

A WEBQUEST NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA: DESENVOLVENDO AS CAPACIDADES DE APRENDIZAGEM

Maria Jaberlânje da Silva (UEPB)*
mlanye21@gmail.com

Luana Francisleyde P. de Farias (UEPB)**
lfrancisleyde@yahoo.com.br

Introdução

O processo de ensino-aprendizagem vem passando por inúmeras transformações, muitas teorias têm sido estudadas e postas em prática na sala de aula, no intuito de alcançar melhores resultados. A era da informática, sem dúvida, nos trouxe novas formas de agir e pensar, proporcionando-nos facilitar a realização de algumas tarefas que antes eram cumpridas de maneira convencional, exigindo assim um maior trabalho e empenho.

Na educação, este processo não acontece de maneira diferente. Muito se tem falado na aplicabilidade das tecnologias à sala de aula, e como estas podem acrescentar ao cotidiano escolar novas maneiras de construção do conhecimento. No entanto, é preciso que o docente escolha muito bem, através de uma atividade reflexiva, quais metodologias levar para sala de aula. Já que todos nós estamos fadados a cair no erro de utilizar as tecnologias de forma coerciva e excludente, mesmo que esta não seja a intenção.

Por este motivo, durante toda a realização desta pesquisa, tivemos como foco o professor de Língua Portuguesa. Nosso intuito é apresentar a este mais uma metodologia para a realização de suas práticas, pois, como já nos é perceptível, as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), tem impactado nossa cultura e costumes, e diante deste contexto, nos tempos atuais, buscam-se educadores cada vez mais familiarizados com as novas tecnologias.

Em meio aos novos adventos tecnológicos, apresentaremos uma estratégia didática que está sendo muito utilizado no mundo (Cf. SILVA, 2009). A WebQuest, proposta por Bernie Dodge em 1995, visa levar os docentes a explorar os usos educacionais da web, pois “A Internet deixou de ser apenas uma ferramenta de busca de informações para se transformar em um espaço privilegiado para discussões.” (DIAS, 2010, p. 359). Esse objeto de aprendizagem traz como principal característica a pesquisa orientada na Web, que possibilita ao professor acompanhar todo o processo de construção de conhecimento dos alunos, empregando um dos recursos tecnológicos mais utilizados atualmente, a internet.

Traremos ainda, uma breve discussão acerca da teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, que consiste na (re)construção de conhecimentos a partir dos já existentes, processo este que também pode ser estimulado através da WebQuest, uma vez que esta é aplicada com a finalidade de desenvolver nos educandos a capacidade de pesquisar através de um roteiro dinâmico e interativo.

* Graduada em Letras pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Atualmente leciona na educação básica, em turmas de ensino fundamental e médio, na rede estadual de ensino.

** Mestre em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, no Programa de Pós-graduação em Linguística – PROLING. Atualmente leciona na Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, atuando nos cursos de Letras e Pedagogia, e também na educação básica, especificamente no ensino médio, da rede estadual de ensino da Paraíba.

Objetivamos assim, por meio deste estudo, levar os docentes, em especial os de língua portuguesa, a perceberem a importância de acoplar a tecnologia às suas práticas educativas, no intuito de enfatizar a sua eficácia junto ao processo de ensino-aprendizagem.

Além de fundamentarmos nossa pesquisa nos documentos oficiais que regem a educação em nosso país, também utilizamos como principais esteios teóricos, Dias (2010) e Fukuda (2004), que desenvolvem pesquisas relacionadas à utilização da Webquest como recurso metodológico para a sala de aula; Silva (2007) e Xavier (2009), que nos ajudaram a refletir sobre a importância de inserir as tecnologias na escola; e Barbosa (2008), acrescentando as reflexões acerca da Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel.

Ao final deste estudo, mostraremos um relato, de maneira a sustentar as informações expostas. Uma experiência com o uso da WebQuest em aulas de Língua Portuguesa no 1º ano do Ensino Médio, de uma escola pública da cidade de Jacaraú - PB, a fim de constatar nossa hipótese de que as novas metodologias, principalmente as mediadas por computador, contribuem favoravelmente na construção do conhecimento, possibilitando aos alunos proficiência nas práticas sociocomunicativas da linguagem.

