

A UTILIZAÇÃO DA WEBQUEST NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Viviane dos Reis Knachaka Lopes²

Sandra Dutra Piovesan³

RESUMO

O trabalho aborda a importância da utilização da Webquest no 3º ano do Ensino Fundamental revelando as vantagens de se oferecer nos anos iniciais esse método de pesquisa orientada que promove a autonomia do educando. Revela os resultados de uma pesquisa estudo de caso realizada com uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da rede estadual na cidade de Cruz Alta - RS. Os alunos participaram de experiências diferenciadas em relação à pesquisa na web. A pesquisa foi dividida em três momentos o primeiro de acesso livre, o segundo referenciado por um roteiro de pesquisa sem indicação de sites e o terceiro com a apresentação da webquest. A prática com a Webquest constituiu-se na proposta que garantiu a aprendizagem de forma colaborativa, potencializando que os alunos desenvolvessem habilidades ligadas à leitura, interpretação e síntese permitindo assim que estes assumissem o protagonismo na construção do conhecimento. A dificuldade de acesso à internet evidenciou-se como a dificuldade principal desta proposta. Porém a possibilidade de utilizar a tecnologia como recurso de aprendizagem significa ensinar de forma crítica promovendo a colaboração e desafiando os alunos a resolverem situações problemas.

ABSTRACT

The paper discusses the importance of using Webquest in the 3rd year of the Elementary Fundamental revealing the advantages of offering in the early years of this method oriented research that promotes the autonomy of the learner. Reveals the results of a research case study conducted with a group of 3rd grade of elementary school to a public school of this dual-network in the city of Cruz Alta - RS. Students participated in experiments differentiated compared to web search. The research was divided into three stages the first open access, the second referenced by a roadmap for research without indication of sites and the third with the presentation of the webquest. Practice with Webquest constituted the proposal that secured learning collaboratively, leveraging students develop skills related to reading, interpretation and synthesis thus enabling them to assume the leading role in the construction of knowledge. The difficulty of access to the internet was evidenced as the main difficulty with this proposal. But the possibility of using technol-

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

² Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Mestre da Universidade Federal de Santa Maria.

ogy as resource learning means teaching critically promoting collaboration and challenging students to solve problem situations.

PALAVRAS-CHAVE

Pesquisa; Webquest; Aprendizagem; Anos Iniciais.

1 INTRODUÇÃO

É imprescindível que reconheçamos a influência das mídias no contexto de nossos alunos, motivo pelo qual devemos utilizá-las em favor do desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem. Para diminuir a distância entre a prática educativa e as vivências de nossos alunos é preciso identificar o tipo de mídia a que eles têm acesso e a partir destas informações envolver tais recursos na rotina de nossas práticas pedagógicas.

Segundo Alonso: “[...] formar leitores e autores em um mundo digital implica na necessidade de educar a partir da multiplicidade de linguagens e multialfabetismos” (ALONSO, 2009). Nesta perspectiva a utilização da WebQuest como ferramenta de pesquisa serve para dinamizar e qualificar a exploração do computador e da internet nos anos iniciais.

O trabalho apresenta reflexões sobre a pesquisa na internet apresentando três tipos de intervenções a primeira livre, a segunda pesquisa direcionada e a terceira com a utilização da webquest no 3º ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública estadual na cidade de Cruz Alta – RS. Essa pesquisa revela possibilidades significativas de exploração desta ferramenta de pesquisa orientada, que oferece ao aluno referências de sites para pesquisa na web evitando que os usuários acessem ambientes virtuais que poderiam desviá-los do foco da pesquisa.

A estrutura da Webquest possui características de um projeto, pois no primeiro momento é definido o problema que vem seguido dos objetivos, depois são determinadas as ações a serem executadas e apresentados os recursos e fontes necessárias para que o projeto seja implementado. No último momento é realizada a avaliação do projeto com os resultados obtidos (ABAR: BARBOSA, 2008).

Segundo Dodge a Webquest define-se como: “uma atividade orientada em que algumas ou todas as informações que os aprendizes interagem vêm de recursos da Internet, opcionalmente suplementadas por videoconferência.” (Dodge, 1995).

