

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO/INSTITUTO MULTIDISCIPLINAR**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO EM
CIÊNCIAS E MATEMÁTICA**

Produto Educacional: *WebQuest*

“Percepção, ambiente e fotografia”

GILMARA FERREIRA ALVIM

ORIENTADOR: PROF. DR. BENJAMIN CARVALHO TEIXEIRA PINTO

WEBQUEST: Uma ferramenta complementar ao processo de ensino-aprendizagem

O conceito de *WebQuest* foi originalmente criado por Bernie Dodge, em 1995, e teve por objetivo ser um formato de aula baseado na investigação, em que as atividades podem ser realizadas em grupo ou individualmente. Na proposta inicial, a *WebQuest* era um recurso para o professor, onde o mesmo poderia desenvolver o seu plano de aula e a partir dele se orientar no ensino. Entretanto, esse recurso tem recebido outras possibilidades de uso desde sua criação, inclusive como Ambiente Virtual de Aprendizagem-AVA.

Para Mainginski, Resende e Penteado (2012), a *WebQuest* é uma metodologia que busca organizar o processo de ensino utilizando recursos da internet, auxiliando os estudantes na construção do conhecimento em um tipo de ambiente de aprendizagem orientado. Dessa maneira, quando aplicado com o objetivo de construir conhecimento a partir da interação virtual do professor com os estudantes, pode ser considerado como um Ambiente Virtual de Aprendizagem-AVA.

De acordo com Silva (2015), a vantagem da *WebQuest* é proporcionar uma alternativa no modo de fazer educação, contribuindo para a aprendizagem colaborativa, além de garantir a confiabilidade das informações ali disponíveis. Aliado a isso, observa-se que a *WebQuest* tem característica também da ‘aprendizagem significativa’, termo proposto por David Paul Ausubel, que acredita que a aprendizagem, para ter significado, precisa fazer sentido para o aluno. Para Ausubel, a aprendizagem significativa é preferível à aprendizagem mecânica ou memorística, por se constituir em um método eficiente e prático (MAINGINSKI, RESENDE e PENTEADO, 2012). Sendo assim, a *WebQuest*, como um recurso tecnológico de informação e comunicação, pode atrair a simpatia do aluno por associar tecnologia ao conteúdo escolar, podendo ser considerada como uma ferramenta motivadora, que contribui para o aprendizado e desenvolvimento da autonomia dos estudantes, visto que o professor é um mediador do conhecimento.

A *WebQuest* como proposta de produto para esta dissertação surgiu com a busca de uma ferramenta que fosse de fácil acesso e utilização, tanto para professores quanto para os estudantes, de forma a associar tecnologia e ensino, envolvendo o cotidiano dos estudantes. Nestes moldes, a *WebQuest* se apresenta então, de forma didática, objetiva, tem caráter organizado e direcionado, além de reunir informações selecionadas para serem acessadas de forma prática. É uma plataforma digital, que apresenta uma sequência de aulas a ser desenvolvida de acordo com as problematizações sugeridas em função de um tema central, tendo como proposta desenvolver a autonomia dos estudantes mediante as tarefas orientadas, na qual o professor apresenta-se como mediador das mesmas.

Segundo Silva (2015), a duração de cada *WebQuest* varia conforme a complexidade das tarefas e a categoria escolar a qual se destina, podendo então ser curta (com duração de uma a três aulas) ou longa (com duração de semanas ou poucos meses). Alguns itens devem estar presentes em todas as *WebQuests*, de forma a direcionar as aulas e estabelecer uma sequência lógica de aprendizagem. Segundo Gonçalves (2016) e Silva (2015) estes itens são:

- Introdução – é um dos principais aspectos, portanto deve ser motivadora e desafiante para os alunos, levando-os a buscar o conhecimento. Na introdução, o texto é curto, mas deve aguçar a curiosidade do aluno.
- Tarefas – nesta etapa definem-se as tarefas a serem realizadas, em grupo ou individuais. Neste tópico deve estar explícito, de forma bem clara, o que os alunos devem fazer. A tarefa deve ser relevante e fazer sentido para o aluno, para que o mesmo se interesse em realizá-la.

