

CONSTRUÇÃO, USO E AVALIAÇÃO DE UMA PLATAFORMA PARA PUBLICAÇÃO DE WEBQUEST NO SENAI/SC EM FLORIANÓPOLIS

Fabício Heinle Preigschadt

Faculdade de Tecnologia SENAI/SC em Florianópolis

Tiago Marques Lima

Faculdade de Tecnologia SENAI/SC em Florianópolis

RESUMO: Este artigo apresenta uma pesquisa-ação que está sendo desenvolvida na Faculdade de Tecnologia SENAI/SC em Florianópolis, que tem como propósito construir, utilizar e avaliar uma plataforma para publicação de Webquest, tanto nos seus aspectos técnicos – o uso da tecnologia em si – quanto nas práticas pedagógicas nas quais os professores precisam publicar orientações para o desenvolvimento de trabalhos extra-classe. O artigo apresenta a proposta da pesquisa, o que já foi desenvolvido e argumenta da vantagem do professor utilizar uma ferramenta de tecnologia digital para publicação de orientações de trabalhos.

Palavras-chave: Webquest. Tecnologia digitais na educação. Práticas pedagógicas.

1 A TECNOLOGIA COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Em seu artigo “A introdução da informática no ambiente escolar” Lopes (2004) apud Jonassen (1996) sobre a tecnologia na aprendizagem, faz a seguinte classificação da relação da tecnologia e a aprendizagem:

- 1) Aprender a partir da tecnologia: neste caso a tecnologia é que apresenta o conhecimento, como se ela fosse o professor.
- 2) Aprender acerca da tecnologia: neste caso o objetivo é aprender sobre a tecnologia.
- 3) Aprender através da tecnologia: quando o aluno programa o computador para que ele faça as coisas.
- 4) Aprender com a tecnologia: quando a produção de conhecimento é realizada com o uso da tecnologia nos processo pedagógico. Assim, a tecnologia dá apoio ao processo ensino e aprendizagem.

Ao refletirmos sobre o uso do computador pelo professor, podemos nos remeter a dois contextos distintos: um é o uso do computador no cotidiano do professor **fora da sala de aula**, onde ele utiliza o computador para digitar suas provas, lançar notas, trabalhar com o diário eletrônico (quando há o uso de sistemas de informática acadêmicos), etc. O outro contexto é quando o professor utiliza o computador **dentro da sala de aula**, como recurso tecnológico que o ajuda na docência.

Utilizar o computador **dentro da sala de aula**, é **difícil**, mas pode **facilitar** ou também **dificultar** a vida do professor. Podemos fazer a seguinte classificação sobre o lugar de uso do computador e, de acordo com este lugar, o que ele pode facilitar ou dificultar a vida do usuário, como propomos no quadro 1.

Quadro 1 – Computador como facilitador ou dificultador

LUGAR DE USO	FACILITA QUANDO:	DIFICULTA QUANDO:
Fora da sala de aula	O professor sabe utilizar programas para criação de provas, lançamento de notas, etc.	Não há dificultador neste caso, a não ser o uso dos próprios programas.
Dentro da sala de aula	O professor sabe utilizar o computador como ferramenta na construção do conhecimento, utilizando recursos como programas para a educação (como o Logo), objetos de aprendizagem, escrita colaborativa e outras estratégias que permitam a construção do conhecimento. O professor procurar conhecer e utilizar ferramentas que podem auxiliá-lo no seu trabalho.	O professor não sabe utilizar o computador para facilitar o aprendizado. O professor vê nas ferramentas que pode utilizar um trabalho a mais e não tem interesse em utilizá-las.

Fonte: elaborado pelos autores

O que temos visto ocorrer, muitas vezes, é o professor dizer que utiliza a tecnologia como recurso importante no papel ensino-aprendizagem, mas na verdade ele a tem utilizado para que o aluno apenas “aprenda a partir da tecnologia” ou “aprenda acerca de tecnologia” quando, na verdade, julgamos importante que o aluno “aprenda através da tecnologia” ou “aprenda com a tecnologia”.

Para que o aluno aprenda através/com a tecnologia, o professor precisa reformular algumas posturas antigas de mero “transmissor de conhecimento” e criar estratégias que facilitem o aprendizado.