Desde 1995 a noção de Webquest vem sendo adotada e adaptada por professores dos mais diversos lugares, especialmente nos Estados Unidos e Canadá, sendo uma atividade reconhecida como opção valiosa quando se pretende integrar a Internet de forma produtiva na escola (Gigglepotz, s.d.) e para promover a chamada alfabetização tecnológica na sala de aula (Watson, 1999). É considerada uma forma não-intimidante para levar os professores a usar a tecnologia na perspectiva de encontrar os objetivos curriculares (Collier, 1999).

O trabalho apresenta reflexões sobre a utilização da Webquest no 3º ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública estadual na cidade de Cruz Alta – RS. Essa pesquisa revela possibilidades significativas de exploração desta ferramenta de pesquisa orientada, que oferece ao aluno referências de sites para pesquisa na web evitando que os usuários acessem ambientes virtuais que poderiam desviá-los do foco da pesquisa

A utilização desse método de pesquisa permite que o professor organize a sua prática de forma planejada, evitando improvisos. Deste modo esse fazer pedagógico potencializa ainda que se explorem os recursos tecnológicos de maneira lúdica, incentivando que os alunos se envolvam na construção do conhecimento de forma gradativa e natural.

Este trabalho está organizado da seguinte forma: na seção 2 é apresentado o referencial teórico, na seção 3 a metodologia, na seção 4 o desenvolvimento e os resultados, e na 5 as referências bibliográficas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

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

Macedo (1997) destaca que a utilização da internet tem apresentado problemas na prática da pesquisa escolar. Entre os quais a autora menciona:

- a) As dificuldades de aquisição e de uso dessa tecnologia por parte da escola;
- b) O risco do processo de pesquisa tornar-se uma contínua busca de informação;
- c) A valorização das informações recuperadas como verdades absolutas.

A Webquest é um método de pesquisa orientada que favorece a construção do conhecimento pelo aluno.

No ano de 1995, Bernie Dodge, professor de Tecnologia Educacional da San Diego State University (SDSU), nos Estados Unidos, desenvolveu um formato de lições baseadas na WWW. S Dodge (1995), que define a Webquest (que em português poderia ser entendida como Busca ou Aventura na Web) como uma atividade orientada para a pesquisa na qual algumas ou todas as informações com as quais os estudantes interagem vêm de fontes na Internet.

Yoder (1999), além de fornecer alguns exemplos interessantes de atividades de WebQuest, mostrou a utilidade desse recurso pedagógico no que seria um uso da Internet produtivo e provocativo da reflexão. Uma atividade de Webquest favorece a aprendizagem cooperativa (BALKCOM, 1992) e a colaborativa (STAHL, SUMNER, REPENNINGS, 1995). É exatamente em torno de projetos colaborativos que têm sido desenhados programas exitosos que buscam o desenvolvimento das habilidades informacionais (EISENBERG; JOHNSON, 1996).

Conforme texto publicado no portal do SENAC (2008), Bernie Doge divide a Webquest em dois tipos, ligados à duração do projeto e à dimensão de aprendizagem envolvida:

- Webquest longa - leva de uma semana a um mês para ser explorada pelos alunos, em sala de aula, e tem como objetivo a extensão e o refinamento de conhecimentos.
- Webquest curta - leva de uma a três aulas para ser explorada pelos alunos e tem como objetivo a aquisição e integração de conhecimentos.
- A Webquest vem sendo considerada uma ferramenta construtivista (ANDRIS, 1999; PERRONE, CLARK, REPENNING, 1996). Neste sentido a sua utilização potencializa a construção do conhecimento pelo aluno através da pesquisa orientada, onde o docente articula possibilidades de trabalho colaborativo buscando confrontar informações que levem à

solução de problemas. Essa prática resulta em ambiente interativo, facilitador de motivador de aprendizagem, bem como pode ser ineficiente se não oferecer referências específicas de sites para pesquisa, método este que evita a dispersão dos alunos para assuntos irrelevantes.

Em linhas gerais, uma Webquest parte da definição de um tema e objetivos por parte do professor, uma pesquisa inicial e disponibilização de links selecionados acerca do assunto, para consulta orientada dos alunos. Estes devem ter uma tarefa, exequível e interessante, que norteie a pesquisa. Para o trabalho em grupos, os alunos devem assumir papéis diferentes, como o de especialistas, visando gerar trocas entre eles. Tanto o material inicial como os resultados devem ser publicados na web, online. A Webquest não exige softwares específicos além dos utilizados comumente para navegar na rede, produzir páginas, textos e imagens. Isso faz com que seja muito fácil usar a capacidade instalada em cada escola, sem restrição de plataforma ou soluções, centrando a produção de Webquests na metodologia pedagógica e na formação de docentes (Webquest do futuro).

