



TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: DOIS ANOS DE PESQUISA COM WEBQUEST NA PRÁTICA PEDAGÓGICA – DESAFIOS E POSSIBILIDADES

Eli Lopes da Silva – UFSC

Resumo: Este artigo apresenta os resultados de dois anos de pesquisa com *Webquest*, um recurso da tecnologia digital aplicada à Educação, realizada em uma faculdade na cidade de Florianópolis/SC, nos cursos superiores. Trata-se de um diagnóstico do uso de *Webquest* em um ambiente informatizado criado para este propósito, no qual os professores publicaram as tarefas para os alunos executarem. Depoimentos de alunos e professores mostraram como o uso de recursos da tecnologia digital na Educação pode contribuir para melhorar as práticas pedagógicas dos docentes. Por outro lado, a pesquisa mostrou também a dificuldade da adesão de professores para uso destas tecnologias e ressalta a importância do incentivo por parte das instituições escolares, por meio de formação continuada dos professores, para que estas tecnologias passem a fazer parte do cotidiano dos docentes.

Palavras-chave: *Webquest*. Tecnologias digitais na Educação. Práticas pedagógicas.

1 INTRODUÇÃO

Hoje em dia o computador é usado em vários espaços: em casa, em terminais de agências bancárias, na compra de ingressos de cinemas e tantos outros. Talvez um dos lugares onde menos se usa o computador seja na escola, principalmente pelos docentes, em suas práticas pedagógicas.

Belloni (2010) fez uma pesquisa com 373 estudantes de escolas da cidade de Florianópolis, em Santa Catarina e constatou que somente 24% destes usaram internet pela primeira vez na escola. Para a autora “ao contrário dos países ricos, a instituição escolar desempenha [aqui no Brasil] um papel pífio nesse processo de democratização da internet” (BELLONI, 2010, p.84). Já Fantin (2010), em entrevista com 80 professores em Florianópolis, constatou que 82% não sabem utilizar o computador em suas práticas pedagógicas, embora quase todos tenham computadores em seus lares e a maioria com acesso à internet.

A escola tem ficado atrás da evolução no que diz respeito aos usos de tecnologias, sobretudo aquelas digitais. Enquanto boa parte dos jovens entra na escola sabendo utilizar o computador, seja nas redes sociais, nas pesquisas em sites diversos, entre outras atividades, o mesmo não se pode dizer da incorporação destes recursos nas práticas pedagógicas pelos docentes.

Este artigo apresenta os resultados de dois anos de pesquisa da utilização de *Webquest* na prática pedagógica, em uma faculdade da cidade de Florianópolis, em Santa Catarina. Professores dos cursos superiores utilizaram um ambiente para publicação de *Webquest*, que ora será aqui chamado de plataforma de publicação. A pesquisa aponta as reflexões sobre o uso deste recurso, a *Webquest*, na docência.

2 TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO MEIO NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

A pesquisadora Monica Fantin tem se ocupado, entre outras atividades, do estudo e uso da mídia no processo ensino-aprendizagem. Para a autora “O campo da educação-comunicação tem se preocupado com as mediações escolares e tem se configurado como um campo teórico-prático muito fértil” (FANTIN, 2006, p.28). Ser educador requer, portanto, boa capacidade de comunicação. O uso das tecnologias digitais potencializa as habilidades de comunicação do professor. Neste aspecto, “o que a tecnologia traz de novo não é apenas o aparato tecnológico em si, mas a **potencialização** de novas experiências que os novos meios, principalmente aqueles digitais trazem” (SILVA, 2010, p.4, grifo nosso). O sentido de **potencializar** aqui é aquele dado por Lévy (1996) segundo o qual o que está no universo do potencial abre-se à realização. “O armazenamento em memória digital é uma potencialização, já a exibição é uma realização. Um hipertexto é uma matriz de textos potenciais, sendo que alguns deles vão se realizar sob o efeito da interação com o usuário” (LÉVY, 1996, p.40). Se o que está no universo do potencial é aquilo vai se realizar, o que está no universo do virtual é o que vai se atualizar. Portanto, ao contrário do que o senso comum pensa, este autor nos mostra que o virtual não é o oposto do real, mas sim do atual. O virtual é, portanto, aquilo que é dinâmico, interpretativo e que permite reconstruções. Por este motivo, “seguindo estritamente o vocabulário filosófico, não se deveria falar de imagens virtuais para qualificar as imagens digitais, mas de imagens **possíveis** sendo exibidas” (LÉVY, 1996, p.40, grifo nosso).

