

# UMA PROPOSTA DIDÁTICA DE UTILIZAÇÃO DA *WEBQUEST* PARA A TURMA DE 5º ANO DA E. E. E. F. CORONEL URBANO DAS CHAGAS – DOM PEDRITO/RS<sup>1</sup>

Cristina de Souza Dutra<sup>2</sup>

Patrícia Mariotto Mozzaquatro<sup>3</sup>

## RESUMO

O presente trabalho objetivou a construção de uma *WebQuest* para a turma de 5º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Coronel Urbano das Chagas, visando proporcionar aos alunos a busca de informações na *Web*, favorecendo a inclusão das tecnologias e mídias no processo ensino-aprendizagem e, conseqüentemente, promovendo a aprendizagem utilizando uma tecnologia até então desconhecida para eles. Para isto, inicialmente, ressalta-se a importância de utilizar as novas tecnologias na educação e as metodologias para uso do computador, em especial a *WebQuest*, uma técnica para aprendizagem na Internet e uma importante ferramenta pedagógica para o professor. Elaborou-se a *Webquest* “Rio Grande do Sul: orgulho de ser gaúcho”, onde os alunos interagiram com a ferramenta sendo-lhes apresentada três atividades sobre a história do estado do Rio Grande do Sul. Os mesmos foram avaliados durante todo o processo. Finalizando o estudo, foi proporcionado um encontro onde analisou-se o trabalho realizado, destacando os pontos positivos e negativos, encerrando assim a *WebQuest* proposta. Constatou-se que os alunos gostaram de utilizar a metodologia *WebQuest*, todos consideraram que as mídias computador e Internet deixam as atividades em sala de aula mais interessantes.

## ABSTRACT

The present study aimed to construct a *WebQuest* to the class of 5 th year of the State School Elementary School Coronel Urbano das Chagas, aiming to provide students searching information on the *Web*, favoring the inclusion of technology and media in the teaching-learning and thus promoting learning using technology previously unknown to them. For this, initially, it emphasizes the importance of using new technologies in education and the methodologies for computer use, especially the *WebQuest*, a technique for learning on the Internet and an important educational tool for the teacher. We developed the *WebQuest* "Rio Grande do Sul: proud to be a gaúcho," where students interacted with the tool being introduced to the three activities on the history of the state of Rio Grande do Sul They were evaluated throughout the process. Concluding the study, provided a meeting place where we analyzed the work, highlighting the strengths

---

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professora Orientadora Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas à Educação (UFSM) e Mestre em Ciência da Computação (UFSM).

and weaknesses, thereby closing the *WebQuest* proposal. It was found that students liked to use the *WebQuest* methodology, everyone thinks that the media leave the computer and Internet activities in the classroom more interesting.

## **PALAVRAS-CHAVE**

Educação; Tecnologia; *WebQuest*.

## **1 INTRODUÇÃO**

A sociedade da informação cresce em uma velocidade impressionante. Todo o dia se vê novas tecnologias sendo criadas, são *netbooks, ipods, pendrives, tablets*, entre outros. O computador, que foi apresentado há uns 15 anos, já não é mais novidade, no entanto ainda têm-se muitos professores que não sabem interagir com o mesmo. Os alunos estão muito a frente deles no que diz respeito à tecnologia, mas na maioria das vezes não sabem o que fazer com tanta informação. Portanto está na hora do professor se atualizar e aprender a utilizar a informática na sua prática pedagógica, com o objetivo de canalizar a informação de que o aluno necessita para construir seu aprendizado.

As ferramentas que a informática apresenta são muitas. O professor tem de buscar o conhecimento necessário para fazer delas aliadas na sua prática, afinal o bom professor está sempre aprendendo e buscando novos conhecimentos. Uma das ferramentas pedagógicas que se encontram a disposição do professor é a *WebQuest*, uma metodologia que permite ao mesmo ser um orientador/mediador do processo de aprendizagem, utilizando a *Web* como fonte de pesquisa, proporcionando ao aluno apropriar-se das tecnologias de forma atualizada e favorecendo o compartilhar, entre alunos e professores, dos saberes pedagógicos.

O presente trabalho visa construir uma *WebQuest* para a Turma Sonhos, de 5º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Coronel Urbano das Chagas, em Dom Pedrito/RS, objetivando proporcionar aos alunos a busca de informações na *Web* para solucionar um determinado problema, favorecendo a inclusão das tecnologias e mídias no processo ensino-aprendizagem e, conseqüentemente, promover a aprendizagem utilizando uma tecnologia até então desconhecida para eles.

