

A WEBQUEST COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DE LINGUA PORTUGUESA EM AMBIENTE VIRTUAL

SILVA, Flávio Geraldo Oniles da¹

RESUMO

Com a crescente disseminação do uso da internet, vários estudos têm sido realizados relacionando o uso dessa ferramenta na escola com o objetivo de ajudar no processo educativo e promover uma melhora no processo de construção de conhecimentos. A internet disponibiliza hoje ferramentas para que qualquer usuário que tenha um conhecimento médio de informática possa promover nesse espaço um ambiente estimulante para a pesquisa e a troca de experiências, favorecendo o aprendizado. Dentre as possibilidades de interação no espaço virtual, a *WebQuest* apresenta-se como uma metodologia acessível, mesmo para aqueles com poucos conhecimentos técnicos de desenvolvimento de aplicações para Web. Este artigo apresenta o resultado de uma pesquisa que teve como objetivo verificar como professores de língua portuguesa estão utilizando a ferramenta *WebQuest* na proposição de tarefas para os seus alunos. Tomando como parâmetro a formatação, os objetivos e uso de recursos característicos do suporte eletrônico, foi feita uma análise de quatro *WebQuests*, contrastando os atributos nelas encontrados com o modelo de *WebQuest* apresentado por Bernard Doge, criador dessa ferramenta.

PALAVRAS CHAVE

Leitura, Letramento digital, Internet, *WebQuest*.

Introdução

As novas tecnologias sempre criaram condições para que muitas mudanças acontecessem em todos os segmentos da sociedade. Esse processo não é novo, sempre foi assim,

A história do homem coincide com a história das técnicas, ou seja, a técnica é tão antiga quanto o homem. Inicia-se com a utilização de objetos que se transformam em instrumentos naturais e permanece como um aspecto cada vez mais complexo do processo de construção das sociedades humanas. (CARDOSO, 2002, p. 23)

Estas tecnologias, de uma forma ou de outra, acabam se fazendo presentes na escola. Do

¹ UNI-BH, Departamento de Ciências Humanas, Letras e Artes – DCHLA.

Rua Luis Franciscan, 295, 32400-000, Ibirité, Minas Gerais, Brasil. oniles@gmail.com.

giz e do quadro negro ao marcador e quadro branco, do caderno de anotações aos *notebooks* ultra portáteis com seus programas de edição de texto, do ábaco à calculadora, do livro de texto à informação disponibilizada *online*, houve sempre evolução.

A informática trouxe novas formas de agir facilitando algumas tarefas que, quando feitas de maneira convencional, exigiam um trabalho maior e conhecimentos que não estavam acessíveis à grande massa popular. Em particular o computador permite resolver certos problemas que eram impensáveis com papel e lápis.

A informação, por sua vez, nunca esteve tão disponível:

Qualquer usuário de qualquer ponto pode não só trocar informações rapidamente com baixíssimo custo, mas reconstruir significados, rearticular idéias individualmente e coletivamente, e assim, partilhar novos sentidos, socializar saberes e compartilhar novos consensos com todos os usuários da rede. (OKADA, 2005, p.55)

As tecnologias, em grande medida, são, cada vez mais, responsáveis pela mediação entre a ação e a aprendizagem dos alunos. Os computadores estão cada vez mais presentes em todos os segmentos sociais, inclusive na educação.

A tradicional concepção de sala de aula, com alunos-espectadores enfileirados diante de um professor especialista detentor da informação deve ser modificada tanto nos ambientes presenciais quanto nos virtuais. [...] Os novos paradigmas epistemológicos apontam para a criação de espaços que privilegiem a co-construção do conhecimento. (OKADA, 2008, p. 57)

Os usuários passam a poder escolher a informação e tornam-se criadores do seu conhecimento, cabendo ao professor o papel de guia e mediador nessa construção. Essas tecnologias incentivam ainda o desenvolvimento do pensamento, a capacidade de expressão, de encontrar solução para os problemas e tomar decisões.