Pode-se distinguir então, dois planos: o par potencial-real e o par virtual-atual. De forma bastante resumida poderia se afirmar que o potencial se abre à atualização e o virtual se permite realizar. Quando alguém está jogando em um *video game*, ainda que o número de alternativas no jogo, para cada passo que se dá, seja bastante variado, mesmo assim o que se tem é o potencial, pois a realização é justamente a possibilidade de escolhas no universo daquilo que foi pré-definido pelo criador do jogo. Já uma leitura é uma atualização de um texto, pois ela é “uma atualização das significações de um texto, atualização e não realização, já que a interpretação comporta uma parte não eliminável da criação” (LÉVY, 1996, p.41).

O uso de tecnologias digitais na Educação não possui um fim em si mesmo. É tão somente um meio, embora muito importante, que possibilita novas formas de construção do conhecimento e de convocação à participação dos estudantes. Silverstone (2005) afirma que as tecnologias nada determinam, pois:

As tecnologias, é preciso dizer, são mais capacitantes (e incapacitantes) do que determinantes. Elas surgem, existem e expiram num mundo que não é totalmente criado por elas. [...] Não se deve compreender a tecnologia apenas como máquina. Ela inclui as habilidades e competências, o conhecimento e o desejo, sem os quais não pode funcionar. (SILVERSTONE, 2005, p.49).

Não sendo as tecnologias determinantes, podemos encontrar em Lévy (1993) a afirmação que legitima, de certa forma, a necessidade de capacitação das pessoas para o uso destas. Para ele o determinante é a subjetividade em atos dos grupos ou dos indivíduos que as utilizam e lembra que “Gutenberg não previu e não podia prever o papel que a impressão teria no desenvolvimento da ciência moderna” (LÉVY, 1993, p.186).

Uma vez que as tecnologias potencializam novas experiências por parte dos professores, os usos das tecnologias digitais como meios nas práticas pedagógicas, traz experiências virtualizantes que permitem atualizações tanto por parte de alunos quanto de docentes no processo de ensino e aprendizagem. Assim, “só há problemática se considerarmos acoplamentos humanos-máquinas e não processos informáticos apenas. Então se pode falar de virtualização e não mais apenas de potencialização.” (LÉVY, 1996, p.42). É nesta abertura à participação, à criação, à atualização é que está a aposta nas tecnologias digitais como meio.

Cabe tanto ao docente apresentar interesse pelo uso das mídias, sobretudo as tecnologias digitais, em suas práticas pedagógicas, quanto das instituições escolares em oferecer formação continuada para o docente atuar com estes meios. A preparação dos professores com esta finalidade pode significar muito mais que atualização profissional, pois visa, sobretudo, uma forma de conexão da escola com o mundo atual o que pode, certamente, converter em favor da aprendizagem dos alunos. Portanto,

a contribuição didática para uma pedagogia voltada para o sujeito requer assumir, entre outras coisas, o uso das mídias e das tecnologias na educação. O professor deve ser capaz de utilizar os aparatos tecnológicos não apenas para seu uso próprio, mas trabalhar com esses recursos em sala de aula, em favor da aprendizagem dos alunos. (SILVA, 2010, p.6).

O professor do século XXI deve ser capaz de conhecer muito mais que simplesmente o conteúdo de sua disciplina e práticas pedagógicas tradicionais, mas deve ter competência

para atuar em um mundo que culturalmente convive com imagens, sons, textos, vídeos e diversas outras formas de expressão. Para Silva (2002), talvez estejamos diante do reconhecimento de um novo alfabeto, culturalmente produzido pela sociedade da informação. Se o alfabeto tradicional produzia diferenças, o novo também produz e assim estamos diante da uma sociedade formada pelo que o autor intitula “inforricos e infopobres”. Enquanto o primeiro é dotado de conhecimento das tecnologias da informação e também do que se pode fazer com elas, o segundo está alheio a isto. Usando os termos de Silva (2002), pode-se dizer que professor “infopobre” não reconhece ainda o potencial dos recursos tecnológicos como meio para sua prática pedagógica.