1 As novas tecnologias na sala de aula

As demandas sociocomunicativas inseridas no contexto da sociedade atual vêm exigindo dos cidadãos um preparo cada vez mais sistematizado e focado na obtenção da informação, que por sua vez, circula de maneira muito rápida, através das novas tecnologias, como: os aparelhos celulares, as televisões digitais, os computadores portáteis, os tablets etc.

Certamente, a educação terá de enfrentar o desafio da mudança se quiser sobreviver e, para tanto, deverá rever o significado social do trabalho escolar na época atual, equacionando corretamente as novas demandas e avaliando a sua eficácia para proporcionar melhor qualidade de vida a todos os homens. (ALONSO, 2003, p. 28)

Diante deste contexto, a escola, enquanto principal responsável pela educação e formação dos sujeitos, encontra a necessidade de integrar ao seu currículo, possibilidades de interação com as tecnologias dentro da sala de aula, haja vista, que além dos muros da escola, grande parte dos alunos já mantém um contato constante com as mesmas.

No entanto, para atender a estas expectativas, a escola precisa se adaptar às mudanças. E, quando falamos em adaptação, não estamos afirmando que a educação deve mudar de foco, mas sim da necessidade, com a qual nos deparamos diariamente, de adequar os currículos escolares, inserindo neles novas metodologias que atendam, de maneira mais sistemática, a tais objetivos de renovação.

Por isto, o processo de aquisição do conhecimento também passa por algumas modificações, como nos salientam Serafim e Sousa (2011):

A sociedade que se configura exige que a educação prepare o aluno para enfrentar novas situações a cada dia. Assim, deixa de ser sinônimo de transferência de informações e adquire caráter de renovação constante. (...) Desse modo, é de se esperar que a escola, tenha que “se reinventar”, se desejar sobreviver como instituição educacional. É essencial que o professor se aproprie da gama de saberes advindos com a presença das tecnologias

digitais da informação e da comunicação para que estes possam ser sistematizados em sua prática pedagógica. (p. 17 e 18)

Neste novo “formato” que nos é sugerido, o professor deixa de ser o único detentor de todo o conhecimento, para tornar-se o mediador do processo de ensino-aprendizagem, dando ao aprendiz, uma autonomia que lhe permite construir o conhecimento de maneira conjunta com o professor e com os demais colegas.

Nessa perspectiva, como podemos encontrar nos PCN “a tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, proporcionando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte dos alunos e professores” (BRASIL, 1998, p. 140), e não apenas para fazer da aula um *show*. Pois, o que se deseja é uma renovação, que trará consigo o intuito de fazer com que as aulas se tornem mais instigantes, utilizando as tecnologias como suporte.

Em meio às novas tecnologias, uma tem ganhado posição de destaque pela função que desempenha na sociedade. A Internet nos apresenta inúmeras possibilidades de utilização, e chama a atenção dos espectadores justamente por esta versatilidade. Mesmo ainda sendo uma tecnologia um tanto recente e, estando em processo de expansão, só aqui no Brasil são 46,3 milhões de usuários que a acessam regularmente.[†]

O termo “internet”, denominação reduzida para *Internet work System*, que em português significa sistema de interconexão de rede de comunicação, é um sistema mundial de redes de computadores interligados que permitem acesso a documentos, pesquisas, banco de dados e a uma variedade de métodos para comunicação (LANGHI, 1998 apud NORONHA e VIEIRA, 2005, p. 170).

A internet funciona na sociedade atual como a catalisadora da difusão da informação. E os jovens dessa sociedade já nascem convivendo com essa realidade. A internet para eles é uma possibilidade de comunicação com o mundo, de aquisição de conhecimento, e por que não um espaço de interação e diversão, que incide em novos hábitos. A inserção da internet nas escolas surge como uma alternativa para que os alunos reconheçam novas possibilidades de utilização desse instrumento.

Nos últimos anos, muita coisa já se tem discutido a respeito da inserção das novas tecnologias na sala de aula. As inúmeras experiências que vem sendo feitas apenas têm comprovado a eficiência com que os objetivos esperados são alcançados.

