



WEBQUEST ON LINE: UMA METODOLOGIA VIRTUAL COM TECNOLOGIA DIGITAL

Autor:

Artemis Barreto de Carvalho[1]

Coautor:

Henrique Nou Shcneider[2]

Eixo Temático:

Tecnologias, mídia e educação

Resumo

Este artigo é um recorte de uma dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe – UFS e se propõe a criar e apresentar uma metodologia criativa e inovadora para o uso efetivo das Tecnologias da Informação e da Comunicação - TIC no processo ensino-aprendizagem, tendo como estratégia o uso do *Facebook* como *locus* de hospedagem para *WebQuests*. Para tal, metodologicamente optou-se pela investigação do tipo qualitativa pautada no estudo de caso. Os resultados revelaram que adaptar o Facebook para hospedar e desenvolver *WebQuests on line* é uma solução estratégica para potencializar o processo ensino-aprendizagem, capaz de romper o binômio tempo-espço, promover a produção de conhecimentos significativos, estimular a prática da aprendizagem autônoma e colaborativa, assim como favorecer interatividade e instantaneidade no processo.

Palavras-Chave: *WebQuest*. Tecnologias da Informação e da Comunicação. Processo Ensino-aprendizagem.

Summary

This article is an excerpt from a dissertation defended in the Post-Graduate Education, Federal University of Sergipe - UFS and proposes to create and present a creative and innovative approach to the effective use of Information Technology and Communication Technology - ICT the teaching-learning process, with the strategy of using Facebook as a locus for hosting WebQuests. For that, methodologically chose to research the type guided qualitative case study. The results showed that tailor Facebook to host and develop WebQuests online is a strategic solution to enhance the teaching-learning process, able to break the binary space-time, promote the production of meaningful knowledge, encourage the practice of independent learning and collaborative , and encouraging interactivity and immediacy in the process.

Keywords: WebQuest. Information Technology and Communication. Teaching-learning process.

1. INTRODUÇÃO

Muito se houve falar sobre a inserção da informática e conseqüentemente das tecnologias digitais na sociedade contemporânea, porém são discursos ainda divididos entre os que entendem que o advento tecnológico é irreversível e não facultativo a vida humana e os que não acreditam que dependem deste para sobreviver.

Na verdade, é preciso perceber e refletir sobre a presença das tecnologias digitais no mundo contemporâneo. A informática, por meio de diversos tipos de dispositivos tecnológicos e das mídias digitais, interligados pelo advento da Internet, fez surgir o que chamamos de uma nova era, a era tecnológica, a era da informação e comunicação, a era digital.

Deste modo, os saberes necessários à Educação do futuro necessitam de ferramentas e instrumentos capazes de garantir as exigências do mundo contemporâneo, que algumas vezes são ignorados ou deixados à margem dos debates sobre a política educacional. As práticas pedagógicas da atualidade devem refletir sua eficiência e eficácia a fim de assegurar competências e habilidades no educando de acordo com os desafios propostos pela atual conjuntura educacional. (MORIN, 2003)

Diante dessa realidade, Alves (2005) defende a necessidade de se incrementar o processo ensino-aprendizagem, deixando de lado os modelos de ensino tradicionais, dando oportunidade de se reinventar novas maneiras de se educar, novos métodos, novas ferramentas a fim de transformar os momentos de estudo de momentos fatídicos e indesejados por momentos lúdicos e prazerosos tanto para os educandos como para os educadores.

Nessa direção, Schneider (2002) defende a necessidade e apresenta possibilidades de se desenvolver um ambiente ergonômico de ensino-aprendizagem informatizado onde o professor possa desenvolver metodologias digitais envolvendo a criatividade e a ludicidade por meio da navegação e do fluxo de informação e comunicação.

Com isso, as discussões sobre as possíveis e necessárias aplicações dos computadores na Educação tornaram-se objeto de muitas pesquisas, principalmente em ambientes acadêmicos e com isso, a partir da inserção das chamadas novas Tecnologias de Informação e Comunicação – (TIC) na Educação, um novo desafio vem se constituindo para escolas e professores, pois a Educação não pode ficar alheia as novas conjunturas sociais e tecnológicas.

Na esfera governamental, muito se tem ouvido falar em ações voltados para a chamada “inclusão digital”. São programas, planos e projetos com propostas e ações de equipar as escolas com um arsenal tecnológico formado por equipamentos diversos chegando, inclusive, a criação de laboratórios de informática dotados de computador e Internet, há até programas que tem por objetivo a distribuição de computadores móveis com acesso a Internet aos professores e aos alunos. Entretanto, pouco se houve falar a cerca de como professores e alunos podem e devem fazer uso desta ferramenta metodológica em seu cotidiano visando potencializar o processo ensino-aprendizagem.

