



PENSAR.COM: O ENSINO DE HISTÓRIA E O USO DA METODOLOGIA

WEBQUEST.

Antonio Guanacuy Almeida Moura¹

RESUMO

O uso de diferentes recursos tecnológicos e metodologias que integrem a utilização de tecnologias digitais e da internet em sala de aula podem possibilitar a inserção e a socialização de práticas pedagógicas inovadoras que atendam as demandas de um tempo marcado pelo uso do digital. Em meio a essa cultura contemporânea atravessada pelo uso e acesso às tecnologias digitais, a cibercultura, onde o conhecimento e as informações não estão mais restritas apenas ao ambiente escolar e a internet está cada vez mais presente na vida dos alunos, surgem metodologias e tecnologias educativas que visam incentivar o maior protagonismo discente na construção do próprio aprendizado, como o uso de WebQuests, uma metodologia segundo Bernie Dodge (1995) para o desenvolvimento de trabalhos pedagógicos por meio de pesquisas orientadas na internet. Dada essas considerações e na busca por pensar e repensar o ensino da disciplina de História nas escolas, algumas questões emergem e nos fazem refletir, a saber: o acesso rápido às infovias do ciberespaço, o uso de metodologias e tecnologias digitais que tem marcado profundamente as relações sociais que se tecem dentro e fora do ambiente escolar. Tomando por base essas questões iniciais, é necessário conhecer melhor esse cosmo que engloba os recursos digitais e a internet, onde as informações são compartilhadas e acessadas por meio de buscadores como se fossem oráculos digitais modernos, conquanto repositório da produção humana, para que se possa segundo Moura (2018) “pensar.com” a História, ou seja, conectar-se, refletir, criar, interagir e aprender na cibercultura. Assim, ancorado teoricamente nas contribuições de Pierre Lévy (1999), Anita Lucchesi (2014), Manuel Castells (1999) e Bernie Dodge (1995) o presente trabalho que surge das discussões suscitadas no âmbito do programa de pós-graduação em História da Universidade Estadual do Maranhão-UEMA, visa problematizar e historicizar a utilização do digital, por meio da sua lógica e não apenas por sua materialidade, para ensinar e aprender a História do Maranhão por meio de metodologias que podem integrar recursos tecnológicos e o acesso à internet, como a metodologia WebQuest, metodologia que pode favorecer o ensino-aprendizagem através do acesso a fontes históricas alocadas na web, o compartilhamento de informações confiáveis da internet, a colaboração entre os discentes e permitir aos professores da disciplina pensar.com a História.

INTRODUÇÃO

¹ Professor do Ensino Básico Técnico e Tecnológico do IFMA- Campus São João dos Patos-MA, Mestre em ensino de História e Doutorando em História pela Universidade Estadual do Maranhão-UEMA/PPGHIST. E-mail: antonio.moura@ifma.edu.br



O uso de tecnologias digitais relacionadas ao consumo, produção, difusão e compartilhamento de informações são comuns no dia-dia da sociedade contemporânea e tem causado diversas transformações socioculturais, visto que nas últimas décadas da segunda metade do século XX houve uma maior difusão dos computadores e um maior acesso à internet. E esse acesso crescente a rede mundial de computadores permitiu, paulatinamente, o armazenamento, a distribuição de informações e o acesso de usuários em todo o mundo aos diversos bancos de dados e informações disponibilizadas na grande rede.

Essas transformações causadas na sociedade pelo uso das tecnologias digitais de informação e comunicação – TDICs abrangem também a educação. Exigem que os professores assumam uma postura que contemple não apenas o uso prático dos recursos digitais, mas também a adoção de uma perspectiva teórica, crítica e social do que representa para a sociedade, para a educação e para o ensino da História a incorporação e a adoção das ferramentas digitais.

