

# ANÁLISE DE PARÂMETROS DE QUALIDADE EM WEBQUESTS EM PORTUGUÊS

## ANALYSIS OF QUALITY PARAMETERS IN WEBQUESTS IN PORTUGUESE

Rodrigo Itaboraí Frade<sup>1</sup>  
Nara Maria Jaber Martins<sup>2</sup>  
Paulo Cezar Santos Ventura<sup>3</sup>

<sup>1</sup>CEFET-MG/rodrigoif@yahoo.com.br

<sup>2</sup>CEFET-MG/narajaber@hotmail.fr

<sup>3</sup>CEFET-MG/pcventura@gmail.com

### Resumo

Este trabalho apresenta uma análise descritiva de *WebQuests* em português, indicando pontos de concordância e conflitos entre a teoria e a prática em seu planejamento. Os suportes utilizados para análise descritiva são os atributos críticos e os objetivos educacionais propostos para a ferramenta *WebQuest* disponíveis na *Web*. A qualidade da elaboração das *WebQuests* não está necessariamente relacionada à grande diversidade de suas características, mas foi identificada como um fator importante para potencializar o valor pedagógico dessa ferramenta, assim como a adaptação da atividade à realidade e conhecimentos prévios dos alunos.

**Palavras chave:** *WebQuest*, pesquisa, internet, educação, aprendizagem

### Abstract

This work presents a descriptive analysis of *WebQuests* in Portuguese, indicating points of agreement and conflicts between the theory and practice on its planning. The supports used for descriptive analysis are the critical attributes and the educational objectives considered for the available *WebQuest* tool in the *Web*. Quality of *WebQuest* elaboration was not necessarily connected to its great diversity of characteristics, but it was identified as an important factor to maximize this tool's educational value, as well as the adaptation of the activity to the reality and previous knowledge of the pupils.

**Keywords:** *WebQuest*, research, internet, education, learning

### INTRODUÇÃO

Os jovens educadores de hoje já não reconhecem as escolas nas quais estudaram poucos anos atrás. Os estudos sobre as teorias da aprendizagem, a informática e outros avanços tecnológicos modificaram não só a concepção tradicional de aprendizagem, como também a noção de espaço-tempo. Saímos da modernidade, época da construção de certezas, e seguimos na pós-modernidade, época do questionamento e até destruição de certezas.

Considerando essa diversidade social e cultural, o uso adequado da pesquisa feita por meio da internet, utilizando *WebQuest* (WQ) pode ser uma das muitas possibilidades de uso e utilidade das tecnologias em pesquisa de ensino, uma vez que essa ferramenta

predispõe um elo entre aprendizagem e construção de conhecimento visando a própria experiência tecnológica e de trabalho em equipe através da tarefa interativa na pesquisa da internet.

Se por um lado a internet oferece meios fáceis e bastante cômodos de acesso a informações, por outro lado deixa um espaço de risco da qualidade dessa informação além da perda de direcionamento em relação ao tipo de conhecimento ali buscado. Neste contexto, a ferramenta *WebQuest* tem outro aspecto positivo além de direcionar a busca pela informação, que é o seu potencial em estimular maiores possibilidades de uso da tecnologia da informática na educação, principalmente pelos professores.

Ainda não existem muitos estudos sobre *WebQuests* no Brasil, mas isso não limita o fato de que podemos utilizar, estudar e analisar *WebQuests* no ensino. Para analisar ou ensinar, é preciso conhecer, conforme Giacomantonio (1947): “A análise de um objeto ou obra, não pode ser dada acerca de alguma coisa que não seja conhecida”. Pensando nisso, o primeiro passo é o reconhecimento da *WebQuest* como ferramenta de pesquisa na internet e em sua estrutura. O segundo, sob uma visão pedagógica, consiste em ver, analisar e buscar uma leitura que vai além da informação transmitida.

