

O computador como uma ferramenta para desenvolver e aperfeiçoar o processo de leitura e escrita de alunos dos anos iniciais¹

Carina Beatris Brutscher²

Patrícia Mariotto Mozzaquatro³

RESUMO: Vivemos numa sociedade letrada, ou seja, repleta de materiais escritos como jornais, revistas, periódicos, livros, avisos, *outdoors* entre outros. Saber escrever o nome, ler e compreender pequenos textos são atitudes muito simples diante da sociedade na qual estamos inseridos. Exercitar habilidades e desenvolver competências que envolvam a leitura e a escrita em diversas práticas sociais, como saber localizar, obter, comparar informações de dois ou mais textos, estabelecer relação entre fato e opinião, acessar, redigir informações sociais são atitudes e conhecimentos fundamentais. A necessidade e a importância de uma ação pedagógica voltada ao uso do computador como um recurso auxiliar, no desenvolvimento da linguagem oral e escrita do educando, é indispensável no desenvolvimento de habilidades e competências. Neste contexto, o presente trabalho objetiva desenvolver uma *WebQuest* sobre o tema “Poemas”, a fim de demonstrar como o computador pode auxiliar o docente no desenvolvimento e aperfeiçoamento da linguagem dos educandos através dos seus recursos. Estimulando assim os educadores a desenvolver complementaridades e obter recursos que sirvam para potencializar a sua prática pedagógica.

Palavras – chave: WebQuest, linguagem, tecnologias da informação

ABSTRACT: We live in a literate society, that is full of written materials such as newspapers, magazines, periodicals, books, notices, billboards and more. Knowing how to write the name, read and understand short texts are very simple attitude in society in which we operate. Exercising skills and develop skills that involve reading and writing in various social practices, such as how to locate, retrieve, compare information from two or more texts, to establish the relationship between fact and opinion, access, write social information and attitudes are fundamental knowledge. The need and importance of an educational action aimed at the use of computers as an aid in the development of oral and written language of the learner, it is essential in developing skills and competencies. In this context, this paper aims to develop a *WebQuest* on the theme "Poems," to demonstrate how computers can assist teachers in developing and improving the language of learners through its resources. Thus encouraging educators to develop complementarities and obtain resources that serve to enhance their practice.

Keywords: WebQuest, language, information technology

¹ Artigo final do curso de Especialização em Mídias na Educação da UFSM

² Aluna do curso de Especialização em Mídias na Educação da UFSM

³ Professora orientadora Ms. Patrícia Mariotto Mozzaquatro: Coordenadora EAD – Unicruz, Bacharel em Sistemas de Informação – ULBRA, Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação – UFSM, Mestra em Ciência da Computação - UFSM

1. INTRODUÇÃO

A escola tem o papel de formar um cidadão capaz de, em diferentes situações do uso da linguagem, interagir com as pessoas e resolver situações-problema do dia-a-dia, assumindo um comportamento real de leitor e escritor.

Acredita-se que a informática tem um enorme potencial para o ensino, mas é difícil aproveitar esse potencial se o computador é considerado, ainda por muitos professores, apenas como mais uma tecnologia e não como um meio para adquirir cultura, comunicar-se e aperfeiçoar a linguagem.

Para quem educa mudam as relações sociais e o modo de organização da sociedade, pois modificando a substância da informação (escrita com tinta e papel) transformam-se as formas de sentir, ver o mundo e construir conhecimentos.

Freire (1997), em sua obra “Pedagogia da autonomia” comprova este pensamento, quando afirma que “*Ninguém pode estar no mundo, com o mundo e com os outros de forma neutra*” (p.86). Frente a tantas mudanças nas diferentes áreas, mas principalmente na tecnológica, o docente jamais poderá se neutralizar diante dos inúmeros recursos do computador no desenvolvimento e aperfeiçoamento do conhecimento. Visto que ele é o meio de comunicação e informação mais utilizado mundialmente.

O computador vem adquirindo cada vez mais relevância no contexto educacional. Aos poucos ele se incorpora ao cotidiano das escolas e ao planejamento docente como um instrumento de aprendizagem muito dinâmico e eficiente.

Com a inserção do computador em estabelecimentos de ensino, percebe-se que a educação precisa passar por mudanças estruturais, funcionais frente a esta tecnologia e romper muitos paradigmas.

A utilização do computador como uma ferramenta para desenvolver e aperfeiçoar a linguagem do educando deve tornar-se uma atitude mais comum no planejamento docente, pois ele, se usado adequadamente, tem o poder de tornar o processo ensino-aprendizagem mais interativo e motivador.

O computador é uma ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da linguagem, quando o professor planeja, acompanha e avalia

constantemente os avanços e as dificuldades ainda enfrentadas por seus alunos, organizando atividades que permitam sanar tais dificuldades.

Professores que utilizam o computador como um recurso na prática pedagógica, podem aperfeiçoar a linguagem do educando de uma forma lúdica, motivadora, estimulando a autoria, o desenvolvimento das habilidades e competências.

