



Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

Pólo Universitário Federal de Três de Maio

Profª Drª Roseclea Duarte Medina

06/11/2010

WebQuest Internet Segura: A mediação envolvida no processo de ensino-aprendizagem e os novos modos de interagir favorecendo a construção de conhecimentos

Internet Safety WebQuest: The mediation involved in the teaching-learning and new ways to interact favoring the construction of knowledge

HAMERSKI, Arlete Justina Monegat

Pedagoga, graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela
Sociedade Educacional Três de Maio – SETREM

RESUMO: O presente trabalho reflete sobre as possibilidades de interação social fazendo uso das tecnologias, utilizando a Internet como recurso pedagógico, analisando uma *WebQuest* no trabalho de tutoria com professores e alunos de uma escola pública da rede estadual de ensino num processo que visa favorecer a interação e a colaboração entre eles. Estão contemplados neste artigo, relatos da autora a partir de observações e práticas pedagógicas, embasadas em uma fundamentação teórica dentro da perspectiva socio-interacionista. Aborda a importância da utilização da internet de forma segura, na prática educativa, especialmente mediada pelo trabalho docente.

Palavras-chave: *WebQuest*, Interação, Aprendizagem

ABSTRACT: *This paper reflects on the possibilities of social interaction using technology, use the internet as an educational resource, analyzing a WebQuest on the tutoring work with teachers and students in a public school in the state schools in a process that aims to foster interaction and collaboration between them. Are included in this article, the author reports from observations and teaching practices, grounded in a theoretical foundation within the socio-interacionist perspective. Discusses the importance of using the Internet safely, in educational practice, especially mediated teaching.*

Key-words: WebQuest, Interaction, Learning.

1 INTRODUÇÃO

A possibilidade de obter novas opções de espaço e de tempo, que antes não existiam na prática pedagógica, é o grande diferencial que as novas tecnologias trazem para a Educação. Mas quando se trata de articular o conhecimento e favorecer o desenvolvimento do processo de aprendizagem do aluno, essa diversidade de opções ainda não está sendo plenamente explorada, uma vez que, utilizar-se de meios virtuais para favorecer o processo de construção da aprendizagem requer mudanças no contexto escolar (PEREIRA, 2009). Em virtude destas situações, torna-se importante refletir sobre as novas tecnologias de informação e comunicação, possibilitando a interação entre o usuário e o conhecimento, como essa interação pode ocorrer de forma saudável e segura e quais os benefícios, em termos de aprendizagem, essas novas opções de espaço-tempo podem trazer.

Dentro das escolas, uma estratégia é dar a conhecer e refletir com as crianças sobre as vantagens e os perigos da Internet, para que saibam como atuar caso sejam colocadas perante situações potencialmente perigosas. É preciso educar e ensinar os alunos a navegar pela Internet, orientando-os e auxiliando na resolução de suas dúvidas, visando a possibilidade de novas descobertas e dando autonomia a cada um para definir a sua trajetória.

No sentido de desenvolver a presente pesquisa, procurou-se atuar em uma escola da rede estadual de ensino, na qual não estava ocorrendo a utilização do laboratório de informática, mesmo ele estando instalado em sala própria, com móveis e computadores novos e disponíveis para o uso. É importante ressaltar que havia a necessidade de implantar uma nova dinâmica na escola, a qual passou a se desenvolver a partir do

momento em que se iniciou o processo de utilização de softwares e sites educacionais, instigado pelo desafio da elaboração da *WebQuest* de que trata esta pesquisa, primeiramente direcionada aos professores e estendida aos alunos, cujo objetivo é facilitar o trabalho e permitir o acesso à aprendizagem pelo uso das tecnologias.

A sistematização da proposta do trabalho levou em conta a ideia de educação sob uma perspectiva histórico-cultural-social (VYGOTSKY, 2000), que remete os professores e alunos na busca da liberdade individual e a transformação social. Este trabalho compreende além desta introdução inicial, o referencial teórico no qual se baseou a pesquisa, além disso, a metodologia descreve a experiência realizada e a análise dos resultados apresenta uma reflexão acerca de tudo que foi desenvolvido. Na conclusão há a constatação da necessidade de formação dos professores, bem como a análise final sobre a possibilidade de construção de aprendizagem através da *WebQuest*.

2 TECNOLOGIAS E APRENDIZAGEM

2.1 A aprendizagem mediada pela interação e uso das tecnologias

Dentro das escolas, não bastam a implantação de laboratórios e salas de aula digitais para modernizar e facilitar a aprendizagem. Uma ferramenta, por si só não é capaz de transformar uma atividade, nem melhorar um conteúdo. O computador por si só nunca será a solução dos problemas que sempre ocorreram na Educação desde os seus primórdios. Conforme Assmann (2000, p. 8) “a mera disponibilização crescente da informação não basta para caracterizar uma sociedade da informação. O mais importante é o desencadeamento de um vasto e continuado processo de aprendizagem”. No entanto, a rapidez com que as mudanças ocorrem na sociedade moderna, torna difícil, por vezes, a compreensão das inovações que surgem, dentro de suas devidas proporções, uma vez que novas experiências precisam ser implementadas, conforme Kenski (2005):

