

# POTENCIALIDADES DA *WEBQUEST* NA EDUCAÇÃO <sup>1</sup>

Lídia Devitte Fontes <sup>2</sup>

Patrícia Mariotto Mozzaquatro <sup>3</sup>

## RESUMO

Este artigo tem como objetivo pesquisar sobre as potencialidades da *Webquest* na educação e sugerir estratégias na utilização dessa ferramenta pelos professores, fundamentando-se por diferentes fontes bibliográficas. Assim, enfatizando pesquisas na Internet com o objetivo de estimular trabalhos colaborativos, cooperativos, criativos na busca do conhecimento e também na resolução de problemas. A *Webquest* é uma ferramenta tecnológica com um ótimo potencial de aprendizagem e pode ser planejada dentro de uma concepção de aprendizagem Construtivista. O trabalho proposto apresentou a construção de uma *Webquest* demonstrando a importância de utilizar a ferramenta no contexto escolar.

## ABSTRACT

This paper aims to research the potential of WebQuest in education and suggest strategies in the use of this tool by teachers and are based on different literature sources. Thus, emphasizing research on the Internet in order to encourage collaborative work, cooperative, creative in the pursuit of knowledge and also to solve problems. The WebQuest is a technological tool with great potential for learning and can be planned within a constructivist conception of learning. The work proposed was the construction of a Webquest demonstrating the importance of using the tool in the school context.

## PALAVRAS-CHAVE

Potencialidades da *WebQuest* ; Tecnologia; Aprendizagem Construtivista.

## 1 INTRODUÇÃO

Na era da Informática precisa-se de professores que acompanhem as transformações na sociedade, e, sobretudo aprendam a utilizar as mídias e tecnologias de informação e comunicação. Conforme Zulian (2003) para o enalce deste objetivo, é preciso uma prática diferenciada para formação de professores reflexivos. A pesquisa proposta tem como objetivo pesquisar sobre as potencialidades da *Webquest* na educação, bem como construir uma *Webquest* abordando estratégias na utilização dessa ferramenta pelos professores, fundamentando-se por diferentes fontes bibliográficas.

---

<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> Aluno(a) 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).

Segundo Barros *WebQuest* é definida como metodologia que direciona o trabalho de pesquisa utilizando os recursos da Internet (BARROS, 2005, p.4).

A *WebQuest* é uma ferramenta na *Web* que é utilizada na educação com uma determinada finalidade e objetivo ao ser elaborada pelo professor. Tendo como característica a organização didática dos elementos que formam espaços virtuais de aprendizagem. Ela apresenta-se com Introdução, Tarefa, Processo, Avaliação e Conclusão, somando-se cinco etapas ao todo, detalhando passo a passo da atividade proposta pelo professor ao aluno.

Através deste artigo propõe-se refletir sobre a metodologia da *WebQuest*, bem como construí-la, apontando suas possibilidades, potencialidades e estratégias na Educação. Dessa forma estimulando trabalhos colaborativos, cooperativos, criativos na busca do conhecimento e também na resolução de problemas.

Os tópicos explorados neste artigo serão os seguintes: A seção dois apresenta um estudo sobre a Informática na Educação apresentando a ferramenta *WebQuest*, metodologias para o uso do computador e a *WebQuest* como ferramenta pedagógica para o professor. A seção três é dedicada exclusivamente o Projeto Didático na construção da *Webquest*. A seção quatro aborda os Resultados e Discussão. E por fim, a cinco conclui o artigo, seguida de suas referências.

## **2 APLICAÇÃO DA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**

Os Ambientes de aprendizagem devem ter apoio tecnológico, porque permitem formas de aquisição de conhecimento mais ricas à forma tradicional. A função dos recursos da informática e das novas tecnologias da informação e da comunicação no processo ensino-aprendizagem faz com que se repense o processo ensino-aprendizagem. Vivencia-se na atualidade a revolução das tecnologias e dos sistemas de comunicação que enriquecem a capacidade das pessoas de gerar conhecimento, possibilitando uma reflexão crítica e elaborada da realidade.

Hoje os professores têm a consciência que os alunos acessam a televisão, o computador, o telefone, os livros além de trazerem as vivências do cotidiano. Ademais, o acesso à informação não é mais centrado no professor, todos acessam a informação através das mídias e novas tecnologias. Por isso o professor precisa mudar e exercer o importante papel de líder e facilitador do processo interativo de ensino-aprendizagem. Portanto a proposta curricular emerge mudança, inserindo a escola no mundo dos novos meios de

comunicação, utilizando as novas tecnologias da informação e da comunicação no processo pedagógico.

A inclusão digital nas escolas significa a ampliação dos núcleos das novas Tecnologias Educacionais. Não há necessidade de mudar o currículo, porém é possível enriquecer o conteúdo da aprendizagem em um processo interativo de comunicação que tenha infra-estrutura atualizada de tecnologias educacionais para que os professores e alunos interajam e construam novos conhecimentos.

Incluir o uso de diferentes mídias e recursos não basta por si só, é preciso ir além. Principalmente capacitar os professores para a utilização das novas ferramentas tecnológicas para que os mesmos saibam utilizá-las na construção da aprendizagem. A partir dessas mídias e recursos tecnológicos os professores podem trabalhar com projetos os quais permitem que alunos participem ativamente, resolvam problemas, lancem hipóteses, sejam criativos e críticos na busca incessante de conhecimentos e aprendizagens. Portanto colaboração, interação e, sobretudo capacitação dos professores são palavras chaves na nova era das tecnologias em sala de aula.

