

WEBQUEST: UMA FERRAMENTA CRIATIVA E MOTIVADORA NA PRÁTICA EDUCATIVA

Deise Maria Marques Choti Pereira; Neusa Nogueira Fialho & Elizete Lucia Moreira Matos

Resumo

A sociedade contemporânea encontra-se imersa num mundo globalizado e mediado pelas novas tecnologias e o ambiente escolar não é uma exceção a essa regra, pois encontramos as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) cada vez mais inseridas na rotina das salas de aula. Neste cenário, propor uma aprendizagem significativa está relacionada à possibilidade dos alunos aprenderem por múltiplos caminhos de forma criativa, motivadora e colaborativa. Nesse contexto, tornar a sala de aula um espaço de aprendizagem significativa requer que incorporem não só o lado humano, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação simultaneamente. A proposta de nosso trabalho, portanto, é utilizar a ferramenta tecnológica *Webquest*, visando propiciar um ambiente motivador, colaborativo e criativo que partindo de situações concretas possa agregar informações e reflexões através das pesquisas solicitadas pela atividade proposta. Cientes de que aprender exige envolver-se, pesquisar e buscar alternativas, propomos a aplicação da *Webquest* em duas turmas do curso de Engenharia de Produção, dentro da disciplina de Química para o primeiro período, fazendo um estudo das funções químicas inorgânicas, para que possamos verificar em sala de aula a aplicabilidade dessa ferramenta tecnológica.

INTRODUÇÃO

Com o avanço das TIC's, tecnologias da informação e comunicação, sobretudo da internet e da grande popularização dos computadores pessoais, a utilização de ferramentas tecnológicas e softwares educacionais vem sendo fortemente impulsionada. Em consequência disso, a utilização de espaços virtuais de aprendizagem, ou seja, ambientes desenvolvidos exclusivamente para atividades pedagógicas surgem, principalmente, para auxiliar a realização de um processo de ensino/aprendizagem mais relevante e motivador.

Nesse sentido, o professor precisa atualmente estar atento a essas novas mudanças pois, uma aprendizagem mais significativa se dá, invariavelmente, através de uma postura voltada para a pesquisa-ação e para a atualização do docente, que ao utilizar tecnologias audiovisuais e midiáticas, contribui fortemente para um ensino inovador.

Na sociedade do conhecimento, em constante mutação, integrar a internet no processo de aprendizagem torna-se um desafio às práticas docentes; no entanto, essa integração pode levá-los a um universo de informações e recursos possíveis de serem utilizados para a elaboração de atividades inovadoras, relacionadas às propostas curriculares de sua disciplina.

Cientes desse novo papel do docente, e preocupados com o atual perfil dos alunos que buscam cada vez mais um aprendizado dinâmico, coerente e motivador é que propomos a *Webquest* como ferramenta tecnológica de grande potencial em apoio ao processo de ensino e

aprendizagem, pois mediante investigações das autoras, uma Webquest permite aos professores a organização de informações na Web e a realização de um trabalho criativo, interativo e colaborativo, capaz de proporcionar aos estudantes a produção do seu próprio conhecimento.

Sendo uma metodologia de pesquisa realizada via internet e voltada para o processo educacional propiciando o desenvolvimento de atividades orientadas, a Webquest torna-se uma ferramenta útil que permite auxiliar os docentes a iniciarem o uso das TIC's na educação e desta forma, aplicar suas próprias idéias relacionando-as com as disciplinas que ensinam de forma contextualizada e problematizada.

Sabendo-se que, ao utilizar recursos de aprendizagem na internet, os alunos tornam-se participantes, ativos e motivados na busca do próprio conhecimento, cabe ao professor nesse momento, a tarefa de assinalar a importância da cooperação e do trabalho em grupo, gerando diferentes interações e possibilitando oportunidades para que todos se conscientizem da importância do seu papel, enquanto aluno, e da participação de cada um na execução da Webquest, cujo objetivo é proporcionar uma aprendizagem enriquecedora e colaborativa.