Assim, apesar da dificuldade da criação das estratégias e do aprendizado que o professor precisa buscar no uso destes recursos, quando ele adquire maturidade suficiente para seu uso, o computador passa a facilitar o processo de aprendizagem e, conseqüentemente, está facilitando é o seu trabalho.

2 USO DOS COMPUTADORES PELOS PROFESSORES

Uma pesquisa feita por Fantin (2010) nas escolas municipais de Florianópolis/SC revelou que 95% dos professores entrevistados possuem computador, 72,5% deles acessam a internet todos os dias, mas 82% disseram que não têm conhecimento para utilizar o computador em suas práticas pedagógicas.

Para Silva, Souza e Correa (2010, p.11) “incorporar o uso das tecnologias digitais na Educação é um processo lento e sobretudo não é um processo que não funcionaria se fosse de cima para baixo, ou seja, se fosse uma decisão única e exclusivamente da instituição”.

É preciso que haja parceria entre a escola e o professor, tanto no sentido do incentivo para o uso das tecnologias nas práticas pedagógicas, quanto na disponibilização de recursos para que isto seja possível. Parceria significa, antes de tudo, que não haja imposição da instituição e nem decisão unilateral dos docentes do uso ou não das tecnologias, mas um diálogo de como ambos (instituição/professor) podem fazer o melhor uso dos recursos, de acordo com o que cada escola dispõe.

2.1 Webquest

Uma *webquest* é uma proposta de atividade com o máximo de instruções para que a tarefa seja realizada a contento. É útil, portanto, quando um professor precisa propor ao aluno que desenvolva um trabalho escolar. Foi criada por Dodge (1997) e suas partes constitutivas pode ser resumida no quadro 2.

Silva (2010, p.10) afirma que:

se solicitarmos aos alunos que façam uma pesquisa escolar sobre determinado tema, dando a eles somente o tópico/assunto a ser pesquisado, sem nenhuma orientação, é fato que a grande maioria prefere fazer uma cópia de textos disponíveis na internet e entregar ao professor. Quando um professor age assim, ou seja, dá uma tema para um trabalho e não orienta, ele inconscientemente está pedindo que isso aconteça.

Assim, esta estrutura de *webquest* proposta por Dodge (1997) serve de instrumento para que o professor tenha condições de orientar melhor o aluno acerca da atividade proposta e para que o aluno tenha as informações necessárias não somente para realizar a atividade, mas também de como ele será avaliado.

Quadro 2 – Partes constitutivas de uma Webquest

Parte da webquest	Objetivo
Introdução	A introdução tem o propósito de fazer com que o aluno conheça o tema em questão. Neste caso, o professor deve fazer uma fundamentação, situar historicamente o tema e fazer algumas referências para que, a partir disto, o aluno tenha condições de caminhar sozinho.
Tarefa	A tarefa é justamente a proposta de trabalho. Ela deve ser desafiadora, no sentido de que o aluno não encontre respostas prontas ao pesquisar na internet, mas que possa dialogar com o tema a partir do que o professor propõe.

Processo	O processo consiste em uma apresentação de como o trabalho deve ser realizado. Se em grupo ou individual, entre outras informações relevantes de como fazer.
Fontes de informação	São as referências, sejam elas impressas ou online. Pode-se utilizar hiperlinks com fontes na internet (textos, vídeos) e outros materiais.
Avaliação	Como a tarefa será avaliada. Deve-se procurar ser o mais transparente possível, ou seja, deixar as regras de avaliação bem claras e objetivas.
Conclusão	Considerações finais sobre o tema.
Créditos	Quem elaborou a Webquest, para qual curso/turma, a data e o autor da Webquest, além das credenciais do autor.

Fonte: elaborado pelos autores.

2.2 A pesquisa com webquest no SENAI/SC em Florianópolis

Thiollent (2004) que uma pesquisa-ação é um tipo de pesquisa que, com estreita cooperação entre pesquisador e pesquisado, objetiva a solução de um problema coletivo.

A pesquisa com Webquest na Faculdade de Tecnologia SENAI/SC em Florianópolis tem cinco alunos bolsistas dos artigos 170 e 171, além de um professor coordenador.

