

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

Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação
Aplicadas à Educação

Polo de Três de Maio
Elaboração de Artigo Científico
Prof. Ricardo Brisolla Ravanello
05/11/2010

Análise de uma Webquest como Ferramenta Motivadora
para as Aulas de Ciências

Emilene Andréa Eichelberger
Especialista em Ensino de Física - UNIJUI

RESUMO

O presente artigo relata o uso de uma Webquest como ferramenta motivadora para as aulas de Ciências do ensino básico presencial. A partir da necessidade de atrair a atenção dos alunos para o conteúdo trabalhado, visando a formação de cidadãos capazes de construir o seu conhecimento e ainda atendendo as necessidades de integrar as tecnologias ao processo de educação, criou-se uma webquest. Sendo assim o objetivo desse artigo é apresentar a metodologia usada e seus recursos.

Palavras chaves: webquest, experiência, ciências.

ABSTRACT

This paper presents the use of webquest as motivational tool in Science classes in the education classroom. From the need to attract students' attention for the subject, objecting the formation of citizens that are able to built their knowledge, attending the needs to integrate the technologies to the education process, it was criated a webquest. Being this the objective of this paper it's to present the methodology used and its sources.

Key-words: webquest, experience, Science.

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais a tecnologia vem fazendo parte cada vez mais do nosso cotidiano, vivemos numa sociedade de conhecimento, onde veiculam um grande número de informações diariamente. Dentro deste contexto o professor não pode mais ser um mero transmissor de conhecimentos:

Ao invés da transmissão e aquisição de informações e conhecimentos prontos, a educação escolar está desafiada a gerar situações que, pela própria experiência de construção do conhecimento, desperte no aluno a dignidade de constituir-se sujeito do seu futuro. Um sujeito capaz de acessar informações disponível, em virtude do aperfeiçoamento da tecnologia informacional, em computadores, internet, satélites, mídia, etc. e, de constantemente, atualizar-se para as novas exigências do mundo social, do trabalho e dos avanços científicos tecnológicos. (BOZETTO, 2005, p. 26)

Para tanto hoje, nós professores devemos trabalhar em sala de aula de modo a dar ênfase à formação de habilidades e competências em nossos alunos, propiciando a realização de atividades que possibilitem a estes estudantes saírem da escola com competência para transformar as informações que os cercam em conhecimento. Devemos propiciar a nossos educandos situações de aprendizagens que o levam a formação do seu próprio conhecimento.

Aprender a aprender é mais importante do que adquirir um conhecimento fechado. Por isso, a escola, necessita desenvolver práticas pedagógicas que ensinem os alunos a aprender sempre, reconstruindo seus conhecimentos na medida em que se defrontarem com novas situações e novas tecnologias. (BOZETTO, 2005, p. 26)

Dentro dessa visão, de que os alunos devem ser sujeitos ativos na construção de seus conhecimentos, precisamos buscar a motivação destes, despertando a curiosidade para os conceitos a serem desenvolvidos. Tendo em vista essa premissa surge a necessidade do uso das mais diversas ferramentas metodológicas para conquistar uma turma de Sétimo Ano da Escola Estadual de Ensino Médio Castelo Branco, Três de Maio, para o envolvimento dos alunos nas aulas de ciências, onde o assunto tratado são os seres vivos. Esse conteúdo deveria ser um dos mais atraentes, porém não é o que ocorre de fato. Dependendo da estratégia usada nas aulas os alunos demonstram apatia e desmotivação pelo tema tratado, pois não reconhecem a utilidade e a necessidade desse conteúdo. Nesta faixa etária ainda é comum a

presença de dificuldades de leitura e de escrita, bem como a interpretação, o que aumenta o desafio do professor em sala de aula.

Segundo Perrenoud (2000, p. 69), compete ao professor despertar no aluno “o desejo de aprender, explicitar a relação com o saber, o sentido do trabalho escolar e desenvolver na criança a capacidade de auto-avaliação”. Em busca de alternativas para motivar a construção do conhecimento, a webquest se mostrou como uma ferramenta metodológica atraente aos pré-adolescentes, visto que estudos anteriores realizados em Portugal por Paiva (2003) já provaram que os estudantes gostam de trabalhar com computador. Além disso, atualmente os computadores são ferramentas de particular importância para todos os ramos científicos, contribuindo com estudos e avanços tecnológicos e inclusive no ensino, contribuindo para o desenvolvimento das mais diversas habilidades do educando.