- **Processo** – no processo, indicam-se as fases que os alunos devem seguir para realizar a tarefa, ou seja, o passo a passo. O processo, nas palavras de Gonçalves (2016) se refere à “*dinâmica da atividade*”. Consta no processo, a tarefa e seu objetivo pedagógico, o prazo para ser realizada a atividade proposta e a indicação dos recursos necessários à sua realização.

- **Recursos** – Os recursos podem ser links de acessos, arquivos de texto, imagens ou vídeos, entre outros. Este item é importante porque determina que o foco da atividade não seja perdido, pois as informações necessárias à realização da tarefa estão disponíveis de acordo com a seleção feita pelo professor. Neste item, é importante que os recursos disponíveis estejam organizados, nomeados e acompanhados de uma breve descrição do que se trata. No entanto, é importante estar atento à quantidade de recursos que se coloca à disposição dos estudantes.

- **Avaliação** – a avaliação deve possibilitar que o professor analise a eficiência da atividade proposta, o interesse dos estudantes e a participação dos mesmos. Deve ficar a critério do professor avaliar a interação dos estudantes entre as atividades propostas e a ferramenta digital. É importante estar claro se a avaliação será individual ou do grupo, qualitativa ou quantitativa. Na avaliação, o aluno saberá se atingiu todos os objetivos propostos; mas também poderá ser utilizada como um instrumento de autoavaliação do professor e da sua proposta.

- **Conclusão** – a conclusão se refere ao fechamento da atividade e deve ser clara e objetiva. Deve-se analisar se os objetivos propostos foram alcançados e mostrar para os estudantes, a importância do trabalho realizado. Nesta última etapa, deve ser disponibilizado um breve resumo da experiência proposta pela *WebQuest*, despertando, sempre que possível, a curiosidade para pesquisas futuras.

As *WebQuests* podem ser elaboradas através de diversos mecanismos: provedor “Google Sites”, desde que haja uma conta no mesmo, e outras páginas de construção destinadas a esta finalidade, como a “*WebQuest Fácil*”. Nesta pesquisa, optou-se por utilizar o provedor “Google Sites”, devido a sua interface propícia ao suporte de diversos tipos de arquivos. Sendo assim, a *WebQuest* proposta está disponível para acesso no link <<https://sites.google.com/site/percepcaoambienteefotografia/>>

A *WebQuest* “**Percepção, ambiente e fotografia**” foi idealizada pela professora/pesquisadora baseando-se nas atividades realizadas em sala de aula, buscando adaptar algumas atividades à plataforma digital, aproveitando os recursos da mesma. Buscou-se fazer uma interface simples e didática, considerando questões comuns no dia a dia dos estudantes, perguntado a eles: *O que você entende por meio ambiente? Na sua cidade existem problemas ambientais? Quais são eles?*

Buscou-se associar a estes questionamentos, elementos da Educação Ambiental Crítica como referencial teórico para à problematização estabelecida, indagando aos estudantes: *Você sabe o que é Educação Ambiental e como ela pode contribuir com a qualidade de vida das pessoas?*

Desta forma, a *WebQuest* proposta, pode ser consultada no link disponível em <https://sites.google.com/site/percepcaoambienteefotografia/> com orientações para o professor como item inicial, como se pode ser observado na Figura 1.

