



A TECNOLOGIA NO CONTEXTO ESCOLAR: *WEBQUEST* – UMA FERRAMENTA PROPOSTA POR BERNIE DODGE

Rosana Peres¹
Adriana Cuareli²

Resumo: A presente comunicação tem por objetivo uma reflexão acerca das tecnologias que podem ser empregadas na educação e como elas podem ser aplicadas ao ensino de literatura. Escolhemos a ferramenta *Webquest*, por perceber os benefícios que ela pode ter no processo ensino-aprendizagem. Trata-se de uma proposta feita pelo professor Bernie Dodge da Universidade de San Diego, com a participação do seu colaborador Tom March. É uma metodologia de pesquisa orientada para a utilização da internet na educação, na qual quase todos os recursos utilizados para a pesquisa escolar são provenientes da própria *web*, compreendendo assim uma série de atividades didáticas de aprendizagem que se aproveitam da imensa riqueza de informações do mundo virtual para gerar novos conhecimentos. Para este relato aplicou-se uma intervenção pedagógica aos alunos do 3º ano do Ensino Médio em uma escola Estadual da região Central de Londrina- Paraná.

Palavras-chave: Tecnologia; *Webquest*; Leitura literária.

Introdução

As tecnologias de informação e comunicação estão cada vez mais consolidando e solidificando o seu espaço na prática pedagógica. Essas novas tecnologias geram um grande impacto sobre a educação desenvolvida nos dias atuais, e com isso criam-se novas formas de aprendizado, aumentam o conhecimento e, estabelecem-se relações entre professor e aluno de forma interativa e dinâmica.

O emprego de diferentes metodologias, associadas às novas tecnologias em sala de aula despertam o interesse de professores e alunos para a construção do conhecimento em diferentes disciplinas. No entanto, o uso da internet em sala de aula requer um novo conceito

¹ Mestranda em Educação pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). E-mail: rosana71peres@gmail.com

² Mestranda em Estudos da Linguagem pela Universidade estadual de Londrina (Profletras-UEL). E-mail: dridegan@hotmail.com



pedagógico, em que os professores devem assumir uma nova responsabilidade, com papel de intermediador no processo de aquisição de conhecimento.

Navegar na internet, muitas vezes para os educandos, está mais ligado às redes sociais, interagir com amigos, conhecer novas pessoas e/ou *chats*, em geral. E, para que, o aluno possa percebê-la como um instrumento na construção do conhecimento e, um rico ambiente interativo facilitador e motivador de aprendizagem, é necessária a mediação do educador.

A *internet* pode e deve ser vista como uma ferramenta poderosa no auxílio de pesquisas escolares e, o professor, enquanto mediador desse processo, deve colocar à disposição do aluno recursos que o orientem diante de inúmeras informações que podem, ao invés de facilitar, dificultar o estudo.

De acordo com Santos, (2003): “A internet é encarada como uma espécie de livro eletrônico, em que não é preciso folhear as páginas nem ir à biblioteca. Basta digitar uma palavra e solicitar a busca. Depois basta escolher um texto, lê-lo e imprimi-lo” (SANTOS, 2003, p. 309).

A *WebQuest* é uma ferramenta que pode auxiliar o professor e fazer com que o aluno adquira uma certa autonomia no aprendizado, pois, é um modelo extremamente simples e rico para (re)dimensionar o processo educacional, com fundamento em aprendizagem cooperativa e processos baseados na construção do saber. Este método foi proposto por Bernie Dodge em 1995 e, hoje, já conta com dezenas de milhares de páginas na *Web*, com propostas de educadores de diversas partes do mundo. A *WebQuest* não exige *softwares* específicos além dos utilizados para navegar na rede, produzir páginas, textos e imagens. Isso faz com que seja muito fácil usar a capacidade instalada em cada escola, sem restrição de plataforma ou soluções, centrando a produção de *WebQuests* na metodologia pedagógica e na formação de docentes. (Senac São Paulo. *WebQuest*).