Entretanto, as novas tecnologias, por si só, não garantem a construção e aquisição de conhecimentos, capacidades e atitudes, a não ser que estejam integradas em ambientes de ensino-aprendizagem bem planejados, criando processos de aprendizagem necessários para os alunos atingirem os objetivos educacionais desejados.

Para Dias e Guimarães (2003, p. 44), “A questão que se coloca para os educadores é: como integrar essa nova forma de pensar, impulsionada pela realidade do espaço cibernético ao desenvolvimento de conhecimentos e saberes do aluno?”

O crescimento do uso de computadores interconectados extrapolou o espaço físico das redes locais e culminou com o surgimento da *internet*, a grande rede mundial de computadores. A Internet, dentre outras possibilidades, funciona como um espaço de disponibilização e divulgação do conhecimento construído pela humanidade. Em virtude disso funciona como um grande repositório de informações, formando uma espécie de Biblioteca Virtual onde se encontra farta quantidade de informações de todas as áreas de conhecimento da humanidade. Nesse extenso banco de dados podemos encontrar todo o tipo de informação, documentos, notícias, *softwares*, sugestões para atividades em sala de aula, etc, além de permitir ainda a interação virtual entre pessoas.

A conexão da escola à internet e o acesso à informação disponível na *Web* permite uma articulação da produção de conhecimentos, cultura e informação, estabelecimento de relações e de dinâmicas de aprendizagem. A escola conectada à Internet passa a fazer parte de um universo onde o real se confunde com o virtual.

Navegar na Internet pode ser um processo de busca de informações valioso na construção do conhecimento, gerando um rico ambiente interativo e motivador de aprendizagem, mas pode também tornar-se num processo inútil e dispersivo. Os conteúdos publicados na *Internet*, especialmente os profissionais, refletem saberes e informações recentes, além de serem produtos autênticos que fazem parte do dia-a-dia das pessoas. Logo, a utilização da informática na escola, deve procurar atingir algumas metas, tais como, integrar a *internet* ao currículo das disciplinas de forma efetiva, estimular a personalização das atividades educacionais, a pesquisa, a autonomia e promover a reflexão e a construção de conhecimentos.

Entretanto, devemos tomar alguns cuidados nesse imenso mar de informações, pois como nos diz Cortella (2008, p.24) “ Sem critérios seletivos, muitos ficam sufocados por uma ânsia precária de ler tudo, de acessar tudo, ouvir tudo, assistir tudo. É por isso que a maior parte dessas pessoas, em vez de navegar na internet, naufraga.” Portanto, todos aqueles que pretendem propor alguma atividade na grande rede mundial, precisa estar atento a fim de evitar esse naufrágio de que nos fala Cortella.

Um dos recursos disponível na *Internet*, que pode auxiliar na sistematização de atividades escolares é a *WebQuest*. Essa ferramenta pode ser utilizada por qualquer professor, mesmo para aqueles sem muito conhecimento de programação para *Web*.

Uma *WebQuest* pode ser definida como uma proposta de trabalho concebida e implementada por professores para ser resolvida individualmente ou em grupo aproveitando, de maneira especial, as informações disponíveis na própria *Web*. Constitui uma estratégia de aprendizagem envolvente, que possibilita ao aluno reconhecer a si mesmo enquanto ator do seu processo de auto-formação em sincronia com a orientação do professor, para além da possibilidade do desenvolvimento da capacidade de analisar um determinado problema sob múltiplas perspectivas, da capacidade de cooperar e partilhar informações em grupo, condições essenciais para desenvolvimento do pensamento crítico. Possibilita ainda integrar a tecnologia numa perspectiva construtivista da aprendizagem, onde o aluno deixa de ter um papel passivo e passa a ser um construtor crítico, ativo e interativo do seu conhecimento.

