

O Uso da Webquest na Prática Educativa nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Janaina M. Corrêa¹, Juliana B. Machado², Paula F. Brum³

¹Acadêmica do curso de Mestrado em Educação- Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA)
Jaguarão – RS – Brasil

²Professora Permanente do Programa de Pós-graduação em Educação- Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA)
Jaguarão – RS – Brasil

³Acadêmica do curso de Mestrado em Educação- Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA)
Jaguarão – RS – Brasil

Abstract. *This article seeks to report an experience of using Webquest as a pedagogical tool, with students from the Early Years of Elementary School in the municipality of Santa Vitória do Palmar, located in the southern end of Rio Grande do Sul in an urban school. The objective of the research was to understand how they contribute in the process of teaching and learning of students and how they can enrich the teaching practice. The methodology used was the action research and evaluation tools, the field diary and observations made by the educator that meet the idea of the thinkers who defend a technological practice in the process of teaching learning, constituting a new profile of the teacher and the teacher. develop their skills and competences with autonomy.*

Resumo. *Este artigo busca relatar uma experiência de utilização da Webquest como ferramenta pedagógica, com discentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental no município de Santa Vitória do Palmar, localizado no extremo sul do Rio Grande do Sul em uma escola urbana. O objetivo da pesquisa foi compreender como as mesmas contribuem no processo de ensino e aprendizagem dos discentes e como elas podem enriquecer a prática docente. A metodologia utilizada foi a pesquisa-ação e os instrumentos de avaliação, o diário de campo e observações realizadas pela educadora que vão ao encontro da idéia dos pensadores que defendem uma prática tecnológica no processo de ensino aprendizagem, constituindo um novo perfil do professor e do discente, desenvolvendo suas habilidades e competências com autonomia.*

1. Introdução

Este artigo relata uma experiência de utilização da Webquest com discentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental no município de Santa Vitória do Palmar, localizado no extremo sul do Rio Grande do Sul. A pesquisa proposta buscou compreender como as Webquests contribuem no processo de ensino e aprendizagem dos discentes e como elas enriquecem e contemplam a prática docente. Os novos ambientes de aprendizagem ultrapassam os limites escolares, tendo em vista que



estamos conectados e integrados numa sociedade globalizada na qual a escola é apenas um dos inúmeros espaços de produção de conhecimentos.

O trabalho foi construído para o curso de especialização e, agora, no Mestrado, estamos revisitando essa experiência e analisando-a a partir de conceitos que estamos aprofundando nessa formação, como o conceito da Webquest e sua funcionalidade. A preparação para a atividade da Webquest não exige que o professor tenha conhecimentos técnicos na área da informática, basta utilizar-se de um tutorial e definir o seu tema e objetivos. A Webquest fundamenta-se nos princípios da proposta construtivista, pois é o discente que irá construir seu aprendizado no decorrer de cada etapa. Observa-se que o tema das tecnologias digitais está sendo bastante discutido pelos profissionais da educação devido a mudanças efetivas que esse mercado vem sofrendo. Se a sociedade evolui, a educação também deve transformar-se. Por isso, consideramos que não basta informatizarmos as escolas, se não ocorrer uma mudança metodológica no âmbito educacional. O uso das tecnologias digitais permite um compartilhamento de conhecimentos possibilitando uma democratização de saberes.

Hoje em dia os saberes estão disponibilizados em diversos lugares ultrapassando os muros escolares, cabendo ao professor dinamizar suas aulas para motivar os discentes. Com essa perspectiva compete ao professor utilizar recursos dinâmicos na sua prática educativa, sem cair no modismo de usá-los só por modernismo, mas ter objetivos durante sua execução. As Webquests possibilitam essa ampliação na aprendizagem, pois podem ser acessadas por diferentes dispositivos, sendo móveis ou não. O uso das Webquests vem contribuir de forma significativa na aprendizagem dos discentes, pois permite uma exploração do tema a ser estudado de forma lúdica e dinâmica, possibilitando assim, a utilização das tecnologias digitais em prol da educação. A construção das Webquests exige, por parte do professor, uma dedicação e um planejamento adequado de suas ações com objetivos bem traçados e definidos. Esse planejamento determinará o sucesso ou fracasso do seu projeto.

