

## A webquest enquanto uma proposta de aprendizagem colaborativa

### The webquest as a collaborative learning proposal

Gilmara Ozorio da Silva Santos<sup>1</sup>  
Diva Souza Silva<sup>2</sup>

#### RESUMO:

O presente artigo apresenta a *Webquest* (WQ) como proposta de aprendizagem colaborativa que pode contribuir para enriquecer a prática docente através da construção de projetos de trabalho educacionais, além de potencializar o processo pedagógico num grande ecossistema comunicativo. Tem como principal objetivo refletir sobre a WQ numa perspectiva educacional e sua contribuição na atuação docente. Tal abordagem a desdobra-se em fundamentar a educação como importante área do conhecimento e analisar as implicações contemporâneas do diálogo entre comunicação e educação; descrever a PP (Pedagogia de projetos) num contexto colaborativo para avaliar a importância da educação como proposta de trabalho implementada a partir da aprendizagem baseada em projetos e finalmente apresentar a WQ como proposta que potencializa a formação docente, estimulando o protagonismo juvenil e autonomia na construção do conhecimento de forma significativa, colaborativa e compartilhada. A fundamentação teórica tem seu aporte nos seguintes autores: SOARES (2011), CITELLI (2004), DEWEY (1979), HERNÁNDEZ (1998), BENDER (2014), DODGE (1995), ABAR E BARBOSA (2008), dentre outros. Esta proposta deve valorizar a participação do educando e do educador, tornando-os responsáveis pela elaboração e desenvolvimento de projetos educacionais que perpassem os anseios da escola, dos pais e toda comunidade escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Pedagogia de projetos; *Webquest*.

---

1 Doutoranda em História e Historiografia da Educação (Universidade Federal de Uberlândia). Mestre em Tecnologias, Comunicação e Educação da UFU. Professora na PMU (Prefeitura Municipal de Uberlândia). Pedagoga, especialista em Informática na Educação (UFLA/2009). Grupo de Pesquisa (CNPq): Tecnologias, Comunicação e Educação da UFU. E-mail: gilmaraozorio@yahoo.com.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1730-9114>.

2 Professora Doutora da Faculdade de Educação do Programa em Tecnologias, Educação e Comunicação da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: diva@faced.ufu.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9358-3828>.

**ABSTRACT:**

This article presents the Webquest (WQ) as a collaborative learning proposal that can contribute to enrich the teaching practice through the construction of educommunicative work projects, in addition to enhancing the pedagogical process in a large communicative ecosystem. Its main objective is to reflect on the WQ from an educommunicative perspective and its contribution to teaching. This approach unfolds in basing educommunication as an important area of knowledge and analyzing the contemporary implications of the dialogue between communication and education; describe the PP (Pedagogy of Projects) in a collaborative context to assess the importance of Educommunication as a work proposal implemented from project-based learning and finally present the WQ as a proposal that enhances teacher training, stimulating the protagonism and autonomy of the learner in the construction of knowledge in a meaningful, collaborative and shared way. The theoretical foundation is supported by the following authors: SOARES (2011), CITELLI (2004), DEWEY (1979), HERNÁNDEZ (1998), BENDER (2014), DODGE (1995), ABAR AND BARBOSA (2008), among others. This proposal should value the participation of the student and the educator, making them responsible for the elaboration and development of educommunication projects that permeate the aspirations of the school, parents and the entire school community.

**KEYWORDS:** Educommunication; Project Pedagogy; *Webquest*.

## Introdução

Com o advento das Tecnologias de Comunicação e Informação (NTICs) ocorridas no século XXI e as transformações ocorridas nos diversos campos da sociedade, emergem novas formas de organização, comunicação e relacionamentos, exigindo uma mudança de postura da escola e um novo perfil profissional docente, destacando-se a necessidade de incorporar tais avanços à prática educativa.