Os tópicos explorados neste artigo serão os seguintes: A seção dois apresenta um estudo sobre novas tecnologias na educação. A seção três é dedicada a *WebQuest*, uma

metodologia para aprendizagem na Internet e uma importante ferramenta pedagógica para o professor. A seção quatro tratará da descrição do experimento apresentando a *WebQuest* “Rio Grande do Sul: orgulho de ser gaúcho” desenvolvida. Os resultados e discussões são apresentados na seção cinco. E por fim, a seção seis conclui o artigo, seguida de suas referências.

## 2 TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

Atualmente não se pode ignorar a presença das tecnologias e mídias na educação. As tecnologias da informação e da comunicação (TICs) fazem parte do dia-a-dia dos seres humanos, conseqüentemente tem-se de incluí-las na prática pedagógica, pois estes recursos podem ser muito úteis no processo ensino-aprendizagem, uma vez que permitem aos alunos visualizar os conteúdos, interagir com eles, facilitando sua aprendizagem, tornando-os indivíduos participativos, críticos e motivados.

Moran destaca que:

[...] não são as tecnologias que irão resolver todos os problemas da educação, na verdade, elas devem servir de novas ferramentas que renovam o processo de ensinar e aprender, com base num modelo de gestão que prioriza a construção do conhecimento. Para tanto, é necessário que haja planejamento, desde a gestão escolar ao plano de aula do professor, que leve em consideração a relevância do papel das tecnologias, e mais especificamente do uso da Internet, na educação (MORAN, 2000)

As possibilidades disponíveis em relação tecnologias e mídias são muitas. Tem-se a disposição TV, rádio, jornal, revistas, Internet, *flog*, *vlog*, *blog*, entre outros. O importante é o professor conhecer as tecnologias que irá utilizar e planejar muito bem as atividades que irá realizar, pois todas as TICs tem como objetivo colaborar com a aprendizagem dos alunos, sendo ferramentas motivadoras, socializadoras e divulgadoras das produções dos alunos permitindo a interação na escola e fora dela, através da publicação na *Web*.

Outro fator importante em relação às tecnologias na educação é que por si só elas não produzem milagres. De nada adianta uma escola bem equipada em relação às mídias, se os recursos humanos existentes na mesma não estiverem capacitados e motivados a utilizarem as TICs na sua prática pedagógica. Como cita Silva (2003) “[...] não me resta dúvida de que o grande problema para a superação do analfabetismo digital e/ou

para a aprendizagem do manejo de computadores pelas novas gerações reside num elemento chave: o professor. São os professores os grandes facilitadores do processo ensino-aprendizagem e devem utilizar as TICs para facilitar o processo, assim os alunos irão aprender a utilizar a tecnologia para construir seu aprendizado e não só como divertimento, que tão bem o fazem.

Acreditasse que atualmente a Internet seja a tecnologia que mais se sobressai em relação às demais. Isso pelo fato de facilitar a busca pela informação. Antigamente necessitava-se pesquisar em enciclopédias, nas bibliotecas municipais, o que levava mais tempo e muitas vezes não se conseguia muitas informações sobre determinado assunto. Hoje, com apenas um *click*, viaja-se na *Web*, tem-se acesso as mais variadas informações, pode-se conhecer o mundo todo, sabe-se das notícias em tempo real. Com o auxílio de ferramentas como *e-mail*, *blog*, *MSN*, *twitter*, *facebook*, entre outros, acontece a comunicação entre pessoas do mundo todo, o que antigamente só era possível por telefone ou carta. No entanto, nem tudo que é veiculado na *Web* é verdadeiro e surge uma questão: será que os alunos sabem diferenciar o verdadeiro do falso na *Web*? Mais uma vez aparece o professor, com seu importante papel de orientador deve estar atento ao que seu aluno busca na *Web*, para que realmente contribua com seu aprendizado.

O importante é que todos tenham acesso às tecnologias, que o professor faça uso delas para proporcionar aulas mais diversificadas e atrativas, sempre tendo bem claro os objetivos propostos e adequando o tipo de tecnologia ao conteúdo. O planejamento e o domínio da tecnologia são a base para proporcionar ao aluno a busca pelo aprendizado.

