

Estratégias didáticas com uso de TIC no ensino superior: a webquest na formação dos estudantes de História

Alice Oliveira
Universidade Estadual de Alagoas
Brazil
aliceoliveirao@bol.com.br

Carmen Oliveira
Universidade Estadual de Alagoas
Brazil
carmemidias2@gmail.com

Luis Mercado
Universidade Estadual de Alagoas
Brazil
luispaulomercado@gmail.com

Resumo

A internet apresenta uma série de ferramentas online e gratuitas, que o docente do ensino superior pode utilizar para tornar suas aulas mais interessantes, favorecendo novas formas de ensinar e aprender. Essas estratégias são baseadas no envolvimento do estudante no processo de aprendizagem, considerada como um processo ativo de indagação, investigação e intervenção. Docentes e pesquisadores têm-nas experimentado, com o intuito de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e envolvente. A aprendizagem por projetos faz parte dessas estratégias que visam reestruturar, repensar, recriar as concepções e as práticas educacionais. Este artigo apresenta uma reflexão sobre as metodologias no ensino superior, em particular a aprendizagem por projetos, centrada em webquest (WQ). Relata a experiência de utilização da WQ como estratégia didática, na formação dos estudantes do curso de licenciatura em História, considerando os aspectos conceituais, objetivos, potencialidades e limitações, focando o trabalho do docente como mediador do processo de aprendizagem.

Abstract

The Internet presents a number of online and free tools, the teaching of higher education can use to make their lessons more interesting, encouraging new forms of teaching and learning based on student involvement in the learning process, considered as an active process inquiry, investigation and intervention. Teachers and researchers have tried several strategies, in order to make the process of teaching and learning more dynamic and engaging. The project learning is part of these strategies to restructure, rethink and recreate the conceptions and educational practices. This article presents a reflection on the methodologies in higher education, particularly by learning projects focused on Webquest. Reports the user experience of the Webquest as a teaching strategy in the formation of students in the degree course in History, focusing on the work of the teacher as facilitator of the learning process.

CCS Concepts

•Human-centered computing~Interaction computing paradigms
•Human-centered computing~Collaborative interaction

Palavras Chave: Metodologias; formação de docentes; webquest.

Keywords: Methodology; teacher formation; webquest.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, muito tem se falado da utilização da internet na educação, como meio de pesquisa e aprendizagens. Mas, na educação formal, várias pesquisas [1], [2], têm evidenciado que existe um distanciamento entre o uso das tecnologias pelas pessoas fora da escola e a utilização delas como recurso didático pedagógico com objetivos definidos para o ensino aprendizagem. A inserção das tecnologias da informação e comunicação (TIC) no cotidiano das práticas estudante tem se tornado um desafio em virtude das concepções de ensinar e aprender com tecnologias.

Aos poucos, essas novas necessidades que foram se fazendo presentes no contexto social, provocaram uma mudança de paradigma educacional: de uma lógica centrada no docente e na reprodução, para uma lógica centrada no estudante, no processo de aprendizagem, pensado para proporcionar ao indivíduo, condições de aprender a aprender.

Atualmente, ser docente do ensino superior significa ir além dos saberes disciplinares, significa saber ensinar para favorecer a aprendizagem do estudante, refletindo sobre a própria prática, orientando para o trabalho colaborativo. Nas licenciaturas, os estudantes necessitam também do conhecimento didático-metodológico, que será a base de suas práticas na educação básica.

Essa discussão é expandida para o currículo e o ensino de História com todas as problemáticas acerca das abordagens teórico-metodológicas adotadas por docentes de história. Tratar de inovações no ensino de História no século XXI ainda é uma realidade a ser pensada a partir do contexto atual, o qual exige mudanças nas formas de conhecer, aprender a direcionar as informações que são produzidas de forma praticamente instantânea. Assim, o conhecimento histórico precisa ser trabalhado também atendendo às modificações culturais, sociais, políticas e econômicas que interferem diretamente na educação.