Assim, alerta Morim (2003) que as tecnologias e seus produtos não são bons nem maus em si mesmos. Os problemas não estão na televisão, no computador, na Internet, ou em quaisquer outras mídias e, sim, nos processos humanos, que podem empregá-los para a emancipação humana ou para a sua dominação. Dessa maneira, fica claro que no processo ensino-aprendizagem, o professor, por meio da sua pedagogia, precisa se apropriar dos recursos tecnológicos para extrair deles e dos recursos neles disponíveis metodologias capazes de facilitar e potencializar o seu ensino e a aprendizagem do seu aluno.

Nesse sentido, Abar & Barbosa, (2008, pag. 32) apresentam a *WebQuest* e convidam os professores a utilizarem como um recurso metodológico digital que envolve o uso efetivo dos recursos computacionais e da Internet por meio de pesquisas direcionadas pelos professores aos alunos, as quais os conduzirão a base de informações e conseqüente a aprendizagem e ao conhecimento.

Por outro lado, autores como Pinto; Serrão; Braz e Lampert (2012) vêm revelando que as Redes Sociais estão se configurando como fenômenos mundiais atraindo cada vez mais internautas que se utilizam dos seus recursos para se comunicarem, interagirem, colaborarem e expressarem suas idéias e suas opiniões e que por isso, elas tem sido alvo de educadores do mundo inteiro, pois inúmeros são os benefícios que estas podem proporcionar para a Educação.

Nessa perspectiva, este artigo que é recorte de uma dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe – UFS, denominada “*WebQuest no Facebook: Uma experiência no Curso Técnico em Guia de Turismo do IFS usando uma Rede Social como ambiente de ensino-aprendizagem on line*” onde o autor apresenta uma alternativa pedagógica criativa e inovadora para o uso efetivo das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC no processo ensino-aprendizagem, usando a Rede Social *Facebook* como *lócus* para hospedagem e desenvolvimento de *WebQuests*.

2. WEBQUEST: UMA METODOLOGIA BASEADA NA PERQUISA VIRTUAL

Conceituando *WebQuest*, pode-se afirmar que trata-se de uma metodologia pedagógica na qual o professor cria um problema/situação de pesquisa para que os seus alunos possam buscar na Internet, por meio de *sites* previamente selecionados, as respostas do problema de pesquisa. Vale ressaltar que nela não há necessidade de softwares ou plataformas específicas além das já utilizadas para navegar na rede.

Segundo Fernandes (2008, p. 75), “a *WebQuest* foi criada em 1995, na Universidade de San Diego na Califórnia pelo professor Bernard Dodge e seu colaborador Thomas March, no âmbito das atividades propostas na disciplina “*Interdisciplinary Teaching with Technology*”. Para eles, seus criadores a *WebQuest* é “uma investigação orientada na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da Internet”.

Para melhor entender o conceito de *WebQuest*, basta traduzir os termos que formam a palavra *WebQuest*, ou seja, no inglês **Web** significa teia ou rede de hiperligações e **Quest** significa investigar, procurar ou buscar na rede mundial de computadores, na Internet. Assim, o conceito de *WebQuest* pode ser entendido simplesmente como “Pesquisa na Internet”. (ALEIXO, 2008, P. 40).

Assim, Abar e Barbosa (2008, p.11), conceituam a *WebQuest* como sendo “uma atividade didática, estruturada de forma que os alunos se envolvam no desenvolvimento de uma tarefa de investigação usando principalmente recursos da Internet.” Pelo conceito apresentado pode-se perceber que trata-se de uma metodologia de ensino-aprendizagem, baseada na pesquisa por meio da Internet, ou seja, uma metodologia digital.

Para Pereira (2009, p.34):

A *WebQuest* é como uma missão a cumprir, envolvendo os alunos com a realização de um projeto que deve extrapolar o espaço e tempo de uma sala de aula. A característica principal do projeto deve ser a autenticidade, no sentido de verdadeiro e real, não deve ser de natureza, abstrata, artificial, acadêmica, e sim uma tarefa que alguém necessita fazer na vida real. (ABAR; BARBOSA, 2008 Apud PEREIRA).

Nessa perspectiva, pode-se perceber que a *WebQuest*, enquanto metodologia de pesquisa virtual, deve exceder o espaço físico da sala de aula, assim como o tempo determinado para as atividades de ensino e aprendizagem. Por outro lado o conceito apresentado por Pereira (2009), também chama atenção para o caráter da autenticidade dos projetos a serem concebidos como tarefa de pesquisa para os alunos.

Nessa direção, Gomes (2011, p. 124), chama atenção de que:

As *WebQuests* são um desafio colocado aos alunos, que para as resolverem, transformam a informação disponibilizada num produto final e comunicam aos outros colegas. Todavia, as *WebQuests* só produzem resultados se forem muito bem planejadas, com tarefas que realmente possam facilitar a aprendizagem e que valorizem a investigação.

Enquanto atividade pedagógica que desafia o aluno para a pesquisa virtual em busca de informações diversificadas para, a partir delas, criarem um produto para ser apresentado os demais colegas como a solução do desafio imposto. De fato, há de se pensar na qualidade da proposta de pesquisa, para que essa possa garantir a sua eficiência e eficácia, tanto por meio dos procedimentos quanto em relação a fidedignidade das informações a serem acessadas, visto que realmente a Internet é uma fonte aberta a todos os tipos de publicações.