O computador hoje é uma ferramenta muito útil no aprendizado dos alunos. Existem várias metodologias a serem exploradas. A Internet facilita muito a busca por conhecimento. Cabe ao professor explorar ferramentas que tornem o aprendizado dos alunos mais interessantes, que a partir delas o aluno construa sua aprendizagem e realmente aprenda.

Moran (2000) aponta que “especificamente em rede, o computador se converte em um meio de comunicação, a última grande mídia, ainda em estágio inicial, mas extremamente poderosa para o ensino e aprendizagem”. É impressionante a velocidade de crescimento do uso do computador. As escolas que possuem bons computadores e acesso a Internet tem de aproveitar este recurso, e cabe ao educador se atualizar e criar aulas que

despertem o interesse dos alunos, que navegam muito mais que os professores, mas que precisam destes para orientá-los a tirar proveito das metodologias proporcionadas pelo uso do computador, visando um efetivo aprendizado. Neste contexto surge a metodologia *WebQuest* que será abordada na próxima seção.

### **3 WEBQUEST: UMA METODOLOGIA PARA APRENDIZAGEM NA INTERNET**

*Bernie Dodge*, da Universidade de *San Diego State University* foi o criador da *WebQuest*, em 1995. A *WebQuest* trata-se de 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, isto é, trata-se de uma atividade didática elaborada pelo professor para ser solucionada pelos alunos, utilizando como fonte principal de informação a *Web* (DODGE, 2005).

As *WebQuests* podem ser curtas, que visam a aquisição e integração do conhecimento, durando de uma a três aulas, ou longas, que visam a ampliação e o refinamento do conhecimento, durando de uma semana a um mês.

A principal vantagem da *WebQuest* é promover a aprendizagem cooperativa dos alunos, uma vez que normalmente é realizada em grupos, incentivando a criatividade e o desenvolvimento de habilidades cognitivas dos mesmos. Também favorece o trabalho de autoria dos professores, uma vez que são eles os idealizadores da *WebQuest*.

Basicamente, os elementos que compõem uma *WebQuest* conforme Oliveira (2005):

- Introdução: Na introdução o tema é apresentado aos alunos de forma desafiante, deve-se utilizar um texto curto.
- Tarefa: Nesta etapa deve-se apresentar o que se espera do aluno, por exemplo, ele poderá resolver um problema.
- Processo: No processo são determinados os passos a serem seguidos, que devem ser descritos de forma clara. Também pode apresentar as fontes de pesquisa que serão utilizadas, como sites, páginas *Web*, etc.

- Avaliação: Especifica de que forma será realizada a avaliação do trabalho, individual ou em grupo, questionário, produção de textos, etc.
- Conclusão: É o momento que se encerra o trabalho, mostrando os objetivos atingidos, as vantagens e desvantagens.

A utilização da *WebQuest* como ferramenta didática é de suma importância, proporcionando aos alunos desenvolver seu pensamento crítico e de reflexão, permitindo um efetivo aprendizado a partir do uso de informações obtidas na *Web*.

### **3.1 WEBQUEST COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O PROFESSOR**

A *WebQuest* é uma importante ferramenta pedagógica para o professor, pois o mesmo a desenvolve com um determinado fim, deixando claro ao aluno onde ele deve chegar para responder a tarefa que lhe foi apresentada. O professor é o autor da *WebQuest*, ele deve deixar aflorar sua criatividade e definir muito claramente os objetivos que deseja com a proposta, pois só assim motivará seus alunos a construir seu aprendizado.

Moran (2007) explica que:

[...] resolver uma *WebQuest* é um processo de aprendizagem interessante, porque envolve pesquisa e leitura, interação e colaboração e criação de um novo produto, com base no material e nas ideias obtidas. A *WebQuest* propicia a socialização da informação, por estar disponível na Internet, pode ser utilizada, compartilhada e até reelaborada por alunos e professores de partes do mundo.

O papel do professor não pode ser mais de “dono do saber”, o verdadeiro aprendizado acontece quando há uma troca entre professores e alunos. O professor deve estar sempre pronto a incentivar e motivar seus alunos para que eles se apropriem do conhecimento. O aluno que busca, pesquisa, escreve, acaba por construir seu aprendizado e nunca mais esquece, e o professor deve sempre estimular seus alunos a correr atrás do conhecimento.

A *WebQuest* contribui com o aprendizado e é uma maneira diferenciada de utilizar a tecnologia como auxiliar no trabalho do professor, pois permite que o aluno aprenda cooperativamente, incentivando o trabalho em grupos, também desenvolva habilidades cognitivas e faz com que o aluno tenha de sintetizar informações, sem ter apenas de copiá-las de um quadro-negro, como geralmente acontece.