A internet apresenta uma série de ferramentas gratuitas, que o docente do ensino superior pode utilizar para tornar suas aulas mais interessantes, favorecendo novas formas de ensinar e aprender, baseadas no envolvimento do estudante no processo de aprendizagem, considerada como um processo ativo de indagação, investigação e intervenção. Isso exige a adoção de estratégias didáticas inovadoras, as quais ajudam o estudante a buscar informações, selecionar as que são significativas, relacioná-las, comparar teorias e autores sobre determinado tema, sua aplicação, desenvolvendo autonomia e capacidade de reflexão.

Neste artigo discutiremos a aprendizagem por projetos, com a utilização da WQ como estratégia didática na formação dos estudantes do curso de licenciatura em História, considerando os aspectos conceituais, objetivos, potencialidades e limitações,

focando o trabalho do docente como mediador do processo de aprendizagem..

A WEBQUEST COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA NO ENSINO SUPERIOR

As TIC e suas aplicações na educação, põem em discussão as estratégias didáticas utilizadas pelo docente do ensino superior, o qual necessita desenvolver novos saberes e competências. O docente deve saber se apropriar das ferramentas que a internet oferece com o objetivo de potencializar o seu trabalho, para que o ensino seja relevante para os estudantes.

Entre outras competências, [3] aponta que o docente deve ter o domínio em determinada área do conhecimento e o domínio na área pedagógica, incluindo as TIC, tanto em termos de teoria quanto de práticas. No cenário educacional, o destaque é dado ao processo de ensino aprendizagem, com a ênfase na aprendizagem e não na transmissão de conhecimentos. O docente é o elemento facilitador, orientador e incentivador da aprendizagem, por isso necessita conhecer e utilizar estratégias didáticas diversificadas, a fim de promover o trabalho coletivo entre os estudantes, desenvolver a capacidade de resolver problemas, de pesquisar e selecionar informações relevantes, para a criação de novos conhecimentos.

As estratégias didáticas, conforme [4], definem procedimentos e recursos didáticos utilizados pelo docente, para estimular a participação do estudante, tendo em vista os objetivos a serem alcançados. Constituem a intervenção do docente para desenvolver as diversas habilidades cognitivas e relacionais dos estudantes, tais como: raciocínio, reflexão, trabalho coletivo, argumentação, resolução de problemas.

Diversas estratégias, baseadas na atividade do estudante, têm sido experimentadas pelos docentes e pesquisadores, tais como: estudo do meio, aprendizagem por descoberta, aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem por projetos, aprendizagem com jogos (RPG, Minecraft, Scratch); aprendizagem com casos, aprendizagem com dramatização, entre outros.

A aprendizagem por projetos ou metodologia de projetos trata de reestruturar, repensar, recriar as concepções e as práticas educacionais, tendo como características: o respeito aos diferentes ritmos e estilos de aprendizagem; a parceria entre docente e estudantes, um tema-problema que favoreça a análise, a interpretação e a crítica; o incentivo a atitudes de cooperação [5]. Pode ser trabalhada através de WQ, caça ao tesouro, webgincana e web inquiry project. Nessas metodologias os estudantes são instigados à pesquisa na internet buscando solução para problemas apresentados.

A WQ, foco deste estudo, em sua etimologia, consiste na soma de duas palavras, web (rede de hiperligações) e quest (questionamento, busca ou pesquisa). A WQ pode ser considerada

uma investigação orientada na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da Internet. Trata-se de um método no qual se utiliza a Internet para aprendizagem. Por meio de uma questão-problema, os estudantes são induzidos à pesquisa e à solução de problemas [6].

A metodologia WQ foi desenvolvida a partir de 1995, pelo docente Bernie Dodge e seu colaborador Thomas March, na Universidade de San Diego. Uma WQ é uma atividade investigativa, em que as

informações com que os estudantes interagem provém da Internet. Sua elaboração prévia pelo docente permite a apresentação de desafios aos estudantes, relativos ao contexto no qual estão inseridos [7].

A metodologia WQ tem como base princípios construtivistas, na medida em que o docente assume o papel de mediador do processo de aprendizagem, estimulando o estudante a questionar, averiguar, investigar, o “objetivo da aprendizagem é que o estudante gere novos esquemas de conhecimento” [7].

É consenso entre os autores, o fato de ser a WQ uma proposta metodológica construída pelo docente, que envolve colaboração, investigação e transformação de informações que o estudante busca na internet, de forma a alcançar os níveis de trabalho cognitivo mais avançados, tais como a análise, a síntese e a avaliação.