OBJETIVOS

- Propor a inserção e a utilização de recursos tecnológicos em ensinos presenciais, como forma de atender um ensino mais dinâmico e motivador capaz de proporcionar uma aprendizagem significativa e de qualidade.
- Aplicar o recurso tecnológico Webquest no ensino presencial visando analisar sua aplicabilidade no processo de ensino e aprendizagem.
- Proporcionar aos alunos do curso de Engenharia de Produção uma nova forma de aprender, promovendo a contextualização e a problematização.
- Levar o aluno a entender a necessidade em se conhecer e entender a utilização da Química, abordando como assunto dessa Webquest, as funções inorgânicas, com a finalidade de ampliar seu conhecimento e prepará-lo para o exercício de sua profissão.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Inovar o ensino universitário é um desafio grande para os docentes que atuam nessa área, pois implica mudanças e decisões paradigmáticas. Pensando assim, é importante refletir que “a mudança está na transformação do cenário do ensino, em que o professor está em foco, para um cenário de aprendizagem, em que o aprendiz (professor e aluno) ocupa o centro e em que professor e aluno se tornam parceiros e co-participantes do mesmo processo (Masseto, 2003, p. 24).”

Partindo desses pressupostos, a tecnologia surge para ajudar os alunos/aprendizes a

desenvolverem suas habilidades cognitivas de armazenamento, manipulação e análise de informações, possibilitando desta maneira, um ganho substancial de tempo na reflexão e compreensão de determinado assunto e proporcionando um trabalho colaborativo de parceria entre professor e alunos.

O acesso à internet proporciona ao aluno um maior domínio de estilos de pesquisa e uma maior organização das informações adquiridas, constituindo um rico e acessível recurso para possibilitar um aprendizado abrangente, pelo qual a realização de diversos projetos podem envolver o aluno motivando-o para a pesquisa e para a transformação de suas atividades em algo significativo. Desta forma,

Quanto mais possibilidades de informação, mais rapidamente tendemos a navegar, a ler pedaços de informação, a passear por muitas telas de forma superficial. Por isso, é importante que alunos e professores levantem as principais questões relacionadas com a pesquisa: Qual é o objetivo da pesquisa e o nível de profundidade desejado? Quais são as “fontes confiáveis” para obter as informações? Como apresentar as informações pesquisadas e indicar as fontes nas referências bibliográficas? Como avaliar se a pesquisa foi feita realmente ou apenas copiada? (MORAN, 2007, p. 104).

Cientes de que, aprende-se melhor quando se experimenta e se coloca em ação o que foi aprendido, quer seja pesquisando, ou executando uma atividade é que o professor deve propor sempre que oportuno, a vivência na prática do que foi experimentado, pois “Aprender fazendo, agindo, experimentando, é o modo mais natural, intuitivo e fácil de aprender. Trata-se de mais que uma estratégia fundamental de aprendizagem: é um modo de ver o ser humano que aprende. Ele aprende pela experimentação ativa do mundo (Almeida, 2000).”

Desta forma, propõe-se que o docente seja um provocador/mediador, sempre pronto a gerar possibilidades para que os alunos sintam-se à vontade para participarem da escolha do assunto a ser pesquisado e o conteúdo a ser trabalhado. Para que isso ocorra, é preciso propiciar um ambiente acolhedor e abrir espaço para as idéias, opiniões e discussões do grupo.

Conceituando a Webquest

WebQuest é uma atividade de aprendizagem centrada em pesquisa orientada por um mediador, que pode ter uma parte ou sua totalidade de informações, encontradas na Web.

O primeiro conceito de que se tem notícia sobre Webquest data de 1995 e foi dado por Bernie Dodge, professor da universidade estadual da Califórnia - EUA, que o introduziu como uma proposta metodológica a fim de utilizar a internet de forma altamente criativa.

Por meio deste recurso tecnológico apresenta-se a grupos de alunos uma tarefa motivadora, que desencadeia o processo de forma a: promover uma aprendizagem colaborativa, desenvolver a pesquisa e o espírito crítico e proporcionar situações de interatividade e parceria entre professor e alunos.

As Webquests fundamentam-se em abordagens construtivistas que levam os alunos a transformarem as informações em conhecimento e a organizarem os recursos existentes na Web, ou seja, é um ambiente orientado para a pesquisa.