Desta forma, as práticas, o currículo e o processo de ensino-aprendizagem imersos de um caráter eminentemente emancipatório, deslocam-se dos espaços fechados e restritos, perpassando a comunidade, a sociedade e as ruas, por meio de possibilidades que valorizem o ato criador, abrangendo os mais diversos recursos, além de adequar estes meios à uma situação de aprendizagem que permita uma postura ativa, reflexiva e criativa do aprendiz.

Neste contexto, a Pedagogia de projetos (PP) constitui-se postura pedagógica que contribui para reflexões coletivas sobre a realidade social, política e educacional, além da elaboração e implementação de ações que propiciem uma aprendizagem significativa, que num contexto educativo e tecnológico pode ser delineada por propostas educacionais. Nesta abordagem de projetos com perspectivas educacionais, a *Webquest* (WQ) pode ser considerada uma tecnologia educacional que permite ao docente a criação de ambientes de aprendizagem que possibilitem um pensamento investigativo.

## A EDUCOMUNICAÇÃO COMO IMPORTANTE ÁREA DO CONHECIMENTO

Com os avanços que adentraram o século XXI, não é mais possível ficar alienado às transformações que impactam diretamente os espaços sociais e educacionais. Abre-se precedentes para repensar a inserção das tecnologias nas escolas, nas práticas pedagógicas e nas formas de ensinar e aprender coletivamente.

Diante destes apontamentos, Citelli (2004, p. 140) destaca que a importância de "(...) reconhecer que a sociedade requisita a ampliação de papéis e uma certa redefinição dos propósitos da educação escolar em nosso tempo".

Evidencia-se a necessidade de as instituições educacionais transcenderem o paradigma pedagógico tradicional, repensar as diferentes formas de linguagem, reformular materiais

didáticos e tecnológicos, no intuito de facilitar processos educativos e comunicacionais. Desta forma, poderá contribuir para democratizar o acesso à informação, propor a construção de espaços coletivos e colaborativos, potencializando e abrindo possibilidades de diálogo.

Com isso, o docente deve utilizar a comunicação dialógica, a informação e todo aparato tecnológico como ferramentas complementares às suas práticas. A ele cabe romper antigas crenças, acompanhar transformações tecnológicas, renovar ferramentas de trabalho e intercalar diferentes linguagens.

Neste contexto, o aprendiz deve ser motivado a intensificar o olhar questionador, produzir e fazer leitura crítica, reflexiva e autônoma sobre o percurso educacional, ser capaz de compreender o conteúdo e disposto a construir o conhecimento através do diálogo e da liberdade de expressão. Destarte, por meio de uma mediação pedagógica e tecnológica, docente e aluno, tornam-se integrantes de uma teia capaz de construir e difundir novos conhecimentos.

A comunicação tende a fazer parte do cotidiano educacional, pois assume papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem e constitui-se elemento facilitador das relações. Esta perspectiva transcende a forma com a qual os sujeitos se relacionam uns com os outros e com o mundo, conseqüentemente modificam também a maneira como se relacionam com o conhecimento, promovendo uma nova conexão entre escola e sociedade.

Assim, com o desafio de olhar para a diversidade, a educomunicação surge como importante área do conhecimento, que permeia espaços formais, informais e não formais da educação. Uma nova perspectiva que busca estimular o senso crítico, o diálogo e a reflexão. Em outras palavras, é um campo de mediação que se constitui processo dinâmico e dialético, numa interface dialógica entre as vertentes comunicação e educação.

Num resgate histórico, a educomunicação foi consolidada no Brasil e no mundo por pesquisadores como Paulo Freire, Mário Kaplún, Adilson Citelli, Ismar Soares, dentre outros que se tornaram referência neste tema.

Segundo SOARES (2000), educador e precursor da educomunicação no Brasil, é possível definir a educomunicação como um (...) "conjunto de ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação dos processos, programas e produtos destinados a criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos presenciais ou virtuais" (SOARES, 2000, p. 115). Neste propósito, a educação focada na comunicação tende a ressaltar o protagonismo juvenil, além de fortalecer a capacidade de expressão nos diversos espaços educacionais.

