

**WEBQUEST: METODOLOGIA QUE ULTRAPASSA OS LIMITES DO
CIBERESPAÇO®**



GÍLIAN CRISTINA BARROS

**PARANÁ - BRASIL
NOVEMBRO DE 2005**

SUMÁRIO

Resumo	
Introdução	
2- Elementos Estruturantes de uma WebQuest	5
2.1- Introdução	5
2.2- Tarefa: uma forma de produção e aprendizagem colaborativa	5
2.3- Processo: Colabore. Senão?!?	6
2.4- Recursos: Caminhos a serem percorridos	6
2.5- Orientações	7
2.6- Avaliação: momento de reflexão e aprendizagem	7
2.7- Conclusão	8
3- WebQuest + Projetos de aprendizagem = Metodologias incorporadas.....	8
4- WebQuest: forma de organização de trabalhos	10
5- phpwebquest = produção e disponibilização de WebQuests	11
6- WebQuest: metodologia que ultrapassa os limites do ciberespaço	14
7- Passagens obrigatórias	15
8- Referências	16

WEBQUEST: METODOLOGIA QUE ULTRAPASSA O CIBERESPAÇO

Gílian Cristina Barros¹
gilian@seed.pr.gov.br

Resumo

Ferramentas, recursos, metodologias brotam a todo o instante na Internet. Dentre estas tantas possibilidades apresento uma das metodologias que tenho utilizado, pesquisado e analisado no trabalho com alunos do ensino fundamental e com professores da rede pública, e pesquisadores em tecnologia na educação nos Grupos de Trabalho (GTs) das Coordenações Regionais de Tecnologia na Educação (CRTEs) do Paraná. Descrevo minhas descobertas e experiências em cada um dos *elementos estruturantes* (FERNANDES et al., 2005) (Introdução, Tarefa, Processo, Recursos, Orientações, Avaliação e Conclusão), bem como, o estado da arte de WebQuests (DODGE, 2001), nestes quase dez anos em que se utiliza e trata desta metodologia baseada na pesquisa, utilizando os recursos da Internet, apresentando algumas propostas desenvolvidas no Brasil, em educação, através da disseminação de Jarbas Novelino Barato do SENAC/SP e Escola do Futuro - USP. E por fim, desenvolvo e apresento uma proposta de trabalho com esta metodologia que ultrapassa o ciberespaço, através de lan e paperquests.

Palavras-chave: webquest, *lanquest*, *paperquest*, ciberespaço, metodologia, educação.

¹Especialista em Metodologia do Ensino Superior – UNASP e Informática Educativa – UFES
Pesquisadora e assessora em Tecnologia na Educação – CRTE /PR
Professora de Matemática – Ensino Fundamental – Colégio Adventista de Telêmaco Borba
Administradora do ambiente → <http://www.EscolaBR.com>

1- Introdução

Ao iniciar a produção deste texto, no final de julho deste ano, o primeiro título que havia dado se referia a WebQuest como metodologia que ultrapassava os espaços da web, mas, no decorrer do processo de leituras, pesquisas e reflexões, o título do texto passou da web para o ciberespaço.

Por que ciberespaço?

O ciberespaço compreende a interação de máquinas, programas, informações e pessoas ligadas a um espaço que apresenta inúmeras possibilidades de aprendizagens e interações e web parece ficar restrito apenas a questões de ordem técnica e física, sem envolver interações e descobertas entre pessoas. (LÉVY, 2000)

Mas o que são estas tais de WebQuests?

Bem, WebQuest é uma metodologia que direciona o trabalho de pesquisa utilizando os recursos da Internet.

Metodologia, estudada, desenvolvida e disponibilizada por Bernie Dodge, Educational Technology, San Diego State University em 1995, e disseminada no Brasil por Jarbas Novelino Barato, são produzidas para disponibilização na Internet e podem ser editadas em programas como: Front Page, NVU, Dreamweaver, Mozilla Composer.

No site do Projeto WebQuest – Escola do Futuro - USP, ela é definida como:

[...] modelo extremamente simples e rico para dimensionar usos educacionais da Web, com fundamento em aprendizagem cooperativa e processos investigativos na construção do saber. Foi proposto por Bernie Dodge em 1995 e hoje já conta com mais de dez mil páginas na Web, com propostas de educadores de diversas partes do mundo (EUA, Canadá, Islândia, Austrália, Portugal, Brasil, Holanda, entre outros).

Defino como, uma metodologia que cria condições para que a aprendizagem ocorra, utilizando os recursos de interação e pesquisa disponíveis ou não na Internet de forma colaborativa. É uma oportunidade de realizarmos algo diferente para obtermos resultados diferentes em relação à aprendizagem de nossos alunos. Além de que, as WebQuests oportunizam a produção de materiais de apoio ao ensino de todas as disciplinas de acordo com as necessidades do professor e seus alunos.

