

APRENDIZAGEM NA INTERNET UTILIZANDO PROJETOS CONSTRUÍDOS NA METODOLOGIA WEBQUEST

Luís Paulo Leopoldo Mercado

Universidade Federal de Alagoas – Brasil

Maceió – Alagoas – Brasil

lpm@fapeal.br

Maria Aparecida Pereira Viana

Universidade Federal de Alagoas

Maceió – Alagoas – Brasil

viana@marista-mcz.com.br

Resumo

Este estudo investiga o uso da internet na formação de professores utilizando uma investigação orientada–o Webquest, buscando analisar como uma fonte de pesquisa poderá tornar a aprendizagem significativa e levar o educando a construção do conhecimento. Neste estudo, são analisados os novos desafios com os quais se defronta o trabalho do professor com a utilização da Internet; investigando novas estratégias na utilização dos recursos oferecidos pela web nos meios educacional; propõe modalidades de intervenção a partir da criação de espaço de aprendizagem colaborativa entre os alunos e os educadores, permitindo aos educadores e educandos tornarem-se aprendizes ativos, solucionadores de problemas, pesquisadores e projetistas. Apresenta o processo de construção de projetos Webquest no Colégio Marista de Maceió pelos professores e trabalhado com os alunos utilizando a Internet.

1 - INTRODUÇÃO

Integrar a utilização da Internet no currículo de um modo significativo e incorporá-la às atuais práticas de sala de aula bem sucedidas, como a educação baseada numa aprendizagem cooperativa é um desafio na formação de professores (Mercado, 1999).

A Internet apresenta um potencial importante na ajuda aos alunos no sentido de responsabilidade pessoal com seu próprio aprendizado, expandindo seus horizontes, aprendendo a comunicar-se, a colaborar e, de fato, aprender.

A utilização efetiva da Internet na educação exige padrões e resultados para o aprendizado do aluno. Sem expectativas de aprendizagem específicas para atividades baseadas na Internet, os alunos perderão a direção, o foco e ficarão sobrecarregados com a sùbita quantidade de informações disponíveis para eles. Os resultados da aprendizagem definem os critérios pelos quais se avaliam o progresso do aluno e a eficácia do professor na utilização da Internet como ferramenta.

Integrar a utilização da Internet no currículo de um modo significativo e incorporá-la às atuais práticas de sala de aula bem-sucedidas, numa aprendizagem colaborativa, poderá fornecer um contexto autêntico em que os alunos desenvolvem conhecimento, habilidades e valores. Neste contexto, o trabalho com projetos permite, aos alunos, analisar os problemas, as situações e os conhecimentos dentro de um contexto e em sua totalidade, utilizando, para isso, os conhecimentos presentes nas disciplinas e na sua experiência socio-cultural.

Em um mundo que muda rapidamente, o professor deve estar preparado para auxiliar seus alunos a analisarem a situação complexa e inesperada, a desenvolverem sua criatividade, a utilizarem outros tipos de “racionalidades”: a imaginação criadora, a sensibilidade tátil, visual e auditiva, entre outras. O respeito às diferenças e o sentido de responsabilidade são outros aspectos básicos que o professor deve estar preparado para trabalhar com seus alunos.

Hoje, uma outra tarefa fundamental na vida do professor é a pesquisa, reinventada a cada dia, aceitando os desafios e imprevisibilidade da época para melhorar cada vez mais. Cabe ao professor o exame crítico de si mesmo, procurando orientar seus procedimentos de acordo com seus interesses e anseios de aperfeiçoamento e melhoria de desempenho.

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e estratégias de comunicação.

Um quadro pedagógico para as novas tecnologias, na qual se destaca a mudança de paradigmas que elas demandam e, ao mesmo tempo, oportunizam é proposto. Trata-se de passar de uma escola centrada no ensino (suas finalidades, seus conteúdos, sua avaliação, seu planejamento, sua operacionalização sob forma de aulas e de exercícios) a uma escola centrada não no aluno, mas nas aprendizagens. O ofício de professor redefine-se: mais do que ensinar, trata-se de fazer aprender. As novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, complexas, diversificadas, por meio de uma divisão de trabalho que não faz mais com que todo o investimento repouse sobre o professor, uma vez que tanto a informação quanto a dimensão interativa são assumidas pelos produtores dos instrumentos.

Vários questionamento tem sido feitos pelos educadores ao entender que ao usar a Internet há uma necessidade de buscar cada vez mais através do processo de avaliação, técnicas utilizadas nos ambientes informatizados, nos planejamentos, nos registros das ocorrências, na discussão sobre o processo da aprendizagem.