Soares (2002) destaca que a inter-relação comunicação e educação trabalha:

(...) a partir de um substrato comum, que é a ação comunicativa no espaço educativo, ou seja, a comunicação inter-pessoal, grupal, organizacional e massiva promovida com o objetivo de produzir e desenvolver ecossistemas comunicativos através da atividade educativa e formativa. (SOARES, 2002, p. 35)

Neste cenário, todos podem contribuir para potencializar e abrir diálogos educomunicativos, integrar espaços interativos que permitam a conexão entre diferentes vozes que polemizam, dialogam ou se complementam, pois conforme afirma Freire (1996, p. 69) "ninguém ensina ninguém, tampouco ninguém aprende sozinho, os homens aprendem em comunhão, mediatizados pelo mundo".

De acordo com Soares (2011) um ambiente escolar educomunicativo:

(...) caracteriza-se, justamente, pela opção de seus construtores pela abertura à participação, garantindo não apenas a boa convivência entre as pessoas (direção-docentes-estudantes), mas, simultaneamente, um efetivo diálogo sobre as práticas educativas, elementos que conformam a pedagogia da comunicação. (SOARES, 2011, p. 45)

Neste sentido, a perspectiva educomunicativa possibilita a democratização e o acesso aos meios de comunicação nas escolas, estimula a troca de saberes por meio de práticas dialógicas, além de proporcionar um estudo amplo e permanente dos meios e das interações comunicativas que permeiam o ambiente educacional.

Mártin-Barbero (2005) destaca a necessidade "urgente" dos professores repensarem e reavaliarem suas obrigações e metodologias educacionais, deixando de ser transmissores do conhecimento para impulsionar reflexões mais complexas em parceria com seus alunos. Num olhar mais crítico, o docente que acredita na perspectiva educomunicativa precisa estar envolvido e comprometido com a construção de um ambiente escolar que integra dinâmicas formativas e processos de aprendizagem.

É importante que o planejamento docente seja orientador da prática pedagógica, estruturado a partir de um plano de aula flexível, consistente e diversificado, com objetivos,

metas, recursos, atividades e práticas que atendam às necessidades e expectativas do aprendiz, além de promover uma aprendizagem significativa.

Neste viés, a interface entre comunicação e educação demanda a promoção de metodologias delineadas por práticas educacionais, além de propostas que favoreçam práticas de colaboração a partir de ecossistemas comunicativos, ou seja, espaços abertos, dinâmicos, criativos e que dialogam entre si.

Neste cenário, para consolidação deste campo que relaciona comunicação e educação há de se considerar seis grandes áreas de intervenção social (SOARES, 2011, p. 47), são elas: "Educação para a comunicação, mediação tecnológica na educação; gestão da comunicação; reflexão epistemológica; expressão comunicativa através das artes e a produção mediática".

Assim, com a ascensão das NTICs e da internet, a mediação tecnológica tem grande destaque, especialmente pela capacidade de potencializar momentos e espaços de aprendizagem coletiva, dentre os quais fóruns, listas de discussão, chats, blogs educativos, construções coletivas, ambientes de aprendizagem colaborativa, *Webquests*, dentre outros recursos educacionais que podem favorecer a prática docente em ambientes educacionais.

Nesta vertente Soares (2011) destaca que:

(...) um ambiente escolar educacional caracteriza-se, justamente, pela opção de seus construtores pela abertura à participação, garantindo não apenas a boa convivência entre as pessoas (direção-docente-estudantes), mas, simultaneamente, um efetivo diálogo sobre as práticas educacionais (interdisciplinares, multidisciplinares, pedagogia de projetos). (SOARES, 2011, p. 45)

Como se verifica, o paradigma educacional tem relação direta com a prática docente, dialogando de maneira positiva com as metodologias inovadoras, como por exemplo, os projetos. Nota-se que na aprendizagem delineada por projetos, o aprendiz impulsionado pelo protagonismo juvenil compreende o processo de aprender, aprende fazendo, levanta hipóteses, pesquisa, investiga, cria, faz descobertas e estabelece novas relações entre os agentes sociais do ambiente educacional, conseqüentemente incentivam outras buscas e novas reconstruções.