Nesse sentido, Schneider (2009, p. 243), apresenta a *WebQuest* como:

[...] uma estratégia de aprendizagem baseada na *web*. A idéia principal é permitir que o aprendiz construa o conhecimento através da pesquisa na Internet. O professor participa como organizador da trajetória de aprendizagem do aluno, primeiramente desafiando-o a investigar sobre algum tema, mas de uma maneira previamente planejada.

Diante dessa percepção, pode-se compreender que a *WebQuest* é mais que uma metodologia ou atividade, ela é uma estratégia de aprendizagem autônoma baseada em recursos computacionais e tecnologia digital. Porém, o professor não está isento de participar do processo, tanto na elaboração da atividade, acompanhamento da pesquisa, orientação de possíveis dificuldades, quanto na avaliação da produção resultante da pesquisa.

Abar e Barbosa (2008, p. 98), argumentam sobre o papel do professor em atividades de *WebQuests* afirmando que: "o professor é o mediador da experiência". Uma vez que a *WebQuest* é uma atividade de aprendizagem baseada na pesquisa, de fato, cabe ao professor um papel diferente do realizado nas metodologias tradicionais, o de mediador, observador, colaborador, a ele cabe entender como ocorre o processo de aprendizagem, quais as dificuldades e quais as melhores estratégias para ajudar aos alunos.

Barroqueiro (2012, p. 125), estréia uma definição para *WebQuest*.

Define-se por *WebQuests* toda atividade de pesquisa orientada em que total ou parte das informações provém da Internet. Uma *WebQuests* deve possuir uma Introdução, Tarefas a serem realizadas, Processo das tarefas, Recursos de informações que venham da Internet, livros e outros documentos, Avaliação e Conclusão.

Sendo assim, Barroqueiro, como outros autores, corrobora com o princípio da pesquisa orientada na Internet como sendo uma característica das *WebQuests*, o que também é a principal premissa deste trabalho, e nesse caminho apresenta as partes integrantes de uma *WebQuest*, o que para alguns autores é chamado de componentes. Os principais componentes de uma *WebQuest* são:

- **Introdução** – na introdução o professor deve apresentar a atividade que será desenvolvida e convidar o aluno para desenvolvê-la, assim a introdução deve ser motivadora, elucidadora, entusiasta, lúdica, ilustrativa e desafiadora, capaz de despertar a atração e a curiosidade do aluno para participar da atividade;
- **Tarefa** – na tarefa o professor deve anunciar o que precisa ser feito pelo aluno, ou seja, a pesquisa

em si propriamente dita. A tarefa deve ser cuidadosamente planejada pelo professor, revelando suas concretas intenções curriculares, trazendo em seu contexto elementos criativos que facilitem a pesquisa e se possível;

- **Processos** - no **processo o professor deve descrever com clareza os passos e os procedimentos que os alunos deverão desenvolver para o cumprimento da tarefa**. Dessa forma, o processo não deve está voltado para o conteúdo em si, mas sim, ter como alvo determinados processos cognitivos;
- **Recurso** - no recurso o professor deve oferecer aos alunos as fontes de consulta para a realização da pesquisa. Tais fontes devem consistir em endereços eletrônicos, *websites* previamente selecionados e experimentados pelo professor antes de serem oferecidos para que os alunos consultem;
- **Avaliação** - na avaliação o professor deve explicitar os critérios que utilizará para avaliar o desempenho dos seus alunos na *WebQuest*. Tais critérios devem ser estabelecidos com clareza, permitindo ao aluno o conhecimento de como serão avaliados;
- **Conclusão** - na conclusão o professor deve antecipar aos alunos os resultados que serão alcançados pela realização das atividades previstas na *WebQuest*, assim como os ganhos que os mesmos obterão por terem participado da metodologia;
- **Créditos** - nos créditos o professor deve conferir inferências aos autores da *WebQuest* e das fontes utilizadas para a elaboração da mesma. Assim, nos créditos deve-se inserir os nomes dos elaboradores da *WebQuest*, seus endereços eletrônicos, as fontes pesquisadas para a sua elaboração sejam elas bibliográficas, virtuais e outras.

3. INTERNET E REDES SOCIAIS: TECNOLOGIAS DIGITAIS ON LINE

A rede mundial de computadores nasceu em 1969, no auge da Guerra Fria, como estratégia para criação de bancos de dados digitais capazes de armazenar com segurança informações científicas sigilosas produzidas pelas maiores universidades, laboratórios e centros de pesquisas dos Estados Unidos, que se encontravam ameaçados na hipótese de um conflito nuclear com a União Soviética (SIQUEIRA, 2008, p.127).

Nesse contexto, a Internet, desde a sua origem, fora concebida pelo princípio de tecnologia virtual, capaz de ser acessada para armazenar, consultar e extrair, com segurança, dados e informações preciosos, tendo como comando endereços eletrônicos e senhas computacionais.