A grande revolução no ensino não se dá apenas pelo uso mais intensivo do computador e da internet em sala de aula ou em atividades à distância. É preciso que se organizem novas experiências educacionais em que as tecnologias possam ser usadas em processos cooperativos de aprendizagem, em que se valoriza o diálogo e a participação permanente de todos os envolvidos no processo. (KENSKI, 2005, p.3)

Concordando com o que publicou Morais (2003, 2008), nem sempre se pode controlar a inocência ou a experiência na Internet das crianças e jovens na família, escola ou comunidade. Há critérios que precisam ser observados, uma vez que nos dias atuais já não é necessário um computador, um modem ou uma linha telefônica para se estar online. Hoje, as tecnologias online estão facilmente acessíveis às crianças e aos jovens sob diversas formas, dando-lhes acesso a qualquer hora e em qualquer local. Dispositivos como *vídeogames*, *Personal Digital Assistants (PDA's)*, *Pocket PC's*, telefones celulares, TV por cabo e interativa, câmaras digitais, leitores e gravadores de CD's, *mini discs*, DVD's e MP3 fornecem às crianças e aos jovens uma grande variedade e diversidade de escolhas para terem acesso online, permitindo-lhes obter, armazenar e distribuir conteúdos.

Na escola a Internet é um espaço a mais de interação e convivência para as crianças que cursam desde os anos iniciais até os anos finais de escolarização, proporcionando a realização de atividades colaborativas (ALMEIDA e FONSECA, 2000). Esta constatação é sustentada por dados que mostram que este segmento da sociedade é o que mais utiliza a rede, seja em casa, na escola ou em cibercentros. Segundo pesquisa realizada pela SafernetBrasil (2008), uma associação civil de direito privado, que se preocupa com os problemas relacionados ao uso indevido da Internet para a prática de crimes, "O uso da Internet no Brasil já atingiu mais de 68 milhões de usuários, dos quais parcela significativa tem entre 2 e 17 anos de idade".

Visto sob estes aspectos, *WebQuests*, sites educacionais e objetos de aprendizagem são recursos seguros que podem proporcionar uma maior riqueza de descoberta e construção de novos conhecimentos dentro da escola.

Os Objetos de Aprendizagem tem se mostrado uma alternativa pedagógica eficaz no ensino de conteúdos de disciplinas da Educação Básica. Essas atividades, no momento em que são realizadas em sala de aula, ou fora dela, fazem com que o aluno se questione e busque respostas às suas dúvidas, descobrindo um caminho diferente do que está acostumado e obtendo acesso às respostas a partir das indagações por ele levantadas (MATHIAS, 2008, p.2)

2.2 Webquest

A Internet é útil para os alunos quando se trata de buscar informações, mas traz também a possibilidade de os mesmos desviarem sua atenção no ciberespaço, uma vez que há naquele ambiente, diferentes conjunturas que atraem seu interesse, portanto é

importante que os professores utilizem o saber para aproveitar, de modo inteligente, a riqueza de informações disponíveis (ABAR e BARBOSA, 2008). Sendo assim, o que se quer evidenciar é que o modelo *WebQuest* é um facilitador na oferta de oportunidades, ampliando o alcance da escola, proporcionando a professores e alunos mais tempo pedagógico e acesso a atividades de comunicação, o que pode ajudar a construir conhecimentos a partir da informação permitindo que este conhecimento seja compartilhado (VERAS e LEÃO, 2007). Em se tratando de crianças, elas terão acesso às tarefas participando e brincando, sendo esta uma forma lúdica de aprender.

A metodologia *WebQuest* foi desenvolvida pelo professor Bernie Dodge, da San Diego State University, em 1995, para desenvolver atividades de pesquisa. A proposta de seu autor é que seja um modelo para dimensionar o uso educativo da *Web* e favorecer a aprendizagem colaborativa e os processos investigativos na construção do saber (VERAS e LEÃO, 2007). Em linhas gerais, o professor parte de um tema e objetivos pré-estabelecidos que requerem uma pesquisa inicial e seleção de *links* para que os alunos possam pesquisar o tema definido. Estes elementos são estruturados para compor uma *WebQuest*. Nas orientações para compor este ambiente é sugerido que tenha uma introdução, a tarefa, o processo de realização, os recursos, a avaliação e as conclusões resultantes do trabalho realizado (BARROS, 2005).

Defino 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 3).

No contexto da pesquisa realizada, tendo que se pensar em uma proposta que pudesse facilitar o trabalho dos professores, para que estes pudessem enfim, utilizar-se dos recursos disponíveis na escola, elaborou-se então esta ferramenta para auxiliá-los a desenvolver seu trabalho com os alunos. Optou-se pela metodologia proporcionada pela *WebQuest* uma vez que é um meio de planejar e estruturar o ensino de modo criativo, com tarefas claras e porque, conforme Moran (2007), a mesma envolve pesquisa e leitura, interação e colaboração.