## A PEDAGOGIA DE PROJETOS E SUAS PERSPECTIVAS EDUCOMUNICATIVAS

Historicamente, a proposta de trabalhos baseados em projetos foi difundida no Brasil a partir do movimento da Escola Nova, influenciada pelas concepções de John Dewey<sup>3</sup> e disseminado por alguns estudiosos.

Dewey (1979), considerado maior teórico norte-americano do século XX, defende que o projeto deve seguir princípios básicos e distintos. O autor enfatiza a importância de inicialmente reconhecer o problema através da tomada de consciência; este olhar possibilita definir e classificar o problema ou análise da dificuldade; conhecendo as inquietações é possível formular hipóteses ou alternativas de solução para o problema; em seguida é preciso escolher o plano ou a experimentação que irá amparar as ações e finalmente faz-se a verificação a partir das hipóteses delineadas.

Hernandez<sup>4</sup> (1998) aborda que a instituição escolar que esteja envolvida com projetos de trabalho deve focar numa proposta que visa transgredir a educação centrada em disciplinas fragmentadas, ou seja uma grande mudança na educação que considera os temas e problemas que sejam relevantes ao aprendiz. Faz-se essencial superar a fragmentação existente entre as disciplinas.

De acordo com o referido autor, quando se propõe uma prática docente imersa em projetos de trabalho é possível:

(...) aproximar-se da identidade dos alunos e favorecer a construção da subjetividade, longe de um prisma paternalista, gerencial ou psicologista, o que implica considerar que a função da escola não é apenas ensinar conteúdos, nem vincular a instrução da aprendizagem. Revisar a organização do currículo por disciplina e a maneira de situá-lo no tempo e espaço escolares. O que torna necessária a proposta de um currículo que não seja uma representação do conhecimento fragmentada, distanciada dos problemas que os alunos vivem e necessitam responder em suas vidas, mas sim solução de continuidade. Levar em conta o que acontece fora da escola, nas transformações sociais e nos saberes, a enorme produção de informação que caracteriza a sociedade atual,

---

3 Educador, pedagogo e filósofo norte americano (1859-1952), destacou-se por delinear a corrente filosófica concebida como pragmatismo ou instrumentalismo. A partir das concepções do Movimento da Escola nova e contribuições de William Kilpatrick, o autor propõe uma aprendizagem que foca o processo de ensino-aprendizagem no aluno, num processo que considera os conhecimentos prévios do educando. Defendeu a ideia de que o aprendizado deve ter relação com a vida social, conectando os meios e os fins, a teoria e a prática. Foi um dos pioneiros na psicologia funcional.

4 Hernández (1952) - Educador e professor titular da Faculdade de Belas-Artes Universidade de Barcelona – Espanha. Propõe a reorganização do currículo educacional a partir de projetos de trabalho, a imersão de projetos didáticos no contexto escolar, em vez das tradicionais disciplinas. Baseia-se nas concepções do norte-americano John Dewey.

e aprender a dialogar de maneira crítica com todos esses fenômenos. (HERNÁNDEZ, 1998, p. 61)

Nesta sistemática de projetos de trabalho, a proposta pode ser transformada a partir das circunstâncias e fatos que possam surgir, inclusive em situações para além do espaço escolar. A ideia de projetos faz uma abordagem que relaciona a prática da vida humana, a diversidade de experiências do mundo real e as atividades interdisciplinares que norteiam o desenvolvimento de competências. Assim, numa relação entre projetos e competência docente Perrenoud (2000) destaca que:

Para desenvolver competências é preciso, antes de tudo, trabalhar por resolução de problemas e por projetos, propor tarefas complexas e desafios que incitam os alunos a mobilizar seus conhecimentos e, em certa medida, completá-los. Isso pressupõe uma pedagogia ativa, cooperativa, aberta para a cidade ou para o bairro, seja na zona urbana ou rural. Os professores devem parar de pensar que dar curso é o cerne da profissão. Ensinar hoje, deveria ser conceber, encaixar, e regular situações de aprendizagem, seguindo os princípios pedagógicos ativos construtivistas. (PERRENOUD, 2000, p. 19-31)

Este contexto dialógico sugere uma convergência entre a prática docente e os projetos com propósitos educacionais, numa perspectiva que deve ser planejada, administrada e avaliada, em direção a um movimento colaborativo e compartilhado, além de favorecer o fluxo das relações entre os membros da comunidade educativa e o uso adequado dos recursos tecnológicos e midiáticos.