Alunos e professores utilizam tecnologia, sobretudo as digitais, advindas do uso do computador, em vários espaços: *shopping centers*, bilheterias de cinemas e teatros, bancos, entre outros. A escola contemporânea não pode ficar alheia a isto.

Muitas pessoas incorretamente supõem que os alunos saem do ensino médio hoje sabem usar a internet. O que constatamos é que muitos alunos jovens sabem jogar *on-line* e participar de *chats*, mas se perdem um pouco quando o assunto é a aplicação do seu conhecimento da internet aos cursos *on-line*. (PALLOFF; PRATT, 2004, p.89).

Silva e Abrahão (2010) mostraram que, embora os professores se mostrem simpáticos à ideia de usar as tecnologias em sala de aula, quando são instigados a utilizar tecnologias digitais em suas práticas pedagógicas, eles acabam se abstendo. “Os professores são convidados [a participar da pesquisa com *Webquest*], apresentam inicialmente um interesse grande pelo trabalho que está sendo realizado, entretanto, desistem de criar *Webquest* e, sendo assim, o apoio fica na maioria das vezes apenas no aspecto moral e não na prática.” (SILVA; ABRAHÃO, 2010, p.6).

O que falta? Tempo, interesse, formação? No caso desta pesquisa, os pesquisadores ofereceram treinamento e apoio na elaboração de *Webquest*, embora a plataforma construída para este fim fosse de fácil uso. Ainda assim, a pesquisa, ao longo de dois anos, contou com a participação de apenas três professores.

É preciso, portanto, investimento, de tempo e também financeiro, por parte tanto de professores quanto das instituições escolares para que as tecnologias passem a fazer parte também do cotidiano da escola.

O município de Florianópolis conta com a lei nº 8623, de 02 de junho de 2011 que “dispõe sobre a implantação do conteúdo educação para mídia nas escolas municipais de

Florianópolis e dá outras providências” (FLORIANÓPOLIS, 2011, p.1). Em seu primeiro artigo a lei determina:

Art. 1º Fica o Poder Executivo autorizado a implantar nas escolas da rede pública municipal o ensino Educação para Mídia.

Parágrafo Único - Entende-se por Educação para Mídia o ensino de conteúdos que visem educar e orientar estudantes sobre a forma de atuação dos meios de comunicação, com o objetivo de estabelecer um relacionamento proveitoso e positivo entre os estudantes e o universo midiático. (FLORIANÓPOLIS, 2011, p.1).

Esta lei representa um avanço no que diz respeito à interferência do poder público em favor do uso de mídia na educação e, em seu primeiro artigo, já deixa claro uma intencionalidade sobre os usos dos meios de comunicação na formação de um cidadão mais crítico, o que é consonante com as afirmações de Fantin (2006, p.75), quando esta afirma que:

Há que se fazer a escolha do melhor canal da comunicação para trabalhar o tema e sua representação, utilizando o canal visual, pictórico, gráfico, tátil, auditivo ou uma multiplicidade de canais, elaborando-se o material didático conforme o grupo a que se dirige: fotografia [...], cartazes, textos de leitura, etc. (FANTIN, 2006, p. 75).

Fantin (2011) destaca também que é importante um movimento no sentido de que a lei se concretize em práticas pedagógicas “na perspectiva da mídia-educação no sentido dos novos letramentos e das mediações na perspectiva das múltiplas linguagens, ou *multiliteracies*, como possibilidades de inclusão digital que ultrapasse a dimensão do acesso ao equipamento e da crítica, implicando a qualidade e mediação cultural significativa”.

Outras leis municipais e estaduais existem pelo país na perspectiva de incentivar o uso de tecnologias na educação. O diferencial será, sem dúvida, fazer com estas leis, como já afirmado, se consolidem em práticas pedagógicas, pois as tecnologias já fazem parte do cotidiano dos professores, fora da sala de aula. Fantin e Rivoltella (2010) mostram, em pesquisa realizada com professores em Florianópolis, que todos possuem televisão por assinatura em seus lares, 96% possuem celular, 70% máquina fotográfica digital e 98% possuem computadores em casa sendo que 64% com conexão à internet. Estas tecnologias somente não fazem parte ainda, salvo algumas exceções, do cotidiano escolar.