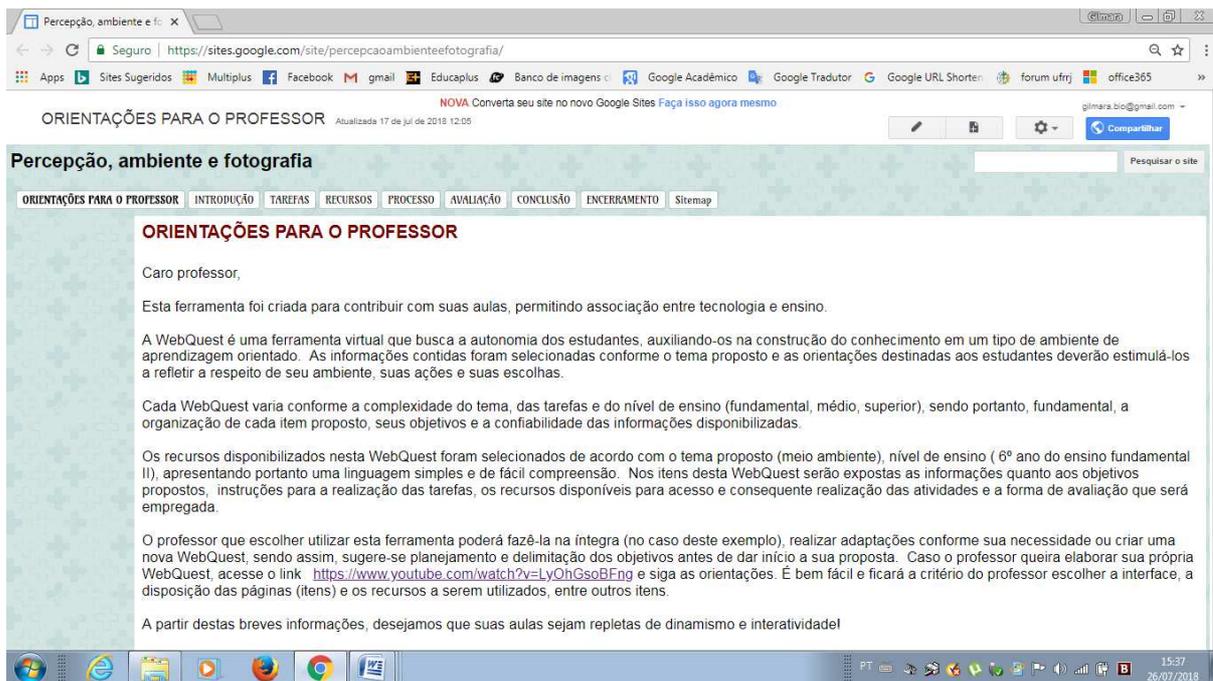


Figura 1 – Interface das “Orientações para o professor” na WebQuest.



Figura 2 – Interface da “Introdução” da WebQuest.

Na aba “Introdução” (Figura 2), iniciam-se as orientações para os estudantes com breves questionamentos a respeito do tema proposto.

Na aba “Tarefas” (Figura 3), encontram-se as tarefas que deverão ser realizadas pelos estudantes, estando numeradas de 1 a 8.



Figura 3 – Interface das “Tarefas” da *WebQuest*.

Na aba “Processo”, encontram-se as orientações para a realização de todas as tarefas, ou seja, o passo a passo, o prazo e o tipo de recurso que deve ser utilizado. Já na aba “Recursos” estão disponíveis os materiais de acesso para a realização de cada tarefa (Figura 4). É importante notar que os recursos são direcionados às tarefas, sendo então identificados como uma breve descrição.

Constam nos recursos desta *WebQuest*: arquivos de texto (para realização das tarefas 1 e 5); fotografias (para realização da tarefa 4) e vídeos (para realização das tarefas 6 e 7).



Figura 4 – Interface do “Processo” da *WebQuest*.

Na aba “Recursos” (Figura 5) constam todos os recursos disponíveis para que os estudantes executem suas tarefas. São eles: arquivos de texto, fotografias para *download* e vídeos.