A ferramenta *WebQuest*, criada em 1995 pelo professor Bernie Dodge, é uma alternativa para desenvolver novas habilidades junto ao aluno e ainda permitir aprendizagem de conteúdo escolares que venham a melhorar seu desempenho e a compreensão desses conteúdos durante o ano letivo. Esta ferramenta tem sido utilizada por professores de todos os níveis de ensino, com o intuito de incentivar aprendizagens de conteúdos e competências em seus alunos. Dodge (1995) apresenta atributos críticos, essenciais, e atributos não críticos, desejáveis a todas *WebQuests*. O portal *WebQuest – aprendendo na internet*<sup>1</sup> apresenta alguns objetivos educacionais que as *WebQuests* podem ajudar educadores a alcançar.

Este estudo se baseia, principalmente, nos trabalhos de Dodge, criador da ferramenta *WebQuest*. Além de ser o autor mais citado em artigos sobre *WebQuests*<sup>2</sup>, ele é a principal referência sobre *WebQuests* no portal *Webquest – aprendendo na Internet*.

Foi realizada, neste trabalho, uma análise descritiva de *WebQuests* em português disponíveis na Web, tendo como referência algumas das características que Dodge (1995) propõe para esta atividade. Houve também uma investigação em relação à estrutura das *WebQuests*, de acordo com sugestões apresentadas no portal *Webquest – aprendendo na Internet*.

## REVISÃO DE LITERATURA

"Uma *WebQuest* é uma atividade orientada para a pesquisa em que alguma, ou toda, a informação com que os alunos interagem provém de recursos na Internet" (Dodge, 1995). É assim que o professor Bernard Dodge, mais conhecido como Bernie Dodge, apresenta sua criação em 1995.

Este modelo tem como objetivo favorecer a aprendizagem colaborativa, tendo a Internet como mecanismo base. O professor apresenta aos alunos um tema e uma tarefa exequível e interessante, que envolva participação ativa dos integrantes do grupo. Esta tarefa deve estimular em seus executores a pesquisa, o trabalho em grupo, o pensamento crítico e a produção de materiais. Dodge apresenta seu modelo quase como um roteiro para aprendizagens significativas de conteúdos, e vários outros objetivos educacionais.

Em seu primeiro artigo sobre *WebQuests*, Dodge (1995), se mostra preocupado em transmitir ao leitor noções sobre a estrutura da *WebQuest*. Ele afirma que toda *WebQuest* deve ter os seis atributos críticos a seguir:

- i. Uma introdução que forneça ao aluno informações sobre o tema e sobre a *WebQuest*.

---

<sup>1</sup> <http://www.webquest.futuro.usp.br>.

<sup>2</sup> Por exemplo, veja March (1998), Mercado & Viana (2004) e Ribeiro & Sousa Jr (2002).

- ii. Uma tarefa que seja interessante e realizável;
- iii. Um conjunto de fontes de informação constituído de documentos da Web, profissionais disponíveis para trocar informações por e-mail ou videoconferência, livros e demais documentos disponíveis aos alunos;
- iv. Uma descrição do processo, para auxiliar o aluno, descrita através de uma seqüência de passos claros;
- v. Orientações sobre como o aluno deve organizar as informações consultadas;
- vi. Uma conclusão, que mostre aos alunos o que aprenderam sob um panorama mais amplo e, talvez, motivá-los a utilizar as aprendizagens realizadas em outros domínios.

Dodge aponta ainda outros atributos desejáveis, porém não críticos:

- i. Embora possam ser utilizadas como atividades individuais, as *WebQuests* devem priorizar trabalhos em grupos.
- ii. *WebQuests* devem apresentar elementos motivacionais, como investigações que os alunos são convidados a incorporar personagens, enriquecem as *Webquests*. Outros elementos podem ser a criação de um personagem fictício com o qual os alunos devem interagir por e-mail, ou um cenário real, com nomes de pessoas e lugares reais, dentro do qual os alunos irão trabalhar.
- iii. *WebQuests* são ótimas ferramentas para se trabalhar temas interdisciplinares. Devido ao fato que *WebQuests* interdisciplinares geralmente são mais complexas, professores devem elaborar *WebQuests* que abordem apenas uma área do conhecimento até que se tenha uma certa experiência com esta ferramenta.