A metodologia WQ oferece uma oportunidade para a autoria do docente e tem como principais objetivos,

fazer com que a prática de ensino baseada no uso da internet se torne rotina na vida dos estudantes; favorecer a aprendizagem colaborativa; desenvolver competências cognitivas que possibilitam o aprender a aprender; acessar, compreender e transformar as informações disponíveis, objetivando a resolução de um problema; estimular a criatividade [8].

Tomando como referência as dimensões do pensar estabelecidas por Marzano, [8] classifica a WQ em curta e longa. A curta, desenvolvida em três aulas, tem como objetivo a aquisição e integração do conhecimento, enquanto a longa, desenvolvida de uma semana a um mês, visa a ampliação e o refinamento do conhecimento.

A duração do projeto WQ dependerá dos objetivos que o docente tenha. O planejamento da WQ serve para que o estudante possa fazer o melhor uso possível do seu tempo, evitando que se perca nas inúmeras páginas da internet.

Ao elaborar WQ, o docente deve partir do mais simples para o mais complexo, ou seja, começar por uma área do conhecimento em um tipo de curta duração e com a experiência e domínio da metodologia, passar a investir em áreas afins do conhecimento, trabalhando a interdisciplinaridade, em WQ de longa duração [9].

Uma WQ tem elementos básicos que definem a sequência do trabalho, denominados de “atributos críticos” por [8]: Introdução, Tarefa, Processos, Recursos, Avaliação e Conclusão, os quais apresentaremos no próximo tópico, exemplificando com a WQ Práticas em História.

CONSTRUINDO UMA WEBQUEST

A construção de uma WQ é trabalho do docente e deve ser planejada com tarefas que possam promover a aprendizagem, valorizando a investigação e o trabalho colaborativo. O primeiro passo que o docente deve dar é o de familiarizar-se com os recursos disponíveis online para sua disciplina e para o tema a ser abordado. O planejamento envolve algumas etapas, tais como: definição de tema e objetivos, definição da tarefa, seleção de fontes, estruturação do processo e dos recursos, escrita da introdução e da conclusão.

É importante escolher o site que hospedará a WQ. Há vários deles disponíveis gratuitamente na internet, como por exemplo: Webquestfacil (<http://www.webquestfacil.com.br/>), Google Sites (<https://sites.google.com/>) e Webeducacional (<http://www.webeducacional.com/>). Ao construir a WQ, o docente deve dispor dos dados necessários dos participantes, permitindo que eles possam editar a WQ, para a inserção do material produzido.

Elementos de uma WQ

Para a elaboração da WQ Práticas em História, consideramos as recomendações feitas pelos pesquisadores que estudam a aplicação desta metodologia. Esta proposta buscou provocar a reflexão dos futuros docentes de História sobre a necessidade de inserção de TIC nas práticas de ensino da disciplina, bem como colocá-los em contato com recursos e conteúdos digitais disponíveis que possibilitam a melhoria dessas práticas, tais como: museus virtuais; vídeos; objetos digitais; cinema; música; bibliotecas virtuais, imagens e fotografias.

Outro propósito foi fazê-los se enxergarem como autores, conhecendo e tornando-se colaboradores do Portal do Professor. A WQ nos pareceu a metodologia mais adequada para isso. Escolhemos o Google Sites para a construção da nossa WQ.

A WQ foi organizada com os seis elementos básicos: a) introdução; b) tarefa; c) processo; d) recursos; e) conclusão e f) avaliação. Cada elemento foi ilustrado com a figura correspondente.

a) **Introdução** - o docente situa os estudantes em relação ao tema a ser pesquisado. É elaborada com uma linguagem clara, de forma a tornar o assunto atrativo e capaz de despertar a curiosidade ou interesse do estudante.