Acrescenta-se que as teorias e práticas associadas à informática na educação vêm repercutindo em nível mundial, justamente porque as ferramentas e mídias digitais oferecem à didática, objetos, espaços e instrumentos capazes de renovar as situações de interação, expressão, criação, comunicação, informação, e colaboração, tornando-se muito diferente daquela tradicionalmente fundamentada na escrita e nos meio impressos. (SERAFIM e SOUSA, 2011, p. 20)

A importância de inserir as TICs na sala de aula pode ser afirmada pelo fato de estas propiciarem aos docentes novas maneiras de apresentar aos alunos os conteúdos. Utilizá-las em prol da educação não é apenas uma mera “jogada” para adquirir melhores resultados, e sim uma maneira de fazer com que a escola não se coloque em um estado de regressão, quando equiparada a sociedade.

[†] Cf. Disponível em: http://tobeguarany.com/internet_no_brasil.php. Acesso em 20 de fevereiro de 2012.

Embora inseridas em um único contexto histórico-cultural, escola e sociedade parecem não caminhar na mesma direção nem falar a mesma língua: a escola mostra-se previsível, normativa, priorizando uma linguagem prescritiva, atuando em via de mão única, perpetuando a transmissão de conhecimento disciplinar e fragmentado. A sociedade, ao contrário, é dinâmica, multimidiática e imprevisível, priorizando a multiplicidade e simultaneidade de linguagens, valorizando o conhecimento em rede, transdisciplinar, construído, co-construído, desconstruído e dinamicamente reconstruído a todo momento e ao longo da vida. (FREIRE, 2009, p.16)

Para que as instituições educacionais continuem a ser as principais formadoras dos indivíduos, precisam estar atualizadas e caminhar no mesmo ritmo da sociedade, que por sua vez, atrai todos os olhares para si, por se encontrar repleta de tecnologia por todos os lugares.

Mudanças como estas, devem começar primordialmente pelos educadores. O professor que introduz as TICs na sala de aula, utilizando-as em conformidade com as metodologias tradicionais, provavelmente estará possibilitando aos seus educandos vivenciar experiências que os darão suporte para enfrentar as inúmeras situações que podem surgir fora do contexto da escola. Pois, como já mencionado, essas não devem ser totalmente extintas, já que servem de base para que as novas metodologias se consolidem.

No entanto, estas não podem se “reduzir apenas à aplicação de técnicas por meio de máquinas ou apertando teclas e digitando textos, embora possa limitar-se a isso, caso não haja reflexão sobre a finalidade da utilização de recursos tecnológicos nas atividades de ensino.” (BETTEGA, 2005, p. 27). Ou seja, para que a inserção das tecnologias na sala de aula surta efeitos positivos, é imprescindível que haja todo um planejamento por parte dos professores.

Apresentaremos, a partir de agora, uma alternativa para os docentes que buscam inserir as TICs através de novas metodologias. O nosso objetivo, não é apenas trazer algo pronto, que preencha as necessidades do professor, mas sim, fazer com que os profissionais da educação, principalmente os de língua materna, sintam-se instigados a adentrar nesse novo mundo das tecnologias que tanto têm a acrescentar à educação.

2 A Webquest

A utilização das TICs quando aliadas a objetivos educacionais, já começam a ser ferramentas incessantemente procuradas pelos educadores. Os objetos de aprendizagem são um exemplo real destes novos recursos que se estabelecem, e que têm o intuito de promover uma melhor organização das informações disponíveis na internet, tornando-as aptas ao uso em sala de aula.

Segundo Esteves Neto (2012), os objetos de aprendizagem são tipos de unidades de ensino ou de instrução que podem ser reutilizáveis no aprendizado suportado por tecnologias. Estes são tipos de recursos educativos que incluem conteúdos multimídia, objetivos de aprendizagem e conteúdos de instrução focados no processo de ensino-aprendizagem.

Ancorados nas perspectivas atuais do ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio e nas necessidades de acoplar novas tecnologias à educação, apresentamos como proposta metodológica um objeto de aprendizagem que embora já esteja em uso há algum tempo, ainda é muito pouco conhecido, a WebQuest.