A *WebQuest* também permite ao professor “controlar” a utilização da Internet durante o trabalho, o aluno tem de navegar por sites determinados, que fazem parte

da realização da atividade, pois os mesmos estão acostumados a utilizar a *Web* para entretenimento e dentro da escola deve-se utilizar a Internet com o intuito de promover o ensino-aprendizagem.

O professor deve estar atualizado em relação ao uso das tecnologias, incluindo a *WebQuest*, pois elas estão a disposição para ser utilizadas como ferramentas de trabalho, afinal os alunos de hoje iniciam cedo a interação com as TICs e devem utilizá-las para o aprendizado; o professor deve ser o grande incentivador e motivador para que isso aconteça.

#### **4 DESCRIÇÃO DO EXPERIMENTO**

A pesquisa foi realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental Coronel Urbano das Chagas localizada na zona urbano do município de Dom Pedrito/RS, no centro da cidade. Encontravam-se em funcionamento, no ano letivo de 2011, o Ensino Fundamental de 8 anos, com 5<sup>a</sup>, 6<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup> e 8<sup>a</sup> séries, e o Ensino Fundamental de 9 anos, com 1<sup>o</sup>, 2<sup>o</sup>, 3<sup>o</sup>, 4<sup>o</sup> e 5<sup>o</sup> anos.

Quanto à infra-estrutura da Escola, no que diz respeito às tecnologias, cabe ressaltar que se tem uma sala digital equipada com 25 computadores ligados à Internet. Além disso, a Escola conta com uma biblioteca com vários títulos, *datashow*, televisões, DVD, computadores nos setores, copiadoras e *notebook*. Possui Internet banda larga com *wireless*, que permite o acesso inclusive nas salas de aula.

O objeto da pesquisa, público-alvo, foi uma turma de 5<sup>o</sup> ano da Escola Urbano das Chagas, Turma Sonhos, com 32 alunos. A Turma Sonhos, cujo nome foi retirado da *Web* e faz parte de um grupo de anjos, que dá nome a todas as turmas de 1<sup>o</sup> ao 5<sup>o</sup> ano da Escola Urbano, inclusive cada turma tem um desenho de um anjo que representa seu nome. A professora regente da turma utiliza várias tecnologias na sua prática, no entanto nunca foi apresentada a *WebQuest*, por este motivo a necessidade de realizar um projeto que vise a utilização de uma tecnologia diferenciada para que eles possam interagir entre si e desenvolver novas habilidades com relação as TICs.

No dia 20 de setembro é comemorado, no Rio Grande do Sul, o Dia do Gaúcho. Passa-se a semana que antecede o dia 20, chamada Semana Farroupilha, cultivando as

tradições gaúchas. Canta-se o Hino Rio-Grandense, dançam-se músicas gaúchas, toma-se chimarrão, come-se comidas típicas, entre outras coisas, tudo com o objetivo de comemorar o orgulho de ser gaúcho. A história do Rio Grande do Sul é conteúdo obrigatório no 5º Ano do Ensino Fundamental, por isso criou-se a *WebQuest* “Rio Grande do Sul: orgulho de ser gaúcho”, elaborada utilizando a ferramenta e o formato disponível em *PHPWEBQUEST*, um portal que permite produzir e publicar *WebQuest* (<http://www.webquestbrasil.org/>).

A partir dos elementos que estruturam uma *WebQuest*, definidos de acordo com o site Portal Educacional das *WebQuests* em Língua Portuguesa, foram elaborados os itens introdução, tarefas, processo, avaliação e conclusão, apresentados na próxima subseção.

#### 4.1 *WEBQUEST*: “RIO GRANDE DO SUL: ORGULHO DE SER GAÚCHO”

A *WebQuest* “Rio Grande do Sul: orgulho de ser gaúcho” tem por objetivo proporcionar aos alunos a busca de informações na *Web* para solucionar um determinado problema, favorecendo a inclusão das tecnologias e mídias no processo ensino-aprendizagem e, conseqüentemente, promover a aprendizagem utilizando uma tecnologia até então desconhecida para eles. A seguir é apresentado o processo de construção da *WebQuest* proposta.

