

WebQuest como recurso para aprender história no IFAC

WebQuest as a resource for learning history at IFAC

Uthant Benicio Paiva

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre
uthant.paiva@ifac.edu.br

Resumo

Este relato de experiência apresenta uma ferramenta metodológica chamada WebQuest como facilitadora para o ensino de história e a tentativa de diminuir o distanciamento causado entre os professores de história e seus alunos. Utilizamos essa ferramenta como metodologia para elaboração do trabalho. O ensino de história e a educação como um todo, sofre a ação das mudanças comportamentais e estruturais a partir do acesso à internet. Os avanços e a facilidade de informação com o uso da web são inegáveis. No trabalho prático realizado com uma turma de 3º ano Integrado do Instituto Federal do Acre (IFAC), a WebQuest mostrou-se como uma ferramenta inovadora para o ensino, despertando entusiasmo e interesse por parte dos alunos na disciplina de história.

Palavras-chave: WebQuest. Ensino de história. Ferramenta. Metodologia.

Abstract

This case studies presents a methodological tool called WebQuest as a facilitator for the teaching of history and the attempt to reduce the distance between the history teachers and their students. We used this tool as a methodology for the elaboration of the work. The teaching of history and education as a whole undergoes behavioral and structural changes from access to the internet. Advances and ease of information with the use of the web are undeniable. In the practical work carried out with a 3rd grade class Integrated from the Federal Institute of Acre (IFAC), WebQuest proved to be an innovative tool for teaching, arousing enthusiasm and interest on the part of students in the history discipline.

Key words: WebQuest. Teaching history. Tool. Methodology.

Introdução

São frequentes as queixas de professores de história com relação às aulas no dia a dia escolar, visto que, com o advento das novas tecnologias e o acesso e popularização da internet, seja por computadores ou por celulares, os livros e as metodologias tradicionais, não trazem, por vezes, o estímulo necessário aos estudantes que estão imersos numa modernidade em constante transformação.

A discrepância do conhecimento tecnológico entre alunos e professores tem se agigantado de tal forma, que, por vezes, alguns alunos têm a sensação de perda de tempo no espaço escolar. Nessa perspectiva, tão somente o livro didático e o quadro negro não atendem mais suas expectativas, causando um distanciamento entre o aluno e a própria escola. Para Tori (2010, p. 11), muitos jovens usam a internet para expandir suas amizades, e navegam nos contextos mais diversos possíveis e com essa prática “conduzida pela amizade”, define-se o perfil do novo aluno: um estudante que, muitas vezes, têm os recursos tecnológicos ao alcance da própria mão.

Para Barato (2002, p. 124-127), as escolas continuam como auditórios e não mudaram com as novas tecnologias, usando equipamentos que só agregam e não transformaram a estrutura que continua baseando-se em transmissão de informações. Para esse autor, os recursos tecnológicos não alteraram substancialmente o cotidiano escolar e se mantêm da mesma forma de séculos passados.

A importância do conhecimento docente das novas tecnologias e seus recursos torna-se vital para uma aproximação real do universo dos seus alunos, “mas a introdução das novas tecnologias na educação não pode ser vista como panaceia, e sim como forma de possibilitar melhorias, desde que sejam integradas ao ensino de forma pertinente” (FREIRE; RODRIGUES JUNIOR, 2010, p. 6310). A tecnologia pode ser ineficaz se não for associada a metodologias apropriadas às demandas da Sociedade da Informação.

Este artigo apresenta a WebQuest (WQ), criada no Google Site como uma possibilidade de uso das ferramentas da Web, assim como sua aplicabilidade prática, visto que, não requer conhecimentos profundos na área de informática. Analisamos aqui também as mudanças do tempo presente, no qual a internet faz parte da vida das pessoas. Apresentamos inicialmente a WQ e suas partes constitutivas, assim como suas vantagens, finalizando com uma aplicação de seu uso em uma sala de aula do ensino médio-técnico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre (IFAC).