Na introdução da WQ Práticas em História, lembramos aos estudantes as preocupações que existem em torno da História como disciplina escolar, especialmente com as metodologias e práticas de ensino, visto que apesar da riqueza de recursos que as TIC oferecem, muitos docentes permanecem limitados ao livro didático. Desafiamos os estudantes a pensar nesse contexto apresentando alguns questionamentos relativos às práticas atuais em História: o ensino de história atende aos anseios dos estudantes da geração digital? Docentes e estudantes estão satisfeitos com a dinâmica de sala de aula? O que fazer para envolver os discentes nas atividades? Até que ponto a utilização da internet, com os diversos recursos digitais, contribui para a mudança da prática pedagógica do docente e para a aprendizagem significativa dos estudantes? Tais questionamentos estavam coerentes com os objetivos do projeto do qual estavam participando.

a) **Tarefa** – desafiante e executável. É uma descrição do trabalho que será realizado pelos estudantes, que seja interessante, motivadora e executável.

As tarefas gerais propostas nesta WQ, envolveram a organização de grupos temáticos, visando à exploração de diversas ferramentas disponíveis na internet. Os grupos foram organizados de acordo com as escolas nas quais os estudantes atuam. Após pesquisa sobre o recurso escolhido, cada grupo deveria elaborar uma sequência didática, com um conteúdo de história; conhecer o Portal do Professor, cadastrar-se, explorar os recursos multimídias disponíveis, adequar sua sequência didática aos requisitos do Portal do Professor e em ação futura, disponibilizá-la.

Cada grupo teve uma tarefa específica, de acordo com o recurso escolhido. Por exemplo, o grupo que escolheu museus virtuais, deveria organizar em sua sequência didática, uma visita a um museu virtual, depois de visitar os diversos museus, cujos links foram disponibilizados.

b) **Processo** – descrição clara e detalhada dos passos que o estudante dará para realizar a tarefa. É a trilha a ser seguida pelos grupos.

Ao apresentar a proposta de trabalho aos estudantes as regras devem ser poucas, claras, possíveis de cumprir, ajustadas as condições da turma.

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 [10].

Os primeiros passos do processo foram a indicação da formação dos grupos de trabalho; a escolha da ferramenta a ser explorada pelo grupo e a consulta das referências sugeridas.

c) **Recursos** – conjunto de fontes de informações necessárias à execução da tarefa. A disponibilização dos recursos, exige do docente alguns cuidados como: selecionar o que realmente interessa e examinar cada endereço Web; analisar a necessidade de utilizar outras fontes não disponíveis na Internet; estabelecer a lista de recursos adequada para a consecução da tarefa.

Além dos recursos disponibilizados, nos quais constavam documentos, textos e vídeos de interesse geral (Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, Guia do Livro Didático, textos sobre o ensino de história e WQ no ensino de história; dicas para produção de aulas no Portal do Docente), cada grupo teve a sua disposição uma série de materiais relacionados ao recurso escolhido.

d) **Conclusão** – propõe um desfecho, tendo em vista os objetivos da atividade. Ligada a avaliação, a conclusão é uma forma de apresentar um resumo das aprendizagens, bem como, os pontos que poderão ser retomados em outros momentos.

e) **Avaliação** – constitui um momento importante no desenvolvimento da WQ, pois envolve os relatos de aprendizagem e comentários sobre o trabalho realizado.

As discussões, anotações e relatos de aprendizagens devem ser realizadas em todas as aulas [10], registradas a princípio em fichas de avaliação e posteriormente no ambiente web. O docente também poderá apresentar seus relatos no decorrer do processo.

A avaliação envolveu o relato da experiência vivenciada pelos estudantes, uma análise das possibilidades da WQ nos anos finais do Ensino Fundamental e uma auto avaliação. Cada grupo compartilhou suas vivências durante a pesquisa orientada e durante a aplicação que fez na escola, num seminário proposto pela docente para encerramento da atividade.

Os grupos não se limitaram a elaborar uma sequência didática usando um recurso disponível na internet ou discutindo uma provável aplicação, mas foram para a prática, vivenciando uma série de dificuldades que os desafiaram a buscar meios de superá-

las. Neste caso, a WQ levou os licenciandos a enfrentarem situações reais, que fazem parte do cotidiano do docente e para as quais muitas vezes tem que usar de muita criatividade para alcançar os objetivos com seus estudantes da educação básica.

O papel do docente é planejar atividades que possam contribuir para que os estudantes deem significado aos conteúdos da disciplina. Nesse sentido, é preciso a construção de novas práticas e descoberta de novas possibilidades metodológicas com integração de TIC, a partir das licenciaturas. A experiência com WQ que descreveremos a seguir foi proposta nesta perspectiva .