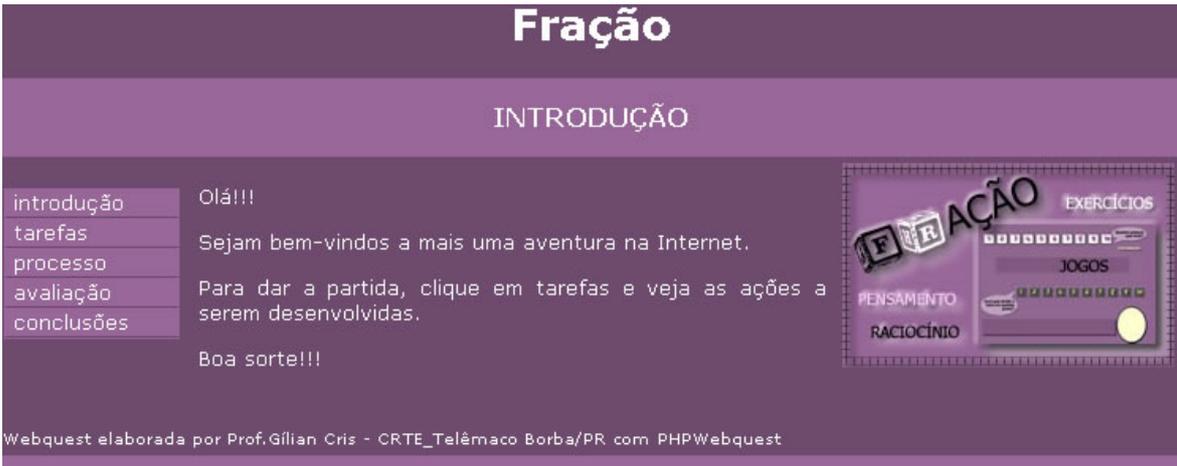
E como as WebQuests poderão ultrapassar os limites do Ciberespaço?

O Ciberespaço tem limites?

O toque, o olhar, a presença e muitas outras necessidades são pontos nos quais o Ciberespaço ainda não consegue chegar, mas pela percepção de nós educadores, alguns destes limites poderão ser quebrados pelo oportunizar de “novas” soluções metodológicas a todos que tenham ou não acesso a este Ciberespaço.

Espero que sintam-se aprendiz e descobridor através das aprendizagens e percepções de uma educadora que busca no aprender o compartilhar.

2- Elementos Estruturantes de uma WebQuest



The screenshot shows a web page for a WebQuest titled "Fração". The main heading is "Fração" in a large, bold font. Below it is a sub-heading "INTRODUÇÃO". On the left side, there is a vertical menu with the following items: "introdução", "tarefas", "processo", "avaliação", and "conclusões". The main content area contains the following text:

Olá!!!

Sejam bem-vindos a mais uma aventura na Internet.

Para dar a partida, clique em tarefas e veja as ações a serem desenvolvidas.

Boa sorte!!!

At the bottom of the page, it says: "Webquest elaborada por Prof. Gilian Cris - CRTE_Telêmaco Borba/PR com PHPWebquest".

On the right side of the page, there is a graphic with the word "FRAÇÃO" in large letters, and below it, a smaller graphic with the word "EXERCÍCIOS" and "JOGOS". There are also some icons and a progress bar.

2.1- Introdução

Seja bem-vinda(o) a possibilidade de [...] desenvolver em crianças e adolescentes a capacidade de entender o mundo a partir de informações disponíveis na Internet, com vistas ao [...] pensar com refinamento, este é o primeiro passo para a produção de WebQuest, uma introdução que consiga realmente levar os alunos ao desenvolvimento desta e de muitas outras capacidades. (DODGE, 2005) in (MASCARENHAS, 2005).

No trabalho com alunos do ensino fundamental, percebi o encantamento destes, com a novidade de uma aula no laboratório de informática e com o cuidado de preparo por parte do professor de um material exclusivamente para eles.

A primeira WebQuest que utilizei foi baseada na produzida pelos professores (HOLZCHUH & MOREIRA, 2003), do Colégio SAA, sobre sistema monetário, que reorganizei para o trabalho com números decimais. Os resultados foram bem interessantes e podem ser conferidos no Livro Virtual (MENTA, 2005) em, gilian.escolabr.com/livro, que utilizamos para os registros da WebQuest: Grana!

Por mais simples que a sua primeira atividade de WebQuest possa parecer, isso com certeza encantará os alunos que terão em você, professor, alguém que está ligado com o que eles estão (Internet) e que se preocupa em fazer uma atividade diferente das que estão acostumados a realizar em sala de aula, isto, não significa que esta esteja desvinculada dos conteúdos estabelecidos para disciplina, as webquests podem e devem tratar de conteúdos trabalhados em sala de aula, servindo como atividades incentivadoras, de aprendizagem ou de conclusão de um determinado conteúdo.

O uso de imagens, e se possível de personagens, figuras gifs, avatares, caricaturas, etc., que representem os envolvidos (professor e aluno) na aventura proposta pela WebQuest, é atraente para os alunos. A criação de um cenário, história, enredo, desafio é importantíssimo neste momento, pois a partir da introdução é que os alunos percebem-se participantes da pesquisa.

2.2- Tarefa: uma forma de produção e aprendizagem colaborativa

A tarefa é a definição do que o aluno terá de executar para completar a atividade.

Quanto mais as tarefas corresponderem aos objetivos que deseja alcançar em relação às descobertas e aprendizagens dos alunos, mais estes se verão colaboradores e participantes na construção do conhecimento.



Além de desenvolver a capacidade de compreensão do mundo pelas informações disponíveis no ciberespaço, as WebQuests, através dos diversos tipos de tarefa, possibilitam aos alunos, encontrar e desenvolver novas formas de aprender - o aprender colaborativamente - pois, no trabalho em grupos, eles são responsáveis pelas descobertas, busca de respostas e aprendizagens.

A taxionomia de tarefas, com doze categorias proposta por Bernie Dodge, é um ponto que vale o estudo e atenção especial, pois, apresenta silhuetas diferenciadas para a apresentação das tarefas, através delas todo processo das WebQuests é encaminhado. (DODGE, 2001).

Usar a tecnologia para aprender exige mais do que conhecer um software ou do que se sentir à vontade com o hardware utilizado. É necessário que estejamos conscientes do impacto que essa forma de aprendizagem tem no próprio processo de aprendizagem. (PALLOFF & PRATT, 2002), isso ficou muito claro nas percepções e análises que fiz do trabalho dos alunos na execução das tarefas.

2.3- Processo: Colabore. Senão?!?