Também é possível encontrar, no portal *WebQuest – aprendendo na Internet*, uma lista de objetivos educacionais que a ferramenta *WebQuest* se propõe a atingir:

- i. modernizar modos de fazer educação
- ii. garantir acesso a informações autênticas e atualizadas
- iii. promover a aprendizagem cooperativa
- iv. desenvolver habilidades cognitivas
- v. traduzir ativamente informações, ao invés de apenas reproduzi-las
- vi. incentivar a criatividade
- vii. favorecer o trabalho de autoria dos professores
- viii. favorecer o compartilhar de saberes pedagógicos.

De acordo com as informações nesse portal, ao se seguir os itens da tabela de avaliação sugerida na elaboração de uma *WebQuest*<sup>3</sup>, o professor alcançará os objetivos educacionais propostos para esta atividade.

Entretanto, nota-se uma diferença significativa de características entre as *WebQuests* disponíveis na Web. Em uma busca por *WebQuests* em português, são encontradas *WebQuests* de diferentes estilos e estruturas.

McEneaney (2001) apresenta um estudo com duas *WebQuests* em língua inglesa, apontando características semelhantes. Se os educadores não estão seguindo as orientações básicas para a elaboração de *WebQuest*, seus objetivos educacionais podem não estar sendo alcançados.

## METODOLOGIA

A pesquisa empírica se consistiu em uma análise de *WebQuests* em português,

---

<sup>3</sup> Esta tabela é uma tradução de uma proposta por Dodge (1998) para os mesmos fins.

escolhidas aleatoriamente na Web. As *WebQuests* foram analisadas sob três aspectos:

*i. Os atributos críticos*

Nesta análise, foi considerado apenas se as *WebQuests* apresentavam, explicitamente ou não, os seis atributos críticos citados por Dodge. Não foi realizada uma análise exigente em relação às características de cada atributo crítico.

*ii. A tabela de avaliação de WebQuests*

Neste item foi verificado como as *WebQuests* se apresentam de acordo com a tabela de avaliação proposta por Dodge. Ao apresentar uma tabela de avaliação de *WebQuests*, o portal *Webquest – aprendendo na internet* afirma que “se você encontrar modos de utilizar todas as possibilidades inerentes ao formato, seus alunos terão uma experiência rica e poderosa”. A função dessa tabela é de “ajudá-lo a precisar até que ponto sua *WebQuest* está fazendo tudo aquilo que ela pode fazer” (Portal *Webquest – aprendendo na Internet*, s.d.). Além dos itens dessa tabela, julgamos ser apropriado avaliar se as *WebQuests* também apresentam os atributos não-críticos, e julgá-los com 1 ponto cada.

*iii. Objetivos gerais*

Nesta análise foi observado se as tarefas propostas nas *WebQuests* apontam para os respectivos objetivos educacionais propostos no portal “*Webquest – aprendendo na Internet*” assim, os objetivos gerais foram analisados de acordo com a interpretação, por parte dos autores desta pesquisa, sobre a *WebQuest* como um todo.

Foram analisadas um total de dezessete *WebQuests*, conforme listadas na TAB. 1<sup>4</sup>. Essas *WebQuests* foram escolhidas através do mecanismo de busca Google<sup>5</sup>. Escolhemos, preferencialmente, *WebQuests* de áreas do conhecimento que os autores apresentam certo domínio, nas quais: Física, Biologia e Design.