3 WEBQUEST

Webquest é uma atividade de trabalho escolar orientado (DODGE, 1997). Ela é uma construção do professor para que o mesmo apresente aos seus alunos uma proposta de tarefa

extraclasse. Tecnicamente, é formada por páginas publicadas na internet. Nestas páginas o docente deve apresentar todas as orientações possíveis para o desenvolvimento da tarefa.

Conforme proposto por Dodge (1997) uma *Webquest* possui as seguintes partes:

a) Introdução: é composta por uma apresentação do tema. É importante que na introdução o professor possa trazer para o aluno algumas considerações conceituais e práticas (quando for o caso) sobre o tema a ser desenvolvido na tarefa. Elaborar uma boa introdução exige trabalho para o professor, pois requer que ele conheça bem o conteúdo do qual está propondo o trabalho, para ter condições de indicar as melhores e mais confiáveis fontes de informação e de fazer *links* entre os assuntos propostos no trabalho, tanto de fontes impressas quanto de fontes disponíveis na internet.

b) Tarefa: nesta página da *Webquest* está o “coração” da mesma. É a exposição que o professor deve fazer sobre o que o aluno deve produzir

c) Processo: se a tarefa expõe **o quê** deve ser produzido, o processo deve expor **como** deve ser realizada a tarefa.

d) Fontes de informação: neste item o docente deve aproveitar o potencial da internet para criar *links* com materiais (textos, vídeos, áudios) e outras fontes que achar importantes para a elaboração da tarefa. É interessante também que as referências possam ser comentadas, ou seja, o professor deve apresentar dicas ao aluno de que forma o tema é tratado em cada referência apresentada, na medida em que isso for possível.

e) Avaliação: o professor expõe como a tarefa será avaliada, de que forma será composto o conceito final do trabalho. É de extrema importância detalhar da melhor forma possível os requisitos para que o aluno obtenha o conceito ou a nota máxima no trabalho, para que ele saiba o quanto tem que empenhar-se para desenvolver a tarefa. Isso dá uma transparência no processo de avaliação, evitando que o aluno veja o processo avaliativo como uma incógnita na qual ele descobriria o resultado somente ao final, ou seja, na entrega do trabalho.

f) Conclusão: são considerações finais sobre os assuntos explorados. O professor pode retomar algumas questões que tenham sido apresentadas na introdução.

g) Créditos: pode-se fazer agradecimentos e colocar o nome do autor da *Webquest*. Também em créditos são apresentadas as referências bibliográficas que o professor utilizou para montagem da *Webquest*, tomando o cuidado para não confundir com as referências que são apresentadas no item “Fontes de informação”, pois essas últimas são aquelas nas quais os alunos deverão buscar informações para elaboração do trabalho. É importante identificar também para qual público se destina a tarefa, como a turma, semestre e ano letivos.

Silva, Abrahão e Jesus (2010) argumentam que uma tarefa poderia ser proposta pelo professor utilizando-se de textos impressos, ao invés de utilizar a internet. Entretanto, com a criação de uma *Webquest*, tem-se, com o uso da internet, as possibilidades de criação de *hiperlinks* com textos, vídeos (do *Youtube* ou outros locais) e diversos outros recursos publicados na internet.

O aspecto do uso da internet a execução de tarefas não é a única vantagem. É possível perceber, tanto em depoimentos de alunos quanto de professores que outra vantagem muito importante está na clareza e no dimensionamento de aspectos “do que fazer” e de “como fazer” que o professor deve bem pensar ao elaborar uma *Webquest*. Mas o que é vantagem também implica em mais trabalho. Elaborar uma *Webquest* exige trabalho do docente. Entretanto, qualquer prática pedagógica diferenciada, que queira sair da “mesmice” (como se viu no depoimento), exige esforço e talvez por isto os pesquisadores desta investigação tenham dificuldades em conseguir adeptos para participar do projeto. (SILVA; ABRAHÃO; JESUS, 2010, p.14).