Essa ferramenta tecnológica incentiva a pedagogia de projetos, que possibilita aos alunos a análise de situações-problemas em sua totalidade, a proposição de soluções múltiplas, o pensamento independente, a habilidade de escolher e valorizar a si mesmo e ao grupo, resultando numa aprendizagem colaborativa.

Com esse recurso, o professor precisa ser um mediador, buscando organizar os grupos que vão trabalhar em conjunto na Webquest; definir um tema, destacando os objetivos da pesquisa; coordenar as atividades a serem desenvolvidas pelos alunos e disponibilizar links de apoio ao processo.

Valente e Mattar (2007, p. 87), afirmam que “os novos tempos nos mostram que existem muitas oportunidades para mudanças no processo pedagógico, no entanto a academia tem sido conservadora e lenta para se adaptar a essas ferramentas e tecnologias.” Portanto, essa metodologia exige uma docência preparada para integrar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no dia a dia de suas aulas, na busca de um ensino inovador, significativo e de qualidade.

Breve Descrição de Webquest

Geralmente, a Webquest é preparada pelo docente/mediador partindo sempre de um assunto ou tema, parte da disciplina a ser trabalhada, que deverá ser resolvida pelos aprendizes coletivamente, ou seja, em grupos de trabalho.

O tema é previamente escolhido pelo professor, com a finalidade de que os alunos executem uma tarefa/atividade, cujo assunto proposto resultará em pesquisas que envolverão consultas a diversas fontes de informação, escolhidas de acordo com os critérios do docente.

Os recursos a serem pesquisados podem ser os mais variados possíveis, como por exemplo, vídeos, livros, documentários e até mesmo entrevistas feitas com pessoas, porém, majoritariamente, essas pesquisas são executadas através da web em sites e páginas de acordo e pertinência com a área de interesse a serem trabalhados em cada disciplina.

Por ser uma atividade trabalhada basicamente em grupo, além de favorecer um ambiente colaborativo, permite ainda aos alunos sentirem a necessidade de assumir diferentes tipos de papéis durante todo o processo, o que proporciona uma rica troca de experiências e reflexões críticas, da tarefa a ser desenvolvida.

O ponto alto e talvez o mais motivador para os aprendizes nesse tipo de atividade é que todo o trabalho executado por eles e seu grupo serão compartilhados e vistos por muitas pessoas ao

serem publicados na web, através de blogues ou sites.

Em contrapartida, a Webquest para o professor também se torna uma atividade motivadora por revelar uma oportunidade ímpar de introduzir e utilizar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) em sua rotina diária em sala de aula.

Os Tipos de Webquest

De acordo com Bernie Dodge (1995) a Webquest divide-se em dois tipos que estão intrinsecamente ligados ao período de duração das mesmas, envolvendo ainda nesta duração, a dimensão de conhecimentos a serem explorados pelo professor:

- ✓ **Webquest curta** - leva de uma a três aulas para ser explorada pelos alunos e tem como objetivo a aquisição e integração de conhecimentos.
- ✓ **Webquest longa** - leva de uma semana a um mês para ser explorada pelos alunos, em sala de aula, e tem como objetivo a extensão e o refinamento de conhecimentos.

As Seções da Webquest

De acordo com estudos feitos pelo SENAC e interpretados pelas autoras, enumeramos as definições sobre as seções da Webquest, que geralmente é formada por sete seções. São elas: 1. Introdução, 2. Tarefa, 3. Processo, 4. Fontes de Informação, 5. Avaliação, 6. Conclusão e 7. Créditos.

Á seguir discorreremos brevemente sobre cada uma delas no sentido de elucidar cada seção,

1. Introdução - A introdução é composta por um breve texto, que tem por objetivo apresentar aos alunos o tema e atividades que se esperam que eles realizem.

2. Tarefa - Nesta seção, o professor deve deixar claro através de uma descrição detalhada, o que é esperado como produto final do trabalho com a Webquest, bem como, quais serão as ferramentas propostas para sua elaboração, exemplo: software educacional.

3. Processo - No processo, o professor apresenta as etapas que os alunos terão de vencer para desenvolver a atividade. Sugere-se que o professor se preocupe em detalhar muito bem o processo, para que os alunos tenham clareza de onde deverão chegar ao final de cada etapa.