Essas novas dinâmicas sociais, mediadas pela introdução das TICs, mídias digitais e redes sociais online, se manifestam na escola e permitem que as informações cheguem até docentes e discentes em uma fração de segundos, em qualquer lugar e momento, desde que haja conexão e energia. Esse fenômeno está em um processo crescente de hipermobilidade e ubiquidade (MARTINO, 2015; LÉVY, 1999), no qual espaço e tempo são moldados pela interconexão digital.

Portanto, o ambiente escolar, em cada momento histórico, constitui uma expressão e uma resposta à sociedade na qual está inserido. Os professores são constantemente questionados quanto aos procedimentos metodológicos a serem utilizados para o desenvolvimento de suas atividades como docentes.

As aulas já não se restringem apenas aos espaços físicos, pois a comunicação, interação e aprendizagem acontecem cada vez mais por meio do ciberespaço. Assim, a possibilidade de comunicação e interação virtual é cada vez maior. Logo:

O que a tecnologia traz hoje é a integração de todos os espaço e tempos. O ensinar e o aprender acontecem em uma interligação simbiótica, profunda e constante entre os chamados mundo físico e digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. (MORAN, 2015, p. 39).



Assim, à medida que “navegamos” pela complexa tapeçaria da educação no século XXI, é importante ressaltar que a ascensão da tecnologia não apenas modificou, mas também enriqueceu e expandiu nossa compreensão tradicional da sala de aula. O uso de recursos tecnológicos, especialmente os digitais, desafia e reconstrói as tradicionais noções de espaço e tempo. Anteriormente, o ensino e o aprendizado eram conceitos ligados a um espaço específico (a sala de aula) e a um tempo específico (horas de aula).

No entanto, com a integração da tecnologia, aprender e ensinar podem acontecer a qualquer momento e em qualquer lugar. Nesse sentido, cabe reconhecer que as transições educacionais não são novidade. Contudo, o que é distintamente notável sobre a era digital é a rapidez das transformações impetradas pelo uso das TDICs.

No campo do ensino, a História não ficou à margem do processo de informatização da sociedade. O uso das tecnologias digitais, assim como as metodologias e ferramentas digitais para o ensino, tornou-se objeto de debates e estudos entre pesquisadores, educadores e professores da área. Isso demonstra, conforme aponta Luciano Figueiredo (1997), que é imprescindível estar preparado para debater as implicações metodológicas da aplicação da informática e de seus recursos no ensino.

Refletindo sobre essa relação entre o ensino-aprendizagem e a inserção de recursos e tecnologias digitais em sala de aula, principalmente no ensino básico, é fundamental que os docentes estejam atentos a este novo cenário educacional. O objetivo é incorporar em sua prática pedagógica recursos e metodologias que contemplem o uso de linguagens diversificadas, incluindo a linguagem digital, o que pode possibilitar o estabelecimento de novas relações com o saber histórico.

Dessa forma, é possível ao professor, ao utilizar tecnologias digitais em sua prática, seguir o pensamento de Pierre Lévy (1997, p. 01) e “aprender com o movimento contemporâneo das técnicas”. Isso torna o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação no ensino de História uma ponte que pode potencializar as associações, formulações, o acesso a dados históricos e a aprendizagem dos discentes.

Nesse sentido, como de fato inserir o uso de recursos tecnológicos digitais no ensino-aprendizagem de História? como utilizar os documentos e informações dispostas na “grande rede” sem se perder no “mar de informações”?



Esses questionamentos parecem ser comuns, hoje (2023), entre muitos professores da educação básica, que têm se deparado com um número crescente de informações disponíveis na web, bem como com recursos e metodologias diversas para ensinar e aprender História.

Como forma de inserir recursos tecnológicos digitais, aproveitar os documentos e otimizar o uso das informações disponíveis na rede de computadores, um caminho possível é o uso da metodologia WebQuest-WQ's. Esta serve como uma metodologia para o ensino, a pesquisa, a aprendizagem da História e o contato com diferentes fontes históricas disponíveis em sítios eletrônicos na internet.

WEBQUEST ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA ENSINAR E APRENDER HISTÓRIA.