A aprendizagem a partir de atividades educativas envolvendo investigação orientada, em ambientes virtuais de aprendizagem permite a construção do conhecimento? Qual o papel do professor no desenvolvimento destas atividades?. O Webquest¹ é uma alternativa pedagógica, na utilização da Internet, e poderá revolucionar a construção do saber? A interação professor aluno com as diversas formas de comunicação e informação acrescentará a construção do conhecimento de forma clara, objetiva e mais prazerosa? Os ambientes virtuais de aprendizagem na Internet podem mudar o modo do professor dar sua aula?. A aprendizagem a partir de atividades educativas, envolvendo investigação orientada, em ambientes virtuais de aprendizagem permite a construção do conhecimento? Qual o papel do professor no desenvolvimento destas atividades?.Essas e outras questões estão norteando os objetivos deste estudo é investigar o uso da internet na formação de professores utilizando uma investigação orientada – O Webquest, buscando analisar como uma fonte de pesquisa poderá tornar a aprendizagem significativa e levar o educador e o educando a construção do conhecimento.

O uso do Webquest constitui uma investigação orientada, por apresentar uma performance organizacional de atividades envolvendo novas tecnologias, que pode ser desenvolvida em qualquer área ou nível de ensino.

O webquest pode ser uma alternativas pedagógica, na utilização da Internet poderá revolucionar a construção do saber e os ambientes virtuais de aprendizagem na Internet podem mudar o modo do professor trabalhar o momento aula.

2 - INTERNET NA EDUCAÇÃO

Milhares de criança, em dezenas de países ao redor do mundo, estão vivendo a realidade de aldeia global de maneira interativa, prática e pessoais. Por intermédio da Internet, esses alunos estão, pela primeira vez, aprendendo a pensar neles próprios como cidadãos globais, vendo o mundo e seu lugar no mundo de forma muito diferente que seus pais (Dodge, 2002).

¹ Em 1995, Bernard Dogdge, da San Diego State University, propunha a criação de um conceito – *WebQuest* – que auxiliasse na clarificação de um determinado tipo de atividades que estavam sendo colocadas em prática no âmbito de um proje educacional envolvendo o uso da Internet na educação. O autor definiu *WebQuest* (uma demanda na Web) como: "*uma atividade orientada para a pesquisa em que alguma, ou toda, a informação com que os alunos interagem provém de recursos na Internet*". (Heide & Stilborn, 2000) No site <http://edweb.sdsu.edu/webquest> encontramos mais informações sobre o autor citado e sobre a metodologia do Webquest.

A enorme quantidade de informação e as oportunidades de compartilhá-las e comunicar-se com as pessoas de todo o mundo, faz com que as escolas venha a se preocupar com a introdução da internet em sala de aula. Razão pela qual considerar-se a internet uma ferramenta importante para os educadores e mostra como as novas tecnologias tem potencial para transformar as maneiras de ensinar e aprender.

Cada ferramenta da internet possui uma função específica, e a maioria dos professores que a explora vai querer familiarizar-se com todas elas. Para os professores, tais ferramentas podem ser utilizadas para fornecer aos alunos oportunidades animadoras para acessar e interpretar o mundo ao redor deles.

A internet é um ambiente ideal para incentivar os alunos a assumirem a responsabilidade pelo seu próprio aprendizado. Tendo a oportunidade de acessar recursos de aprendizagem na internet, os alunos tornam-se participantes ativos na sua busca pelo conhecimento. Incorporar a internet ao aprendizado em sala de aula dá aos alunos muito mais oportunidades para estruturarem seu próprio aprendizado do que aquelas disponíveis em salas de aula tradicionais.

Um dos eixos das mudanças na educação passa por sua transformação em um processo de comunicação autêntica e aberta entre os professores e alunos, primordialmente, mas também incluindo administradores e a comunidade, principalmente os pais. Para Moran (1997), muitas forma de dar aula hoje não se justificam mais. Perdemos tempo de mais, aprendemos muito pouco, nos desmotivamos continuamente. Tanto professores quanto alunos temos a clara sensação de que em muitas aulas convencionais perdemos muito tempo.

O professor precisa estar atento, porque a tendência na internet é para a dispersão fácil. O intercâmbio constante de resultados, a supervisão do professor podem ajudar a obter melhores resultados. O papel do professor é de acompanhar cada aluno, incentivá-lo, resolver suas dúvidas, divulgar as melhores descobertas. As aulas na internet se alternam com as aulas habituais, nas quais acrescentamos textos escritos e vídeos para aprofundar os temas pesquisados inicialmente na internet. Posteriormente, cada aluno desenvolve um tema específico de pesquisa, que ele escolhe, conciliando o seu interesse pessoal e o da matéria.

Ensinar utilizando a internet exige muita atenção do professor. Diante de tantas possibilidades de busca, a própria navegação torna-se mais sedutora do que o necessário do que o trabalho de interpretação. A internet é uma tecnologia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta se o professor a faz em um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos.

O aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem sucedida aumenta a aprendizagem. Em alguns casos há uma competição excessiva, monopólio de determinados alunos sobre o grupo. Mas, no conjunto, a cooperação prevalece. A internet permite a pesquisa individual, em que cada aluno tem seu próprio ritmo, e a pesquisa em grupo, em que se desenvolve a aprendizagem colaborativa.