A questão do ensinar/aprender mudou para uma forma mais dinâmica no âmbito educacional em que as informações estão disponíveis nos ambientes virtuais para tornarem-se conhecimentos e serem compartilhados com todos. Usar a tecnologia digital na sala de aula permite uma ampliação do conceito tempo nas aulas, evidenciando que a aprendizagem ultrapassa o 'local escola'. Não precisamos estar quarenta e cinco minutos na sala e esperar até a próxima aula para continuarmos dialogando. Na pesquisa desenvolvida o objetivo foi utilizar as Webquests no processo de aprendizagem dos discentes identificando as vantagens e desvantagens dessa prática pedagógica, analisando a contribuição e incentivando a leitura e a pesquisa.

O texto que segue apresentará a discussão metodológica, fundamentação teórica, análise dos dados e considerações finais.

2. Metodologia

A metodologia proposta neste projeto teve como base a pesquisa-ação fundamentada na pesquisa qualitativa visando o processo de como as atividades foram desenvolvidas pelos discentes no decorrer da sua execução. Para Tripp (2005) a "pesquisa-ação é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar à ação que se decide tomar para melhorar a prática". Entretanto, para Thiollent (2011), "A pesquisa-ação tem por finalidade possibilitar aos sujeitos da pesquisa, participantes e pesquisadores, os meios para conseguirem responder aos problemas que vivenciam com maior eficiência e com base em uma ação



transformadora. Ela facilita a busca de soluções de problemas por parte dos participantes, aspecto em que a pesquisa convencional tem pouco alcançado.”

A Webquest foi desenvolvida em uma escola, pertencente à rede privada de ensino no interior de um município do Estado do Rio Grande do Sul. A turma com a qual o trabalho foi realizado foi um 2º ano do Ensino Fundamental composta por 22 educandos, sendo 12 meninos e 10 meninas na faixa etária dos 7 anos, sendo que havia também a presença de um aluno com deficiência intelectual. Os instrumentos para a coleta de dados que foram utilizados foram a observação e o diário de campo. O trabalho teve como objetivo oportunizar aos alunos construírem conceitos sobre as utilidades dos animais e quais podem ser considerados nocivos ao homem. O projeto foi intitulado “Conhecendo os animais”. Essa proposta surgiu numa reunião pedagógica entre a equipe pedagógica da escola e seus professores.

Foi sugerida uma viagem de estudos com as turmas para o zoológico de Sapucaia do Sul localizado na cidade Sapucaia do Sul, na região metropolitana de Porto Alegre. Para essa saída de campo os professores traçaram seus objetivos e realizaram o roteiro da viagem. No primeiro instante foi feita uma visita ao zoológico de Sapucaia do Sul para que os educandos tivessem a oportunidade de conhecer alguns animais e descobrissem como os mesmos vivem naquele habitat até então visto apenas em filmes ou livros por muitos educandos dessa turma devido ao fato de morarmos numa cidade distante dos grandes centros. A viagem de estudos foi sendo registrada por meio de fotos, tiradas pelos próprios alunos, os quais foram registrando seus momentos de euforia por estarem tão perto dos animais. Assim como os discentes realizavam seus registros, a professora realizava a observação. Quando retornamos ao município de origem tínhamos muitas informações para serem registradas no laboratório de informática. Na sala de aula, durante a hora da novidade, os alunos relataram de forma oral o que ouviram durante o passeio. A hora da novidade é uma prática que ocorre geralmente no primeiro momento da tarde, ou seja, quando os alunos chegam à sala. Quando trabalhamos com Webquests aparece na tela do computador cinco tópicos que servirão para descrever o trabalho proposto.