O uso de webquest foi uma metodologia encontrada para motivar a participação da turma nos estudos, buscando a realização de trabalhos em grupos, onde aos poucos, desenvolve-se o respeito pelo próximo e suas individualidades.

Como resultado do trabalho com webquest espera-se a formação de alunos participantes e ativos na construção do seu conhecimento, sentindo-se motivados a irem de encontro com o novo. Neste processo o professor é um orientador da aprendizagem, que irá incentivar a realização do trabalho cooperativo, oportunizando novas situações de aprendizagem e despertando a curiosidade nos educandos.

REFERENCIAIS

O ensino de Ciências no Brasil, segundo a Academia Brasileira de Ciências, se mostra insatisfatório em resultados, pois os alunos demonstram baixos níveis de conhecimento, tanto no ensino fundamental como no ensino médio nas avaliações do Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA 2007).

Por outro lado, em sala de aula, percebe-se que os alunos esquecem rapidamente o que foi tratado nas aulas, são indisciplinados, desinteressados e

sem motivação, isso nos leva a questionar: “o que está errado?”, “por que se comportam desta maneira?”. Uma possível justificativa para tal desmotivação está no fato de alguns professores transformarem as suas aulas em simples transmissão de informações, presentes geralmente nas páginas de um único livro. Estes professores dão importância quase que exclusivamente à transmissão de conteúdos conceituais, esquecendo-se dos conteúdos procedimentais e atitudinais.

Canto (1999, p. 14) afirma que “questionar posições e opiniões prévias, avaliar ideias e trabalhar as implicações sociais do conhecimento científico são práticas” que transformam o ensino das Ciências em aprendizagem significativa. As aulas de ciências devem servir para formar pessoas que possam participar e usufruir das oportunidades oferecidas pelo avanço da Ciência e da Tecnologia, buscando a formação de cidadãos conscientes e responsáveis por suas ações. Aprender conteúdos científicos permite ao aluno compreender melhor o mundo e melhorar suas relações com ele.

Assim desde o início do ensino fundamental os alunos devem aprender a observar, tirar conclusões, formular hipóteses, experimentar e verificar suas conclusões. A curiosidade natural e a criatividade dos alunos devem ser estimuladas. Esse é um processo lento – incompatível com programas de conteúdo extenso – mas que deixa uma base sólida sobre a qual o futuro poderá ser construído. É importante, que o aluno compreenda fenômenos que ocorrem ao seu redor, razão pela qual começar pelo estudo da realidade do aluno é um instrumento desejável e eficaz. (Grupo de Estudo da Academia Brasileira de Ciências, 2007, p. 36)

Segundo os Referenciais Curriculares do Rio Grande do Sul (2009, p. 50) o ensino de Ciências visa, entre outras coisas, “despertar a curiosidade, o interesse e o entusiasmo dos alunos em relação aos fenômenos da natureza.” Sendo assim necessário que o professor se valha das mais variadas metodologias e práticas de ensino, podendo aproveitar das mídias educacionais que hoje estão a nossa disposição e provocam profundas mudanças na nossa vida. Através delas podemos trabalhar com o lúdico e com a interatividade, pois “não há aprendizado sem atividade intelectual e sem prazer” conforme Rizzo Pinto (1997, apud REIS, 2006).

Sendo assim, uma metodologia que pode ser incorporada ao ensino de Ciências, podendo trazer consigo o trabalho com projetos e com ação de cooperação e colaboração entre os educandos, é o uso de webquests, como já foi proposto por Santos e Figueira (2006). Seu uso para o ensino das ciências também apresenta relatos positivos, como tornar as aulas mais atrativas, usando dos recursos disponíveis na internet, presença das mais variadas cores e fontes de informações trazendo o aluno para o mundo das tecnologias, conforme Quaresma e Loureiro (2006). Encaminha-se também para a motivação e a construção do conhecimento, com um ambiente inovador, segundo Pereira, Fialho & Matos (2009).

Assim sendo, é de concordância entre os educadores pesquisadores que o uso das TICs tem se mostrado uma excelente ferramenta motivadora para o processo de ensino-aprendizagem. A maioria dos alunos gosta de trabalhar com as mais variadas tecnologias e principalmente com o computador. Estes têm se apresentado como uma ferramenta de extrema importância em praticamente todos os campos científicos, tanto como fontes de pesquisa, como simuladores ou divulgadores do conhecimento científico. Sendo assim, é importante que os alunos aprendam a se familiarizar com a sua utilização, explorando-os principalmente como instrumento de aprendizagem.

