

WEBQUEST: UMA FERRAMENTA VIRTUAL NOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO PIBID 3/ARTES VISUAIS

PINTO, Paula Pereira¹; BRANDÃO, Cláudia Mariza Mattos²

¹UFPel, Curso Artes Visuais, Licenciatura;

²UFPel, Centro de Artes, Profª. Drª. Departamento de Artes e Comunicação. attos@vetorial.net

1 INTRODUÇÃO

A cada dia, as práticas pedagógicas são ressignificadas pela interação entre os estudantes e as informações disponibilizadas pela internet. O acesso à rede mundial de computadores cresce constantemente, e, a partir do momento em que o discente tem a possibilidade de pesquisar sobre qualquer tipo de assunto na *web*, suas relações com o contexto escolar vão sendo modificadas. Tendo em vista que a informação está mais acessível, a escola deixa de ser a fonte primária de conhecimento.

Nesse viés, foi proporcionado aos bolsistas do subprojeto das Artes Visuais do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, PIBID 3, da Universidade Federal de Pelotas, um curso sobre a criação de *WebQuests*, dentro das atividades previstas para a área. O intuito foi o de familiarizar o grupo com essa ferramenta virtual, que será posteriormente utilizada em um curso de formação continuada para professores da rede pública da cidade de Pelotas.

Tal iniciativa vai ao encontro dos objetivos da proposta do subprojeto das Artes Visuais, do PIBID 3/UFPel, em especial o de fomentar experiências metodológicas e práticas docentes de caráter inovador, que utilizem recursos de tecnologia da informação e da comunicação articuladas com a realidade local das escolas envolvidas no Programa.

O estudo ora apresentado tem por objetivo esclarecer sobre o que é uma *WebQuest*, ressaltando a importância do uso das novas tecnologias da informação e comunicação (TIC's) como recursos para práticas educativas necessárias à contemporaneidade.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A pesquisa caracteriza-se como estudo de caso, com uma abordagem qualitativa sobre as possibilidades do uso de *WebQuest* no contexto escolar.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

WebQuest é um arquivo em *HTML* produzido por editores de texto que tenham a capacidade de salvá-lo nesse formato. No curso oferecido pelo PIBID 3 foi utilizado o programa *SeaMonkey*, que é gratuito e compatível com o *Mozilla Firefox (Browser)* no *Windows*. Em outros navegadores também é possível empregar esse programa, contudo, a *WebQuest* pode sofrer desconfigurações. Segundo Barros (2005, p. 4), também podem ser usados os programas *Front Page*, *NVU*, *Dreamweaver* e *Mozilla Composer* na criação de *WebQuests*.

Ainda de acordo com Barros (2005, p. 4), a *WebQuest* foi “(...) estudada, desenvolvida e disponibilizada por Bernie Dodge, *Educational Technology, San Diego State University* em 1995, e disseminada no Brasil por Jarbas Novelino Barato (...)”.

Depois de formulada, a *WebQuest* precisa ser hospedada em um domínio público ou privado. No curso de formação continuada que será realizado pelo PIBID 3/Artes Visuais, as *WebQuests* serão disponibilizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) da plataforma Moodle, que já é utilizado pelo grupo de pibidianos desde o início do projeto.

Essa ferramenta também pode servir como material didático e é um meio de direcionamento e afunilamento da pesquisa em rede, possibilitando aos discentes em formação um guia na busca do conhecimento. Além disso,

(...) Em algumas situações, elas [as tecnologias digitais virtuais] são ferramentas para facilitar ou “inovar” as práticas pedagógicas que promovem o ensinar e o aprender. Nesse sentido, há uma transposição das atividades, comumente realizadas nas aulas para a apresentação de algum conteúdo, exercícios para fixar esse conteúdo ou ainda servem como um momento de lazer e diversão a fim de tornar a aula mais “dinâmica”. (BACKES, p. 30, 2009)

Normalmente, as *WebQuests* possuem um passo-a-passo com itens a serem explorados na sequência, como por exemplo: introdução, atividade, recursos, avaliação e conclusão.

A maior parte do público jovem já tem contato com a rede de internet. Utilizando *WebQuests* é possível fazer essa aproximação do espaço digital virtual manipulado pelos alunos e o contexto escolar de aprendizagem, sem perder o controle sobre as informações acessadas na *www*.

Conforme Martins, Oliveira, Appelt e Silva (2009):

No mundo globalizado, já não é possível à sociedade caminhar sem o uso das novas tecnologias, bem como de informação e comunicação. A comunidade escolar já percebe a importância das tecnologias como uma ferramenta didático pedagógica na educação e como instrumento de mudanças no processo de ensino e aprendizagem. (MARTINS; OLIVEIRA; APPELT; SILVA; p. 109, 2009)

4 CONCLUSÃO

A interação com as TIC's possibilita aos professores e alunos estarem atentos ao seu tempo. O ponto-chave dessa busca é conseguir aliar o acesso à rede mundial de computadores com a produção do conhecimento, buscando vias para a concretização de tal empreendimento. Nesse sentido, contempla-se com esta pesquisa sobre *WebQuest* o objetivo maior do PIBID 3/Artes Visuais que é o de colaborar para a formação de docentes para a Educação Básica, em uma perspectiva investigativa-reflexiva, elevando a qualidade das ações de iniciação à docência e de formação continuada, e, conseqüentemente, promovendo a melhoria na qualidade da educação escolar.

5 REFERÊNCIAS

AZAMBUJA, Guacira de; SANTOS, Lozicler Maria Moro dos. Mídia: Contribuições e Reflexões para a Formação Docente. In: GONÇALVES, Rita de Athayde; OLIVEIRA,

Julieta Saldanha de; RIBAS, Maria Alice Coelho (Org.) **A Educação na Sociedade dos Meios Virtuais**. Santa Maria: Centro Universitário Franciscano, 2009. Cap. 5, p. 75 – 84.

BACKES, Luciana. Universo Virtual: o aprender e o ensinar com tecnologia digital virtual. In: GONÇALVES, Rita de Athayde; OLIVEIRA, Julieta Saldanha de; RIBAS, Maria Alice Coelho (Org.) **A Educação na Sociedade dos Meios Virtuais**. Santa Maria: Centro Universitário Franciscano, 2009. Cap. 2, p. 25 – 37.

BARROS, Gílian Cristina. **WebQuest: metodologia que ultrapassa os limites do ciberespaço**. Paraná: 2005. Disponível em: <<http://matematicaprofivete.pbworks.com/w/file/51077014/webquestgiliancris.pdf>> Acesso em 02 jul. 2012.

MARTINS, Márcio Marques; OLIVEIRA, Julieta Saldanha de; APPELT, Helmoz Roseniaim; SILVA, Aline Marques da. Ambientes Virtuais e Espaços de Formação Educacionais. In: GONÇALVES, Rita de Athayde; OLIVEIRA, Julieta Saldanha de; RIBAS, Maria Alice Coelho (Org.) **A Educação na Sociedade dos Meios Virtuais**. Santa Maria: Centro Universitário Franciscano, 2009. Cap. 7, p. 101 – 112.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. **Formação de Professores e Novas Tecnologias: possibilidades e desafios da utilização de webquest e webfólio na formação continuada**. Disponível em: <<http://www.ensino.eb.br/portaledu/conteudo/artigo7780.pdf>> Acesso em 02 jul. 2012.