A Webquest é uma metodologia de ensino que fundamenta-se na pesquisa de forma cooperativa onde todos os envolvidos podem trocar informações. Conforme Abar e Barbosa (2008) a Webquest “é uma atividade didática, estruturada de forma que os alunos se envolvam no desenvolvimento de tarefas de investigação, utilizando recursos da internet”. Ela baseia-se em diferentes etapas, a primeira refere-se à introdução do assunto, na sequência aparecem o processo, tarefa, fontes de informação, avaliação, conclusão e créditos. A aba introdução abrange uma visão geral do que irá ser tratado nas próximas etapas, que neste caso referiu-se aos animais úteis e nocivos. Neste espaço foi feito apenas uma mensagem de boas-vindas para que pudessem sentir-se acolhidos pela professora, numa forma virtual. Ao lado da palavra introdução há uma aba com o nome “processo”. O próximo tópico conhecido como processo propõe uma reflexão, ou seja, a indagação sobre o assunto a ser pesquisado, os questionando para estimular sua curiosidade. Ali havia uma pergunta norteadora para desenvolver as demais etapas. No tópico tarefa foi desenvolvida a atividade. Aqui o trabalho começou a ser realizado de forma orientada na Webquest.

Nesta parte aparecem quais atividades devem ser realizadas e de que forma serão executadas. Partindo das tarefas solicitadas na Webquest, os discentes confeccionaram diferentes álbuns e fantoches dos animais conforme o solicitado. O próximo tópico da Webquest conhecido como fontes de informação apresentou ao aluno uma lista de links confiáveis que poderiam ser utilizados como fonte de pesquisa para ampliar suas descobertas. Assim, é possível ao educando ampliar seus conhecimentos por meio da



pesquisa em outras fontes, disponibilizando os sites seguros para realizarem a tarefa e assim construírem sua aprendizagem. O último tópico que aparece na Webquest é o que refere-se à avaliação. Nele consta a forma como os alunos serão avaliados naquela atividade, desde sua participação até a apresentação de trabalhos na sala de aula. Cabe salientar a importância de deixar claro nas atividades qual será a forma de avaliação para que o educando compreenda que a aprendizagem constitui-se de etapas e essas devem ser completadas até chegar ao produto final que, nesse caso, são suas produções. Finalmente a Webquest encerra-se com os tópicos conclusão e créditos. O primeiro mostrou o conceito existente sobre o assunto estudado de acordo com os livros didáticos estudados na escola, enquanto que o último busca referenciar os direitos autorais de quem organizou a proposta de trabalho juntamente com os links e fontes utilizados nela, ou seja, são as referências bibliográficas.

Em outros momentos na sala de informática, os alunos continuaram a atividade assistindo os vídeos sugeridos e começaram a planejar como fariam o álbum do seu grupo. O terceiro encontro foi para a ampliação da pesquisa, sendo que foram ler os outros links recomendados, os educandos já estavam completamente familiarizados com a atividade e não apresentaram dificuldades em mexer no computador, clicar para a página direcionada e retornar quando queriam. Por sugestão de um aluno, após verificarem os links indicados, descobriram um objeto virtual de aprendizagem (OVA) sobre os animais e muitos jogaram conhecido como “Salve o Mico”, disponível no site do Ministério da Educação (MEC).

Essa atividade causou muito entusiasmo e euforia na turma desafiando-os para uma viagem aos estados brasileiros, por se tratar de um ambiente agradável, colorido e lúdico. As aulas, que estavam previstas para quatro semanas, duraram mais tempo, devido a problemas encontrados durante sua execução. Para encerrar as atividades, os educandos realizaram uma auto-avaliação onde puderam expressar seus sentimentos em relação à atividade proposta. A auto-avaliação é considerada fundamental para que os alunos entendam que a sua realização não precisa ser para obter uma nota, mas sim um processo de reflexão sobre ações e hábitos com o intuito de melhorar e aprimorar futuras atividades.

3.Fundamentação Teórica

A demanda tecnológica é um assunto bastante discutido pelos profissionais da educação devido às mudanças que esse mercado vem passando. Como estão tão presentes em nossas vidas, devemos aproveitá-las em benefício da educação. Para Carbonell (2002)

integrar e dominar as novas tecnologias da informação exige uma relação mais interativa entre os professores e os alunos para poder trocar e compartilhar de maneira mais fluída e permanente o acesso, a seleção, a associação e a crítica do conhecimento.