Em 1995, ano de sua criação, o seu idealizador Bernie Dodge[†], tinha apenas a pretensão de fazer com que seus alunos não se perdessem durante a pesquisa na internet, diante da vasta quantidade de informações, textos, imagens e links disponíveis. Então ele criou a princípio um simples roteiro de pesquisa, contendo uma estrutura e organização particular, que dava a seus alunos o acesso a sites previamente selecionados por ele, dando-os suporte para resolver a situação problema do trabalho em questão. A partir de então, esta metodologia começou a ganhar espaço no mundo todo. E mesmo ainda não sendo totalmente conhecida pela grande parte dos professores, já tem comprovados índices de eficiência mediante o processo de ensino-aprendizagem.

Utilizando a internet como meio, a WebQuest é uma metodologia estritamente didática, e tem o objetivo de orientar a pesquisa na internet. O professor é visto como o mediador desta prática, ele mesmo pode se responsabilizar pela criação deste objeto de aprendizagem, e a ele também é incumbida a tarefa de acompanhar os alunos, levando-os a pesquisar na internet, através de atividades em grupo, que têm o intuito de despertar nos educandos atitudes de cooperação.

Em seu processo de execução, o professor tem a tarefa de fazer com que seus alunos percebam a dependência existente entre a colaboração de todos os envolvidos e o sucesso na realização da atividade. Uma vez, que como afirma Fukuda (2004), “as situações-problema em WebQuests estão fundadas na convicção de que aprendemos mais e de uma forma melhor com os outros e não de forma individualizada. Aprendizagens mais significativas são resultados de atos de cooperação.” (p. 32).

Através dela, algumas capacidades dos alunos são acionadas e desenvolvidas. O que ocorre, é uma espécie de aprendizagem contínua e conexa, onde cada uma das capacidades acaba por complementar a outra. Habilidades como a de leitura e escrita são exercitadas através de todo percurso da WebQuest, que é quase que totalmente constituído de textos. Temos ainda a possibilidade de interação com as novas tecnologias, através do computador e da internet que são instrumentos essenciais nesse processo. Mas, para que os motivos educacionais sejam alcançados com maior eficácia, se faz necessário que todas estas capacidades possam ser percebidas, durante o processo de realização das atividades.

O próprio docente poderá criar uma WebQuest, que apesar de ter uma estrutura padrão, poderá ser adaptada, dependendo contexto de inserção a qual ela será submetida.

O primeiro passo para sua criação é a escolha do assunto que se pretende abordar. A partir de então, o criador deverá iniciar um busca pela internet, até encontrar e selecionar sites confiáveis que disponibilizem o conteúdo necessário de maneira simples e esclarecedora. Logo em seguida, deverá criar a tarefa que será proposta aos alunos. Deve-se estar atento para que a tarefa corresponda aos objetivos desejados, e seja bastante autêntica e estimulante.

Em relação a sua estrutura, ela é composta de alguns itens, que assumem funções específicas, contribuindo para a realização dos objetivos. Temos, então: uma *introdução*, que apresenta o trabalho a ser desenvolvido; uma *tarefa* que estimule a participação; um *processo*, que descreva detalhadamente o caminho a ser seguido; os *recursos* necessários para a realização da tarefa; itens claros de *avaliação*; e uma *conclusão* com as fontes de pesquisa, e agradecimentos com os devidos créditos dos contribuintes. Exemplificamos toda essa estrutura com a figura abaixo, página de apresentação da WebQuest utilizada como *corpus* desta pesquisa:

^{†††} Cf. <F:\webquest\WebQuests.htm> Página criada em fevereiro de 1995 e que não é atualizada desde 1997, com o propósito de preservar os primeiros conceitos do modelo WebQuest.

Navegação

- Introdução
- Tarefa
- Processo
- Recursos
- 1º
- 2º
- 3º
- Avaliação
- Conclusão
- Créditos

WEBQUEST - VARIAÇÃO LINGUÍSTICA

APRESENTAÇÃO

1º Ano
Língua Portuguesa

Como sabemos a língua portuguesa falada no Brasil é bastante heterogênea, e muitas vezes esta heterogeneidade é vista de maneira preconceituosa. Mas será mesmo que os não falantes do português padrão estão “falando errado”?
Vamos descobrir isto juntos?!



