

O OBJETO DIGITAL DE APRENDIZAGEM WEBQUEST COMO UMA DAS POSSIBILIDADES DE APRIMORAMENTO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Zuleick de Almeida Lima¹
Cláudia Lúcia Landgraf Valério²
Marcos Aparecido Pereira³

Resumo: As práticas pedagógicas mediadas pelo uso de tecnologias digitais e objetos digitais de aprendizagem tem intensificado discussões frequentes no meio educacional, por configurarem novas metodologias que exigem a formação de professores para o uso dos diversos recursos disponíveis ao ensino.

¹ Mestranda em Ensino pelo PPGEN/IFMT-UNIC. Possui graduação em Letras - Português e Literaturas pela Universidade Federal de Mato Grosso (2001). Professora efetiva na rede estadual de educação do Estado de Mato Grosso com atuação na disciplina de Língua Portuguesa. Possui Especialização em Avaliação do Ensino e da Aprendizagem pela UNOESTE. Atua como professora na Escola Estadual Juscelino Kubitschek de Oliveira, município de Nova Xavantina-MT. Tem experiência em pesquisa sobre novas tecnologias no ensino de Língua Portuguesa. Lattes <http://lattes.cnpq.br/3430171309646164>, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3834-8320>

² Pós-Doutorado em Educação pela UCDB - MS (2020). Doutora em Língua Portuguesa pela PUC-SP (2015); Mestre em Estudos de Linguagem pela UFMT (2007); especialista e Tecnologia Educacional pela PUC-RJ (2009) e Graduada em Letras pela UFMT (1993). Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino de Línguas Portuguesa - Leitura e Produção de Texto; uso de Tecnologias no Ensino e Formação Docente. Atua como professora credenciada da UNIC e UNOPAR, coordenadora e pesquisadora no Grupo de Pesquisa em Ensino, Letramentos, Linguagens e suas Tecnologias (GPELLTEC/UNIC) e pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Ensino de Línguas e Literatura (GPELL/IFMT), com trabalhos voltados à Formação Docente e ao ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa em contextos presenciais e digitais. Lattes <https://orcid.org/0000-0001-8222-1293> ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8222-1293>

³ Doutor em Estudos Literários PPGEL - Unemat; Mestre em Ensino IFMT/UNIC, realizou estágio pós-doutoramento na Universidade da Beira Interior, UBI, Portugal. Atualmente é professor do IFMT - Instituto Federal Campus Cáceres - Prof. Olegário Baldo e do Programa de Mestrado em Ensino - PPGEN/IFMT - Campus Cuiabá. Líder do Grupo de Pesquisa em Ensino de Literatura e Línguas - GPELL. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Estrangeira Moderna: Inglês. Desenvolve pesquisas principalmente relacionadas às seguintes temáticas: formação de leitores, escrita criativa e crítica literária com base na teoria do imaginário. É escritor, tendo publicado os romances: Apenas um sonho (2007), A face oculta (2010, 2024), No tempo dos sonhos (2011), O diário das eras (2013), Pedras da meia-noite (2015), O castelo de sombras (2021), Uma aventura na Terra da Magia (2021) e o livro de contos: Aula de Literatura (2023). Lattes <http://lattes.cnpq.br/1183446644029776> ORCID <https://orcid.org/0000-0001-9498-8248>

Frente a essa questão, o objetivo da pesquisa visa discutir a importância da formação docente da área de Linguagem para o uso de tecnologias digitais e apresentar o Objeto Digital de Aprendizagem *webquest* como uma das possibilidades de aprimoramento da prática pedagógica, demonstrando o seu uso aplicado ao ensino na área de Linguagens. Quanto aos procedimentos metodológicos, é uma pesquisa qualitativa, básica, descritiva e exploratória, considerando as limitações, potencialidades e desafios apresentados em torno da formação docente e do uso do ODA *webquest*. Logo, espera-se que esse estudo ao possibilitar a investigação sobre a formação de professores para o uso de Objetos Digitais de Aprendizagem como forma de compreender as lacunas sobre o assunto, sirva como fonte para pesquisas futuras, provocando reflexões sobre a importância do ODA *webquest*, como recurso para proporcionar maior dinamismo no ensino.

Palavras-chave: Formação de professores; Tecnologias digitais; *Webquest*; Aprendizagem ativa.

THE DIGITAL LEARNING OBJECT WEBQUEST AS ONE OF THE POSSIBILITIES FOR IMPROVING PEDAGOGICAL PRACTICE

Abstract: Pedagogical practices mediated by the use of digital technologies and digital learning objects have intensified frequent discussions in the educational environment, as they configure new methodologies that require the training of teachers for the use of the various resources available for teaching. In this way, the objective of the research is to discuss the importance of teacher training in the area of Language for the use of digital technologies and to present the Digital Learning Object *webquest* as one of the possibilities of improving pedagogical practice, demonstrating its use applied to teaching in the area of Languages. As for the methodological procedures, it is a qualitative, basic, descriptive and exploratory research, considering the limitations, potentialities and challenges presented around teacher training and the use of ODA *webquest*. Therefore, it is hoped that this study, which made it possible to investigate the training of teachers for the use of Digital Learning Objects and to understand the gaps on the subject, will serve as a source for future research, provoking reflections on the importance of the ODA *webquest*, as a resource to provide greater dynamism in teaching.