Ao apresentar a proposta de trabalho aos alunos as regras devem ser poucas, possíveis de cumprir, ajustadas as condições da turma e claras. Tudo o que se espera e será avaliado no trabalho com WebQuests deve estar evidente desde o início: os registros, a distribuição das tarefas, atitudes de respeito e colaboração com a equipe, etc...

Se as tarefas determinadas exigem um certo esforço do grupo de alunos, obrigatoriamente, deverão ser divididos papéis e responsabilidades, logo, os alunos aprendem que pela colaboração todos conseguem chegar ao alvo estabelecido.

E quando alguém não cumpre com suas responsabilidades? Nem queira saber o quanto sofre. Os demais membros da equipe realmente cobram, a ficha esquecida, as anotações perdidas, a falta de compromisso com o grupo, tudo que se combina é com certeza cobrado pelos alunos.

Os conflitos que surgem na resolução das tarefas são, sem dúvida, meios para a compreensão e aprendizagem das dinâmicas do trabalho em grupo, assim como, a necessidade de cumprimento dos papéis estabelecidos, conhecimento pessoal em relação ao outro, integração no grupo, restabelecimento de confiança e formação de consenso.

Com certeza é no "debate, que acontece longe do computador, que o aprendizado toma forma". Onde os alunos têm nos parceiros de aprendizagem as mais diversas possibilidades para a resolução de desafios e conflitos que poderão surgir no grupo. (DODGE, 2005) in (MASCARENHAS, 2005).

2.4- Recursos: Caminhos a serem percorridos

É o momento de apresentar as fontes de informações necessárias para que a tarefa possa ser cumprida.

Os caminhos percorridos para responder a um determinado desafio passam pelos mesmos nós (links sugeridos), mas, na elaboração das respostas cada equipe de alunos elabora seus próprios caminhos, conclusões e respostas.

Para professores que estão iniciando suas produções e descobertas na Internet, o uso de WebQuests, torna-os mais seguros no emprego de recursos da web, pois, utilizam algo que eles mesmos construíram, sabendo assim qual será cada nó dos caminhos que os alunos percorrerão.



Depois de se sentirem mais seguros os professores poderão, sem dúvida, partir para uma produção colaborativa com a equipe da escola e com alunos, como na proposta de construir uma webquest com sua equipe de trabalho de (MARTINS, 2004), onde estarão conhecendo novas formas de ensinar e aprender no ciberespaço.

2.5- Orientações

As orientações dificilmente aparecem entre os tópicos no momento de publicação de uma WebQuest, mas nada impede que seja acrescentado mais este item, para que os navegadores e estudantes tenham claros o que realmente se espera e avalia de cada um dos envolvidos.

Este elemento estruturante da WebQuest, é utilizado no momento de acordo inicial, onde são abordadas questões como: formas de trabalho no laboratório, como será avaliado o desenrolar das atividades, de que forma pode-se organizar o tempo para que os prazos sejam cumpridos, as formas de realização dos registros, a divisão das tarefas, a responsabilidade de todos frente à realização da pesquisa, enfim, os ajustes pedagógicos necessários para que o trabalho transcorra da melhor forma possível.

2.6- Avaliação: momento de reflexão e aprendizagem

Este é um dos pontos mais importantes do trabalho colaborativo com WebQuests.

Na proposta de Bernie Dodge, deve-se trabalhar com tabelas, fichas ou um questionário a ser respondido pelos alunos, bem como, algumas formas de análise das interações e descobertas realizadas.

O que proponho é que as discussões, anotações e relato de aprendizagens sejam realizadas em todas as aulas. Inicialmente, poderão ser utilizadas fichas de anotação até que os alunos se habituem com as formas de relato. É interessante, que o professor também apresente seus relatos no decorrer do processo.

A utilização de fichas e dos relatos no papel, antes de usarem a Internet, são importantes, pois no trabalho que desenvolvi com os alunos do ensino fundamental, os registros que estavam no caderno foram mais completos e claros dos que os colocados na Internet.

As WebQuests deveriam contemplar espaços para relatos de aprendizagens e comentários, como na proposta de (GUTIERREZ, 2004), no trabalho com BlogQuests, ou no que desenvolvi com os alunos, no uso do Livro Virtual, pois, a avaliação é uma oportunidade de aprender e reaprender sozinho e/ou com o grupo.

Os momentos e as aprendizagens, sem dúvida, são diferentes, logo os registros contínuos dos passos, das percepções, das descobertas, medos e aprendizagens seriam caminhos para se compreender o próprio processo de aprender.

Os ritmos e momentos de aprendizagem tornam-se visíveis, pois os dados são registrados com certa frequência, assim as percepções quanto ao real crescimento e aprendizagem tornam-se aparentes. Tudo o que desenvolvemos, criamos, descobrimos, analisamos, discutimos, disponibilizamos, construímos, são meios que oportunizam a aprendizagem.

Nenhuma avaliação deveria perder de vista tal fato, tudo o que o ser humano constrói ou destrói é possibilitador de aprendizagem, logo de avaliação.



2.7- Conclusão

Ligada a avaliação, a conclusão nas WebQuests é uma forma de apresentar um resumo das aprendizagens, bem como, os pontos que poderão ser retomados em outros momentos.

No uso de WebQuest, são considerados nos momentos de avaliação e conclusão os objetivos educacionais, que são baseados na Taxionomia de Bloom que analisa três domínios: o cognitivo, o afetivo e o psicomotor.

Muitos consideram o uso de Taxionomia, uma forma de voltarmos ao “puro tecnicismo”, mas se analisarmos em profundidade muitos dos tópicos (objetivos a serem alcançados) apresentados são os mesmos que devemos e podemos desenvolver no uso e trabalho por competências e habilidades, proposto pelos PCNs.