As *WebQuests* fornecem direções concretas para tornar possível o uso da *Web*, garantindo o acesso a informações autênticas e atualizadas. Promove, ainda, uma aprendizagem cooperativa e o compartilhamento de saberes, possibilitando o desenvolvimento de atividades que levam o aprender a aprender, favorecendo a transformação ativa de informações em vez de apenas reproduzi-las e incentivando a

criatividade através das investigações.

A WebQuest

WebQuest é uma atividade de aprendizagem voltada para o processo educacional com objetivo de trabalhar algum tema, aprender sobre um determinado assunto ou desenvolver algum projeto. Constitui em uma nova forma de ensinar e aprender usando a criatividade, com fundamento na aprendizagem cooperativa e processos investigativos na construção do saber. Foi proposta pelo Professor Bernie Dodge, da San Diego State University, em 1995, e hoje já conta com milhares de páginas na *Web*, com propostas de educadores de diversas partes do mundo.

Segundo Dodge(1995), uma *WebQuest* é uma atividade em que alguma, ou toda a informação com que os alunos interagem provém de recursos na Internet. Embora algumas pessoas utilizem programas avançados para sua criação, isso não é essencial, pois, a construção do conteúdo a ser publicado na mesma, pode ser feita até mesmo no *Word* ou outro editor de textos de uso corrente como o *Writer*. Isso faz com que seja muito fácil usar a capacidade instalada em cada escola, sem restrição de plataforma ou soluções, centrando a produção de *WebQuests* na metodologia pedagógica e na formação de docentes.

A proposta das *WebQuests* é ensinar ao aluno a trabalhar de forma cooperativa, através de atividades desafiadoras, procurando estimular tanto nos professores que as planejam como nos alunos que as executam o pensamento crítico, a pesquisa e a produção de materiais. Nelas o professor publica sua idéia, sua seqüência de atividades, sua orientação de pesquisa, podendo também compartilhar com outros educadores o seu trabalho.

As *WebQuests* podem ser planejadas para uma disciplina ou ter uma abordagem

multidisciplinar. Além disso, podem ser desenvolvidas para alunos desde a educação infantil até a pós-graduação.

Existem, pelo menos, dois níveis de *WebQuests* que devem ser distinguidos um do outro: curta (uma a três aulas) e longa (uma semana a um mês em ambiente de sala de aula). Os projetos de curta duração têm como objetivo principal a aquisição e integração de conhecimentos, enquanto os de longa duração teriam como objetivo a extensão e refinamento de conhecimentos.

A *WebQuest* pretende ser efetivamente, uma metodologia de engajar alunos e professores num uso da internet voltado para o processo educacional, estimulando a pesquisa, o pensamento crítico, a criatividade, o desenvolvimento de habilidades cognitivas, da aprendizagem colaborativa e da produção de materiais. Sua função é substituir uma aula que o professor perceba que é possível trabalhar o conteúdo proposto de outra forma, garantindo ganhos de aprendizagem para os alunos. Os *sites* analisados e escolhidos durante o trabalho devem ser previamente analisados pelo professor, pois serão indicados como recursos de pesquisa.

Em linhas gerais, uma *WebQuest* parte da definição de um tema e objetivos por parte do professor. Existe uma pesquisa inicial e disponibilização de links selecionados acerca do assunto, para consulta orientada dos alunos. Estes devem ter uma tarefa interessante, que norteie a pesquisa. Para o trabalho em grupos, os alunos devem assumir papéis diferentes, como o de especialistas, visando gerar trocas entre eles. Tanto o material inicial como os resultados devem ser publicados na *web*, online.

A estrutura da WebQuest

Segundo Bernie Dodge, uma *WebQuest* é geralmente composta por sete partes:

Uma introdução que apresenta a atividade de maneira geral como um convite para que o aluno execute a tarefa. Deve possuir um texto curto, direto, motivador e envolvente.