Keywords: Teacher education; Digital technologies; *Webquest*, active learning.

LA WEBQUEST DEL OBJETO DIGITAL DE APRENDIZAJE COMO UNA DE LAS POSIBILIDADES PARA MEJORAR LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

Resumen: Las prácticas pedagógicas mediadas por el uso de tecnologías digitales y objetos digitales de aprendizaje han intensificado discusiones frecuentes en el ámbito educativo, ya que configuran nuevas metodologías que exigen la formación de docentes para el uso de los diversos recursos disponibles para la enseñanza. Frente a esta cuestión, el objetivo de la investigación es discutir la importancia de la formación docente en el área de Lenguaje para el uso de tecnologías digitales y presentar el Objeto Digital de Aprendizaje *webquest* como una de las posibilidades de mejora de la práctica pedagógica, demostrando su uso aplicado a la enseñanza en el área de Lenguajes. En cuanto a los procedimientos metodológicos, se trata de una investigación cualitativa, básica, descriptiva y exploratoria, que considera las limitaciones, potencialidades y desafíos que se presentan en torno a la formación docente y al uso del ODA *webquest*. Así, se espera que este estudio, al permitir la investigación sobre la formación de profesores para el uso de Objetos Digitales de Aprendizaje como una forma de comprender las brechas sobre el tema, sirva como fuente para investigaciones futuras, provocando reflexiones sobre la importancia del ODA *webquest* como recurso para proporcionar mayor dinamismo en la enseñanza.

Palabras clave: Formación docente; Tecnologías digitales; Webquest; Aprendizaje activo.

INTRODUÇÃO

A educação no Brasil enfrenta inúmeros desafios para acompanhar o ritmo acelerado das mudanças sociais decorrentes da inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs). Nesse contexto, torna-se cada vez mais evidente a relevância da formação docente para o uso eficaz de tecnologias digitais e de abordagens pedagógicas que promovam a aprendizagem ativa, desempenhando um papel fundamental, especialmente na formação dos alunos da educação básica.

As transformações promovidas pelas inovações tecnológicas exigem uma atenção especial às mudanças na formação continuada e na prática pedagógica

dos professores, para que possam atuar como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem. Tais mudanças contribuem para o conhecimento dos diversos artefatos digitais disponíveis na educação e requerem habilidades que direcionem a aprendizagem dos estudantes, explorando novas possibilidades para o enriquecimento da prática pedagógica.

O atual contexto de mudanças nos modos de comunicação, impulsionado pelo uso da internet, demanda uma discussão aprofundada sobre a importância da formação docente para o domínio das TDICs, em resposta às transformações que ocorrem em todos os setores da sociedade. Esse domínio é necessário para romper paradigmas educacionais e potencializar o uso de metodologias inovadoras no ensino. No entanto, mesmo que a sociedade como um todo esteja cada vez mais imersa nos recursos tecnológicos da modernidade, se as práticas educativas não forem constantemente atualizadas, não será possível modificar o essencial da educação (Moran, 2000).

Este estudo, sem a pretensão de oferecer respostas prontas e definitivas, busca aprofundar a investigação sobre como a formação de professores da área de Linguagens tem contemplado o uso das tecnologias digitais e de que maneira a metodologia de ensino por *webquest* pode consolidar novas práticas docentes. Dado que as TDICs tornaram-se elementos necessários e constantes nos ambientes educacionais, a pesquisa procura explorar como essa metodologia pode favorecer o exercício da docência.

No âmbito das discussões sobre a formação de professores para o uso de tecnologias digitais na área de Linguagens e sobre o uso de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs), apresentamos a *webquest*, uma metodologia de ensino que, com base nos pressupostos teóricos de Batistella e Leão (2021) e Martins e Piemonte (2021), consideramos como um ODA. Esse recurso surge como uma alternativa promissora, permitindo que os professores utilizem de forma efetiva diversos recursos disponíveis na internet, aproveitando-a como uma fonte rica de informações e possibilidades para o ensino, com potencial significativo de contribuição para as aulas na área de Linguagens.

A metodologia deste estudo consiste em uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, básica e descritiva sobre a formação de professores e suas contribuições para a integração das tecnologias digitais no ensino, com foco no uso do ODA *webquest* como estratégia para promover uma prática pedagógica diversificada. A *webquest* auxilia na organização do ensino ao envolver pesquisas e atividades *online*. Adicionalmente, a pesquisa é de caráter exploratório, pois “proporciona maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou construir hipóteses” (Gil, 2011, p. 35).