Introdução

Figura 1 - Webquest - Variação Linguística
<https://sites.google.com/site/webquestvariacaolinguistica/>

2.1 Aprendizagem significativa e Webquest

Por volta da década de 1960, o estudioso David Ausubel, propôs uma teoria intitulada Aprendizagem Significativa. Segundo ele, neste processo, o aprendiz, através de uma estrutura cognitiva já adquirida anteriormente, construirá o novo conhecimento a partir do que já é de seu conhecimento, ou seja, para que a aprendizagem se efetive, será necessário que o discente acione os saberes já internalizados por ele (SILVA & FARIAS, 2011).

Na maioria dos casos, a construção do conhecimento acontece através da recepção, e é desse modo que ao longo das gerações, a humanidade se valeu para transmitir as informações. Nessa teoria, o fator que move a aprendizagem é aquilo que o discente já conhece. Mas ainda assim, este é um processo complexo.

Inicialmente, para que haja Aprendizagem Significativa, é necessário que o discente tenha disposição para aceitar o que será ensinado. É preciso também, que o conteúdo a ser aprendido seja coerente e possua um significado lógico e psicológico para o aluno. “O significado lógico depende somente da natureza do conteúdo, e o significado psicológico é uma experiência que cada pessoa tem.” (BARBOSA, 2008, p. 51). Neste segundo momento, o que acontece é que a nova informação adentra a estrutura cognitiva do aprendiz, procurando os conceitos mais relevantes já existentes, que interajam com o novo.

Aos conceitos anteriormente internalizados pelos educandos, Ausubel denomina subsunçores. Os mesmos adquirem novos significados, tornando-se mais diferenciados, mais estáveis. Sempre que uma nova informação adentra em nosso subconsciente, um novo subsunçor se forma, havendo sempre uma integração entre os já existentes e os novos, uma vez que eles sempre servirão de pouso para a nova informação. Pois, segundo o próprio Ausubel apud Barbosa (2008), a aprendizagem só poderá ser considerada significativa, quando ocorrer esta ancoragem das novas informações nos subsunçores, ou seja, em conceitos preexistentes na estrutura cognitiva do aprendiz.

A aprendizagem significativa pode ocorrer através de duas formas: por descoberta, onde o conhecimento deve ser descoberto pelo aprendiz; e por recepção onde o conhecimento é apresentado em sua forma final ao aprendiz. Entretanto, qualquer que seja a forma de aprendizagem, ela sempre será, primeiramente mecânica, caso o educando esteja recebendo a primeira informação acerca de uma área completamente nova. Em situações assim, ainda não existem subsunçores.

Por meio da pesquisa orientada, dos recursos audiovisuais, e dos conteúdos pré-estabelecidos pelo professor, que são a base de toda WebQuest, o aluno desenvolverá através da Aprendizagem Significativa por descoberta, este novo conhecimento.

Desse modo, Ausubel desenvolve uma teoria de assimilação por detectar que o processo cognitivo de colocar novos eventos em esquemas já existentes resulta em aprendizagem, e mais do que isso, num tipo específico de aprendizagem que o autor denominou de significativa, ou seja, aquela que tem um significado. (BARBOSA, 2008, p. 50)

Aprender significativamente implica atribuir significados às novas informações que são inseridas no contexto da sala de aula. A WebQuest, por sua vez, visa trazer estes conhecimentos de maneira cooperativa. Mesmo que inicialmente o aluno não tenha nenhum subsunçor sobre o conteúdo trabalhado, por meio dela, ele poderá criá-los através dos textos, das imagens e vídeos, que compõem a estrutura deste objeto de aprendizagem, e ainda através da cooperação existente entre os demais alunos e o professor.

3 Aplicação da Webquest

Para avaliarmos a aplicabilidade da WebQuest nas aulas de Língua Portuguesa, selecionamos o conteúdo Variação Linguística, que estava previsto no programa de uma turma de 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alzira Lisboa, de Jacaraú - PB.