A utilização da Webquest organiza a prática pedagógica de forma dinâmica potencializando o desenvolvimento crítico dos alunos. De acordo com SEABRA.

O objetivo dessa nova metodologia não é restringir a ida dos alunos a outros sites, mas evitar que se percam. "É uma abordagem singela, mas que gera uma dinâmica muito boa. Coloca o professor como um facilitador, como um mediador. (Fonte: [www://www.webquest.futuro.usp.br/](http://www.webquest.futuro.usp.br/))

A Webquest funciona como uma referência para a pesquisa, não limita o aluno, porém evita que ele desperdice tempo com acessos que desqualificariam sua pesquisa.

3. METODOLOGIA

A pesquisa foi referenciada pela metodologia qualitativa: estudo de caso que se constitui em uma abordagem metodológica de investigação para que seja possível compreender, explorar ou descrever acontecimentos que permeiam nossos contextos, nesse caso ligados à importância da pesquisa orientada (Webquest) no contexto dos anos iniciais.

Para a efetivação da pesquisa realizamos uma prática de acesso livre para identificar quais as preferências das crianças na web, em outro dia foi proposta uma pesquisa sem indicação de um roteiro de site sobre o município de Cruz Alta e na última interferência disponibilizou-se uma Webquest (classificada como curta), para o 3º ano do Ensino Fundamental construída no Komposer (um editor de texto livre usado para edição de páginas na web).

O trabalho foi referenciado pela metodologia de Dodge, que segue os seguintes passos:

1) Uma introdução que define o cenário e dá informações iniciais.

2) Uma tarefa viável e interessante.

3) Um conjunto de recursos e informações que são necessárias para completar a tarefa. Estes são adicionados aos Webquests como links que podem ser documentos da Web, e-mails de especialistas que podem ser consultados, videoconferência, base de dados na Internet, CD-ROM, etc.

4) Uma descrição do processo que os estudantes vão seguir para completar a tarefa. O processo deve conter a descrição clara dos passos a serem seguidos pelos alunos.

5) Um guia de como organizar as informações adquiridas. Pode ser em forma de questões-guia, diretivas para organizar as informações como linhas do tempo, mapas conceituais, diagramas de causa e efeito, etc.

6) Uma conclusão que faz um fechamento para a aventura, relembra aos estudantes o que foi tratado e encoraje os aprendizes a estenderem o que aprenderam a outros contextos (DODGE, 1197).

Participaram da pesquisa 24 alunos, entre na faixa etária entre 7 e 9 anos de idade.

Após a realização da pesquisa/experiência foi realizada uma análise do conteúdo visando identificar a influência de uma pesquisa orientada (Webquest) no processo de ensino aprendizagem dos alunos e as vantagens de trabalhar com essa ferramenta para qualificar a atividade de pesquisa nessa etapa da educação (3º ano do Ensino Fundamental).

Os alunos envolvidos nesta pesquisa pertencem a Escola Estadual de Educação Básica Margarida Pardelhas da cidade de Cruz Alta - RS.

4. DESENVOLVIMENTO E RESULTADOS

Na primeira etapa da experiência os alunos foram conduzidos à sala digital e tiveram 30 minutos de acesso livre à internet. Os meninos acessaram sites de jogos de corrida de carro ou moto, jogos de batalhas (tiros) ou lutas. Nesta ocasião notou-se a falta de qualidade dos acessos e a disposição dos garotos para jogos violentos, referenciados pela disputa.

Quando questionados em relação ao porquê da escolha desse tipo de jogos, justificaram como sendo os que estavam acostumados a jogar em casa com os amigos, irmãos ou primos. Neste sentido percebe-se que a família ainda não estabelece limites em relação à web deixando as crianças acessarem livremente sites que não oferecem conteúdos capazes de valorizar o bom desenvolvimento da infância; e tais procedimentos refletem em atitudes negativas na escola.