Bender (2014, p. 9) defende que a aprendizagem baseada em projetos "consiste em permitir que os alunos confrontem as questões e os problemas com o mundo real que consideram significativos, determinando como abordá-los e, então, agindo de forma cooperativa em busca de soluções."

Neste ponto, o docente que articula ações educacionais a partir de projetos conseguirá elaborar uma intervenção educacional organizada e dialógica, especialmente, porque o trabalho em equipe requer reavaliar as formas de colaboração, confrontar opiniões, estimular a interação entre os diferentes atores e mediar as relações interpessoais que resultem numa prática inovadora.

É fundamental que o docente no percurso de suas intenções educomunicativas busque compreender "o quê", "como", "onde" e "quando" delinear ações que irão fundamentar o projeto que norteia o trabalho pedagógico. Neste cenário, uma alternativa para implementar ações educomunicativas nas escolas é inserir práticas delineadas por ambientes de aprendizagem colaborativa. Apresenta-se a seguir a WQ como proposta de aprendizagem que pode potencializar a prática docente.

## **WEBQUEST: UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM COLABORATIVA**

No intuito de apresentar uma alternativa de ensino que estimule aluno e professor, Abar e Barbosa (2008) apresentam a WQ como a proposta de ensino que se apoia no uso da rede mundial de computadores, a internet.

A WQ foi criada originalmente pelo professor Bernie Dodge<sup>5</sup>, o qual enfatiza o saber e a prática docente no intuito de promover a inserção do aprendiz em um ambiente de profunda participação, capaz de estimular o senso crítico, a reflexão, a capacidade de análise e síntese dos educandos. Esta proposta é baseada num processo investigativo orientado, no qual algumas ou todas as informações são propulsoras de um trabalho colaborativo que incentiva a construção de atividades colaborativas.

A WQ pode ser de curta ou de longa duração, o tempo deve variar de acordo com as atividades propostas pelo docente. Pode ser realizada com alunos do ensino fundamental ao superior, neste caso o que determina a faixa etária é a adequação do tema a cada estágio de desenvolvimento. Sua formulação pode ser desenvolvida em diferentes espaços, através da web, ou outros dispositivos comuns tais como Word, Power point, inclusive no papel, entretanto os recursos à disposição do educando devem estar na web.

Pensando na construção da WQ, FERRARI<sup>6</sup> (2016) sugere inicialmente escolher um tema significativo, elaborar introdução em consonância com a proposta inicial, selecionar as informações e recursos, descrever detalhadamente a tarefa e os desafios, determinar as fontes de estudo, estruturar o processo, indicar como será a avaliação, citar referências utilizadas,

<sup>5</sup> Docente de Tecnologia Educacional da San Diego State University. Criou o modelo webquest em 1995 a partir de uma rica experiência de capacitação de professores.

<sup>6</sup> Tutorial desenvolvido como proposta de objeto de estudo de mestrado de Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) elaborado por Mauara Fréo Ferrari. 2016 <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/111662/1/tutorial%20webquest.pdf>

revisar e formatar a página num contexto criativo e visualmente agradável ao aprendiz e enfim publicar. A autora também destaca que as tarefas apresentadas podem ser de reconto, compilação, mistério, jornalísticas, planejamento, criação de produtos criativos, construção de consenso, persuasão, autoconhecimento, analíticas, julgamento, científicas, dentre outros, a depender da proposta inicial.