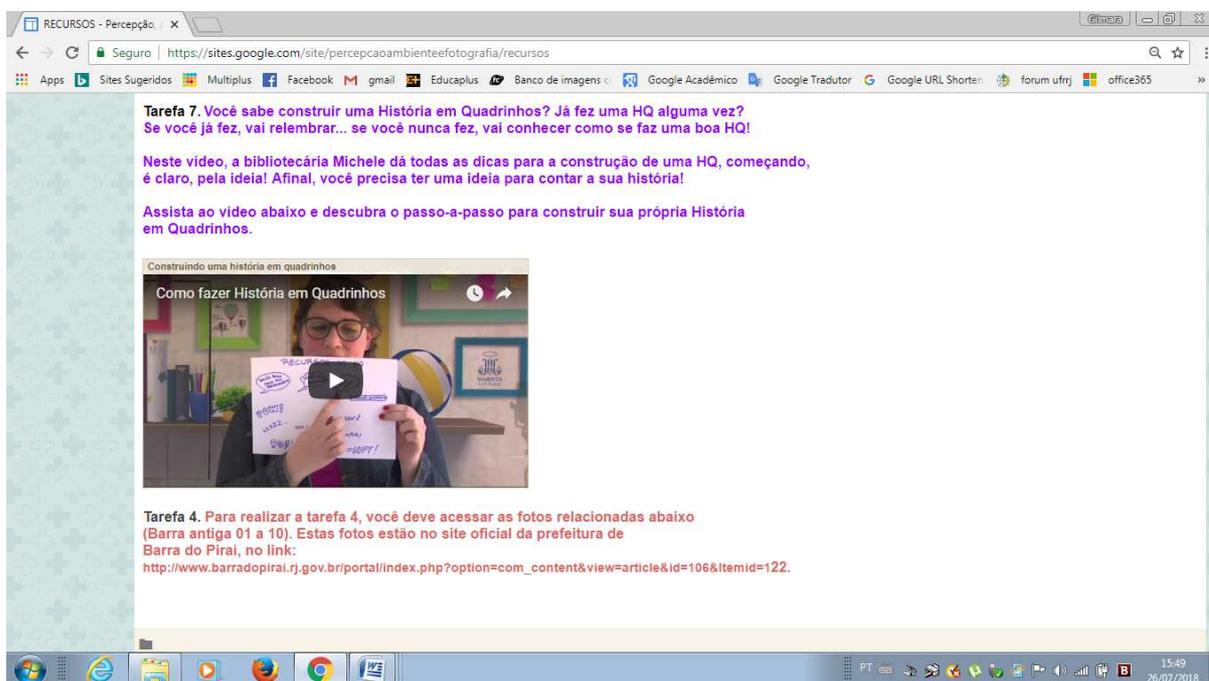


Figura 5 – Interface dos “Recursos” indicando um dos vídeos a serem acessados.

Na aba “Avaliação”, fica claro que os estudantes serão avaliados de acordo com o cumprimento das tarefas, sendo, portanto, um trabalho qualitativo. Desta forma, fica explícito que o que importa é a realização do trabalho, pois estamos investigando as percepções individuais, que envolvem fatores diversos como contexto social, idade, visões de mundo, entre outros.

Para concluir as atividades propostas pela *WebQuest*, são realizados alguns questionamentos aos estudantes. Estes questionamentos se referem tanto ao uso da *WebQuest* como ferramenta complementar ao ensino (Figura 6), quanto às atividades propriamente ditas, ou seja, as tarefas que envolvem o exercício da observação, da fotografia e da discussão do meio ambiente e dos problemas socioambientais (Figura 7).