Explorar os recursos disponíveis na internet é um diferencial do uso de *Webquest*, se comparado à forma tradicional de propor tarefa, que geralmente é aquela impressa. Mesmo que o texto impresso possa indicar a localização de textos, vídeos ou áudios disponíveis na internet, em uma *Webquest* isto pode ser realizado com apenas um clique.

4 METODOLOGIA

Para investigar as práticas pedagógicas com o uso de *Webquest* foi criada uma plataforma na internet, no endereço eletrônico <http://webquest.ctai.senai.br> para que nela os professores pudessem publicar *Webquest* e os alunos pudessem consultá-las, com o objetivo de conhecer as atividades propostas por seus docentes.

A plataforma criada é de livre acesso, sem necessidade de *login* e senha para visualização de *Webquest*. Somente é necessário um *login* e senha para professores que querem participar do projeto e publicar suas *Webquests*. A apresentação inicial da plataforma tem o formato conforme apresentado na figura 1, quando se acessa o endereço <http://webquest.ctai.senai.br>.

A visualização de *Webquest* no ambiente é através da aba “*Webquest*”, disponível ao lado da aba “Página inicial”, como pode ser visto na figura 1. O nome de usuário e senha, nesta página é opcional, sendo necessário apenas para os docentes que querem publicar *Webquest*, os quais devem ser previamente cadastrados no ambiente pelo administrador do mesmo.

Figura 1 – Tela inicial da plataforma de *Webquest*

Fonte: dados primários da pesquisa.

A proposta inicial dos pesquisadores é que pudesse ser realizada uma pesquisa-ação. Thiollent (2004) define este tipo de pesquisa como sendo aquela na qual existe a colaboração de pesquisadores e pesquisados tanto na definição da própria pesquisa em si, quanto no desenvolvimento (execução) da mesma. Seria interessante, neste caso, que os professores, além de criar *Webquest*, pudessem opinar sobre o formato da plataforma desenvolvida, participar da pesquisa na reformulação de possíveis estratégias pedagógicas com o uso de *Webquest*, entre outras questões que emergissem na pesquisa.

Entretanto, não foi o que aconteceu. Na prática, a pesquisa se configurou metodologicamente muito mais próxima de um tipo de pesquisa classificada como diagnóstico, visto que houve uma pequena participação de professores na proposição da pesquisa e estes se tornaram usuários da ferramenta, mas não na condução da pesquisa.

Na concepção de Thiollent (2009, p.38) “os métodos de diagnóstico são procedimentos práticos e adaptados às condições específicas do exercício de uma atividade profissional”. Neste caso, procurou-se identificar os usos de *Webquest*, visando mostrar

vantagens e ou desvantagens, na atividade da docência, bem como identificar a percepção dos alunos usuários do ambiente. Já Martins e Theóphilo (2009) afirmam que o objetivo de um diagnóstico é explorar um ambiente.

Três professores participaram da pesquisa, com publicação de *Webquest* no ambiente desenvolvido para este fim. Todas elas seguiram o roteiro de elaboração de *Webquest* sugerido por Dodge (1997), ou seja, com as seguintes partes constitutivas: introdução, tarefa, processo, fontes de informação, avaliação, conclusão e créditos, como pode ser visto na figura 2.

Figura 2 - Estrutura da Webquest



Fonte: dados primários da pesquisa.

Os questionários semi-estruturados aplicados para alunos e professores que utilizaram o ambiente continuam as questões seguintes:

a) Questionários para alunos:

1 - Relato do uso da *Webquest*: Escreva um relato, com aproximadamente 10 linhas, de como foi utilizar a *Webquest*. Procure comentar sobre a plataforma, comparar a proposta

de uma atividade quando o professor usa *Webquest* com a forma tradicional de se propor uma atividade. Elogie, critique, sugira.

2 - Espaço livre: Escreva outras informações que julgar pertinentes.

b) Questionário para docentes:

1 - Relato do uso da *Webquest* por professores: Escreva um relato, com aproximadamente 10 linhas, de como foi utilizar a *Webquest*. Procure comentar sobre a plataforma, comparar a proposta de uma atividade quando você, como professor(a) usa *Webquest* em relação à maneira tradicional de se propor uma atividade. Elogie, critique, sugira.

2 - Espaço livre: Escreva outras informações que julgar pertinentes.