O estudo fundamenta-se em concepções teóricas que discutem, pontualmente, a importância da formação docente, destacando a funcionalidade e a efetividade da *webquest* como um recurso pedagógico que permite a avaliação de sua relevância, qualidade e aplicabilidade educacional. Rojo (2013, p. 29) argumenta, entre outros aspectos, que “os meios digitais permitem o conjunto de semioses possíveis” para a criação de sentidos no contexto da mediação digital, envolvendo o campo da interação humana, particularmente para a transmissão e aquisição de conhecimento.

Dessa forma, o presente estudo se constituiu a partir de leituras científicas que oferecem fundamentos para as discussões centrais da pesquisa. A base de dados inclui reflexões sobre as limitações, potencialidades e desafios relacionados à formação docente e ao uso do ODA *webquest*, apresentados em quadros explicativos para enriquecer o debate sobre a temática.

Formação de professores para o uso de objetos digitais de aprendizagem

A sociedade do século XXI tem enfrentado a necessidade de acompanhar o desenvolvimento acelerado das tecnologias digitais, que têm provocado mudanças profundas nas relações humanas, inclusive no âmbito educacional, onde surgem inúmeros desafios em um contexto de presença crescente dessas tecnologias. Na educação, um dos principais obstáculos é adaptar o currículo e as práticas pedagógicas para acompanhar o ritmo de inovação tecnológica, garantindo que os docentes estejam preparados para engajar-se em novas experiências características do século XXI.

O surgimento da internet e sua difusão rápida caracterizam o século XXI como um período de ruptura das barreiras de tempo e espaço, por meio de tecnologias diversas que possibilitam o acesso a informações em tempo real e uma interconexão global, com impacto tanto nas relações pessoais quanto profissionais. Nesse contexto, Demo (2008) aponta que o século XXI exige novas habilidades em virtude do avanço acelerado das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs).

O uso crescente de tecnologias digitais entre crianças e adolescentes, com acesso à internet e a novas redes de socialização, tem consolidado novos hábitos e formas de interação, tornando-se um desafio para as escolas, que precisam ir além do livro didático, do quadro e das explicações teóricas. Para capturar a atenção dos alunos, é fundamental que as instituições educacionais integrem uma diversidade de mecanismos, especialmente os recursos oferecidos pelas tecnologias de informação e comunicação, bem como os artefatos digitais disponíveis, transformando, assim, o processo de construção do conhecimento.

Embora as tecnologias digitais estejam em constante evolução, é importante reconhecer que o livro, o quadro e o papel do professor como mediador da aprendizagem mantêm seu valor inestimável. Nesse sentido, Demo (2008, p. 13) observa que “o protagonista das novas habilidades do século XXI não é exatamente o avanço tecnológico, por mais que este seja decisivo. É o professor. A melhor tecnologia na escola ainda é o professor.” A afirmação do autor evidencia que os novos cenários educacionais exigem professores capacitados e abertos a novos métodos de ensino e aprendizagem.

Para Prensky (2010), o desafio da escola no cenário das tecnologias digitais transcende o ensino e a aprendizagem, abrangendo também a formação continuada dos professores, para que compreendam o universo tecnológico e saibam utilizar os diversos artefatos, criando oportunidades de aprendizagem colaborativa.

Na visão de Nóvoa (1992, p. 25), “a educação não se constrói pelo acúmulo (de cursos, conhecimentos ou técnicas), mas por um trabalho de

reflexão crítica sobre as práticas e a reconstrução permanente de uma identidade pessoal.” Assim, percebe-se que a reflexão crítica contribui para que o professor entenda o domínio das tecnologias digitais como uma parte essencial de sua prática docente.

Além disso, é crucial considerar o processo de formação docente nesse contexto de rápida evolução digital, que tem gerado um hiato entre gerações, demandando a incorporação consciente e responsável de artefatos digitais na prática pedagógica. Essa incorporação visa oportunizar aprendizagens significativas, que, segundo Ausubel (2000), envolvem um processo ativo e construtivo, desenvolvido através da relação entre conceitos e a prática do estudante. Nessa perspectiva, Pimenta (2002) considera que:

Ao integrar saberes da experiência, saberes da formação teórica e saberes da prática, a formação docente é uma dinâmica complexa e desafiadora, que requer espaços de reflexão, estudo e diálogo para a construção de novos conhecimentos e para a transformação das práticas educativas. (Pimenta, 2002, p. 23)

No campo da formação docente, a autora ressalta a importância da integração de diferentes saberes na preparação dos professores. Para ela, essa formação abrange conhecimentos advindos da experiência prática, conhecimentos teóricos adquiridos na formação acadêmica e conhecimentos reflexivos sobre a prática educativa.