Através da Informática na Educação, o computador pode auxiliar e fazer com que o aluno se envolva no processo de aquisição do conhecimento através dos inúmeros recursos que disponibiliza. As atividades mediadas pelas tecnologias precisam ser planejadas pelo docente, a fim de que os alunos encontrem sentido ao realizá-las.

Percebe-se que em muitas reuniões, encontros, fóruns onde estão presentes professores, a reclamação é a mesma: os alunos estão escrevendo mal, tendo dificuldade na leitura, compreensão e interpretação de textos. Como o professor deve agir diante desse problema? O que fazer para reverter essa situação? Quais recursos, utilizando-se do computador, seriam mais adequados para auxiliar no desenvolvimento e aperfeiçoamento da linguagem do discente?

Nesse contexto, expõe-se o seguinte problema: Como o computador pode auxiliar o docente no desenvolvimento da linguagem do discente?

A fim de encontrar resposta para tal questão, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver uma *WebQuest* voltada para o ensino de Poemas, utilizando o computador como um recurso auxiliar no desenvolvimento da linguagem oral e escrita do educando dos Anos Iniciais. A partir do objetivo geral, pode-se definir os objetivos específicos que norteiam este trabalho:

- Refletir sobre diferentes possibilidades de ação pedagógica para desenvolver a leitura e a escrita dos estudantes;
- Reconhecer a importância de uma prática textual que dê condições ao aluno adequar o seu discurso nos diferentes contextos sociais para levá-lo a autoria de textos;
- Verificar quais os programas, as atividades que os docentes desenvolvem com seus alunos quando fazem uso da informática;
- Estimular o educador a montar um portfólio das produções dos alunos para que ele possa avaliar a sua caminhada e propor atividades que desenvolvam ainda mais a linguagem dos educandos.

2. AS TECNOLOGIAS E A ESCOLA

O grande desafio da escola deste século é ir muito além da transmissão de informações, é formar cidadãos que saibam transformar informação em conhecimento para usá-las em seu benefício e de toda a comunidade na qual estão inseridos.

Percebe-se que a escola se distanciou muito da vida cotidiana dos discentes e hoje deve ter como objetivo principal diminuir esta distância através da utilização de estratégias e recursos tecnológicos, mídias de informação e comunicação que estão presentes no dia-a-dia do ser humano.

Mas como aproximar, integrar crianças e adolescentes num projeto comum se a disparidade entre idade e série/ano é uma realidade cada vez mais presente em nossas salas de aula?

Os discentes adoram novidades, materiais diversificados para a leitura, pesquisa, entretenimento, descobertas, construções, entre outros. São os instrumentos que estão presentes no dia-a-dia dos discentes (rádio, televisão, revistas, jornais, computadores, máquinas digitais, celulares, MP3...) que incitam os docentes a desenvolver trabalhos, projetos mais perto da realidade, que tenham algum significado e despertem a motivação para o aprendizado.

A importância destes recursos no processo ensino-aprendizagem é comprovada através do CIVITAS⁴: um projeto que possibilita a integração, a interação entre os conhecimentos da professora e alunos, fazendo com que o respeito à individualidade seja um dos princípios para podermos desenvolver um projeto, fazer com que o aluno seja o agente construtor de sua aprendizagem e transformador de sua realidade.

É um trabalho coletivo em que todos precisam se ajudar e respeitar a opinião alheia. Ele procura valorizar as experiências do educando e do educador provocando-os investigação, pesquisa, construção, reconstrução, experimentação, ao inusitado, a desterritorialização e, principalmente, a autoria.

⁴ O projeto CIVITAS (Cidades Virtuais: Tecnologias para Aprendizagem e Simulação) investe na potencialização de aprendizagens, buscando novos modos de operar nos contextos educativos e de pesquisa na Educação Básica, integrando a exploração de múltiplas tecnologias e a inovação metodológica em sala de aula.

Este projeto proporciona aos docentes meios, ferramentas que os instrumentalizam para o desenvolvimento de projetos que tem por objetivo romper certos paradigmas e potencializar o trabalho com situações-problema. Ao contrário do que se pensa, é possível fazer com que a heterogeneidade seja uma potência para aproximar alunos de idades e interesses diferentes.

A prática pedagógica precisa estar voltada principalmente para a construção de novos conhecimentos e na busca de soluções para situações vistas como “problemas” por muitos professores: turmas heterogêneas, desinteresse, desrespeito, falta de iniciativa, de criatividade, dificuldade na expressão oral e escrita.

Para se atingir os objetivos almejados é preciso estudar muito, trocar ideias, utilizar diferentes mídias (televisão, rádio, revistas, computador, internet, máquina digital, filmadora...), estratégias e nunca desanimar diante dos desafios que irão surgir no caminho. Nestes momentos temos que parar para pensar, avaliar, pedir ajuda às pessoas certas e, se preciso redirecionar o trabalho.