As webquest constituem-se como uma metodologia de pesquisa orientada na internet, sendo um de seus objetivos a dinamização de situações que estimulem a pesquisa e o pensamento crítico. A exploração das webquest pode ser tanto uma atividade de introdução ao conteúdo proposto, como uma proposta de encerramento ou aprofundamento do tema. Quando com olhar interdisciplinar aumenta a motivação do aluno.

De acordo com a Wikipédia, o modelo de webquest foi proposta pela primeira vez pelo professor Bernie Dodge, da Universidade de São Diego, em 1995, com a participação do seu colaborador Tom March. Ela se propõem a buscar um melhor aproveitamento do tempo na pesquisa e a realização de trabalhos em grupos, propiciando um ambiente de aprendizagem construtivista. As webquest de curta duração são para se aplicar em uma ou duas horas de aula e as de longa duração podem demorar algumas semanas. Comumente são desenvolvidas e hospedadas em um site ou página da web, sendo

constituídas pelas seguintes etapas ou interfaces: introdução, tarefa, processo, avaliação e conclusão, podendo variar de acordo com o seu criador. No Brasil há diversas experiências sobre o trabalho com webquests, que estão publicadas em vários sites, como Escola do Futuro, Colégio SAA, SENAC, Escola BR entre outras.

ESTRATÉGIA DE INTRODUÇÃO AO CONTEÚDO PROPOSTO

A turma do sétimo ano da Escola Estadual de Ensino Médio Castelo Branco, se caracteriza por ser uma típica turma “rotulada”, onde os professores desde o início do ano letivo comentavam sobre os aspectos negativos e a impossibilidade de se realizar bons trabalhos com eles. Um dos motivos que justifica essa fama é a presença de pré-adolescentes com déficit de atenção e alunos repetentes fora da faixa etária.

Levando em consideração os aspectos referentes a motivação dos educandos e buscando vencer os preconceitos estabelecidos, desenvolveu-se uma webquest de Ciências com os alunos do sétimo ano. O objetivo de usar deste recurso didático ultrapassa o simples fato de motiva-los a estudar Ciências, mas também se propõem a desenvolver entre os alunos o espírito de cooperação, colaboração e respeito entre colegas, aprendendo a realizar trabalhos em grupo, onde as individualidades devem ser respeitadas.

A colaboração e cooperação deve acontecer no uso de webquest, pois não há como o trabalho que deve ser em grupo seja dividido em partes entre os componentes, como ocorre muitas vezes em sala quando eles combinam quem faz a primeira, a segunda e a terceira questão, para agilizar e ter tempo livre depois. Todos os componentes do grupo necessitam visualizar a mesma interface, sendo desafiados a colaborar e cooperar com os demais colegas do grupo.

A webquest elaborada teve a finalidade de introduzir o conteúdo sobre Anfíbios, buscando a visualização de imagens das espécies que representam essa classe de vertebrados e informações referentes às características externas, modo de vida e habitat.

Para dar início ao trabalho com a webquest, foi feita, em sala de aula, uma discussão inicial, em um período, sobre a Classe dos Anfíbios, com a finalidade de sondar as informações que os alunos já possuíam a respeito do assunto e que fazem parte dos conhecimentos adquiridos por estes na escola em anos anteriores e/ou até mesmo como vivência pessoal. Neste momento foi solicitado que os alunos citassem alguns animais que representam a classe dos anfíbios, buscando reconhecer semelhanças entre eles e sua importância para o homem e o ambiente, como se reproduzem entre outros assuntos relacionados. Nesta conversa observou-se que alguns alunos tinham dificuldades para citar exemplares desta classe, outros mencionaram alguns mitos relacionados a eles, tais como, matar o sapo e posicioná-lo de barriga para cima para chamar chuva e ao nos aproximar dos sapos eles lançariam veneno. Com o conversa pode-se concluir, pelas colocações, que existe uma defasagem no ensino de Ciências nas séries iniciais, o que reforça o apontamento feito pela Sociedade Brasileira de Ciências em 2007, que é necessária a implantação de aulas de ciências ou a melhoria destas, a partir das séries iniciais, pois as atividades de observação e descrição são extremamente importantes para a formação do educando nesta fase.