O questionário foi respondido pelos três professores que utilizaram o ambiente e pelos alunos destes professores.

5 RESULTADOS

Os relatos de professores e alunos, usuários de *Webquest*, apontaram importantes constatações das potencialidades do uso deste recurso nas práticas pedagógicas. A seguir apresentam-se algumas constatações por parte de ambos, a partir da qual se pode elaborar as perspectivas no que diz respeito aos desafios e possibilidades do uso de *Webquest*.

“A experiência com a *Webquest* foi extremamente enriquecedora ao meu trabalho didático-pedagógico, pois mostrou-me possibilidades de direcionar mais o aluno para a real proposta da atividade e a ser desenvolvida, de forma dinâmica e mais interativa.” (PROFESSOR 1).

Quando um professor experimenta o potencial da tecnologia em sua prática pedagógica, ele passa a pensar de uma nova forma. Isto faz com que, após uma experiência de uso de tecnologia, o docente incorpora em sua prática aquilo que aprendeu com a tecnologia, mesmo que passe a trabalhar sem ela. Isto pode ser visto no relato de outro professor: “A *Webquest* fez melhorar as propostas de trabalhos aos alunos, principalmente porque forçou o professor a pesquisar sobre o tema e como seria a estrutura do trabalho antes de apresentar o trabalho aos alunos.” (PROFESSOR 2).

Outros depoimentos de professores destacaram a facilidade de utilizar a plataforma para publicação de *Webquest* e enfatizaram ainda que o trabalho maior está na elaboração de uma atividade para o aluno, com o máximo de orientações possíveis, independente de usar ou não a tecnologia. Um professor disse, na pesquisa, que a facilidade para o aluno encontrar o

que precisa para realizar a tarefa, a partir do momento que o professor cria uma *Webquest* para tal, é um diferencial do uso desta tecnologia.

Já os depoimentos de alunos relataram que as propostas de atividades, quando apresentadas com o uso de *Webquest*, ficam mais claras e organizadas. Outros disseram ter observado, no uso de *Webquest*, uma forma clara e fácil de encontrar as informações necessárias para a realização da tarefa.

Um depoimento de aluno destacou que o recurso pode ser bem aproveitado em qualquer modalidade de ensino, mas que na Educação Profissional, da qual ele faz parte, fez uma diferença enorme, pois os *hiperlinks* que o professor criou possibilitou ligação do aspecto teórico do que seria a tarefa com a realidade prática que ele vive.

Pedagogicamente, um aspecto que chamou a atenção nestes depoimentos foi que: “Tanto o aluno como o professor, necessariamente, são posicionados como protagonistas e, portanto, são chamados ao diálogo, à análise, às ponderações.” (ALUNO 15). O mesmo aluno relatou que “uma das vantagens que observei foi na autoaprendizagem e na abordagem dinâmica que a ferramenta *Webquest* possui e contribui valorizando a pesquisa”.

A maioria dos relatos ficou em torno das facilidades de uso da ferramenta, da ideia inovadora de se propor uma tarefa, da navegação na plataforma e no fato da clareza como os professores explicitaram o que e como deveria ser realizada a tarefa, bem como a forma que eles (alunos) seriam avaliados.

6 CONCLUSÃO: DESAFIOS E POSSIBILIDADES

Criar uma *Webquest* requer tempo e dedicação por parte do professor. Não pelo fato do uso da tecnologia em si, mas pela elaboração da proposta da atividade que o aluno deverá realizar. O maior desafio, para o docente, na proposição de tarefas para o aluno, independente de usar ou não tecnologia, está no fato de saber propor uma tarefa que seja desafiadora para o aluno, que o estimule a pesquisar, estudar, encontrar respostas para a tarefa a ele apresentada.

Se, por um lado, depoimentos de professores mostraram que o uso de *Webquest* permitiu que eles criassem uma orientação mais dinâmica, interativa e mais detalhada, já que este é o sentido, ou seja, *Webquest* é uma pesquisa orientada; por outro lado, os depoimentos dos alunos corroboraram com esta ideia, ou seja, de que as orientações recebidas foram realmente mais detalhadas e permitiram a eles realizar as tarefas com mais firmeza no que estavam fazendo.