Maria Isabel Rodriguez, apresenta uma indicação interessante de análise entre a taxionomia de Bloom e a Teoria das Inteligências Múltiplas (Gardner) que vale a pena ser analisada. (RODRIGUEZ, 2003)

No ciberespaço, somos o que produzimos, logo, os registros que fazemos de nossas descobertas, conteúdos e aprendizagens, são importantes, não só para que todos tenham acesso às informações, mas como forma de expressar opinião, medos e anseios.

3- WebQuest + Projetos de aprendizagem = Metodologias incorporadas

A metodologia de trabalho com projetos pode ser incorporada à metodologia das webquests, assim como apresenta a indicação de NUNES & SOUSA JUNIOR da Universidade de Brasília, onde a criação de um ambiente de aprendizagem colaborativa à distância empregando a Internet é proposto, tendo na metodologia de projetos base para o desenvolvimento deste trabalho com professores e alunos.

Não se deve perder de vista que o trato com projetos pode envolver duas linhas, os projetos de ensino e os de aprendizagem.

O que proponho como metodologia incorporada a das webquests e tenho experienciado enquanto assessora de professores da rede pública estadual do estado do Paraná, é o trabalho com projetos de aprendizagem onde, consideram-se as dúvidas e indagações vindas das necessidades e interesses do aluno e professor, inicialmente através do levantamento de hipóteses, partindo geralmente do conhecimento que já se tem sobre determinado assunto, onde a aprendizagem será construída pelas interações reflexivas através da cooperação. (FAGUNDES)

O trabalho através de situações-problema é umas das fortes características do projeto de aprendizagem, e quando se busca solucionar estas, toda a comunidade escolar vê-se envolvida em situações *"sustentadas por um levantamento de questões feitas pelo próprio estudante"*.(FAGUNDES)

Neste processo tanto alunos como professores são atores e aprendizes, desenvolvendo a autonomia, através da prática interdisciplinar, onde a intuição, imaginação e prazer são possibilidades construídas pelos desafios, no trabalho com WebQuests.

Na aprendizagem por projetos os alunos e professores levantam hipóteses, analisam, organizam, selecionam informações, buscam desenvolver novas formas de comunicação, expressão nas diversas áreas do conhecimento, refletem, imaginam e exercitam a cidadania através de atitudes solidárias e autônomas, enfim, mostram o que



querem, o que sabem e o que podem fazer - são autores e atores que criam e inovam nos procedimentos e metodologias utilizadas, descobertas e recriadas.

O professor deve ter a competência técnica (conhecimento de sua área e disciplina) neste processo para poder dar suporte como especialista e articulador das discussões de questões levantadas pelos alunos, apurando claramente o nível de conceituação acerca do conteúdo em estudo, a linha de raciocínio e/ou compreensão do aluno, a fim de poder criar mais e mais desafios, nas relações criadas para sistematização e formalização dos conteúdos que surgem.

As análises realizadas pelo professor orientador do projeto devem contemplar e sugerir questões que desestabilizam, provocam discussões, reflexões, análises e críticas, que contribuem para a formação do cidadão que deverá ter e desenvolver atitude e comprometimento com o grupo de desenvolvimento do projeto. (COSTA & MAGDALENA)

Os conteúdos são, no desenrolar do projeto, aprendidos através de meios onde o desenvolvimento da capacidade de aprender e continuar aprendendo é natural neste processo contínuo de ir e vir nos questionamentos quanto as suas dúvidas e certezas. Os temas e conteúdos cruzam-se nas diversas atividades construídas e sugeridas para cada aluno e grupo de trabalho, onde em determinados *nós* todos se encontram, seja de forma simultânea ou não. (COSTA & MAGDALENA)

Em projetos de aprendizagem a avaliação ocorre durante todo o processo, e o crescimento é percebido pelas trocas e interações ativas de cada um dos envolvidos, com o uso da Informática, tanto alunos quanto professores podem avaliar o processo desde seu início (as primeiras dúvidas e certezas) até a sua reestruturação (abrangendo novas dúvidas e certezas), pois um projeto de aprendizagem não tem fim, neste processo somos todos aprendizes.

Os registros dos textos de interações e pesquisas realizadas em grupo e/ou individualmente, as imagens, os sons ficam todos arquivados, possibilitando a melhor compreensão da construção do conhecimento, onde cada indivíduo envolvido no processo pode estar avaliando as suas produções e as dos grupos, através de Portfólios e/ou Webfólios, desenvolvendo a autocrítica quanto aos seus limites e possibilidades.

Temos um exemplo recente de aplicação de WebQuest com a interação dos alunos e apresentação de suas descobertas através do uso de Blogs, que foi desenvolvida pela Professora Silvane Sehn (DELAVALD, 2005), na WebQuest: Tudo é Relativo???

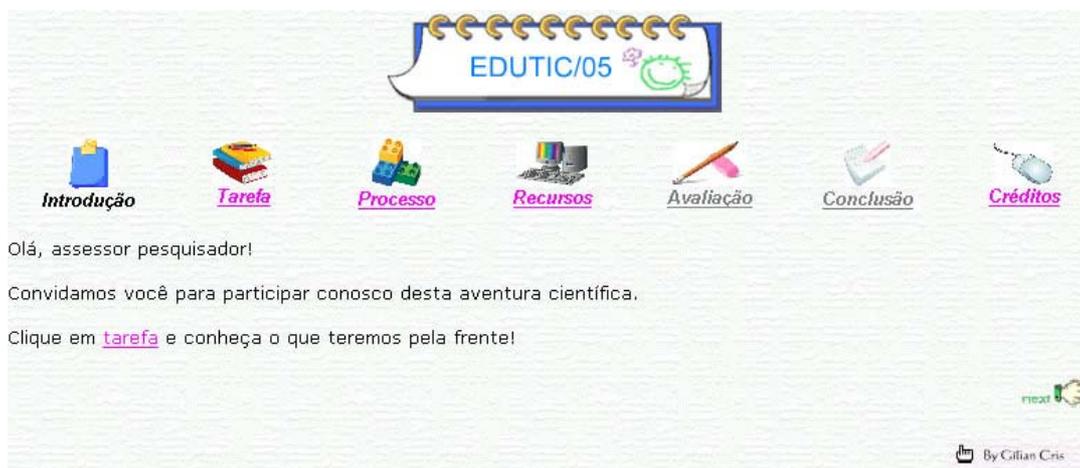
Por isso, vejo como necessário no uso de WebQuests espaços on-line ou não, para registro das discussões e reflexões sobre os momentos de aprendizagem.