## **2.1. METODOLOGIAS PARA O USO DO COMPUTADOR**

Os professores produzem as *WebQuests* com atividades a serem realizadas na *Web*. São tarefas que proporcionam a construção do conhecimento pelo aluno que poderá trabalhar ativamente na sua aprendizagem. Além disso, ao trabalhar com essa ferramenta tecnológica, os alunos conseguem ultrapassar uma visão tradicional de ensino. Pois essa proposta de trabalho passa além da memorização de informações, e sim estimulando a criticidade e autonomia na descoberta de conhecimentos.

A *WebQuest* é considerada por todos como fascinante, e desafia os alunos quando são lançados os problemas nas tarefas, eles passam a pesquisarem e investigarem a resolução trabalhando em grupos. Por conseguinte todo o processo envolve a realização das atividades e os membros do grupo trabalham com colaboração e criatividade. De modo que a aprendizagem construída no grupo favorece além da colaboração mútua, a análise das informações pesquisadas com criticidade e interpretação. Assim sendo, uma *WebQuest* quando bem construída pelo professor se situa dentro de uma concepção de aprendizagem Construtivista. Pois ela é uma estratégia de ensino e aprendizagem.

As *WebQuests* compõem uma ajuda imprescindível aos professores, uma vez que apresentam uma proposta de trabalho fundamentada e estrutura, clara e objetiva. Quanto à

atividade do professor as *WebQuests* oportunizam aos mesmos o desenvolvimento de competências profissionais que estão relacionadas com a concepção de materiais e a modelação da aprendizagem na Internet, a facilitação da comunicação interpessoal, a organização, promoção e gestão do trabalho colaborativo e a avaliação e divulgação das aprendizagens. (COSTA; CARVALHO, 2006).

Entende-se que as *WebQuests* favorecem a aprendizagem. Pois, anunciam com clareza os passos das atividades e da avaliação. Como também envolvem os alunos com interação, seleção de pesquisa e informação. O trabalho em grupo acontece com colaboração, proporcionando ótimas oportunidades de construção do conhecimento pelo educando. Considera-se que a *WebQuest* implica em uma pesquisa na *Web* ao qual segue os passos explícitos como: introdução, tarefa, processo, avaliação e conclusão. Segundo Costa e Carvalho:

Para além do acesso à informação escrita ou em formato multimédia disponível na *Web*, é hoje muito fácil o contato direto com outras pessoas, em tempo real ou diferido. Recursos que podem também ser facilmente mobilizados, como contribuído particularmente pertinente, para o estudo de um determinado assunto ou para a resolução das questões suscitadas por uma *WebQuest*. (COSTA; CARVALHO, 2006, p.14).

Defende-se que as *WebQuests* são sinônimos de trabalho em grupo, valorizando a divisão de tarefas, o partilhar conhecimentos de forma cooperativa e colaborativa. Estabelecendo objetivos a serem alcançados e motivando os alunos a terem sucesso ao alcance das metas propostas. Entretanto, os professores devem estimular a cooperação entre os participantes do grupo, através de atividades que exijam a colaboração e cooperação como prioridade máxima presente na constituição da *WebQuest*.

Segundo Costa e Carvalho (2006, p. 16) salienta-se que disponibilizar os trabalhos realizados *online* é motivo de orgulho e de responsabilidade para os alunos, por isso a disponibilização dos trabalhos na *Web* é incentivador aos alunos que sentem-se valorizados. Assim, Costa e Carvalho complementam:

De uma forma muito concreta, a sugestão que aqui fazemos prende-se com a divulgação, pelos alunos, dos resultados do trabalho efetuado na resolução de uma *WebQuest*, tendo como base o impacto que isso pode ter no desenvolvimento das competências acabadas de referir. Disponibilizar os trabalhos realizados on-line não só é motivo acrescido de motivação para os alunos como pode funcionar, se convenientemente explorado, como reforço da sua consciência crítica sobre os problemas estudados. Por outro lado, sendo problemas reais, são passíveis de estimular a tomada de posição dos alunos e o seu empenho na defesa dos valores subjacentes que é, como facilmente se compreende, um aspecto essencial na formação dos jovens para a participação social ativa. (COSTA; CARVALHO, 2006, p.17).

Por conseguinte, a *WebQuest* é considerada uma brilhante metodologia de trabalho para alunos e professores, que estimula a pesquisa e o pensamento crítico. Elas proporcionam discussão de ideias, complementação de temas, de pesquisas e a construção do conhecimento. Assim, auxiliam no processo da aprendizagem. Como também há cooperação, interação, reflexão crítica, a autoria, co-autoria, a interpretação, re-interpretação, a criação de projetos, dentre outras possibilidades presentes em todo o processo desenvolvido. A subseção seguinte trata-se da *WebQuest* como ferramenta pedagógica para o professor.

### **2.1.1 *WebQuest* como Ferramenta Pedagógica para o Professor**

Atualmente frente às Tecnologias, os professores devem aprender a trabalhar com elas. Por isso, a *WebQuest* é uma ferramenta tecnológica com um ótimo potencial de aprendizagem e pode ser planejada dentro de uma abordagem Construcionista. Segundo Gouvêa e Maltempi:

(...) a construção de *WebQuest* pode estar inserida na aprendizagem construcionista, uma vez que, ao construir a *WebQuest*, o aluno estará interagindo com o computador, de maneira a visualizar e manipular suas idéias e estratégias, e mais, poderá mostrar esse “produto”, que é a *WebQuest*, para outras pessoas, que poderão dar *feedback* enquanto a utilizam para pesquisa. É nesse sentido, que acreditamos que acontece o desenvolvimento cognitivo, no momento em que as informações vão sendo trabalhadas e processadas, por acerto e erro, durante a execução de um projeto, com o apoio do *feedback* de outras pessoas e do computador. (GOUVÊA; MALTEMPI, 2004, p.2).