A necessidade de formação continuada pressupõe uma sólida perspectiva teórica, ancorada na aquisição de saberes diversos como caminho para a elevação da qualidade educacional. Nesse sentido, Vygotsky (1998, p. 109) já destacava que “a aprendizagem se torna parte essencial do processo de desenvolvimento, [...] precede o desenvolvimento e o impulsiona”. Nessa perspectiva, o autor sublinha a importância da aprendizagem para o desenvolvimento humano, desempenhando um papel ativo e decisivo na conquista de novos níveis de compreensão.

Ademais, Tardif (2014) observa que a formação docente é um processo contínuo, que transcende a fase inicial da carreira e se estende por toda a vida

profissional do educador, reforçando a relevância da formação e do desenvolvimento contínuo ao longo da trajetória profissional dos professores.

Diante dessa visão teórica sobre a formação docente, os desafios trazidos pela evolução das tecnologias digitais destacam a necessidade de preparar os professores para criar ambientes de aprendizagem favoráveis ao desenvolvimento dos estudantes. Nesse contexto, “a reflexão crítica sobre a prática se torna uma exigência da relação Teoria/Prática, sem a qual a teoria pode se transformar em blábláblá, e a prática, em ativismo” (FREIRE, 1996, p. 22).

Atualmente, a sociedade globalizada exige que as escolas desempenhem suas funções sociais mantendo os professores em constante processo de formação, capacitando-os para planejar e implementar atividades pedagógicas que garantam aos alunos o desenvolvimento de conhecimentos enquanto protagonistas da construção do saber.

Nesta discussão sobre a formação docente, Tardif (2002) defende a importância do saber da experiência, em que os professores integram criticamente os saberes disciplinares e pedagógicos, de modo a transformar “suas relações de exterioridade com os saberes em relações de interioridade com sua própria prática” (p. 234). O autor também aponta que os saberes dos professores são diversos e heterogêneos, uma vez que, em seus contextos de atuação, perseguem distintos objetivos, os quais demandam variados tipos de conhecimentos, habilidades e competências.

Essas reflexões evidenciam que a formação docente é uma questão complexa, que envolve uma interação entre teoria e prática com o propósito de preparar educadores para os desafios contemporâneos da educação. Tal formação é imprescindível em um contexto em que as competências digitais devem estar alinhadas às práticas pedagógicas. Moran (2011) argumenta que as tecnologias digitais possuem um potencial significativo para enriquecer a prática docente e promover uma participação ativa dos alunos.

Ao tratar do uso de tecnologia na sala de aula, Gomes (2014, p. 20) observa que “o ambiente escolar deve estar aberto à modernidade tecnológica

e o professor está em constante fase de experimentação.” Incorporar tecnologias digitais torna-se, assim, um desafio que abre espaço para que os professores sejam reflexivos, experimentem novas práticas e acompanhem as transformações sociais. Esse processo de abertura à modernidade inclui, também, ensinar que “o conhecimento sempre traz riscos de erros e ilusões, e é preciso tentar mostrar quais são suas raízes e causas” (MORIN, 2005, p. 85).

Santaella (2008) afirma que a influência da tecnologia digital continua a crescer, modificando as formas pelas quais os seres humanos se expressam, comunicam, ensinam e aprendem. Isso ressalta o caráter emergente de uma formação voltada ao uso pedagógico das tecnologias, de modo que os professores compreendam diferentes nuances educativas e desenvolvam sua capacidade de lidar com variados contextos.

Almeida e Valente (2012) alertam para a necessidade de capacitação dos professores para integrar as TDICs às práticas pedagógicas, ressaltando que a simples presença de tecnologias nas escolas não é suficiente. É necessário criar condições de formação que promovam o protagonismo dos docentes na utilização das tecnologias digitais.

Em suas concepções teóricas, Moran (2000) enfatiza que o maior desafio dos professores é promover uma educação de qualidade em múltiplos aspectos, incluindo o tecnológico, fortalecendo assim as práticas educacionais para responder às demandas do século XXI.

Nosso desafio maior é caminhar para um ensino e uma educação de qualidade, que integre todas as dimensões do ser humano. Para isso precisamos de pessoas que façam essa integração em si mesmas no que concerne aos aspectos sensorial, intelectual, emocional, ético e tecnológico, que transitem de forma fácil entre o pessoal e o social, que expressem nas suas palavras e ações que estão sempre evoluindo, mudando, avançando. (Moran, 2000, p. 15)

Segundo o autor, é extremamente significativa a preocupação com o percurso formativo do professor para o uso das tecnologias digitais, o qual demonstra constante evolução e mudanças em consonância com os avanços sociais, permitindo a integração de novos conhecimentos ao processo de ensino.