As TICs e o ensino de história

O processo de ensino e de aprendizagem vem passando por profundas transformações. A tecnologia traz impactos em todos os setores sociais. O dinamismo das tecnologias traz à tona a complexidade de suas implicações sociais, culturais e, portanto, educacionais. A escola, sem sombra de dúvida, não está isenta desse processo (SILVA; BOTTENTUIT JUNIOR, 2014, p. 1).

Para Imbernón (2010), que admite uma sociedade em época de mudanças aceleradas, com a globalização, temos o professor como um facilitador de aprendizagem, capaz de provocar a cooperação e a participação dos alunos. É conveniente que se fale, sobre a relação obrigatória que a sociedade, sobretudo a urbana, tem cotidianamente com os recursos tecnológicos. Desde a invenção da escrita até o microprocessador de dados, o aparato tecnológico produzido pela humanidade vem modificando a cultura, a economia, a linguagem, a política, a educação etc. O telégrafo, o telefone, o rádio, a televisão, o computador e os

dispositivos móveis como *smartphone*, *tablet*, *ipad*, conectados à internet revolucionaram a forma como as pessoas trabalham, compram, comunicam-se, entretêm-se, estudam, pesquisam, aprendem. Enfim, a tecnologia muda a forma de como as pessoas vivem, a cultura e todas as suas nuances são alteradas (SILVA; BOTTENTUIT JUNIOR, 2014, p. 2).

O conhecimento desses recursos tecnológicos requer trabalho e pesquisa por parte do professor. Demo (1996), afirma que a pesquisa tem um lado obviamente ligado a aprender bem, sendo uma bela maneira de formar, de educar. A pesquisa está ligada diretamente à docência, sendo uma o complemento da outra, dessa forma, o professor deixa de ser um sujeito que reproduz a informação para tornar-se aquele que elabora, permanentemente, uma hermenêutica do mundo fazendo descortinar-se diante de si e da humanidade o vislumbamento de querer sempre saber mais, pois compreende que o saber, resultante desse processo investigativo, é construtivo da humanidade (GHEDIN, 2009, p. 12).

O professor de algumas décadas passadas era o transmissor e detentor do conhecimento, com pouca tecnologia e acesso dificultado à informação. Hoje, no entanto, temos o professor como mediador do conhecimento, imerso em diversas tecnologias e o acesso facilitado à informação. Para Soares (2012, p. 02) “cabe a esse profissional procurar a melhor forma de utilizar essas tecnologias tendo como principal objetivo a formação humana pautada na relação do aprendiz com o mundo, com os outros e com o conhecimento”. Com o uso dos recursos tecnológicos, a pesquisa pode transformar o aluno em participante ativo na construção de seu conhecimento e o professor como facilitador e motivador dessa construção e, com isso, contribuindo “no sentido de pôr a escola à altura do seu tempo” (FREIRE, 1996).

As diversas tecnologias fazem com que nós professores tenhamos que nos atualizar em termos também de práticas metodológicas que insiram essas tecnologias no ambiente escolar visto que devemos orientar e guiar nossos alunos e, com a presença, cada vez mais intensa, das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no cotidiano social, muito se tem discutido sobre o papel do professor diante da construção do conhecimento, a indagação sobre uma postura de facilitador que promove a mediação entre os alunos e as oportunidades de aprendizado. Desta forma o professor se atenta em direcionar o processo de aprendizagem pautado na investigação individual e/ou coletiva com o apoio do computador e da internet (SOARES, 2012).

Segundo dados do IBGE (2011), mais de 50% da população brasileira têm acesso à internet. O uso dessas tecnologias, associados a um bom planejamento e ao domínio de informações e conhecimento por parte do professor, pode fazer com que as aulas e a escola se tornem cada vez mais atrativas e motivadoras para o perfil de alunos que temos hoje.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) são recursos e não substituem as aulas nem o domínio e conhecimento do professor, porém, ampliam as possibilidades de aprendizagem e ensino e com o cuidadoso planejamento, devem ser exploradas com objetivos específicos e orientação. Os alunos devem ser orientados, saber que caminhos devem percorrer para que

essa aprendizagem se torne significativa e sempre focada na aprendizagem do aluno.