Para Bastos (2008, p. 49), “a Internet é uma rede de comunicação de milhões de computadores conectados, que oferece inúmeros serviços. São bilhões de páginas publicadas sobre os mais variados temas, organizadas em *Websites*” é nesse sentido que a Internet ganha destaque, pois a sua natureza de conectividade via cabos, fibras óticas ou até mesmo a conexão remota estabelecida a partir de sinais ou ondas de conexão, interligando computadores e conseqüentemente arquivos de textos, fotos, vídeos e até a comunicação entre pessoas de qualquer lugar do planeta para, em tempo real, compartilharem suas idéias, críticas e até sentimentos tem revolucionado os meios e a forma do acesso à informação.

Reconhecendo o papel da Internet na vida humana, Siqueira (2008, p.129), afirma que “a Internet é um dos maiores inventos do século XX e primeiro serviço a quebrar a barreira de um bilhão de usuários em menos de dez anos” esses usuários acabam por desenvolver, a cada dia, diversas formas e finalidades de usufruírem da Internet, alguns para fins de informação, outros para fins de comunicação e/ou interatividade, seja como for é fato que estes usuários estarão sempre aplicando os frutos da Internet em algum segmento de produção, seja ela acadêmica, profissional, comercial ou simplesmente social.

Segundo Barroqueiro (2012, p. 112):

A Internet é um canal de comunicação síncrona[3] e assíncrona[4] interativo,

mediado por computador. A Internet intensificou a preocupação de oferecer serviços que possam responder aos usuários suas necessidades, além de possibilitar o surgimento de novas ferramentas que contribuem para alcançar esses objetivos. Ferramentas como as Redes Sociais e blogs que são meios de comunicação eficientes e eficazes.

Essa característica da Internet de disponibilizar distintas formas de comunicação entre as pessoas, oferecendo desde uma comunicação mediada por mensagens virtuais a comunicação virtual em tempo real, tem fascinado e instigado as pessoas a se comunicar mais, aliás tem criado a necessidade de comunicação diária ou, porque não dizer constantemente, por diversas vezes ao dia, da mesma forma que prolongado o tempo, a duração dessas comunicações.

Nesse sentido, Siqueira (2008 p.136), entende que “o mundo virtual não apenas nos encanta como intriga [...] a cada dia, a tecnologia nos faz entender melhor o mundo virtual: seja em realidade virtual, imagem virtual, máquina virtual, sexo virtual, texto virtual, livro virtual.” As possibilidades de tantas realidades virtuais fez surgir à necessidade de ambientes virtuais específicos para agrupar pessoas com interesses e esforços comuns para o compartilhamento de informações, conhecimentos a fim de satisfazer objetivos também comuns, assim nasceram as Redes Sociais.

Partindo desse princípio, Recuero (2009), afirma que Redes Sociais representam gente, interação, uma troca social. Um grupo de pessoas que fazem parte de uma mesma estrutura. Dentro de uma Rede Social, cada envolvido pode expressar sua individualidade, e definir quais os grupos ou pessoas que podem fazer parte da sua rede de relacionamentos.

Quando uma rede de computadores conecta uma rede de pessoas, afirma Recuero (2009), temos uma Rede Social. Basicamente as Redes Sociais na Internet representam a mesma relação entre os indivíduos como seres sociais, no entanto, através de computadores, o que exige uma linguagem específica para uso desse ambiente.

Então, por Redes Sociais pode-se entender como um meio de se conectar a outras pessoas na Internet. Os *sites* de Redes Sociais geralmente funcionam tendo como base os perfis de usuário - uma coleção de fatos sobre o que um usuário gosta, não gosta, seus interesses, *hobbies*, escolaridade, profissão ou qualquer outra coisa que ele queira compartilhar. As Redes Sociais são o meio onde as pessoas se reúnem por afinidades e com objetivos em comum, sem barreiras geográficas e fazendo conexões com dezenas, centenas e milhares de pessoas conhecidas ou não.

Segundo Silva (2003, p. 208), o desenvolvimento de discussões nos ambientes virtuais com base no diálogo implica o encontro com o outro em tempo real, a incorporação da idéia do outro as próprias idéias, a reconstrução de conceitos e a reelaboração das representações expressas pela escrita. Tal encontro pode acontecer a qualquer dia, em qualquer lugar e a qualquer hora, isso sintetiza o rompimento do binômio tempo-espaco que na modernidade tem sido o grande vilão das relações sociais, profissionais e educacionais.

Diante dessa perspectiva, Pinto; Serrão; Braz e Lampert (2012, p. 91), alertam que:

As Redes Sociais *on line* também tem sido alvo de educadores no mundo inteiro. Inúmeros são os benefícios que essas ferramentas podem proporcionar para educação. Nos Estados Unidos, os pesquisadores Phillips e Bairdifogg (2011) criaram um guia que descreve algumas formas de utilizar o Facebook para a educação e destacam a facilidade na formação de grupos, que são espaços *on line* de pessoas que podem interagir e compartilhar informações entre si. A facilidade está na divulgação de informação, pois quando um membro do grupo postar um link ou artigo, todos os participantes do grupo são notificados sobre a atualização.

