

REVISTA TÓPICOS

WEBQUEST E INOVAÇÃO NA ESCOLA

DOI: 10.5281/zenodo.11650905

Rosangela Miao Paulini¹

RESUMO

Foi escolhido como tema para este paper é “A WebQuest como metodologia para melhorar ensino das disciplinas de modo geral. Dando destaque, ainda, aos meios para a instrução de alunos mais motivados para aprender e com um raciocínio mais crítico, que jamais poderia ser atingido somente recorrendo aos recursos pedagógicos “tradicionais” ainda tão comuns nas escolas brasileiras. Os alunos tendem a se interessar mais pelo aprendizado das disciplinas quando contam com a atuação de professores que dão um suporte criativo para cada disciplina, bem como a sua atualização constante antes e durante iniciarem sua ação em sala de aula. No caso do ensino da Educação On line, por exemplo, os recursos da Informática, como o uso do computador, do celular, do tablet – apenas para citar exemplos bem populares, facilitam trabalhar com hipóteses e conhecimentos nos conteúdos curriculares. Optou-se pela metodologia da pesquisa bibliográfica para desenvolver este paper.

Palavras-chave: Informática. WebQuest. Ferramenta. Aprendizagem. Renovação.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

ABSTRACT

The theme chosen for this paper was “WebQuest as a methodology to improve teaching of subjects in general. Also highlighting the means for instructing students who are more motivated to learn and with more critical reasoning, which could never be achieved only by resorting to “traditional” pedagogical resources that are still so common in Brazilian schools. Students tend to be more interested in learning subjects when they have the help of teachers who provide creative support for each subject, as well as constant updating before and during their activities in the classroom. In the case of teaching Online Education, for example, IT resources, such as the use of computers, cell phones, tablets – just to name very popular examples, make it easier to work with hypotheses and knowledge in curricular content. We chose the methodology of bibliographical research to develop this paper.

Keywords: IT. WebQuest. Tool. Learning. Renovation.

1 Introdução

O paper analisa uma relevante inovação pedagógica da atualidade: o papel da WebQuest como recurso tecnológico de ponta, que permite a interação entre professor e alunos e a renovação do ambiente de aprendizagem, proporcionando a elevação da qualidade do ensino das disciplinas em geral. Existe, inclusive, um destaque acentuado para o uso dos recursos da Informática, em contraposição ao uso limitado de recursos tradicionais de ensino.

REVISTA TÓPICOS

O problema selecionado para desenvolver este paper foi: Como o uso da tecnologia WebQuest pelo professor contribui para tornar as aulas de todas as disciplinas mais produtivas e interessantes para os alunos, permitindo que eles testem suas hipóteses de forma mais concreta e aumentem seu interesse pela aprendizagem de vários conteúdos?

No entanto, é possível constatar que ainda há muito a ser feito, para que o uso da WebQuest, desenvolvida em 1995 por Bernie Dodge, alcance a sua plenitude e eleve de fato a qualidade do ensino-aprendizagem assentado na tecnologia da Informática. Isto porque as escolas que já dispõem de computadores nem sempre sabem utilizá-los ou não lhe dão a devida importância. Isto significa que, embora a inclusão digital seja um direito dos alunos brasileiros, o fato é que existe ainda um grande abismo entre a teoria e a prática observada nos estabelecimentos de ensino.

Deste modo, a escola vem tentando adaptar-se às novas tecnologias, mas, de forma geral, manteve as mesmas metodologias, utilizando os mesmos recursos de que já dispunha como o quadro e giz, livro didático, mimeógrafo, entre outros. Hoje, pode-se observar que, mesmo aquelas escolas que já dispõem de computadores na maioria das vezes não sabem utilizá-los ou não lhe dão a devida importância. Os professores que atuam em muitas destas escolas não estão preparados para lidar com a complexidade da tecnologia da Informática e, deste modo, a WebQuest acaba sendo desperdiçada como o poderoso recurso de ensino que é.

2 O uso correto das ferramentas tecnológicas na Escola depende da aprendizagem do professor

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

A presença de computadores nas escolas, e portanto, o uso da WebQuest, ultrapassa os limites de apenas informatizar a educação. Cabe ao professor usar a Informática educativa, como é o caso da WebQuest, objetivando dar aulas mais dinâmicas, envolventes e interessantes, orientando os alunos na construção do seu conhecimento a partir do maior domínio dos recursos da Informática. Dentro desta metodologia educacional, utilizar o computador como suporte para aperfeiçoar o ensino e a compreensão dos alunos acerca dos conteúdos curriculares depende do aperfeiçoamento contínuo dos professores e da sua ousadia. Sendo assim, é parte inegável da realidade contemporânea, em termos de Educação.

Reconhece Flores (2014) que o uso do computador dentro dos parâmetros ideais da Informática Educativa, buscando na WebQuest uma aprendizagem dinâmica e significativa para os alunos, em hipótese alguma é um substituto para o professor. A máquina, e o computador são apenas um auxiliar a mais na busca pela construção da aprendizagem. Sendo assim utilizado pelo professor, vem a “enriquecer o ambiente das crianças para que as trocas simbólicas estimulem o funcionamento da representação mental.” (GOTARDO, 2013, p. 49). Contribui para um processo ensino-aprendizagem mais motivador e efetivo.