Atualmente, a prática pedagógica deve prescindir de uma postura crítica do professor, do diagnóstico dos anseios e interesses dos alunos, de um trabalho interdisciplinar em que docente e discente se integrem na busca de novos conhecimentos visando o aperfeiçoamento de suas habilidades e competências.

Estamos diante de uma grande transformação cultural que está mudando tudo de lugar: saberes, poderes, técnicas, estratégias. Nosso maior desafio é pensar profundamente nas questões relacionadas com as mudanças inseridas na nossa vida com a cultura digital, sobretudo seus reflexos sobre a educação no que se refere aos docentes e discentes.

Existe hoje um grande distanciamento entre o que as crianças fazem na escola e o que fazem fora dela, nas suas horas de lazer. Ceccon (1983) leva-nos a refletir sobre o verdadeiro papel que os docentes e os estabelecimentos de ensino devem exercer:

Ninguém sabe para que servem as coisas que a escola ensina. (...) Os exercícios escolares são, quase sempre, feitos em torno de problemas que não existem na vida real. (...) A escola não ajuda a resolver problemas concretos, problemas que eles realmente entendam e para os quais estejam interessados em procurar a solução. O modo como a escola ensina não ajuda o aluno a aprender a aprender. Ela não ensina o que fazer para reconhecer a existência de um problema, como procurar as soluções possíveis, escolher e testar a solução que parece melhor e verificar o resultado a que se chegou. E, no entanto, é procurando resolver problemas concretos, é testando e verificando os resultados obtidos que as pessoas aprendem coisas úteis e se convencem de que podem aprender sempre mais. (CECCON, 1983, p. 66-67).

Para tornar o processo ensino-aprendizagem interessante, motivador para a busca de novos conhecimentos, faz-se necessário que o educador passe a olhar a educação com outros olhos e aprenda novas formas de pensar e se comunicar.

Apresenta-se, assim, um grande “problema” hoje muito discutido na área educacional os alunos se alfabetizam (o aprendizado inicial da leitura e escrita), mas não estão letrados (usar as habilidades de ler e escrever em práticas sociais nos diferentes âmbitos ter se apropriado da cultura escrita).

Freire (1983), em seu livro “Pedagogia do Oprimido”, destaca que nada adianta conscientizar os discentes, se os docentes não forem conscientizados por eles. Um bom planejamento é essencial para o sucesso de docentes e discentes no desenvolvimento de conhecimentos.

3. O COMPUTADOR E A LINGUAGEM

A escola é uma instituição que deveria ter como meta principal possibilitar aos discentes o domínio da língua escrita para as práticas de leitura e produção de textos. O aluno precisa saber que existem diferentes gêneros textuais desde os primeiros anos de ensino e que eles utilizam linguagens, na maioria das vezes, distintas.

Por exemplo, para escrever um fato que tenha acontecido na sua casa, com seus amigos, numa festa, ele pode utilizar uma linguagem mais simples, próxima do seu cotidiano, com frases mais curtas, expressões coloquiais. Mas se estiver escrevendo uma notícia para ser repassada para a comunidade escolar, em geral, sua linguagem, o vocabulário deve ser mais formal.

Para identificar estas diferenças, é indispensável que o professor proporcione o contato com os diferentes tipos de texto, leia-os com a classe, discuta e analise sua linguagem, peça para os alunos trazerem textos. Após, desafie-os a escreverem seus textos: notícias, poemas, propagandas, histórias verídicas e fictícias, peças teatrais, receitas, dando sugestões, interferindo, sempre que necessário, para o aprimoramento da linguagem do educando.

Diante disso, surge o computador como um recurso que desperta a motivação e possibilita o contato e a produção de diferentes gêneros textuais através de

editores de textos, blog, jogos, wiki, WebQuest, internet. A atitude reflexiva do docente em relação às atividades propostas para o desenvolvimento e aprimoramento da linguagem oral e escrita dos estudantes deve ser constante e requer muitos conhecimentos e habilidades.

Tornar-se um usuário da escrita eficiente e independente implica saber planejar, escrever, revisar (reler cuidadosamente), avaliar (julgar se está bom ou não) e reelaborar (alterar, reescrever) os próprios textos. Isso envolve bem mais que conhecimentos e procedimentos, mais do que saber fazer, porque requer a atitude reflexiva de voltar-se para os próprios conhecimentos e habilidades para avaliá-los e reformulá-los. (Pró-letramento, 2008, p. 52).

A escola deve ter como propósito primordial a incorporação das tecnologias digitais, para que os docentes organizem e implementem atividades mediadas por tais ferramentas, a fim de que os discentes possam aprender a ler, escrever e expressar-se por meio delas.

4. CONHECENDO UMA WEBQUEST

Diante de tantas tecnologias, apresenta-se no computador, mais especificamente, na Internet, uma metodologia muito interessante para o desenvolvimento e aprimoramento da linguagem e do conhecimento, em geral, é a WebQuest (WQ). O termo foi concebido pelo professor Bernie Dodge em 1995, mesmo ano em que o nosso país teve acesso comercial a Internet.