Partindo da discussão inicial, foi esquematizada e proposta a webquest sobre os Anfíbios, para que eles próprios pudessem pesquisar e ler mais sobre o tema abordado, visualizando imagens das espécies em estudo. A webquest foi então planejada para as próximas duas aulas de ciências da turma, já considerando a necessidade de se trabalhar anteriormente em sala os objetivos a que se propõem a mesma.

No dia da aplicação da webquest, em sala de aula, explicou-se o que é essa ferramenta, quais são seus objetivos, interfaces e como se procede na sua solução. Salientou-se também a importância de cada interface e o que se pretende com ela. Feito isso foram formados trios para a realização do trabalho, pois a escola dispõe de apenas dez computadores no laboratório de informática e a turma é composta por 29 alunos. Após os encaminhamentos feitos em sala, a turma foi encaminhada para a aplicação da webquest que transcorreu em torno de uma hora e meia de aula.

Para facilitar o acesso a webquest e ter um amparo melhor para as aulas, foi criado um blog para a turma, que pode ser acessado no endereço blogt61.blogspot.com. Com o atalho criado fica mais simples direcionar os alunos para a interface desejada, pois experiências anteriores com o uso de webquest, percebeu-se tal necessidade devido a dificuldade que os alunos apresentam em digitar a URL do site e localizar a webquest sugerida, além de problemas de conexão e acessibilidade.



blogt61.blogspot.com – interface do Bolg de Ciências da turma 61 (sétimo ano)

O blog da turma foi criado anteriormente com o intuito de servir de amparo às aulas de ciências e também para motivar e divulgar os trabalhos destes.

A partir do link colocado no blog, a turma teve facilidade para acessar a webquest e se encaminhar ao trabalho proposto.



http://www.webquestbrasil.org/criador/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=1_9753&id_pagina=1, interface da introdução e URL da webquest sobre os anfíbios.

No decorrer da aula pode-se avaliar alguns fatores positivos e outros que deixaram a desejar, necessitando ser melhorados no decorrer dos trabalhos que seguirão.

Como ponto positivo pode-se afirmar que a maior parte da turma se sentiu motivada a responder as questões, fazendo o solicitado dentro do tempo previsto – um período de aula. As questões propostas foram respondidas com responsabilidade pela maioria dos educandos apresentando pequenos erros, decorrentes da falta de interpretação e problemas de leitura.

Percebe-se que certos alunos têm mais facilidade para lidar com as tecnologias do que seus colegas, aceitando os passos propostos pela webquest e seguindo os sites sugeridos no item processo, enquanto outros preferem utilizar-se de outras ferramentas de pesquisa como google, por exemplo, pois sentem dificuldades para localizar as interfaces da webquest e até por resistência natural de quem desconhece o método. Alguns alunos pensavam que utilizando o google chegariam as respostas mais rapidamente, o que não ocorreu, e aos poucos perceberam sozinhos. Outros têm na escola a única oportunidade de acessar a internet e até mesmo de usar o computador, mal sabem digitar e dominar o mouse, quanto mais localizar atalhos na tela para outras interfaces. Essas dificuldades só serão superadas com o uso mais frequente dessas ferramentas nas aulas, o que deve ser oportunizado pelos professores.

Também foi perceptível o fato de os alunos praticamente evitarem a leitura da introdução, mesmo sendo usada de pouca escrita, passando praticamente direto para a realização da tarefa. Certos trios nem sequer leram a avaliação e a conclusão da webquest. Isso levou a uma nova aula com questionamentos sobre as atitudes apresentadas a esse respeito. Nesta aula se revelou que o que interessa é cumprir a tarefa com objetividade, e até mesmo a existência de uma preocupação com falta de tempo para a atividade. Outros revelaram desinteresse pelo que está escrito.

A partir disso buscou-se estratégias para contornar essa falta de leitura e desinteresse. Uma sugestão encontrada é o uso de mini Quest, que são

webquest onde apenas apresentam-se a introdução, a tarefa e o produto. A introdução ou cenário é uma descrição do assunto a ser abordado, dá uma ideia do que será feito. A tarefa diz como e o que deve ser feito, os links que devem ser acessados na pesquisa orientada. Já o produto é o resultado esperado, como devem ser apresentadas as respostas procuradas. Pode-se dizer que a mini Quest se aproxima mais do trabalho com turmas das séries do ensino fundamental e que se esteja introduzindo o trabalho das webquests, pode ser mais simples para uma primeira experiência.