A internet permite a pesquisa individual, em que cada aluno tem seu próprio ritmo, e a pesquisa individual, em que a pesquisa em grupo, em que se desenvolve a aprendizagem colaborativa.

3 - PROJETOS EM INTERNET: O WEBQUEST COMO PESQUISA ORIENTADA

A cultura do projeto que pode ser entendida pelo educador, a atividade de fazer projetos é simbólica, intencional e natural do ser humano, buscando solução de problemas e desenvolve um processo de construção de conhecimento (Fagundes, Sato & Maçada, 1999).

Quando falamos de aprendizagem por projetos estamos necessariamente nos referindo à formulação de questões pelo autor do projeto, pelo sujeito que vai construir conhecimento. Partimos do princípio de que o aluno já pensava antes.

E é a partir de seu conhecimento prévio, que o aprendiz vai se movimentar, interagir com o desconhecido, ou com novas situações, para se apropriar do conhecimento específico em qualquer área.

Num projeto de aprendizagem, de quem são as dúvidas que vão gerar o projeto? Quem está interessado em buscar respostas?. Deve ser o próprio estudante, enquanto está em atividade num determinado contexto, em seu ambiente de vida, ou numa situação enriquecida por desafios.

É fundamental que a questão a ser pesquisada parta da curiosidade, das dúvidas, das indagações do aluno, ou dos alunos, e não imposta pelo professor. Isto porque a motivação é intrínseca, é própria do indivíduo.

Quando o aprendiz é desafiado a questionar, quando ele se perturba e necessita pensar para expressar suas dúvidas, quando lhe é permitido formular questões que tenham significação para ele, emergindo de sua história de vida, de seus interesses, seus valores e condições pessoais, passa a desenvolver a competência para formular e equacionar problemas. Quem consegue formular com clareza um problema, a ser resolvido, começa a aprender a definir as direções de sua atividade.

Há diferentes caminhos que podem levar à construção do projeto, a partir das necessidades do aluno. Inventando e decidindo é que os estudantes/autores vão ativar e sustentar sua motivação. Para tanto, precisamos respeitar e orientar a sua autonomia para: decidir critérios de julgamento sobre relevância em relação a determinado contexto; localizar e selecionar informações; definir, escolher e inventar procedimentos para testar a relevância das informações escolhidas em relação aos problemas e às questões formuladas; organizar e comunicar o conhecimento construído.

O orientador de projetos deve escolher os pequenos grupos que queira orientar, e sua escolha precisa ser recíproca: orientar projetos de investigação estimulando e auxiliando na viabilização de busca e organização de informações, face às indagações do grupo de alunos; acompanhar as atividades dos alunos, orientando sua busca com perguntas que estimulem seu pensamento e reflexão; documentar com registros qualitativos e quantitativos as constatações dos alunos sobre seu próprio aprendizado, promovendo *feedback* individual e coletivo.

Buscar a informação em si, não basta. Os alunos precisam estabelecer relações entre as informações e gerar conhecimento. A situação de projeto de aprendizagem pode favorecer especialmente a aprendizagem de cooperação, com trocas recíprocas e respeito mútuo. Isto quer dizer que a prioridade não é o conteúdo em si, formal e descontextualizado. A proposta é aprender conteúdos, por meio de procedimentos que desenvolvam a própria capacidade de continuar aprendendo, num processo construtivo e simultâneo de questionar-se, encontrar certezas e reconstruí-las em novas certezas. Isto é, formular problemas, encontrar soluções que suportem a formulação de novos e mais complexos problemas.

A aprendizagem por projetos ocorre por meio da interação e articulação entre conhecimentos de distintas áreas, conexões estas que se estabelecem a partir dos conhecimentos cotidianos dos alunos, cujas expectativas, desejos e interesses são mobilizados na construção de conhecimentos científicos. Os conhecimentos cotidianos emergem como um todo unitário da própria situação em estudo, portanto sem fragmentação disciplinar, e são direcionados por uma motivação intrínseca. Cabe ao professor provocar a tomada de consciência sobre os conceitos implícitos nos projetos e sua respectiva formalização, mas é preciso empregar o bom-senso para fazer as intervenções no momento apropriado.

O professor que trabalha com projetos de aprendizagem respeita os diferentes estilos e ritmos de trabalho dos alunos desde a etapa de planejamento, escolha do tema e respectiva problemática a ser investigada. Não é o professor quem planeja para os alunos executarem, ambos são parceiros e sujeitos de aprendizagem, cada um atuando segundo o seu papel e nível de desenvolvimento.

Cabe ao professor incitar o aluno a tomar consciência de suas dúvidas temporárias e certezas provisórias, ao mesmo tempo em que o ajuda a articular informações com conhecimentos anteriormente adquiridos e a gerenciar o seu desenvolvimento.