Por um a questão de praticidade e acessibilidade, formamos um grupo piloto constituído por cinco alunos, visto que o laboratório de informática da referida escola não comportava um número maior de alunos. Antes de iniciarmos atividade, suscitamos uma discussão acerca da diversidade e do preconceito linguístico existente no Brasil. Após esse procedimento que objetivava polemizar a questão, e introduzir o conteúdo, direcionamos os sujeitos da pesquisa ao objeto de aprendizagem.

É importante salientar que os procedimentos foram realizados no espaço escolar, mais especificamente no laboratório de informática, pois tínhamos o intuito de acompanhar o primeiro contato dos alunos com essa nova ferramenta de ensino.

Porém, em situações diferentes, o professor poderá pedir que os alunos realizem as atividades da WebQuest em casa, por grupos preestabelecidos pelo mesmo. Dessa maneira, o grupo reconheceu o ambiente virtual e iniciou a navegação, através da digitação do endereço eletrônico e localização da tela de *apresentação*.

Tanto a *apresentação*, quanto a *introdução* e as *tarefas* foram lidas com bastante atenção. Após esse primeiro contato, as alunas prosseguiram para a tela que apresentava o *processo* e seus *recursos*, sendo eles desenvolvidos com bastante concentração, pois o primeiro sugeria a leitura de dois textos, o primeiro sobre Variação Linguística e o segundo sobre Preconceito Linguístico, e o segundo a observação de três vídeos versando sobre as mesmas temáticas.

Diante da execução das atividades previstas no Processo, a equipe recebeu os textos e os vídeos de forma prazerosa, pois ambos apresentaram informações pertinentes de

forma clara e objetiva, despertando o interesse pela pesquisa sobre diversidade linguística no ambiente virtual, o qual disponibiliza textos e vídeos de forma interativa e dinâmica.

Ao percorrerem tais recursos propostos pelo objeto, os alunos declararam que a aprendizagem estava ocorrendo de forma mais agradável, uma vez que as informações foram oferecidas em diferentes linguagens: verbal, verbo-visual e imagética. Sendo assim, atestamos também a necessidade de integrar as mídias ao universo escolar enquanto suporte metodológico eficaz e condizente com as demandas sociais da contemporaneidade, pois “A web empregada de forma inteligente, em conjunto com práticas educacionais aperfeiçoadas, irá permitir um grande salto na capacitação de alunos de diferentes níveis.” (SILVA, 2004, p. 35).

O término das atividades no ambiente virtual indicou o início dos trabalhos em coletividade na sala de aula, pois as informações foram socializadas e a mediação do professor, que planejou todo o ambiente virtual, continuou na condução do debate e, principalmente, na orientação e revisão dos artigos de opinião.

Sendo assim, a WebQuest proporcionou um momento significativo de aprendizagem devido a condução de um roteiro de pesquisa organizado, sistemático e dinâmico. O grupo apresentou uma aprovação unânime, pois, segundo os sujeitos envolvidos, pesquisar de tal forma é envolvente e produtivo.

Considerações finais

As práticas de ensino, em uma parcela das escolas, ainda estão muito longe do que preveem e orientam os documentos oficiais. No entanto, é notório que muito já se tem feito para que este quadro seja revertido, mas, sem dúvida alguma, ainda precisamos de mais compromisso com a educação por parte dos poderes públicos. Um simples exemplo disso são as estruturas físicas precárias com as quais nos deparamos em grande parte das escolas do nosso país.

São em situações como estas que a inserção das tecnologias na sala de aula parece surtir efeitos, uma vez que abre possibilidades aos alunos de interagirem e reconhecerem instrumentos que estão cada vez mais em uso na atualidade, que provavelmente farão parte da vida social deles, durante e após o período escolar.

A utilização da WebQuest, portanto, torna-se instrumento indispensável, principalmente no Ensino Médio, período em que os alunos estão formando conceitos e realizando escolhas que certamente os acompanharão pelo resto da vida.

O fato de estar disponível através das novas tecnologias acaba por tornar a pesquisa escolar mais dinâmica e eficiente. O método de navegação, através de etapas sistematizadas pedagogicamente, oferece aos sujeitos participantes um envolvimento significativo com a construção do conhecimento, possibilitando a consolidação de saberes através de um trabalho colaborativo entre professor e alunos e alunos entre si.