A Introdução é o momento onde o tema é apresentado aos alunos, utilizou-se a letra do Hino Rio-Grandense o qual todo gaúcho conhece. Aqui o aluno foi convidado a resgatar o conhecimento que tem sobre a história do Rio Grande do Sul. A Figura 1 ilustra a tela inicial da *WebQuest* desenvolvida.



Figura 1 – Tela Inicial da *WebQuest*



Foram propostas três tarefas. Na primeira deveria ser pesquisado quem são os autores do Hino Rio-Grandense. Na segunda, quais são os símbolos que representam o Rio Grande do Sul atualmente e na terceira tarefa o aluno deveria pesquisar qual foi o papel de Dom Pedrito no fim da Revolução Farroupilha, conforme ilustra a Figura 2.


Rio Grande do Sul: orgulho de ser gaúcho	
introdução tarefas processo avaliação conclusões	<p><b>TAREFAS</b></p> <p><b>TAREFA 1</b> Pesquise quem são os autores do Hino Rio-Grandense.</p> <p><b>TAREFA 2</b> Atualmente, quais são os símbolos que representam o Rio Grande do Sul?</p> <p><b>TAREFA 3</b> Dom Pedrito teve um importante papel no fim da Revolução Farroupilha. Pesquise que papel foi esse.</p> <p>Webquest elaborada por Cris e Mel através do site</p>
	

Figura 2 – Tarefas desenvolvidas na *WebQuest*

No processo foram apresentados os *links* que servem para ajudar os alunos a responder as tarefas que foram propostas. Eles foram convidados a navegar e conhecer mais sobre a história do estado do Rio Grande do Sul, conforme a Figura 3.

Rio Grande do Sul: orgulho de ser gaúcho	
introdução tarefas processo avaliação conclusões	<p><b>PROCESSO</b></p> <p>Os links abaixo servem para ajudá-los a responder as tarefas que foram propostas. Naveguem e conheçam mais sobre a história do nosso estado.</p> <p>História do Hino do RS            Cultura do RS            Revolução farroupilha            MTG            Símbolos estaduais            Revolução farroupilha            Dom Pedrito</p> <p>Webquest elaborada por Cris e Mel através do site</p>
	

Figura 3 – Acesso a conteúdos sobre o tema proposto

Na avaliação os alunos fizeram um texto, utilizando um editor de texto, que contemple as respostas encontradas para as tarefas. Os grupos formados foram avaliados em todo o processo, uma vez que a avaliação do 5º Ano é realizada na forma de Parecer Descritivo, sendo avaliado o todo do aluno, conforme a Figura 4.

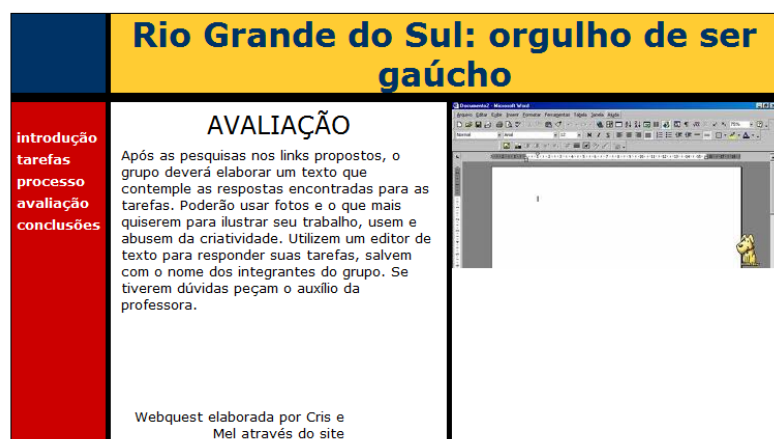


Figura 4 – Atividades propostas

Na Conclusão os textos elaborados pelos grupos foram postados no blog da Turma Sonhos<sup>4</sup> e todos interagiram entre si. Finalmente, foi proporcionado um encontro onde analisou-se o trabalho realizado, destacando os pontos positivos e negativos, encerrando assim a *WebQuest* proposta (Figura 5).

