



WEBQUEST:

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA.

TANIA CRISTINA SILVA MARTINS

APRESENTAÇÃO

A **WebQuest: aprendizagem baseada em projetos no ensino de língua inglesa** é um processo educacional, resultado da pesquisa de mestrado intitulada “Aprendizagem baseada em projetos mediada pelo uso de *WebQuest* na formação inicial de professores de língua inglesa”. O trabalho foi desenvolvido pela discente Tania Cristina Silva Martins, sob orientação do professor Dr. Marcus de Souza Araújo, no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE2), da Universidade Federal do Pará (UFPA).

A pesquisa contou com a participação de 22 discentes da disciplina “Tecnologias no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras”, do curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa, da Faculdade de Letras Estrangeiras Modernas (FALEM), sediada no Instituto de Letras e Comunicação (ILC), da Universidade Federal do Pará (UFPA).

O processo educacional pode ser desenvolvido em sete encontros síncronos presenciais, com duração de três horas cada, e cinco momentos assíncronos, intercalados, realizados fora do horário das aulas, sem carga horária pré-definida, dentro do período de uma semana, entre os encontros síncronos. É importante o uso de ambiente de aprendizagem virtual, como o *Google Classroom*, para postagem de materiais e atividades, para o gerenciamento dos trabalhos entregues pelos alunos e como espaço para postagem de dúvidas e sugestões. A comunicação entre os alunos, e entre os alunos e o professor, também pode ser feita mediante o *Whatsapp* ou *Padlet*.

Esse processo educacional é caracterizado como material didático e tem como objetivo geral desenvolver estratégias significativas de aprendizagem da língua inglesa por meio de projetos no modelo da aprendizagem baseada em projetos (ABP). Para alcançar o objetivo geral, estabeleço os seguintes objetivos específicos:

- compreender a ABP por meio de uma experiência de ABP;
- refletir sobre o uso da ABP, com suporte de tecnologias digitais, no ensino e aprendizagem de língua inglesa;
- elaborar projetos de ABP para o ensino e aprendizagem de língua inglesa;
- usar a *WebQuest* como estratégia de aprendizagem de forma funcional e reflexiva.



APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

A aprendizagem baseada em projetos (ABP) é uma metodologia ativa de ensino e de aprendizagem, que envolve os alunos, colaborativamente, em projetos norteadores, motivadores e desafiadores por meio de uma questão ou problema autêntico do mundo real. Holanda e Bacich (2020, p. 32) afirmam que “[...], a ABP tem como princípio elementar a investigação para promover a tomada de decisão e permitir que os estudantes busquem estratégias para construir aquilo que será tido como produto final do projeto.”

O planejamento e a execução de projetos tornam-se elementos-chave na metodologia ativa baseada em ABP. Nesse sentido, alguns componentes devem ser enfatizados do início ao fim do projeto para que este obtenha sucesso e estabeleça um alto nível de rigor acadêmico, como, por exemplo, problema ou questão desafiadora, investigação contínua, autenticidade, voz e escolha do aluno, reflexão, crítica e revisão e produto público (Fig. 1).

Um projeto de ABP padrão-ouro coloca o conhecimento-chave, a compreensão e as habilidades de sucesso como foco principal da aprendizagem, o que pode propiciar ao aluno o desenvolvimento de capacidades motoras, afetivas, éticas e relações interpessoais, por exemplo, como forma de mediar a construção e reconstrução do conhecimento (Boss; Larmer, 2024).

Figura 1.



Fonte: Boss e Larmer (2024, p. 3).

ABP no ensino de línguas

No ensino e na aprendizagem de línguas, a ABP é uma atividade ou um contexto sociocultural, que pode promover oportunidades para o ensino da língua-alvo, da cultural social e escolar, dos conteúdos curriculares e de habilidades. Com projetos baseados em ABP, professores podem ensinar a língua inglesa de forma funcional, pois os alunos podem melhor escutar, falar, ler e escrever na língua-alvo para ampliarem seus conhecimentos (linguísticos e do mundo real), aprender a aprender, e aprender a sobreviver em sociedade. Em suma, o objetivo da ABP é criar contexto para a aprendizagem da língua, conectando a língua-alvo à aprendizagem de diversos conteúdos e ao desenvolvimento de habilidades (Beckett, 2006).