3 METODOLOGIA

No intuito de atingir os objetivos propostos para a investigação pretendida, foram realizados trabalhos de tutoria com cinco professores e noventa e oito alunos de uma escola pública estadual, localizada na cidade de Santa Rosa, no estado do Rio Grande do Sul, Brasil. Os sujeitos da pesquisa foram os vinte e quatro alunos da primeira série, vinte alunos da segunda, vinte e oito alunos da terceira e vinte e seis alunos da quarta série dos anos iniciais do Ensino Fundamental dessa escola, no turno da tarde e também os professores que trabalham com cada uma das turmas, partindo de uma análise sobre sua disposição em desenvolver aprendizagens mediadas por softwares educativos, objetos de aprendizagem e sites educacionais. Nesse sentido, a pesquisa desenvolveu-se por um processo que iniciou com a elaboração de um projeto desenvolvido com base na proposta pedagógica *WebQuest*, planejado, construído e testado com os sujeitos já citados. Trata-se de uma metodologia que contempla o uso da internet, *softwares* e objetos educacionais, recursos estes utilizados na construção da aprendizagem de forma interativa, prazerosa e saudável, cujo intuito principal, além da aprendizagem, é manter as crianças e adolescentes ao largo dos riscos que poderiam correr por falta de conhecimentos ou por não terem outra opção.

O percurso metodológico da presente pesquisa deu-se inicialmente a partir de estudos bibliográficos, seguidos das observações na escola, a análise das falas, resultados dos trabalhos de tutoria e das percepções observadas no processo de pesquisa. Os dados foram coletados a partir do final do primeiro e início do segundo semestre letivo do ano de dois mil e dez, através da observação diária e de diálogos informais com professores e alunos, percebendo-se o desejo de aprender a usar os computadores e a internet e, ao mesmo tempo, o receio e a resistência em utilizar o laboratório de informática com os alunos, enquanto não houvesse por parte da escola a iniciativa de aplicar um curso de informática aos professores sobre como trabalhar nos computadores, além da instalação de programas de filtragem que impedissem o acesso dos alunos aos sites considerados inadequados. Neste espaço de tempo surgiu a ocasião de aliar a necessidade surgida na escola com a oportunidade de se criar subsídios para a realização da pesquisa, começando-se a pensar em possibilidades que pudessem agregar conhecimento aos professores e aos alunos dos anos iniciais, dentro da perspectiva da interação, proposta esta que embasa a prática nesta escola e com a qual a

maioria dos professores mostra-se mais identificada. Assim foi que se pensou na criação do projeto *WebQuest* Internet Segura no sentido de ter algo concreto para se trabalhar, tanto com os professores como com os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Iniciou-se com diálogos informais com os professores, os quais diziam-se sem condições de utilizarem o laboratório de informática implantado na escola já há alguns meses, estando ainda praticamente sem uso, porque diziam desconhecer o Sistema Operacional Linux, sentindo-se, portanto, inseguros para trabalharem com seus alunos, uma vez que a escola não dispõe de um profissional específico para atender os alunos no laboratório. A pedido da Equipe Diretiva foi proposta a realização de uma oficina sobre o Sistema Operacional Linux, primeiramente com os professores dos anos iniciais e Educação Infantil, na qual seriam dadas orientações de como utilizar o Sistema Operacional Linux Educacional 3.0. O Linux Educacional é uma distribuição baseada em Debian e vem com o aplicativo BrOffice.org. Traz como interface gráfica o KDE 3.5 (*K Desktop Environment*), através do qual se gerencia a comunicação com o sistema operacional, além de outros *softwares* para uso geral. Este é um projeto do Ministério da Educação - MEC -viabilizado pelo projeto ProInfo. Simples de usar, o Linux Educacional traz alguns programas e aplicativos voltados para a Educação (propósito do Projeto do MEC). Softwares como RIVED, DVD Escola, E-BOOKS e Hinos Nacionais estão disponíveis neste Sistema Operacional (CAMPOS, 2006).

Pensou-se primeiramente em auxiliar os professores a agir cognitivamente e criticamente no acesso às informações disponibilizadas pelas tecnologias e transformar em conhecimento estas informações. Os principais objetivos foram no sentido de apresentar para os professores da escola o sistema operacional para que pudessem conhecer e fazer uso das ferramentas disponíveis, além de outros ambientes educacionais, visando também desenvolver a habilidade e o hábito de fazer uso da internet para pesquisa e conhecimento.

Para o trabalho com alunos, foi necessário um olhar especificamente sobre as questões referentes ao ensino-aprendizagem mediadas pela interação social, em que se consideram indispensáveis a colaboração de todos, trocando saberes e aprendendo uns com os outros. É importante salientar que a concepção de uso das tecnologias para a educação, abordada neste trabalho, parte dos escritos de Moran (1997) e Valente (1997).

Suas concepções consideram que a utilização do computador como recurso didático para as práticas pedagógicas nos diversos componentes curriculares pode contrubir efetivamente na construção do conhecimento por parte de alunos e professores. Neste sentido, o professor, passa a ser fundamental no planejamento das atividades e na concepção da proposta.

Com os alunos, foram realizadas intervenções semanais, dentro do horário de cada turma para utilização do laboratório de informática, sempre acompanhados pelo professor da turma. Em todos os momentos, procurou-se problematizar situações que proporcionassem aos alunos, espaços de interação e discussão. A partir da tomada de conhecimento da *WebQuest* Internet Segura, os alunos passaram a desenvolver atividades de acordo com o nível da turma. Foram realizadas duas aulas com cada turma, cada uma com sessenta minutos, cujo objetivo principal foi verificar como os alunos podem construir aprendizagem através de sites com jogos educativos, atividades de interação com a troca de e-mails entre os colegas e atividades com objetos de aprendizagem.