Outra estratégia encontrada é aprimorar a escrita, tornando-a mais agradável para a leitura, um texto mais atraente e desafiador, o que pode colaborar muito para a leitura integral da webquest. O professor deve envolver o aluno nas interfaces da webquest, fazendo isso de forma que cada interface seja interligada entre si em sequência. Para tal é interessante a formação de parcerias ou equipes entre os professores, pois facilita a escrita de uma espécie de roteiro ou historinhas que devam ser resolvidas ou desvendadas na webquest, atraindo ainda mais o público alvo (crianças e pré-adolescentes neste caso). Nesta equipe cada professor pode contribuir com seus conhecimentos e melhorar a qualidade do trabalho, bem como propor aos alunos trabalhos interdisciplinares, que integrem as disciplinas de sala de aula.

Embora algumas coisas não saíram como o previsto em relação ao cumprimento da tarefa, dois trios se dispersaram e atrasaram os trabalhos, convém salientar que a experiência se mostrou produtiva para a maior parte da sala. Os alunos trabalharam juntos, sem necessitar chamar a atenção o tempo todo, como geralmente acontece em sala de aula, pois estavam envolvidos com algo novo para eles. Eles já haviam usado o laboratório de informática em outras aulas, mas foi a primeira vez que o fizeram de maneira orientada, sabendo os sites que deveriam ser consultados e não perdidos entre uma enorme relação de atalhos, sem saber o que acessar.

Outro fator positivo e que ressalta a validade das webquests é o progresso obtido no que se refere a construção do conhecimento, pois souberam, em sua maioria, sintetizar os dados solicitados, escrevendo com objetividade e coerência. A atividade não se resumiu em apenas copiar ou colar, ou simplesmente transcrever conceitos crus ao caderno.

A colaboração e a cooperação entre os trios também merece destaque. Com a webquest todos os alunos do grupo necessariamente estão com a atenção voltada a mesma questão, não há possibilidade de o trabalho ser dividido entre os membros. Com isso aprendem formular respostas em conjunto, um auxilia o outro. Existe a necessidade de respeitar para ser respeitado. Os alunos se relacionam e aprendem uns com os outros.

Assim como os alunos, os professores também realizam-se ao perceberem que suas aulas são atraentes e que estão possibilitando o crescimento e desenvolvimento intelectual de seus alunos. Segundo Moran (1995), é o professor quem deve estimular a curiosidade do aluno para conhecer, pesquisar. A ele compete ainda coordenar o processo de apresentação dos resultados e mediar a transformação da informação em conhecimento. Neste contexto a webquest se mostra uma ferramenta eficiente e de grande valia.

CONCLUSÕES

Procurou-se criar uma webquest de curta duração e de caráter motivador para o estudo das Ciências da Natureza, visto o desinteresse e falta de motivação ser uma das causas do baixo aproveitamento dos alunos neste componente curricular.

A avaliação da exploração da webquest foi positiva no que se refere aos objetivos a que ela se propôs, pois possibilitou a inserção e a utilização de recursos tecnológicos em ensino presencial, como forma de motivar os alunos a participar de maneira dinâmica na formação do seu próprio conhecimento. Esta ferramenta metodológica também incentivou o trabalho em grupo, propiciando aos alunos uma nova forma de aprender, possibilitando a eles um processo autônomo de busca e apropriação do conhecimento.

Após a realização da webquest foi feita uma avaliação oral com os educandos sobre o que acharam da atividade, onde eles relataram que foi positiva e nova essa experiência. Mesmo aqueles alunos que ofereceram certa resistência no início do trabalho acabaram concordando que desta forma é

mais interessante aprender ciências e que a webquest pode direcionar a pesquisa para sites confiáveis, pois nem tudo que está na web é confiável.

Trabalhar com webquests é uma experiência muito interessante e gratificante. Formamos em nossos alunos mais que conceitos, desenvolvemos habilidades, que os tornarão competentes num futuro próximo. Desse modo propõem-se que essa atividade seja implementada e repetida com outros assuntos, explorando com propriedade as suas potencialidades em busca da formação de cidadãos competentes.