Com o uso das TICs ou de algumas dessas ferramentas tecnológicas vamos ampliar o tempo restrito do ensino presencial fazendo com que os alunos interajam façam pesquisas, utilizem essas ferramentas para continuar aprendendo, mesmo depois que o tempo tradicional da sala de aula termina.

Soares (2012, p. 4) afirma que “Quando se modifica o ambiente de ensino, passando de uma escola analógica para uma escola mais digital, certamente haverá melhoras nas relações entre professores e alunos, pois estarão mais próximos, falando a mesma língua”. Dessa forma, podemos continuar interagindo com nossos alunos, ampliando, assim, a possibilidade de interação e contato, rompendo a distância física.

Essa interação do sujeito com o mundo imerso nas novas tecnologias alterou também a maneira de pensar e de aprender. Enquanto professores temos que estar atentos a esse processo na tentativa de acompanhar o avanço da tecnologia, contudo, para a Internet ser vista como uma ferramenta poderosa no auxílio de pesquisas escolares deve-se colocar à disposição do aluno recursos que o orientem diante de inúmeras informações que podem, ao invés de facilitar, dificultar seu estudo. Existem meios capazes de motivar a pesquisa escolar através da Internet, com direcionamentos e orientações que instigam o aluno através de questionamentos com o intuito de alcançar melhores resultados (FREIRE; RODRIGUES JUNIOR, 2010, p. 6311).

A ferramenta selecionada, que é objeto deste estudo e que minimiza os desafios da era moderna, suscita pesquisas e motiva alunos, diminuindo a distância entre professores e alunos é chamada de WebQuest (questões na rede). Ela é usada, nesse caso como facilitadora para o ensino de História. A referida ferramenta utiliza-se de pesquisas escolares, auxiliadas pela Internet.

WebQuest como ferramenta para o professor

WebQuest é uma ferramenta metodológica que tem como base a orientação dos discentes para navegação e pesquisa na web com base nas resoluções de questões ou problemas. Para Silva (2006, p. 19) é o termo dado por Bernie Dodge e Tom March, professores na *San Diego University*, em 1982, que designa uma investigação orientada, na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da internet por meio da aprendizagem colaborativa, ou seja, o compartilhamento de ideias e a colaboração constituem-se palavras-chave para a construção coletiva.

Observamos que a metodologia WQ não se trata de um conjunto de exercícios divulgados na Web. Sua elaboração segue etapas criteriosas e desafiadoras para docentes e discentes. Estes enveredam por um caminho cuidadosamente guiado, a WebQuest é uma metodologia que pode e deve ser utilizada em contexto educativo e pedagógico, e que faz uso dos recursos disponíveis on-line e das potencialidades das TIC na seleção, organização e transformação da informação, na comunicação entre pares e na construção conjunta de conhecimentos (BARROSO; COUTINHO, 2009, p. 698)

Considerada uma forma metodológica de pesquisa na internet, tem como objetivo engajar alunos e professores no uso da internet voltado para o processo educacional. Cabe ao professor estimular os alunos e principalmente orientá-los a usar internet de maneira adequada.

A WebQuest inicia a partir de um tema e, com base nisso, definimos os objetivos a serem alcançados. A partir da seleção e da formulação dos objetivos é que se propõem então uma WQ. Para Dodge (2006, p. 3), “o primeiro passo para um docente aprender a ser um planejador de WebQuest é familiarizar-se com os recursos disponíveis ‘on-line’ na sua própria disciplina”. Não exige softwares específicos além dos utilizados comumente para navegar na rede, produzir páginas textos e imagens, porém “[...] é questionável o benefício da “surfagem” pela rede sem uma tarefa clara na cabeça; e muitas escolas devem racionar bastante o tempo de conexão dos alunos” (DODGE, 2006, p. 1).

A metodologia WQ estimula o pensamento crítico, a pesquisa, o desenvolvimento da competência metodológica de professores e a produção de materiais. Podemos fomentar várias modalidades de pesquisas não só para alunos, mas também para professores que podem enriquecer suas práticas e processos metodológicos.