Assim, a *WebQuest* pode ser elaborada pelo professor e aplicada aos alunos, ou numa abordagem construcionista ela possa ser desenvolvida pelo próprio aluno. Portanto, ora a *WebQuest* é utilizada pelos alunos como uma ferramenta, ao qual seguem os passos dela para pesquisarem. No entanto, quando o aluno constrói a sua *WebQuest*, com a ajuda de um professor, ele passa a construir significados à sua aprendizagem, com autonomia, interesse, criatividade e criticidade, dentro de uma abordagem Construcionista.

Gouvêa e Maltempi comentam:

Segundo a abordagem construcionista, o processo de construção de conhecimento deve ser ativo, os alunos não devem ficar esperando simplesmente que o professor transmita a informação, mas sim, devem pesquisar, criticar, dialogar com este, visando a emergência de discussões que colaborem com esta construção do conhecimento (GOUVÊA; MALTEMPI, 2004, p.4)

Assim sendo, deve-se incentivar os alunos além de resolver *WebQuests*, construí-las tendo por base uma concepção construtiva do conhecimento, para a qual aprender é construir o conhecimento. Num primeiro momento, a partir de uma situação-problema, o

estudante é levado a refletir sobre certos dados ou fatos, para posteriormente construir, com base em análise devidamente orientada pelo professor e/ou pelo material didático, o conhecimento em questão. O processo deve possibilitar, ao final, a sistematização dos conhecimentos construídos, levando o estudante a demonstrar que sabe o que aprendeu. A concepção Construtiva se caracteriza na construção do conhecimento pelo aluno, pois aprender significa construir conhecimentos.

Quando o aluno constrói a *WebQuest*, passa refletir sobre o que está fazendo, e acompanhar o que está sendo construído. Podendo sempre alterar e refazer sua construção se está de acordo ou não com o seu objetivo inicial. Pois, antes de todo o planejamento de sua *WebQuest*, ele deve saber qual objetivo deseja atingir, uma vez que o aluno tem que criar situações problema conforme sua realidade.

O Construcionismo propõe que os alunos construam algo de seu interesse e que possa ser discutido com outras pessoas, no nosso caso, aluno com professor e aluno com aluno, com intuito de que haja contribuições, no sentido de enriquecer a construção, e de facilitar a exposição das idéias pelas quais os estudantes poderão alcançar níveis cognitivos mais elevados. (GOUVÊA; MALTEMPI, 2004, p.5).

Segundo Gouvêa e Maltempi (2004, p.5), é importante que o aluno tenha em mente o que quer desenvolver, mas principalmente, que seja algo de seu interesse. Com isto e com a ajuda do professor, ele idealiza um projeto, a partir da qual ele começa o desenvolvimento da *WebQuest*. Assim sendo, o aluno é ativo na construção do conhecimento, desenvolvendo, refletindo com a ajuda do professor, ultrapassando aquele aluno passivo na aprendizagem.

Na atual era da Informática, a construção do conhecimento pelo aluno se torna ainda mais essencial. Dessa forma, aponta-se a construção da *WebQuest* como uma das possibilidades de o aluno construir de forma colaborativa e participativa sua aprendizagem e também tornando-se ativo nesse processo.

### **2.1.2 *Webquest***

A *WebQuest* é uma metodologia de pesquisa que utiliza recursos da *Web*. Criada pelo educador Bernie Dodge, com finalidade educacional, baseando-se numa aprendizagem cooperativa e processos investigativos na construção do saber (ROCHA, 2007, p. 59).

Segundo Gouvêa e Maltempi a *WebQuest* é uma metodologia de pesquisa de forma orientada, na qual algumas ou todas as informações são originadas de recursos da Internet (GOUVÊA; MALTEMPI, 2004, p.3).

Neste contexto, Burlamaqui diz:

A pesquisa tem uma importante função no cotidiano do ser humano e assume um papel essencial na educação, que é orientar os estudantes na busca de informações que auxiliem na construção do conhecimento. É parte integrante do cotidiano das pessoas, sejam elas estudantes ou não. Na prática diária das escolas de Educação Básica, a pesquisa escolar ocorre desde o ingresso nos bancos escolares até a universidade, despertando muitas discussões a respeito dos procedimentos usados pelos professores (BURLAMAQUI, 2009, p.1).

De acordo com Pinheiro (2009, p.39) a metodologia *WebQuest* é uma atividade de aprendizagem instigante, pois permite ao aluno adquirir conhecimento através da pesquisa pela Internet, como também utilizando outros meios informacionais. Para Moran (2009) Resolver uma *WebQuest* é um processo de aprendizagem interessante, porque envolve pesquisa e leitura; interação e colaboração e, criação de um novo produto a partir do material e idéias obtidas.

Neste contexto, a *WebQuest* favorece aos professores e alunos de forma interativa e colaborativa, pois assim os alunos participam de tarefas que auxiliam na busca e na construção do conhecimento.

Para Cruz (2009, p.97) a *WebQuest* considera-se um método muito útil, pois motiva o aluno para o estudo da disciplina. Mas também colabora para o desenvolvimento de competências. Os alunos desenvolvem os seus espíritos críticos e criativos, tornam-se mais autônomos, desenvolvem a suas capacidades de negociação, pois trabalham em grupo e tornam-se mais confiantes. Portanto, os professores devem empenhar-se na sua utilização em contexto sala de aula.

A metodologia da *WebQuest* se estrutura na organização didática utilizando-se de pesquisas na Internet. Compõem-se dos seguintes elementos: Introdução, Tarefa, Fontes de Informação, Questões orientadoras, conclusão (PENTEADO; FERNANDES, 2007).