4- WebQuest: forma de organização de trabalhos

Um ponto que convém ser preservado no trabalho com WebQuest, é que esta seja sempre utilizada considerando-se o trabalho em grupo, e com orientação presencial do professor, ainda mais quando se trata de alunos da Educação Básica, mas nada impede que esta metodologia seja utilizada como ferramenta de produção à distância, pois, “[...]o modo como o meio eletrônico é utilizado depende em grande parte das necessidades humanas, isto é, tanto dos professores quanto dos alunos, e que essas necessidades são a razão primeira por que se formam comunidades eletrônicas.” (PALLOFF & PRATT, 2002)

No decorrer das atividades de um dos Grupos de Trabalho (GTs), percebi que muitas das atividades não estavam claras para a maioria do grupo. Para que as tarefas ficassem mais específicas e delineadas conforme os objetivos inicialmente traçados, criei uma WebQuests, para que os caminhos e os prazos a seguir fossem contemplados dentro da linha de trabalho proposta para os GTs da CETE/PR (Coordenação Estadual de Tecnologia na Educação).



Juntamente com a metodologia de WebQuests, utilizei espaços para produção colaborativa, através da ferramenta Wiki. As atividades ainda não terminaram, devido à necessidade de realizarmos outras tarefas de mais urgência propostas por nossa coordenação, mas assim que as atividades sejam retomadas, acredito ter nesta forma de trabalho, grande possibilidade de sucesso.

(NIVALDO JUNIOR, 2005) realizou uma experiência interessante integrando WebQuests e PodCasts no ensino, através do tema, Golpe de 64: A música e a ditadura. Neste caso, a WebQuest é apresentada como fio condutor para a organização e execução das tarefas, tal como, na oficina Blogando Com Ciência que os alunos utilizam blogs e podcasts para relato das atividades sugeridas de: apresentação, pesquisa, entrevista, descoberta e depoimentos.



5- phpwebquest = produção e disponibilização de WebQuests

[...] quando os professores começam a utilizar recursos eletrônicos na educação enfrentam um novo conjunto de questões de ordem física, emocional e psicológica que se soma a questões educacionais, questões que chamo de pontos de stress pedagógico no uso do computador: o corpo e os olhos cansam, o emocional é abalado pela falta de domínio do mouse e teclado tudo isto influenciando na aprendizagem de possíveis soluções metodológicas. (PALLOFF & PRATT, 2002)

Se as ferramentas apresentadas para o uso de recursos tecnológicos forem mais próximas uma das outras no layout e interface este nível de stress é muitas vezes superado ou nem chega a ocorrer.

Desde que iniciamos (Eziquiel Menta e eu) a pesquisa e o estudo de WebQuests, tínhamos em mente a dificuldade de edição e publicação das produções em html, fato este, que foi vivenciado por nós em muitos momentos, na assessoria a publicação das páginas das CRTes e das páginas desenvolvidas em curso/oficina pelos professores cursistas e/ou interessados em produzir para/na web.

Quando iniciamos a pesquisa e estudo de ferramentas e ambientes gratuitos e em software livre, no final de 2001, buscávamos entre outros tantos objetivos, uma forma de publicação e interação dinâmica.

Os Sistemas de Gerenciamento de Conteúdos como, o PHPNUKE, Xoops e Mambo nos proporcionaram e proporcionam esta possibilidade tanto na rede mundial (Internet), quanto em rede Lan (sem conexão) - através da utilização do Apache e Nuke, ambos em software livre, que podem ser utilizado para disponibilização de chats, fóruns, serviço de mensagens, e até *LanQuests* na rede interna, como pesquisa que realizamos em 2003, no Colégio Estadual Wolff Klabin, em Telêmaco Borba. (BARROS e MENTA, 2004).

Dentre os vários instrumentos, softwares e ambientes que pesquisamos e estudamos para a produção de WebQuests, encontramos em julho deste ano, no PHPWebQuest, o sanar de nossas necessidades e expectativas, tanto na *produção*, uma vez que esta apresenta um layout semelhante aos dos editores de texto, imagens, apresentação e planilhas eletrônicas que boa parte dos professores já estão familiarizados, quanto na *publicação*, onde, dispensa-se a necessidade do usuário encontrar um servidor, domínio, upload e demais tecnicidades. Além de podermos participar propondo soluções de ordem técnica e realizando a tradução deste para o português-brasil.

O phpwebquest foi desenvolvido por Antonio Temprano da Espanha, e no início das pesquisas, descobertas e aventuras, voltadas ao estudo desta ferramenta, colaboramos (Equipe EscolaBR) para a produção e tradução para português-brasil, da 2ª versão, fato apenas possível pelas possibilidades de produção colaborativa que os softwares livres oferecem, onde as fronteiras geográficas e de idioma são quebradas, permitindo a criação de comunidades de construção do conhecimento.



phpwebquest EscolaBR Software Livre

[forum](#) [créditos](#)

O QUE É PHPWEBQUEST?
PHPWebquest é um programa educativo criado pelo professor espanhol Antonio Temprano e traduzido para o português pelo professor Eziquiel Menta (EscolaBR) para criar Webquest, Miniquest e Caças ao Tesouro sem a necessidade de escrever o código HTML ou utilizar programas de edição de páginas web. O usuário pode editá-lo ou apagar as atividades criadas por ele.