**Tabela 1: *WebQuests* escolhidas para análise (continua)**

Número da WQ	Título da WQ	Endereço Eletrônico
1	Uma luz Mágica	<a href="http://www.minerva.uevora.pt/netdays99/luz/index.htm">http://www.minerva.uevora.pt/netdays99/luz/index.htm</a>
2	Uma WebQuest sobre Informática na Educação	<a href="http://www.educare-br.hpg.ig.com.br/WebQuest/wq1/index.htm">http://www.educare-br.hpg.ig.com.br/WebQuest/wq1/index.htm</a>
3	No universo da cor	<a href="http://www.minerva.uevora.pt/netdays99/cor/index.htm">http://www.minerva.uevora.pt/netdays99/cor/index.htm</a>
4	Um curioso regresso ao passado	<a href="http://www.minerva.uevora.pt/aventuras/renascimento/aventura.htm">http://www.minerva.uevora.pt/aventuras/renascimento/aventura.htm</a>
5	Fazer Pesquisa	<a href="http://www.webquest.futuro.usp.br/webquests/001/index.htm">http://www.webquest.futuro.usp.br/webquests/001/index.htm</a>
6	Galileu Galilei – uma aventura na web	<a href="http://edu.pt/inovbasic/proj/actividades/webquests/galileu/index.htm">http://edu.pt/inovbasic/proj/actividades/webquests/galileu/index.htm</a>
7	Em busca do paradigma perdido	<a href="http://www.iie.min-inovbasic/proj/actividades/webquests/kuhn/index.htm">http://www.iie.min-inovbasic/proj/actividades/webquests/kuhn/index.htm</a>
8	Eureka! Eureka!	<a href="http://www.iie.min-edu.pt/inovbasic/proj/actividades/webquests/eureka/index.htm">http://www.iie.min-edu.pt/inovbasic/proj/actividades/webquests/eureka/index.htm</a>

<sup>4</sup> Todas as *WebQuests* da TAB. 1 foram acessadas no dia 14 de setembro de 2005.

<sup>5</sup> <http://www.google.com.br>.

**Tabela 1: WebQuests escolhidas para análise (conclusão)**

Número da WQ	Título da WQ	Endereço Eletrônico
9	Uma WebQuest Energética	<a href="http://www.santoagostinho.com.br/webquest">http://www.santoagostinho.com.br/webquest</a>
10	Teorema de Pitágoras	<a href="http://www.minerva.uevora.pt/aventuras/pitagoras/">http://www.minerva.uevora.pt/aventuras/pitagoras/</a>
11	Efeito Estufa	<a href="http://www.emack.com.br/webquest/bsb/2005/geografia/">http://www.emack.com.br/webquest/bsb/2005/geografia/</a>
12	Vida – um direito de todos?	<a href="http://geocities.yahoo.com.br/clickbio/webquest/vida.html">http://geocities.yahoo.com.br/clickbio/webquest/vida.html</a>
13	Cuidando do planeta	<a href="http://geocities.yahoo.com.br/clickbio/webquest/poluiacao.html">http://geocities.yahoo.com.br/clickbio/webquest/poluiacao.html</a>
14	...	<a href="http://www.minerva.uevora.pt/itic/1998_1999/agua/Agua.htm">http://www.minerva.uevora.pt/itic/1998_1999/agua/Agua.htm</a>
15	Chuva Ácida – uma WebQuest em Educação Ambiental	<a href="http://www.educare-br.hpg.ig.com.br/WebQuest/wq2/index.html">http://www.educare-br.hpg.ig.com.br/WebQuest/wq2/index.html</a>
16	Pescando e Aprendendo	<a href="http://www.webquest.futuro.usp.br/webquests/003/webquestpescaria1.htm">http://www.webquest.futuro.usp.br/webquests/003/webquestpescaria1.htm</a>
17	WebQuest sobre viagens interplanetárias	<a href="http://www.geocities.com/p_reis/webquest2.htm">http://www.geocities.com/p_reis/webquest2.htm</a>

