uma atividade investigativa, em que alguma ou toda a informação com que os alunos interagem provém da Internet." Geralmente, uma Webquest é elaborada por um professor, neste caso o de Língua Portuguesa, relacionada a um problema a ser solucionado, o ensino e aprendizagem do conceito de “Fonética e Fonologia”, pelos alunos, do 1º Ano do Ensino Médio, da Escola Básica da URI de São Luiz Gonzaga/ RS.

A Webquest sempre parte de um tema e propõe uma tarefa, que envolve consultar fontes de informação especialmente selecionadas pelo professor. Essas fontes (também chamadas de recursos) podem ser livros, vídeos, e mesmo pessoas a entrevistar, mas, normalmente, são sites ou páginas na Web. De acordo com Veras e Leão (2007):

O Modelo WebQuest (MWQ) surgiu a partir da necessidade de ajudar os alunos a usar informações adquiridas para construir significado num tópico complexo, preferivelmente de forma a motivar o trabalho em grupo e a testar hipóteses num contexto real de mundo. (VERAS e LEÃO, 2007).

Então, trata-se de uma forma de orientar a pesquisa em sala de aula, disponibilizando recursos on line e/ou off line, tornando o trabalho a partir de recursos Web mais satisfatório, uma vez que não requer buscas (muitas vezes improdutivas) por parte dos alunos.

Segundo Montoli, as Webquests são constituídas de sete seções básicas:

A Introdução deve apresentar o assunto de maneira breve e propor para os alunos que atividades eles terão de realizar.

A Tarefa deve propor, de forma clara, a elaboração de um produto criativo que desafie os alunos. É comum que a Tarefa exija dos alunos a representação de papéis, para promover o contraste de pontos de vista ou a união de esforços em torno de um objetivo. É considerada a “alma” da Webquest, sendo que evoca a ação, o que é necessário realizar em uma Webquest, ação que resulte em um produto passível de ser executado pelos alunos no âmbito escolar.

O Processo traduz a dinâmica da atividade – como os alunos devem se organizar para a atividade, apresentando os passos que os alunos terão de percorrer para desenvolver a Tarefa.

Os Recursos são os sites e páginas Web que o professor escolhe e que devem ser consultados pelos alunos para concretizar a tarefa proposta. São as informações que permitem concretizar a tarefa, é importante que essas informações sejam pertinentes e válidas em relação ao tema tratado, para que o aluno não se perca no material obtido e na navegação na Web.

A seção Avaliação deve apresentar aos alunos como o resultado da tarefa será avaliado e que fatores serão considerados, bem como em que casos a verificação será individual ou coletiva.

A Conclusão resume o propósito geral do que foi aprendido e indica como o aluno pode continuar a estudar o assunto, ou seja, pode ser vista como um convite a aprender mais.

Os Créditos apresentam todo o material consultado pelos autores para a preparação e construção da Webquest, como fontes, textos e imagens utilizadas. (MONTOLLI, 2010. p. 04)

Vários estudos buscam discutir as possibilidades e fragilidades do trabalho com Webquest. Abar e Barbosa (2008) consideram que “as Webquest podem ser uma solução inteligente para o uso adequado da riqueza de informações proporcionada pela Internet”. Penteadó e Fernandes (2007) afirmam que:

A metodologia Webquest pode ser uma solução didática e orientada de apresentar aos alunos atividades que exijam pesquisas na Internet, evitando as técnicas do famoso “copiar e colar” e estimulando a criatividade e busca por novas soluções dentro da resolução de problemas”. (PENTEADO e FERNANDES, 2007).

Para Veras e Leão (2007):

O modelo Webquest satisfaz uma demanda por metodologias que agreguem qualidade pedagógica ao uso da Internet, pois pode prover professores e alunos de mecanismos que possibilitem a aprendizagem cooperativa/colaborativa. (VERAS e LEÃO, 2007).

Os autores ressaltam, ainda, que para que isso possa ocorrer, de fato, é necessária uma boa organização dos grupos, em que todos tenham seu papel de colaborador na execução das tarefas. Gomes (2006) considera:

Que o uso da Webquest pode facilitar a aprendizagem dos alunos, contribuindo para que o professor desempenhe um papel de orientador do processo ensino-aprendizagem, porém alerta que trabalhar com a Internet e em particular com a Webquest, requer um planejamento cuidadoso da aula, envolvendo um trabalho exaustivo na procura de sites de qualidade, de fácil abertura e sem erros científicos. (GOMES, 2006).

