



CRIAÇÃO E GESTÃO DE *WEBQUEST* NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Prof. Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel
Centro de Educação - Universidade Federal de Alagoas

Introdução

Já faz alguns anos que muitos educadores entraram em um verdadeiro pânico quando perceberam que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) estavam adentrando o espaço educacional nos diferentes níveis, inclusive oportunizando uma dinâmica toda especial para os cursos realizados na modalidade a distância (PIMENTEL, 2007).

A cada dia, novos recursos surgem para que a educação, educadores e educandos possam interagir entre si e com os conteúdos/informações. Diante desta situação, em todo o mundo várias propostas emergem para adaptar o computador e outros artefatos à dinâmica da sala de aula, na tentativa de acompanhar os avanços tecnológicos e possibilitar a adequação necessária para as metodologias que, em muitos casos, ficou estagnada no passado. Arelada a esta concepção de mudança do paradigma, está a compreensão de que o papel do profissional de educação na atualidade é o de estimular os alunos a aprenderem a buscar e selecionar as fontes de informações disponíveis para a construção do conhecimento, analisando e elaborando.

Observando e analisando os impactos da Cultura Digital no ambiente escolar (PIMENTEL, 2015), como também as estratégias de aprendizagem que os alunos elaboram ou utilizam, aqui apresentamos a proposta da utilização da *Webquest* como concretização da Pedagogia de Projetos na Educação Básica, na perspectiva da formação do educador para o uso efetivo e adequado das TICs.

Em contraposição à certeza emergente da virtualidade das informações disponibilizadas na *www*, constatamos que o uso das TICs ainda não se encontra incorporado aos diversos cursos ou disciplinas em sua gênese curricular. Para que isso aconteça, todos precisam de uma nova visão de mundo... e de uma formação conectada à sociedade tecnologicamente sustentável, pois também é inútil avançar, tecnologicamente, quando coexiste num paralelo marginal uma parcela significativa da sociedade que está excluída digital e economicamente.

Possibilidades da utilização da *Webquest* na educação básica

Adequar o espaço virtual à educação é uma tarefa que exige muita disciplina e um espírito de pesquisa. Navegar na internet pode ser um processo valioso de busca de informações na construção do conhecimento, gerando um ambiente interativo facilitador e motivador de aprendizagem, bem como pode ser dispersivo e inútil coletar dados sem relevância que não agregam qualidade pedagógica (PIMENTEL, 2007).

Foi pensando nesta realidade de dispersão que Bernie Dodge criou o que ele mesmo denominou de *Webquest*: uma metodologia de pesquisa na internet, voltada para o processo educacional, estimulando a pesquisa e o pensamento crítico.

Uma *Webquest* é elaborada a partir das concepções da Pedagogia de Projetos (PRADO, 2003), que viabiliza e oportuniza um modo de aprender baseado na interdisciplinaridade, integrando diversos saberes ou disciplinas e que exigem um olhar diferenciado sobre a forma de ensinar.

Sobre a dinamização da Pedagogia de Projetos, Valente (2002, p. 4) esclarece que:



(...) no desenvolvimento do projeto, o professor pode trabalhar com [os alunos] diferentes tipos de conhecimentos que estão imbrincados e representados em termos de três construções: procedimentos e estratégias de resolução de problemas, conceitos disciplinares e estratégias e conceitos sobre aprender.

A metodologia da *Webquest* pretende ser efetivamente uma forma de estimular a pesquisa, o pensamento crítico, o desenvolvimento de professores, a produção de materiais e a construção de conhecimento por parte dos alunos. Sua utilização, enquanto metodologia, está inserida na concepção de uso das TICs como ferramentas de apoio à dinamização didática assumida pelo professor.

Na Educação Básica, seu uso integra a dimensão política de trabalhar o currículo de forma articulada entre os saberes disciplinares, focando nas múltiplas estratégias de aprendizagem que os alunos utilizam para efetivar as atividades cognitivas.

Em linhas gerais, uma *Webquest* parte da definição de um tema e objetivos por parte do professor, uma pesquisa inicial e disponibilização de *links* selecionados acerca do assunto, para consulta orientada dos alunos (MERCADO e VIANA, 2004). Estes devem ter uma tarefa exequível e interessante que norteie a pesquisa. Para o trabalho em grupos, os alunos devem assumir papéis diferentes, como o de especialistas, visando gerar trocas entre eles. Tanto o material inicial como os resultados devem ser publicados *on-line*.

Cabe então ao educador observar que este recurso é mais uma ferramenta e que ele precisa compreender bem a pedagogia de projetos para que possa então se utilizar dela para o desenvolvimento da aprendizagem. A *Webquest* deve ser compreendida não como um fim em si mesma, mas como potencializadora da descoberta de informações necessárias à construção e reconstrução do conhecimento.

Neste sentido, um elemento considerável na sua elaboração precisa ser concebido à luz do CONSTRUCIONISMO, que, na visão de Valente (1999, p. 141), significa “a construção de conhecimento baseada na realização concreta de uma ação que produz um produto palpável (um artigo, um projeto, um objeto) de interesse pessoal de quem produz”.