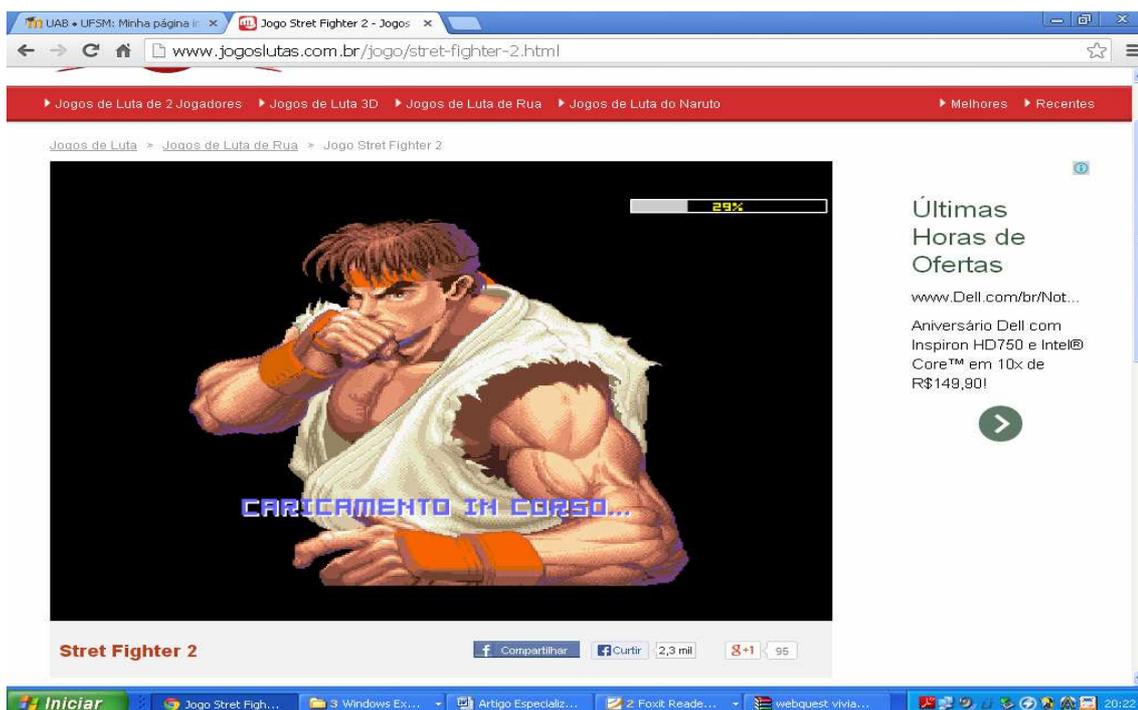


Figura 1: Jogos acessados pelos meninos

As meninas buscaram o link “jogos para meninas” ou ainda o Facebook. Percebe-se que, sem orientação para a web, as crianças acabam fazendo escolhas equivocadas para a sua faixa etária. A internet é para a maioria dos alunos do 3º ano da Escola Estadual de Educação Básica uma forma de entretenimento. Neste contexto de liberdade desmedida na web as possibilidades de estudo e pesquisa desse recurso são negligenciadas.

Ao ligarem o computador os alunos buscam entretenimento, não conseguem aliar esse recurso ao estudo e demonstram muita curiosidade em explorar várias páginas não conseguindo seguir o roteiro da pesquisa. Quando isso acontece a tecnologia deixa de ser uma

aliada no processo de ensino aprendizagem. Porém o professor precisa fazer esse diagnóstico inicial para mapear as suas próximas interferências pedagógicas com a utilização desse recurso. Através desta experiência percebe-se a importância da pesquisa direcionada onde o aluno identifica os passos que deverá seguir e assim consegue situar-se em relação a proposta.