Ademais, a formação docente não se resume a uma necessidade de capacitação técnica; é fundamental compreender que as tecnologias servem como ferramentas para aprimorar práticas já realizadas ou projetadas. Para aqueles que se mostram receptivos, as tecnologias contribuem para expandir a comunicação; para os mais reservados, auxiliam no controle de suas interações. Já para os professores com ideias inovadoras, facilitam a implementação de mudanças.

Assim, nas discussões sobre a formação de professores para o uso de tecnologias digitais na educação, nota-se sua relevância também conforme exposto pela competência 4 da BNCC, que apresenta o digital como uma linguagem inovadora presente em diferentes contextos, indicando seu potencial para fortalecer práticas de ensino (Brasil, 2018).

Nesse sentido, a BNCC, ao incorporar a linguagem digital, possibilita a introdução, em sala de aula, de variados contextos e situações de uso da língua de forma construtiva e valorativa, ressaltando as vozes, ideologias e práticas sociais dos indivíduos que utilizam essas linguagens diversas, destacando sua expressividade e a necessidade de uma abordagem analítica e contextualizada.

No que concerne à mobilização das práticas de linguagem no universo digital, a BNCC amplia a percepção de que essas práticas modificam os modos de atuação em diferentes áreas, requerendo que a prática pedagógica desenvolva no estudante uma “visão crítica, criativa, ética e estética, e não meramente técnica, das TDICs e de seus usos, para selecionar, filtrar, compreender e produzir sentidos, de maneira crítica e criativa, em quaisquer campos da vida social” (Brasil, 2018, p. 489).

Dessa forma, quanto à presença das TDICs assinalada pela BNCC, é essencial destacar a necessidade de letramento digital dos professores. Nesse ponto, Coscarelli (2014), ao abordar o uso de tecnologias na educação, evidencia a importância de incentivar os docentes a atuar promovendo a inclusão digital. A perspectiva delineada sugere que a formação de professores deve ser voltada ao letramento digital, com o objetivo de integrar as tecnologias à prática cotidiana.

A autora ressalta que os professores enfrentam diversas dificuldades e barreiras no uso das tecnologias, entre elas a falta de domínio de artefatos digitais, a carência de infraestrutura e equipamentos adequados, e a ausência de formações específicas para o uso das TDICs. Essas dificuldades podem ser atribuídas tanto aos próprios docentes quanto aos governos e às instituições de ensino. Além disso, Coscarelli (2018, p. 16) acrescenta que “esse cenário reforça a necessidade de mais reflexões sobre o tema, bem como de criação e testagem de materiais e metodologias para uso didático desses recursos.”

Para abordar as questões relacionadas à formação docente no uso das TDICs e ao domínio dos Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), propõe-se a *webquest* como uma estratégia para enriquecer atividades em diversos contextos, especialmente na área de linguagem. A *webquest* permite diversas formas de pesquisa online, promovendo uma alternativa à prática tradicional de copiar, colar e imprimir conteúdos prontos, incentivando leituras aprofundadas, análises e produções autorais.

Webquest: estrutura, benefícios e novas oportunidades de ensino

A globalização tem impulsionado o avanço das tecnologias e facilitado o acesso a recursos digitais inovadores no campo da educação, transformando as interações entre professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem. Com esses avanços tecnológicos, o aprendizado é moldado pela diversidade de conteúdos e materiais disponíveis, os quais podem facilitar ou dificultar a construção sólida do conhecimento, dependendo da forma como o uso didático das tecnologias digitais é implementado.

Nesse contexto, a internet desempenha um papel crucial na educação, trazendo mudanças na maneira como os professores podem ensinar e como os alunos podem aprender. No entanto, o sucesso dessa transformação exige não apenas o acesso à tecnologia, mas também o desejo de ensinar e de aprender. Diante dessa importância, a *webquest* surge como um Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) que promove uma experiência ativa de aprendizagem por meio da integração da internet e das Tecnologias Digitais de Informação e

Comunicação (TDICs) no ambiente educacional, com um papel promissor na formação dos estudantes.

Para iniciar essa discussão, é essencial entender o conceito de *webquest*. Trata-se de uma metodologia de ensino, também reconhecida como ODA, que utiliza atividades de pesquisa orientada, com estudos baseados na web. Esse conceito foi definido por Dodge (1995, p. 12) como “uma atividade orientada à pesquisa, na qual parte ou toda a informação com a qual os alunos interagem vem da internet”.

Esse recurso, que surgiu na década de 1990, foi desenvolvido com o propósito de promover o aprendizado por meio do uso direcionado da internet, com objetivos claros e envolvendo o engajamento dos alunos para pesquisar, analisar e sintetizar informações, desenvolvendo suas habilidades cognitivas.