A WebQuest é uma metodologia capaz de promover um roteiro, meio, método ou forma para o aprendizado utilizando recursos da Web.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Conforme explanado por Dodge (2006), a WQ é um processo de ensino baseado na internet que possibilita uma investigação de informações de forma orientada e organizada. Geralmente, WQs são elaboradas por um professor e/ou um tutor, com questões para serem resolvidas por alunos de diferentes faixas etárias e escolaridades. (VALENTE, 2014, p. 85)

A existência de uma variedade muito ampla de softwares (programas de computador) educativos para as mais diversas áreas - Matemática, Física, Português -, geram inúmeras possibilidades de elevação da qualidade do processo ensino-aprendizagem. Ainda que muitos exemplares desse software sejam distribuídos gratuitamente pela Internet, contribuindo para uma aprendizagem dinâmica, interativa e prazerosa, incentivando que os alunos passem a ver, com um novo olhar, o ambiente escolar.

Os professores devem entender que o problema maior da informatização das escolas não está no computador em si, nem na capacitação deles (os docentes) para esta área. Desta forma, principalmente com a Internet, a escola da informação fica a desejar, pois o papel da escola e do professor numa instituição que utiliza a informática, não seria tanto o de divulgar as

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

informações, já que para isso, existe a disposição outros meios informatizados, mas seria sim o de fazer com que os alunos se mostrem capazes de construir o seu conhecimento.

Sempre que um novo paradigma pedagógico é criado ou descoberto – como é o caso da WebQuest - , mostrando ser um novo meio ou recurso de ensino, todos os elementos relativos à prática pedagógica passam a ser questionados. Explicam Valente e Canhette (2015), no bojo das novas discussões que surgem nestas ocasiões, o papel dos professores no contexto do processo ensino-aprendizagem é discutido intensamente nessas ocasiões, há várias décadas.

A WebQuest, como Informática Educativa, entrou neste processo de crescente importância e, assim, o papel dos professores tornou-se o elemento mais discutido nos meios acadêmicos. Uma das dúvidas mais comuns é a respeito de a chance de relacionamento com os alunos venha a sofrer mudanças radicais, criando um clima de instabilidade, uma vez que se ignora que as mudanças em questão poderão ser para melhor ou pior.

Torna-se essencial lembrar que a escola e seus professores manifestam sempre algum tipo de resistência à mudança, e estas devem ser enfrentadas com inteligência. Em se tratando do uso do computador, a prática da WebQuest vem demonstrando que sua introdução no âmbito escolar, embora inevitável e essencial, aconteça a partir do respeito às seguintes considerações:

REVISTA TÓPICOS

a) Não fazer do computador o resultado de uma escolha imposta de fora para dentro, mas algo decorrente de uma escolha pensada e aceita em conjunto, após discussões sobre o assunto; b) Não fazer do computador uma espécie de super-máquina capaz de todas as realizações, algo que não erre. É preciso dar ao computador o lugar que lhe compete de fato na sala de aula e estimular seu uso ser apenas dentro dos limites aconselháveis ou imprescindíveis; c) Jamais considerar o computador como um substituto do professor, muito embora esta máquina possa e deva assumir tarefas que podem ser melhores desempenhadas por ela. (GUERRA, 2016, p. 132)

As WebQuests podem ser classificadas como curtas ou longas. São consideradas curtas quando planejadas para serem realizadas entre uma e três aulas com o objetivo de levar ao estudante diversas informações e ao final este deve ser capaz de relacioná-las entre si, dando-lhes sentido. As WebQuests longas são planejadas para serem realizadas entre uma semana e um mês e o estudante deve ser capaz de compreender conceitos e transformá-los em conhecimentos aplicáveis em situações cotidianas. (ABAR e BARBOSA, 2015)

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Usado corretamente em sala de aula, será praticamente impossível que os professores e alunos tenham diante do computador uma atitude passiva, como acontece com alguns meios comuns, como a televisão, que oferece tudo pronto e acabado aos seus usuários. Reconhece Guerra (2016) que o computador, pelo contrário, exige que os usuários preencham a sua estrutura vazia, alcançando assim o desenvolvimento de várias formas de raciocínio e com isto, a desejada inclusão digital.

O computador dever ser aprendido em conjunto; brincando, procurando soluções, por vezes deixando o aluno sozinho a procurar caminhos próprios assumindo como pedagogia àquela que o próprio computador impõe: a pedagogia do erro. (GUERRA, 2016, p. 45)

O computador não pode ser o companheiro de um professor que transmite a cultura dos antepassados como corpus codificado, em uma relação de conteúdo hierárquico unidirecional; nem do professor que deixa o aluno entediado-se ou se sentir abandonado à procura de recursos que, muitas vezes, não possui ou não sabe gerir.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Diante de um computador, tanto o professor quanto os alunos são pesquisadores. O professor procura quais sejam as interações mais produtivas dentre as possibilidades que a máquina apresenta ao usuário. O aluno procura a solução dos seus problemas e, assim fazendo constrói ao mesmo tempo concreta, física e mentalmente o próprio pensamento.