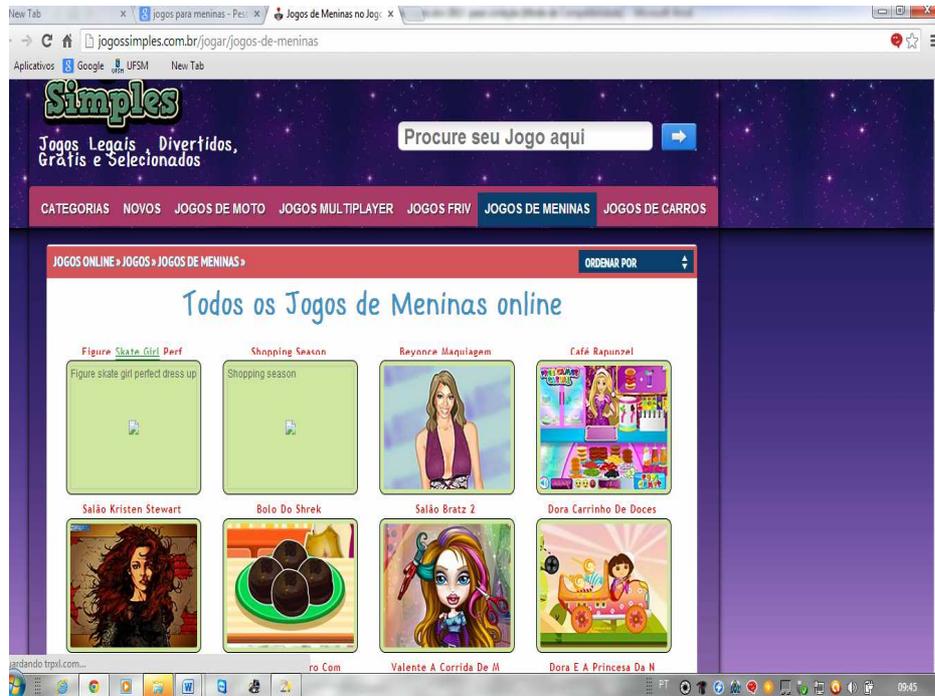


Figura 2: Imagem de sites acessados pelas meninas

Ferrari (2008, p.18) afirma que:

[...] os sites de busca passaram a adicionar recursos para manter os usuários em suas páginas, em vez de encaminhá-los para a dispersão da grande rede. Para prender a atenção de internautas ávidos por informação, começaram a preencher o espaço disponível com serviços, chats e muitos outros petiscos. (FERRARI, 2008,p.18)

Assim, para o usuário encontrar o que necessita em uma pesquisa, é indispensável uma orientação planejada que referencie o trabalho, principalmente nos anos iniciais onde a criança está aprendendo a se relacionar com a web.

Na segunda etapa da pesquisa os alunos foram convidados a realizarem uma pesquisa com um roteiro organizado pela professora. O trabalho deveria buscar dados sobre o

município de Cruz Alta (itens como data de fundação, pontos turísticos e cultura). Ao acessarem a web os alunos demonstraram insegurança em relação a que site acessar, o que registrar, enfim, definir o que era importante. Desta forma a interferência docente foi constante. Após os primeiros momentos caracterizados pela dúvida, de o que deveriam registrar e como fazer esse registro os alunos concluíram a pesquisa revelando ainda dificuldades de interpretação, ou seja, o que precisariam “copiar” para que as questões fossem respondidas coerentemente.

No terceiro momento foi-lhes apresentada a Webquest. Os alunos ficaram surpresos, curiosos e entusiasmados com a proposta. Após ouvirem as orientações de como seria realizada a Webquest das professoras (a da turma e a responsável pela sala digital), eles se envolveram na atividade, resolveram as questões com entusiasmo, elogiaram a proposta, aprovaram a “novidade” e leram com atenção os enunciados motivados pela interface da Webquest.

Para a introdução da atividade foi utilizado o projetor de slides na sala digital da escola e os passos foram explicados de forma minuciosa para que os alunos tivessem segurança na execução da tarefa, a proposta foi referenciada pela metodologia de Dodge.

A interface inicial era referenciada pelo colorido da árvore, que em tons verdes prendeu a atenção dos alunos que, envolvidos pela ludicidade, estavam curiosos para visitarem as páginas seguintes e assim aprenderem sobre as partes e funções da planta.



Figura 3: Imagem da página inicial da interface

A principal dificuldade foi o acesso à internet. A conexão caía, o que é frequente e previsível em se tratando de pesquisa online. Em virtude de serem muitos acessos (24 alunos ao mesmo tempo), os vídeos demoraram a carregar em algumas máquinas, mas como nem todos os alunos resolveram a mesma etapa ao mesmo momento esse fato não comprometeu o êxito da atividade.

As crianças ficaram ansiosas com a demora em abrir determinadas páginas, porém é importante que elas aprendam a conviver com esses acontecimentos ao se dedicarem ao estudo na internet.



Figura 4: Vídeo.

Apesar de as dificuldades com a conexão, os alunos assistiram várias vezes aos vídeos, porque além das explicações em áudio as imagens iam evidenciando as partes citadas, o que facilitava a compreensão.

Neste sentido, para que a Webquest seja eficiente é imprescindível que o professor explore o conteúdo antes de oferecer aos alunos as atividades a fim de garantir um bom aproveitamento.