O processo ensino/aprendizagem mudou. Na visão de Moran (2009) “a aquisição da informação dependerá cada vez menos do professor”. As informações são disponíveis nos ambientes virtuais para tornarem-se conhecimentos. O uso das tecnologias amplia o conceito de tempo para as aulas, sendo que aprendizagem ultrapassa o ‘local escola’. Saber explorar as mídias em benefício da educação é importante, porém, o desafio continua sendo promover uma educação de qualidade que integre e respeite as peculiaridades do ser humano. Moran (1995) enfatiza que



o re-encantamento, enfim, não reside principalmente nas tecnologias -cada vez mais sedutoras- mas em nós mesmos, na capacidade em tornar-nos pessoas plenas, num mundo em grandes mudanças e que nos solicita a um consumismo devorador e pernicioso. É maravilhoso crescer, evoluir, comunicar-se plenamente com tantas tecnologias de apoio. É frustrante, por outro lado, constatar que muitos só utilizam essas tecnologias nas suas dimensões mais superficiais, alienantes ou autoritárias. O re-encantamento, em grande parte, vai depender de nós.

A mudança na educação não baseia-se somente nos recursos tecnológicos oferecidos, mas sim na prática pedagógica. É de suma importância que o educador queira e interesse-se em ampliar seu conhecimento acerca das tecnologias digitais, com o intuito de transformar a sua prática docente, melhorando a relação escola-aluno. Segundo Moran, Masetto e Behrens (2011) “é importante conectar sempre o ensino com a vida do aluno”. A intencionalidade dela, tendo claro quais os objetivos propostos a serem atingidos e analisar, qual será o melhor recurso a ser utilizado em cada caso. Hoje em dia a tecnologia nos oferece infinitas formas de auxiliar o educando. Com um visual gráfico agradável e de fácil manipulação, nos permite interagir de forma rápida. Como Lévy (1999) salienta:

Não quero dar a entender, com isso, que a universalidade do ciberespaço é “neutra” ou sem consequências, visto que o próprio fato do processo de interconexão já tem, e terá ainda no futuro, imensas repercussões na atividade econômica, política e cultural. Esse acontecimento transforma, efetivamente, as condições de vida em sociedade.

Assim, para as tecnologias digitais tornarem-se aliadas no processo educacional dependerá da intencionalidade de cada professor. Como a Webquest não exige uma formação específica sobre informática, pode ser criada para complementar as atividades escolares desde que seja bem elaborada por parte do docente. A Webquest é uma ferramenta capaz de transformar a prática pedagógica, porque permite a pesquisa colaborativa entre o professor e sua turma. Em cada Webquest é proposto ao aluno resolver um problema de forma orientada e guiada pelo professor. Essa orientação faz com que o educando não se disperse nas aulas. Em cada etapa é necessário estar com objetivos bem claros para que possa compreender o porquê de pesquisar e assim ser capaz de construir sua aprendizagem de forma autônoma. Essa proposta de pesquisa colaborativa fundamenta-se na ideia de que aprendemos melhor uns com os outros, ou seja, no coletivo e não de forma isolada.

A proposta da Webquest é investigativa através de tarefas definidas. Conforme nos fala as autoras Celina e Lisbete (2008): “A tecnologia Webquest é sustentada por teorias psicopedagógicas, podendo ser caracterizada como técnica de aprendizagem construtivista, que pode ser utilizada em um ambiente construcionista”. Fica evidente que o aluno irá produzir seu conhecimento de uma forma organizada e direcionada através das sugestões indicadas pelo professor. Santos (2014) diz que a “Webquest deve também incorporar desafios como a atribuição aos estudantes de papéis a serem desempenhados ou cenários para trabalhar.”



O fato de usar a Webquest na prática educativa não garante uma inovação. Conforme nos mostra o pensamento de Moran (1995) “as tecnologias de comunicação não mudam necessariamente a relação pedagógica. As tecnologias tanto servem para reforçar uma visão conservadora individualista como uma visão progressista”. A diferença está em como essa tecnologia é percebida e explorada para enriquecer o conteúdo que é estudado pelos educandos na escola.