Com base nessas considerações conceituais sobre o uso da *webquest* como um mecanismo que potencializa o ensino, Carvalho (2002) afirma que é pertinente trabalhar com esse objeto de aprendizagem por se tratar de uma estratégia que estrutura o trabalho dos estudantes, direcionando-os para pesquisas que promovam a construção do conhecimento com práticas que envolvem leitura e ações demonstradas de maneira contextualizada.

Alinhar o uso das tecnologias digitais à prática docente permite considerá-las não apenas como artefatos pedagógicos, mas como recursos que proporcionam novas metodologias de ensino. Vale destacar que, embora Marzano (2001) não trate especificamente do uso de *webquests*, ele discute os benefícios de ODAs desenhados para atrair a atenção dos estudantes. Para Marzano, atividades mediadas pela internet podem explorar temas interessantes e contextuais, levando os estudantes a se envolverem ativamente e, assim, desenvolvendo as habilidades de forma eficaz.

O uso da *webquest* como um objeto digital de aprendizagem tem como objetivo a organização de novas estratégias para conduzir os estudantes a aprimorarem suas habilidades em várias áreas do conhecimento, especialmente na área de linguagem, por meio da pesquisa e seleção de conteúdo de fontes confiáveis. Kuhlthau (2004) reforça essa proposta, argumentando que o

processo contribui para a formação de cidadãos mais críticos em relação às informações pesquisadas na internet.

Como já abordado, a *webquest* se caracteriza por atividades orientadas e interativas, sem pretensões de capacitação técnica. Em apoio a essa visão, Silva (2006, p. 44) destaca que “as *webquests* têm a virtude da simplicidade e são ricas para dimensionar os usos educacionais da internet, fundamentando-se na aprendizagem colaborativa e nos processos investigativos na construção do saber”.

Entretanto, March (2004) ressalta que nem toda pesquisa que utiliza a internet é uma *webquest*. Essa metodologia vai além da simples busca e reprodução de informações; exige uma tarefa desafiadora que “promove o desenvolvimento do aprendizado crítico, a co-construção do conhecimento, a reflexão sobre o que foi aprendido e sua aplicação em outros contextos da vida acadêmica e pessoal” (DIAS, 2010, p. 361).

A estrutura da *webquest*, criada por Dodge (1995) como uma forma de organizar o aprendizado com o uso de recursos da internet, foi aprimorada ao longo do tempo. Carvalho (2008) propôs uma tabela que destaca três fases distintas, refletindo as adaptações dessa metodologia às necessidades educativas atuais.

Quadro 1 - Evolução dos componentes da *webquest*

Primeiras Componentes Dodge (1995)	Atualização das Componentes Dodge (1997)	Nova Atualização das Componentes Dodge (1999)
Introduction (Introdução)	Introduction (Introdução)	Introduction (Introdução)
Task (Tarefas)	Task (Tarefas)	Task (Tarefa)
Information Sources (Fontes de Informação)	Process (Processo)	Process (Processo)
Process (Processo)	Resource (Recursos)	Evaluation (Avaliação)
Guidance (Orientação)	Evaluation (Avaliação)	Conclusion (Conclusão)
Conclusion (Conclusão)	Conclusion (Conclusão)	Teacher Page (Página do Professor)

Fonte: adaptado de Carvalho (2008).

Notadamente, diversos componentes permaneceram constantes em todos os modelos, e atualmente as estruturas mais utilizadas para organizar a *webquest* são aquelas esquematizadas em 1997.

Para melhor compreensão desses componentes, de acordo com o esquema de Dodge modificado em 1997, a organização da *webquest* segue uma seqüência específica. A primeira parte é a introdução, que visa apresentar a atividade e despertar o interesse dos alunos. A segunda parte é composta pelas tarefas, que correspondem a ações desafiadoras com atividades específicas, incluindo pesquisa, análise e síntese de informações. A terceira parte é o processo, que consiste em uma orientação detalhada com uma seqüência de passos a serem seguidos pelos alunos na execução das tarefas. A quarta parte corresponde aos recursos, que funcionam como uma curadoria de conteúdos acessíveis e oferecem os links e materiais necessários para a pesquisa. A quinta parte é a avaliação, onde são incluídos critérios claros para a análise do desempenho dos alunos, valorizando sua capacidade de aplicar o conhecimento adquirido. Por fim, a sexta parte é a conclusão, que apresenta as respostas obtidas e estimula a reflexão sobre a aprendizagem alcançada.

Essas discussões em torno da *webquest* como objeto de aprendizagem, portanto, surgem na sociedade frente à constante mutação experimentada pelo ser humano, resultante da rápida inserção das tecnologias digitais em todos os espaços. Isso torna a *webquest* uma alternativa eficaz para envolver os alunos em atividades colaborativas, conforme afirma Jonassen (1999). Para o autor, esse ODA proporciona autonomia para a comunicação, a negociação e a resolução de problemas propostos, uma vez que permite aos alunos o acesso a novas informações que contribuem para a formação do pensamento crítico.