A primeira questão que o professor deve fazer é refletir sobre o que ele propôs aos alunos e o modo como ele propôs. Aí está a questão. Se o aluno não foi convocado para ser autor-colaborador daquela atividade, ele não se sente com o compromisso de produzir nada que seja dele, ou a partir dele (ABRANCHES, 2008).

A proposta de registrar no caderno as respostas a determinadas questões também permitiu que os alunos agregassem-se a tecnologia à escrita convencional, demonstrando assim o que haviam construído com a pesquisa na web. Desta forma a pesquisa colaborou para a qualificação da escrita e tornou a realização das tarefas significativas porque eles tinham a oportunidade de consultar novamente os vídeos ou textos para sanar as dificuldades.

UAB • UFSM: Minha página | x | Atividades

file:///C:/DOCUME~1/ADMINI~1/CONFIG~1/Temp/Rar\$EXa0.266/webquest%20viviane/Atividades%20p%E1gin...

Atividade 1

- No seu caderno ilustre as partes da planta e escreva a função de cada uma.

•

- **Atividade 2**
- Além da alternativa mostrada abaixo que outras plantas podemos consumir as raízes? Registre as opções no espaço abaixo.

Windows taskbar: Iniciar, Atividades - Go..., 3 Windows Ex..., Artigo Especializ..., 2 Foxit Reade..., webquest vivia..., 20:13

Figura 5: Proposta de Atividade.

É fundamental considerarmos ainda, para o êxito da atividade com a Webquest questões como a usabilidade e a acessibilidade. O termo usabilidade começou a ser utilizado no início da década de 1980 nas áreas da psicologia e da ergonomia para substituir a “user-friendly” - que quer dizer amigável, pois essa expressão passou a ser considerada vaga e subjetiva (DIAS, 2007).

Dias (2007, p.29) afirma que a usabilidade pode ser definida também “como uma medida de qualidade da experiência do usuário ao interagir com alguma coisa – seja um site da internet, um aplicativo de software tradicional ou outro dispositivo que o usuário possa operar de alguma forma”.

A acessibilidade pode ser definida como a capacidade de um produto apresentar flexibilidade que possa atender a um número grande de pessoas, de acordo com as suas necessidades e preferências, assim como oferecer compatibilidade com as tecnologias assistivas, que são usadas por pessoas que tenham alguma necessidade especial (DIAS 2007).

A utilização da Webquest permitiu que as crianças retomassem assuntos que tinham dúvida, voltassem a consultar os sites, dialogassem com os colegas à respeito do tema e a partir dessas interações construíssem seus conceitos. Nota-se então que trabalhar com a Webquest torna o estudo dinâmico, estimula a curiosidade das crianças, qualifica a prática de pesquisa e potencializa a aprendizagem colaborativa desenvolvendo a autonomia dos educandos.

Em relação às desvantagens, a principal delas é a dificuldade de acesso à web, o que resulta na demora em que algumas páginas estejam disponíveis.

O professor, ao propor a Webquest para seus alunos, deve referenciar essa tarefa no desafio, levando as crianças a se empolgarem na busca de soluções.

Por essa razão, a alma da webquest é a tarefa. Se você criar uma tarefa mal definida, sua webquest não será um desafio capaz de entusiasmar os estudantes. Assim, no processo de planejamento, convém dedicar bastante tempo e os melhores esforços no desenho de uma tarefa impactante, desafiadora, motivante. Criar uma tarefa com essas características exige sobretudo clareza, compreensão de como funcionam nossas habilidades cognitivas e muita criatividade. (Fonte: [www://www.webquest.futuro.usp.br/](http://www.webquest.futuro.usp.br/))

Para “aprender como conhecer, mas também a desenvolver a capacidade de como conhecer para utilizar” (Martínez, 2000), é necessário, também, que a escola se aproprie das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), em especial a Internet, e integre-as ao processo de ensino-aprendizagem através de seus protagonistas, alunos e professores, reforçando seu compromisso na formação de cidadãos conscientes do seu papel transformador numa sociedade mais justa e igualitária (LEÃO, 2004).