Para facilitar a utilização deste recurso pelo docente, a autora Pereira (2008), apresenta um material didático pedagógico, elaborado em forma de caderno temático, intitulado “Webquest fermenta pedagógica para o professor”, em sua pesquisa apresenta uma galeria de WQ nas mais diversas áreas do conhecimento. As propostas podem ser acessadas pelo professor de acordo com o tema, tais como: português, matemática, literatura, química, artes, biologia, ciências, educação física, filosofia, sociologia, física, geografia, história, inglês e interdisciplinares. A autora sugere a seguinte estrutura (Figura 1):



Figura 1: Elementos da Webquest (PEREIRA, 2008).

Os modelos sugeridos por Pereira (2008) estão disponíveis no link: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1670-6.pdf>.

Para exemplificar, a seguir na figura 2, apresentamos um modelo de WQ elaborado por Peruchini e Rocha (2015) através da plataforma Google Slides, intitulada “Objetos tecnológicos x objetos convencionais”. Vejamos:

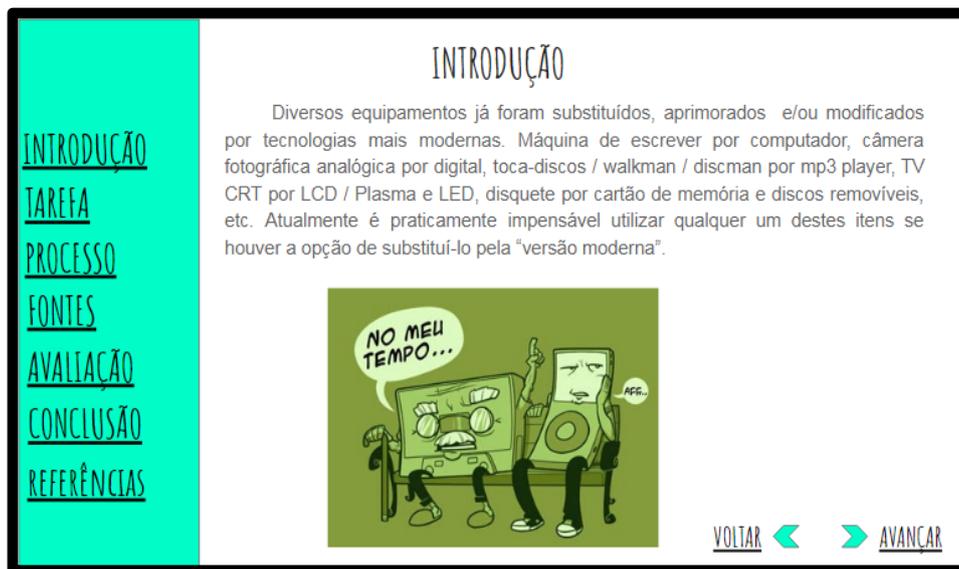


Figura 2: WQ “Objetos tecnológicos x objetos convencionais” (PERUCHINI; ROCHA, 2005)

Observando as figuras 1 e 2 percebe-se que não há uma fórmula pronta, porém é possível delinear um caminho. Esta proposta tem uma perspectiva didática e pedagógica, onde a leitura previamente determinada dá base teórico-metodológica ao aprendiz, que se torna investigador do material estudado, para que ele em interação com seus colegas, sejam capazes de solucionar a problemática enunciada.

Assim, compete ao docente resgatar experiências vivenciadas pelo aprendiz, desenvolver a criatividade e análise crítica, auxiliar na identificação da situação problema, mediar reflexões e delinear intervenções propostas pelo grupo. Trata-se de uma ação sistematizada que envolve a todos, onde as etapas precisam ser discutidas e decididas coletivamente, numa avaliação formativa, processual e contínua.

Neste contexto, o uso da internet pelos nativos digitais<sup>7</sup> possibilita o acesso à informação e à comunicação irrestrita entre os indivíduos de todo o mundo. Além disso, devido ao seu potencial revolucionário, é possível conceber inúmeros benefícios à educação, ou seja, integrar esta tecnologia como recurso didático é uma forma de oportunizar a interação, compartilhar informações, construir conhecimento coletivamente, promover a troca de experiências e a colaboração, além de facilitar pesquisas orientadas, sejam elas individuais ou em grupo.

