

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO DIGITAL E
COMUNICAÇÃO NO ENSINO BÁSICO**

Isabel Cristina Alves Netto

O uso de metodologias interativas e digitais em sala de aula: a WebQuest

**Juiz de Fora
2019**

Isabel Cristina Alves Netto

O uso de metodologias interativas e digitais em sala de aula: a WebQuest

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Beatriz de Basto Teixeira

Juiz de Fora

2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

NETTO, Isabel Cristina Alves.

O USO DE METODOLOGIAS INTERATIVAS E DIGITAIS EM SALA DE AULA : a WebQuest / Isabel Cristina Alves NETTO. -- 2019.

25 f.

Orientadora: Beatriz de Basto TEIXEIRA

Coorientadora: Juliana de Carvalho BARROS

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2019.

1. Educação. 2. Formação de Professores. 3. WebQuest. I. TEIXEIRA, Beatriz de Basto, orient. II. BARROS, Juliana de Carvalho, coorient. III. Título.

Isabel Cristina Alves Netto

O uso de metodologias interativas e digitais em sala de aula: a WebQuest

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico.

Aprovada em (dia) de (mês) de (ano)

BANCA EXAMINADORA

Professora Dr^a. Beatriz de Basto Teixeira - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Professora Dr^a. Juliana de Carvalho Barros
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho aos meus alunos, minha maior fonte de inspiração.

AGRADECIMENTOS

A Deus que me deu mais uma oportunidade de crescimento nesta vida.

Ao meu esposo Marlon e meu filho Bruno que estão ao meu lado em todas as minhas batalhas.

A minha orientadora, Prof^a. Beatriz de Basto Teixeira e minha tutora, Prof^a. Juliana de Carvalho Barros.

Aos meus colegas do curso TICEB com os quais pude trocar muitas experiências e construir novos laços de amizade que ficarão para a vida toda.

Aos colegas de trabalho da Superintendência Regional de Ensino de Conselheiro Lafaiete, que sempre torceram pelo meu sucesso e que, de alguma forma, contribuíram para a concretização deste sonho. Em especial, agradeço ao meu colega Marco Antônio Pereira que sempre se disponibilizou a me ajudar na construção deste trabalho.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou sua construção. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende, ensina ao aprender”.

Paulo Freire

RESUMO

O presente plano de aula busca levar ao professor da rede estadual de ensino de Minas Gerais - MG, pertencente à Superintendência Regional de Ensino de Conselheiro Lafaiete SRE-CL, uma ferramenta de aprendizagem chamada *WebQuest*. Tem como objetivo a formação de professores, levando-os a exercitar a autonomia e desenvolver o letramento digital. Quanto à metodologia de construção do plano, foi feita uma pesquisa bibliográfica sobre o tema. Levou-se em consideração textos e documentos de autores como Pereira (2008), Pereira (2018), Carvalho (s/d), Bonilla e Pretto (2015) e principalmente de Bernie Dodge, idealizador da *WebQuest*. Este plano de aula se justifica pelo fato de que há necessidade de desenvolver nos professores a cultura digital, capacitando-os para o uso instrumental e social dessas tecnologias.

Palavras-chave: Educação. Formação de Professores. *WebQuest*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Professor ensinando matemática usando tecnologia	16
Figura 2 – <i>WebQuest</i> sobre a vida de Monteiro Lobato	17

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Cronograma de execução do plano de aula	20
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TICEB – Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico

SRE-CL - Superintendência Regional de Ensino de Conselheiro Lafaiete

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

NTE – Núcleo Tecnológico Educacional

TICs - Tecnologias da Informação e da Comunicação

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

SEEMG – Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA	15
CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
REFERÊNCIAS	24

INTRODUÇÃO.

Considerando a cultura digital, uma das competências básicas estabelecidas na Base Nacional Comum Curricular – BNCC e também, um novo paradigma na educação, voltado para o uso de novas tecnologias, principalmente as digitais, pretende-se construir um plano de aula que utilize uma ferramenta interativa, digital e com grande potencial estratégico pedagógico.

O presente plano de aula busca levar ao professor da rede estadual de ensino de Minas Gerais - MG, pertencente à Superintendência Regional de Ensino de Conselheiro Lafaiete, SRE-CL, uma ferramenta de aprendizagem chamada *WebQuest*. Segundo Dodge (1995, *apud* PEREIRA, 2008, p. 2), *WebQuest* é “... uma atividade orientada para a pesquisa na qual algumas ou todas as informações com as quais os estudantes interagem vêm de fontes na Internet...”.