Portanto ao utilizarmos a tecnologia para subsidiar uma pesquisa estamos propondo um processo de aprendizagem integrado entre professores e alunos. Considerando ainda que: “usar a tecnologia para aprender exige mais do que conhecer um software ou do que se sentir à vontade com o hardware utilizado. É necessário que estejamos conscientes do impacto que essa forma de aprendizagem tem no próprio processo de aprendizagem” (PALLOFF& PRATT, 2002), e tal fato comprova-se após esta pesquisa em virtude de que as construções dos alunos dependem muito da forma como o professor desafia-os a refletir sobre o tema proposto para estudo, deixando evidente a responsabilidade docente frente à apresentação de novas ferramentas de aprendizagem.

Depois de estarem mais seguros os professores poderão, sem dúvida, partir para uma produção colaborativa com a equipe da escola e com os alunos, como na proposta de construir uma Webquest com sua equipe de trabalho (MARTINS, 2004), de onde poderão identificar novas maneiras de ensinar e aprender no ciberespaço². Para tal é necessário que se explore de forma efetiva a Webquest visando qualificar a pesquisa orientada e problematizando com os discentes situações que podem ser resinificadas através deste recurso.

No site do Projeto Webquest – Escola do Futuro – USP, ela é definida como:

[...] modelo extremamente simples e rico para redimensionar usos educacionais na web, como fundamento em aprendizagem colaborativa e processos investigativos na construção do saber. Foi proposto por Bernie Dodge em 1995 e hoje já conta com mais de dez mil páginas na web, com propostas de educadores de diversas partes do mundo (EUA, Canadá, Islândia, Austrália, Portugal, Brasil, Holanda, entre outros).

Desta forma a utilização da Webquest cria possibilidades de aprendizagem mediada pelos recursos da web, porém a seleção destes pode ser organizada pelo professor de forma a atender seus principais objetivos educacionais. Assim professor e aluno podem tornar o ciberespaço num contexto fomentador de novas descobertas, o que representa, sem dúvida, um redimensionamento ao fazer pedagógico.

A tecnologia deve ser uma aliada ao processo de ensino aprendizagem, já que faz parte do contexto de nossos alunos e:

Se parar o conhecimento das máquinas da competência cognitiva e social é o mesmo que fabricar artificialmente um cego (o informata “puro”) e um paralítico (o especialista “puro” em ciências humanas), que se tentará associar em seguida; mas será tarde demais, pois os alunos já terão sido feitos. (LÉVY, 2001).

Nesta perspectiva os conhecimentos técnicos e pedagógicos devem estar sintonizados em relação aos educadores a fim de se evitar transtornos desnecessários, como por exemplo, um site que não carrega. Tais empecilhos desgastam e comprometem a construção da aprendizagem, daí a importância do professor testar a Webquest algumas vezes antes de oferecer aos alunos uma proposta que pode não funcionar como o planejado. Alguns vídeos po-

² Ciberespaço compreende a interação de máquinas, programas, informações e pessoas ligadas a um espaço e apresenta inúmeras possibilidades de aprendizagens e interações e web parece ficar restrito apenas a questões de ordem técnica e física, sem envolver interações e descobertas entre pessoas (LÉVI, 2000).

dem ser salvos nas máquinas para facilitar o acesso. Enfim, a prática irá referenciando possibilidades de se aprimorar a proposta de pesquisa sem se desvincular do objetivo principal que é a construção crítica e colaborativa da aprendizagem.

A grande vantagem do Webquest é dar um outro enfoque à questão da pesquisa na Internet. Os alunos entram na rede buscando temas definidos, com tarefas específicas. “Acaba o sistema do copiar e colar”, explica o coordenador do projeto Webquest da Escola do Futuro da Universidade de São Paulo (USP) (SEABRA 2012(Fonte: [www://www.webquest.futuro.usp.br/](http://www.webquest.futuro.usp.br/)))

A intenção pedagógica do educador ao utilizar a tecnologia é a de criação/construção. Logo, utilizar a webquest é inspirar esse acontecimento, libertando o aluno da reprodução que não permite a aprendizagem significativa, por não desafiar o aluno a buscar soluções.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho apresentou uma forma de inserir a pesquisa orientada no 3º ano do ensino fundamental através da exploração dos recursos tecnológicos, como o computador e a internet.

A experiência com a Webquest contribuiu para o processo de ensino aprendizagem por desafiar os alunos para a pesquisa e reflexão, levando-os a construir seus conceitos a partir das suas leituras aos materiais disponibilizados na tarefa tais como: textos, vídeos e imagens. Os discentes seguiram os passos do roteiro da Webquest e interagindo com os colegas a aprendizagem consolidou-se de maneira dinâmica.