COMO FUNCIONA O PHPWEBQUEST?
Os professores com conta autorizada podem criar suas atividades e editá-las, ficando com as produções hospedadas na EscolaBR gratuitamente*. [Conheça as vídeo aulas](#) que explicam como utilizar o programa.

QUER SABER MAIS SOBRE O ASSUNTO?
Estamos escrevendo um texto sobre Webquest no [Wiki](#) do EscolaBR. [Clique aqui para visitar.](#)

* Disponível apenas para fins educacionais.

Tenho claro que,

Separar o conhecimento das máquinas da competência cognitiva e social é o mesmo que fabricar artificialmente um cego (o informata “puro”) e um paraplégico (o especialista “puro” em ciências humanas), que se tentará associar em seguida; mas será tarde demais, pois os danos já terão sido feitos. (LÉVY, 2001)

O conhecimento técnico e pedagógico, no caso de educadores, são conhecimentos que devem sim ser aliados, mas nada justifica termos que vivenciar pontos de stress pedagógico desnecessários. A tecnologia deve estar aliada às nossas necessidades enquanto educadores, estas necessidades estão ligadas à promoção da aprendizagem de nossos alunos, quanto menos stress ocorrer com questões técnicas, mais tempo teremos para criar, inventar, descobrir e pesquisar formas que levem ao real aprender.

Fatores técnicos muitas vezes impedem que uma boa solução metodológica seja empregada, tanto que na disponibilização do phpwebquest para uso educacional, tivemos que ampliar os espaços do EscolaBr. O servidor que utilizávamos para o domínio escolabr.com, não dava possibilidades da ferramenta phpwebquest gerar o endereço e espaço necessários para uso dos educadores, logo disponibilizamos em outro servidor com o domínio livre.escolabr.com.

Aprendi que o importante não é direcionar as aprendizagens pelo instrumento, ferramenta, software que precisa ser aprendido e dominado, mas sim, pelas necessidades e alvos que pretendemos alcançar, logo, a ferramenta utilizada tem que ser funcional (facilidade no envio e disponibilização de arquivos), de simples operação (familiar com os aplicativos que já utilizam), amigável (visualmente atraente e de fácil navegação).

Uma das vantagens da edição de WebQuests pelo phpwebquest é que todo o texto pode também ser editado em html, para os que conhecem ou já utilizam alguma ferramenta de produção de páginas neste formato, sem contar que no caso de alunos em situação de deficiência visual, a navegação por leitores de tela, torna-se viável e possível.

Silva dos Santos do Centro de Idiomas Senac-SP, afirma, em relação ao uso de WebQuests que:



Um dos pontos que mais me encantam nessa metodologia é o fato de que o professor pode, a qualquer momento, aprimorar a webquest que criou.(SENAC, 2003)

Através do phpwebquest, as atualizações das WebQuests podem ser realizadas sempre que necessário, de forma dinâmica, bastando apenas estar conectado a Internet e acessar o espaço para produção e disponibilização das WebQuests em: livre.escolabr.com/ferramentas/wq.

Com um único cadastro você poderá criar e editar quantas WebQuests desejar, em espaço gratuito, através dessa ferramenta em software livre, que já está quase toda traduzida para português do Brasil.

Além da edição e disponibilização de WebQuests, você também poderá estar produzindo caça ao tesouro e miniquests.

Na pesquisa de ações disparadas no Brasil com a metodologia de WebQuest, percebi que a criação e utilização de caças ao tesouro ainda é pouca em nosso país, a maioria das produções encontradas são referentes ao modelo WebQuest padrão.

Na produção da caça ao tesouro apresentada no phpwebquest, têm-se como elementos estruturantes a introdução, as perguntas, os recursos e a grande pergunta. Quando esta forma de WebQuest, apresenta apenas estes itens, objetiva o desenvolvimento mais rápido dos conteúdos ou questão trabalhada com a possibilidade de ser utilizada em uma aula inicial ou final, onde o aluno poderia estar abrindo os olhos para novas questões a serem estudadas ou aprendidas a partir do ciberespaço.

Introdução: Breve apresentação da atividade, sempre instigando o aluno à pesquisa.

Perguntas: Questões relevantes sobre o assunto, que o professor quer tratar.

Recursos: Links aos espaços que levarão as respostas das perguntas.

Grande Pergunta: A grande pergunta poderá conduzir a estruturação ou desestruturação do pensamento do aluno quanto ao item pesquisado inicialmente (tesouro caçado), ou levá-lo a uma nova aventura (pesquisa) sobre o mesmo assunto. (ESCOLABR – WIKI, 2005).

As MiniQuests com cenário, tarefa e produto apresentam uma forma mais rápida de trabalho com WebQuests, mas não acredito ser viável sua aplicação com alunos e/ou professores que já tenham conhecimento avançado dos recursos da web, a não ser que haja tempos e oportunidades para discussão e avaliação das pesquisas realizadas.

O trabalho com MiniQuests poderia ser direcionado a alunos das séries iniciais do ensino fundamental, que tem seu tempo de atenção mais curto, onde o cenário/introdução e as tarefas levariam diretamente aos recursos (links), que poderiam ser apresentados de forma mais simples, através do produto.

Um artigo interessante para se conhecer mais sobre miniquests está disponível em espanhol no ambiente da (EDUTEKA, 2005), que é um espaço rico para o estudo das mais diversas aplicações das tecnologias de informação e comunicação na educação.