Partindo desse pressuposto, foi realizada uma intervenção pedagógica com alunos do 3º ano do Ensino Médio em uma Escola estadual da região central de Londrina- Pr. A proposta em linhas gerais era buscar romances disponíveis no Domínio Público para leitura, apresentar *sites* que veiculassem análises literárias, críticas, curiosidades sobre a obra escolhida para a apresentação de um seminário. Constatou-se, que por meio da *Webquest*, os



alunos têm a possibilidade de desenvolver suas atividades interagindo e contribuindo com seus próprios conhecimentos por meio de um aprendizado cooperativo, no qual pretendeu-se desenvolver uma metodologia de motivação entre alunos e professores num uso da *internet* voltado ao pensamento crítico e para o processo educacional, estimulando a pesquisa, o pensamento crítico e a produção de materiais por meio do protagonismo dos alunos.

Num tempo em que a tecnologia da informação permeia mais e mais a vida da sociedade e promove um conjunto de transformações econômicas e sociais que modificaram a base material da nossa sociedade (Adell, 1997; Castells, 1999), a escola ainda se vê desafiada a trazer o computador para o uso no seu cotidiano, infelizmente, ainda, em muitas escolas, o computador não é um instrumento de ensino. Embora, percebe-se a necessidade urgente da tecnologia para a prática docente. Já no caso das escolas particulares o uso é corrente, visto que, hoje, muitos alunos já dispõem dessa nova tecnologia em seu cotidiano.

Infelizmente, nas escolas públicas, os profissionais da educação ainda se sentem despreparados e inseguros em relação a como empregar as tecnologias, pois, sabemos que, na grande maioria das vezes, os alunos dispõem de um conhecimento tecnológico muito maior que o professor.

Constatada viabilidade da aplicação da *Webquest* propusemos as seguintes atividades. Há diversas *webquests* disponíveis na rede. Foi indicado o site http://webquests.edufor.pt/webquest/soporte_tablon_w.php?id_actividad=2973&id_pagina=1 que propõe o estudo comparativo das obras *Auto da barca do inferno* de Gil Vicente e *O auto da compadecida* de Ariano Suassuna, e *Os maias de Eça* de Queiros também disponível em <http://portuguesonline2.no.sapo.pt/webqeca.htm>. Solicitamos que as atividades ali nomeadas fossem realizadas, pois contavam com todas as etapas exigidas para a propositura da mesma.

Conceito de Webquest

Dentre todas as pesquisas bibliográficas que foram realizadas sobre o tema *Webquest*, a preferência foi pelas definições de duas autoras que trabalham com o tema há alguns anos, Celina Abar e Lisbete Barbosa (2008). De acordo com Abar e Barbosa (2008), a *Webquest* é



uma atividade didática estruturada de forma que os alunos se envolvam no desenvolvimento de uma tarefa de investigação usando, principalmente, recursos da internet. Esta proposta foi desenvolvida por *Bernie Dodge*, professor de *San Diego State University* em 1995. Dodge preparou uma tarefa para alunos de um curso de capacitação de professores, no qual eles deveriam adquirir informações a respeito de um *software* educacional. Para isso foi estruturada de maneira que estes alunos tivessem acesso a sites da internet previamente designados por ele.

De acordo com as autoras Abar e Barbosa (2008) as teorias psicopedagógicas sustentam a tecnologia Webquest, pois pode ser tomada como uma técnica de aprendizagem construtivista e pode ser utilizada num ambiente construcionista.

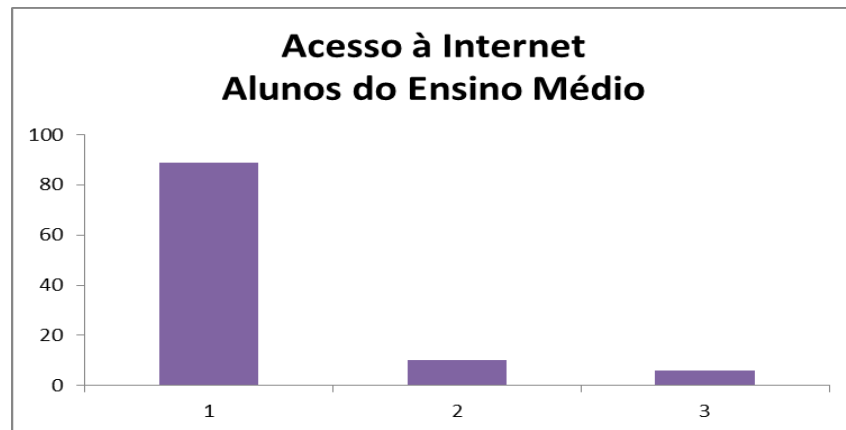
Segundo Piaget:

Construtivismo é um equilíbrio por autorregulações que permitem remediar as incoerências momentâneas, resolver os problemas e superar as crises e/ou desequilíbrios por elaborações constantes de novas estruturas que a escola pode ignorar ou favorecer, segundo os métodos empregados. (PIAGET, 1998, p. 49)

A partir disso podemos concluir que o aluno constrói seu próprio conhecimento a partir do momento em que manipula o computador utilizando o AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM – AVA WEBQUEST

Metodologia

Para a realização da pesquisa, foram feitas observações do cotidiano escolar, bem como, os recursos tecnológicos disponíveis e sua utilização na prática docente. Foi realizado um diagnóstico com as turmas do terceiro ano do ensino médio para fazer um levantamento de quantos alunos tem acesso à *internet* para saber se a aplicação nessas turmas seria viável. A partir da coleta de dados obtivemos o seguinte resultado:



Fonte: Próprias autoras

Como resultado cerca de oitenta por cento dos alunos tem acesso à internet, porcentagem que nos permite usar este instrumento sem prejuízo ao aluno, pois os 20% restantes poderiam ser atendidos pela escola.

A web oferece uma tarefa motivadora e desafiadora para que os alunos busquem soluções. Por essa razão, a alma de uma *WebQuest* é a tarefa. Se criar uma tarefa mal definida, a *WebQuest* não será um desafio capaz de entusiasmar os estudantes. Assim, no processo de planejamento, convém dedicar bastante tempo e os melhores esforços no desenho de uma tarefa impactante, desafiadora e motivadora. Criar tarefa com essas características exige sobretudo clareza, compreensão de como funcionam nossas habilidades cognitivas, e muita criatividade (Fonte: <http://www.webquest.futuro.usp.br/>)

Direcionamentos pelo educador para que à utilização da *Webquest* no processo ensino-aprendizagem seja competente e profícuo

1. Introdução - É o primeiro passo para a produção de uma *webquest*, é a página onde o aluno se sentirá bem vindo. Deve oferecer possibilidade de pensar e analisar criticamente o tema sugerido.

2. Tarefa - É a definição do que o aluno terá que executar para terminar a atividade. Nesta parte da *webquest* o aluno age participando e colaborando com a construção do conhecimento.

3. Processo - Ao apresentar a proposta de trabalho aos alunos, as regras devem ser poucas, possíveis de cumprir e ajustadas às condições da turma.

4. Recursos - Caminhos a serem percorridos. É o momento de apresentar as fontes de informações necessárias para que a tarefa possa ser cumprida (links sugeridos).



5. Avaliação - Momento de reflexão e aprendizagem. É uma forma de análise das descobertas realizadas. Na avaliação o aluno deve ser informado sobre como seu desempenho será avaliado. Pode-se apresentar tabelas, fichas e questionários na avaliação.

6. Conclusão - Ligada a avaliação, a conclusão é uma forma de apresentar um resumo das aprendizagens, bem como, os pontos que poderão ser retomados em outros momentos.