Os projetos de trabalho supõem um enfoque do ensino que trata de reestruturar, repensar, recriar as concepções e as práticas educacionais na escola e não simplesmente adaptar uma proposta do passado e atualizá-la, tem como características, segundo Hernandez (1998):

1. Um percurso através de um tema-problema que favoreça a análise, a interpretação e a crítica (como contraste de pontos de vista).
2. Uma atitude de cooperação, em que o professor é um aprendiz e não um especialista. que, com frequência, abordam-se questões que também são “novas” para o professor, trabalhar na classe através de projetos supõe uma mudança de atitude por parte do adulto. Essa atitude o converte em aprendiz, não só frente aos temas – objeto de estudo, mas diante do processo a seguir e das maneiras de abordá-lo, que nunca se repetem e adquirem sempre dimensões novas em cada grupo.
3. Um processo que busca estabelecer conexões entre os fenômenos e que questiona a idéia de uma versão única da realidade.
4. Um trabalho em que cada etapa é singular e nela se ocupam com diferentes tipos de informação.
5. Um professor que ensina a escutar: com o que os outros dizem, também podemos aprender.
6. Alunos que apresentam várias formas de aprender o que queremos ensinar (e não sabemos se aprenderão isso ou outras coisas).
7. Uma aproximação atualizada dos problemas das disciplinas e dos saberes.
8. Uma forma de aprendizagem em que se leva em conta que todos os alunos podem aprender; se encontrarem ocasião para isso. Os projetos é a de que todos os alunos possam encontrar seu papel. Por isso, nos projetos, ter em conta a diversidade.
9. A aprendizagem que está vinculada ao fazer, à atividade manual e à intuição. A apresentação de um projeto implica recuperar toda uma série de habilidades que nossa cultura tende a menosprezar, mas que, indubitavelmente, dotam os alunos de novas estratégias e possibilidades de dar respostas às necessidades que vão encontrando em suas vidas.

Na perspectiva de se trabalhar com projetos, encontramos o WEBQUEST como um ambiente envolvendo atividades orientadas para a pesquisa em que algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem, estão nos recursos provenientes da Internet. Esta pesquisa pode ser definida como de curto prazo (até uma semana) ou de longo prazo (de uma semana até um mês ou mais).

A metodologia do Webquest converte a aula num processo de desconstrução do conhecimento por atender aos princípios construtivistas: o professor é um mediador, o aluno constrói seu próprio conhecimento, a metodologia pretende questionar, averiguar, investigar, e o objetivo da aprendizagem é que o aluno gere novos esquemas de conhecimento.

O Webquest desenvolve métodos eficientes para introduzir os alunos a utilizarem as novas tecnologias como ferramenta de maneira a assegurar a aprendizagem intimamente associada ao currículo, fornecendo modelos para associar pesquisa na web e resultado de aprendizagem de uma forma prática e confiável.

Os WebQuests fornecem a aprendizagem ativa em que o objetivo é a aquisição e integração do conhecimento. Através das atividades nos WebQuest o aluno lidará com uma quantidade significativa de novas informações, interpretando-as por síntese e análise e finalmente, transformando-as em conhecimentos.

WebQuest é uma *investigação orientada* na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da Internet. Trata-se de um método no qual se utiliza da Internet para aprendizagem. Através de uma questão-problema os alunos são induzidos à pesquisa e a solução de problemas. Trata-se de um método dinâmico, pois as pesquisas para a obtenção de respostas se darão na internet, favorecendo também um trabalho em equipe. Outro dado muito positivo, é a possibilidade de trabalharmos de forma interdisciplinar.

Uma WebQuest, é uma página da Internet, que possui tudo ou quase o que você precisa saber sobre determinado assunto. Em toda WebQuest existe um problema para ser solucionado. Precisamos usar a WebQuest, para facilitar o trabalho de pesquisa dos alunos, instigando-os querer saber mais, sobre o assunto proposto. Dando-lhes referências, eles podem buscar na

própria Internet, como em livros, revistas, vídeos etc, expandindo cada vez mais os meios de conhecimento do aluno.

Alguns projetos de Webquests²: 1) Uma base de dados pesquisável dentro da qual as categorias em cada campo foram criadas pelos aprendizes; 2) Um micromundo, representando um espaço físico, que possa ser navegado pelos usuários; 3) Um estória interativa ou um estudo de caso criado pelos aprendizes; 4) Um documento que descreve uma análise de uma situação controversa, assumindo uma posição e convidando os usuários a concordar ou discordar dela; 5) Uma personagem que pode ser entrevistada "on line". As perguntas e respostas deverão ser geradas por aprendizes que estudaram profundamente a personagem.

O uso da metodologia de webquest permite:

Garantir acesso a informações autênticas e atualizadas - conteúdos publicados na Internet e em outros recursos tecnológicos, refletem saberes e informações recentes. Além disso, são produtos autênticos que fazem parte do dia-a-dia das pessoas.