3.1 Relato das atuações de mediação e análise de resultados

A construção do conhecimento acontece pelo fato de o aluno ter que buscar novas informações para complementar ou alterar o que ele já possui. Além disso, o aluno está criando suas próprias soluções, está pensando e aprendendo sobre como buscar e usar novas informações (aprendendo a aprender). (VALENTE, 1997, p. 3)

Para a aplicação da *WebQuest* Internet Segura foram selecionados alguns sites que apresentam jogos educativos, vídeos com dicas de uso seguro da internet, softwares disponíveis no computador como o Paint, o K HangMan, utilização do correio eletrônico como atividade de interação entre os alunos, o objeto educacional Zorelha, dentre outras atividades. Em Valente (1999), tem-se mais algumas ideias sobre a informação disponível na internet poder se transformar em conhecimento.

No processo de navegar, o aprendiz pode entrar em contato com um número incrível de idéias diferentes. Mas se essa informação não é posta em uso, não há nenhuma maneira de estarmos seguros de que a informação será transformada em conhecimento. Nesse caso, cabe ao professor suprir essas situações para que a construção do conhecimento ocorra. Mais ainda, ele tem de superar uma certa tendência de o aprendiz se restringir ao navegar pelo software e se deparar

com coisas fantásticas, mas que auxiliam muito pouco o compreender (VALENTE, 1999. p. 78).

Para a construção da interface da WebQuest Internet Segura, não foram levados em consideração todos os aspectos da construção de hipermídias educacionais, pois durante o uso percebeu-se que deveria ter sido apresentado o menu principal em todas as páginas da *WebQuest*¹ para facilitar a navegabilidade e não apenas na tela principal. O software utilizado inicialmente foi o *PowerPoint*, ferramenta do *Office* da Microsoft[®], estando a WebQuest instalada em forma de apresentação de *slides* em todos os computadores do laboratório de informática. A figura 1 traz a representação da tela principal da *WebQuest*.

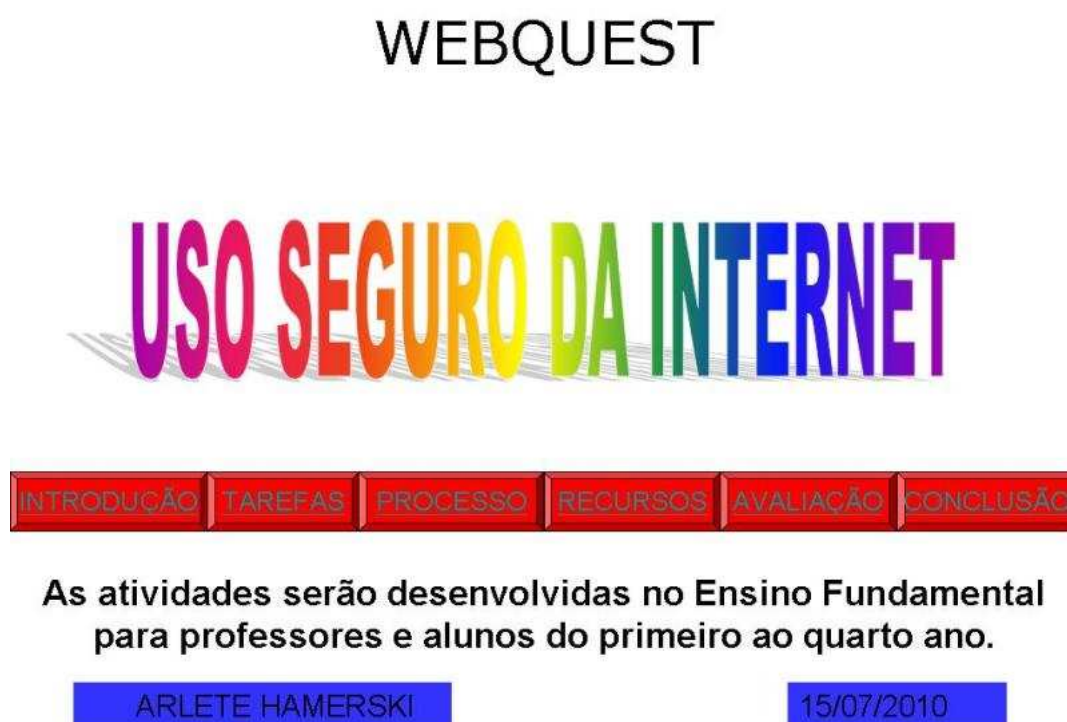


Figura 1 Tela principal da *Web Quest* Uso Seguro da Internet

Logo após utilizou-se o *Blogger*, transferindo a produção feita no PowerPoint para o formato *html* de páginas da Web. A figura 2 mostra um mapa conceitual que retrata os caminhos percorridos durante a realização das atividades com a *WebQuest*, bem como o *link* para a página da *web* onde se localiza.