<sup>7</sup> São aqueles que nasceram e cresceram em contato com as tecnologias digitais (Prensky, 2001).

Abar e Barbosa (2008) sugerem que:

(...) os professores utilizem o saber para aproveitar, de modo inteligente, a riqueza de informações disponíveis na web. O que se espera desse tipo de proposta não é nenhum virtuosismo computacional e sim sabedoria capaz de inventar modos de usar os atrativos da web para que os alunos elaborem conhecimentos consistentes, robustos e significativos. (ABAR E BARBOSA, p. 5)

As autoras fazem uma abordagem que vislumbra o professor como “arquiteto”, um profissional que tem como pressuposto projetar e investir na criação de ambientes de aprendizagem estruturados e desafiadores de aprendizagem significativa.

Na WQ o aprendiz envolve-se na realização de uma tarefa que tenha relação com a realidade. A atividade apresenta uma missão a ser executada pelo grupo de alunos, esta proposta possui características de um projeto que aborda situações significativas, numa proposta autêntica que pretende ultrapassar barreiras de espaço e tempo que limitam a sala de aula. Neste contexto, os alunos tem uma missão a cumprir, envolvem-se numa tarefa de investigação, estimulados constantemente pelo professor a transformar informação em conhecimento.

De maneira geral os componentes seguem uma organização básica, os atributos são detalhados a seguir (ABAR e BARBOSA, 2008):

A atividade executada pelos alunos possui características de um projeto e, no desenvolvimento de um projeto na vida real, em primeiro lugar, surge a ideia, o sonho que, na Webquest, é representada pela INTRODUÇÃO; em seguida, definem-se os objetivos do projeto, parte que a TAREFA deve ser apresentada claramente. Em uma segunda etapa, fazemos o plano das ações que devem ser executadas, o recurso e fontes necessárias à execução dessas ações – é a finalidade das componentes PROCESSO e RECURSOS. Na terceira etapa, é delineada a avaliação do projeto, representada na Webquest pela componente de AVALIAÇÃO. Finalmente, o registro dos resultados obtidos é representado na CONCLUSÃO. Os CRÉDITOS fornecem as referências e contatos (ABAR e BARBOSA, 2008, p. 17)

Abar e Barbosa (2008) propõem a adequação destas atividades aos planos curriculares, perpassando temas que tenham relevância na formação integral do educando. O desafio é criar e apresentar um ambiente de aprendizagem significativo, que proporcione ao professor descobrir potencialidades, promover a autonomia, estimular a investigação, a descoberta, a

responsabilidade, a interação, a disciplina, além de enfatizar o respeito mútuo, impulsionar a autoconfiança, dentre outras competências e habilidades essenciais ao educando.

As atividades e habilidades necessárias ao aprendiz para realizar as tarefas dependem da forma com a qual se aborda o assunto e a motivação que se pretende, de modo que possam interagir com os sujeitos, além de comunicar-se de forma colaborativa e cooperativa. Neste contexto, o docente é um facilitador, constitui-se autor da proposta de ensino, um profissional comprometido, capaz de criar um ambiente estruturado e desafiador ao aprendiz.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Educar na era digital requer uma nova postura docente, ou seja, repensar as concepções de ensinar e aprender a partir de práticas pedagógicas que estimulem a colaboração e a comunicação no ambiente escolar. O professor, enquanto mediador, constitui-se gestor do processo de ensino e aprendizagem. Sua missão é colaborar com a construção do saber pessoal do educando na realização de projetos, que possibilitem interação, autoria e protagonismo juvenil em ecossistemas comunicativos.

Diante deste olhar, a educomunicação tem constituindo-se novo campo de mediação do saber que promove a interface entre a comunicação e educação a partir do uso de artefatos tecnológicos, que potencializam a prática docente e os espaços educacionais. Assim, a proposta de projetos dialoga com a educomunicação, à medida que oferece subsídios para promover um pensamento ativo, reflexivo e questionador, tornando a aprendizagem mais significativa (Ausubel, et. al. 1980). Neste contexto, pode-se inferir que projetos com perspectivas educacionais fomentam o diálogo entre os sujeitos que atuam no ambiente educativo e na comunidade escolar.