Como a proposta da pesquisa é contar com a ajuda dos professores e alunos usuários da plataforma de Webquest, trata-se uma pesquisa-ação.

As fases da pesquisa são:

Inicial: março de 2010 a janeiro de 2011.

Intermediária: fevereiro a julho de 2011.

Conclusiva: agosto de 2011 a fevereiro de 2012.

Na fase inicial um protótipo da plataforma já foi construído e disponibilizado para as primeiras publicações de Webquest, no endereço <http://webquest.ctai.senai.br>. Neste momento da fase inicial estão sendo investigadas, através do uso de questionários, que ainda se encontram em processo de reelaboração, as práticas pedagógicas com uso de Webquest.

Na fase intermediária a versão final da plataforma será disponibilizada para dar continuidade ao uso e à investigação das práticas pedagógicas advindas deste uso.

Na fase conclusiva serão analisadas as várias ações por parte dos professores que publicaram atividades na Webquest e, posteriormente, a mesma será disponibilizada para as escolas públicas.

2.3 A construção do ambiente WQS SENAI

A plataforma WQS SENAI foi construída com o uso do software Joomla, de uso gratuito. Para os alunos e a comunidade em geral, que utilizam o ambiente para consultar Webquest e, portanto, não precisam postar o Webquest, o acesso é direto, sem a necessidade de efetuar o login no ambiente.

Para os professores que publicam uma Webquest, é necessário solicitar ao administrador do sistema a criação de um usuário e senha para acesso. Com este usuário e senha, o professor pode publicar Webquest, excluir e alterar as suas Webquests.

A figura 1 apresenta a tela inicial da Webquest. No exemplo, vê-se que um professor digitou o login para entrada. Caso seja um aluno ou alguém da comunidade externa, basta clicar em Webquests para visualizar aquelas que foram publicadas.

Figura 1 – Tela de entrada no ambiente



Fonte: <http://webquest.ctai.senai.br>

O gerenciamento de Webquest é bem simples, pois permite criar, remover e editar, como se vê na figura 2.

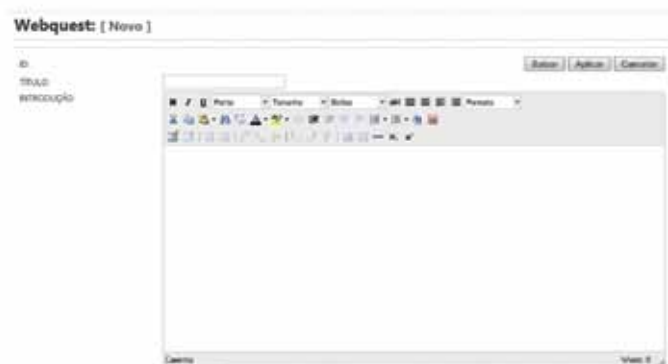
Figura 2 – Tela de gerenciamento de Webquest



Fonte: <http://webquest.ctai.senai.br>

A criação de um Webquest é um processo simples, pois na escolha de da opção “Novo” na tela de gerenciamento (Figura 2), as telas de criação disponibilizam um editor de textos para o usuário criar cada etapa da Webquest, como se vê na figura 3. É possível também copiar e colar de algum editor de textos para este, caso o usuário já tenha os dados digitados.

Figura 3 – Criação de uma nova Webquest



Fonte: <http://webquest.ctai.senai.br>

Tanto os usuários cadastrados no sistema (geralmente os professores) quanto os demais, podem visualizar Webquest cadastrada, como se pode ver na figura 4.