Isso significa dizer que adotando as Redes Sociais, nesse caso o Facebook, como ambiente para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, professores e alunos ganham, a característica de ser um ambiente familiar para o aluno poderá motivá-lo a participar mais ativamente das atividades propostas, sendo esse ambiente interativo, realmente possibilitará que os alunos trabalhem em conjunto, ou seja, colaborativamente, como o acesso ao ambiente pode acontecer em qualquer lugar, dia e hora, certamente proporcionará aos alunos mobilidade durante suas atividades escolares, a reunião dessas características certamente poderá favorecer a participação e/ou acompanhamento dos seus familiares e amigos nos processos educacionais.

Para Martin (2012, p. 87), o Facebook é como uma reunião global que funciona 24 horas por dia, sete dias por semana. Trata-se de um site que encoraja as pessoas a se apresentarem (educadamente) a desconhecidos e convidá-los a tornarem-se "amigos". Ele facilita enormemente o compartilhamento de informações multimídia, tornando-se mais valiosa do que a habitual troca de cartões pessoais.

Essa propriedade de facilitar o compartilhamento de informações multimídia, sendo grande parte dela em tempo real, tem instigado "a penetração quase total do Facebook nas escolas de ensino médio e faculdades americanas fez com que a tradicional mídia impressa fosse substituída pela digital." (KIRKPATRICK, 2011, p. 24).

Por outro lado, a familiaridade dos alunos com as Redes Sociais também é um fator relevante quando se trata de sua utilização em contextos escolares de aprendizagem. O maior poder das Redes Sociais em sua utilização pedagógica é a identificação imediata que os alunos têm com o processo, além de um sentimento de pertencimento, onde naturalmente os alunos navegam em busca de informação e comunicação, sem que isso dependa exclusivamente do professor.

Para Kirkpatrick (2011, p. 20):

O Facebook é pura informação o tempo todo. A cada mês, cerca de 30 bilhões de postagens são feitas pelos usuários, incluindo links da Internet, notícias, fotos, etc. Trata-se, de longe do maior site de compartilhamento de fotos da internet, por exemplo, com mais de 3 bilhões de fotos adicionadas a cada mês.

Pensando em explorar a potencialidade que essa Rede Social tem e experimentar o que ela pode oferecer à educação, sobretudo no que se refere à aprendizagem colaborativa, é que se propõe integrá-la e apropriá-la ao cotidiano escolar dos "nativos" e "imigrantes" digitais transformando-a em um ambiente digital para hospedagem e desenvolvimento de *WebQuests*.

Nessa perspectiva, Castells (2003, p. 160), entende que "o que as tecnologias têm de maravilhoso é que as pessoas acabam fazendo com elas algo diferente daquilo para que foram originalmente criadas. É essa fortitude que subjaz à criatividade na sociedade e a inovação nos negócios" e, é com base nessa premissa de usabilidade dos aparatos e recursos tecnológicos que se propõe, apresentar uma maneira criativa e inovadora de se usar o Facebook como *lócus* de hospedagem para *WebQuests*.

4. FACEBOOK COMO AMBIENTE DIGITAL PARA HOSPEDAGEM E DESENVOLVIMENTO DE WEBQUESTS

Tradicionalmente, após a elaboração de uma *WebQuest*, o professor deve hospedá-la em uma página qualquer da *web*, possibilitando assim o acesso dos alunos a ela e conseqüentemente dos seus componentes. A partir de então, os alunos deverão desenvolver a pesquisa através de um terminal de microcomputador conectado à Internet, contando sempre com a presença do professor que deverá orientá-lo e auxiliá-lo nas dificuldades e ao término da pesquisa, os alunos deverão produzir um material, geralmente um *power point* para apresentação dos resultados alcançados na pesquisa.

Vale ressaltar que as atividades de pesquisa e produção do material a ser apresentado geralmente são

realizadas em grupo e no laboratório de informática na escola com o devido acompanhamento presencial do professor e a apresentação dos resultados da pesquisa são apresentados pelos alunos em uma data determinada pelo professor e em sala de aula. Tais procedimentos até então desenvolvidos pelos professores que adotam a *WebQuest* como recurso metodológico em sua prática pedagógica será nesse trabalho tratado como *WebQuest off line*.

Partindo desse princípio, deve-se chamar atenção de que para transformar o Facebook em *lócus* de hospedagem e desenvolvimento de *WebQuests*, o professor proponente da atividade, assim como os seus alunos deverão conhecer e saber utilizar alguns dos recursos disponibilizados no *Facebook*, no sentido de ter condições de adaptá-los e explorá-los pedagogicamente, garantindo assim que a *WebQuest* possa ser desenvolvida em um ambiente virtual *on line*, o que a transformará de *Off line* em *on line*.

Pensando em demonstrar como o professor poderá usar o Facebook como *lócus* de hospedagem e desenvolvimento de *WebQuests*, apresenta-se a seguir alguns dos recursos do Facebook a serem adaptados para o processo ensino-aprendizagem através de *WebQuests*.