O autor Barros define a *WebQuest* como:

[...] uma metodologia que cria condições para que a aprendizagem ocorra, utilizando os recursos de interação e pesquisa disponíveis ou não na Internet de forma colaborativa. É uma oportunidade de realizarmos algo diferente para obtermos resultados diferentes em relação à aprendizagem de nossos alunos. Além de que, as *WebQuests* oportunizam a produção de materiais de apoio ao ensino de todas as disciplinas de acordo com as necessidades do professor e seus alunos (BARROS, 2005, p.4).

Para Piaget (1998) o sujeito aprende por meio de processos que desencadeiam situações de desequilíbrio das estruturas cognitivas, ao qual passa-se primeiro por um processo de assimilação dos novos elementos e conseqüentemente possibilita o processo de acomodação. A partir disso, pode-se constatar que a *WebQuest* é uma metodologia que faz o aluno interagir, assimilando os conhecimentos novos para o processo progressivo de equilíbrio e acomodação.

Segundo Penteadó e Fernandes (2007, p.2) Os elementos que constituem uma *WebQuest* são: introdução, tarefa, processo, recursos, orientações, avaliação e conclusão.

Os autores Ribeiro, Melo e Guimarães afirmam que para construir uma *WebQuest*:

[...] considera-se que ela é um método de pesquisa na *web*, organizado e previamente elaborado pelo professor, por meio de apresentação de desafios aos grupos de alunos, dentro do contexto social em que eles estão inseridos. A *WebQuest* é também uma forma interessante de intercâmbio docente. Para realizar a tarefa, necessitamos fornecer diversas fontes como *sites*, *links*, jornais, revistas, livros e a própria internet, esta com a vantagem de manter conteúdos mais atualizados, ao contrário dos livros. (RIBEIRO et.al, 1995, p. 6).

A *WebQuest* estrutura-se através da apresentação, introdução, tarefa, fontes de informação, avaliação, conclusão, créditos e destinatários. Os autores Ribeiro et. al. (1995) mencionam que a *WebQuest* contém os seguintes elementos:

**Apresentação:** é um resumo do assunto e trabalho a ser realizado; **Introdução:** apresenta o tema de maneira sucinta, porém estimula o interesse do aluno pelo assunto; **Tarefa:** a tarefa deve desafiar os alunos para a busca de soluções; **Fontes de informação ou de recursos:** o mediador da aprendizagem deve disponibilizar informações referentes aos assuntos da tarefa, *links*, livros, selecionar as fontes, realizar buscas de *sites* relacionados para pesquisa no projeto, notícias, sons, imagens, *softwares*; **Processo:** roteiro que descreve a realização da tarefa, os recursos, as expectativas constituição e dinâmica (dividir a turma em grupos ou individualmente), definição da função dos componentes do grupo e os passos a seguir no material pesquisado e na elaboração do produto resultante da tarefa: (*checklists*, mapas mentais, fluxograma); **Avaliação:** a avaliação será individual ou coletiva; **Conclusão:** finalização da pesquisa abordando os conhecimentos novos; **Créditos:** apresentação das fontes de todos os materiais utilizados na *WebQuest* e, **Destinatário:** público alvo.

Os professores quando realizam um planejamento de uma *WebQuest* precisam pensar nos seguintes elementos: tempo das atividades, recursos, verificar se a escola tem laboratório de informática ou não, se os alunos acessam a Internet em suas casas, organização

de grupos tema integrado ao currículo ou não, atividade e a forma de avaliação, informação atualizada e exposição do trabalho aos colegas, concluindo o mesmo.

Segundo Marinho (2001, p.4) As atividades de *WebQuest* são uma estratégia que deveria estar merecendo atenção dos educadores no momento em que tende a se ampliar o uso do computador e da própria Internet na escola. Percebe-se que a *WebQuest* é uma nova metodologia de ensino que favorece os educadores e alunos na construção da aprendizagem. Pois, os alunos passam a pesquisar, elaborar e reelaborar pensamentos, desenvolvem seus conhecimentos, a escrita e a leitura, a criatividade, tornando-se sugestivos e críticos numa aprendizagem interativa e significativa. Além disso, a Metodologia da *WebQuest* colabora e estimula a aprendizagem do aluno em amplo sentido com a ajuda do professor, mediando essa aprendizagem.

### **3 PROJETOS CONSTRUÍDOS NA METODOLOGIA *WEBQUEST***

A pesquisa desenvolvida classifica-se como teórica – pesquisa bibliográfica realizada em artigos sobre as potencialidades da *WebQuest* na educação, apontando os benefícios dessa ferramenta na educação e sugerindo diferentes estratégias na utilização da *WebQuest* pelos professores, dentro de uma pesquisa qualitativa, através de análises bibliografias.

O projeto didático resolve situações-problema e possibilita a análise dentro de um contexto, ao qual todos devem contribuir para a resolução do mesmo. Assim, a integração das tecnologias de informação e comunicação às práticas pedagógicas com projetos deve se observar à natureza do projeto, a infra-estrutura da escola, o objetivo didático e os interesses dos alunos.

O professor deve saber articular todos esses elementos para não correr o risco de usar uma metodologia de forma artificial, não valorizando a atividade. Pois as metodologias escolhidas devem acrescentar a atividade pedagógica. Segundo Mercado (1999) unir a utilização da Internet no currículo, baseando-se em uma aprendizagem cooperativa é um desafio para os educadores.