Assim, independente de qual for o objetivo traçado é preciso ter um bom planejamento das tarefas, de forma a minimizar as dificuldades de compreensão das mesmas, de seleção da informação adequada, de análise, síntese, escrita de textos e cumprimento dos prazos estabelecidos.

4. PESQUISA E METODOLOGIA

O presente trabalho foi aplicado com 12 alunos do 1º Ano do Ensino Médio da Escola Básica da URI de São Luiz Gonzaga / RS. Para tanto, foi analisado, discutido o uso da ferramenta Webquest com os alunos, como forma de diversificar a prática pedagógica, agregando mídias em sala de aula, através de uma perspectiva construtivista correlacionando a interacionalidade aos conteúdos de forma teórico-prática-lúdica do ensino.

Para a análise deste artigo, o tema Gerador escolhido foi o de “Fonética/Fonologia” previsto para o último trimestre. Tema profundo e desafiador, visto que, se trata da menor unidade sonora de uma língua, capaz de estabelecer distinção de significado entre as palavras, utilizada pela área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, em especial a disciplina de Língua Portuguesa.

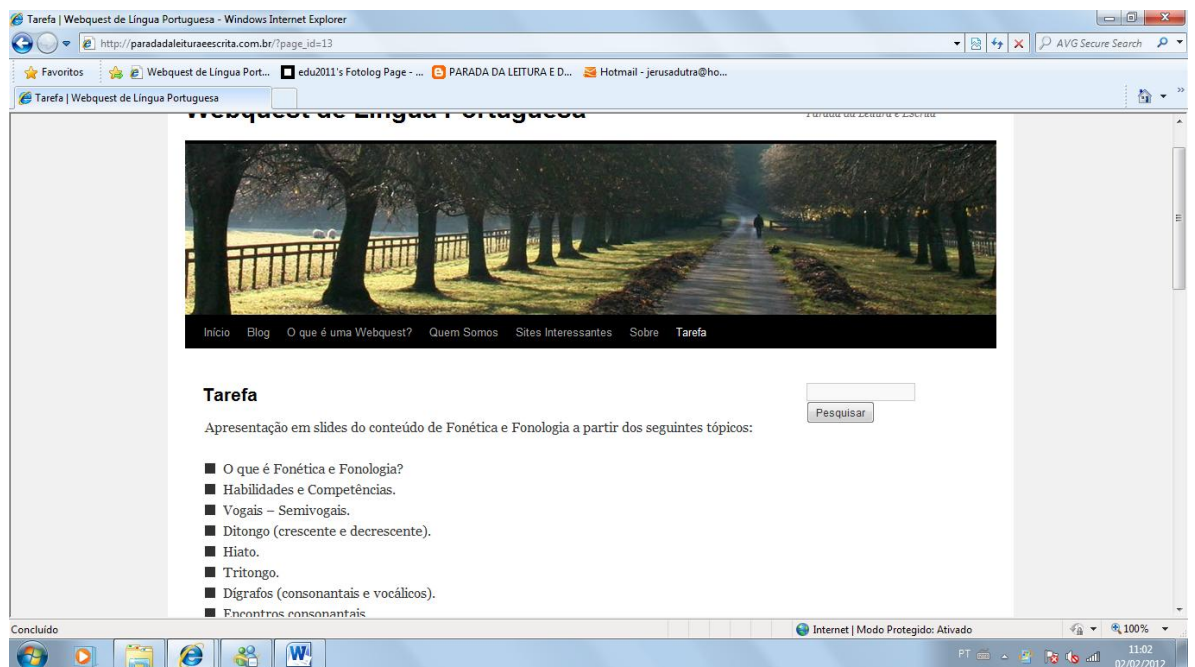
Primeiramente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, que buscou compreender e descrever contribuições teóricas já existentes de vários autores que realizaram artigos e dissertações e teses sobre a mídia e sua utilização pedagógica. Posteriormente foi apresentado aos alunos através de slides em Power Point.

Posteriormente foi solicitado que os alunos pesquisassem e trouxessem para a próxima aula sites de Webquest já existentes utilizadas com fim pedagógico, tendo como objetivo conhecer o funcionamento das mesmas.

Após a apresentação da pesquisa no laboratório de informática pelos alunos, apresentei a eles a nossa Webquest: <http://www.paradadaleituraeescrita.com.br/>, para análise dos alunos.



Posteriormente receberam a tarefa de pesquisa a partir dos tópicos mencionados.