A *WebQuest* possui uma estrutura que se divide em cinco componentes principais: introdução, tarefa, processo, avaliação e conclusão. Mas não é uma regra fixa, ou seja, pode ser alterada, de acordo com os objetivos a serem alcançados. A primeira parte é a **introdução**. Esta deve ser apelativa. Segue a explicitação das **tarefas** a desenvolver. No **processo** são indicadas as fases ou etapas a seguir para realizar a tarefa e os recursos ou fontes a consultar ou a analisar. A quarta parte é a **avaliação**. Nesta é mencionada a forma como os alunos vão ser avaliados e na **conclusão** são mencionadas as vantagens da realização do trabalho e o aluno deve ser desafiado para nova pesquisa (CARVALHO, s/d).

A *WebQuest*, assim como outras tecnologias digitais, são modelos que nos inspiram enquanto educadores, no entanto, é preciso cautela quanto ao uso dessas tecnologias em sala de aula. Segundo alguns autores é preciso compreender o uso social.

Bonilla e Pretto (2015), por exemplo, falam sobre a democratização e compartilhamento das informações, bem como a possibilidade de remixar e reconfigurar um projeto. Para os autores, estes modelos que utilizam tecnologias digitais permitem fazer o que chamamos de construção do conhecimento na sala de aula.

Outro aspecto importante que os autores destacam é a questão de um novo letramento. Não o letramento perseguido por nós professores, o letramento alfabético, mas o letramento digital. Enquanto no letramento alfabético busca-se compreender o uso social dos textos, no letramento digital percebe-se a preocupação com a cultura digital. Não só o uso instrumental das tecnologias digitais, mas entender sobre o uso social dessas tecnologias (BONILLA, PRETTO, 2015).

Portanto, para que isso aconteça, ou seja, a democratização da informação através das tecnologias digitais é preciso desenvolver um novo letramento, o letramento digital. E para que o letramento digital se desenvolva, há de se empenhar no desenvolvimento de uma das competências básicas presente na BNCC, que é a cultura digital.

Nesse sentido, o objetivo deste plano de aula é, então, voltado para a formação de professores da SRE de conselheiro Lafaiete, uma vez que foi constatado recentemente por Pereira (2018, p. 136), em sua pesquisa de mestrado denominada “*Possibilidades de Utilização Pedagógica de Softwares Livres Educacionais nas Escolas Estaduais da Superintendência Regional de Ensino de Conselheiro Lafaiete*” que “há necessidade de se ampliarem as ofertas de formações iniciais e continuadas para todos os professores, de forma presencial e/ou valendo-se dos recursos da educação à distância”.

O referido autor e também colega de trabalho na SRE de Conselheiro Lafaiete expõe alguns problemas sobre o uso de tecnologias na educação, tais como o uso de *softwares* livres educacionais no processo de ensino aprendizagem e estes problemas, segundo Pereira (2018) devem-se, entre outros, à falta de formação do professor na área de tecnologias, especificamente, aquelas relacionadas ao uso em sala de aula, sendo esse o motivo pelo qual pretende-se apresentar um plano de aula para professores e o mesmo poder contribuir para a formação de professores no Núcleo Tecnológico Educacional – NTE de Conselheiro Lafaiete.

Pretende-se apresentar aos professores a *WebQuest* como uma nova prática pedagógica que utiliza as Tecnologias da Informação e da comunicação - TICs digitais. Trata-se de uma tecnologia para ser utilizada em sala de aula para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem com a ajuda do computador, este sem e/ou com acesso a internet. Justifica-se o presente plano devido à importância de se aprender como utilizar o computador para atividades complementares aos conteúdos mesmo que não haja acesso à internet, situação comum em grande parte das escolas públicas.

E para realizar este plano, pretende-se, primeiramente, apresentar a *WebQuest* para um grupo de professores em um encontro organizado para os mesmos na sede da SRE-CL; depois discutir aspectos relacionados às regras sobre uso da imagem e direitos autorais e finalmente construir uma *WebQuest* para em seguida compartilhar com outros professores em redes sociais.