APLICAÇÃO DA METODOLOGIA WEBQUEST NA FORMAÇÃO DOS ESTUDANTES DO CURSO DE HISTÓRIA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE ALAGOAS

Há diversas preocupações em torno da História como disciplina escolar, especialmente com as práticas de ensino. Apesar do desenvolvimento tecnológico e das diversas ferramentas da internet que temos disponíveis hoje, muitos docentes de História permanecem presos às formas de ensino que privilegiam a memorização de datas, de fatos e a repetição de conteúdos em provas como única alternativa para proporcionar a aprendizagem dos estudantes. Ao ensino de História cabe um papel educativo, formativo, cultural e político, fica evidente a preocupação em elencar “questões problematizadoras que remetam ao tempo em que vivemos e há outros tempos, num diálogo crítico entre a multiplicidade de sujeitos, tempos, lugares e culturas” [11].

A prática pedagógica dos docentes de História do Ensino Fundamental tem sido amplamente questionada tanto em suas concepções como nas metodologias adotadas que em sua maioria priorizam o livro didático como o único recurso existente. A adoção de metodologias diversificadas, principalmente as chamadas metodologias ativas, têm como foco a participação do estudante em colaboração e mediação do docente.

[...] pensar a História por meio da cognição histórica situada, implica em colocar o estudante frente as suas próprias convicções e definições dos fatos históricos, não limitando a observação dos mesmos a partir de narrativas prontas e “impostas” verticalmente, mas ampliando seu campo de observação a partir da exposição de que a História é multiperspectivada, bem como suas possibilidades de aprendizagem [12].

A história em sua essência é um campo que tem uma vasta amplitude, no caso do currículo de história em suas várias concepções historiográficas, as aprendizagens que a área possibilita por se tratar da própria história da humanidade, sobretudo com o uso pedagógico das TIC.

A mudança de paradigmas que as TIC demandam e viabilizam modifica a escola centrada no ensino para uma escola centrada nas aprendizagens, com isso redireciona também o papel do docente [6]. É uma proposta a ser incluída na formação de docente seja ela inicial ou continuada dada sua importância para esses profissionais na efetivação do seu trabalho.

A experiência desenvolvida com WQ no âmbito do ensino superior, deu-se com estudantes da Licenciatura em História que fazem parte

do Programa Institucional de Iniciação à Docência (Pibid). O Pibid é um programa do Ministério da Educação (MEC) que trabalha junto com as universidades e escolas de Educação Básica. A Universidade Estadual de Alagoas é uma das instituições parceiras e no caso da Licenciatura de História, Campus I, bem como quatro escolas de Educação Básica do Município de Arapiraca-AL, sendo escolas urbanas e duas do campo. O grupo é composto por dois coordenadores de área da universidade, trinta estudantes graduandos em história e quatro docentes das escolas básicas (supervisores) que fazem parte do quadro.

Objetivando o estudo do uso da TIC na formação para a docência, assim como da utilização de recursos didáticos para o ensino de história no Ensino Fundamental por meio da internet, foi decidido trabalhar com a metodologia WQ e análise desta como recurso possível nos anos finais do Ensino Fundamental com o grupo.

Há questionamentos relevantes [6], que serviram para a reflexão inicial, ao apresentarmos a proposta de trabalho: as aprendizagens a partir de atividades educativas envolvendo investigação orientada, em ambientes virtuais de aprendizagem, permitem a construção do conhecimento? Qual o papel do docente na execução dessas atividades? A partir disso, iniciamos o trabalho com a WQ, com as seguintes proposições: o que mais incomoda o grupo em relação às metodologias utilizadas no Ensino de História? O que sabemos sobre as metodologias ativas? De que forma as tecnologias e a pesquisa estão sendo trabalhadas na escola e no Ensino de História?

O conteúdo do encontro presencial, realizado no laboratório de informática, foi a WQ como ferramenta pedagógica, principalmente sua aplicação no ensino de História. Foi estudada a metodologia de projetos, a classificação das WQ, sua relação com os níveis de domínio cognitivo, os elementos básicos e as etapas que a compõem. Foi realizado o momento de familiarização com o ambiente virtual criado, tendo como fundamentação os objetivos acima mencionados. Podemos afirmar que o momento foi de grande relevância para a formação dos licenciandos em história, futuros profissionais da educação, pois muitos nem sequer tinham ouvido falar em WQ.