Os alunos, quando instigados a pesquisar, podem desenvolver atributos como criticidade, autonomia e criatividade. Nesse sentido, a internet tem se mostrado um excelente espaço para o desenvolvimento desses atributos. Cabe ressaltar, porém, que, mesmo sendo necessário promover a autonomia dos estudantes na aprendizagem, no caso da internet, não basta ao professor apenas incentivar sua utilização para pesquisa, esperando que os discentes encontrem tudo aquilo que os livros didáticos de História, talvez, não incluam.

É necessário que o docente crie estratégias e utilize recursos que facilitem a busca, seleção e organização das informações encontradas na internet. O fluxo de informações acessíveis na web é enorme, e, quando utilizada apenas como repositório de informações, pouco favorece a aprendizagem dos alunos. Pois, o risco de desinformação ou de informações não verificadas é real e significativo.

Assim, a mera presença da internet como um repositório de informações, sem orientação adequada, pode paradoxalmente obstaculizar o processo de aprendizagem. Por isso, é necessário lançar mão de abordagens pedagógicas que vão além do "tradicional", adaptando-se às realidades e desafios da era digital, para garantir que a internet seja uma ferramenta que enriqueça, e não prejudique, o processo de aprendizagem.



É precisamente aí, visando atender às demandas de pesquisas orientadas na internet, que surgem as WebQuests. A proposta é possibilitar a essa "geração.com", conforme definiu Tom March (1998), orientar-se durante sua navegação e busca de informações pela rede mundial de computadores.

A metodologia WebQuest foi criada pelo professor Bernie Dodge e seu colaborador Tom March em 1995, na *San Diego State University*, na Califórnia, visando oferecer suporte aos professores ao proporem a seus alunos atividades que integrem recursos disponíveis na internet.

De acordo com Dodge (1995, p. 1), uma WebQuest "é uma investigação orientada na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da internet". A ideia central é auxiliar os alunos a explorarem os vastos recursos que a internet oferece e, simultaneamente, capacitar os docentes a orientá-los, evitando que se percam no vasto universo de informações e arquivos disponíveis nos diversos sítios eletrônicos.

Celina Abar e Lisbete Barbosa (2008, p. 12) sublinham que "o desafio que se impõe a nós, educadores, é integrar o uso da internet na Educação como instrumento de construção do conhecimento, ampliando a possibilidade de experimentação". Isso sugere um caminho possível para utilizar a internet na criação de ambientes de aprendizagem desafiadores.

As WebQuests podem ser de curta duração, planejadas para até três aulas, nas quais os discentes interagem com um conjunto mais limitado de informações, ou de longa duração. Segundo Bernie Dodge (1996, p. 1-2), estas podem ter duração de até um mês de trabalho escolar.

Embora a WebQuest não seja uma metodologia recente, os estudos sobre sua aplicação no ensino de História, conforme apontado por Éder Nascimento e Fábio Hahn (2020, p. 235), ainda estão em estágio inicial. Isso evidencia a necessidade de aprofundamento nas discussões e análises de pesquisas já realizadas sobre o tema.

Os resultados de estudos² sobre o uso de WQ's e o ensino de História, tem demonstrado no que tange ao uso pedagógico dessa metodologia, que os estudantes ao

² Dentre os estudos já realizados sobre o uso de *WebQuest* e o ensino de História alguns estudos merecem destaque como as dissertações de mestrado de Adaiane Giovanni defendida no programa de Programa de Pós-graduação interdisciplinar sociedade e desenvolvimento – PPGSED da Universidade Estadual do



realizarem as tarefas propostas conseguiram atingir melhores resultados na resolução das tarefas propostas favorecendo a aprendizagem colaborativa e facilitando o acesso à fontes confiáveis na internet.

De acordo com Bottentuit Junior e Clara Pereira Coutinho (2008), a utilização desta metodologia em sala de aula pode possibilitar o desenvolvimento de competências e habilidades preconizadas pelo currículo nacional da educação básica. Estas são fundamentais para os alunos, especialmente no contexto atual da nossa sociedade, imersa na "cultura digital". A WebQuest pode, assim, ser integrada à prática pedagógica voltada ao ensino-aprendizagem, em especial, ao ensino de História."