Sobre os recursos necessários para a efetivação deste plano tem-se um laboratório de informática, *notebooks*/e ou *tablets* com *wi-Fi* liberado.

Quanto à metodologia de construção do plano, foi feita uma pesquisa bibliográfica sobre o tema. Levou-se em consideração textos e documentos de autores como Pereira (2018), que

apresenta um detalhado cenário da atual situação do Núcleo Tecnológico Educacional – NTE da SRE de Conselheiro Lafaiete, também Peres e Cuareli (2015), Pereira (2008), Carvalho (s/d), Bonilla e Pretto (2015) e, principalmente, de Bernie Dodge, idealizador da *WebQuest*. Tais textos e documentos tiveram grande contribuição na construção deste plano.

Este trabalho está estruturado em duas seções, além desta Introdução. A seção seguinte contém o desenvolvimento da proposta do plano de aula, com o detalhamento de todos os seus elementos. Em seguida, nas considerações finais, serão apresentadas algumas reflexões sobre as potencialidades da implementação do plano de aula proposto.

1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA.

Pensando nos novos paradigmas da educação voltados para o uso de novas tecnologias e também na BNCC que busca contemplar o desenvolvimento do ser humano em todas as suas dimensões; pensando, também, nos problemas encontrados por Pereira (2018) em sua dissertação de mestrado, na qual relata a necessidade de formação para professores na área de tecnologias e seu uso em sala de aula, buscou-se desenvolver um plano de aula para ser desenvolvido com professores. Este plano está voltado para a formação dos mesmos e visa o desenvolvimento da cultura digital, através da ferramenta *WebQuest*.

A *WebQuest* é uma metodologia de pesquisa orientada que pode complementar os métodos tradicionais da escola. Acredita-se que ela aumenta as possibilidades de comunicação. De acordo com Bonilla e Pretto (2015, p. 24)

O aumento da comunicação entre as pessoas e entre as diversas áreas do conhecimento corresponde a uma relação mais forte da educação com a cultura – especialmente com a cultura digital –, que implica a potencial transformação de professores e alunos em produtores de conhecimentos e fazedores do seu próprio tempo.

Nesse sentido, Bonilla e Pretto (2015, p.24) deixam clara a importância de se investir em treinamentos e formações que vão desenvolver essa cultura. Eles afirmam que

há uma demanda desse processo formativo a fim de que os sujeitos sociais não sejam meros consumidores das tecnologias e, o que seria muito pior, consumidores acríticos dos dispositivos, dos softwares e das informações que circulam nos ambientes digitais.

Ou seja, não basta usar as tecnologias, reproduzindo ou apertando botões, é preciso compreender como funcionam e usá-las de forma crítica. Veja um exemplo:

Figura 1 – Professor ensinando matemática usando tecnologia



Fonte: Giphy going to school GIFs¹

A figura 1 mostra uma professora ensinando matemática e os alunos estão usando os celulares para encontrar os resultados. Através da cena, percebe-se que o professor usa a tecnologia disponível nos celulares de forma inadequada, possivelmente, sem nenhum tipo de conhecimento das ferramentas existentes no aparelho.

Diante do exposto, observa-se uma nova demanda, voltada para uma nova forma de produzir conhecimento. E para sanar essa demanda será apresentada aos professores da rede estadual de ensino, pertencentes à Superintendência Regional de Ensino de Conselheiro Lafaiete (SRE/CL), a *WebQuest*, como complementação às estratégias de ensino.

A seguir tem-se a estrutura de uma *WebQuest*:

¹ <https://i.ytimg.com/vi/EbnjKDeZW40/hqdefault.jpg>

Figura 2 – WebQuest sobre a vida de Monteiro Lobato

PARA GOSTAR DE LER

PÁGINA INICIAL INTRODUÇÃO TAREFA PROCESSO CONCLUSÃO AVALIAÇÃO REFERÊNCIAS

Uma viagem ao mundo de Monteiro Lobato - patrimônio cultural imaterial de todos nós

Uma breve história deste grande escritor - José Bento Renato Monteiro Lobato

De acordo com o site Brasil Escola (s/d), Monteiro Lobato foi um dos maiores escritores brasileiros. Encantou tanto crianças como jovens.