Ressalta-se que o projeto construído ressignifica o espaço de aprendizagem. Pois através dele pode-se trabalhar através da concepção Construtivista do Conhecimento. As atividades passam a ter um maior significado para os alunos e compartilhado por todo o grupo que têm a perspectiva de alcançar um objetivo, ao qual motiva e interessa aos mesmos. Dessa forma, o projeto resulta numa aprendizagem significativa que tem relação com a vida do

aluno. Promovendo a aprendizagem, as estratégias de organização e distribuição de tarefas entre os alunos, a administração de espaço e tempo. Em função das etapas previstas para o desenvolvimento do projeto. Trazendo inúmeros benefícios, tais como, estimula os alunos a fazer escolhas e assumir responsabilidades ao realizar um trabalho em grupo e interdisciplinar.

Mercado e Viana (2003) mencionam que a partir do conhecimento prévio o aluno interage e se apropria de novos conhecimentos. Por isso, é fundamental que a questão pesquisada parta das indagações do aluno. Eles devem estabelecer relações entre as informações e gerar conhecimentos. Aponta-se que a concepção de ensino-aprendizagem que embasa projetos e considera-se mais adequada é a Concepção Construtivista. Pois aprender é construir o conhecimento. Por isso propõe-se uma aprendizagem colaborativa entre alunos e educadores utilizando Projetos construídos na Metodologia *WebQuest*.

Segundo Mercado e Viana (2003, p.3) Quando fala-se de aprendizagem por projetos está-se necessariamente tratando-se da formulação de questões pelo autor do projeto, pelo sujeito que vai construir conhecimento. Partindo assim do princípio de que o aluno já pensava antes.

Assim, o projeto de aprendizagem favorece a aprendizagem de cooperação, através de trocas recíprocas e respeito mútuo. O aluno aprende conteúdos num processo construtivo e passa a questionar-se, encontrar certezas e reconstruí-las, formulando problemas, encontrando soluções que gerem a formulação de novos problemas.

Quando o aprendiz é desafiado a questionar, quando ele se perturba e necessita pensar para expressar suas dúvidas, quando lhe é permitido formular questões que tenham significação para ele, emergindo de sua história de vida, de seus interesses, seus valores e condições pessoais, passa a desenvolver a competência para formular e equacionar problemas. Quem consegue formular com clareza um problema, a ser resolvido, começa a aprender a definir as direções de sua atividade. (MERCADO; VIANA, 2003, p.4).

Percebe-se que quando o educador passa a trabalhar com projetos de aprendizagem, ele consegue diferenciar os seus alunos, pois cada um tem um ritmo de aprendizagem que deve ser observado. Professor e aluno são sujeitos ativos que atuam conforme o seu papel e nível de desenvolvimento. Por isso, o professor é o mediador da aprendizagem, aquele que incentiva os alunos descobrir conhecimentos novos. Nessa perspectiva, projetos construídos na metodologia *WebQuest* apresentam grande potencial de aprendizagem como: desconstrução do conhecimento, Abordagem Construtivista, professor mediador, aluno ativo na construção da aprendizagem, utilização das novas tecnologias,

pesquisa na *Web*, interpretação, síntese, análise, investigação orientada, pesquisa, solução de problemas e trabalho em equipe.

Mercado e Viana (2003) apresentam a organização de uma *WebQuest* ao qual deve ter a apresentação do tema, objetivos e pesquisa com *links* acerca do assunto tratado para consulta dos alunos. Estes devem ter uma tarefa que guie a pesquisa. Para o trabalho em grupos, os alunos devem ter papéis diferentes, objetivando uma interação entre eles. Todo material e os resultados são publicados na *Web*. A definição das tarefas deve exigir ao aluno: compreensão, aplicação, análise, síntese, avaliação e seleção de fontes. Além de buscas na Internet de sites para pesquisa no projeto e elaboração do roteiro. Os recursos em cada etapa devem especificar as expectativas quanto ao trabalho em grupo, sua constituição e dinâmica. Assim como escrever a Introdução através de um texto breve e motivador da aprendizagem dirigido aos alunos. Como também a conclusão, destacando o que os alunos aprenderam e caminhos que podem ajudar os mesmos a continuarem estudos e investigações sobre o tema. Após a realização do projeto, os resultados são apresentados e disponibilizados na Internet.

Por conseguinte a metodologia *WebQuest* dá acesso as informações atualizadas na Internet, ajuda a promover aprendizagem significativa e cooperativa, desenvolvendo habilidades cognitivas, incentivando a criatividade e colaborando para o trabalho de autoria dos alunos e professores. A Figura 1 ilustra um Mapa Mental que detalha os elementos de uma *WebQuest*.