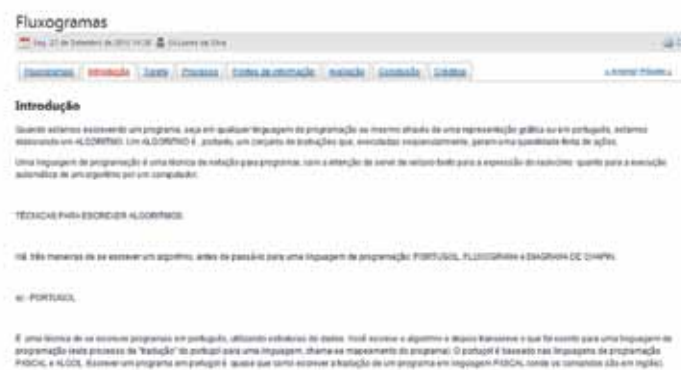
Figura 4 – Lista de Webquests publicadas

#	Título da Webquest	autor	Acessos
1	Componentes OCL, DCL, DDL	El Lopes da Silva	101
2	VRUS DE COMPUTADOR, PowerQuest	Clay	201
3	Diagramas	El Lopes da Silva	116
4	Introdução	El Lopes da Silva	102
5	Unidade Central de Processamento	Charles	72
6	Memória Secundária	Charles	22
7	Memória Primária	Charles	12
8	Instruções de máquina	Charles	16

Fonte: <http://webquest.ctai.senai.br>

Ao clicar em uma Webquest publicada, a mesma é disponibilizada e um menu de navegação, de fácil acesso e manuseio é disponibilizado (introdução, tarefa, etc), conforme figura 5.

Figura 5 – Navegação em uma Webquest



Fonte: <http://webquest.ctai.senai.br>

3 CONCLUSÃO

Os professores muitas vezes desconhecem os diversos recursos tecnológicos digitais que poderiam auxiliá-los em suas práticas pedagógica, sendo a Webquest um destes recursos.

Como apontado na investigação desta pesquisa, muitas vezes o desconhecimento se tanto no que diz respeito ao recurso em si, como na dificuldade operacional de publicar um Webquest.

A plataforma que, embora esteja em construção, mas já está em uso, mostrou-se ser muito fácil de ser utilizada e, quando em sua versão definitiva, certamente se constituirá

uma excelente ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem, no que diz respeito à possibilidade de dar ao professor uma boa ferramenta que permitirá a ele publicar orientações das atividades extra-classe propostas aos alunos.

A ideia de uma Webquest é relativamente simples, um complicador seria a publicação na Web, sobretudo para professores que não necessariamente tenham o conhecimento da tecnologia envolvida para publicação. A plataforma WQS SENAI vem suprir esta lacuna e possibilitar ao professor este ganho pedagógico do uso deste tipo de recurso.

CONSTRUCTION, USE AND EVALUATION OF A PLATFORM FOR PUBLICATION OF THE WEBQUEST SENAI / SC IN FLORIANOPOLIS

ABSTRACT: This article presents an action research that is being developed at the Faculty of Technology SENAI / SC Florianópolis, which aims to build, operate and evaluate a platform for publication of Webquest, both in its technical aspects - the use of technology itself - as in pedagogical practices in which teachers need to publish guidelines for the development of extra-class work. The article presents the research proposal, which has already been developed and argues for the advantage that the teacher has a tool when using digital technology to publish directions of work.

Keywords: Webquest. Digital technologies in Education. Pedagogical practices.

REFERÊNCIAS

DODGE, Bernie. **Some Thoughts About WebQuests**. San Diego State University (SDSU). 1997. [Publicação on-line]. Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html>. Acesso em 21 jun. 2009.

FANTIN, Mônica. Um olhar sobre os consumos culturais e os usos das mídias na prática docente. In: Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sul - ANPED SUL, 8. , 2010, Londrina. **Anais...** Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.1CD-ROM.ISSN 2178-0374

LOPES, José Júnio. "A introdução da informática no ambiente escolar". 2004. Disponível em: <<http://www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.htm>> Acesso em: 29 nov. 2010.

SILVA, Eli Lopes da. Webquest como prática pedagógica: pesquisa-ação em um curso de graduação no SENAI Florianópolis. In: Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sul

- ANPED SUL, 8. , 2010, Londrina. **Anais...** Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.1CD-ROM.ISSN 2178-0374.

SILVA, Eli Lopes da; SOUZA, Diney Domingos de; CORRÊA, Alexandre Bastos. Construção, uso e avaliação de uma plataforma para Webquest baseada no Joomla: pesquisa-ação na Faculdade de Tecnologia SENAI Florianópolis. In: COLÓQUIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO, 7., 2010, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: Editora UFSJ, 2010. ISBN 9788588414600.

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