Fonte: dados da pesquisa

## RESULTADOS

### i. Os atributos críticos

A maioria das *WebQuests* apresentou os atributos críticos, mesmo que em formato diferente à proposta de Dodge. Na *WebQuest Galileu Galilei – uma aventura na web*, temos um exemplo em que o atributo AVALIAÇÃO não é apresentado. Em alguns casos, dois atributos estão sob a mesma seção, como em *No universo da cor*. Percebe-se que, até certo ponto, isto não compromete a qualidade de uma *WebQuest*. A TAB. 2 apresenta um resumo desta etapa do trabalho.

**Tabela 2: Resultado da análise dos atributos críticos das WebQuests**

Atributos críticos	WQ 1	WQ 2	WQ 3	WQ 4	WQ 5	WQ 6	WQ 7	WQ 8	WQ 9	WQ 10	WQ 11	WQ 12	WQ 13	WQ 14	WQ 15	WQ 16	WQ 17
Introdução	x	x		x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Tarefa	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Processos	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Recursos	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Orientações	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x
Conclusão	x	x		x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x

Fonte: dados da pesquisa

## ii. A tabela de avaliação de *WebQuests*

Acreditava-se, antes de se iniciar esta investigação, que todos os itens da tabela poderiam ser avaliados sem o conhecimento dos trabalhos finais produzidos pelos alunos. Entretanto, observa-se na prática que muitas *WebQuests* não apresentam seus critérios avaliativos. Atribui-se a isso, o fato de que o professor pode indicar, na sala de aula, como será a avaliação da *WebQuest*, utilizando-se de exemplos ou partindo da dúvida dos alunos. Esta dimensão é inatingível nesta pesquisa. Sendo assim, este item foi ignorado em nossa análise.

*Apelo visual geral* - Neste quesito, as *WebQuests* se saíram muito bem, com raras exceções. Embora o apelo visual varie bastante entre as *WebQuests*, a qualidade gráfica não deixa a desejar. Noções básicas de programação foram demonstradas em todas as *WebQuests*.

*Efetividade Motivacional da Introdução / Efetividade Cognitiva da Introdução* - Um fato interessante é que, de maneira geral, as introduções se apresentaram muito pouco interessantes, seja no seu conteúdo, seja no seu nível cognitivo, ou ainda na motivação proposta ao aluno. Algumas pecam por serem muito simples, e não se fundam nos conhecimentos prévios dos alunos, como em *Uma WebQuest Energética*. Outras não satisfazem os critérios elaborados por Dodge por serem muito extensas, como em *Computadores na Escola: Sim ou Não?*. Dodge sugere que as introduções não devem seguir os modelos onde elas são escritas como se “fossem a primeira parte de livros didáticos tradicionais. Entre outras coisas, dão explicações etimológicas, resumem o que vai ser apresentado, contam alguma história exemplar. Essa é uma prática centrada no assunto, não nos leitores”.

*Nível Cognitivo da Tarefa / Sofisticação Técnica da Tarefa* - Embora existam, na opinião de Dodge (1999), pelo menos umas cinquenta maneiras de propor tarefas para os alunos, ele mesmo sugere que, ao elaborar uma *WebQuest*, o professor deve evitar as tarefas mais simples, que envolvam a simples compreensão de páginas da Web e respostas a questões. Curiosamente, este foi o tipo de tarefa que mais encontramos em nossa análise. Entretanto, esta conclusão não pode ser feita de maneira superficial. Considerando a faixa etária para a qual as *WebQuests* se destinam, as tarefas não deixam tanto a desejar. É certo que os alunos mais avançados não terão grande motivação para realizá-las. Para estes, certamente as tarefas lhes serão muito simples, mas as *WebQuests* atendem mais aos alunos medianos.