¹ Disponível em: <http://webquestusosegurodainternet.blogspot.com>

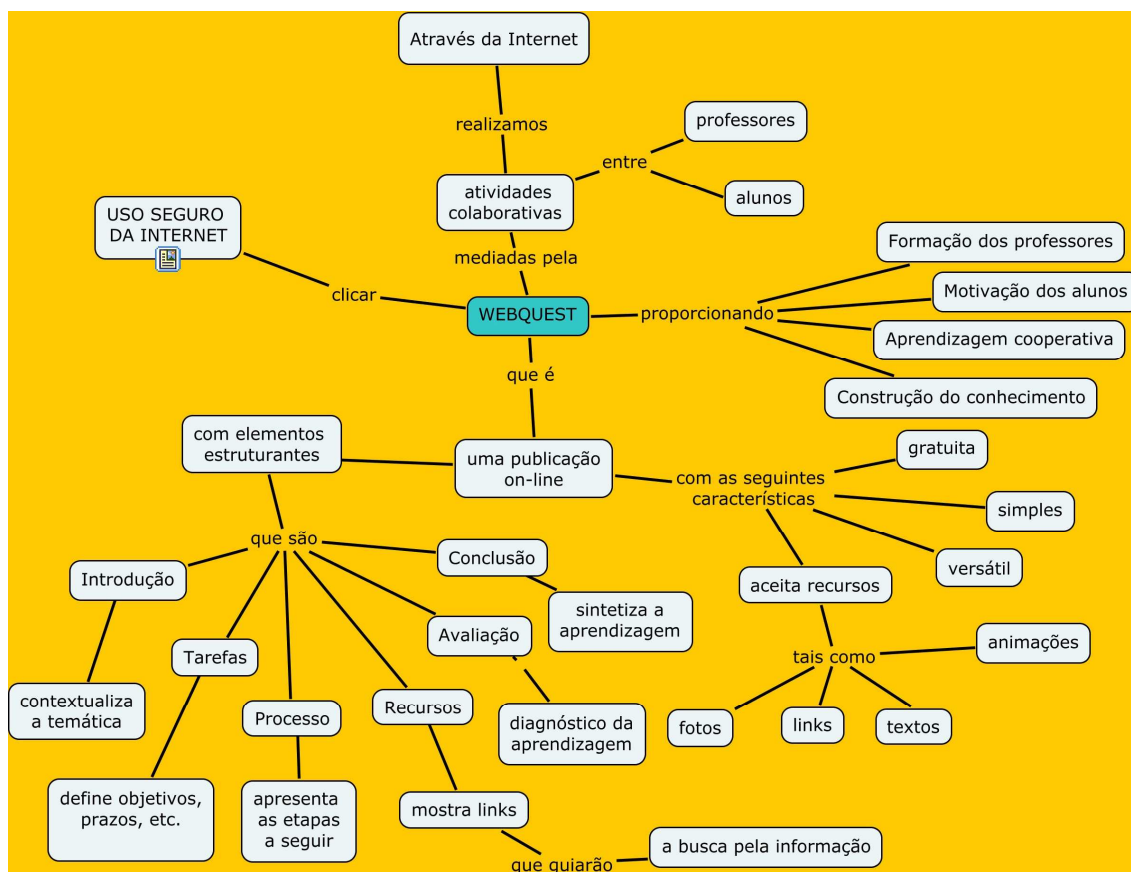


Figura 2 Mapa Conceitual WebQuest

Com a turma da 1ª série foram desenvolvidas as tarefas de assistir ao vídeo com dicas de uso da internet e passando a utilizar o *Paint*, iniciando com orientações de como utilizar, e seguindo com o acesso à obra de Picasso “Uma linha só” disponível na internet. Após essa pesquisa, passaram a desenhar a sua obra digital, recebendo orientações de como salvar em pasta própria. No sistema Linux Educacional há a versão TuxPaint, sendo um programa que pode ser usado por crianças desde os três anos, pois tem uma interface simples e é de fácil utilização, apresenta uma série de recursos de desenho que impulsionam a criatividade e imaginação das crianças. Permite desenhar, colorir, construir formas, ambientes conhecidos. Verificou-se uma boa aceitação por parte das crianças, a maioria demonstrou facilidade de utilização. Em uma segunda oportunidade voltaram por iniciativa própria ao TuxPaint, descobrindo outras hipóteses de desenho e pintura, acrescentando figuras buscadas em *sites* da internet. Analisando esta tarefa, percebeu-se que geralmente os alunos que sentiam mais dificuldade preferiam o contato com os colegas, mas também solicitavam a mediação da professora. A escolha das imagens e figuras refletiam de certa forma a vivência e história sócio-cultural dos alunos, pois era recorrente a preferência por imagens de personagens de heróis de desenhos animados,

bandeiras e símbolos de times de futebol. Nesta mesma aula puderam vivenciar a interatividade de um objeto educacional, disponível no site do RIVED, o Zorelha, sendo este um objeto de aprendizagem para auxiliar o desenvolvimento da percepção musical. A figura 3 traz a tela principal do objeto Zorelha², projetado para ser utilizado por crianças ainda não plenamente alfabetizadas, por isso todas as instruções das atividades e dos elementos interativos são fornecidas através de sons.