De facto, foi possível verificar que os autores consideram as WQ's poderosas ferramentas cognitivas, capazes de promover, para além das aprendizagens, competências transversais preconizadas no currículo nacional do ensino básico e que são fundamentais no contexto da sociedade do conhecimento em que vivemos; referimo-nos é claro às competências de: a) Pesquisa e tratamento de informação; b) Comunicação; c) Relacionamento interpessoal e de grupo; d) Aprender a aprender para o desenvolvimento das quais as WQ's podem contribuir de forma inequívoca. (BOTTENTUIT JUNIOR e COUTINHO, 2008, p. 5).

Ao optar pela utilização das WebQuests no ensino de História, o docente dispõe de uma metodologia que pode auxiliar os alunos a compreender os fatos históricos de forma crítica e contextualizada. Afinal, compreender a História não se resume apenas a assimilar conteúdos, mas sim a pensar historicamente.

Nesse contexto, a integração do ensino de História com a metodologia WebQuest pode abrir novas perspectivas para a didática da disciplina. Ela contribui para a orientação de projetos futuros, para a compreensão do presente e para a valorização das experiências e vivências dos alunos, permitindo que se vejam como parte ativa do processo historiográfico.

Para que os docentes façam o uso eficaz de uma WebQuest, é essencial compreender sua estrutura e a finalidade de cada componente. Dessa forma, os docentes



podem planejar³ e adaptar sua própria WebQuest à sua realidade, evitando assim adotar modelos que não estejam alinhados com seus objetivos e expectativas.

Os docentes que decidem criar sua própria WebQuest têm a oportunidade de integrar em sua prática pedagógica o uso de tecnologias educacionais digitais. Isso lhes permite produzir materiais adaptados à cibercultura e começar a "pensar.com" (MOURA, 2018, p. 52), expandindo a disseminação, o acesso e o compartilhamento do conhecimento histórico através do ciberespaço.

Além disso, o processo criativo permite aos professores selecionar fontes confiáveis, proporcionando aos alunos uma navegação guiada na internet. Isso combate o fenômeno que Dodge (1995, p. 1) denomina "surfagem" na rede, visto que muitos alunos podem se perder na vastidão do ciberespaço, não aproveitando efetivamente seu tempo online.

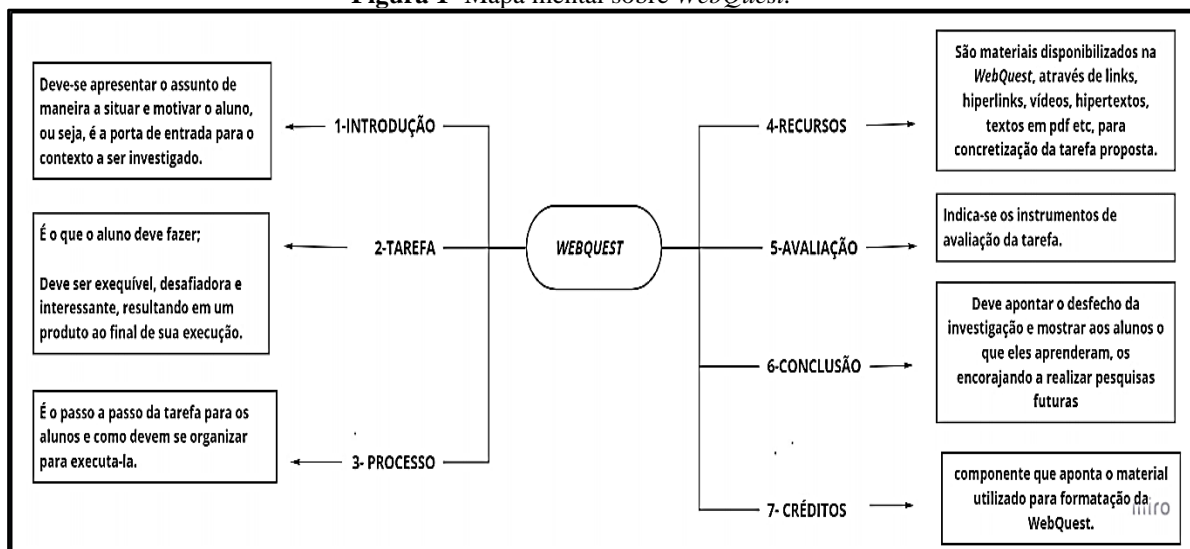
Dodge (2001) sugere, por meio do acrônimo 'FOCUS', a observância de alguns princípios essenciais na criação de uma WebQuest. Eles são: Find great sites (encontrar excelentes sites); Orchestrate your learners and resources (organizar seus alunos e recursos); Challenge your learners to think (desafiar seus alunos a pensar); Use the medium (utilizar o meio); e Scaffold high expectations (estabelecer grandes expectativas).