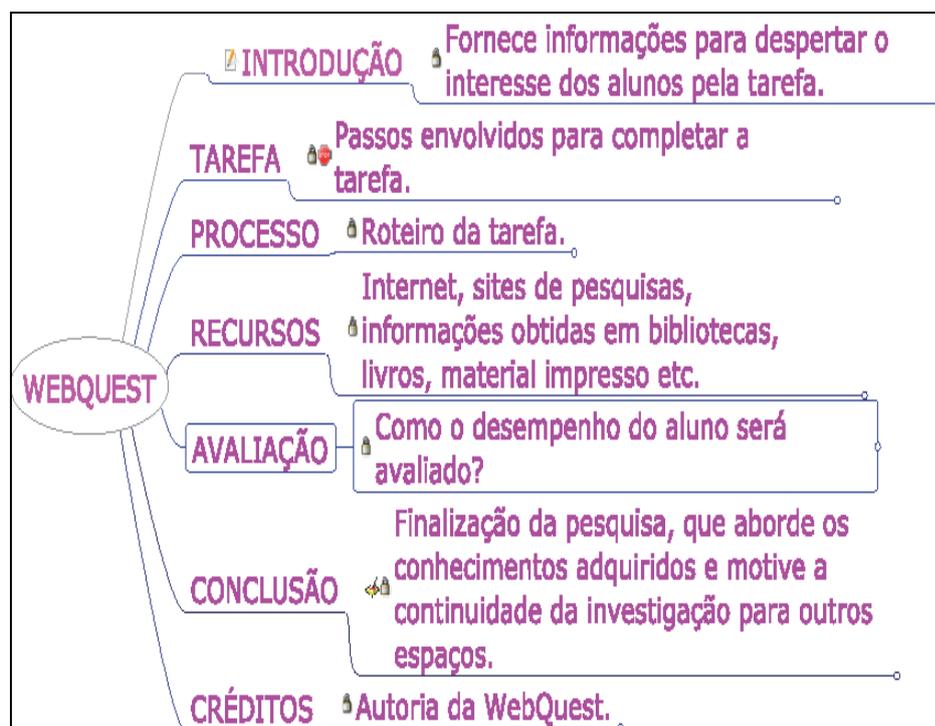


Figura 1 - Mapa Mental *WebQuest* e sua composição. Mercado e Viana (2003).

Os professores, ao incluírem as *WebQuests* nos planejamentos de aulas, estarão favorecendo a educação dos alunos. A seção a seguir apresenta a construção da *WebQuest* “Histórias em Quadrinhos” constituída pelos seguintes elementos: Introdução, Tarefa, Processo, Recursos, Avaliação, Conclusão e Créditos.

### 3.1 CONSTRUÇÃO DA *WEBQUEST* HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Pretende-se exemplificar as possibilidades de exploração das *WebQuests* no contexto escolar. Visto que a metodologia da *WebQuest* está em conformidade com o Projeto didático. Além disso, ela contém uma metodologia didática com orientações acerca de como proceder. Assim, favorecendo a aprendizagem numa abordagem construtivista, rompendo com a tradicional, ao qual o aluno tem uma postura passiva. Com a metodologia proposta o aluno passa a ser ativo e protagonista na construção do seu conhecimento. A Figura 2 apresenta a tela inicial da *WebQuest* “Histórias em Quadrinhos” destinada a alunos de quarto ao sexto ano do Ensino Fundamental.



Figura 2- *WebQuest* “Histórias em Quadrinhos” destinada a alunos de quarto ao sexto do Ensino Fundamental.

A seguir são apresentados os elementos que compõe a *WebQuest* desenvolvida:

**Introdução** observa-se que as Histórias em quadrinhos são um veículo de comunicação gráfico no qual palavras e imagens são utilizadas seqüencialmente estabelecendo uma narrativa. Quadrinhos podem conter poucas ou nenhuma palavra e consistir de uma ou mais imagens, que podem ilustrar ou contrapor o texto afetando grandemente a profundidade deste. Percebe-se que a História em quadrinhos é escrita com textos, com desenhos, balões e quadrinhos. O texto inserido na história é de forma narrativa

numa ordem seqüencial, reproduzindo um diálogo. Essas histórias têm a finalidade de narrar os fatos através dos personagens ali colocados.

Enredos narrados quadro a quadro, por meio de desenhos e textos que utilizam o discurso direto. Elas são identificadas por sua peculiaridade, pelos desenhos dos balões e dos quadros conforme a Figura 3.



Assim sendo as Histórias em quadrinhos os enredos são narrados através do quadro a quadro através de desenhos e textos.

A narração é visualizada e narrada em vários quadrinhos de personagens, usando uma linguagem cotidiana, de fácil compreensão.

A história se estrutura com **começo**, **meio** e **fim**.

Na HQ podemos transformar textos em imagens, trocar o final de histórias e também podemos fazer o contrário transformar as Histórias em Quadrinhos em textos.

Queremos então que compartilhes conosco uma atividade a ser realizada em um blog já criado para postagens da pesquisa que vocês irão realizar sobre Histórias em Quadrinhos na Internet. Para isso, fornecemos alguns exemplos de Histórias em Quadrinhos, materiais diversos para você pesquisar e enriquecer seu trabalho e tornar-se capaz de também ao final da atividade possa postar textos em seu blog. Então...Mãos à obra!

Figura 3- *WebQuest* – Histórias em Quadrinhos

**Tarefa:** são descritas as atividades a serem desenvolvidas: Post no blog pelo menos duas histórias em quadrinhos que mais gostou e acrescente comentários às postagens de seus colegas; Transforme uma história em quadrinhos em texto.

**Processo:** envolve a metodologia de desenvolvimento das atividades, ou seja, a forma como as mesmas serão realizadas. Cita-se a *WebQuest* analisada:

Na sala de aula: Ouvir atentamente os esclarecimentos sobre o tema proposto.

Pesquisar na Internet, ler as Histórias em Quadrinhos e fazer a postagem no blog de sua turma.

No Laboratório de Informática: Acessar e ler atentamente esta *WebQuest*, principalmente a introdução e tarefa, esclarecendo dúvidas com a professora; Ler e observar com os colegas o material adquirido para começar a elaboração do trabalho.

**Recursos:**

Site Disney - <http://home.disney.com.br/>;

Site do Senninha - <http://senna.globo.com/senninha/hq.asp>;

Site do Senninha - <http://senna.globo.com/senninha/hq.asp>;

Site Turma da Mônica - <http://www.monica.com.br/comics/seriadas.htm>;

Site da Uol Crianças.Histórias - <http://criancas.uol.com.br/historias/>

**Avaliação:** Após todos os colegas terem postado suas contribuições no blog e também construídas seus textos, a turma se reunirá para realizar comentários sobre a atividade realizada na *WebQuest*. A avaliação completar-se-à com as observações do(a) professor(a).