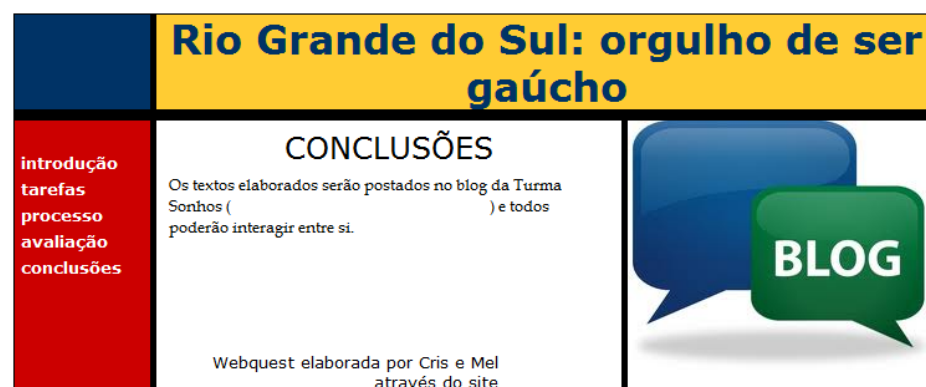


Figura 5 – Conclusões: Análise do trabalho realizado

<sup>4</sup> <http://turmasonhos.blogspot.com/>

## 5 RESULTADOS

Após finalizar o trabalho com a *WebQuest*, foi aplicado aos alunos da Turma Sonhos um questionário para averiguar a percepção dos mesmos acerca da *WebQuest*. Responderam ao questionário 28 alunos, sendo que destes 12 tem 10 anos de idade e 17 tem 11 anos de idade (Figura 6). Quanto ao sexo, 13 do sexo feminino e 15 são do sexo masculino, conforme demonstrado na Figura 7.

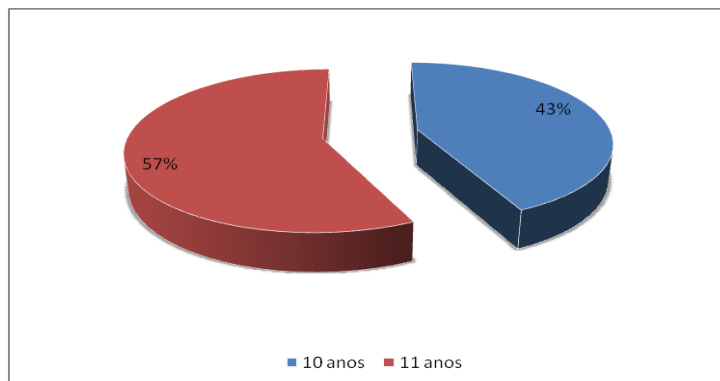


Figura 6 - Idade dos alunos

Fonte: Dados da Pesquisa (2011)

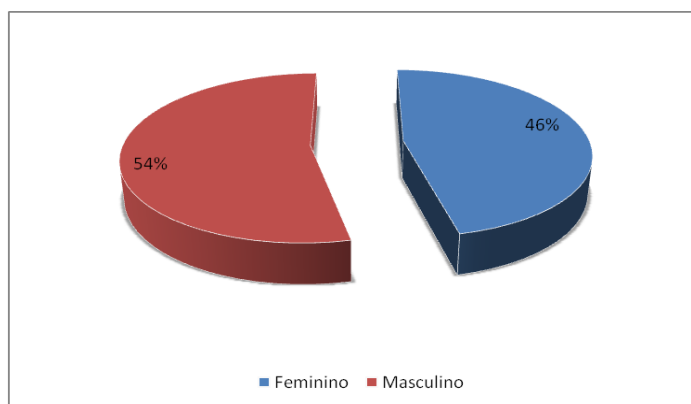


Figura 7 - Sexo dos alunos

Fonte: Dados da Pesquisa (2011)

Quando questionados se conheciam a metodologia *WebQuest*, 26 alunos responderam não conhecer e somente 2 disseram já conhecer a metodologia (Figura 8).

Constatou-se com a pesquisa que muitas coisas em relação às tecnologias ainda são desconhecidas na área da educação, não é diferente com a *WebQuest*, uma metodologia relativamente nova, por este motivo ainda desconhecida para muitos alunos.



Figura 8- Conhecimento sobre a metodologia *WebQuest*

Fonte: Dados da Pesquisa (2011)

Em relação ao tema da *WebQuest*, “Rio Grande do Sul: orgulho de ser gaúcho”, quase a totalidade, 27 alunos, responderam que gostaram, apenas 1 aluno informou não sabe/não respondeu (Figura 9). Os alunos gostaram do tema por se tratar da história, de costumes do gaúcho, o que, como o próprio nome diz, é um orgulho para os nascidos no Rio Grande do Sul.