Santos (2008) nos esclarece que, para que uma WebQuest seja interativa é preciso combinar pedagogia com tecnologia e comunicação interativas. Do ponto de vista pedagógico, a WebQuest precisa agregar elementos que incentivem: a pesquisa como princípio educativo; a interdisciplinaridade e a contextualização entre conhecimento científico e a realidade do aprendente; o mapeamento da informação e a transformação crítica da informação mapeada em conhecimento; o diálogo e a co-autoria entre os aprendente (SANTOS, 2008, p. 6).

A WQ traz como vantagens proporcionar o uso das TICs na aprendizagem, estimulando o manuseio dessa ferramenta por meio da Web. Pode produzir tarefas para a aprendizagem colaborativa, reunindo os alunos e estimulando a trabalhar em grupos, assim como o trabalho individual.

Estimula também a criatividade e o desenvolvimento cognitivo na ampliação da criação das WQ de maneiras diferentes com uso das imagens, fontes etc. Motiva a pesquisa discente, associando a escola ao contexto das práticas sociais no uso das tecnologias como recursos. Pode então transformar informações ativamente (em vez de apenas reproduzi-las), favorecendo o compartilhamento de saberes pedagógico. Em suma, as WQ possuem a virtude da simplicidade e podem ser desenvolvidas para qualquer nível escolar do aluno, pois engaja os aprendizes em investigações ativas e com bom uso do tempo disponível (DODGE, 2006, p. 4).

Segundo Costa e Schimiguel (2012, p. 8), as partes que compõem a estrutura de uma WQ são: Introdução, Tarefa, Processos, Recursos, Avaliação, Conclusão e Créditos.

Na Introdução devemos apresentar o assunto, propondo uma questão central que deva balizar o processo investigativo e motivar a clientela alvo (COSTA; SCHIMIGUEL 2012, p. 08). Devemos apresentar as informações básicas aos alunos, orientando-os sobre o que vão encontrar na atividade proposta. É uma apresentação do tema, expondo os objetivos como contextualização do material

que vai ser construído ali, junto com os alunos e para eles. Lendo a introdução, vamos conhecer a proposta ou proposição da WQ.

As Tarefas da WebQuest, na concepção de Bottentuit Junior e Coutinho (2011, p. 5), “são baseadas na taxonomia da aprendizagem ativa proposta por Bloom. Como exemplo desses níveis de domínio cognitivo, temos: a análise, a síntese, a avaliação, o conhecimento, compreensão e aplicação”. Descrevemos na tarefa o que os alunos deverão elaborar para finalizar o trabalho.

Nos Processos especificam-se os passos que os alunos devem fazer para a concretização da tarefa, incluindo orientação sobre como subdividir as tarefas, detalhes dos papéis que podem assumir cada um dos alunos e estratégias de trabalho que especificam as metodologias adotadas.

No que se refere aos Recursos, disponibiliza-se aos alunos uma lista de sites Web a serem consultados para a realização do trabalho ou outras referências, tudo bem planejado para que a aprendizagem esteja presente nesse contexto educacional.

Quanto à Avaliação, para Costa e Schimiguel (2012, p. 9) é ela “que instrumenta o julgamento que o professor fará ao examinar o produto ou o resultado da tarefa. Preferencialmente deve ser algo estruturado no formato de rubrica, na qual os critérios avaliativos serão estabelecidos com clareza”. Nessa parte, são explicados os critérios que serão utilizados na validação do trabalho. De outra forma, Santos (2008, p. 11), nos diz que “avaliar é diagnosticar e tomar decisões acerca desse diagnóstico, é assumir a postura de sujeitos de ocorrências. É preciso que os sujeitos envolvidos assumam responsabilidades frente ao seu processo de construção de conhecimentos”. Os alunos podem fazer parte do processo por meio da autoavaliação.

A Conclusão corresponde à finalização da atividade. Apresenta um resumo que traz reflexão da atividade para reconhecer o que foi aprendido.

Nos Créditos deve-se apresentar as fontes de todo material utilizado na WQ: Imagens, músicas, textos, livros, sites, páginas da web.