WEBQUEST

A *WebQuest* refere-se à uma metodologia de ensino, que pode engajar alunos em processos de investigação orientada, a partir de informações (parciais ou totais) provenientes da *Internet*, sobre um determinado tema a ser pesquisado. Esse modelo foi desenvolvido por Bernie Dodge, em 1995, e sua terminologia origina-se “[...] do já conhecido *World Wide Web* e a palavra *quest*, que vem do inglês, questionamento.” (Ferreira, 2022, p. 53).

Para orientar os alunos no processo de investigação, a *WebQuest* contém, em sua estrutura, alguns elementos base, como (Abar; Barbosa, 2008):

Introdução

Um parágrafo curto, destinado ao aluno, para apresentar uma atividade ou lição. Pode-se criar um cenário motivador e/ou simplesmente fornecer uma visão geral do que está sendo proposto. Nessa seção, apresenta-se a questão essencial que irá orientar toda *WebQuest*.

Tarefa

Descrita de forma clara e detalhada, pode ser uma tarefa, dentre outras possibilidades, uma pesquisa de um determinado tema, a solução de um problema sugerido, um desafio dado ou a criação de um produto.

Processo

Uma lista numerada com o passo-a-passo de como o aluno irá concluir a tarefa. Além do passo-a-passo, nessa etapa, podem ser disponibilizados os *links* de acesso às informações da *Internet* necessárias para realização da tarefa. Pode-se adicionar orientações de como organizar as informações coletadas, como sugestões de tabelas e mapas mentais, ou uma lista de perguntas que guiam o aluno na análise das informações.

Avaliação

Uma rubrica que descreve como a performance do aluno será avaliada.

Conclusão

Um sumário do que os alunos aprenderam ao final da lição e pode-se encorajar os alunos a aprofundarem seus conhecimentos.