É relevante destacar que o mero envolvimento intelectual dos estudantes pode ser insuficiente para a aquisição de conhecimentos na área de Linguagem; é essencial enfatizar a importância do discurso e da comunicação linguística nesse contexto. Conforme mencionado, o foco está na participação ativa dos estudantes em um processo de aprendizagem mediado socialmente, onde as interações sociais são reconhecidas como uma prática enriquecedora a ser explorada em sala de aula. Dessa forma, infere-se que a aprendizagem ocorre a partir de experiências construídas pela interação, que, de acordo com Vale e

Barbosa (2018), envolve três dimensões da aprendizagem ativa: intelectual, física e social.

Assim, ao elaborar uma *webquest*, o professor cria oportunidades para que os estudantes apliquem o conhecimento adquirido na resolução de problemas do mundo real, considerando as dimensões de aprendizagem destacadas por Vale e Barbosa (2018). Nesse sentido, as *webquests* facilitam uma aprendizagem ativa, na qual o estudante é inserido em um processo de construção de proposições, análise de fatos, avaliação e demonstração de suas conclusões sobre os temas estudados. Finalizando, parafraseamos o filósofo John Dewey (1959), em sua obra “Como Pensamos: uma reafirmação da relação do pensamento reflexivo com o processo educacional”, ao salientar que, quando pensamos reflexivamente, somos capazes de transformar a experiência em aprendizado.

Considerações Finais

O cenário educacional é sempre desafiador, e as tecnologias digitais intensificam as preocupações com a formação de professores, necessária para acompanhar as transformações sociais e tornar o ensino mais relevante e eficaz. Diante disso, conclui-se que a integração de tecnologias digitais e de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) na prática docente é fundamental para atender às demandas da sociedade contemporânea.

Nesse contexto, o uso da metodologia *webquest* como princípio pedagógico constitui uma estratégia promissora para engajar os estudantes em diversas conexões com o conhecimento na área de Linguagens, aproveitando as potencialidades da internet e ressignificando o ato de aprender.

À luz dessas reflexões, os estudos de Pimenta (2002), Tardif (2014) e Moran (2011) ressaltam a necessidade de uma formação continuada e reflexiva dos professores para enfrentar os desafios contemporâneos. Nesse sentido, o processo formativo para o uso das tecnologias digitais surge como um importante fator para envolver os docentes em ações que incentivem e

contemplem o domínio de diversos objetos de aprendizagem (OA), promovendo práticas pedagógicas que fomentem o interesse pela aprendizagem.

O estudo realizado evidencia que a formação docente não se limita à fase inicial da carreira, mas deve ser um processo contínuo ao longo da vida profissional, acompanhando as transformações sociais e tecnológicas. A inserção de tecnologias digitais e de ODA na prática pedagógica exige não apenas o domínio técnico dos artefatos digitais, mas também uma reflexão sobre sua aplicabilidade para garantir um ensino de qualidade.

Nesse sentido, este estudo é relevante devido à discussão sobre a formação de professores e o uso de objetos digitais de aprendizagem (ODA), com foco específico na *webquest*, como uma forma de ampliar alternativas de ensino e de engajar os estudantes na aprendizagem. Observa-se que a *webquest*, quando bem planejada, permite que o professor estimule os alunos a explorarem os conteúdos estudados de maneira reflexiva e motivadora, orientando-os em práticas de pesquisa e análise contextualizadas, promovendo o desenvolvimento de produtos e a apresentação de resultados com autoria e autonomia.

A proposta de utilização da *webquest* como recurso auxiliar na construção do conhecimento não se configura como uma solução acabada, mas como um recurso flexível cuja eficácia depende da capacitação docente para o uso das tecnologias digitais, do envolvimento com o ODA na criação e condução das atividades, além da disponibilidade de infraestrutura tecnológica adequada.

Diante de tudo o que foi exposto, considera-se que a *webquest* oferece a oportunidade de ultrapassar os limites da sala de aula, permitindo que o professor mobilize os estudantes para acessar conteúdos variados, explorando fontes seguras e atualizadas no ambiente virtual. Essa prática contribui para o enriquecimento do repertório linguístico, cultural e artístico dos estudantes, especialmente na área de Linguagens.

Por fim, é imprescindível enfatizar que os professores devem estar abertos à modernidade tecnológica, experimentando novas práticas e

promovendo uma educação inovadora e contextualizada, capaz de preparar os estudantes para os desafios do século XXI.

Referências:

ABAR, Celina Aparecida Almeida Pereira; BARBOSA, Lisbete Matsen. *WebQuest, um desafio para o professor: uma solução inteligente para o uso da Internet*. São Paulo: Avercamp. 2008.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando. *Integração de Currículo e Tecnologias e Produção de Narrativas Digitais*. Currículo Sem Fronteiras, v. 12, n. 3, set/dez, 2012, p. 57-82. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2023.