E isso vai ao encontro do pensamento de Carbonell (2002), que enfatiza a ideia de que é necessário mudarmos a prática pedagógica. De nada adiantará informatizarmos os ambientes de ensino se a metodologia continuar de forma arcaica. Enquanto que Santos (2008) afirma que para que uma WebQuest ser interativa é preciso combinar pedagogia com tecnologia e comunicação interativas. Santos (2008) afirma que do ponto de vista pedagógico a WebQuest precisa agregar elementos que incentivem: a pesquisa como princípio educativo; a interdisciplinaridade e a contextualização entre conhecimento científico e a realidade do aprendente; o mapeamento da informação e a transformação crítica da informação mapeada em conhecimento; o diálogo e a coautoria entre os aprendente.

Moran (1995) afirma que as tecnologias estão cada vez mais presentes em nossas práticas cotidianas tendo que a escola aderir a essa ferramenta. Na sua fala reflete sobre as mudanças que a sociedade vem sofrendo não pelas tecnologias, mas sim pelo uso que o ser humano tem dado a elas.

4. Análise dos Dados

Na primeira aula no laboratório de informática os alunos exploraram a Webquest lendo as informações, clicando, questionando os colegas muitos com grande satisfação e curiosidade e outros um pouco angustiados porque queriam jogar no computador. Trabalhar com Webquest significa estimular a curiosidade dos alunos de forma lúdica e dinâmica. O trabalho em equipe oportunizou a troca de conhecimentos e possibilitou a interação entre a turma. Os alunos sentiram-se à vontade para trabalhar o tema proposto de maneira autônoma, pois sempre que necessitavam recorriam aos tópicos da Webquest e liam novamente os seus dados.

Alguns questionamentos foram surgindo no decorrer da aula, devido ao fato de estarem conhecendo essa proposta metodológica, tais como: *Podem-se fazer outras pesquisas? Quem vai ler a webquest? Sempre podemos procurá-la, prô? Eu e o B. queremos ler em casa, dá pra fazer isso?* A cada situação que surgia na sala de informática as dúvidas iam sendo sanadas. Cabe salientar que, como são alunos de uma turma de alfabetização ainda não possuem o hábito da pesquisa de maneira autônoma e isto ocasionou alguns problemas no andamento do projeto como o fato de não conseguirem interpretar sozinhos as ordens das atividades propostas. Sabe-se que a falta de leitura pode acarretar limitações nas interpretações das orientações do programa cabendo aos professores oportunizarem atividades para que desenvolvam o domínio da linguagem oral e escrita, assim, ampliando seu vocabulário.

A Webquest proposta não se encontra disponível na internet porque foi instalada em cada equipamento já que não houve como compartilhar na rede a partir dos computadores da escola. A princípio essa atividade seria proposta para ser realizada como trabalho extraclasse, o que envolveria a parceria da família durante sua elaboração. Esperava-se que, desta forma, pais e irmãos sentir-se-iam integrados na construção da aprendizagem do aluno e buscariam juntos refletir sobre o tema proposto. Devido ao fato da Webquest não estar disponibilizada na rede, o trabalho não pode ser feito em casa.



Moran (1995) afirma que as tecnologias estão cada vez mais presentes em nossas práticas cotidianas tendo que a escola aderir a essa ferramenta. Na sua fala reflete sobre as mudanças que a sociedade vem sofrendo não pelas tecnologias, mas sim pelo uso que o ser humano tem dado a elas. A partir do momento que o aluno diz “*no meu computador a gente só joga e ouve música prô*” evidencia-se a fala de Moran(1995) descrita anteriormente. Aqui trago um trecho da conversa entre dois alunos durante a realização da tarefa: “*Cara, to lendo mais aqui na internet, é melhor do que ler no meu caderno. Tenho a letra feia. -Se tu não lê não vai saber o que o tigre gosta. O que é isso?*” Essa fala vem ao encontro dos objetivos propostos nessa atividade, tendo em vista que permitiu aos discentes refletirem, questionarem e construírem suas hipóteses de forma orientada, praticando a leitura de forma espontânea e natural. Analisando as atividades constatei que os educandos se tornaram mais solidários e amigos entre eles. Percebi que as atitudes foram mudando na sala de aula, sempre que um colega necessitava de ajuda alguém o fazia, e isso não ocorria antes. O trabalho em equipe fortaleceu o companherismo e parceria entre a turma permitindo que os discentes percebessem que a aprendizagem não ocorre sozinha e sim de forma coletiva e cooperativa.