Para o uso adequado de uma *WebQuest* os docentes devem ainda conhecer a sua estrutura e os seus componentes com suas respectivas descrições e finalidades, conforme se observa na figura um (01):

³ Existem alguns sites que trazem WebQuest's já prontas, no entanto, Moura (2018, p.109) aponta que "é possível o professor criar e compartilhar modelos próprios de WebQuest, adequados a sua realidade e que contemplem as atividades curriculares que integram o plano de trabalho docente" para construção de sua própria WebQuest o professor pode utilizar o recurso da plataforma *Google*, o *Google sites*, uma ferramenta simples para criar e publicar páginas na Web.



Figura 1- Mapa mental sobre *WebQuest*.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

O professor, mais do que gerenciar as informações disponibilizadas na *web*, deve buscar atender os objetivos de ensino-aprendizagem propostos na disciplina, sendo necessário definir a sua estratégia por meio da *WebQuest* de maneira a inserir os discentes em um ambiente de aprendizagem que facilite a construção do conhecimento histórico.

Assim, em vez de aprenderem de maneira isolada, os discentes têm a oportunidade de colaborar, discutir e refletir coletivamente sobre o material histórico, sejam eles textos, imagens ou outros recursos digitais.

Cabe destacar que o uso desta metodologia amplia a possibilidade de inserção dos discentes em um ambiente de aprendizagem colaborativo, mediado pelas TICs, oportunizando aos docentes de História explorar diferentes fontes (textos digitalizados, materiais educativos, imagens, hemerotecas e etc.) disponíveis na internet.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as reflexões apresentadas e alinhando-as aos estudos já realizados sobre o tema, percebe-se a possibilidade de dinamizar o ensino didático-metodológico de História. Isso ocorre quando o aluno, sob a orientação do professor, se envolve com a metodologia educacional *WebQuest*, aprendendo colaborativamente os conteúdos históricos.



É fundamental ressaltar que o uso de tecnologias digitais e metodologias que recorrem a recursos digitais, em especial as WebQuests, não deve ser visto como uma solução definitiva para os desafios do ensino. Em vez disso, devem ser considerados como instrumentos eficientes para o aprendizado em História. Eles facilitam a busca, seleção, organização das informações da internet e promovem participação, interação e colaboração entre seus usuários.

A adoção de recursos da internet no processo de ensino e aprendizagem pode estabelecer uma conexão mais próxima com a realidade dos alunos, dadas as extensas oportunidades que as tecnologias digitais proporcionam à História e ao seu ensino, por meio da infinidade de recursos, informações e fontes disponíveis no ciberespaço, exigindo reflexões contínuas por parte dos educadores e pesquisadores.

Apesar de a discussão sobre o uso de recursos pedagógicos baseados em tecnologias digitais no ensino de História estar em andamento, é essencial não simplificar a visão das TDIC como soluções mágicas para todos os desafios da disciplina.