Os professores podem se sentir mais seguros, tanto para suas produções individuais quanto para uma produção colaborativa com os alunos, tendo a seu alcance uma ferramenta simples como esta.

Um dos pontos que julgo falho nesta ferramenta, mas que pode ser sanado com o uso do Livro Virtual, Wiki ou outra ferramenta similar, é que deveria ter uma área para relato das aprendizagens, comentários, percepções, como já sugeri no elemento estruturante: Avaliação, mas, este não um dos fatos mais preocupantes, pois, sendo a ferramenta – phpwebquest - desenvolvida em software livre pode ser aprimorada pelas possibilidades de sua estrutura aberta.



Quando estamos utilizando não apenas WebQuests, mas ensinando e aprendendo no ciberespaço, interagimos com: a máquina, o programa, o conteúdo e com o método e necessitamos, sem dúvida, interagir com as pessoas, logo, os espaços para registros e troca de experiências e aprendizagens são necessários.

6- WebQuest: metodologia que ultrapassa os limites do ciberespaço

As crianças de hoje viverão em um mundo em que quase tudo estará online. Então, quanto mais elas tiverem a oportunidade de praticar esse tipo de exercício melhor. Mesmo porque é necessário ensiná-las a serem críticas com aquilo que encontram na web. (DODGE, 2005) in (MASCARENHAS, 2005).

Sem dúvida, o futuro on-line está aí, mas infelizmente a realidade de nossas escolas ainda não é essa, laboratórios com acesso a Internet, é o que almejamos, mas ainda não é o que temos.

Vejo na metodologia difundida e criada por Bernie Dodge, uma possibilidade de trabalho que vai além do ciberespaço.

O uso desta metodologia em laboratórios sem acesso à Internet é possivelmente viável, necessitando apenas, um software de navegação, no qual teríamos o que chamo de LanQuest. (BARROS, 2005)

A LanQuest seria baseada na mesma metodologia de Bernie, só que em páginas off, estas páginas fora do espaço web, poderiam estar prontas em html, ou na extensão de um software de autoria ou mesmo de apresentação, onde fosse simulada a navegação que ocorre na Internet, a atividade poderia ser feita em computadores sem acesso a Internet tranquilamente.

Para as escolas que ainda não tem acesso a laboratórios de informática, as PaperQuests, teriam como referências para o trabalho fontes bibliográficas (biblioteca), onde a familiarização e a criticidade na análise dos textos encontrados em livros, jornais e revistas seriam também necessárias. Estas paperquests poderiam ter o formato de um jogo, onde as tarefas saíam prontas impressas em cartões ou por exemplo, no caso da caça ao tesouro, num formato para tabuleiro, com várias possibilidades de aventura (urbana, na mata, no espaço, etc.), onde os alunos estariam pesquisando e jogando ao mesmo tempo, possibilidade esta também viável para a criação de WebQuests, por ferramentas semelhantes ao phpwebquest. (BARROS, 2005).

Muitos podem considerar um retrocesso sugerir formas de trabalho fora do ciberespaço já que estamos frente a avanços tecnológicos riquíssimos vivenciados por alguns de nós educadores, mas, não podemos deixar de ter em mente que avanços e retrocessos, excepcionalmente, em nosso país caminham juntos.

Se fosse desenvolvido um software, semelhante ao phpwebquest, que gerasse uma WebQuest nas três versões Web, Lan e PaperQuest, utilizando a mesma metodologia, poderíamos atingir os três tipos de escolas que temos no país, escolas com laboratórios e acesso a Internet, com laboratórios sem acesso e sem laboratórios de informática. É viável que esta ferramenta criada seja em software livre, respeitando sua filosofia e compatível com Windows e Linux para que verdadeiramente tenha característica democrática.

Está lançado um desafio, a educadores, técnicos e desenvolvedores, que poderá ultrapassar os limites do ciberespaço.



7- Passagens obrigatórias

Para conhecer mais sobre a metodologia de WebQuest sugiro que visite:

- [The WebQuest Page](#) - Educational Technology Department – Atualizado por Bernie Dodge.

<<http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>>

<<http://webquest.org/questgarden>>

- [Projeto WebQuest - Escola do Futuro da USP](#), disponível em:

<<http://www.webquest.futuro.usp.br/>>

- [SENAC - WebQuest](#) , disponível em:

<<http://webquest.sp.senac.br/>>

- [Phpwebquest](#) disponível no endereço ferramenta e tutorial para produção e publicação de WebQuests:

<<http://www.livre.escolabr.com/ferramentas/wq/>>

- Instant WebQuest

<<http://www.instantprojects.org/webquest/>>

- [Comunidade no Orkut](#), criada e moderada por VSJR, temos discutido e aprendido muito por lá, vale a pena fazer parte!

<<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2095039>>

- [Fórum WebQuest Brasil](#)

Acredito que através deste espaço poderemos estar oportunizando aos que apenas observam e pouco interagem com seus pares na Internet, a leitura das descobertas e percepções que se têm construído no uso desta metodologia.

Nas pesquisas que realizei não encontrei, nenhum fórum aberto para discussão do uso pedagógico de WebQuests no Brasil, e quando digo aberto, neste caso, me refiro a um espaço onde qualquer navegador da Internet, possa acessar e ler, sem ter a necessidade de se cadastrar e colaborar.

Com este intuito é que convido aos que querem e desejam expor suas descobertas, aprendizagem, dúvidas, medos...e tudo que vier a mente sobre o uso pedagógico de WebQuests e aos que apenas desejam saber mais sobre o assunto e não se expor muito, a visitarem o espaço:

<<http://www.escolabr.com/portal/modules/newbb/>>

Aguardo você lá!

Abraços macios e até mais!