Foi contista, ensaísta, tradutor e também editor. Nasceu na cidade de Taubaté, interior de São Paulo, no ano de 1882. Formado em Direito, foi promotor público até se tornar fazendeiro, após receber herança deixada pelo avô. Diante de um novo estilo de vida, Lobato passou a publicar seus primeiros contos em jornais e revistas, sendo que, posteriormente, reuniu uma série deles em Urupês, obra prima deste famoso escritor (Site).

Devido ao seu grande empenho em editar seus próprios livros, pois naquela época eles eram publicados em Lisboa; ter implantado uma série de renovações nos livros didáticos e infantis; contribuir com uma obra de extrema qualidade, ele pode ser considerado por todos nós como o responsável por um grande patrimônio cultural imaterial.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

A figura 2 mostra uma *WebQuest* criada no *google site*. O *google site* é uma ferramenta disponível no *Gmail*. Para ter acesso às ferramentas do *Gmail* é necessário ter uma conta. A *WebQuest* denominada “Para Gostar de Ler”² possui uma estrutura que se divide em seis componentes principais: introdução, tarefa, processo, conclusão, avaliação e referências.

Mas não é uma regra fixa, ou seja, a estrutura pode ser alterada de acordo com os objetivos a serem alcançados. A *WebQuest* tradicional possui 5 componentes, sendo a primeira parte a **introdução**. Esta deve ser apelativa. Depois da introdução tem-se a explicitação das **tarefas** a desenvolver. Além da Introdução e da tarefa, tem-se o **processo**. Neste, são indicadas as fases ou etapas a seguir para realizar a tarefa e os recursos ou fontes a consultar ou a analisar. A quarta parte é a **conclusão**, onde são mencionadas as vantagens da realização do trabalho e o aluno deve ser desafiado para nova pesquisa e para finalizar tem-se a **avaliação**. Nesta é mencionada a forma como os alunos vão ser avaliados (CARVALHO, s/d).

Enquanto estratégia de ensino, a *WebQuest* pode ser utilizada em todas as disciplinas como ferramenta de pesquisa orientada. No caso desse plano de aula, a disciplina será Língua Portuguesa, mas poderá manter uma relação interdisciplinar com Arte, Literatura e História. É importante destacar que a *WebQuest* não exige *softwares* específicos, além dos utilizados para

² Modelo de *WebQuest*: <https://sites.google.com/view/para-gostar-de-ler/página-inicial>

navegar na rede, produzir páginas, textos e imagens. É uma tecnologia digital e pode ser criada no *Word*, no *Power Point* e também utilizando o *Google Site*, que é uma ferramenta do *Gmail*.

O conteúdo curricular da disciplina para o qual o plano didático foi elaborado abordará a bibliografia de Monteiro Lobato e servirá de modelo para os professores utilizarem a tecnologia da *WebQuest* em suas aulas. A inspiração veio de Peres e Cuareli (2015), que propuseram atividades realizadas através de *WebQuests* sobre o estudo comparativo das obras *Auto da barca do inferno*, de Gil Vicente e *O auto da compadecida*, de Ariano Suassuna³, e *Os Maias*, de Eça de Queirós.

Durante o plano de aula, aqui estabelecido, pretende-se trabalhar, além da vida e obra de Monteiro Lobato, questões relacionadas ao uso da imagem e direitos autorais.

É importante enfatizar a responsabilidade pelo uso de imagens, principalmente, no ambiente escolar, porque ao publicar um evento com foto de crianças ou divulgar documentos referentes à vida dos alunos sem a permissão dos responsáveis, pode-se responder pelo ato, inclusive criminalmente. Segundo consta em cartilha disponibilizada para conscientizar sobre o tema

fotografias e vídeos de alunos NÃO podem ser postados na Internet sem autorização dos pais ou responsáveis. Além das leis aplicáveis a todos os indivíduos, a preservação da imagem de crianças e adolescentes é especialmente protegida pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (ANGELINI, s/d, p. 17).

Percebe-se, nos textos disponibilizados pela cartilha, que o professor, além de se preocupar em elaborar aulas dinâmicas, que levem à maior motivação para aprender e melhor aprendizagem, precisa, também, se preocupar em proteger os seus alunos dos perigos da internet e inclusive ser um exemplo para o mesmo.