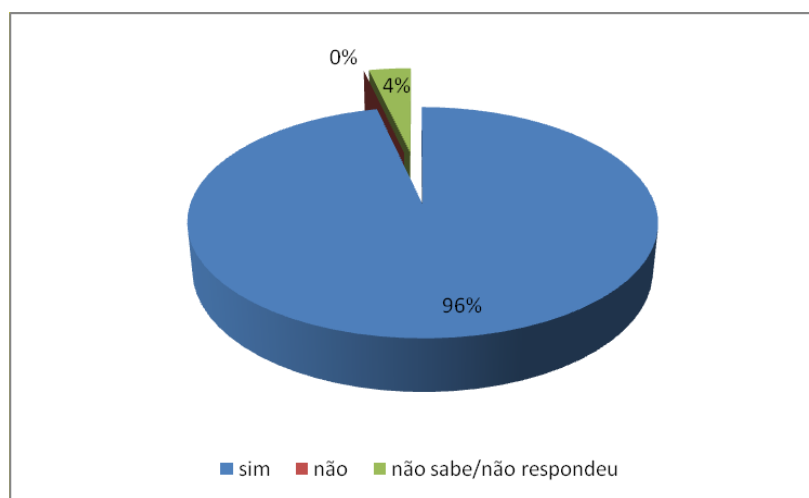


Figura 9 - Tema proposto

Fonte: Dados da Pesquisa (2011)

Em relação à facilidade em navegar pelos *links* propostos, 26 alunos acharam fácil e 2 alunos consideraram difícil, porque “não sabem mexer em computador” (Figura 10).

A maioria dos alunos da Turma Sonhos são considerados nativos digitais, ou seja, desde cedo tem acesso às tecnologias, portanto já estão familiarizados com o computador e a Internet. Em contrapartida os que não têm acesso a estas tecnologias, sentem uma dificuldade maior em manuseá-las.



Figura 10 - Facilidade em navegar nos *links*

Fonte: Dados da Pesquisa (2011)

Todos os alunos (28) consideraram que o tempo para realizar a *WebQuest* foi “suficiente”.

No que diz respeito aos sites indicados para a pesquisa 27 alunos acharam “muito interessante” e somente 1 aluno achou “pouco interessante”, conforme ilustra a Figura 11.

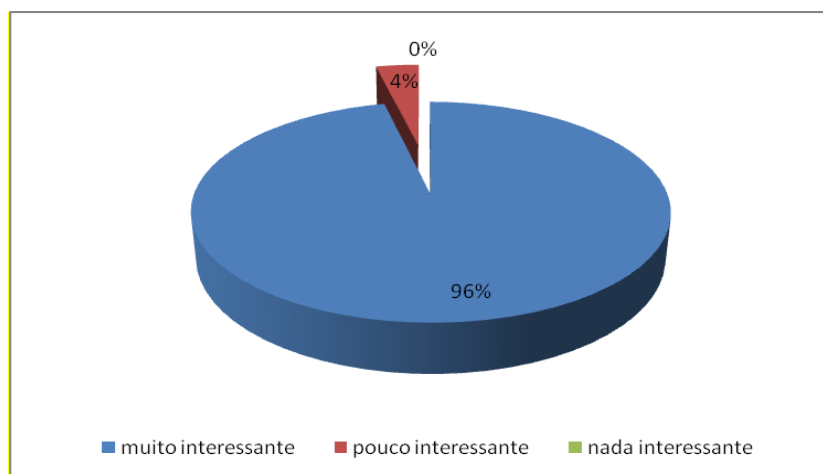


Figura 11 - Sites indicados para a pesquisa

Fonte: Dados da Pesquisa (2011)

Na tabela 1 estão descritos os resultados em relação às características relativas a interface. Observa-se no que diz respeito às opções de menu, imagens apresentadas, cores e sinais utilizados, textos apresentados e navegabilidade da interface, a maioria dos alunos não encontrou problemas, navegando pela interface com facilidade.