Praticando Webquest no IFAC

A carga horária da disciplina de história no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre (IFAC) é bem reduzida. Todo o conteúdo de história do ensino médio é ministrado em três anos com carga horária de 45h/a por ano letivo. Isso reduz o tempo do professor em sala com os alunos, tendo que ser objetivo e didático para que a aprendizagem seja contemplada. Usamos nossa WebQuest na turma do 3º ano, curso técnico integrado ao Ensino Médio, que atualmente possui uma turma de 14 alunos ativos, com faixa etária de idades entre 15 e 17 anos.

No primeiro momento foi apresentada a proposta da WebQuest e sua dinâmica, como atividade extraclasses que culminaria em uma apresentação em sala de aula. A ideia foi bem aceita, visto que quase todos possuíam internet em suas residências, e a biblioteca do Campus permite o acesso à Web também. Informamos o *link*, utilizamos o Google Site.

Nossa WebQuest intitulou-se “Passeio na Web com Sócrates: Grécia e Seu Legado”. A escolha dessa temática deu-se a partir dos Jogos Olímpicos de 2016 no Brasil. Levamos em consideração que tais jogos se originaram na Grécia Antiga. Dessa forma, revisamos o conteúdo sobre Grécia Clássica com a turma do 3º ano. Convidamos um professor de História, para fazer o papel do convidado para nossa aula presencial que seria de 02 tempos de 50 minutos.



Figura 1: Apresentação.
Fonte: Próprio autor (2016).

Os alunos foram orientados a abrir o *link* <<http://zip.net/btlVF>>, e acessar o nosso Google site. Na apresentação da WebQuest aparece a imagem constante na Figura 1, com frase de Sócrates: “só sei que nada sei”, personificado na figura do professor visitante.



Figura 2: Introdução.
Fonte: Próprio autor (2016).

A introdução tem como objetivo motivar e despertar o interesse dos alunos para a realização do trabalho, além de conter os objetivos e fazer perguntas para que os alunos possam ir às outras seções da WQ. É uma espécie de cartão de visita.

Foram divididos dois grupos de 4 alunos com a temática Grécia Antiga (denominados grupo 1 e 2) e dois grupos de 3 alunos com a temática Jogos Olímpicos (denominados 3 e 4).

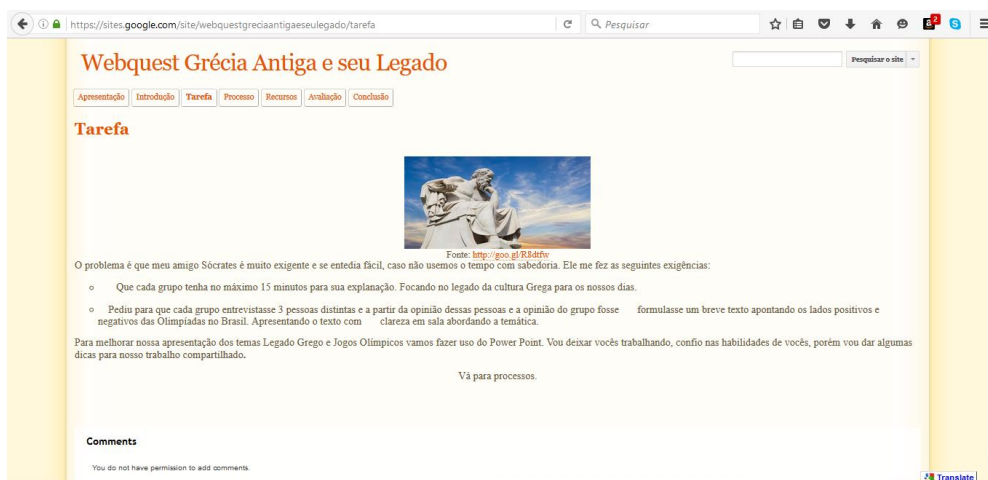


Figura 3: Tarefa.
Fonte: Próprio autor (2016).