As tarefas específicas dos grupos foram criadas baseadas na utilização de recursos didáticos diversificados no ensino de história. Cada grupo ficou encarregado de pesquisar sites com o objetivo de planejar uma sequência didática para os anos finais do Ensino Fundamental, utilizando um dos recursos: Museus virtuais, bibliotecas virtuais, vídeos, imagens e fotografias, música, objetos digitais, cinema, livro didático.


A partir da distribuição dos grupos de trabalho foi acordado um período de tempo para que os estudantes pudessem desenvolver nas escolas de educação básica as atividades propostas na WQ. As tarefas foram criadas baseadas na utilização de recursos didáticos diversificados, no ensino de história por meio do trabalho em grupo. Cada equipe ficou encarregada de pesquisar sites com o objetivo de planejar uma aula utilizando o recurso pesquisado nos Anos Finais do Ensino Fundamental.

Desta forma, além da pesquisa, na qual acessaram diversos sites, na proposta de aplicação, construíram sites, blogs, quizz, WQ. Indubitavelmente, desenvolveram competências e habilidades não só para o uso das TIC no ensino de história, mas para seu processo de formação na docência.

A realização das tarefas propostas na WQ na realidade das escolas, palco das práticas dos estudantes do Pibid, tornou-se um desafio tanto para os docentes (supervisores) quanto para os estudantes (licenciandos). As principais dificuldades se deram em relação à infraestrutura nas escolas de Educação Básica, quanto ao acesso à internet e salas multimídias para o desenvolvimento das aulas. Mas, nada que conseguisse impedir a empolgação, a motivação e o dinamismo, que levaram à superação das dificuldades. Todo processo foi também registrado por meio de fotografias, gravações, vídeos com depoimentos dos estudantes, dos docentes supervisores e dos graduandos.

No Quadro 1 podemos observar o desenvolvimento e os desdobramentos das tarefas propostas na WQ.

Grupo	Conteúdos e Atividades realizadas	
Objetos Digitais -		Conteúdo: Revolução Industrial Pesquisa, discussão do tema e criação de um Quiz. http://www.quizzes.com.br/pt/quiz/194545051/aplica-o-webquest-revolucao-industrial .
Livro didático		Conteúdo: Primeira República no Brasil Escolha do livro que melhor trabalhava a temática e realização de uma WQ, https://sites.google.com/site/webquestluizalberto/home Material disponibilizado no Portal do Professor.
Museu Virtual		Conteúdo: Memória e Identidade; Resistência e Quilombo de Palmares Planejamento e realização de visita ao Museu Virtual Memorial Quilombo dos Palmares Registro das atividades no blog: http://taciame83.blogspot.com.br/2015/10/aula-indo-ao-museu-sem-sair-do-luga.html
Biblioteca virtual		Conteúdo: Mesopotâmia (6º ano) Criação de um site https://sites.google.com/site/pibidhistoriaunealcampusi/atividades-propostas , no qual foi disponibilizado um resumo do conteúdo e um exercício de múltipla escolha para os alunos responderem.
Cinema	Conteúdos: Fascismo, Nazismo e Ditadura do Estado Novo Apresentação e discussão de Filmes e documentários: Olga (http://www.filmesonlinegratis.net/assistir-olga-dublado-online.html)	
Música	Conteúdo: A era Vargas Pesquisa e discussão sobre os principais aspectos dos 15 anos de governo de Getúlio Vargas (1930-1945) Músicas: Revolução de Getúlio Vargas (Zico Dias e Ferrinho) http://www.franklinmartins.com.br/som_na_caixa_g_ravacao.php?titulo=revolucao-de-getulio-vargas Seu Getúlio ou Gê Gê (Lamartine Babo)	

	http://www.franklinmartins.com.br/som_na_caixa_g_ravacao.php?titulo=seu-getulio-ou-ge-ge# Trabalho em grupo: Musicalizando a Era Vargas (equipes criaram e apresentaram paródias destacando pontos principais do governo, elegendo a melhor delas).	
Vídeo Imagens e Fotografias		Conteúdo: Revolução Industrial Exploração do vídeo Tempos Modernos Criação do blog: https://webquestcrispiano.blogspot.com.br Questionário online Pesquisa e exposição de fotografias na escola