4. Fontes de informação – Como recursos ou fontes de informação são utilizados: livros, documentários, vídeos, páginas da Web e sites que o professor seleciona previamente e que deverão fazer parte da consulta realizada pelos alunos, na realização da atividade.

5. Avaliação - Nesta seção o professor deve informar ao aluno como será feita sua avaliação, levando em consideração seu desempenho individual ou coletivo.

6. Conclusão - A conclusão deve ser breve e resumir em poucos tópicos os assuntos explorados através da Webquest. Verifica-se também, nesse momento, se os objetivos propostos foram

alcançados e, neste momento, o professor poderá aproveitar a oportunidade para incentivar seus alunos a refletirem mais sobre o assunto trabalhado, propondo links e questões adicionais.

7. **Créditos** - O professor pode se valer desse momento oferecido através dessa seção para esclarecer aos seus alunos a importância ética de dar créditos aos autores citados durante todo o trabalho; portanto, esta etapa destina-se a apresentar as fontes utilizadas, bem como, citar sites, páginas da Web, colocando-se os links; ao se utilizar livros é necessário que se coloque em evidência as referências bibliográficas.

No entanto, apesar de entendermos as sessões que compõem uma Webquest, a ação mediadora do docente é fundamental, pois enquanto educadores, “temos a função de assumir a responsabilidade de explorar a área tecnopedagógica para construir o material para os alunos, e não simplesmente lançá-lo e deixar que se percam numa confusão de dados, ferramentas e tecnologias (Valente e Mattar, 2007, p. 88).”

METODOLOGIA

Ao utilizar uma ferramenta tecnológica como recurso para o ensino de Química, ou de qualquer outra disciplina é importante que sua prática seja fundamentada por metodologias que estimulem o aluno a desenvolver habilidades que ultrapassem as práticas rotineiras de sala de aula, quase sempre baseadas em atividades de memorização.

Torna-se, portanto, fundamental que o docente utilize para o ensino de Química, temas relacionados ao cotidiano dos estudantes, buscando a problematização e a contextualização, tendo como foco principal o envolvimento do aluno na atividade e a promoção de situações onde ele possa construir seu conhecimento, pois

“ensinar não se esgota no “tratamento” do objeto ou do conteúdo, superficialmente feito, mas se alonga à produção das condições em que aprender criticamente é possível. E essas condições implicam ou exigem a presença de educadores e educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes (FREIRE, 1996, p. 26).

A realização de uma Webquest depende da disponibilidade e do interesse dos alunos em pesquisar e estudar os temas propostos; exige um trabalho muito maior por parte do docente que deverá estar estimulado e disposto a trabalhar de forma colaborativa juntamente com seus alunos, apoiando-os em todas as dificuldades que possam ocorrer durante a execução desta atividade.

Portanto, a presença do professor como mediador do processo é fundamental, tanto na produção da parte teórica, que envolve a pesquisa ação, podendo ser disponibilizada ou não na internet, como também da parte prática, que constitui o momento onde os alunos devem apresentar suas pesquisas, quer seja por meio de site, blog, grupos ou e-mails. “Resolver uma Webquest é um

processo de aprendizagem interessante, porque envolve pesquisa e leitura, interação e colaboração e criação de um novo produto, com base no material e nas idéias obtidas (Moran, 2007, p. 107).”

A Webquest realizada neste trabalho é do tipo longa, ou seja, desenvolveu-se durante três semanas, devido à grande quantidade de assuntos referentes à temática e a importância em se conhecer as funções inorgânica da Química associando-as ao cotidiano e ao âmbito de trabalho de cada aluno.

O Público-Alvo da Webquest de Química

Como público-alvo para executar esse trabalho encontramos respostas positivas nos alunos que frequentam o curso de Engenharia de Produção – 1º período, de uma Faculdade bem requisitada da região metropolitana de Curitiba – PR.