A Tarefa era composta pelas seguintes exigências, lembrando que meu amigo Sócrates é muito exigente e se entedia fácil, caso não usemos o tempo com sabedoria:

- Que cada grupo tenha no máximo 15 minutos para sua explanação.
- Grupos 1 e 2 : focassem no legado da cultura Grega para os nossos dias.
- Grupos 2 e 3: cada grupo entrevistasse 3 pessoas distintas e a partir da opinião dessas pessoas e o auxílio dos sites de apoio apontado pela WQ e também levando em conta a opinião do grupo, fosse formulado e um breve texto, apontando os lados positivos e negativos das Olimpíadas no Brasil, apresentando o texto com clareza em sala e abordando a temática.

Na tarefa, esclarecemos o que os alunos precisam fazer para atingir os objetivos propostos naquela temática selecionada para aquela WQ. Os projetos podem ser uma página Web, uma apresentação em Power Point ou uma exposição oral do tema trabalhado, ou outras atividades (de acordo com que o professor planejou).



Figura 4: Processos
Fonte: Próprio autor (2016).

Em processos (Figura 4), especificamos a importância de formar grupos e a atribuição de cada um, assim como o uso do Power point para a apresentação na sala de aula.



Figura 5: Recursos.
Fonte: Próprio autor (2016).

Em recursos (Figura 5) foi disponibilizada aos alunos uma lista de sites Web a serem consultados para a realização das tarefas, com conteúdo suficiente para a execução do trabalho em questão.



Figura 6: Avaliação.
Fonte: Próprio autor (2016).

Na avaliação (Figura 6) especificamos o que seria avaliado na apresentação dos grupos, detalhamos os critérios totalizando 30 pontos, sendo que a relevância e o domínio do conteúdo seriam os quesitos de maior valor, seguido de organização, linguagem, domínio do tempo desempenho dentre outros.

Considerações Finais

O resultado alcançado com o uso da WebQuest no Google Site foi satisfatório, havendo o empenho dos alunos, que seguiram o que foi proposto. A sala

selecionada já possui bom desempenho, no entanto o desafio da turma de apresentar uma temática para um convidado com a metodologia totalmente diferenciada do que vinha posto gerou certa inquietação no início, porém obtivemos um desempenho acima da média na execução da aula.

Quanto à nossa experiência foi desafiadora e gratificante, pois como professor de História por mais de uma década, nunca havíamos experimentado uma metodologia pautada totalmente na Web. Os grupos 1 e 2 ao tratarem sobre a Grécia Antiga e seu legado, fundamentaram historicamente e relacionaram os Jogos Olímpicos como importante legado do Mundo Antigo. Com os Jogos, cessavam-se as guerras e o espírito de luta e a competição pairava naquelas pessoas.

Alguns integrantes do grupo 2 revelaram que conseguiram suprir lacunas e acharam relevante o fato de o Mundo Grego, ter contribuições diretas no nosso Estado Nação, como a democracia, o voto, os hábitos de exercitar-se e cultivar o corpo, dentre várias outras contribuições. Eles afirmaram que a metodologia utilizada tornou mais instigante e desafiadora a temática proposta e que alguns fizeram uso do próprio celular para pesquisar e aprofundar a temática.

Os grupos 3 e 4 tratavam das Olimpíadas, como legado Grego nos dias atuais. Todavia, houve certa polêmica na apresentação do grupo 4 quando este, interpelava sobre como um país com falta de recursos financeiros como o Brasil poderia sediar Uma Olimpíada com gastos exorbitantes.

O grupo 2 viu os Jogos como algo positivo, que influenciaria o turismo e proporcionaria diversão ao povo brasileiro, assim como colocaria o país em evidência, o que foi contraposto pelo grupo 1 que alegava gastos desnecessários que poderiam ser alocados para saúde e educação.

O aprendizado sobre a cultura Grega e suas contribuições para nossa sociedade foi amplamente discutido e com afinco, assim como a questão dos Jogos Olímpicos Rio 2016, o que tornou o uso da WebQuest inovador no que diz respeito ao melhor aproveitamento do tempo em sala de aula e a diminuição da distância entre professor e aluno.

Duas aulas de 50 minutos neste caso nos rederam o aprendizado de várias aulas, visto que as pesquisas tanto no laboratório, nos computadores da biblioteca, quanto nos computadores domésticos e o uso de celulares, permitiram o aprofundamento tanto fora como dentro da sala de aula com apresentações e debates.