Fica o desafio de se realizar a construção de webquests que se apresentem na forma de pequenas histórias, que apresentam enigmas para serem resolvidos, buscando motivar os alunos para que a desenvolvam. Assim também é proposto o uso de mini Quest para contornar a questão de tempo, visando ser mais objetiva no que se quer alcançar. Entretanto, qualquer trabalho será mais produtivo se for realizado em equipe, onde tem-se o caráter interdisciplinar e de contextualização, contribuindo assim para a aprendizagem efetiva.

REFERÊNCIAS

ACADEMIA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS. **O ensino de ciências e a Educação Básica: propostas para superar a crise**. Disponível em:

<<http://www.sbm.org.br/web/up/editor/File/ensinomatciendez07.pdf>>. Acesso em 28, set, 2010.

BOZZETO, Ingrid Mundstock. **Reflexões sobre educação, aprendizagem e ensino**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2005.

CANTO, Eduardo Leite do. **Ciências Naturais: aprendendo com o cotidiano**. (Considerações gerais do livro do professor), São Paulo: Ed. Moderna, 1ª ed, 1999.

COLÉGIO SAA. Disponível em:

<<http://www.saa.com.br/webquest/webquest.asp>>. Acesso em: 26, set, 2010.

CLUBE DO PROFESSOR. **Webquests**. Disponível em:

<<http://www.clubedoprofessor.com.br/webquest/>>. Acesso em: 08 julho, 2010.

ESCOLA DO FUTURO. Disponível em: <www.futuro.usp.br>. Acesso em: 24, agosto, 2010.

GROTTO, Eliane M. B; TERRAZZAN, Eduardo A. & FRANCO, Sérgio R. K.. Interação em ambientes baseados na Web: uma reflexão necessária. **Novas Tecnologias na Educação**, Rio Grande do Sul, V2, N°1, Março, 2004. Disponível em: < <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo3/af/13-interacao.pdf> >. Acesso em: 19 set. 2010

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e o re-encantamento do mundo**. Disponível em: <ww.eca.usp.br/prof/moran/novtec.htm>. Acesso em: 16, agosto, 2010.

PERREIRA, Deise Maria Marques; FIALHO, Neusa Nogueira & MATOS, Elizete Lucia Moreira. Webquest: uma ferramenta criativa e motivadora na prática educativa. In: PORTAL WEBQUEST. Disponível em: <http://www.portalwebquest.net/pdfs/galaico2.pdf> Acessado em: 16, agosto, 2010.

PERRENOUD, Philippe. **10 Novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas Sul Ltda, 2000.

QUARESMA, Paula & LOUREIRO, Maria João. “Gazeta da Física Espantosa”: uma webquest para a introdução ao ensino da Física. In: : ACTAS DO ENCONTRO SOBRE WEBQUEST. Disponível em: < <http://www.portalwebquest.net/pdfs/cb005.pdf> > Acessado em: 16, agosto, 2010.

REFERENCIAIS CURRICULARES DO RS. Disponível em: < http://www.educacao.rs.gov.br/dados/refer_curric_vol4.pdf >. Acesso em: 16 agosto, 2010

REIS, Fernanda Elias dos. A formação lúdica no Ensino Fundamental: uma necessidade urgente. In: X EnFEFE – ENCONTRO FLUMINENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. Disponível em < <http://cev.org.br/biblioteca/a-formacao-ludica-ensino-fundamental-uma-necessidade-urgente> > Acesso em: 01 out. 2010.

SANTOS, Sílvia & FIGUEIRA, Álvaro. Relato de uma experiência de análise de trabalho colaborativo usando WebQuests. In: ACTAS DO ENCONTRO SOBRE WEBQUEST. Disponível em: <http://www.iep.uminho.pt/tce2ecc/pdfs/cb012.pdf> Acessado em: 16, agosto, 2010.

SENAC – SP. Disponível em: <<http://webquest.sp.senac.br/textos/oque>>. Acesso em: 24, agosto, 2010.

WEBQUEST BRASIL. Disponível em: <<http://www.webquestbrasil.org/criador/>>. Acesso em: agosto, 2010.

WEBQUEST: Aprendendo na internet
<http://web.archive.org/web/20070912194158/http://webquest.futuro.usp.br/index.html>

WIKIPÉDIA. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/WebQuest>>. Acesso em: 29, setembro, 2010.