A atividade teve duração de 04 semanas e tendo a pontuação de 2,5 acertos por participação. Em um segundo momento, realizou-se a avaliação, do conteúdo trabalhado na Webquest, que valeu 5,0 acertos.

Para análise do uso de Webquest como ferramenta em sala de aula, foram elencados os seguintes tópicos:

- compreensão e interesse dos alunos na pesquisa do conteúdo, como também na criação da Webquest;
- participação dos alunos nas atividades do ambiente;
- construção de conceitos do conteúdo através da ferramenta;
- abordagem interpretativa expressa em sala de aula;
- modernização do ensino x aprendizagem;
- promover aprendizagem cooperativa;
- analisar os novos desafios com os quais o professor se defronta diariamente na utilização de mídias em sala de aula;
- propor novas modalidades de ensino a partir da Internet;
- criar um espaço de aprendizagem colaborativa entre os alunos e seu cotidiano;
- desenvolver um ensino de qualidade, o qual torna os discentes ativos e solucionadores de problemas, verdadeiros pesquisadores de projetos e responsáveis pela construção de seu conhecimento;
- compartilhar momentos de vivências com os seus colegas, utilizando a Internet como ferramenta didática em sua pesquisa.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este artigo se propôs analisar, debater o uso de Webquest como ferramenta pedagógica, além de criar uma Webquest como metodologia de trabalho em sala de aula como forma de integrar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) em nossa docência através de análise e discussão de trabalhos já publicados e criação da mesma em sala de aula.

Na metodologia utilizou-se o estudo de Fonética e Fonologia, na qual se buscou compreender, descrever, quantificar e decodificar os significados da pesquisa realizada através da Internet em avaliação presencial.

Na apresentação do trabalho todos os alunos apresentaram interesse e entusiasmo na proposta, somente um deles já conhecia essa ferramenta, mas relatou que seu conhecimento era vago. Conforme os debates realizados pode-se observar que todos sentiram-se motivados por essa nova maneira de aprender e que iram participar.

No decorrer das aulas todos os alunos levavam à sala de aula suas dúvidas e os resultados obtidos, houve muita interação através de e-mail com a professora e troca de ideia através do blog criado <http://paradadaleituraeescrita.blogspot.com/>.



Ações estas que demonstravam dia-a-dia o interesse e comprometimento dos mesmos com a aprendizagem, e tudo despertado em razão ao modo distinto de aprender, visto que não estavam acostumados a poderem usar a Internet como ferramenta de sua aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa.

A avaliação presencial sobre o assunto pesquisado “Fonética e Fonologia” obteve um resultado satisfatório, a qual interligou o tema gerador ao conteúdo desenvolvido. O tempo disponível foi adequado para a proposta e possibilitou aos alunos espaço de discussões, bem como para a transcrição destas de forma escrita.

A Internet está presente no dia a dia dos alunos. Alguns já nasceram com ela fazendo parte de seu mundo, outros se agregaram ao mundo tecnológico há pouco tempo, e esse

conhecimento, domínio da mesma tornou o ensino/aprendizagem facilitador, podendo então, dessa forma, desenvolver o uso de Webquest em sala de aula com resultados positivos, interligando assim, as mídias em sala de aula.

6. CONCLUSÃO

O presente trabalho constituiu-se do uso de Webquest como ferramenta pedagógica no ensino da Língua Portuguesa do 1º Ano do Ensino Médio, como forma de agregar na prática pedagógica a importância do uso das mídias em sala de aula e suas relações com o processo de ensino/aprendizagem.

A partir da proposta foi possível concluir que a utilização de ferramentas, as quais utiliza a Internet como ferramenta principal, aqui a Webquest, resulta em maior interesse e motivação dos alunos, pois não havia obtido em nenhum trabalho desenvolvido anteriormente a participação e interesse que demonstraram nesse.

No que se refere à decodificação dos conteúdos, o interesse é muito maior do que em uma atividade presencial sem a utilização de projetos e interação com os colegas. Além do interesse maior por parte dos alunos, obteve-se um ensino de qualidade, o qual torna os discentes ativos e solucionadores de problemas, verdadeiros pesquisadores de projetos e responsáveis pela construção de seu conhecimento, visto que no decorrer das tarefas propostas eles iam construindo seus saberes com o auxílio da professora através da Internet, compartilhando essas vivências com os seus colegas, utilizando a Internet como ferramenta didática em sua pesquisa.