A avaliação foi dada pelo professor convidado tendo sido superior à média de 80%. Cada aluno já sabia previamente em quais quesitos seriam avaliados. Foram eles: domínio de conteúdo; organização de informação com sequência lógica assim como linguagem objetividade e clareza. Nesses quesitos, todos os grupos obtiveram nota máxima. Com relação ao tempo previsto, e estrutura do Power point foram detectadas algumas falhas na apresentação, o que ocasionou a subtração das notas correspondentes.

Ao final do trabalho, alguns alunos revelaram que tiveram o interesse despertado pela metodologia e que gostariam que fosse incorporada a outras temáticas dentro do ensino da disciplina. O presente artigo revela apenas um caso prático dentre outros que sucederão a este na disciplina de história no IFAC.

Agradecimentos e apoios

Sou grato aos professores do Mestrado Profissional em Ensino Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (MPET), que nos proporcionaram uma visão mais ampla sobre nossa prática docente.

Referências

BARATO, Jarbas Novelino. Educação, saber e trabalho. **Tecnologia Educacional e Educação Profissional**. São Paulo: Editora do SENAC. 2002.

BARROSO, Marta; COUTINHO, Clara Pereira. A WebQuest como metodologia de aprendizagem no Curso de Educação e Formação de Adultos na área Sociedade, Tecnologia e Ciência. In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TIC NA EDUCAÇÃO, 6., 2009, Minho/Portugal, **Actas...**, Minho: Universidade do Minho, 2009. p. 697-714, ISBN 978-97298456-6-6.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. Webquest no ensino superior: uma estratégia educativa para explorar as páginas e os recursos da WEB. **Paidéi@: revista científica de educação a distância**, Santos, v. 2, n. 4, 2011.

COSTA, Carlos Henrique de Jesus; SCHIMIGUEL, Juliano. Uso de novas tecnologias na educação matemática: o professor e a webquest. In: ENCONTRO DE PRODUÇÃO DISCENTE EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA, 4., 2012, São Paulo, **Anais...**, São Paulo: Universidade Católica de São Paulo e Universidade Cruzeiro do Sul, 2012. p. 1-16.

DEMO, Pedro. **Princípio Científico e Educativo**. 4a. ed. São Paulo: Cortez Editora, 1996.

DODGE, Bernie. Webquest: Uma técnica para aprendizagem na rede internet. 2006. Disponível em: <http://www.dm.ufscar.br/~jpiton/downloads/artigo_webquest_original_1996_pt_br.pdf>. Acesso em: 10 maio 2016.

FREIRE, Karine Xavier; RODRIGUES JUNIOR, José Florêncio. **Webquest**: uma pesquisa ação de seu emprego no ensino Fundamental. SEEDF, 2010.

FREIRE, Paulo. **O futuro da escola**. São Paulo: TV PUC, 1996.

GHEDIN, Evandro. Tendências e dimensões da formação do professor na contemporaneidade. In: CONGRESSO NORTE PARANAENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 4., 2009, **Trabalhos...**, Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009, p. 1-28.

IMBÉRNON, Francisco. **Formação docente e profissional**: formar-se para a mudança e a incerteza. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

SANTOS, Edméa O. A metodologia da webquest interativa na educação online. **Tecnologia e educação: as mídias na prática docente**. Rio de Janeiro, Wak Editora, v. 01, p. 107-128, 2008.

SILVA, Karine Xavier Soares. **Webquest**: uma metodologia para a pesquisa escolar por meio da Internet. 2006. 101 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2006.

SILVA, Nataniel Mendes da; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Uma Proposta de Uso da Metodologia WebQuest para o Ensino e Aprendizagem de Literatura. **RENOTE**, Rio Grande do Sul, v. 12, n. 1, 2014.

SOARES, Elaine Pierin Gotardo. Webquest: metodologia de pesquisa orientada apoiada pelas tecnologias digitais que favorece o processo de ensino aprendizagem. **Olhares & Trilhas**, Uberlândia, v. 14, n. 1, jan./dez. 2012.

TORI, Romero. **Educação sem distância**: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2010. 256 p. ISBN 85-7359-921-9.