Aqueles professores que usaram *Webquest* para publicar orientações para que seus alunos realizassem tarefas extraclasse disseram que, a partir deste uso, passariam a usar a ideia da *Webquest* mesmo quando não tiverem acesso a este recurso.

Apesar de depoimentos de professores e alunos evidenciarem os benefícios de uso de práticas pedagógicas diferenciadas como esta, estes argumentos não são suficientes para conquistar outros docentes alheios ao uso das tecnologias digitais na Educação, dentre elas, a *Webquest*. Uma dificuldade encontrada pela pesquisa com docentes foi o fato que, apesar do interesse inicial demonstrado por estes, quando apresentado o recurso, para muitos não houve desdobramentos na sequência, sem maior entusiasmo por parte dos mesmos.

A pesquisa mostrou que é importante a troca de informações entre professores que usam tecnologias digitais na Educação e, entre elas, a *Webquest*, no sentido de que outros passem a fazer uso daqueles recursos que trazem resultados positivos na prática pedagógica. Entretanto, isto não basta. É importante que as instituições escolares também invistam tempo e dinheiro na formação continuada dos docentes e que possam incluir, nesta formação, o uso pedagógico das tecnologias digitais, como a *Webquest*.

REFERÊNCIAS

- BELLONI, Maria Luiza. **Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança**. Campinas, SP: Papirus, 2010.
- DODGE, Bernie. **Some Thoughts About WebQuests**. [1997]. Publicação on-line, disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html>. Acesso em: 17 mar. 2012.
- FANTIN, Monica. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália**. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.
- FANTIN, Monica. Um olhar sobre os consumos culturais e os usos das mídias na prática docente. In: Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sul – ANPED SUL, 2010, 8., 2010, Londrina. **Anais...** Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.
- FANTIN, Monica. **Educar para a mídia na escola segundo a lei municipal n. 8623**. [2011]. Disponível em: <<http://monicafantin.blogspot.com/2011/11/educar-para-midia-na-escola-segundo-lei.html>>. Acesso em: 14 mar. 2012.
- FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. Interfaces da docência (des) conectada: usos das mídias e consumos culturais de professores. In: Reunião Anual da ANPED, 33., 2010, Caxambu. **Anais...** Disponível em: <<http://www.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Trabalhos%20em%20PDF/GT16-6512--Int.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2012.
- FLORIANÓPOLIS. Secretaria Municipal de Educação. **Lei n. 8623 de 02 de junho de 2011**. Florianópolis, SC: SME, 2011. Disponível em: <<http://www.leismunicipais.com.br/twitter/359/legislacao/lei-8623-2011-florianopolis-sc.html>>. Acesso em: 14 mar. 2012.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- MARTINS, Gilberto de Andrade; THEÓPHILO, Carlos Renato. **Metodologia da investigação científica para Ciências Sociais aplicadas**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- PALLOFF, Rena M.; PRATT, Keith. **O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- SILVA, Eli Lopes da. Webquest como prática pedagógica: pesquisa-ação em um curso de graduação no Senai Florianópolis. In: Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sul – ANPED SUL, 2010, 8., 2010, Londrina. **Anais...** Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.

SILVA, Eli Lopes da; ABRAHÃO, Alessandro de Matos. Webquest e prática pedagógica: construção e uso de uma ferramenta para publicação. In: Congresso Nacional de Ambientes Hipermedia para Aprendizagem (CONAHPA), 5., 2010, Pelotas. **Anais...** Pelotas, RS: Universidade Católica de Pelotas, Universidade Federal de Santa Catarina, Universidade Federal de Pelotas, 2010. (CDROM). ISBN 978.85.60522.620.

SILVA, Eli Lopes da; ABRAHÃO, Alessandro de Matos; JESUS, Tauane de. Webquest e prática pedagógica: construção e uso de uma ferramenta – as primeiras impressões de professores e alunos. In: Encontro Nacional de Hipertextos e Tecnologias Educacionais, 4., 2011, Sorocaba. **Anais...** Sorocaba: UNISO, 2011. Disponível em: <<http://www.hipertexto2011.com.br>>. Acesso em: 07 dez. 2011.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. 3.ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2002.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** 2.ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 13.ed. São Paulo: Cortez, 2004.

THIOLLENT, Michel. **Pesquisa-ação nas organizações**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2009.