Creemos que a palavra de ordem da *Webquest* seja direcionamento ou encaminhamento. Realizar pesquisas na internet sem a devida orientação é contraproducente, observando as milhares de informações que a cada instante são agregadas a rede. Aos nossos alunos da Educação Básica, somam-se os riscos diversos a que se colocam, quando não conhecem a procedência dos sites.

A *Webquest* em si não exige *softwares* específicos além dos utilizados comumente para navegar na rede, produzir páginas, textos e imagens (PIMENTEL, 2007). Isso faz com que seja muito fácil usar a capacidade instalada, sem restrição de plataforma ou soluções, centrando a produção de *Webquest* na metodologia pedagógica.

Elementos constitutivos de uma Webquest

Vários autores seguem diretrizes diferentes na formulação de *Webquest*, entretanto, buscamos sempre seguir as indicações de Mercado e Viana (2004), inclusive pelos resultados positivos em nossa própria prática.

a) Introdução – neste item, são apresentadas as informações básicas sobre o tema do estudo. Busca-se escrever um texto motivante, dirigido ao grupo (alunos), usando linguagem clara e compreensível (Cf. Figura 1).

b) Tarefa (ou Atividades) – aqui o professor apresenta as atividades que devem ser realizadas pelos alunos. O conjunto de atividades devem ser elaboradas de forma concatenada. É significativo que sejam atividades realizáveis e interessantes.



Figura 1: Exemplo de Introdução de *Webquest*

Introdução à Webquest

Identificação...
 Nome do Projeto: WebQuest Conectívismo
 Disciplina Envolvida: Educação e Novas Tecnologias da Informação e Comunicação
 Professor Responsável: Dr. Fernando Silvío Cavalcante Pimentel
 Período: março de 2016

Introdução...
 Olá pessoal.
 Neste primeiro período da vida de vocês como acadêmicos de Pedagogia, estamos descobrindo que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) estão presentes em nosso cotidiano e que, enquanto professores e estudantes de Pedagogia, podemos inserir de forma didática o uso das TICs como mediadoras da aprendizagem.
 Aqui neste WebQuest nós iremos desenvolver outra possibilidade didática, por meio da pedagogia de projetos com o uso da Internet. No fim, como resultado, creio que iremos ter um conhecimento maior sobre esta proposta teórica denominada Conectívismo.

Fonte: <http://ticcesmac2013.blogspot.com.br>

c) Justificativa – justificar a *Webquest* é um passo importante para que os alunos compreendam o sentido estrito da investigação, como também sua relação com as diversas áreas do conhecimento, estejam elas contempladas diretas ou indiretamente. Na justificativa, é importante escrever também aos pais dos alunos, para que também compreendam a importância do projeto e como os pais podem participar para a execução das atividades.

d) Processo – neste item, deve-se descrever como os estudantes devem seguir na realização de cada tarefa (Cf. Figura 2). É o passo a passo de toda a *Webquest*, dividido em passos claramente descritos. Aqui são especificadas as expectativas quanto ao trabalho em grupo. É oportuno que sejam definidos os papéis dos componentes do grupo. As orientações devem indicar como cada atividade será desenvolvida, como cada aluno irá organizar as informações e o que se espera de cada momento de aprendizagem.

e) Recursos – assim como os elementos anteriores, os recursos devem ser pensados e arquitetados pelo professor de forma cuidadosa, meticulosa. Aqui se apresenta o conjunto de fontes de informações necessárias para completar a tarefa. Os recursos podem estar na própria *Webquest*. Materiais: sites, livros, vídeos, CDs, textos, revistas.

Figura 2: Exemplo de Processo em uma *Webquest*

Processo

Prezados alunos, estamos iniciando uma nova etapa nas nossas aulas. Este momento é basicamente de sua responsabilidade, quando você é responsável pela construção do trabalho de sua dupla/trio. Lembre-se que temos uma programação, que cada um tem sua função e que temos muito que realizar. O final será surpreendente, pois você está participando.

Veja aqui um resumo das atividades e logo abaixo a explicação do processo do nosso WebQuest:

Data	Resumo das Atividades
14/03	Orientação e apresentação do WebQuest. Atividades do dia
21/03	Atividades do dia
28/03	Entrega do produto final - Verbetes

1º dia - Orientação e apresentação do WebQuest. Atividades do dia

1) No livro A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS NA CULTURA DIGITAL, leiam as páginas 96 a 101.

2) Acessem o link http://www5.fgv.br/ctae/publicacoes/Ning/Publicacoes/00-Artigos/Conectivismo/Artigo_Conectivismo_impresao.html e anote em seu caderno (ou outro suporte de anotações - celular, tablete, bloco de notas) os princípios do CONECTIVISMO.