Quanto à sofisticação técnica da tarefa, não seguimos à risca os critérios estabelecidos por Dodge. De acordo com ele, as melhores tarefas são as que requerem o uso de software multimídia, vídeo ou vídeo conferência. Mais uma vez, levando-se em conta a realidade das escolas quanto aos recursos tecnológicos e à faixa etária para a qual as *WebQuests* se destinam, consideramos que outras formas de realizar a tarefa, como teatro, dança e experiências (do tipo laboratório) também são tarefas “sofisticadas”. Veja, por exemplo, *Uma luz mágica*.

*Clareza do Processo* - Nas *WebQuests* analisadas, há uma grande diversidade na qualidade dos PROCESSOS. Partimos do pressuposto que o PROCESSO deve ser o máximo auto-explicativo possível, pois muitas vezes o aluno irá acessar essa de sua casa, sem o auxílio de um professor, e as dúvidas de interpretação devem ser minimizadas ao máximo.

Embora muitas *Webquests* apresentem o PROCESSO com objetividade, em muitas outras o PROCESSO não está claro e não direcionam, de maneira precisa, as ações do aluno. Por exemplo, em *Uma WebQuest Energética*, os passos são bem claros e os alunos possuem, facilmente, uma visão de ordem e do todo. Já em *Galileu Galilei – uma aventura na web*, embora seja dito o que deve ser feito, não é colocado ao aluno como ele deve fazê-lo. Outra característica das *WebQuests* analisadas é que, mesmo para tarefas simples, muitas vezes o processo tenha sido mal explicado.

*Riqueza do processo* - Mais uma vez, não seguimos à risca os critérios colocados por Dodge. Dependendo da proposta da *Webquests* não é muito interessante que o processo amplo em atividades diferenciadas, como papeis e perspectivas que se debatem e confrontam. No geral,

os resultados das *WebQuests* foram satisfatórios. Julgamos que as falhas nesse critério se devem a um outro problema: uma tarefa mal escolhida.

*Qualidade / Quantidade de Recursos* - Foram citados vários sites de instituições governamentais, concessionárias de serviços públicos, ONG's, instituições de ensino e grandes portais dentro do tema de cada *Webquest*. Uma característica interessante é que recursos off-line, como livros e filmes, são raramente citados, e endereços eletrônicos de periódicos não são mencionados. Contudo, os recursos indicados nas *Webquests* parecem ter sido muito bem escolhidos, e no geral, as *WebQuests* pouco ou nada deixaram a desejar.

*Atributos sugeridos por Dodge*

*Trabalho em grupo* - Para valorizar a aprendizagem colaborativa, Dodge sugere que as *Webquests* devam utilizar trabalhos em grupo, em que o trabalho dos alunos esteja interligado, e que seja interdependente. O que notamos em nossa análise é que, na maioria das *WebQuests*, não foi exigida uma discussão em grupo, e sim um trabalho fragmentado em que o resultado da tarefa se resumia na união de partes isoladas.

**Tabela 3: Resultado da análise dos objetivos educacionais propostos para as WebQuests**

Objetivos Educacionais	pontos	WQ 1	QW 2	QW 3	QW 4	QW 5	QW 6	WQ 7	WQ 8	WQ 9	WQ 10	WQ 11	WQ 12	WQ 13	WQ 14	WQ 15	WQ 16	WQ 17
Apelo visual geral	0-1-2	2	0	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1
Efetividade Motivacional da Introdução	0-1-2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
Efetividade Cognitiva da Introdução	0-1-2	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	2	0	1
Nível Cognitivo da Tarefa	0-3-6	3	3	3	3	3	3	3	3	6	3	6	3	3	0	3	6	6
Sofisticação Técnica da Tarefa	0-1-2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	0	0	1	1	0
Clareza do Processo	0-1-2	1	2	0	2	2	0	0	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
Riqueza do processo	0-3-6	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	6	0	0	3	3	3
Quantidade de Recursos	0-1-2	1	2	0	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1
Qualidade dos Recursos	0-2-4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	0	0	2	4	4
Trabalho em grupo	0-1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1
Interiorização de personagens	0-1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
Abordagem multidisciplinar	0-1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>0-31</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>16</b>	<b>19</b>	<b>25</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>19</b>	<b>22</b>	<b>21</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>19</b>	<b>22</b>	<b>22</b>