Os alunos referentes a duas turmas desse mesmo curso prontificaram-se a utilizar a ferramenta tecnológica webquest, contribuindo grandemente para o objetivo maior desse trabalho, que é analisar a aplicabilidade desse recurso no ensino presencial e sua viabilidade enquanto apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

Aos alunos destas duas turmas foi proposto trabalhar a Webquest utilizando como temática as funções inorgânicas da Química, ou seja, os ácidos, as bases, os sais e os óxidos tão presentes em situações diversas de nosso cotidiano e também nas indústrias ou empresas que estes alunos possam vir a trabalhar como engenheiros de produção.

O Cenário da Webquest

O cenário da Webquest foi construído em um blog, com a disponibilização de usuário e senha diferenciada para cada turma, seguindo as seções constituintes como regras de uma Webquest: introdução, tarefa, processo, fontes de informação, avaliação, conclusão e créditos.

Como introdução especificamos o desenvolvimento do trabalho, com o tema: Funções Inorgânicas, esclarecendo que os alunos estariam encarregados de pesquisar os conceitos de cada função, sua nomenclatura e aplicação no cotidiano, desejando-lhes um bom trabalho, dispondo-nos a auxiliá-los em suas dificuldades.

A tarefa que os alunos tiveram que cumprir constituiu-se de um trabalho de pesquisa escrita sobre o tema determinado para cada equipe, relacionado às funções inorgânicas e uma apresentação para os demais alunos, em sala de aula. Esta apresentação para turma poderia ser auxiliada por recursos como: apresentações em power point, vídeos, experimentos, etc.

O processo todo da Webquest foi organizado da seguinte maneira: os alunos deveriam formar equipes de no máximo 5 alunos; inscreverem-se nos grupos, conforme representação temática

organizada e especificada na Webquest construída e disponibilizada nos blogues de endereço: <http://webquest-qumica.blogspot.com/> (Engenharia de Produção - turma 1F) e <http://engenharia1d.blogspot.com/> (Engenharia de Produção – turma 1 D).

Após a pesquisa via internet e mediante referências apontadas pela docente, disponíveis no blog, a próxima tarefa dos alunos seria apresentar seu conteúdo à sala utilizando-se das ferramentas e recursos à escolha de cada equipe. Portanto, estabeleceu-se um tempo máximo de dez minutos para a apresentação de cada equipe.

Ficou determinado também, que as apresentações deveriam acontecer, impreterivelmente, na ordem de seqüência dos grupos, visando melhor entendimento dos temas, portanto, as equipes deveriam estar preparadas para as apresentações que ocorreram uma semana após o prazo estipulado para pesquisa ação.

Em auxílio ao trabalho de pesquisa dos alunos foram disponibilizados nos blogs, alguns sites contendo assuntos relacionados ao tema proposto para a Webquest, como fontes de informação e enriquecimento da pesquisa.

Como é de conhecimento de todos, a avaliação é um fator que causa muitas polêmicas, quando falamos de educação. Cada professor tem sua forma de avaliar, porém, diante de tantos caminhos direcionados à evolução inovadora em processos de ensino e aprendizagem, é preciso ficar claro que a avaliação consiste em um fator de importância relevante se for explicada com clareza e discutida entre professor e aluno.

Desta forma, ficou decidido de comum acordo entre professor e alunos que a parte teórica referente à pesquisa e postagem dos textos referentes a cada tema proposto por equipe, teria peso vinte e que a parte prática direcionada à apresentação dos temas propostos teria peso trinta, o que comporia os cinco pontos restantes, que somados às práticas de laboratório formariam a primeira nota parcial do bimestre.

Como toda webquest pede uma conclusão para o trabalho, concluímos aos alunos dizendo que nosso objetivo foi levá-los a pesquisar e entender as funções inorgânicas: ácidos, bases, sais e óxidos, tão presentes em nosso dia-a-dia, acrescentando que, as funções inorgânicas são encontradas em nosso cotidiano, portanto conhecê-las é de grande importância.

Sendo assim, os alunos estarão agregando conhecimentos futuros, necessários à prática na engenharia de produção, pois em determinados momentos os alunos poderão estar sujeitos à utilização desses conhecimentos em seus ambientes de trabalho, uma vez que “o profissional da Química é um dos mais visados, sendo os 'produtos químicos' considerados os maiores vilões da degradação ambiental, da agressão à saúde, da poluição do ar e dos rios, da má qualidade dos alimentos, etc. (MALDANER, 2003, p. 49).”