Romper as fronteiras da aula – ajuda o aluno a entender que a escola vai mais além do que as quatro paredes na qual assiste uma aula num determinado horário, que o que aprende dentro da sala de aula o ajuda a entender o mundo, que toda a informação que recebe por diversos meios ao longo do dia formam um conjunto de saberes e conhecimentos que explicam outras realidades e abrem novos e fascinantes caminhos.

Promover aprendizagem cooperativa - os Webquests estão fundados na convicção de que aprendemos mais e melhor com os outros, não individualisticamente. Aprendizagens mais significativas são resultados de atos de cooperação.

Desenvolver habilidades cognitivas - o modo de organizar Tarefa e Processo numa Webquest pode oferecer oportunidades concretas para o desenvolvimento de habilidades do conhecer que favorecem o aprender a aprender.

Transformar ativamente informações (em vez de apenas reproduzi-las) - o importante é acessar, entender e transformar as informações existentes, tendo em vista uma necessidade, problema ou meta significativa.

Incentivar criatividade - se bem concebida, a Tarefa planejada para uma Webquest engaja os alunos em investigações que favorecem criatividade.

Favorecer o trabalho de autoria dos professores - Webquests devem ser produtos de professores e alunos, oferecendo oportunidades concretas para que os professores se vejam e atuem como autores de sua obra.

Favorecer o compartilhar de saberes pedagógicos concebidos como publicações típicas do espaço Web (abertas, de acesso livre, gratuitas etc.), os Webquests constituem uma forma interessante de cooperação e intercâmbio docente.

Os elementos básicos de um Webquest são: uma **introdução**, que fornece informações básicas para despertar o interesse dos alunos pela tarefa. Uma **tarefa** interessante. O **processo** ou **passos** envolvidos para completar a tarefa. Os **recursos** a serem utilizados são basicamente da Internet, mas outros dados, como informações obtidas em bibliotecas, podem ser incluídas. Uma **orientação** e **organização de informação** e conclusão da tarefa. Uma **conclusão** (o que foi aprendido com sugestões para mais aprendizagem. Os **autores**, **destinatários** e as **referências bibliográficas**.

² Encontraremos vários exemplos de Webquests nos seguintes sites: www.minerva.evora.pt/netdays99 projetos sobre onde estão meus avós, no universo da cor, alimentação e saúde, uma luz mágica, uma viagem ao mundo dos animais, com direito e dever..., um bom cidadão vais ser, a desertificação do Alentejo, uma aventura na revolução, celebração do mundo, tenho a memória cheia de poemas; www.educare-br.hpg.com.br/webquest projetos sobre chuva ácida, computadores na escola: sim ou não?, o legado de Anísio Teixeira: visita a biblioteca virtual, um webquest sobre webquests, um guia prático para navegar na busca científica; www.minerva.uevora.pt/aventuras projetos sobre Évora – a minha cidade, uma aventura com o príncipezinho, uma aventura no Algarve, uma aventura no tempo – uma reportagem, as artes marciais no Japão, a descoberta da União Europeia, expedição à Tanzânia, turista acidental, a (re) descoberta do Brasil, um dia em Moura, uma viagem no vaivém Giraldo, dar novos mundos ao mundo, alunos... com dificuldades, sexualidade/sexualidades, tudo é numero. www.ije.min-edu.pt/proj/actividades/webquests projetos sobre o Surrealismo: conceitos e exemplos na pintura de Magritte e Dalí, chuvas ácidas: um problema ambiental, em busca do paradigma perdido, Galileu Galilei, jogos olímpicos na Grécia Antiga, animas rights. www.esse.ips.pt/abolina/webquests projetos sobre apre(e)nde o clique da tua vida, biodiversidade... quase ausente, nós os resíduos tóxicos e perigosos, queremos ar para respirar. <http://webquest/futuro.usp.br/galeria/wq-port.html> encontraremos uma galeria de webquests em português.

Como organizar um Webquest?

1. Definir tema e fontes de pesquisa: um Webquest parte da definição de um tema e objetivos por parte do professor, uma pesquisa inicial oferecendo uma variedade de links selecionados acerca do assunto, para consulta orientada dos alunos. 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 na Web, online. Escolha um assunto cujo desenvolvimento possa melhorar suas aulas. Situe o assunto escolhido no currículo. Imagine uma abordagem que crie interesse. Assegure-se de que há fontes suficientes e adequadas na Internet.

2. Definir a tarefa: tarefas bem construídas exigem que os alunos trabalhem mais que a dimensão conhecimento, ou seja, que exijam compreensão, aplicação, análise, síntese, avaliação. Imagine trabalhos que os alunos possam fazer que sejam situações cotidianas do aluno.

3. Selecionar as fontes: realizar buscas na Internet de sites interessantes que possam ser indicados para pesquisa no projeto. A Internet acrescenta uma nova dimensão ao ensino, por oferecer informações atualizadas, notícias, sons, imagens, softwares. Julgar a conveniência ou necessidade de utilizar outros recursos, como livros, revistas, artigos, cd-roms, vídeos.