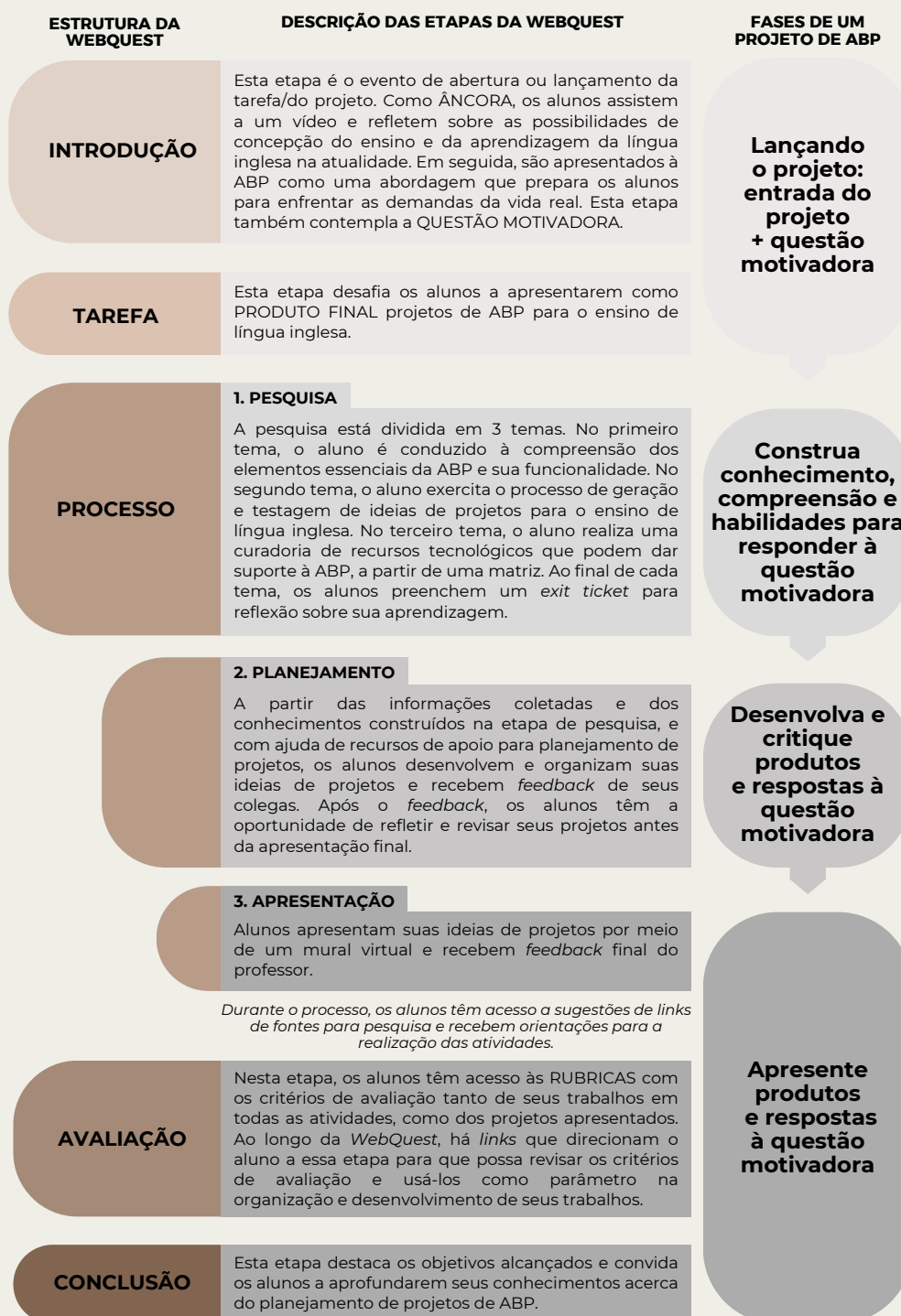
O uso de *WebQuest* como metodologia de ensino e aprendizagem permite que alunos tenham acesso às informações autênticas e atualizadas e rompam as fronteiras da sala de aula, visto que podem aprender na escola e fora dela, em qualquer horário, com a construção de conhecimento, a partir de informações de diversos meios e formatos (Mercado; Viana, 2020).



ESTRUTURA

As atividades da **WebQuest: aprendizagem baseada em projetos no ensino de língua inglesa** estão organizadas, estruturalmente, considerando suas etapas: introdução, tarefa, processo, avaliação e conclusão. Para que os discentes possam vivenciar a experiência de um projeto de ABP ao criar projetos de ABP, as etapas desta **WebQuest** estão alinhadas às fases de um projeto de ABP (BIE, 2019) (Fig.2).

Figura 2.



Fonte: Elaborado pela autora (2023), a partir das ideias de Abar e Barbosa (2008) e Boss e Larmer (2024).