Com relação aos créditos fornecemos aos alunos as fontes de algumas imagens que foram

utilizadas para a construção da Webquest, por meio do blog, na precaução e no cuidado com os direitos autorais das mesmas. Nesta etapa da Webquest, aproveitamos também, para agradecer a todos os alunos pelo desempenho e pela colaboração na execução e no desenvolvimento de todo o trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O setor educacional, bem como, suas características específicas, não pode ser visto diferente dos demais sistemas sociais, quando se trata da utilização das tecnologias da informação e da comunicação. “Deste modo, também foi afetado pelas TIC e o contexto político e econômico que promove seu desenvolvimento em extensão (SANCHO, 2006, p. 18).”

Portanto, testar ferramentas mediadas pelas TIC em âmbitos escolares torna-se um trabalho incessante, devido crescimento evolutivo e em ascendência; no entanto, coerente e pertinente, pelas contribuições que pode trazer ao ensino tanto de Química como de outra disciplina.

Desta forma, mediante aplicação da Webquest em duas turmas do primeiro ano de Engenharia de Produção, entendida como uma ferramenta tecnológica, interessante e acessível, relatamos a seguir algumas dificuldades encontradas na execução deste recurso e o levantamento de pontos positivos e negativos quanto à sua aplicação no ensino presencial.

Considerações Relevantes quanto à Execução da Webquest

Algumas dificuldades relevantes foram enfrentadas no processo de aplicação da Webquest, visto que, nem todos os alunos têm acesso ao computador e à internet em suas casas e que uma grande maioria demonstra resistência quanto à utilização dos recursos tecnológicos envolvidos nesse trabalho, ou seja, falta de habilidade e domínio em relação às postagens das pesquisas realizadas para a Webquest, dentro do blog.

É claro que, “a maioria das pessoas que vivem no mundo tecnologicamente desenvolvido tem um acesso sem precedentes à informação; isso não significa que disponha de habilidade e do saber necessário para convertê-los em conhecimento (SANCHO, 2006, p. 18).” Daí, a necessidade da mediação e do apoio do professor, na execução de qualquer atividade proposta que exija a utilização das TIC.

As duas turmas de engenharia que executaram essa Webquest são constituídas de um misto de alunos, onde a maioria encontra-se na faixa dos quarenta anos e, portanto, estão há muito tempo distantes de uma sala de aula. Conseqüentemente, por esse motivo, é necessário um desempenho maior, por parte deles, em prol da aquisição do conhecimento.

No entanto, o desenvolvimento das pesquisas referentes à temática química direcionada às funções inorgânicas ocorreu de forma tranquila, pois os alunos mostraram interesse e

desempenho e, em todas as aulas, eles pediam opiniões e orientações sobre suas pesquisas. É fato que nosso trabalho enquanto docente e mediador foi intensificado mediante as dificuldades encontradas pelos alunos, pois para postar alguns trabalhos houve a necessidade de atendimento individual, tanto em sala de aula, como via e-mail.

As apresentações realizadas em sala de aula, que constitui uma das regras da Webquest proposta nesse trabalho, foram de muita qualidade e criatividade. Todas as equipes fizeram uma apresentação no programa power point. Algumas equipes utilizaram vídeos com músicas e textos referentes aos seus trabalhos; outras prepararam práticas experimentais, com auxílio do laboratarista da área, e a maioria das equipes estavam preparadas para apresentar seus conteúdos, que foram expostos com bastante clareza.

Todo esse processo resultou em um excelente trabalho, onde os alunos puderam pesquisar, discutir, estudar, trabalhar coletivamente e de forma colaborativa, o que contribuiu para a construção de seus próprios conhecimentos.

Desta forma, podemos garantir que mesmo diante das dificuldades com relação às postagens dos trabalhos de pesquisa, o resultado foi satisfatório à maioria dos alunos, pois possibilitou o conhecimento sobre as funções inorgânicas e propiciou uma relação de parceria entre aluno/aluno e professor/aluno.