**Conclusão:** Ao realizar este trabalho, os alunos terão um maior conhecimento da ferramenta *WebQuest*, bem como serão capazes de produzir textos a partir de Histórias em Quadrinhos com o uso do computador. A maior conquista se dará na interação entre professor-alunos e alunos-alunos e a compreensão que a Internet como meio de potencializar troca de saberes e trabalho colaborativo. O aluno ao realizar a atividade na *WebQuest* deve ser um aluno ativo na busca de novos conhecimentos. Além disso, ser um sujeito pensador, que sabe explicar os questionamentos propostos, que colabora e participa ativamente em grupo na construção dos conhecimentos.

**Créditos:** Esta *WebQuest* foi elaborada por Lídia Devitte Fontes – Professora da Escola Estadual de Ensino Fundamental Ernesto Dornelles – Uruguaiana – RS – Formada em Educação Especial – EAD – UFSM – Aluna dos cursos de Pós-graduação em Mídias na Educação e TICs modalidade EAD da UFSM e atualmente trabalha na Equipe Diretiva desta escola - E-mail: [olackfontes@yahoo.com.br](mailto:olackfontes@yahoo.com.br)

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Este artigo discutiu as potencialidades da *WebQuest* e estratégias na utilização dessa ferramenta na Educação. Considera-se que ela é uma metodologia brilhante para trabalhar com alunos. Como também, constitui um enorme potencial pedagógico, pois é uma excelente estratégia de pesquisa orientada, tornando a aprendizagem do aluno significativa e colaborativa entre os alunos e professores. Permitindo aos educadores e educandos tornarem-se aprendizes ativos, solucionadores de problemas e pesquisadores. Ademais, a pesquisa tem um papel importantíssimo na Educação na busca de conhecimentos.

Essa metodologia está dentro de uma abordagem Construcionista que pretende questionar, averiguar, investigar, permitindo que o aluno construa novos esquemas de conhecimento. Assim caracterizando uma aprendizagem ativa entre aluno e professor.

A *WebQuest* desenvolvida estruturou-se através da apresentação, introdução, tarefa, processo, recursos, avaliação, conclusão e créditos. As atividades propostas nela oferecem informações, ao qual o aluno passa a interpretá-las e analisá-las construindo novas aprendizagens e conhecimentos. Ao qual percebe-se que é uma página da Internet, e traz uma investigação orientada e uma questão-problema a ser solucionado individualmente ou por equipe. Os alunos utilizam-na para aprender a fazer pesquisa sobre o assunto proposto. Dessa forma, destaca-se o uso da metodologia pelos alunos. Pois a mesma garante acesso a informações verdadeiras e atualizadas. Ultrapassando a sala de aula tradicional. Promovendo a aprendizagem cooperativa e desenvolvendo habilidades cognitivas. Transformando informações e incentivando a criatividade. Contribuindo para o trabalho de autoria de professores e alunos, que compartilham conhecimentos e aprendizagens.

Portanto, ela traz atividades que fazem os alunos refletirem, são como problemas a serem solucionados. Estimulam a criatividade, a análise, motivam os alunos à realização de tarefas, ao final proporcionam satisfação pelo sucesso alcançado do objetivo.

Através dessa metodologia didática com pesquisas na Internet, o aluno realiza as atividades de forma instigante, colaborativa e interativa na construção do conhecimento. Além disso, motiva o aluno na realização das atividades propostas, tornam-se autônomos, criativos e, sobretudo críticos. Entende-se que através da metodologia *WebQuest* os alunos pesquisam, elaboraram e reelaboraram pensamentos, desenvolvem a escrita e a leitura, a criatividade. Destarte, essa ferramenta auxilia a aprendizagem colaborativa entre alunos e professores.

Quando os professores trabalham com essa ferramenta tecnológica há o estímulo da aprendizagem, da criticidade, autonomia e a descoberta de conhecimentos. Ademais, desafia os alunos que passam a pesquisarem a resolução dos problemas lançados, e, sobretudo trabalham em grupos dentro de uma concepção de aprendizagem Construtivista.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Entende-se que as *WebQuests* envolvem os alunos através da interação, seleção de pesquisa e informação. Mas também, o trabalho em grupo colabora na construção do

conhecimento pelo educando, pois valorizam a divisão de tarefas, o partilhar conhecimentos de forma cooperativa.

Enfatiza-se que os educadores trabalhem com essa ferramenta, ao qual tem um grande potencial de aprendizagem Construcionista. Segundo essa abordagem, os alunos constroem ativamente suas próprias *WebQuests* quando pesquisam, criticam e dialogam constantemente à procura da aprendizagem e soluções de problemas.

Sustenta-se que a concepção de ensino-aprendizagem que embasa projetos é a concepção Construtivista. Pois, ela propõe uma aprendizagem utilizando Projetos construídos na Metodologia *WebQuest* que garante um grande potencial de aprendizagem e de autoria dos alunos e professores. Por isso o professor deve explorar essa ferramenta na aprendizagem de seus alunos, pois ele é o mediador.

As *WebQuests* oferecem muitas possibilidades para a aprendizagem na Internet, propiciando a interação e a comunicação, despertando o interesse de alunos e professores. Ademais ela é uma ferramenta que promove a aprendizagem, a realização das tarefas, a reflexão de suas idéias e as resoluções de problemas. Contribuindo para o debate de posições, e o aluno como pesquisador ativo. Ao qual passa a analisar, sintetizar e publicar a construção de sua aprendizagem.

A metodologia *Webquest* proporciona grandes possibilidades na educação. Pois oferece a oportunidade de transformação na realidade atual, ao qual alunos e professores constroem a aprendizagem num olhar inovador. Por isso, os Educadores devem utilizá-las na educação com viabilidades pedagógicas a serem exploradas.