WebQuest é uma atividade investigativa em que alguma ou toda informação com que os alunos interagem provem da Internet (DODGE, 1995).

Como regra geral, uma WebQuest é constituída de sete seções:

1. Introdução - é um texto curto, que apresenta o tema e antecipa para os alunos quais atividades eles terão de desenvolver;

2. Tarefa – descreve o que se espera dos estudantes ao final da WebQuest e quais ferramentas devem ser utilizadas para as atividades;

3. Processo - deve apresentar os passos que os alunos terão de percorrer para desenvolver a Tarefa. No Processo, também cabe descrever de que forma os

alunos deverão organizar as informações que serão reunidas: tabelas, gráficos, textos, entre outras.

4. Fontes de informação - As fontes de informação (recursos) são os sites e páginas Web que o professor escolhe e que devem ser consultados pelos alunos para realizar a Tarefa;

5. Avaliação - Na seção Avaliação, o aluno deve ser informado sobre como o seu desempenho será avaliado e em que casos a verificação será individual ou coletiva;

6. Conclusão - A Conclusão deve resumir os assuntos explorados na WebQuest e os objetivos supostamente atingidos. A conclusão é também o espaço para incentivar o aluno a continuar pesquisando, estudando sobre o assunto;

7. Créditos - Na seção créditos destaca-se quem elaborou a WQ e descreve-se para que fim ela foi elaborada.

Os alunos deverão seguir e executar estas etapas para atingir os objetivos por ela proposta.

A metodologia WebQuest é baseada na convicção que aprendemos mais e melhor com os outros do que sozinhos, de modo que aprendizagens significativas são resultados de atos de cooperação sendo esta a base do trabalho cooperativo (FREINET, 2000, p.42).

A proposta metodológica de uma WQ é a de uma atividade orientada e investigativa em que o conteúdo a ser estudado seja apresentado de uma forma diferente e desafiante. Todos os envolvidos neste processo precisam pesquisar, trocar idéias e chegar a um acordo, a uma conclusão comum já que esta proposta estimula a cooperação, proporciona momentos de análise e síntese.

De acordo com Dodge (1995) *“aprendizagens significativas são resultados de atos de cooperação, as WQ estão baseadas na convicção de que aprendemos mais e melhor com os outros do que sozinhos”*.

Sabemos que o trabalho colaborativo propicia uma aprendizagem mais interessante e significativa tanto para professores como para alunos. Então, cabe aos docentes utilizarem a WebQuest para incentivar o trabalho em grupo, resgatando a importância do respeito às idéias, a individualidade, aos saberes de cada um para construir novos conhecimentos e realizarem uma aprendizagem mais dinâmica.

O educador além de torna-se autor da criação, desenvolve mais seu conhecimento, sua criatividade e sua percepção ao adequar os conceitos estudados ao ambiente de aprendizagem.

5. CRIANDO E APLICANDO UMA WEBQUEST

Apresenta-se a seguir a WQ “Poema Virtual”, o processo de exploração e construção docente, sua aplicação no laboratório de informática como um recurso pedagógico no processo ensino-aprendizagem dos alunos do 5º ano de uma escola pública do município de Venâncio Aires-RS.

Como este recurso ainda é desconhecido por muitos professores deste município, a docente teve que realizar uma pesquisa em livros, Internet sobre a organização e montagem de uma WebQuest.

Para construir uma WebQuest o docente precisa seguir quatro etapas: planejar, pesquisar, formatar e publicar.

a) Planejar: o professor define o conteúdo a ser estudado, determina a tarefa a ser executada;

b) Pesquisar: o docente deverá pesquisar sites que auxiliarão o discente a desenvolver a tarefa;

c) Formatar: nesta etapa o educador define sua estrutura e preenche todos os itens: Introdução, Tarefa, Processo, Fontes de informação, Avaliação, Conclusão e Créditos. Cabe aqui também colocar ou não animação, figuras, música e o que mais fluir da criatividade do docente;

d) Publicar: significa por a WebQuest no ar para que ela possa ser acessada e utilizada pelas pessoas na Internet.

A metodologia utilizada baseou-se em alguns conhecimentos prévios dos discentes que foram valorizados pela professora. Para intensificar o estudo sobre “poema”, trabalhou-se sobre este tema no decorrer do ano, em sala de aula. A docente articulou a construção de uma WebQuest com o objetivo de tornar o assunto mais atrativo, visando o aprimoramento e desenvolvimento da linguagem, devido às várias opções que esta atividade didática possibilita ao educando e educador.

A ideia foi de criá-la com auxílio de *softwares*, nos quais os alunos já tinham algum conhecimento no sistema operacional Linux 3.0, como o Open Office Writer e o Impress, sendo que os textos e as imagens foram organizados de acordo com o tema a ser explorado com uma linguagem fácil de compreender.