Pontos Positivos e Negativos na Aplicação da Webquest

Todo trabalho realizado em âmbitos educacionais, ou mesmo em outros setores, precisa ser avaliado como forma de nortear pontos positivos e negativos relevantes, visando análise e discussão quanto à aplicabilidade e viabilidade em processos educativos. Portanto, a aplicação dessa Webquest foi avaliada permeando duas etapas a saber:

1. Pesquisa sobre as funções inorgânicas da Química, através de sites disponíveis no ciberespaço e postagem do texto referente ao trabalho determinado a cada equipe, no espaço virtual blog: Webquest-Química.
2. Apresentação e explanação do assunto para os alunos, em sala de aula.

Sendo assim, apresentamos os principais aspectos positivos e negativos desta Webquest, apontados pelas autoras deste artigo, mediante aplicação da ferramenta, no quadro que segue :

Pontos Positivos e Negativos da Webquest

Pontos Positivos	Pontos Negativos
<ul style="list-style-type: none">- a possibilidade de desenvolver um conteúdo químico por meio de ferramentas didáticas mediadas pelas TIC.- o conhecimento e a navegação dentro de um blog, por parte dos alunos.- a motivação aparente nas atitudes dos alunos durante o processo.- a construção do conhecimento, a partir de um recurso inovador.- a disponibilidade dos materiais postados, para possíveis estudos e esclarecimento de dúvidas.- o layout interativo e motivador da webquest.	<ul style="list-style-type: none">- a dificuldade dos alunos em postar os textos pesquisados.- a falta de uma internet banda larga nas salas de aula, para ajudar o alunos em dificuldades com mais facilidade.- a falta de tempo dos alunos para maiores conhecimentos sobre a ferramenta blog; espaço escolhido para divulgação e criação da webquest, por motivo de trabalho.

CONCLUSÃO

Em virtude de vivermos numa sociedade do conhecimento onde tudo se encontra em constante mutação, instituições educacionais não estão imunes a elas e tentam a cada dia mais adaptar-se a essa nova realidade.

Sabemos que na educação tradicional, a preocupação está centrada no armazenamento e na reprodução de conteúdos, porém, em nosso trabalho, observamos e concluímos, tomando por base as perspectivas de Dodge, que o mais importante atualmente, é acessar, entender e transformar as informações existentes, tendo em vista uma necessidade, um problema ou metas significativas.

Portanto, nosso objetivo neste relato foi demonstrar na prática, que a ferramenta tecnológica Webquest, enquanto apoio ao trabalho docente, auxilia o educador a atingir metas pedagógicas na sua prática educativa diária, uma vez que a utilização do computador traz uma motivação extra ao aluno que vê na Internet grandes opções de informações, favorecendo-lhe desenvolver um senso crítico na escolha das que melhor se adéquam aos seus objetivos instrucionais.

Nesse sentido, utilizar a Webquest. Como metodologia de ensino, viabiliza ao docente um modo de organizar e planejar tarefas criativas, num processo que oferece oportunidades aos alunos, de desenvolverem suas habilidades colaborativas e cognitivas, facilitando desta forma, o “aprender a aprender.”

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Fernando José de; FONSECA JUNIOR, Fernando. Aprendendo com projetos. Brasília, PROINFO, MEC, 2.000.
- DODGE, Bernie. WebQuests: A Technique for Internet - Based Learning. The Distance Educator. V1, nº 2, 1995. Trad. Jarbas Novelino Barato.
- FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Docente. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- MALDANER, O. A. A Formação Inicial e Continuada de Professores de Química: Professores/Pesquisadores. 2. ed. Rev. Ijuí: Unijuí, 2003.
- MASSETO, M. T. Competência Pedagógica do Professor Universitário. São Paulo: Summus, 2003.
- MORAN, J. M. A EDUCAÇÃO QUE DESEJAMOS – Novos desafios e como chegar lá. 3. ed. Campinas, SP: Papirus, 2008.
- SANCHO, J. M. TECNOLOGIAS para transformar a EDUCAÇÃO. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- SENAC-SP. Webquest. Disponível em <<http://webquest.sp.senac.br>> Acesso – 24 de junho de 2009.
- VALENTE, C.; MATTAR J. Second Life e Web 2.0 na Educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias. São Paulo: Novatec, 2007.