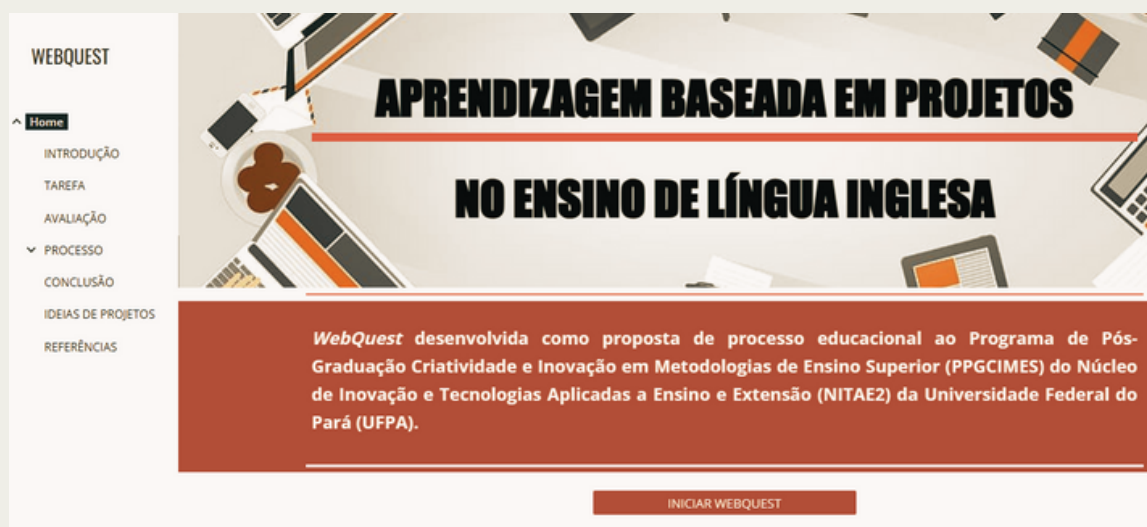
CONCLUSÃO

A **WebQuest: aprendizagem baseada em projetos no ensino de língua inglesa** pode contribuir para a aprendizagem ativa, mediante o estudo e a vivência da ABP, integrando os conhecimentos acerca de conteúdo, da metodologia e das tecnologias digitais, além de apoiar a colaboração e o diálogo entre os alunos. Por meio desse processo educacional, pode-se aprender, na teoria e na prática, como planejar projetos de ABP, trabalhar colaborativamente, trocando ideias e experiências. Nesse sentido, os alunos podem aproximar o conhecimento adquirido na sala de aula aos seus futuros contextos educacionais.

ACESSE A WEBQUEST



<https://sites.google.com/ufpa.br/webquest-pbl-english-learning/home>



The screenshot shows the homepage of the WebQuest. On the left is a navigation menu with the following items: WEBQUEST, Home (with an upward arrow), INTRODUÇÃO, TAREFA, AVALIAÇÃO, PROCESSO (with a downward arrow), CONCLUSÃO, IDEIAS DE PROJETOS, and REFERÊNCIAS. The main content area features a large banner with the text "APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS" and "NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA" in bold black letters. Below the banner is a red box containing the text: "WebQuest desenvolvida como proposta de processo educacional ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGIMES) do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE2) da Universidade Federal do Pará (UFPA)." At the bottom center of the page is a red button labeled "INICIAR WEBQUEST".

REFERÊNCIAS

ABAR, C.; BARBOSA, L. **Webquest**: um desafio para o professor! Uma solução inteligente para o uso da internet. Avercamp Editora: São Paulo, 2008.

BECKETT, G. Project Based Second and Foreign Language Education: Theory, Research, and Practice. *In*: BECKETT, G.; MILLER, P. (ed.). **Project based second and foreign language education**: past, present, and future. Greenwich Conn: Information Age Pub, 2006.

BOSS, S.; LARMER, J. **Ensino baseado em projetos**: como criar experiências de aprendizagem sólidas e envolventes. Porto Alegre: Penso, 2024.

BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION. **Project path**. 2019. Disponível em: <https://my.pblworks.org/node/5425>. Acesso em: 15 abr. 2023.

FERREIRA, W. **Tecnologias e metodologias educacionais**: da educação tradicional a 5.0. Rio de Janeiro: Katzen Editora, 2022.

HOLANDA, L.; BACICH, L. A aprendizagem baseada em projetos e a abordagem STEAM. *In*: BACICH, L.; HOLANDA, L. (orgs.). **STEAM em sala de aula**: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica. Porto Alegre: Penso, 2020. p. 29-49.

MERCADO, L.; VIANA, M. **Aprendizagem na internet utilizando projetos construídos na metodologia webquest**. Disponível em: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:1359/n03mercado03.pdf>. Acesso em: 15 dec. 2023.