4. Estruturar Processos e Recursos: elaborar o roteiro que irá ajudar os alunos a obterem bons resultados na tarefa. Os recursos serão apresentados a cada etapa. É preciso especificar as expectativas quanto ao trabalho em grupo, como será constituído e como a dinâmica deverá ocorrer. Nesta etapa são definidos a função dos componentes do grupo e são estabelecidos os passos a serem seguidos no estudo do material pesquisado e na elaboração do produto resultante da tarefa.

5. Escrever a introdução: escrever um texto dirigido aos alunos. Este texto deve ser breve e motivador da aprendizagem que será iniciada.

6. Escreva a conclusão: nesta etapa são reafirmados aspectos de interesse registrados na introdução, realçada a importância do que os alunos aprenderam e são apontados caminhos que podem ajudar os alunos a continuarem estudos e investigações sobre o tema.

Após a execução do projeto chega o momento da culminância em que os resultados são apresentados e disponibilizados na Internet na home-page da escola.

4 – METODOLOGIA ENVOLVIDA NA CONSTRUÇÃO DOS WEBQUESTS

Tomando como referência a proposta do Webquest, lançamos esta metodologia de trabalho para alguns professores do Colégio Marista de Maceió, como desafio de criar um projeto piloto sobre a Webquest com estes professores numa visão onde o aluno é conduzido a aprender a aprender visando a construção do conhecimento.

Porque optamos pela metodologia do WebQuest?

Nos últimos anos, uma das preocupações que tem nos despertado tem sido a baixa qualidade dos trabalhos acadêmicos, principalmente no que se refere a pesquisas realizadas na Internet, pesquisas são realizadas desprovidas de apoio e suporte dos educadores, onde a prática do copiar colar acontece sem nenhuma leitura prévia.

Percebemos que a Webquest desenvolve métodos eficientes para introduzir os alunos a utilizarem as novas tecnologias como ferramenta de maneira a assegurar a aprendizagem intimamente associada ao currículo, fornecendo modelos para associar pesquisa na web e resultado de aprendizagem de uma forma prática e confiável.

As vantagens da metodologia de Webquest tem a ver com o fato de poder adapta-la a uma grande variedade de ambientes de tecnologias e a muitas áreas diferentes de currículos, além de sistematizar a pesquisa na web, ambiente que pode dispersar o aluno.

A pesquisa trabalhada neste estudo envolveu a realização das seguintes etapas:

Pesquisa na Internet: analisar o tema através da pesquisa na Internet sobre o que é WEBQUEST sua vantagens na aplicação pelo professor em sua disciplina, levantando dados que confirme a contribuição dessa atividade no ensino aprendizagem.

Interação com Pesquisadores: contatos com profissionais na área que já trabalham com a aplicação de webquests e troca de informações durante a elaboração, execução e avaliação do projeto piloto que será implantado.

Pesquisa de Campo: sensibilização dos professores do Colégio marista de Maceió que iriam participar do projeto piloto; preparação, junto aos educadores e técnicos. dos webquest em disciplinas diferente e níveis diferentes.

Registo de todas as atividades: entrevistas com alunos, educadores, coordenadores pedagógicos, filmagens e fotografias das etapas de execução dos webquests.

Socialização das produções: dos professores e alunos através de exposições interna e externa.

O estudo iniciou com a realização da sensibilização dos professores e alunos do Colégio Marista de Maceió e alunos do Curso de Especialização em Novas Tecnologias do Centro de Estudos Superiores de Maceió que estão participando do projeto piloto, a preparação, junto aos educadores e técnicos dos webquests em disciplinas diferente e níveis diferentes.

Na escola, os Webquests foram organizados pelos professores de cada disciplina sob a orientação dos pesquisadores, que acompanharam as diversas fases: elaboração, execução e avaliação. Será registrado e coletado os dados dos Webquests realizados pelos professores e alunos registrados através de instrumentos de coleta de dados: entrevistas de alunos, educadores, coordenadores pedagógicos; filmagens, fotografias das etapas dos webquests. Já temos construído um site: www.marista-mcz.com.br/wq-webquests disponibilizando os produtos do estudo, com as etapas desenvolvidas, os respectivos materiais e produções, a qual estará disponível para a comunidade educativa e fora dela como ambiente de pesquisa para os educadores e educandos.