O mural do *Facebook* vem sendo aperfeiçoado a cada dia, e hoje oferece um conjunto de recursos diversificados para a publicação de textos, notas, imagens, vídeos, avaliações, comentários, eventos, dentre outros, além de apresentar as atualizações de páginas que você curte e dos grupos aos quais você pertence. O mural pode servir, portanto, de espaço de comunicação e de discussão, onde alunos e professores podem ser marcados, para incentivar sua participação. Mensagens internas (síncronas ou assíncronas) servem também como um importante canal de comunicação, e eventos podem ser utilizados para agendar e lembrar-se de prazos, encontros, palestras etc.

Porém, para um melhor aproveitamento metodológico das atividades possíveis de serem desenvolvidas nessa proposta de *WebQuests on line*, deve-se inicialmente criar um ambiente específico para hospedá-las. No Facebook é possível criar grupos abertos, privados e fechados. Nessa perspectiva para hospedar uma *WebQuest* no Facebook, se faz necessário que o professor crie um grupo fechado.

Grupos fechados são ambientes *on line* em que as pessoas podem publicar arquivos, interagir e compartilhar recursos e comentários. É um ambiente onde estudantes e professores podem trabalhar em projetos colaborativos, o que ajuda a preservar a privacidade de seus membros e dos assuntos discutidos.

Qualquer usuário do Facebook pode criar um grupo fechado e, ao criá-lo, se torna automaticamente o administrador dele. Nessa proposta, o professor será o administrador do grupo e os estudantes os membros do mesmo. Apenas os administradores podem inserir ou remover membros, eleger novos administradores e editar descrições e configurações do grupo.

Os grupos fechados permitem que qualquer pessoa no Facebook veja o nome do grupo, seus membros e as pessoas convidadas a participar, porém apenas os membros podem ver as publicações no grupo e interagir com os demais membros.

O ambiente destinado a grupos fechados do Facebook, além de disponibilizar todos os recursos básicos do perfil do usuário, disponibiliza outros que também poderão ser utilizados como recursos metodológicos para a proposta pedagógica da *WebQuest*, o que será de grande valia para o processo ensino-aprendizagem. Vejamos então alguns procedimentos que podem ser desenvolvidos, os recursos e as funções que devem ser utilizados pedagogicamente:

- **Conhecer o perfil dos participantes da *WebQuest*** - esse recurso possibilitará que o professor acesse e disponha de diversas informações relacionadas a vida social, educacional e profissional dos seus alunos, o que certamente poderá ser útil para a melhoria da qualidade do processo ensino-aprendizagem-avaliação;
- **Publicar textos, fotos e vídeos na *WebQuest*** - esse recurso de muito vêm a contribuir para a socialização dos resultados das pesquisas estabelecidas pela *WebQuest*, pois estes poderão ser

publicados diuturnamente instantaneamente no ambiente virtual do grupo fechado, ficando acessíveis e visíveis a todos os membros do grupo. Vale ainda ressaltar que sendo as publicações resultantes das pesquisas, mídias retiradas da Internet, estas poderão trazer consigo os seus respectivos endereços eletrônicos, os quais se converterão em *hiperlinks* que oferecerão aos interessados a possibilidade de ampliação das informações publicadas, pois os *hiperlinks* os conduzirão direto à fonte da informação.

- **Promover interatividade nas publicações da WebQuest** - esse recurso permite que professor e alunos possam interagir sobre as publicações feitas no grupo. Tais interações podem se apresentar principalmente por meio dos seguintes recursos:
- **Curtir** - registro de acesso e visualização da publicação e manifesto de solidarização ao conteúdo publicado;
- **Comentar** - registro de acesso e visualização da publicação e posicionamento escrito sobre a publicação.

Assim, todos os resultados das pesquisas, além de socializados instantaneamente, poderão sofrer interações do professor e dos alunos o que promoverá a **aprendizagem colaborativa**.

- **Promover comunicação entre os participantes da WebQuest** - Todos os membros dos grupos fechados do *Facebook*, podem se comunicar tanto de forma síncrona, quanto assíncrona, pois são disponibilizados dois recursos de comunicação, a saber:
- **Mensagem de texto** - canal *off line* de comunicação onde os membros do grupo enviam e recebem mensagens de texto, as quais ficam armazenadas na caixa de mensagem do destinatário, sendo exibidas quando o mesmo estiver *on line* no grupo;
- **Bate papo** - canal *on line* de comunicação onde os membros do grupo se comunicam, também por mensagem de texto, porém em tempo real. Vale ressaltar que por meio deste canal de comunicação é possível realizar fóruns e debates com todos os membros do grupo ou parte deles em tempo real.

Esses recursos permitem que o professor possa se comunicar com todos os participantes da *WebQuest*, orientando-os, corrigindo-os, parabenizando-os, avaliando-os e acompanhando-os, à distância, em tempo real, ao longo do processo de desenvolvimento dos componentes “**tarefa**” e “**processo**” previstos na *WebQuest*.