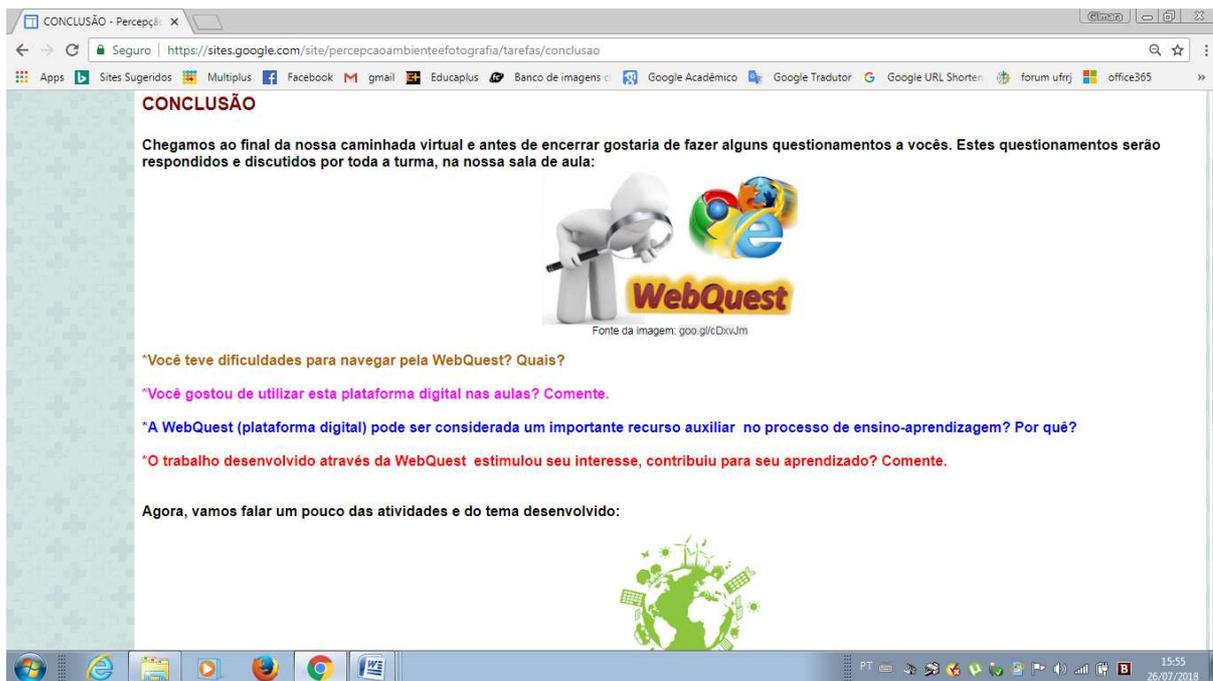


Figura 6 – Interface da “Conclusão” – perguntas a respeito da *WebQuest*.



Figura 7 – Interface da “Conclusão” – perguntas a respeito das atividades propostas.

A *WebQuest* está disponível na íntegra para acesso e consulta de todo o seu conteúdo no link <https://sites.google.com/site/percepcaoambienteefotografia/>. Trata-se, portanto, de um recurso complementar ao trabalho desenvolvido na sala de aula, tendo como objetivo ser um mediador entre tecnologia e ensino, despertando interesse e curiosidade nos estudantes.

A *WebQuest* em questão foi planejada para ser aplicada à turmas de Correção de Fluxo ou sexto ano (Ensino Fundamental), mas fazendo as adaptações necessárias, pode ser aplicada a qualquer categoria de ensino (ensino fundamental, médio, técnico ou nível superior). Trata-se de um material de apoio, uma sugestão de aula interativa, que pode ser utilizada por qualquer disciplina, abordando qualquer assunto.

REFERÊNCIAS

GONÇALVES, Gleison Paulino. **WebQuest: Potencialidades pedagógicas da internet no Ensino de Química**. 2016. 184 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado Profissional Educação e Docência, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/BUDD-ANHNY3>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

MAINGINSKI, Fábio Edenei; RESENDE, Luis Maurício Martins de; PENTEADO, Adriane de Lima. **Utilização de WebQuests na forma de blog como ferramenta de aprendizagem na disciplina de Ciência dos Materiais**. Ensaio, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p.109-119, maio 2012. Trimestral. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1983-21172012000200109&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 30 abr. 2018.

SILVA, Willians Gavioli da. **Limites e possibilidades do uso da WebQuest no Ensino de Física**. 2015. 89 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências Exatas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos. 2015.