AUSUBEL, David Paul. *Aquisição e retenção de conhecimento: uma visão cognitiva*. Dordrecht: Kluwer Editora Acadêmica, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

CARVALHO, Ana Amélia Amorim. A WebQuest: evolução e reflexo na formação e na investigação em Portugal. In Costa, F. A. Peralta, H & Viseu, S. (Orgs.) *As TIC em Portugal: concepções e Práticas*, Porto Editora. 2008.

CARVALHO, Ana Amélia Amorim. *WebQuest: Um Desafio para Professores e Alunos*. Elo, 2002.

DEMO, Pedro. Aprendizagens e Novas Tecnologias. *Revista Brasileira de Docência, Ensino e Pesquisa em Educação Física*, Vol. 1, n. 1, p.53-75, 2009. Disponível em: https://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Demo-Aprendizagens_novas_tecnologias.pdf. Acesso em 12 mar 2024.

DEMO, Pedro. Habilidades do Século 21, 2008. *Boletim Técnico Do Senac*, 34(2), 4-15. Disponível em <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/269>. Acesso em 12 mar 2024.

DEWEY, João. *Como pensamos: como o pensamento reflexivo se relaciona com o processo educativo: uma reexposição*. Nova tradução e notas de Haydée de Camargo Campos. São Paulo: Nacional, 1959.

DIAS, Reinildes. WebQuests no processo de aprendizagem de L2 no meio *on-line*. In: MENEZES, Vera L. (org.). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual*. Belo Horizonte: FALE-POSLIN-UFMG, 2010. p.359-394.

DODGE, Bernie. (1995). *Algumas reflexões sobre WebQuests*. Disponível em <http://webquest.org/index.php>. Acesso em 20 jul. 2023.

FREIRE, Paulo. *Educação como prática de Liberdade*. 19. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antônio Carlos. *Como Desenvolver Projetos de Pesquisa*. 4ª Ed. São Paulo, 2011.

GOMES, Nilza. *Informática na escola: novas tecnologias e inovações educacionais*. São Paulo: Loyola, 2014.

JONASSEN, David. Projetando ambientes construtivistas de aprendizagem. In: Reigeluth, C. M., Ed., *Teorias e Modelos Instrucionais*, 2ª Edição, Lawrence, Mahwa. 1999.

LEÃO, Marcelo Franco; BATISTELLA, Jefferson. Produção Científica sobre Objetos Digitais de Aprendizagem voltados para o ensino de ciências (2016-2020). *REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática*, Cuiabá, Brasil, v. 9, n. 3, p. e21098, 2021. DOI: 10.26571/reamec.v9i3.12902. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/reamec/article/view/12902>. Acesso em 29 mar. 2024.

MARCH, Tom. The learning power of WebQuests. *Educational Leadership*, v. 61, n. 4, p. 42-47, 2004.

MARTINS, Joseane Maria Rachid; PIEMONTE, Mariana da Rocha. Ensino Híbrido de Histologia em Turmas de Inclusão de Surdos. *Revista Prática Docente*, [S.l.], v. 5, n. 3, p. 1865-1883, 2020. DOI. 10.23926/RPD.2526-2149.2020.V5.N3.P1865-1883.ID863. Disponível em: <http://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/863> Acesso em 29 mar. 2024.

MARZANO, Robert J; PICKERING, Debra J; & POLLOCK, Jane. *Instrução em sala de aula que funciona: estratégias baseadas em pesquisa para aumentar o desempenho dos alunos*. Alexandria, VA: ASCD, 2001.

MORAN, José Manuel *et al.* *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

MORAN, José Manuel. *A educação que queremos: novos desafios e como chegar lá*. Campinas, SP: Papirus, 2011.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

NÓVOA, Antônio. *Os professores e a sua formação*. Lisboa: Publicações Dom Quixote Instituto Inovação Educacional, 1992.

PIMENTA, Selma Garrido. *Professor reflexivo: construindo uma crítica*. São Paulo: Cortez, 2002.

PRENSKY, Marc. *“Não me atrapalhe, mamãe - estou aprendendo!”: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século 21 - e como você pode ajudar!*. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

ROJO, Roxane Helena; MOURA, Eduardo. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

SANTAELLA, Lucia (2008). Da Cultura Midiática à Cibercultura: O Advento do Pós-Humano. *Revista FAMECOS*, 10(22), 23-32, 2008. Disponível em: <http://doi.org/10.15448/1980-3729.2003.22.3229>. Acesso em: 25 jun 2023.

TARDIF, Maurice. *Conhecimento Docente e Formação Profissional*. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

TARDIF, Maurice. *Saberes docentes e formação profissional*. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

Recebido em: 28/04/2024.

Aprovado em: 18/11/2024.

Publicado em: 31/01/2025.