Buscou se acrescentar alguns tópicos além da proposta de Bernie Dodge, como, por exemplo, o slide *Apresentação* (Figura 1), como página inicial, em que é informado ao aluno o tema “Poema Virtual”. Inseriu-se uma imagem relacionada à imaginação e um chamamento para conhecer a WebQuest. A ideia proposta teve como objetivo motivar o educando a abrir primeiro a WebQuest para depois começar a explorá-la.



Figura 1 – Tela inicial da WebQuest

Fonte: <http://www.ideal.inf.br/moodle/carina/webquest1.htm>

As telas seguintes foram editadas na seguinte ordem: Introdução, Tarefa, Processo, Fontes de pesquisa, Avaliação, Considerações finais e Créditos.

Na *Introdução* (Figura 2) é descrita de maneira simples o que são poemas, motivando o aluno a criar um poema.

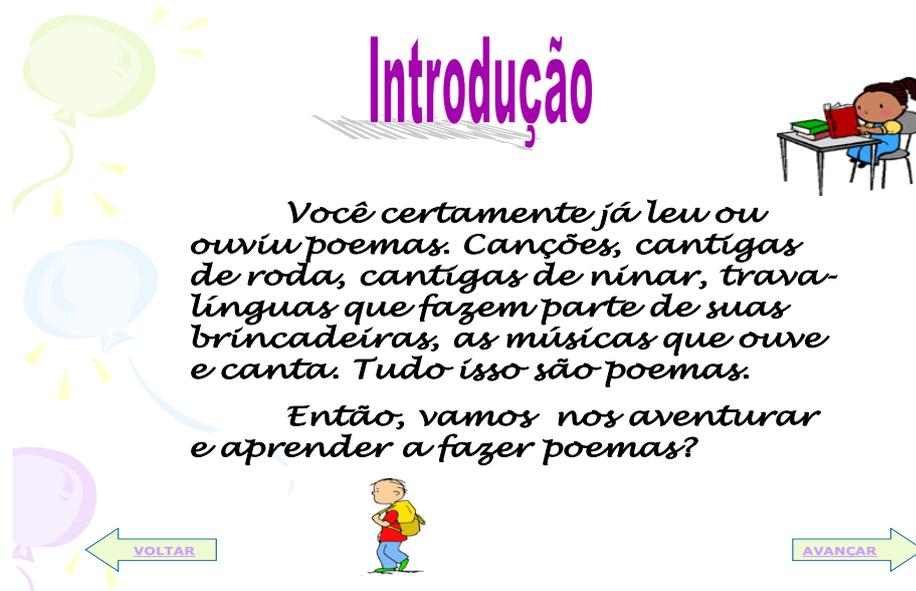


Figura 2 - Introdução

No *Processo* optou-se disponibilizar os recursos que seriam usados pelos alunos como os links para a consulta, leitura, escrita até a concretização da atividade final proposta. As atividades do *Processo* seguem a seguinte ordem: leitura e ilustração de poema, visitar sites para ler e escolher um poema para digitar e ilustrar ler e criar um poema utilizando rimas.

Podemos visualizar uma atividade do *Processo* na Figura 3:



Figura 3 – Coletores de poemas

Para finalizar o processo, propôs-se que os discentes criassem poemas virtuais que apresentassem o mundo, os sentimentos, as sensações que eles têm da sua vida e respondessem uma avaliação, através de questionário, relacionada à usabilidade da WebQuest e a importância do computador no ambiente de ensino e aprendizagem.

A troca de conhecimentos e o trabalho em equipe também foram propostos. Além da troca de ideias entre educadora e educandos, ocorreram momentos de construção coletiva, o que enfatizou o trabalho cooperativo e sua importância.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objeto de aprendizagem foi utilizado por alunos do 5º ano do Ensino Fundamental. Após foi aplicado um questionário relacionado ao assunto e realizadas, pelo professor regente, atividades práticas que estimulam o desenvolvimento da linguagem utilizando-se da WebQuest desenvolvida. A seguir serão apresentados os gráficos e a análise estatística dos resultados. Os gráficos 1 e 2 apresentam a faixa etária e o gênero da população que utilizou a WebQuest.