Fonte: dados da pesquisa

*Interiorização de personagens* – A grande maioria das *WebQuests* direcionava ao aluno que ele assumisse um “papel”, geralmente, uma personagem ou profissão, a ser cumprido. Mesmo assim, as orientações dadas aos alunos pouco se relacionavam com as tarefas que estes profissionais fazem na vida real. Em muito deixavam a desejar quanto à interiorização dos personagens, de seu aspecto teatral. Percebe-se que isso está diretamente relacionado ao produto final da tarefa.

*Abordagem multidisciplinar* - Poucas *WebQuests* apresentaram abordagens multidisciplinares. Talvez isso seja reflexo do que se pode observar: professores cada vez mais concentrados em suas disciplinas e pouco motivados à prática multidisciplinar no seu dia a dia. Os resultados quantitativos dessa análise estão resumidos na TAB. 3<sup>6</sup>.

### iii. Objetivos Gerais

Apesar da diversidade dos resultados dentre as análises nos itens i e ii, em geral, as *WebQuests* estão direcionadas a seus objetivos gerais. Algumas apresentam falhas em alguns itens, mas acredita-se que estas falhas não comprometam o valor educacional da *WebQuest*, como um todo. Os resultados dessa análise estão na TAB. 4.

**Tabela 4: Resultado da análise dos objetivos gerais propostos para as WebQuests**

Objetivos Gerais	WQ 1	WQ 2	WQ 3	WQ 4	WQ 5	WQ 6	WQ 7	WQ 8	WQ 9	WQ 10	WQ 11	WQ 12	WQ 13	WQ 14	WQ 15	WQ 16	WQ 17
Modernizar modos de fazer educação	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	X
Garantir acesso a informações Autênticas e atualizadas	x	x		x	x	x	x	x	x		x	x				x	x
Promover aprendizagem cooperativa	x	x	x	x	x		x	x	x			x			x	x	x
Desenvolver habilidades cognitivas	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Transformar ativamente informações (em vez de apenas reproduzi-las)				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x
Incentivar criatividade	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x	x		x	x	x
Favorecer o trabalho de autoria dos professores	x			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Favorecer o compartilhar de saberes pedagógicos	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Fonte: dados da pesquisa

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos que nossa análise, como já era esperado desde o início, é de certa forma limitada, pois não leva em conta o produto final dos alunos, ou o contexto sócio-cultural que a *WebQuest* é desenvolvida. Mesmo com essa limitação, nossos métodos se mostraram eficazes

<sup>6</sup> Os critérios para o estabelecimento da pontuação utilizada para a avaliação dos objetivos educacionais das *Webquests* não são explicitados no artigo de Dodge (1995).

para apresentar os resultados e as conclusões alcançadas, e ainda apresentar sugestões para um melhor estudo dessa ferramenta em pesquisas futuras.

É incontestável a grande diversidade de qualidade entre as *WebQuests* analisadas. Entretanto, não é possível concluir que isto significa falhas graves em seu valor pedagógico. Em certas ocasiões, os atributos e características das *WebQuests* apresentadas por Dodge não se mostram eficazes para realizar a avaliação pretendida. Em parte, esta dificuldade se deve ao fato de nós, autores deste estudo, não conhecermos com detalhes o meio em que cada *WebQuest* foi proposta, pois como professores compreendemos que na educação não há receitas que funcionam sempre. Modelos e propostas de atividades podem e devem ser modificados para cada ocasião, pois os obstáculos surgem nos locais e momentos específicos e exigem habilidades apropriadas, de forma a proporcionar aprendizagens significativas.