8- Referências

BARROS, Gílian Cristina. **Espaço WebQuest**. Paraná: EscolaBr, 2005. Disponível em: <<http://www.gilian.escolabr.com/webquest>>. Acesso em: 08 de jul. de 2005.

_____. (org. virtual), et al. **Oficina: Blogando Com Ciência**. Disponível em: <<http://www.joseane.escolabr.com/blogcomciencia>>. Acesso em 22 de nov. 2005.

_____. & MENTA, Eziquiel. (2004) **Livres pela descoberta e pesquisa: Da busca do trabalho cooperativo a filosofia do software livre em educação**. Disponível em: <<http://www.escolabr.com/portal/modules/wfchannel/index.php?pagenum=4>>. Acesso: 22 de nov. 2005.

BROWN. Sally, RACE. Phil e SMITH. Brenda. **Guia da Avaliação – sugestões para professores**. Tradução editorial Presença, 1ª edição. Lisboa: Portugal, 2000.

COSTA, Iris F. Tempel; MAGDALENA, Beatriz C. **Conteúdo: Para quê? Por quê?** Disponível em: <<http://eproinfo.mec.gov.br>> . Acesso: 10 de nov. 2003.

DELAVALD, Silvane Sehn. **Webquest: Tudo é Relativo???** Uma aventura na Web para o Ensino Médio. Colégio Cenecista João Batista de Mello. Disponível em: <<http://fisica.vilabol.uol.com.br>>. Acesso em 20 de nov. 2005.

DODGE, Bernie.(2005). In: MASCARENHAS (2005). **Educação sem internet? Só no monastério**. <http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=3817>.

_____.(2001). Trad. BARATO, Jarbas Novelino. **Uma WebQuest sobre WebQuests**. Disponível em: <<http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/bdodge.html>>

EDUTEKA. Tecnologías de Información y Comunicaciones para Enseñanza Básica y Media. **Construyendo una MiniQuest**. Disponível em: <<http://www.eduteka.org/pdfdir/DiferenciasMiniquest.pdf>>. Acesso em 18 de nov. de 2005.

ESCOLABR. **Webquest. Produção Colaborativa de artigo sobre WebQuest**.(Wiki), Paraná: EscolaBr, 2004. Disponível em: <<http://www.escolabr.com/virtual/wiki/index.php/Webquest>> . Acesso em: 16 de nov. 2005.

FAGUNDES, Lea C. 1994 **Projeto? O que é? Como se faz?** Disponível em: <<http://geocities.yahoo.com.br/confrajas/Oqueprojeto.htm>>. Acesso em 10 de set. 2005.

FERNANDES, Maria Isabel Macedo; CARMO, Maria Manuela Bacelar do & MAIO, Vicência Maria Gancho do. **Aventuras em Formação: construção de WebQuests**. Disponível em: <<http://www.clubedoprofessor.com.br/webquest/AventuraemFormacao.htm>>. Acesso: 07 de ago. 2005.



GUTIERREZ, Suzana. **Blogquests**. Porto Alegre: TRAMSE/UFRGS, 2004. Disponível em <<http://www.ufrgs.br/tramse/blogquests/2005/04/weblogs-introduo.htm>>. Acesso em 30 out. de 2005.

HOLZCHUH, Nelson & Moreira, Caio César. **WebQuest: Nosso rico dinheirinho**. Disponível em: <<http://www.saa.com.br/>>. Acesso: 01 de nov. 2005.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34. 1ª ed. reimpr. 2001.

_____. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34. 1ª ed. reimpr. 2000.

MARTINS, Mary Grace. **Webquest: Construindo uma webquest com sua equipe de trabalho**. Criado em 14 de ago. 2004. Disponível em: <http://geocities.yahoo.com.br/wq_equipe/> Acesso: 24 de jul. 2005.

MASCARENHAS, André. **Educação sem internet? Só no monastério**. Entrevista de Bernie Dodge ao Estadão em 23/05/2005. Disponível em: <http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=3817>. Acesso em 13 de nov. 2005.

MENTA, Eziquiel. **Ferramentas de comunicação em escolas públicas**. Paraná: EscolaBr, 2005. Disponível em: <http://www.escolabr.com/download/ferramentas_de_comunicacao.pdf>. Acesso em 07 de out. 2005.

MOLIN, Nelly. **Utilização do portfólio na avaliação do ensino a distância**. Disponível: <http://eproinfo.proinfo.mec.gov.br/Upload/ReposProf/Tur00412/img_upload/6266137956.htm>. Acesso em maio, 2003.

NIVALDO JR. **WebQuest: Interagindo com o conhecimento**. Disponível em: <<http://www.linuxnaescola.com.br/webquests/golpe-64/>>. Acesso em 22 de nov. 2005.

PALLOFF, Rena M; PRATT, Keith. **Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula on line**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

RIBEIRO, Gilson de Souza Nunes & Sousa Junior, Rafael Timóteo de. **Webquest: protótipo de um ambiente de aprendizagem colaborativa a distância empregando a Internet**. Universidade de Brasília. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância. Disponível em: < <http://www.abed.org.br/congresso2001/55.zip>>. Acesso: 24 de jul. 2005.

RODRIGUEZ, Maria Isabel. **Buscando democratizar experiências e ambientes de aprendizagem**. (Resenha). Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?UserActiveTemplate=1por&inford=828&sid=46>> Acesso: 16 de nov. 2005.



SENAC. **Quem está usando.** 2003. Disponível em: <
<http://webquest.sp.senac.br/textos/quem> >. Acesso: 28 de ago. 2005.

VALADARES, Jorge; GRAÇA, Margarida. **Avaliando para melhorar a aprendizagem.**
Lisboa: Paralelo Editora – Plátano Edições Técnicas, 1ª ed. 212 p. 1998.