Fonte: <http://ticcesmac2013.blogspot.com.br>



f) Avaliação – neste item, são indicados os instrumentos avaliativos e como o professor realizará a avaliação processual, envolvendo todos os momentos da aprendizagem na *Webquest*. Indico sempre que os itens (rubricas) de avaliação (Cf. Figura 3) sejam apresentados de forma clara aos alunos, para que busquem realizar as atividades, sabendo como serão avaliados em cada uma delas.

g) Conclusão - o texto da conclusão da *Webquest* deve ser algo claro, breve e simples. Reafirma aspectos de interesse registrados na Introdução. Destaca a importância daquilo que os alunos aprenderam. Aponta caminhos que podem ajudar os alunos a continuarem estudos e investigações sobre o tema. Apresenta a culminância do projeto.

h) Autores – neste item, considera-se oportuna a postagem de fotos e dados dos autores da *Webquest* e dos alunos, caso seja permitido por seus pais/responsáveis, conforme as disposições da ética.

i) Referências – nas referências, apresente as informações de todos os materiais utilizados, bem como a fonte na qual poderá localizá-los. A apresentação das referências deve seguir as normas da ABNT, já introduzindo os alunos numa perspectiva científica.

Figura 3: Exemplo de Rubricas de Avaliação em uma *Webquest*

Avaliação		
Nesta webquest utilizaremos as seguintes rubricas:		
Ótimo	Bom	Regular
Grande envolvimento e concentração na realização das tarefas.	Envolvimento e concentração na realização das tarefas.	Ausência de envolvimento e concentração na realização das tarefas.
Organização e capricho na execução de atividades.	Pouca organização e capricho na execução de atividades.	Sem organização e capricho na execução de atividades.
Realização completa da atividade do dia.	Realização parcial da atividade do dia.	Não realização das atividades do dia ou atividades bem incompletas.
Entrega de material dentro do prazo e com material suplementar.	Entrega de material dentro do prazo com informações suficientes.	Entrega de material com atraso e informações incompletas.
Entrega de trabalhos na data prevista com organização e capricho	Qualidade do material satisfatória.	Qualidade do material insatisfatória.
Coerência, clareza e criatividade na produção de frases, textos e opiniões.	Coerência, clareza e criatividade parciais na produção de frases, textos, opiniões.	Falta de coerência, clareza e criatividade na produção de frases, textos, opiniões.

Fonte: <http://ticcesmac2013.blogspot.com.br>

Evidentemente que estes elementos apresentados não podem ser considerados como uma “camisa de força”. Cada professor poderá fazer as adaptações que julgar necessárias, inclusive pensando na idade dos alunos e no seu amadurecimento quanto ao uso das TICs. Uma outra opção relevante é a integração dos pais na elaboração da *Webquest*, envolvendo a família neste processo de descobrimento e conhecimento.

Considerações

Com a *Webquest*, trabalha-se em forma de projetos de pesquisa, utilizando a ideia de aprendizagem colaborativa. Sua proposta de trabalho não é feita aleatoriamente, mas com toda uma metodologia e didática que envolve o aluno do início ao fim do projeto.



Por meio da *Webquest*, o professor tem a possibilidade de acompanhar cada passo do desenvolvimento dos alunos nas atividades propostas. O processo avaliativo, contínuo e formativo proporciona uma ação concreta e direta frente a possíveis erros, quando a intervenção do professor necessita ser efetiva para o crescimento de cada aluno.

A *Webquest* oportuniza uma retomada do espírito científico, já que exige dos participantes a disposição para a pesquisa, a leitura e a produção textual nas mais diferentes formas. Na Educação Básica, e mais especificamente no Ensino Fundamental, é possível que o professor possibilite a seus alunos a integração de diversos saberes, demonstrando como – no cotidiano da vida – nossos aprendizados se fazem de forma interdisciplinar.

Referências

- MERCADO, L; VIANA, M. **Projetos utilizando internet: a metodologia *webquest* na prática.** Maceió: Q Gráfica/Marista, 2004.
- PIMENTEL, F. **Formação de Professores e Novas Tecnologias:** possibilidades e desafios da utilização de *webquest* e *webfólio* na formação continuada. 2007. Disponível em: <<http://www.ensino.eb.br/portaledu/conteudo/artigo7780.pdf>>. Acesso em 12 de jul. 2015.
- PIMENTEL, F. **A aprendizagem das crianças na cultura digital.** Alagoas: UFAL. 201p. (doutorado em Educação Brasileira) – Universidade Federal de Alagoas. Centro de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira. Maceió, 2015.
- PRADO, M. E. B. B. Pedagogia de projetos. **BRASIL. Ministério da Educação. Pedagogia de Projetos e Integração de Mídias.** MEC: Brasília, p. 1-14, 2003.
- VALENTE, J.A. Formação de Professores: diferentes abordagens pedagógicas. In: J. A. Valente (org.) **O computador na Sociedade do Conhecimento.** Campinas, SP: UNICAMP-NIED, 1999.
- _____. Repensando as situações de aprendizagem: o fazer e o compreender. **Boletim do Salto para o Futuro.** TV ESCOLA. Brasília: Secretaria de Educação a Distância – SEED. Ministério da Educação, 2002. <<http://www.tvebrasil.com.br/salto>>