Utilizar a Webquest nos anos iniciais é uma forma de qualificar a atividade de pesquisa desde a sua base, permitindo que o professor desenvolva a autoria em suas propostas aliando essa prática às necessidades de seus alunos e principalmente permitindo que estes assumam o protagonismo no processo de ensino aprendizagem. Neste sentido é indispensável que o professor motive os alunos para essa tarefa, explique de forma clara os passos e desafie os alunos a identificarem as possibilidades de resolução dos problemas, considerando ainda o

fato de esta ser uma tarefa que depende da web e que em virtude disso podem ocorrer problemas de acesso que prejudicam o andamento do trabalho.

Evidentemente que é através do “debate”, que acontece longe do computador, que o aprendizado toma forma. Onde os alunos têm nos parceiros de aprendizagem as mais diversas possibilidades para resolução de desafios e conflitos que poderão surgir no grupo. (DODGE, 2005) in (MASCARENHAS, 2005).

Ou seja, após a experiência com a Webquest evidencia-se que a pesquisa sem direcionamento fragmenta as possibilidades de êxito do trabalho por não oferecer aos alunos possibilidades significativas de construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABAR: Cecília Aparecida Almeida Pereira; BARBOSA : Lisete Madesen: WebQuest: um desafio para o professor! São Paulo: Avercamp: 2008.

BARROS, Gílian Cristina. Webquest: metodologia que ultrapassa os limites do ciberespaço. Disponível: <www.gilian.escolabr.com/textos/webquest_giliancris.pdf>. Acesso em: nov. 2013.

COLLIER, Catherine. (1999). Project-Based Student Technology Competencies; expanding the need for staff development. [online]. Learning & Leading with Technology. 1999. v.27. n.3. [cited 14.11.2000]. Available from World Wide Web: <<http://www.iste.org/L&L/archive/vol27/no3/supplements/collier/index.html>>

DIAS, Claudia : **usabilidade na web**: criando portais mais acessíveis. Ed 2 . Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2007.

DODGE, B. (1997): **“Some Thoughts About WebQuests”**. <http://edWeb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_Webquests.html>. [Consulta: jun. 2003].

FERRARI, Pollyana. **Jornalismo Digital**. São Paulo: Contexto: 2003.

GIGGLEPOTZ (Ed.). (s.d.). Integrating the Internet into the Curriculum: using Web-Quests in your classroom. [online]. [cited 14.11.2000]. Available from World Wide Web: <<http://www.gigglepotz.com/web1.htm>>.

YIN, R.K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

YODER, Maureen Brown. (1999). The Student WebQuest. [online]. [cited 02.11.2000] Available from World Wide Web: <<http://www.iste.org/L&L/archive/vol26/no7/features/yoder/index.html>>.

LEÃO, M. B. C. (2004): “Multiambientes de aprendizaje en entornos semipresenciales”, en Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, n.º 23, Sevilla. <<http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n23/n23art/art2306.htm>>. [Consulta: nov. 2013].

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34. 1ª ed. reimpr. 2001.

MARTÍNEZ, J. F.; GONZÁLEZ, M. B. A., e FERNÁNDEZ, I. M. S. (2000): “La sociedad de la información. Mutaciones de nuestra relación con la información y el conocimiento”, en Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, n.º 14, Sevilla. <<http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n14/n14art/art145.htm>>. [Consulta: nov. 2013].

MASCARENHAS, André. **Educação sem internet? Só no monastério. Entrevista de Bernie Dodge ao Estadão em 23/05/2005**. Disponível em: <http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=3817>. Acesso em 13 de nov. 2013.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação à distância: **Introdução a Educação Digital**. Brasília, 2009.

Módulo do Curso Proinfo Integrado. **INTRODUÇÃO À EDUCAÇÃO DIGITAL**. Guia do Cursista.

PALLOFF, Rena M; PRATT, Keith. **Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula on line**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, Marco. Inclusão Digital: Algo mais que ter acesso as tecnologias digitais. In: RANGEL, Mary; FREIRE, Wendel (Org). **Ensino Aprendizagem e Comunicação**. Rio de Janeiro: Wak Editora, p. 131-147, 2010.

<http://futuro.usp.br/portal/Pesquisa/Projetos.view.ef?id=48>

WebQuesT. Aprendendo na Internet. Disponível em <http://www.webquest.futuro.usp.br> acesso em novembro de 2013.