Durante a realização da tarefa um aluno fez um comentário: “*gostei disso aqui! podemos pesquisar mais vezes prô?*” Isso fez refletir sobre minha prática e lembrar-me que a escola deve ser um lugar estimulante para “aprender a aprender”, saber pensar para poder melhor intervir no mundo em que interagimos, como diz Demo (1994), aguçando e estimulando a curiosidade de todos que estão naquele ambiente. Aprender a aprender é buscar respostas para os desafios e problemas e através de questionamentos construírem sua autonomia.

Sabendo que o aluno é capaz de aprender colaborativamente, percebemos a relevância da Webquest que proporciona essa aprendizagem de forma colaborativa e direcionada. Não é simplesmente trocar o quadro de giz por um recurso tecnológico, mas dar espaço para os educandos construírem a aprendizagem de forma autônoma e colaborativa conforme nos mostra Llano e Adrián (2006), que afirmam que as mudanças não são pelas ferramentas tecnológicas, mas sim pela forma a qual vamos utilizá-la.

No instante em que o aluno A disse “*Prô encontrei esse joguinho aqui. É bem legal!*” e fomos verificar o que era mostrou-me que ambos, professor e aluno, são capazes de aprenderem juntos, o que me fez recordar das palavras de Freire (2001) que diz que são nas relações dialéticas que as aprendizagens se constituem. Dessa maneira a tecnologia contribuiu de forma dinâmica para que a aprendizagem se construísse com uma metodologia diferente.

5.Considerações Finais

Envolver os alunos nas suas aprendizagens, aprender a trabalhar em equipe, participar da administração escolar, informar e envolver os pais nas atividades pedagógicas sempre que possível, utilizar as novas tecnologias, enfrentar os deveres e os dilemas da profissão e ser capaz de administrar a sua própria formação são competências necessárias para saber ensinar bem de acordo com Moran(2009). Com essa perspectiva o uso das Webquest estabelece uma forma de trabalho diferenciada.

Com as Webquests os profissionais permitem um compartilhamento de saberes e um trabalho em equipe oportunizando o desenvolvimento da autonomia nos discentes. Mesmo com alguns empecilhos o trabalho foi desenvolvido de forma satisfatória, permitindo que a construção do conhecimento fosse dinâmica através do uso da



tecnologia disponível no estabelecimento de ensino e assim,construísssem sua aprendizagem de uma forma dinâmica e construtiva. A sociedade contemporânea é altamente circundada pela tecnologia digital, cuja influência tende a interferir e transformar as relações sociais e as interações humanas. Concomitantemente, a educação e o processo de ensino e de aprendizagem não ficam imunes a estas transformações, pois se a sociedade evolui, a educação necessita acompanhar as mudanças e estas, por sua vez, se refletem na prática educativa. Com igual sentido, o enriquecimento da prática pedagógica tende a ganhar ênfase com a utilização dos recursos tecnológicos, os quais podem ser explorados de forma positiva e significativa quando voltados para o fomento do ensino e da aprendizagem.

Entretanto, é necessário dizer que os recursos tecnológicos não irão substituir o professor, mas servir de meio para se atingir relevantes índices de qualidade para a educação. A exploração do recurso Webquest é capaz de contribuir de forma positiva para o estímulo da mudança do cenário educacional brasileiro, através da configuração de aulas dinâmicas e atrativas para os alunos. Além disso, é crucial perceber que os educandos se constituem frutos de uma geração tecnológica. De forma geral, as informações estão disponíveis a todos, salientando que o conhecimento ultrapassa os muros escolares incidindo sobre as mudanças no espaço pedagógico. Se a escola e o professor estiverem dispostos a enfrentar os desafios e inserirem os recursos tecnológicos no fazer pedagógicas terão um grande aliado na busca da construção do conhecimento. Saber explorar as tecnologias em benefício da educação é importante, porém, o desafio continua sendo promover uma educação de qualidade que integre e respeite as peculiaridades do ser humano. O uso da Webquest vem contribuir de forma significativa na aprendizagem dos discentes, pois permite uma exploração do tema a ser estudado de forma lúdica e dinâmica, possibilitando assim, a utilização das tecnologias digitais em prol da educação.