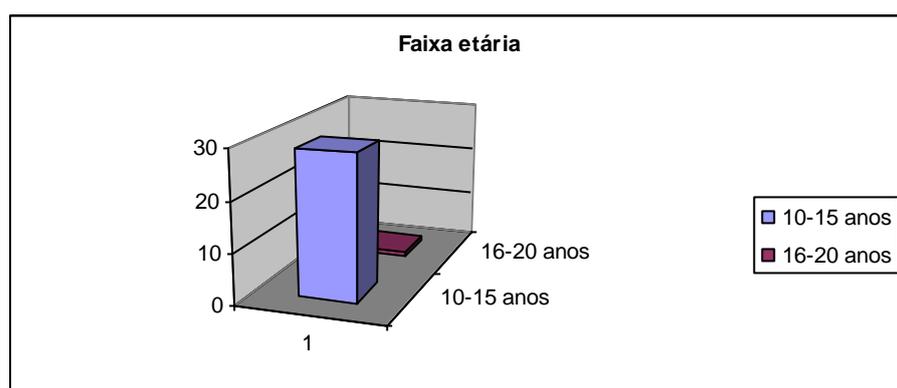


Gráfico 1 - Faixa etária da turma 5º ano

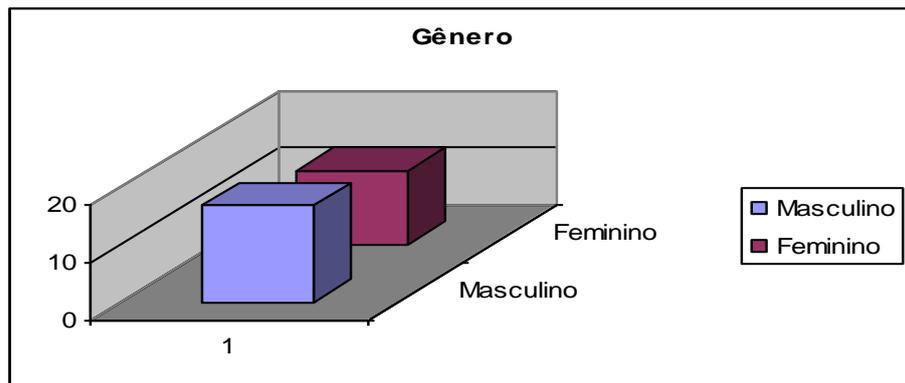


Gráfico 2 – Gênero da turma do 5º ano

A turma do 5º ano é composta por 30 alunos, 13 são do gênero feminino e 17 do masculino. Deste total, 29 se encontram na faixa etária dos 10 aos 15 anos e um aluno tem mais de 15 anos. Sete alunos frequentam a sala de recursos, pois apresentam laudo neurológico que comprova algumas deficiências na aprendizagem relacionada à área da linguística ou das ciências exatas.

Sabemos que a aprendizagem acontece na interação com o outro, o trabalho em equipe oportuniza a troca de saberes entre docentes e discentes, o desenvolvimento da sua linguagem e demais habilidades.

Percebeu-se um envolvimento e comprometimento muito grande por parte da professora e dos alunos, tanto na criação da WebQuest como na leitura, pesquisa e concretização das atividades propostas.

As equipes estavam muito motivadas para conhecer uma WebQuest e saber qual era sua finalidade. Em cada semana foi apresentada e desenvolvida uma atividade no editor de texto BrOffice que era lida para os colegas e professora, impressa e exposta no mural da sala de aula para leitura, análise do conteúdo, da linguagem usada, organização dos versos, estrofes.

Podemos perceber alguns resultados através das Figuras 4 e 5 em que as equipes tiveram que criar poemas, usando como recurso para este fim o BrOffice Impress do sistema operacional Linux 3.0:

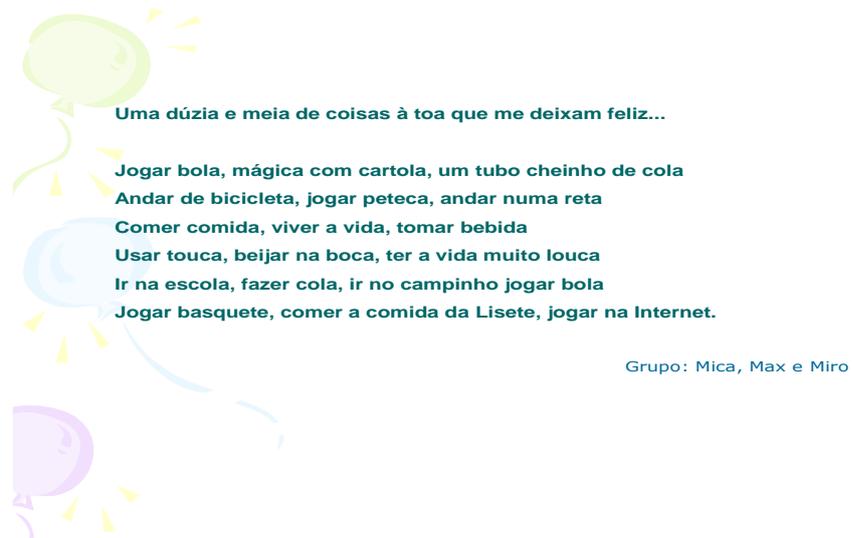


Figura 4 – Compondo rimas

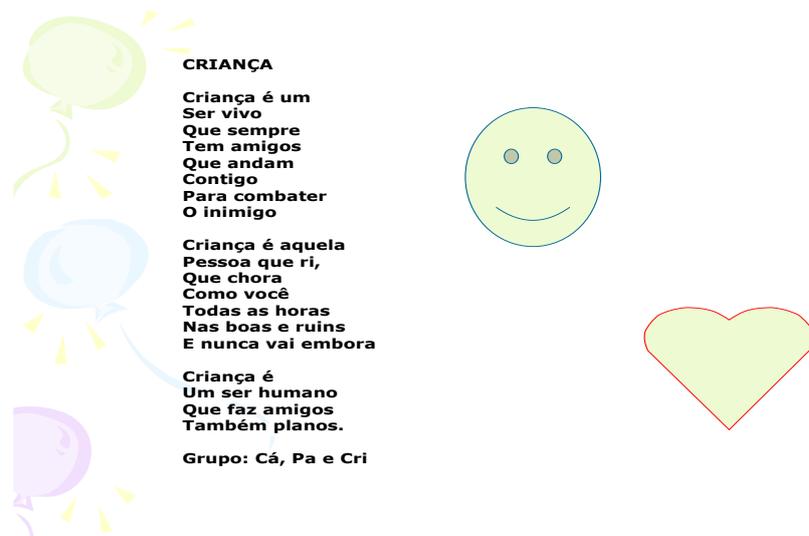


Figura 5 – Criando um poema

O docente deve acompanhar continuamente esta construção e ter em mente como avaliar a caminhada do aluno neste processo para que ele não fique com medo ou vergonha de errar e expor suas ideias.

Precisa ficar claro para o discente que a avaliação é para ele possa verificar suas inadequações com relação à norma culta da escrita, tirar suas dúvidas e refazer o que não está de acordo com a língua padrão. Assim, terá a chance de repensar a atividade, melhorar seu desempenho e construir novos conhecimentos. Pode-se verificar como as tarefas da WebQuest foram avaliadas através da Figura 6:

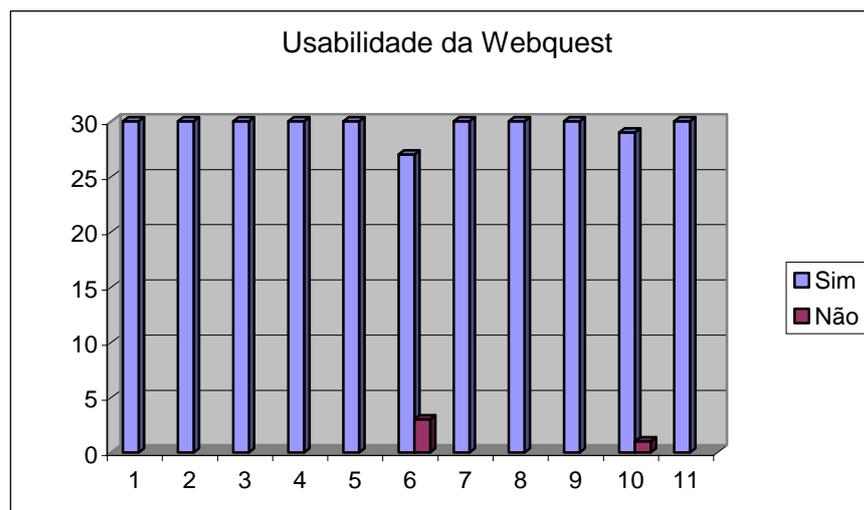


Figura 7 – Usabilidade da WebQuest

Após a análise dos dados relacionados com as respostas dos alunos no que se refere à WebQuest, constatou-se que apenas três educandos sentiram-se perdidos em algum momento e precisaram da ajuda da professora em algumas questões devido às limitações que possuem. A aluna que ingressou a pouco tempo na turma, necessitou várias vezes da ajuda dos colegas e educadora, respondendo no questionário que as linhas e bordas não estavam suficientemente visíveis.

Durante a realização das tarefas a empolgação, o comprometimento, a vontade de fazer certo, do melhor jeito possível era visível e contagiante. Quando surgia alguma dúvida, quem tinha um conhecimento mais aprofundado na ordem das tarefas auxiliava as outras equipes a concluí-las. A troca de saberes, a socialização, a cooperação foi o fator fundamental para o sucesso deste trabalho.

Após a avaliação, surgiu a idéia de continuar o estudo e a elaboração de poemas, utilizando-se de diferentes editores de texto e até de elaborar uma WebQuest, com o auxílio da professora, sobre um assunto pertinente ao interesse da turma.

A partir do trabalho realizado com a WebQuest constatou-se a importância da utilização do computador como um recurso para motivar os discentes na busca e desenvolvimento dos seus conhecimentos, bem como no aprimoramento da expressão oral e escrita, mesmo em crianças e/ou adolescentes com problemas de aprendizagem.

A disparidade entre idade e série/ano pode ser para muitos docentes um problema, um empecilho que os desestimula a levar uma turma a trabalhar com o

computador já que os interesses são bem diferentes. Isto é simplesmente insegurança, medo de dar tudo errado, mas quantas vezes precisamos pensar, repensar, refazer nosso planejamento para que o aluno entenda, aprenda, adquira um conhecimento com mais facilidade?

O mesmo acontece quando o educador vai para o laboratório de informática desenvolver uma atividade com seus alunos, nem tudo sai como o esperado: alguns alunos têm mais facilidade de realizar as tarefas, têm autonomia, outros demoram mais tempo, necessitam do acompanhamento direto do professor em tudo o que fazem e quando erram, precisam refazer, recomeçar a atividade. Errando também se aprende.