- **Aplicar enquetes on line na WebQuest** - esse recurso permitirá que o professor elabore uma questão avulsa de pesquisa, crie alternativas de respostas e lance no grupo para que os alunos possam votar na alternativa que melhor lhe convier, ficando registrado o voto individual de cada um dos membros em cada alternativa eleita como correta.
- **Publicar eventos na WebQuest** - esse recurso permite que no dia-a-dia os membros do grupo publiquem eventos de interesse científico ou acadêmico da disciplina e do conteúdo, onde cada membro do grupo passará a ser informado eletronicamente como agenda de eventos e compromissos, o que será de grande valia para professores e alunos
- **Criar banco de dados digital** - Os grupos fechados do *Facebook* são configurados para armazenar todos os tipos de arquivos que forem adicionados neles. Assim, todos os arquivos de textos, fotos, vídeos e eventos que são adicionados no grupo são direcionados para uma página específica e listados pelo nome a ele atribuído quando da sua publicação, os quais ficam disponíveis para serem acessados por qualquer membro do grupo no dia e hora que desejar. Esse recurso permitirá que ao final da *WebQuest* professores e alunos disponham de um banco de dados digital contendo todos os resultados da pesquisa.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para experimentar a proposta de potencializar uma metodologia digital desenvolvendo-a em um ambiente

virtual, inicialmente elaborou-se uma *WebQuest* e em seguida aplicou-se e desenvolveu-se a mesma em um grupo fechado do *Facebook* fazendo uso dos recursos e funções previstos para tal. Nesse sentido, o professor, em sua página pessoal do *Facebook*, criou um grupo “fechado” intitulando-o com o nome da própria *WebQuest*, em seguida adicionou todos os alunos da disciplina onde a metodologia estava sendo aplicada como membros do grupo e publicou a *WebQuest* propriamente dita.

O experimento foi desenvolvido no período de julho de 2011 a janeiro de 2013. Nesse período, pôde-se aplicar três edições *WebQuest*, sempre no mesmo curso e disciplina, porém com turmas diferentes. A primeira *WebQuest* foi aplicada em julho de 2011, a segunda em fevereiro de 2012 e a última em janeiro de 2013.

Destaca-se que no decorrer do desenvolvimento das atividades propostas nas três edições, o professor pôde interagir com os aprendizes e acompanhar o desempenho dos mesmos em relação ao cumprimento das tarefas estabelecidas e dos critérios determinados nos componentes da *WebQuest*, identificando seus comportamentos em relação as facilidades e dificuldades encontradas, suas competências e atitudes na produção diária e, com isso, a construção do conhecimento. Nessa perspectiva, foi possível identificar, descrever, discutir e avaliar os principais resultados alcançados, assim pôde-se perceber que os recursos disponibilizados pelo *Facebook*, facilitaram a aprendizagem, uma vez que o professor, mesmo remotamente, pôde interagir orientando, corrigindo, monitorando e avaliando as pesquisas, os conteúdos acessados e as discussões levantadas pelos seus alunos. Tais facilidades também foram identificadas pelos alunos, quando os mesmos relataram que se sentiram motivados em participar de uma metodologia inovadora que lhes ofereceu a condição de estudar e aprender de forma lúdica e em um ambiente que já era familiar e exitoso, o que muito contribuiu para a produção da aprendizagem colaborativa e significativa.

Assim, outra característica importante identificada ao longo do experimento, foi que ao hospedar uma *WebQuest* no *Facebook*, o professor estava adentrando em um ambiente onde os aprendizes já estavam lá, ou seja, um ambiente já familiar para os aprendizes e que os mesmos estavam acostumados a acessar ludicamente, sem a obrigatoriedade e o “peso” de acessar um ambiente virtual de estudo onde todo o conteúdo é acadêmico. Nesse caso, o professor e o conteúdo foram quem adentraram ao ambiente virtual do aluno propondo mais uma funcionabilidade ao ambiente, a qual fora prontamente incorporada pelos mesmos sem que eles, inclusive, perdessem de vista a característica primária do ambiente de ser um espaço de relacionamento com familiares, amigos e colegas.

Em suma, conclui-se que a *WebQuest* no *Facebook* funcionou como uma metodologia virtual inteligente, moderna, atraente, exitosa e motivadora, pois além de facilitar o processo ensino-aprendizagem com eficiência e eficácia, oportunizou uma maior aproximação entre o professor e os alunos promovendo afetividades e sentimentos espontâneos de respeito, confiança e admiração entre si. A estratégia metodológica permitiu o rompimento do binômio tempo-espaço, onde aprendizes e professor foram além dos limites físicos da escola e dos horários limitados das aulas, demonstrando liberdade e autonomia tanto para ensinar, quanto para aprender.

Ademais, os dados da pesquisa apontaram que é imperioso que os educadores, possam se apropriar cada vez mais de conhecimentos e habilidades para não apenas preparar os nossos aprendizes para o “novo” mundo do trabalho, mas principalmente para que eles possam lidar com as exigências do mundo contemporâneo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo revelou que potencializar metodologias virtuais através da tecnologia digital, tendo como estratégia transformar a rede social *Facebook* em um ambiente digital de ensino-aprendizagem *on line* é possível e viável dado aos recursos disponibilizados pelas redes sociais, os quais podem ser adaptados

para a educação, pois, enquanto ambiente de informação, comunicação e interatividade, o *Facebook* pode ser adaptado as diversas realidades, situações e objetivos da educação.