Os objetivos específicos do plano didático são:

1. Criar com os professores uma *WebQuest*, levando-os a inserir no plano de aula o uso dessa ferramenta como recurso pedagógico;
2. Exercitar a autonomia dos professores no uso das TICs para produção de pesquisas e trabalhos com o uso da metodologia da *WebQuest*, a fim de dinamizar e inovar o processo de ensino e aprendizagem;
3. Desenvolver entre os professores o letramento digital, ou seja, um conjunto de conhecimentos, capacidades e competências relativos ao acesso, uso esclarecido

³ http://webquests.edufor.pt/webquest/soporte_tablon_w.php?id_actividad=2973&id_pagina=3

de imagens, pesquisa e análise crítica das TICs, assim como as capacidades de expressão e de comunicação através das mesmas.

O plano aqui demonstrado pretende, a princípio, atingir aos professores dos anos finais do Ensino Fundamental. Será um plano piloto com um grupo de 20 professores de diversas escolas pertencentes à regional. A escolha dos professores que participarão da formação será por meio de convite feito às escolas. Será enviado um formulário via *Google Forms* às escolas para que o diretor indique um professor de sua escola para participar da formação. Após preencher o formulário, o mesmo encaminhará automaticamente, o nome dos participantes. Os 20 primeiros inscritos participarão do projeto piloto que será estendido até que todos os interessados tenham participado. A depender dos resultados da autoavaliação feita ao final do plano, este será estendido para os demais professores interessados.

Em consequência, o plano atingirá aos alunos em sala de aula. Trata-se de um efeito cascata, em que professores capacitados e motivados pelo uso de novas tecnologias levam para suas aulas mais dinamicidade, atingindo melhores resultados.

A Superintendência Regional de Ensino de Conselheiro Lafaiete, local onde será realizada a formação dos professores, possui um Núcleo Tecnológico Educacional, o NTE, destinado a promover capacitações diversas; trata-se de um laboratório de informática. O NTE da SRE de Conselheiro Lafaiete conta com 26 computadores com o sistema operacional Linux SEEMG e os diversos *softwares* livres educacionais que são utilizados para repasse de formações instrumentais e pedagógicas para diretores, especialistas, supervisores, professores, secretários e demais servidores das escolas e da própria SRE (PEREIRA, 2018).

Os recursos didáticos que serão utilizados são os slides com a apresentação de uma *WebQuest*, o debate entre os participantes, cópias de roteiro para elaboração da *WebQuest* e cópias de cartilha sobre o uso de imagem e direitos autorais.

Serão necessários os seguintes equipamentos: 1 Projetor, *internet* e 20 computadores.

Espera-se concluir essa formação para os professores em 8 horas aulas. Segue o cronograma de execução:

Quadro 1 – Cronograma de execução do plano de aula

Etapa	Descrição	Tempo de execução
1	Apresentar aos professores envolvidos a <i>WebQuest</i>	2 h
2	Solicitar que os professores criem uma conta no <i>gmail</i> e enviar um convite para realizarem uma <i>WebQuest</i> sobre Monteiro Lobato (ver modelo de <i>WebQuest</i>)	2 h
3	Elaboração da própria <i>WebQuest</i>	2 h
4	Alertar sobre o uso de imagens e direitos autorais	1 h e 30 min
5	Divulgação em redes sociais e grupos de professores e autoavaliação	30 min

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

1ª. Etapa - A 1ª. Etapa deste plano é a apresentação da *WebQuest* aos professores. No entanto, antecede a apresentação uma organização da formação. Neste momento, pretende-se enviar o convite de participação às escolas, verificar os interessados e agendar a formação.

No dia marcado, a primeira ação será a apresentação de uma *WebQuest*, o que pensa seu idealizador, Bernie Dodge, as vantagens de se usar essa ferramenta como estratégia de ensino; também apresentar a reflexão de outros autores sobre o uso de novas tecnologias na educação, como Pereira (2018), Peres e Cuareli (2015), Pereira (2008), Carvalho (s/d), Bonilla e Pretto (2015).

A escolha da ferramenta *WebQuest* neste plano foi inspirada por Dodge (1995). O professor Bernie Dodge, da Universidade de San Diego, com a participação do seu colaborador Tom March, criou a *WebQuest*, que se trata de uma metodologia de pesquisa orientada (Dodge, 1995, *apud* Peres e Cuareli, 2015).