Figura 3: Interface do Objeto de Aprendizagem Zorelha

Com a turma da segunda série desenvolveram-se tarefas diversificadas de acesso a alguns sites educacionais, dentre eles o Sitio dos Miúdos, PumpKins, Ecolkids, Ecojogos e Escola Games. Os alunos puderam acessar espaços que continham várias atividades específicas dentro de diversas áreas do conhecimento. Praticaram atividades variadas, desde jogos, visualização de histórias animadas, simulações, utilizando recursos multimídia (texto, imagem, áudio, animação), Percebeu-se significativa preferência pelos

² Disponível em: http://rived.mec.gov.br/atividades/concurso_2007/zorelha/index.html

jogos do site Escola Games³, cuja página inicial está representada na figura 4, especialmente aqueles com atividades de alfabetização e matemática. Em diálogo com a professora, procurou-se informações sobre as dificuldades dos alunos no intuito de estabelecer atividades dirigidas de acordo com a necessidade dos alunos, ou seja, trabalhos voltados especificamente ao nível de aprendizagem de cada um.

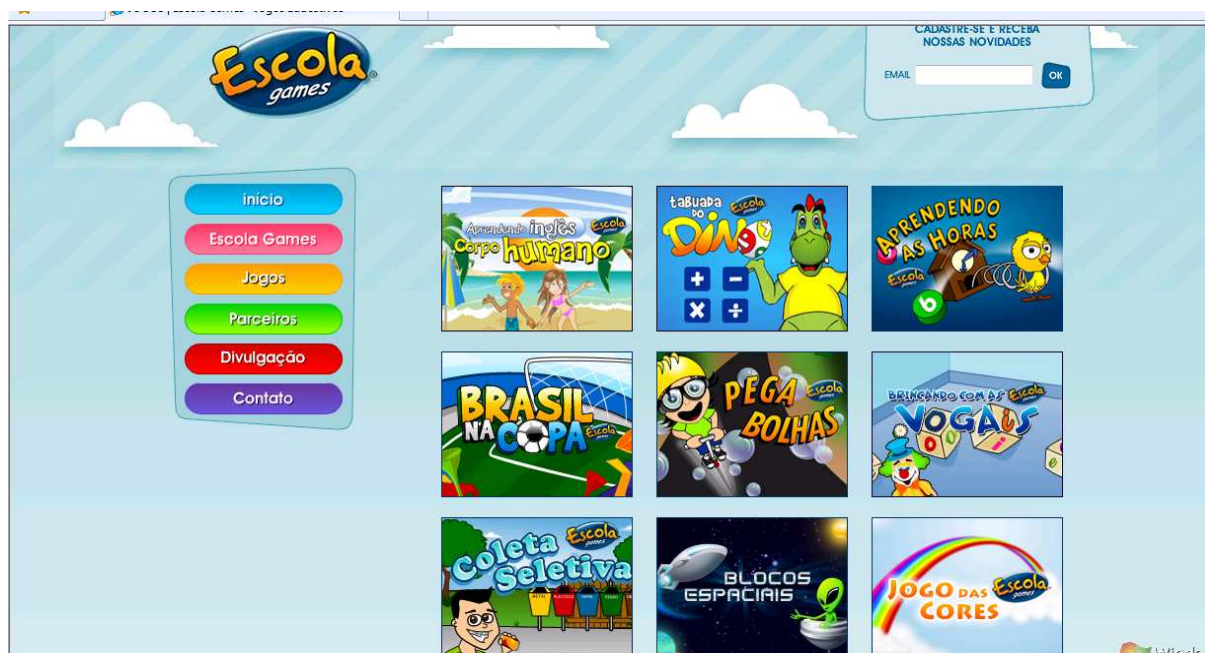


Figura 4: Site Escola Games

As turmas da terceira e quarta séries desenvolveram atividades com o correio eletrônico, com a criação de contas de *e-mail*, envio de mensagens aos colegas e professores, podendo também adicionar imagens. No decorrer das atividades desenvolvidas observou-se um resultado significativo na assiduidade e interesse dos alunos claramente visíveis, com progressos que puderam ser constatados pela participação nas tarefas.

Durante a realização dos trabalhos de tutoria mediados pela *WebQuest* os alunos participaram de vários momentos que priorizavam o estudo de como utilizar a internet de forma mais segura. Foi trabalhado também em sala de aula pela professora titular em forma de aula expositiva, além do laboratório de informática, em um processo que pode ser considerado amplo para garantir a aprendizagem dos alunos. Entretanto, não se buscou a avaliação do conhecimento adquirido a partir de nenhum teste, mas utilizou-se

³ Disponível em: <http://www.escolagames.com.br/jogos.asp>

outras formas de avaliação do trabalho que procurou avaliar a influência do modelo *WebQuest* na aprendizagem como um todo. Foram realizadas observações com registros para posterior construção de um gráfico e coletados depoimentos através de entrevistas com vistas a suprir esta necessidade, visando acima de tudo a participação e a interação. Foram dois os momentos de avaliação com cada turma: no primeiro observação/registro e no outro, entrevista com um aluno de cada turma.

No sentido de registrar a participação ativa dos alunos, o grau de interação e cooperação, realizou-se uma avaliação por pontuação, conforme tabela abaixo, sendo que para esta avaliação contou-se também com as ponderações das professoras das turmas.