Neste site encontram-se os Webquests desenvolvidos pelos professores do Colégio Marista de Maceió sobre os temas: Amor e convivência; Brasil: um país de contrastes; Contos; Ilusão de Ótica; Brennad; Política: exerça sua Cidadania; Marista na Copa 2002; Uma Viagem a Civilização Pré-Colombiana; Jornal: fonte de informação, descoberta e aprendizagem; Carmarista 2003; Carnaval em New Orleans 2003; Questões sociais; Água; História da Matemática; Do plano para o espaço; Corpo humano: uma viagem fantástica; Descobrimo a parábola; Vegetais; Reciclagem; Do lúdico para o lógico; Marista na luta contra dengue; A geografia das religiões; Ciência e fê; Consumo alienado; cultura popular; Folclore: ritmos e tradições; Maceió; Repensando o descobrimento do Brasil; Voto e cidadania; Um mergulho no fantástico mundo das lendas e mitos; Conflitos internacionais 2003; Zumbi; Cidadania e eleição

2002; Webquest de uma webquest: nova ferramenta de trabalho; O projeto político pedagógico: a identidade da escola; Professor: sua formação e sua ação; Brasil Colônia; Som: a vida na música; As aventuras de Marco Pólo: uma viagem na Rota da Seda; Pesquisando o potencial de exportação do estado de Alagoas.

WebQuest WebQuest WebQuest WebQuest WebQuest WebQuest [Início](#)

Para entender a metodologia de trabalho WebQuest, [clique aqui](#).

Código e Linguagem e suas Tecnologias

- [Amor e Convivência](#)
- [Brennand](#)
- [Ilusão de Ótica](#)
- [Política: exerça sua cidadania](#)
- [Jornal: fonte de informação, descoberta e aprendizagem](#)

Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias

- [Água](#)
- [História da Matemática](#)
- [Do Plano para o Espaço](#)
- [Corpo Humano - Uma viagem fantástica!](#)
- [Descobrimos a Parábola](#)
- [Vegetais](#)
- [Reciclagem](#)

Ciências Humanas e suas Tecnologias

- [A Geografia das Religiões](#)
- [Ciência e Fé](#)
- [Civilização Pré-Colombiana](#)
- [Consumo Alienado](#)
- [Cultura Popular](#)
- [Folclore - Ritmos e Tradições](#)

Em um grupo de professores pertencentes a diversas instituições da Cidade de Maceió. Inicialmente foi apresentado a proposta metodológica “Webquest uma investigação na internet de forma orientada”. Os professores por sua vez aplicaria em sua escola e a nossa função era acompanhar, registrar e apresentar a um grupo de professores os resultados.

Foi apresentada a metodologia do Webquest aos professores, que já possuem experiência com as novas tecnologias há cinco anos, facilitando muito a compreensão e adesão do experimento. Para organizar esse grupo fiz um convite através de uma comunicação, durante a reunião realizamos algumas reflexões diagnosticando as dificuldades vivenciadas ao utilizar as novas tecnologias na educação.

Os webquests foram organizados pelos professores de cada disciplina sob a orientação da Coordenação Pedagógica de cada Série e acompanhadas pelos pesquisadores na elaboração, execução e avaliação.

Foi construída uma Home Page onde estão disponibilizados para a comunidade educativa e fora dela como ambiente de pesquisa para os educadores e educandos.

A fim de subsidiar as discussões que surgiram e obter uma ampla gama de dados que venha a possibilitar a análise do contexto em questão, bem como analisei as falas dos participantes, sendo necessário: as observações diretas, observações participantes, documentação, registro em arquivos, entrevista, acompanhamento da execução dos projetos.

Como realizamos cada etapa: registrando as reuniões do grupo de estudo, reflexão e planejamento; procurando oferecer um embasamento teórico às atividades práticas e as discussões que surgiam no grupo; interagido com outros pesquisadores que estão desenvolvendo proposta semelhantes, trocando informações, idéias e relato de experiências vivenciadas.

5 - EXEMPLO DE UM WEBQUEST TRABALHADO EM AULA

MARISTA NA COPA 2002

Autora: Joelma Luz de Oliveira Prazeres, professora de Informática Educativa e Especialista em Novas Tecnologias na Educação.



INTRODUÇÃO

O futebol nasceu na Inglaterra e chegou ao Brasil no final do século XIX, trazido por Charles Miller após uma temporada de estudos na Europa. Não demorou muito para deixar de ser um esporte elitista e conquistar as classes mais baixas, que rapidamente lhe imprimiram um jeito muito particular.

No dia 31 de maio começa a Copa do Mundo, um dos maiores eventos esportivos do planeta. Nos estádios do Japão e da Coréia do Sul, as seleções de 32 países jogarão em busca do título. No Brasil como é rotina a cada 4 anos as ruas se enchem de verde e amarelo, revigorando-se o sentimento patriótico. Durante a Copa há uma integração de diversos povos, raças e culturas que vivem harmonicamente, unindo até mesmo por instantes, países que vivem em constante desarmonia. Desta forma este evento promove um encontro de diversidades culturais exaltando o espírito de humanidade entre as nações.

O que o futebol tem a ver com a cultura do nosso país? Será que a nossa seleção consegue ser penta? Que outros países farão parte da copa 2002? A mudança de fuso horário influencia no desenvolvimento dos atletas? Você conhece os aspectos culturais dos países envolvidos?.