Se pensarmos nesse objeto, enquanto meio que promove interações com o suporte virtual e gêneros textuais, conseguiremos identificar uma aplicabilidade bem mais eficaz. Não é o simples fato de levar aos alunos uma metodologia nova, mas é a possibilidade de fazê-los praticar, mesmo que implicitamente, habilidades que lhes são bastante úteis: a leitura, a produção textual, a argumentação. Aptidões estas, que como pudemos constatar, estarão presentes em nossas interações diárias.

Outra possibilidade da WebQuest é a troca de informações e experiências também entre os professores, pois, após esta ter sido disponibilizada na Internet, qualquer professor,

desde que esteja conectado à rede, poderá acessá-la e, conseqüentemente, utilizá-la de acordo com as necessidades de suas turmas.

Então, pôde-se constatar através desta pesquisa que a WebQuest é uma metodologia que contribui com o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que atende a uma infinidade de objetivos intrínsecos à educação. No entanto, dependerá do educador escolher o formato que utilizará, elaborando-a de acordo com a realidade do público alvo, fazendo boas combinações entre Tarefa e Recursos, o que provavelmente culminará em um bom resultado, priorizando os aspectos e princípios da construção do conhecimento.

Referências bibliográficas

ALONSO, Myrtes. *A gestão/administração educacional no contexto da atualidade*. In: VIEIRA, Alexandre Thomaz. ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. ALONSO, Myrtes. (Org.) *Gestão Educacional e Tecnologia*. São Paulo: Avercamp, 2003.

BARBOSA, Rita Cristiana. *Objeto de Aprendizagem e o Estudo de Gramática: Uma perspectiva de aprendizagem significativa*. 256f. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa - PB, 2008.

BETTEGA, Maria Helena Silva. *A educação continuada na era digital*. São Paulo: Cortez, 2005, p.17.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental*. – Brasília : MEC/SEF, 1998.

DIAS, Reinildes. Webquests no processo de aprendizagem de L2 no meio on-line. In: MENEZES, V.L. (Org.). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010. p. 359-394.

ESTEVES NETO, Hildebrando. *Tecnologia: Objetos de Aprendizagem*. Disponível em: http://www.janeladofuturo.com.br/noticias/artigo_Objeto_de_Aprendizagem.pdf. Acesso em: 22 de Abr. de 2012.

FREIRE, Maximina Maria. Formação tecnológica de professores: problematizando, refletindo, buscando... In: SOTO, Ucy. MAYRINK, Mônica Ferreira. GREGOLIN, Isadora Valencise. (Org.) *Linguagem, educação e virtualidade*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 249p.

FUKUDA, Tereza Tioko Saito. *WebQuest: uma proposta de aprendizagem cooperativa*. 129f. Dissertação (Mestrado). Universidade Estadual de Campinas. Campinas – SP, 2004.

NORONHA, Adriano Backx. VIEIRA, Amanda Ribeiro. *A utilização da plataforma webcet para desenvolvimento e implementação de disciplinas utilizando a internet*. In: BARBOSA, Rommel Melgaço (Org.). *Ambientes Virtuais de Aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SERAFIM, Maria Lúcia. SOUSA, Robson Pequeno de. *Multimídias na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar*. In: SOUZA, Robson Pequeno de. MOITA, Filomena da

M. C da S. C. CARVALHO, Ana Beatriz Gomes Carvalho (Orgs). Tecnologias digitais na educação. Campina Grande: EDUEPB, 2011, 276 p.

SILVA, Ezequiel Teodoro da. coord. *A leitura nos oceanos da internet*. São Paulo: Cortez, 2004.

SILVA, Flávio Geraldo Oniles da. A webquest como ferramenta de aprendizagem de língua portuguesa em ambiente virtual. In: SANTOS, Liliane & SIMÕES, Darcilia (orgs.). *Ensino de Português e Novas Tecnologias*. Coletânea de textos apresentados no I SIMELP. – Rio de Janeiro: Dialogarts, 2009. 160 p.

SILVA, M. J., FARIAS, L. F. P. A WebQuest como suporte metodológico para aulas de língua portuguesa. In: *Encontro das Ciências da Linguagem Aplicada ao Ensino*, 2011, NATAL - RN.