Peres e Cuareli (2015) explicam que a *WebQuest*, criada por Dodge (1995) é

Um tipo de pesquisa orientada para a utilização da internet na educação, na qual quase todos os recursos utilizados para a pesquisa escolar são provenientes da própria web, compreendendo assim uma série de atividades didáticas de aprendizagem que se aproveitam da imensa riqueza de informações do mundo virtual para gerar novos conhecimentos (PERES e CUARELI, 2015, p. 492).

As autoras mostram que o uso de diferentes metodologias como a *Webquest* “despertam o interesse de professores e alunos para a construção do conhecimento em diferentes disciplinas” (PERES e CUARELI, 2015, p. 492).

2ª. Etapa - Solicitar que os professores criem uma conta no *Gmail* e enviar um convite para realizarem uma *WebQuest* sobre Monteiro Lobato (ver modelo de *WebQuest*)⁴.

3ª. Etapa – Elaboração da própria *WebQuest*.

A proposta é buscar artigos, vídeos e imagens relacionados a um tema sobre um determinado conteúdo da disciplina do professor, disponíveis na internet.

Na Introdução os professores desenvolverão o tema da *WebQuest*. Para Peres e Cuareli (2015) “É o primeiro passo para a produção de uma *WebQuest*, é a página onde o aluno se sentirá bem-vindo. Deve oferecer possibilidade de pensar e analisar criticamente o tema sugerido”.

Mas a alma da *WebQuest* é a tarefa. Ela precisa ser um desafio para o estudante, por isso deve-se dedicar mais tempo a sua estruturação. Segundo Peres e Cuareli (2015, p. 496)

No processo de planejamento, convém dedicar bastante tempo e os melhores esforços no desenho de uma tarefa impactante, desafiadora e motivadora. Criar tarefa com essas características exige, sobretudo, clareza, compreensão de como funcionam nossas habilidades cognitivas, e muita criatividade.

As outras etapas da *WebQuest* são:

Processo – onde ficam as regras da tarefa a ser executada;

Recurso – Onde ficam as fontes para a pesquisa, ou seja, o caminho a ser seguido;

Avaliação – mostra como os alunos serão avaliados;

Conclusão – Trata-se de um resumo das aprendizagens a serem adquiridas;

Referências – onde ficam os links para o estudo.

4ª. Etapa – Alertar sobre o uso de imagens e direitos autorais.

O presente plano de aula tem um momento para falar sobre o uso da imagem. É importante tratar desse assunto porque, geralmente, professores têm o hábito de registrar os momentos com os alunos na escola; também, pode ser que tenham a necessidade de construir a *WebQuest* utilizando imagens, vídeos ou textos de terceiros.

É importante, então, ter cuidado com o plágio e também com o uso de imagens. A motivação vem da cartilha, escrita por Kelli Angelini, “Internet com Responsa na sua Sala de Aula – cuidados e responsabilidades no uso da Internet”. É uma cartilha muito interessante,

⁴ <https://sites.google.com/view/para-gostar-de-ler/página-inicial>

pois explica o cuidado que se deve ter ao publicar fotos e imagens na internet, bem como fazer uso de materiais de terceiros em trabalhos.

De acordo com informações na cartilha

inegavelmente, a Internet é um dos avanços mais significativos da modernidade, pois abre portas para inúmeras oportunidades, inclusive, para o compartilhamento de informações, produção de conteúdo e a construção de conhecimento, a comunicação, o lazer e o entretenimento. (ANGELINI, s/d, p. 3).

A cartilha mostra também o quanto é importante passar para os alunos que na *internet* nada se apaga; que é um ambiente com características positivas e negativas: possui muitas oportunidades de uso; nela, pode-se postar comentários, mensagens, fotografias e vídeos, encontrar amigos, buscar informações, incluindo textos, participar de redes sociais, inclusive ganhar dinheiro. São inúmeras as possibilidades. Porém, como ela é usada por todos, tanto há pessoas do bem como do mal. Então, todo cuidado é pouco (ANGELINI, s/d).

5ª. Etapa – Divulgação em redes sociais e grupos de professores e autoavaliação.

Ao final do plano didático, o professor deverá elaborar uma *WebQuest*, abordando um conteúdo a ser ensinado na sua disciplina e compartilhar com os demais colegas de trabalho nas redes sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

O uso de tecnologias digitais em sala de aula é uma estratégia de ensino de grande potencial motivador. No caso da *WebQuest*, possibilita maior autonomia dos alunos.