Quadro 1. Desenvolvimento e desdobramentos das tarefas da WQ Práticas em História

Durante a realização da WQ Práticas em História, observamos que o interesse dos estudantes se voltou principalmente para o planejamento e a realização de atividades nas escolas nas quais estavam atuando, a partir de um conteúdo do planejamento curricular da área de História selecionado. Algumas das tarefas foram realizadas apenas em parte pelas limitações encontradas nas escolas de Educação Básica. Por exemplo: ao invés de criarem um cancionário, mapearem vídeos e objetos digitais com temas históricos, escolheram um vídeo, canções ou objeto digital ligado a uma temática específica, para o planejamento da sequência didática.

Essas mudanças foram aceitas pelo docente, como parte da adaptação necessária, principalmente diante das dificuldades de acesso à internet, constantes em todas as escolas, palcos da atuação desses estudantes. Em pelo menos duas escolas só foi possível trabalhar utilizando roteamento da internet 3G de um dos membros da equipe ou de alguém da escola. Outra utilizou a sala de informática da Associação Comunitária do povoado. As dificuldades encontradas, não impediram que o planejado acontecesse. O grupo que ficou com o museu, por exemplo, visitou vários museus virtuais e realizou o trabalho com o museu Quilombo dos Palmares-AL.

A utilização da WQ permitiu aos estudantes da graduação em História, confrontar as teorias historiográficas estudadas na academia com as práticas curriculares do planejamento docente, além da visualização de novas possibilidades metodológicas nas práticas cotidianas com a utilização das TIC.

A dinâmica utilizada nas sequências didáticas e nas atividades propostas tiveram resultados positivos na aprendizagem dos estudantes, pois promoveu a integração de mídias, ampliando a compreensão dos temas trabalhados. Os estudantes da educação básica avaliaram de forma entusiástica a participação na experiência, pois são poucas as oportunidades de uso dos recursos tecnológicos nas escolas. Da mesma forma, os estudantes de História envolvidos, afirmaram o quanto o trabalho foi gratificante, do ponto de vista da dinâmica da aula, da interatividade com os estudantes da educação básica, bem como a construção do conhecimento, conforme os registros em vídeos.

Na formação para a docência, metodologias dessa natureza são indispensáveis porque permitem aos licenciandos a construção de conhecimentos significativos, podendo realizar uma análise crítica da sua futura profissão, dialogando e vivenciando os desafios

postos na prática pedagógica, principalmente com a utilização das TIC no ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O grande desafio que temos no contexto de uma sociedade que faz uso amplo de tecnologias, é o redirecionamento do papel da escola e do docente diante das novas alfabetizações e aprendizagens necessárias, integrando-as ao currículo formal, o que vem a modificar a concepção de ensinar, de aprender e de sala de aula.

O docente precisa desenvolver novas competências e habilidades e enfrentar o desafio de se tornar um facilitador da aprendizagem mediada por TIC. Para isso, necessita continuar pesquisando, aprendendo, experimentando e avaliando o trabalho que desenvolve, verificando em que medida atende aos anseios e necessidades dos estudantes do ensino superior. Adotar estratégias didáticas inovadoras é uma forma de ajudar o estudante a participar ativamente do processo de ensino aprendizagem.

A WQ Práticas em História constituiu em uma experiência produtiva do ponto de vista da experiência da inserção das TIC, das metodologias ativas, como estratégia didática a ser trabalhada no ensino superior. Sua elaboração requer do docente o tempo necessário para a criação dos desafios e para a pesquisa de fontes da internet, relevantes para o desenvolvimento do trabalho, bem como sua atuação como orientador do processo.

Na WQ Práticas em História, foi utilizado um modelo simples, criado num site gratuito, mas possibilitou ao docente e aos estudantes a reflexão e utilização das possibilidades educativas da web, apesar das dificuldades e limitações principalmente em termos de acesso à internet.