Quando os alunos são questionados quanto ao uso das tecnologias, especialmente do computador em sala de aula, no processo de ensino-aprendizagem respondem com unanimidade que aprovam, pois esta ferramenta facilita a aprendizagem e estimula para a busca de novos conhecimentos através de leituras, jogos, brincadeiras. Mais um motivo para o professor desmistificar este recurso e usá-lo cada vez mais no seu planejamento. A tecnologia existe para ser usada com coerência, competência e responsabilidade.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das contínuas e rápidas mudanças inseridas com os avanços tecnológicos do século XXI, o papel do professor, no processo ensino-aprendizagem também está sendo muito discutido. Educar precisa deixar de se dar aula, deve-se priorizar a gestão de cidadãos capazes de enfrentar desafios e achar soluções para as questões do dia-a-dia.

A inserção das tecnologias de comunicação e informação no planejamento das aulas requer do professor preparo, estudo e muita persistência. Tudo gira em torno da comunicação e da informação, se os alunos estão com algumas dificuldades na área da linguagem, digamos a mais importante, o professor precisa direcionar seu planejamento para o desenvolvimento de habilidades e competências voltadas ao aprimoramento da linguagem.

Então surge a informática, o computador para ser usado e explorado com todos os recursos disponíveis como uma ferramenta “inovadora” que estimula, motiva o corpo docente e discente a pesquisar, ler, escrever, criar através de uma WebQuest.

Silva E.G.S. (2008, p.159) concluiu que a WebQuest pode colaborar para a construção do conhecimento do aluno; o professor para a adoção desta metodologia precisa mudar seu papel e responsabilidades e a principal dificuldade surgida durante a realização de seus estudos foi não ter literatura sobre a WebQuest.

As conclusões de Silva E.G.S. (2008, p.112) tornaram real a possibilidade do aprimoramento do conhecimento do aluno utilizando esta metodologia de ensino, pois “os resultados foram satisfatórios a julgar pelos produtos elaborados pelos alunos”.

Percebe-se através de estudos bibliográficos e experiências vivenciadas que a WebQuest é um recurso didático-tecnológico que está contribuindo significativamente para a aquisição de conhecimentos em todas as áreas. Ela é um ambiente virtual de aprendizagem orientada, em que algumas ou todas as informações com as quais os discentes interagem são oriundas de recursos da Internet, que visa potencializar o encontro com novos conhecimentos.

A educação e os educadores precisam romper certos paradigmas e aproveitar os recursos que as tecnologias oferecem para o desenvolvimento, aprimoramento da linguagem, de tantas outras áreas e na construção de novos conhecimentos.

8. BIBLIOGRAFIA

CECCON, Claudius et alli. **A vida na escola e a escola da vida**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1983.

CIVITAS - Cidades virtuais: tecnologias para aprendizagem e simulação (PPGEDU-PPGIE) Disponível em: http://www1.ufrgs.br/pesquisa/forms/form_dadosProjetoPesquisa.php?Cod=7887>. Acesso abr 2010

DODGE, B. - **WebQuest**, 1995. Disponível em: <http://webquest.sp.senac.br/textos/oque>>. Acesso jun. 2010

FREINET, C. **Pedagogia do Bom Senso**. Martins Fontes, São Paulo, 6ª edição, 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. 5ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 12ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

Pró-letramento: **Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem**. – ed. rev. e ampl. Incluindo SAEB/Prova Brasil matriz de referência/ Secretaria de Educação Básica – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

SILVA, E.G.S. **Uso de recursos da Internet para o ensino da Matemática. WebQuest: uma experiência com alunos do Ensino Médio** dissertação de Mestrado Profissional. PUC/SP, 2008.

Anexo

Anexo 1

Questionário avaliativo

<i>Usabilidade da webquest</i>	
Faixa etária e sexo	
<input type="checkbox"/> 10 a 15 anos	<input type="checkbox"/> feminino
<input type="checkbox"/> 16 a 20 anos	<input type="checkbox"/> masculino
1- Você compreendeu todos os ícones?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
2- As figuras apresentadas estavam de acordo com as páginas?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
3- As explicações das tarefas foram suficientes para o que você queria fazer?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
4- As cores e os sinais ajudaram a orientar suas ações?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
5- Os textos salientavam as noções ou conceitos mais importantes?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
6- Você se sentiu perdido em algum momento?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
7- Quando você realizou as tarefas, as ações, o sistema mostrou as mudanças ocorridas?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
8- Houve dificuldade de ler algum texto?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
9- Você aprendeu facilmente a navegar na webquest?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
10- As bordas e linhas que separam áreas estão suficientemente visíveis?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	
11- A webquest facilitou o aprendizado do conteúdo?	
<input type="checkbox"/> Sim	
<input type="checkbox"/> Não	
<input type="checkbox"/> Não tem especificação	

Questão

O que você acha sobre o uso das tecnologias (uso do computador em sala de aula) no processo de ensino-aprendizagem?