O grau de participação nas atividades será avaliado com base nos seguintes critérios:	
5	Participou ativamente das atividades, cooperando com o grupo. Dialogou com os/as colegas sobre os temas propostos. Trouxe informações importantes para a discussão. O resultado de sua atividade foi relevante e criativo.
4	Participou das atividades, cooperando com o grupo. Discutiu com os/as colegas sobre os temas propostos. O resultado de sua atividade foi bom.
3	Participou pouco das atividades. A sua contribuição para a discussão e o trabalho foi regular.
2	Esteve presente mas não se observou sua contribuição para a discussão e trabalho.
1	Não participou da atividade

Com base na pontuação descrita na tabela acima, foi elaborado um gráfico com as pontuações individuais e por turmas, conforme figura 5, frisando-se que a turma da quarta série é composta por 26 alunos, a terceira série tem 28 alunos, a segunda série, 20 alunos e a primeira série tem 24 alunos. No item que avalia o aluno que não participou da atividade, houve a ocorrência de nenhuma participação devido a ausência do aluno na aula.

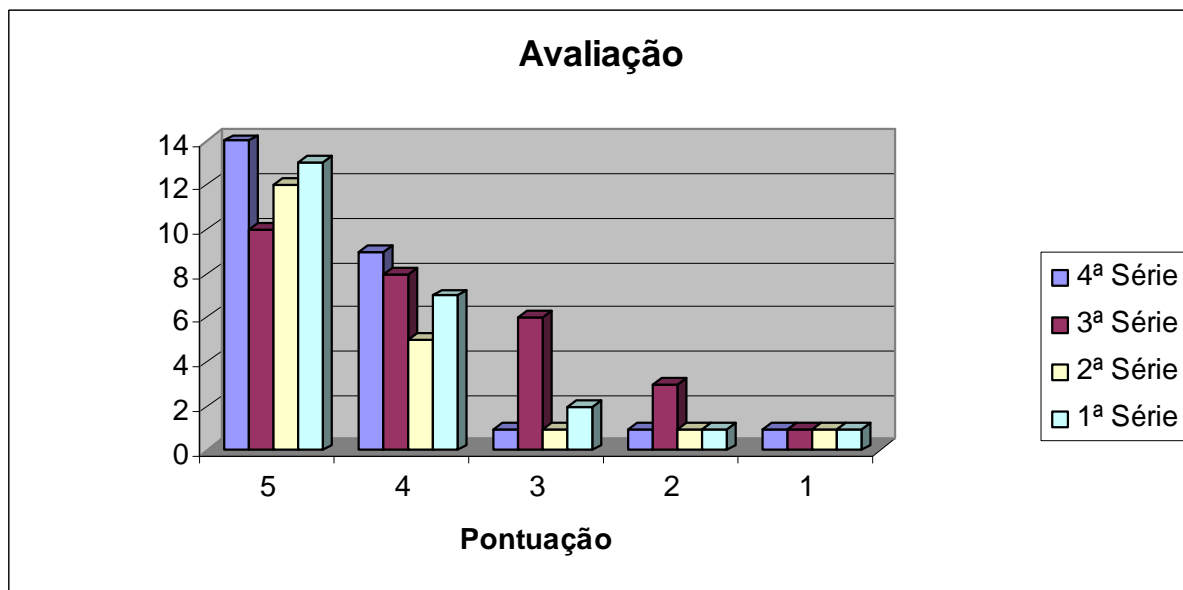


Figura 5: Gráfico de Avaliação da Participação dos Alunos

Apenas a título de ilustração, foi realizada entrevista com um aluno de cada turma, escolhidos aleatoriamente, foram colhidos depoimentos através de relato por parte dos mesmos, sobre suas impressões com o trabalho com a *WebQuest*. Para garantir a privacidade e sigilo usa-se a estratégia da enumeração de um a quatro para identificação dos alunos.

Depoimento do aluno 1, em resposta a uma questão sobre a facilidade ou dificuldade de trabalhar com a *WebQuest*, pedindo que analisasse o processo desde a primeira aula e no final: “Eu achei difícil no começo, mas quando comecei a escutar as ideias dos outros, o trabalho ficou mais fácil”.

Depoimento do aluno 2, respondendo e justificando uma questão sobre o que mais gostou durante as atividades : “Eu gostei muito de navegar nos jogos da internet, porque aqui na escola ainda não tinha isso antes”.

Depoimento do aluno 3, quando questionado sobre a possibilidade de interagir através de envio de *e-mail* aos colegas e o que aprendeu sobre o uso seguro da internet: “Eu gostei de receber *e-mail* dos meus colegas, gostei de colocar figuras para mandar para meus colegas e gostei de receber também. Gostei de aprender como se abre um *e-mail*. Eu sempre vou me cuidar quando estou na internet”

Depoimento do aluno 4, instigado a citar o que tinha aprendido de mais significativo durante as atividades com a *WebQuest*. “Eu não sabia que dava para fazer um quadro só com riscos. Mas agora que eu aprendi isso eu gosto mais do que antes. E eu aprendi também o som da guitarra, da bateria...”.