Deve ser feita, segundo Flores (2014), uma aproximação suave, que passe pela tomada de consciência da máquina e das suas possibilidades, pois esta é a atitude que garante os melhores resultados. Afirmam muitos especialistas no assunto, que o encontro dos professores com o computador deve dar-se cautelosa e ponderadamente para não surgirem ansiedade e medo.

A introdução da Informática na escola não conta com suportes científicos de caráter pedagógico, metodológico e didático fornecidos por experimentações dignas de confiança. Os professores brasileiros precisam descobrir os caminhos próprios para providenciá-los e, neste sentido, existem basicamente dois tipos de caminho a percorrer: a) analisar experiências estrangeiras; e, b) iniciar experimentações próprias.

Buscando uma definição para “o que é Informática Educacional”, pode-se definir o termo como sendo uma das tentativas de repensar a educação que tem sido feita por

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

intermédio da introdução do computador nas escolas. Porém, a utilização do computador na educação pode ou não significar o repensar da educação, dependendo do que se entende por informática educacional. Significa a informática educacional, em linhas gerais, a introdução do computador no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação, buscando uma revitalização da prática pedagógica como um todo. (SEABRA, 2015, p. 48)

A informática é uma realidade na vida social, Flores (2014) defende a tese de que já não se pode ignorar a metodologia da WebQuest. A mesma será utilizada de forma mais proveitosa e educativa possível, visando não somente a otimização da prática pedagógica como a inclusão digital dos sujeitos que pertencem a uma dada sociedade. Ressalta-se, contudo que:

REVISTA TÓPICOS

A era da informação requer profunda revisão do sistema educativo. Sua tarefa é formar as novas gerações, respeitando a sua natureza e tendo consciência de suas necessidades, que estão mudando, e a escola não pode ignorar isso. (ABAR e BARBOSA, 2015, p. 132)

Consideram ainda estes autores que é vital esclarecer que os professores não serão substituídos pelos computadores. O que vai mudar é a didática na sala de aula e a maneira pela qual os conteúdos curriculares serão levados aos alunos. Computadores solucionam problemas, porém sozinhos, não fazem nada, e só se tornam úteis para a educação com o auxílio de um bom professor. Portanto o computador é o meio e não o fim.

3 Considerações Finais

Segundo este paper, o papel do professor no ambiente de aprendizagem e na aprendizagem do aluno vem passando por mudanças muito significativas. Uma delas, talvez a mais relevante, tem sido a introdução da Informática na Escola.

REVISTA TÓPICOS

A Informática e, é claro, a WebQuest, estão entrando na Educação podendo transpor as fronteiras da educação convencional, pois com as novas tecnologias oportuniza-se a escola uma renovação do trabalho que desenvolve; propiciando ao aluno e ao professor uma construção coletiva de seus saberes. Para combater esta tendência de um ensino descontextualizado dos conteúdos, vêm surgindo, desde o final da década de 1980, vários recursos de ensino, como a utilização da Informática na Escola Fundamental.

A partir de então, foram se firmando novas tendências, como a formação e atualização contínuas do professor, para otimizar o ensino-aprendizagem na Escola Fundamental. Trata-se de uma tendência que se mostra cada vez mais viável para combater os problemas e as limitações geradas pelos métodos tradicionais, como a memorização passiva dos conteúdos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABAR, Celina A. A. P.; BARBOSA, Lisbete Madsen. Webquest: um desafio para o professor - uma solução inteligente para o uso da internet. São Paulo: Avercamp, 2015. 100 p.

FLORES, Angelita Marçal. A Informática na Educação: uma proposta pedagógica. Tubarão, monografia sobre Informática, 2014.

GUERRA, Carlos Gustavo M. Informática Educativa sem Computadores: uma perspectiva transdisciplinar de novas posturas educacionais. São Paulo: Atlas, 2016.

REVISTA TÓPICOS

GOTARDO, Elaine. WebQuest Consciência Negra. 2013. Disponível em: <<http://webquestelaine.hdfree.com.br/>>. Acesso em: 23 maio 2024.

SEABRA, Carlos. Novo método orienta pesquisa na internet. 2015. Disponível em: <http://www.educarede.org.br/educa/img_conteudo/tecnologia4.html>. Acesso em: 27 maio 2024.

VALENTE, José Armando, CANHETTE, Cláudio Cesar. Lego-Logo: explorando o conceito de design, In. O Computador na Sociedade do Conhecimento - organizado por José Armando Valente - Campinas: UNICAMP/NIED, 2015.

¹ Aluna licenciada em Pedagogia pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Alegre - FAFIA de Alegre.
rosangelapaulini15376@student.mustedu.com