Partindo deste pressuposto, a WQ, enquanto proposta de aprendizagem colaborativa, poderá ativar competências intelectuais do aprendiz, além de promover processos ativos de construção de conhecimento, potencializar as expectativas do aprendiz, facilitar os processos de comunicação, resolver problemas e promover o potencial do grupo.

Essa perspectiva exige do docente competência e clareza em relação aos objetivos educacionais a serem alcançados. O importante é que ele seja estimulado a conquistar sua

autonomia, orientado a explorar as ferramentas e refletir criticamente sobre as informações disponíveis na rede, além de construir e compartilhar novos conhecimentos.

Na formulação de um projeto com perspectivas educacionais e implementado a partir da WQ há necessidade de conhecer conteúdos que perpassam os diferentes campos do saber, neste olhar, a educação pode facilitar o desenvolvimento de um trabalho que estimule o protagonismo do educando, promove o diálogo e desenvolve a capacidade de expressão, pois ajuda a construir a base das relações interpessoais na escola, além de democratizar o conhecimento por meio da apropriação das NTICs.

## REFERÊNCIAS:

ABAR, Celina A. A. P.; BARBOSA, Lisbete Madsen. **Webquest um desafio para o professor: uma solução inteligente para o uso da internet**. São Paulo: Avercamp, 2008. 100 p.

AUSUBEL, D. P., NOVAK, J.; H. Helen. **Psicologia educacional**. Tradução Eva Nick. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2014. 159 p.

CITELLI, A. Odaír. **Comunicação e educação: a linguagem em movimento**. 3. ed. São Paulo: Senac, 2004. p. 50-150.

DEWEY, J. **Como pensamos**. 4ª edição. Coleção atualidades pedagógicas volume 2, Rio de Janeiro, Editora Nacional, 1979. p. 150-160.

DODGE, Bernie. **WebQuests: A Technique for Internet – Based Learning. The Distance Educator**. V.1, nº 2, 1995. Trad. Jarbas Novelino Barato.

FERRARI, Mauara F. Ferrari. **Tutorial desenvolvido como proposta de objeto de estudo de mestrado de Tecnologias Educacionais em Rede**. Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). 2016. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/111662/1/tutorial%20webquest.pdf>. Acesso em 28 de abril de 2023.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia, Saberes Necessários à Prática Educativa**. 31 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 148 p.

HERNANDEZ, Fernando. **Transgressão e Mudança na Educação: Os Projetos de Trabalho**. Tradução Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1998. p. 60-85.

MARTIN-BARBERO, J. **Cultura y nuevas mediaciones tecnológicas - America Latina: otras visiones de la cultura**, Bogotá, CAB, 2005.

PEREIRA, Rosmary Wagner. **Webquest fermenta pedagógica para o professor**. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1670-6.pdf>. Acesso em: 28 de abril de 2008.

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

PERUCHINI, Melise; Rocha, Karla M. da. **Oficina Pedagógica de Webquest**. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/175168/2/OFICINA%20PEDAG%C3%93GICA%20DE%20WEBQUEST.pdf>. 2015 Acesso em 28 de abril de 2023.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, 2001.

SOARES, Ismar Oliveira. **Educomunicação: um campo de mediações**. Comunicação & Educação. São Paulo: ECA/USP-Editora Segmento, Ano VII, set/dez. 2000, nº 19.

SOARES, Ismar Oliveira. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação – contribuições para a reforma do Ensino Médio**. São Paulo: Paulinas, 2011.

SOARES, Ismar Oliveira. **Metodologias da Educação para Comunicação e Gestão Comunicativa no Brasil e na América Latina**. In: BACCEGA, M. A. (org.). Gestão de Processos Comunicacionais. São Paulo: Atlas, 2

Recebido em: **16 mar. 2023**

Aprovado em: **28 abr. 2023**