## REFERÊNCIAS

BARROS, Gílian Cristina. *WebQuest* : Metodologia que ultrapassa os limites do Ciberespaço. 2005. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012622.pdf>> Acesso em: 11 jun. 2011.

BURLAMAQUI, Elisabete Romero. **Desafios para o uso das Tecnologias na Pesquisa Escolar no Ensino Fundamental.** 2009. Disponível em:<<http://etic2009.files.wordpress.com/2009/09/elisabete-romero.pdf>>.Acesso em: 15 jun. 2011.

COSTA, F. A.; CARVALHO, A.A.A. *WebQuest s*: Oportunidades para Alunos e Professores. 2006. Disponível em: < [http://www.portalWebQuest .net/pdfs/cf002.pdf](http://www.portalWebQuest.net/pdfs/cf002.pdf)>. Acesso em: 30 ago. 2011.

CRUZ, Sônia Catarina da Silva. **Proposta de um Modelo de Integração das Tecnologias de Informação e Comunicação nas Práticas Lectivas:** o aluno de consumidor crítico a

produtor de informação online. 2009. 597 f. Tese (Doutoramento em Ciências da Educação, na Especialidade de Tecnologia Educativa). - Universidade do Minho, Norte de Portugal, 2009. Disponível em: < <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10678/1/tese.pdf>> . Acesso em: 11 jun. 2011.

GOUVÊA, S. A. S.; MALTEMPI, M. V. **Uma utilização de *WebQuest* em um Ambiente de Aprendizagem Construcionista.** Disponível em: <<http://www.portalWebQuest.net/pdfs/umautilizaodaewqconstru.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2011.

**IMAGEM INFÂNCIA.** Disponível em: < <http://www.walldesk.com.br/papel-de-parede/wallpapers-meigos-27.asp?f=13362>>. Acesso em 09 mai. 2011.

**IMAGEM DA TURMA DA MÔNICA.** Disponível em: <<http://solinkes.blogspot.com/2009/10/turma-da-monica.html>> Acesso em 19 ago. 2011.

MARINHO, Simião Pedro. ***WebQuest* – um uso inteligente da Internet na escola.** 2001. Disponível em: <<http://www.portalWebQuest.net/pdfs/wqusointeligente.pdf>> . Acesso em 5 set. 2011

MERCADO, L. P. L.; VIANA, M. A.P. **Aprendizagem na Internet utilizando projetos construídos na Metodologia *WebQuest*.** 2003. Disponível em: <<http://www.portalWebQuest.net/pdfs/aprendprojet.pdf>>. Acesso em: 07 set. 2011.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Formação docente e novas tecnologias.** Maceió: EDUFAL, 1999.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar as tecnologias na escola.** 2009. Disponível em: < <http://www.eca.usp.br/prof/moran/utilizar.htm>> Acesso em: 16 de jun. 2011.

PENTEADO, M. T. L.; FERNANDES, G. D. **O uso da informática na escola: *WebQuest* como estratégia de aprendizagem construtivista.** 2007. Disponível em: <[http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/emilio/autoria/artigos2007/6\\_WebQuest\\_maira\\_ok.pdf](http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/emilio/autoria/artigos2007/6_WebQuest_maira_ok.pdf)>. Acesso em: 14 jun. 2011.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

PINHEIRO, Maria Inês da Silva. **O Bibliotecário escolar incentivando a leitura através da *WebQuest*.** 2009. Disponível em :<<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/viewFile/762/537>>. Acesso em: 15 jun. 2011.

RIBEIRO, A. C. V.; MELO, R. B.; GUIMARÃES, L. F. ***WebQuest* : conhecer e avaliar os recursos e possibilidades de utilização da metodologia.** Minas Gerais. Disponível em: 1995. < [http://www.google.com.br/#hl=pt-BR&sa=X&ei=2J\\_6TfvjHsrh0QHRydGqAw&ved=0CBcQBSgA&q=os+passos+da+WebQuest+bernardo+dodge&spell=1&fp=1&biw=1024&bih=673&bav=on.2,or.r\\_gc.r\\_pw.&cad=b](http://www.google.com.br/#hl=pt-BR&sa=X&ei=2J_6TfvjHsrh0QHRydGqAw&ved=0CBcQBSgA&q=os+passos+da+WebQuest+bernardo+dodge&spell=1&fp=1&biw=1024&bih=673&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.&cad=b)>. Acesso em: 16 jun. 2011.

ROCHA, Luciano Roberto. **A Concepção de Pesquisa no Cotidiano Escolar:** Possibilidades de utilização da metodologia *WebQuest* na Educação pela Pesquisa. 2007. 214 f. Dissertação

(Mestre em Educação, na área temática Cultura e Processo de Ensino-Aprendizagem e linha de pesquisa em Cultura, Escola e Ensino). – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.  
SOARES, Eliana Maria do Sacramento; ALMEIDA, Cláudia Zamboni. **Interface gráfica e mediação pedagógica em ambientes virtuais**: algumas considerações. Disponível em: <[http://ccet.ucs.br/pos/especializa/ceie/ambiente/disciplinas/pge0946/material/biblioteca/sacramento\\_zamboni\\_conahpa\\_2005.pdf](http://ccet.ucs.br/pos/especializa/ceie/ambiente/disciplinas/pge0946/material/biblioteca/sacramento_zamboni_conahpa_2005.pdf)> Acesso em: 10 mai. 2011.

Zulian, Margaret Simone. **Redes Virtuais**: formação de professores. Porto Alegre: LIVRE, 2003.