Julga-se com isso que ficou evidente a necessidade de metodologias alternativas que prestigiem o uso efetivo da tecnologia digital, nesse contexto o computador, a Internet e as Redes Sociais, e que estas possam ser capazes de transformar o processo ensino-aprendizagem, que por muitas vezes é tido como algo indesejado e fatídico, em um processo desejoso, exitoso e prazeroso para o aluno, capaz de possibilitar que a aula possa ser desenvolvida como uma experiência lúdica, desafiadora, libertadora, transformadora e que o professor possa deixar de ser o repassador de informações e conhecimentos limitados a sua sapiência, e passe a ser o facilitador de um conhecimento empírico e ilimitado. Para isso, a tecnologia digital oferece muitas possibilidades e oportunidades, porém, se faz necessário que os protagonistas desse processo, ou seja, o professor e o aluno, realmente assumam o compromisso de construir um mundo melhor através da educação.

REFERÊNCIAS

ABAR, Celina e BARBOSA, Lisbete. **WebQuest: um desafio para o professor**. São Paulo: Avercamp, 2008.

ALEIXO, Adriana Alves. **FlexQuest no ensino de Ciências: Incorporando a teoria da Flexibilidade Cognitiva na WebQuest**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal Rural de Pernambuco, 2008. Recife/PE. Disponível em <http://bdtd.ibict.br>. Acesso em 30/01/2013.

BARROQUEIRO, Carlos Henrique. **O uso das tecnologias da informação e da comunicação na formação de professores de física e matemática do Instituto Federal São Paulo**. Tese de doutorado. Universidade Cruzeiro do Sul, 2012.

BASTOS, Eliabeth Soares; SILVA, Carmen G. da; SEIDEL, Suzana; FIORENTINI, Leda M. Rangearo. **Introdução à educação digital: caderno de estudo e prática**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação à Distância, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

FERNANDES, Clarice Silva. **Uso de Recursos da Internet para o Ensino de Matemática. WEBQUEST: Uma Experiência com Professores do Ensino Médio**. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2008. São Paulo/SP. Disponível em <http://bdtd.ibict.br>. Acesso em 30/01/2013.

GOMES, Sheilla Silva da Conceição. **O Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO) e os Desafios de Educar com Qualidade**. In: SCHNEIDER, Henrique Nou. (Org.). Informática e educação. Aracaju: SESI, 2011.

KIRKPATRICK, David. **O efeito facebook**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2011.

MARTIN, Gail Z. **30 dias para arrasar nas mídias sociais**. Rio de Janeiro: Best Business, 2012.

PEREIRA, Marta Cristiane Alves. **Proposta didático-pedagógica para a disciplina Administração dos Serviços de Enfermagem Hospitalar: desenvolvimento e implementação da metodologia**

WebQuest. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo, 2009. Ribeirão Preto/SP. Disponível em <http://bdtd.ibict.br>. Acesso em 20/01/2013.

RECUERO, Raquel **Redes Sociais na Internet.** Porto Alegre: Sulina, 2009.

SCHNEIDER, Henrique Nou. **WebQuest: a internet na construção do conhecimento.** In: CRUZ, Maria Helena Santana. (Org.). Contribuições para pensar a educação, à diversidade e à cidadania. São Cristóvão: Editora UFS, 2009.

_____. **Um ambiente ergonômico de ensino-aprendizagem informatizado.** Tese de doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, 2002. Disponível em <http://www.ibict.br>.

SILVA, Marco. (Org.). **Educação online: teorias, práticas, legislação e formação corporativa.** São Paulo: Edições Loyola, 2003.

SIQUEIRA, Ethevaldo. **Para compreender o mundo digital .** São Paulo: Globo, 2008.

[1] Mestre em Educação pela Universidade Federal de Sergipe - UFS. Graduado em Turismo e Especialista em Educação Ambiental pela Universidade Tiradentes – UNIT/SE. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação – GEPIED/UFS/CNPq. Docente do Instituto Federal de Sergipe –IFS.

[2] Doutor em Engenharia da Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Mestre em Ciência da Computação pela Universidade de Campinas – UNICAMP. Graduado em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Sergipe - UFS. Docente da Universidade Federal de Sergipe - UFS e do Instituto Federal de Sergipe - IFS. Coordenador do Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação - GEPIED/UFS/CNPq.

[3] Permite a comunicação entre as pessoas em tempo real, ou seja, o emissor envia uma mensagem para o receptor e este a recebe quase que instantaneamente, como numa conversa por telefone. (Castells 2003).

[4] Dispensa a participação simultânea das pessoas, ou seja, o emissor envia uma mensagem ao receptor o qual poderá ler e responder esta mensagem em outro momento. (Castells 2003).