Tabela 1 – Questionamentos sobre as características da *WebQuest*:

Questionamentos	Sim	Não	Não sabe/ Não respondeu
As opções dos menus foram suficientes para o que você queria fazer?	27	0	1
As imagens estavam suficientemente identificadas?	28	0	0
Quando houve dificuldade para realizar uma ação, você encontrou ajuda na própria <i>WebQuest</i> ?	23	5	0
As cores e os sinais ajudaram a identificar e orientar o que olhar, ler e acionar para realizar uma ação?	28	0	0
Os textos salientavam as noções ou conceitos mais importantes?	28	0	0
O cursor do mouse é diferente de qualquer outra imagem da interface?	23	3	2
Você se sentiu perdido em algum momento, sem saber onde estava no sistema ou para onde poderia ir?	3	24	1
Houve dificuldade de ler algum texto?	0	28	0
Você aprendeu facilmente a navegar na interface?	27	1	0
A interface facilitou o aprendizado do conteúdo?	28	0	0

Fonte: Dados da Pesquisa (2011)

Os alunos quando questionados se gostariam de utilizar a metodologia *WebQuest* para explorar outros temas responderam que sim (27 alunos), somente 1 aluno não demonstrou interesse.

Acredita-se que o aluno não demonstrou interesse em utilizar novamente a *WebQuest*, por ter encontrado dificuldades em navegar pela mesma, provavelmente por não ter prática no uso de computadores e Internet.

Constatou-se com os resultados obtidos que todos os alunos consideram as mídias (computador, Internet, entre outras) atrativas e motivadoras deixando as atividades em sala de aula mais interessantes.

Enfim, a utilização da metodologia *WebQuest* para a Turma Sonhos apresentou muitos pontos positivos. Praticamente todos os alunos gostaram de utilizá-la e mostraram interesse em realizar outras atividades que incluam a *WebQuest*.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho demonstrou que a utilização da metodologia *WebQuest* foi uma experiência significativa para a Turma Sonhos. O objetivo de proporcionar aos alunos a busca de informações na *Web* para solucionar as tarefas propostas na *WebQuest* “Rio Grande do Sul: orgulho de ser gaúcho”, foi alcançado, uma vez que todos mostraram estar abertos ao uso de novas tecnologias.

A professora regente da Turma Sonhos, que já é adepta a inclusão das tecnologias e mídias no processo ensino-aprendizagem e, faz uso das mesmas, no entanto não conhecia a metodologia *WebQuest*, mas gostou muito dos resultados obtidos na turma e demonstrou interesse em utilizá-la para explorar outros conteúdos.

As TICs fazem parte da vida dos alunos e devem ser utilizadas também para promover a aprendizagem deles. A escola, os professores e os alunos devem se apropriar das velhas e das novas tecnologias, para promover um efetivo processo de ensino-aprendizagem, deixando as aulas mais atrativas, interessantes e tornando os alunos motivados na busca pelo conhecimento, beneficiando assim a educação como um todo.

Este trabalho almeja contribuir com novos olhares sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no trabalho do professor, dentro de uma dinâmica construtivista expõe uma mudança significativa na postura do professor, pois ele terá que atuar de modo a propiciar a interação e a valorizar os processos de cooperação. Desta forma, o professor terá que desenvolver aspectos relacionados à mediação a fim de que ele possa intervir para auxiliar na construção do conhecimento do aluno.

A interação e a comunicação por meio das tecnologias dão condições ao aluno ter o controle de sua aprendizagem, sendo estas possíveis interações mediadas pelo professor, o qual interferirá no processo. Neste contexto, o professor passa a interagir, provocar desafios aos alunos e, ao mesmo tempo, os desafia a buscar e a chegar a conclusões, alcançar objetivos e conquistas. Esta deve ser a visão de “professor mediador”.

## REFERÊNCIAS

DODGE, Bernie.(2005). In: Mascarenhas (2005). **Educação sem internet? Só no monastério**. Disponível em:<<http://www.link.estadao.com.br/index>.> Acesso em: Jun 2011.

MORAN, José Manoel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papyrus, 2007.

MORAN, José Manoel. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas**. In: MORAN, José Manoel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papyrus, 2000.

OLIVEIRA, Rodrigo C. L. de. **Webquest: Uma Ferramenta Web Configurável para a Sondagem da Satisfação Subjetiva do Usuário**. Dissertação de Mestrado. Universidade de Campina Grande, 2005.

PHPWEBQUEST. **Ferramenta e tutorial para produção e publicação de WebQuest**. Disponível em: <<http://www.webquestbrasil.org/>>. Acesso em Set 2011.

SILVA, Ezequiel T. da. **Reflexão da reflexão – navegando rumo ao espaço escolar**. In: FREIRE, Fernanda; ALMEIDA, Rubens Queiroz de; AMARAL, Sérgio Ferreira do; SILVA, Ezequiel Theodoro da, (Coord). *A leitura nos oceanos da internet*. São Paulo: Cortez, 2003.