Trabalhar com Webquest possibilitou um compartilhamento de saberes entre os educandos e fez com que aprendessem a interagir entre eles, desenvolvendo o respeito, trabalhando hábitos e atitudes tão necessários nos dias atuais. Acreditamos que se o trabalho fosse desenvolvido em outros níveis de ensino o resultado seria diferente devido ao fato de ser uma turma de alfabetização, pois observamos que faltou maturidade e autonomia muitas vezes na execução das atividades previstas.

Alguns pontos que podem ser revistos na elaboração da Webquest seria de um tema mais amplo, que possibilitasse mais a intervenção do educando, talvez um projeto interdisciplinar, com discentes com uma faixa etária mais avançada. A autoavaliação que eles realizaram no término das atividades poderia ter sido mais aberta, possibilitando uma maior reflexão por parte dos educandos e certamente teria contribuído mais com a nossa pesquisa. Esses pontos não foram negativos na nossa concepção e sim positivos, sendo que permitiram refletir as ações pedagógicas para melhorá-las futuramente.

Ao propormos este trabalho objetivávamos a integração das tecnologias digitais, especificamente com a Webquest, no contexto escolar como forma de potencializar a aprendizagem e habilidades referentes à alfabetização. Desta forma propor uma educação de qualidade, através desse recurso didático, desenvolvendo a capacidade, a criatividade e a elaboração de conceitos fundamentou o meu fazer pedagógico. Nesse processo de aprendizagem os alunos encontraram novas fontes de pesquisa sobre o assunto e dividiram com os seus colegas aprimorando o conhecimento de forma colaborativa. Compreenderam que com o auxílio do computador é possível buscarmos informações e transformá-las em conhecimentos. Enfim, é na prática que nós fazemos professores, rompendo paradigmas, buscando novas maneiras de construirmos



aprendizagem, sendo que é através dela que podemos refletir nossas ações e modificá-las quando necessário em prol do nosso fazer pedagógico.

6. Referências

- Abar, C. A. and Barbosa, L. M.(2008) “ Webquest um desafio para o professor: uma solução inteligente para o uso da internet.” São Paulo: Avercamp, 100 p.
- Carbonell, J. (2002) “A Aventura de Inovar: a mudança na escola.” Porto Alegre: Artmed.
- Demo, P. (1994) “Pesquisa e construção do conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas.” Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- Freire, P (2001) “Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à prática Educativa.” 19ª Ed. São Paulo: Paz e Terra.
- Llano, J. G. and Adrián, M. (2006) “A Informática Educativa na Escola.”1º Ed. São Paulo. Loyola.
- Lévy, P (1999) “Cibercultura.” São Paulo: Ed. 34.
- Moran, J. M., Masetto, M. T. and Behrens, M. A. (2011) “Novas Tecnologias Digitais e Mediação Pedagógica.” Campinas, SP: Papyrus.
- Moran, J. M. (1995) “As Tecnologias na Educação. Revista Tecnologia Educacional.”vol. 23, n.126, Rio de Janeiro, setembro-outubro, p. 24-26.
- Moran, J. M. (2009) “Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica.”15ª Ed. São Paulo: Papyrus.
- Moran, J. M. (2009) “A Educação que Desejamos: Novos Desafios e Como Chegar lá.” Campinas, SP: Papyrus.
- Pichete, S. F., Cassandre M. P. and Thiollent M. J. M. (2016) “Analisando a pesquisa ação à luz dos princípios intervencionistas: um olhar comparativo.” Educação, Revista. Porto Alegre, v. 39, n. esp. (supl.), s3-s13, dezembro.
- Santos, R. and Santos, E. O., (2014) “A WebQuest interativa como dispositivo de pesquisa: possibilidades da interface livro no Moodle.” Revista Educação, Formação & Tecnologias, páginas 30-46, janeiro-junho.