Enfim, as tecnologias nunca estiveram tanto em destaque como se encontram hoje, pois além de criarem condições para que muitas mudanças aconteçam no mundo, estão presentes e influenciando cada vez mais dentro das aulas do professor, no que resulta assim, uma constante pesquisa por parte dos docentes da forma adequada de agregá-las em seu fazer pedagógico.

Essas mudanças e avanços ocorridos em especial na área da informática resultam em novas maneiras de agir e se posicionar perante tais tecnologias, que devem de forma correta, fazer parte de um dia a dia escolar, enriquecendo e diferenciando o ensino.

Dentro de todas essas novas tecnologias nenhuma ocupa tamanho espaço quanto o computador e a Internet nas práticas pedagógicas. Assim, integrar a utilização do computador e da Internet no currículo de um modo significativo e incorporá-la às atuais práticas de sala de

aula bem sucedidas, como a educação baseada numa aprendizagem cooperativa torna-se desafio para o professor.

A Internet apresenta um potencial importante na ajuda aos alunos no sentido de responsabilidade pessoal com seu próprio aprendizado, expandindo seus horizontes, aprendendo a comunicar-se, a colaborar e, de fato, aprender.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABAR, Celina A. A. P. BARBOSA, Lisbete Madsen. **Webquest: um desafio para professor!** São Paulo: Avercamp, 2008.

BARROS, GÍLIAN BARROS. **Webquest: metodologia que ultrapassa o limite ciberespaço.** Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012622.pdf> Acesso em: 02 nov. 2011.

CUNHA, Elisabeth de Souza Figueiredo. **Desenvolvendo habilidades de leitura a partir de uma Webquest.** Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=8629> Acesso em: 12 nov. 2011.

DODGE, Bernie. **Webquest: uma técnica para aprendizagem na rede internet.** Disponível em: http://webquest.futuro.usp.br/artigos/textos_bernied.html. Acesso em: 01 nov. 2011.

GOMES, C. J. **Contributo para uma melhor compreensão do uso da WebQuest no contexto de uma estratégia de formação de professores.** In: Carvalho, Ana Amélia A.(org.). Actas do Encontro sobre WebQuest. Braga: CIEd, 2006.

LIBRELOTTO, Giovani Rabert. **Elaboração de artigo científico.** Disciplina de Metodologia da Pesquisa Científica – Curso de Pós-Graduação Mídias em Educação / UFSM. Disponível em: http://cead.ufsm.br/moodle/file.php/3579/arquivos_disciplina/material_apoio/Elaboracao_de_artigo_cientifico.pdf. Acesso em 15 nov. 2011.

MONTOLI, Fabiane da Silva. **Webquests como estratégia didática: possíveis contribuições para formações de professores.** Disponível em: <<http://www.slideshare.net/CursoTICs/fabiane-da-silva-montoli>>. Acesso em 12 nov. 2011.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 10 ed. São Paulo: 2006

MORIN, Edgar. **O método 3/ O conhecimento do conhecimento.** Porto Alegre, editora Sulina, 1993.

PENTEADO, Maira T. L.; FERNANDES, Gisele Dorneles. **O uso da informática na escola: Webquest como estratégia de aprendizagem construtivista.** Disponível em: <http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/emilio/autoria/artigos2007/6_webquest_maira_ok.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2011.

PERRENOUD, Philippe. **Formando Professores Profissionais.** 2ª ed. Porto alegre, editora Artmed, 2001.

Possibilidades de uso de tecnologias na educação: tecnologias na gestão da pesquisa, organização e divulgação. Disciplina de Multimídia Educacional e Produção de Hipertexto na Educação – Curso de Pós Graduação Mídias em Educação – UFSM. Disponível em: <<http://cead.ufsm.br/moodle/course/view.php?id=3085> > Acesso em 10 set. 2011.

SILVA, Flávio Geraldo Oniles da. **A Webquest como ferramenta de aprendizagem da Língua Portuguesa em ambiente virtual.** Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/dlcv/lport/pdf/slp01/09.pdf>> Acesso em: 26 out. 2011.

VERAS. Ursula Moema Chaves Melo. LEÃO, Marcelo Brito Carneiro. **O modelo WebQuest modificado.** Revista Iberoamericana de Educación nº 43/3 – 25 de junho de 2007.

Sites Consultados:

<<http://www.portalwebquest.net/>>. Acesso em: 20 jun. 2011.

<<http://webquest.sp.senac.br/>>. Acesso em: 04 nov. 2011.