As atividades direcionadas na WQ viabilizam organizar, sistematizar inúmeros conhecimentos e dão oportunidade aos participantes de criação com os recursos da internet. Neste caso específico, facilitaram o processo de transposição didática, pois os grupos não se limitaram a elaborar uma sequência didática usando um recurso disponível na internet ou discutindo uma provável aplicação, mas foram para a prática, vivenciando uma série de dificuldades que os desafiaram a buscar meios de superá-las.

Desse modo, a participação ativa, a interação, a motivação, a provocação para questionar e produzir são pontos positivos do uso dessa ferramenta. Entretanto, como qualquer recurso, apresenta limitações principalmente em relação à forma de conduzir o trabalho. O docente precisa estar atento para não transformar a WQ em um simples estudo dirigido ou instrução programada, muito menos utilizá-la como uma técnica de condução dos estudantes, pois essas atitudes tolherão suas oportunidades de investigação, descoberta, colaboração, criação e produção.

Constatamos o que muitos teóricos e pesquisas vêm afirmando: não bastam ter computadores e laboratórios de informática. Hoje, o essencial é saber como usar as TIC em função da aprendizagem. Assim, é necessário repensarmos as práticas educativas, pois as mudanças devem ocorrer efetivamente nas concepções que alteram os modos de vida, a cultura e a sociedade. As tecnologias devem servir para a formação permanente de docentes, que ensinam, aprendem e transformam os ambientes de aprendizagem, em

espaços propícios para a participação coletiva na produção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- [1] APARECI, Roberto (Org.). **Conectados no cCiberespaço**. - São Paulo: Paulinas, 2012.
- [2] COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- [3] MASETTO, M. T. ProfessorDocente Universitário: um profissional da educação na atividade docente. In: _____. **Docência na Unversidade**. Campinas: Papirus, 1998.
- [4] MERCADO, Luis P. Estratégias didáticas em aulas online no ensino superior. In: LINHARES, Ronaldo N.; PORTO, Cristiane; FREIRE, Valéria (orgs.). **Mídia e Educação: espaços e (co)relações de conhecimentos**. Aracaju: Edunet, 2014, p. 61-95.
- [5] HERNANDEZ, Fernando. **Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.
- [6] MERCADO, L. P. L. e; VIANA, M. A. P. **Aprendizagem na internet utilizando projetos construídos na metodologia webquest**. Disponível em: http://www.virtualeduca.info/encuentros/encuentros/miami2003/es/actas/10/10_03.pdf. Acesso em: 02 mai 2015.
- [7] DODGE, Bernie. **Webquest: uma técnica para aprendizagem na rede internet**. Disponível em: http://www.dm.ufscar.br/~jpton/downloads/artigo_webquest_original_1996_ptbr.pdf . Acesso em: 05 mai 2015.
- [8] ALTAFIM, K. C; CUSIN, C. A. **A metodologia webquest como potencializadora do ensino superior**. Disponível em: http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec_/eventos/lecotec2009/anais/0951-0969ALTAFIMCUSIN.pdf . Acesso em 05 jun 2015.
- [9] COELHO, L.C.A.; VIDAL, E. M. **Análise de webquests: contribuições da metodologia da problematização**. Disponível em: http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/wp-content/uploads/2015_/07/Art-2-vol1-dez-2009.pdf. Acesso em: 01 jun 2015.
- [10] BARROS, Gilian C. **Webquest: metodologia que ultrapassa os limites do ciberespaço.(2005)** Disponível em: http://portaldoprofessordocente.mec.gov.br/storage_/materiais/0000012622.pdf. Acesso em 15 mai 2015.
- [11] SILVA, M. A; FONSECA, S. G. Ensino de História hoje: errâncias, conquistas e perdas. **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v. 31, nº 60, p. 13-33 – 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbh/v30n60/a02v3060.pdf> . Acesso em: 30 abr 2015.
- [12] GIOVANNI, A.; HAHN, F. A. A webquest e a educação histórica: como os estudantes aprendem história com as novas tecnologias? **Anais... XIV Encontro Regional de História**. Universidade Estadual do Paraná/Campo Mourão-PR, 2014. Disponível em: <http://www.erh2014.pr.anpuh.org/anais/2014/262.pdf> . Acesso em 20 mai /05/2015.