A existência de uma única tabela de avaliação de *Webquests*, independente da faixa etária do aluno ou tarefa proposta, é um fator que nos faz questionar sua validade. Não se pode esperar as mesmas aprendizagens e habilidades cognitivas de alunos heterogêneos. Uma solução para este problema seria a elaboração, por parte de pesquisadores, de tabelas de avaliação para os diferentes tipos de tarefas ou níveis escolares.

Sugerimos também a utilização, por parte do professor, de um instrumento formal de análise da execução, por parte dos alunos, de uma *Webquest*. Assim, ele pode aprimorar sua prática pedagógica e sua técnica em elaboração deste tipo de atividade. O que é claro e simples para o professor pode não o ser para o aluno, e uma tarefa *difícil* pode se revelar ser uma barreira intransponível aos educandos.

É importante ressaltar que a ferramenta *Webquest* é uma das muitas possibilidades de uso e utilidade das tecnologias na internet, tanto pelo seu caráter experimental na execução de tarefas como pelo seu aspecto acessível que pode ser mais explorado pelos professores em relação ao estímulo dos alunos, sendo também uma possibilidade de gerar subsídios para continuidade da pesquisa. Com a proposta apresentada devemos acreditar que a participação dos educadores e educandos é imprescindível na busca eficaz da informação na internet e que a ferramenta *WebQuest* proporciona essa participação.

Através de nossa análise, corroboramos o potencial pedagógico que as *WebQuests* apresentam e apontamos aspectos dessa ferramenta que merecem uma investigação mais detalhada através de estudos futuros. Recomendamos, entretanto, a utilização de instrumentos diferentes dos utilizados nesta pesquisa, de forma a considerar novas características do processo de elaboração e execução de *WebQuests*.

## REFERÊNCIAS

DODGE, Bernard. Some Thoughts About WebQuests. (1995). Disponível em: <[http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html)> Acesso em: 14 set 2005.

DODGE, Bernard. A Rubric for Evaluating WebQuests. (1998) Disponível em <<http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html> >. Acesso em: 14 set 2005.

DODGE, Bernard. WebQuest Taxonomy – A Taxonomy of Tasks. (1999). Disponível em <<http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>>. Acesso em: 14 set 2005.

GIACOMANTONIO, Marcello, 1947. **O ensino através de áudio visuais**; trad. Danilo Q. Morales e Riccarda Ungar. S.Paulo: Summus: Ed. Da Universidade de São Paulo, 1981.

MARCH, Tom. Why WebQuests?, an introduction. (1998). Disponível em:  
<[http://tommmarch.com/writings/intro\\_wq.php](http://tommmarch.com/writings/intro_wq.php)>. Acesso em: 13 mar 2007.

MARCH, Tom. What Webquests Are (Really), (2005). Disponível em  
<[http://bestwebquests.com/what\\_webquests\\_are.asp](http://bestwebquests.com/what_webquests_are.asp)>. Acesso em: 20 Mar. 2007.

MCENEANEY, John. Comparative Critique of WebQuest sites. (2001). Disponível em:  
<<http://www.oakland.edu/~lrpark/webquest.doc>>. Acesso em: 30 Mar. 2007.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo e VIANA, Maria Aparecida Pereira (orgs.). **Projetos Utilizando Internet**: A Metodologia Webquest na prática. Maceió: Q Gráfica / Marista, 2004.

PORTAL “Webquest – aprendendo na Internet”. Disponível em  
<<http://www.webquest.futuro.usp.br>>. Acesso em: 01 jul 2007.

RIBEIRO, G.S.N.; SOUSA JR, R.T. WEBQUEST: Protótipo de um Ambiente de Aprendizagem Colaborativa a Distância. (2002). Disponível em  
<<http://www.abed.org.br/congresso2001/55.zip>>. Acesso em: 13 mar. 2007.