As Tarefas podem ser classificadas nas seguintes categorias:

- Recontar: relatar por meio de releitura o que compreenderam dos conteúdos abordados pelo educador.
- Compilação: selecionar materiais de diferentes fontes de pesquisas e compilar em um mesmo formato.
- Mistério: conteúdo na forma de desafio investigativo ou história policial.
- Jornalísticas: criação de uma reportagem/matéria com imparcialidade ao assunto da reportagem.
- Planejamento: organizar um plano para realização de metas pré-determinadas seguindo funcionalidades e respeitando regras de limitação.
- Produto criativo: Implica na construção de um produto artístico, seja pintura, teatro ou outra maneira de apresentar os conteúdos aprendidos, o que possibilita a criatividade, já que deve ser uma atividade mais aberta.
- Construção de Consenso: abordar a exigência de articulação, conscientização e argumentação, frente às diferenças de opinião.
- Persuasão: convencer a audiência externa sobre um ponto de vista e muitas vezes poderão ser combinadas com a construção de consenso.
- Autoconhecimento: respostas a obras e análise de metas e capacidades pessoais.
- Analítica: discutir significados das relações de causa e efeito.
- Julgamento: apoiar os alunos nos seus processos de avaliação e dos critérios de ponto de vista.
- Científicas: formato padrão de Relatório Científico. Compreender como a ciência funciona.



- Fontes de Informação: neste tópico o professor deve disponibilizar informações ligadas ao conteúdo da tarefa, links, dados pesquisados na Rede ou em livros disponíveis no local onde será realizada a atividade.
- Descrição do Processo: roteiro descritivo de como deve ser realizada a tarefa.
- Questões Orientadoras: descrição de como organizar o material pesquisado, essa orientação pode ser feita em forma de perguntas desafiadoras ou por Mapas conceituais.

Resultados e conclusão

A informática em sala de aula é algo fascinante e com a *webquest* não foi diferente, por meio de uma atividade apelativa e motivadora os alunos tiveram a possibilidade de desenvolver a autonomia e a capacidade cognitiva interagindo e contribuindo com seus próprios conhecimentos por meio de um aprendizado cooperativo.

Dos questionários aplicados 96% dos alunos classificaram a metodologia de ensino da *webquest* como excelente, já que foi um grande incentivo a novas formas de aprendizagem e interatividade em sala de aula, quanto ao método do ensino, o aluno P.C.J diz “o método de ensino da *webquest* facilitou bastante o meu aprendizado, já que aprendi muito sobre como utilizar uma ferramenta tão boa para pesquisas como o computador”, em relação as dificuldades, J.S.F respondeu que “a única dificuldade que tive foi em alguns assuntos disponibilizados na língua inglesa! Mas nada para ser generalizado tive ferramentas de tradução de idioma que auxiliaram bastante na tradução”.

Ao final de cada trabalho houve uma avaliação para saber o que aprenderam como poderiam aprender melhor a atividade realizada, como se deu a vivência de grupo, o trabalho individual, de que forma poderia agir/participar melhor, as ferramentas utilizadas, dentre outras questões relevantes para o grupo.



Referências

FREIRE, K. ; JUNIOR, J. F. **Webquest: uma pesquisa ação de seu emprego no ensino Fundamental.** Disponível em:

<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2633_1139.pdf>. Acesso em. 09 out. 2014.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência:- o futuro do pensamento na era da informática.** Editora 34. Rio de Janeiro, 1995.

LIMA, L. O. **Piaget para principiantes.** São Paulo: Summus, 1980.

WEBQUEST APRENDENDO NA INTERNET “BERNIE DODGE”. Disponível e <<http://www.webquest.futuro.usp.br/>>. Acesso em: set. 2014.

MORAN, J. M. **Como utilizar a internet na educação.** Ciência da Informação. v. 26, n. 2. Brasília, maio/ago, 1997.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. **Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

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

SANTOS, G. L. **A internet na escola fundamental: sondagem de modos de uso dos professores: Educação e pesquisa.** São Paulo: v.29, n.2, p 303-312, jul/dez. 2003.

SILVA. K. X. S. **WebQuest: uma metodologia para a pesquisa escolar por meio da internet.** Disponível em:

<http://webgincana.utopia.com.br/tiki-download_file.php?fileId=28>. Acesso em 19 set. 2014. WebQuest. Disponível em <<http://www.portalwebquest.net/Webquests.ppt>>.

Senac São Paulo. WebQuest. disponível em <<http://webquest.sp.senac.br/faq>>. Acesso em. 11 set. 2014.

TRYPHON, A. PARRAT-DAYAN, S. P. **Jean Piaget Sobre a pedagogia Textos Inéditos.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.