Como foi observado, *WebQuest* tem sido uma proposta para trabalhar a construção do conhecimento a partir de informações advindas da Internet, além de estimular o professor como autor que publica na Web seu próprio material educacional. Com a aplicação da pesquisa foi possível rever algumas lacunas enquanto que outras surgiram na certeza de uma continuidade de estudo que possa gerar mais contribuições para o desenvolvimento de ferramentas que desenvolvam a aprendizagem.

4 CONCLUSÃO

A presença de novas tecnologias de informação e comunicação na sala de aula representa uma transformação no desenvolvimento das atividades, criando necessidades de mudanças na organização escolar. Após a vivência de tutoria com os indivíduos pesquisados conclui-se que havia despreparo por parte dos professores que se sentiam inseguros em utilizar esta ferramenta. Salienta-se que é necessário investimento na formação continuada dos professores devendo ser constante, com apoio e incentivo de todos.

Aos professores cabe o compromisso de adquirir novas habilidades que lhes permitam praticar a utilização de recursos que representam um papel importante no projeto de uma educação de qualidade para todos, mas sobre os quais muitos profissionais ainda têm desconhecimento de como trabalhar. A partir do trabalho realizado os professores começaram a freqüentar o laboratório de informática com seus alunos semanalmente.

Dos alunos observou-se o envolvimento e participação constantes, passando a utilizar os conhecimentos obtidos com o auxílio da *WebQuest*, instrumento trabalhado nas aulas, considerando-se que todos demonstraram capacidade de aprender e que toda a turma esteve interagindo uns com os outros nas ações propostas através do uso seguro da internet.

A partir da pesquisa realizada salienta-se que a *WebQuest* é um instrumento seguro, trazendo opções variadas de trabalhos pedagógicos através da internet.

Deste trabalho espera-se que sirva como um ponto de partida no caminho partilhado entre professores e alunos, deixando espaço para que novas pesquisas sejam realizadas dentro do tema exposto, com o propósito de servir à organização de ambientes e atividades pedagógicas, buscando mais alternativas para o uso da Internet na escola.

REFERÊNCIAS

ABAR, Celina e BARBOSA, Lisbete. **WebQuest: um desafio para o Professor**. São Paulo. AverCamp.2008

ALMEIDA, F. J.; FONSECA-Júnior, F. M. **Projetos e ambientes inovadores**. Brasília: Secretaria de Educação a Distância – SEED/Proinfo – Ministério da Educação. 2000.

ASSMANN, Hugo. **A metamorfose do aprender na sociedade da informação**. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a02v29n2.pdf> Acesso em: 30/09/2010

BARROS, Gilian Cristina. **Webquest: Metodologia que Ultrapassa os Limites do Ciberespaço**. Disponível em: http://www.gilian.escolabr.com/textos/webquest_giliancris. Pdf. Acesso em 01/10/2010.

CAMPOS, Augusto. **O que é Linux**. BR-Linux. Florianópolis, 2006. Disponível em <<http://br-linux.org/faq-linux>>. Acesso em 31/08/2010.

KENSKI, Vani. **Das salas de aula aos ambientes virtuais de aprendizagem**. 2005. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso_2005/por/pdf/030tcc5.pdf>. Acesso em agosto de 2010.

MATHIAS, Carmen Vieira *et alli*. **Desenvolvimento de objetos de aprendizagem nas áreas de Língua portuguesa e matemática**. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo9/artigos/4dCarmen.pdf>

MORAIS, Tito de. **Como proteger crianças e jovens dos riscos on line?** Disponível em <http://www.miudossegurosna.net/>. Acesso em setembro de 2010

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos – novos desafios e como chegar lá**. São Paulo: Papyrus, 2007.

_____. **Como utilizar a Internet na Educação**. Artigo publicado na Revista Ciência da Informação, Vol 26, n.2, maio-agosto 1997, pág. 146-153
PEREIRA, Lisandra Locatelli. **Softwares Educativos: Uma Proposta de Recurso Pedagógico para o Trabalho de Reforço das Habilidades de Leitura e Escrita com Alunos dos Anos Iniciais**. Disponível em:

http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2009/artigos/13d_lisandralocatelli.pdf. Acesso em 29/09/2010

SAFERNET, Brasil. **Pesquisas da Safernet**. Disponível em: <http://www.safernet.org.br/site/prevencao/pesquisas>. Acesso em julho de 2010.

VALENTE, José Armando. **O uso inteligente do computador na educação**. 1997. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos_teses/EDUCACAO_E_TECNOLOGIA/USOINTELIGENTE.PDF
Texto publicado na: Pátio - revista pedagógica. Editora Artes Médicas Sul. Ano 1, Nº 1. Acesso em: 18 de setembro de 2010.

_____. **O computador na sociedade do conhecimento**. 1999. Disponível em <http://www.nied.unicamp.br/oea/pub/livro1/>. Acesso em 21/09/2010.

VERAS, Ursula Melo, LEÃO, Marcelo Brito Carneiro. **O modelo webquest modificado**. Revista Iberoamericana de Educación n.º 43/3, 2007.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

Arlete Justina Monegat Hamerski arlete.hamerski@gmail.com

Roseclea Duarte Medina roseclea.medina@gmail.com