Ao serem divididos em grupos para realizarem uma *WebQuest* (geralmente, são poucos computadores, o que leva a elaborar atividades em grupo) eles têm a oportunidade de trabalhar em equipe, de forma colaborativa. Há maior interação entre eles, o que possibilita o desenvolvimento de capacidades diversas estabelecidas na BNCC, tais como a capacidade de comunicação.

A *WebQuest*, também, permite utilizar múltiplas mídias, fazendo com que eles possam usar não só a linguagem escrita e verbal que é o tradicional da escola, mas que também desenvolvam a capacidade de usar os múltiplos meios de comunicação como blogs, vídeos e até o rádio. Esses meios são inseridos na aba “Processo”, através de links.

Além da capacidade de comunicação, percebe-se alto potencial para o desenvolvimento da cultura digital, ou seja, a capacidade dos alunos desenvolverem conhecimento sobre esse mundo da tecnologia, como é que ele funciona; também desenvolver a habilidade de lidar com as ferramentas tecnológicas de uma maneira crítica, de uma maneira ética, reflexiva, não apenas reproduzindo ou apertando botões, mas produzindo coletivamente o conhecimento de forma mediada. Vale destacar que o professor torna-se o mediador e não o que entrega o conhecimento pronto.

Importante destacar que este plano de aula sobre o uso da *WebQuest* é destinado ao professor, uma vez que este carece de formação na área de tecnologias e seu uso em sala de aula. Embora, nos últimos anos, tanto o governo Federal, como o Estado de Minas Gerais tenham investido pesado em novas tecnologias, como laboratórios de informática totalmente equipados, profissionais para desenvolverem capacitações nos NTEs, entre outras ações, percebe-se que a formação de professores ainda não foi suficiente. Há indícios de que o entrave seja o número reduzido de profissionais para a realização das capacitações e também para a manutenção dos computadores nas escolas (PEREIRA, 2018).

Portanto, espera-se que o presente plano possa ser utilizado no NTE da SRE de Conselheiro Lafaiete e também sirva de modelo para outros profissionais interessados em utilizar novas tecnologias no cotidiano de suas aulas, melhorando, assim a qualidade da educação.

REFERÊNCIAS

- ANGELINI, Kelly. **INTERNET COM RESPOSTA NA SUA SALA DE AULA: cuidados e responsabilidades no uso da internet**. Disponível em: <https://www.internetsegura.br/>. Acesso em 11 abr. 2019.
- BONILLA, Maria Helena; PRETTO, Nelson De Luca. **Movimentos colaborativos, tecnologias digitais e educação**. Disponível em: <http://rbep.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/1666/1637>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- CARVALHO, Ana Amélia. **Componentes da WebQuest**. Disponível em: <http://webs.ie.uminho.pt/aac/WebQuest/componentes.htm>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- GIPHY, going to school GIFs. **Imagem de professora ensinando matemática usando tecnologia de forma acrítica**. Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/EbnjKDeZW40/hqdefault.jpg>. Acesso em: 22 fev. 2019.
- PEREIRA, Marco Antonio. **Possibilidades de utilização pedagógica de softwares livres educacionais nas escolas estaduais da Superintendência Regional de Ensino de Conselheiro Lafaiete**. Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação/CAEd. Programa de Pós-Graduação em Gestão e Avaliação da Educação Pública. P.176. 2018.
- PEREIRA, Rosmary Wagner. **WebQuest: Ferramenta Pedagógica para o Professor**. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1670-6.pdf?PHPSESSID=2010010708155290>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- PERES, Rosana; CUARELI, Adriana. **A Tecnologia no Contexto Escolar: Webquest – Uma Ferramenta Proposta por Bernie Dodge**. Disponível em: http://www.uel.br/eventos/estudosliterarios/pages/arquivos/Rosana%20Peres%20e%20Adriana%20Cuareli_texto%20completo.pdf. Acesso em: 21 fev. 2019.
- PHPWebquest. Aventura na Web criada por Prof^a. Vanusa com PHPWebquest. **Auto da barca do inferno / Auto da compadecida**. Disponível em: http://webquests.edufor.pt/webquest/soporte_tablon_w.php?id_actividad=2973&id_pagina=3. Acesso em: 21 fev. 2019.