Neste contexto, o uso da metodologia WebQuest, abre a possibilidade de uma nova perspectiva que pode facilitar a prática pedagógica dos docentes e a socialização de experiências quanto ao uso das tecnologias digitais na produção, difusão do conhecimento histórico e no seu ensino, apontando caminhos que levem a diálogos passíveis de reflexão sobre o uso de diferentes fontes e linguagens no processo de ensino e aprendizagem em História.

As WebQuests, como destacado, são apenas um dos muitos recursos metodológicos à disposição dos educadores. A capacidade de integrar metodologias e ferramentas digitais no ensino de História, respeitando ao mesmo tempo a natureza intrínseca da disciplina, pode ser um diferencial significativo para proporcionar experiências de aprendizado mais ricas e contextualizadas. Além disso, é importante lembrar que, à medida que novas tecnologias e metodologias surgem, a reflexão crítica e a avaliação contínua dessas ferramentas são essenciais para garantir que elas complementem, e não substituam, a essência do ensino e aprendizagem em História.

Por fim, compreendo que a discussão sobre o uso de WebQuest's no ensino de História pode ser ampliada à medida que novas pesquisas, trabalhos e projetos sobre o



seu uso forem surgindo, e longe do fetiche sobre as TDICs para solucionar todas as lacunas no trabalho com a disciplina de História, o uso de WebQuest's poder ser uma alternativa viável para ser utilizada didaticamente no ensino de História, resultando em ganhos de aprendizagem para os discentes.

REFERÊNCIAS

ABAR, C.A.A.P.; BARBOSA, L.M. **WebQuest: um desafio para o professor**. São Paulo: Avercamp, 2008

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. **Um Estudo com Autores de WebQuests em Língua Portuguesa**: avaliação do processo de concepção, utilização e resultados obtidos. 2008.

DO NASCIMENTO, Éder Dias; HAHN, Fábio André. A metodologia WebQuest no ensino de História: uma experiência com estudantes da educação básica. **Revista História Hoje**, v. 9, n. 18, p. 233-257, 2020.

DODGE, Bernie. **Webquest: uma técnica para aprendizagem na rede internet**. 1995Disponível em: <
https://www.dm.ufscar.br/~jpiton/downloads/artigo_webquest_original_1996_ptbr.pdf
>. Acesso em 05/10/2017.

_____. Bernie. **WebQuest: uma técnica para aprendizagem na rede internet**. 1996. Disponível em: http://www.WebQuest.futuro.usp.br/artigos/textos_bernie.html. Acesso em: 02 jul. 2017.

_____. FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest. *Learning and leading with technology*, v. 28, n. 8, p. 6-9, 2001

FIGUEIREDO, Luciano R. **História e informática: uso do computador**. In: *Domínios da história: ensaios de teoria e metodologia*/ Ciro Flamarion Cardoso, Ronaldo Vainfas (org.). Rio de Janeiro: Campus, 1997

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo. Editora 34, 1999.



MARTINO, L.M.S- **Teoria das Mídias Digitais: Linguagens, ambientes, redes.** – 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MARCH, Tom. **Why Webquests?** an introduction. 1998. Disponível em: > <http://tommarch.com/writings/why-webquests/> >. Acesso em 05/10/2017.

MORAN, José. Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje. In: [A. do livro] Lilian BACICH, Adolfo Tanzi NETO e Fernando de Mello TREVISANI. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação.** Porto Alegre: Penso, 2015.p. 28-45.

MOURA, Antonio Guanacuy Almeida. **WebQuest's: possibilidades no ensino e aprendizagem de história.** Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Ensino de História). Universidade Federal do Tocantins, UFT, 2018. Disponível no acervo do site: <https://educapes.capes.gov.br/>. Acesso em: 10 jan. 2019

NASCIMENTO, Éder Dias do. **A metodologia WebQuest na aula de história.** 128 f. Dissertações. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História – Mestrado Profissional. Universidade Estadual do Paraná, Campus de Campo Mourão. Campo Mourão, 2018.