TAREFAS

1ª Tarefa: Imagine que você mudou de nação e sua tarefa a partir de agora é divulgar utilizando o composer (software) a cultura do seu novo país seguindo os itens: Capital e principais cidades – Moeda - Língua falada - A diferença de fuso horário entre os países sede da copa e o seu país - Aspectos sociais, políticos e econômicos - Número de vezes que participou da copa - Resultados obtidos em outras copas - Grupo a que pertence - Cidade que irá ficar concentrado durante a primeira fase

2ª Tarefa: Usando a sua criatividade, construa um mascote para representar sua nova nação na copa 2002.

RECURSOS DA INTERNET:

Sites sobre a Copa 2002

<http://www.soccerage.com/pt/21/00228.html>

<http://www.geocities.com/copadomundo2002br>

<http://www.selecoesdomundo.hpg.ig.com.br/index.htm>

<http://www.nacopa.hpg.ig.com.br>

Sites sobre os países

<http://www.paisesdomundo.cjb.net>

<http://members.tripod.com/~netopedia/paises/paises.htm>

<http://europa.eu.int/comm/translation/bulletins/folha/paises/paises.htm>

<http://www.pageatlas.hpg.ig.com.br/principal/pageatlas.htm>

<http://www.paginadomano.cjb.net/>

PROCESSO

1º Passo: Através da realização de um sorteio com a sua turma, cada dupla representará um país que participará da Copa 2002.

2º Passo: Após o sorteio vocês mudarão de nação e irão divulgar a cultura do seu novo país seguindo os itens da tarefa 1 utilizando o composer (software).

3º Passo: Utilizando o Paint vocês irão criar o mascote que representará sua nova nação.

4º Passo: Neste espaço será divulgado os mascotes criados por vocês.
Confira aqui os mascotes criados pelos alunos.



5º Passo: Foi promovido na turma um espaço para as duplas apresentarem a sua nova nação.



ORIENTAÇÕES:

- 1) Para selecionar imagens entre no site www.google.com.br, escolha a opção imagem, no local indicado escreva o tipo de figura que você deseja encontrar. Ex: copa 2002, Japão, Brasil, etc....
- 2) Após escolher a imagem, salve-a na sua pasta fazendo o seguinte: clique com o botão direito do mouse na figura, escolha a opção salvar imagem como e salve-a na sua pasta. OBS: Só salve as imagens que você realmente utilizará, evitando assim encher a sua pasta com imagens desnecessárias.
- 3) Comece a criar no Composer pelas páginas secundárias (itens apontados na tarefa 1).
- 4) Deixe a página principal para ser criada por último, pois você saberá que Links irá utilizar.
- 5) Não esqueça de colocar na página principal, figuras sobre a copa, seu país e o mascote criado por você. Capriche nesta página!

Para realizar tarefa importantes e criativas, primeiro é preciso acreditar que pode desempenha-las. Acredito em você!

AValiação

A avaliação aconteceu durante o processo de execução do projeto, contemplando os aspectos qualitativo e quantitativo.

CONCLUSÃO

Agora você conheceu outras nações que também irão participar da copa 2002, elas não são demais? Obrigada por divulgar sua diversidade cultural. Espero que você tenha aprendido muito.

6 - CONCLUSÃO

Navegar na Internet pode ser um processo de busca de informações valioso na construção do conhecimento, gerando um ambiente interativo facilitador motivador de aprendizagem, bem como pode ser um dispersivo e inútil coletar dados sem relevância que não agregam qualidade pedagógica ao uso da Internet.

A metodologia do Webquest pretende ser, e neste estudo, se mostrou 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.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DODGE, Bernie. **Webquest: uma técnica para aprendizagem na rede internet**. Disponível em: http://webquest.futuro.usp.br/artigos/textos_bernied.html

FAGUNDES, Lea; SATO, Luciana.; MAÇADA, Débora. **Aprendizes do futuro: as inovações começaram!**. Brasília: PROINFO/MEC, 1999.

FERNANDEZ, M.J. **Los webquest. Reflexiones para la búsqueda de un modelo**. Disponível em: <http://congreso.cnice.mecd.es/area5/documentacion/comunicacionesindex.html>

HEIDE, Ann & STILBORN, Linda. **Guia do professor para a Internet**. 2ª ed. Porto Alegre; Artmed, 2000.

HERNANDEZ, Fernando. Os projetos de trabalho e a necessidade de transformar a escola. **Presença Pedagógica**, 20, 53-60, Belo Horizonte, 1998

MERCADO, Luís .P. **Formação docente e novas tecnologias**. Maceió, EDUFAL, INEP, 1999.

MORAN, Jose M. Como utilizar a Internet na educação. São Paulo, **Ciências da Informação**, vol. 26, nº 2, maio-ago 1997; pp. 146-153.

SUAREZ, Santiago. **Las webquest y su aplicación didáctica**. Disponível em: <http://congreso.cnice.mecd.es/area5/documentacion/comunicaciones/index.html>