Uma tarefa que deve, preferencialmente, ter relação com o cotidiano do aluno apresentando para este um desafio. Pode, em alguns casos propor a elaboração de um produto que possa ser apresentado a outras pessoas. É recomendável que se evite tarefas relacionadas a atividades escolares como seminários, questionários, etc.

Um processo que apresente a seqüência de orientações que o aluno deve seguir. É usado para definir como será a realização do trabalho. No Processo todos os passos devem estar claramente definidos levando os alunos a saberem sempre onde estão e o objetivo em cada etapa. Nesta página os alunos têm as indicações necessárias para a informação que deverão acessar a fim de obterem os conhecimentos previstos com o objetivo de completarem as tarefas. As tarefas, por sua vez, devem estar claramente descritas e estruturadas por etapas. À medida que vão seguindo as diferentes etapas vão caminhando para um nível de pensamento mais exigente e superior. Todas as atividades devem estar direcionadas para o sucesso das tarefas propostas e, conseqüentemente relacionadas e previstas de forma a conduzirem o aluno à aquisição sustentada do conhecimento.

Recursos para o desenvolvimento da atividade. Esses recursos, preferencialmente encontrados na Web, funcionam como norteadores, em virtude do grande número de informações disponíveis na *internet* tornando a navegação estruturada no sentido do enriquecimento dos conhecimentos dos alunos e por uma questão de economia de

tempo. Dessa forma, mesmo os alunos que não estejam habituados a procurar informação on-line, ao recorrerem aos sites indicados para a realização das tarefas, ficam familiarizados com as páginas *Web* e desenvolvem capacidades de análise e de crítica. Em função disso, os recursos, outra parte integrante da *WebQuest*, devem ser fontes de informação como *links* ou livros indicados que ajudarão na pesquisa. Alguns desses recursos podem estar presentes no próprio conteúdo da *WebQuest*. As informações que vão aparecendo acrescentam sempre algo de novo ao conjunto das anteriores e todas elas estão diretamente relacionadas com o tema proposto e com a tarefa a realizar

Uma avaliação apresentando previamente os parâmetros que o professor usará para avaliar o trabalho desempenhado, ou seja, como o professor irá avaliar o processo e o produto final da tarefa. Na página da avaliação, além dos aspectos quantitativos e qualitativos, é desejável que os alunos saibam também avaliarem aspectos relacionados com a própria atuação, ou seja, que eles possam também fazer uma auto-avaliação da sua participação no processo. Afinal,

O educador ajuda mais o aluno quando o faz refletir a respeito de si mesmo. O único meio de nos aprimorarmos é desenvolvendo uma habilidade real de avaliarmos a nós mesmos. Se não conseguirmos fazer isso com precisão, como saber se progredimos ou regredimos? [...] Temos de ensinar-lhes (os alunos)² a avaliar seu próprio desempenho. (PAUSCH, 2008)

Uma conclusão, que sintetize os objetivos da *WebQuest*, dizendo onde cada um deve ter chegado e o que se espera ter aprendido nesse processo.

Finalmente, os créditos citam todas as pessoas que participaram da criação, os *sites* e as fontes de onde foram retiradas as figuras.

Em síntese, como diz Dodge, a *WebQuest* prevê a possibilidade da realização de atividades de uma forma autônoma, colaborativa, cooperativa e intensa de construção

² Grifo nosso.

dos conhecimentos. A procura, a partilha, a investigação, a negociação e o confronto de idéias estão presentes neste processo.

Essa possibilidade, entretanto, só será alcançada se o professor, no desenvolvimento da sua *WebQuest*, estiver atento tanto à maneira com que organiza o conteúdo dentro da estrutura da mesma quanto à elaboração de propostas de atividades que explorem os potenciais recursos do suporte, pois, como nos diz Coscarelli (2005), a informática “não vai fazer mágica na educação. [...] o computador é uma máquina bacana, mas não faz nada sozinho. É preciso que o professor conheça os recursos que ele oferece e crie formas interessantes de usá-las.”

Criadas as condições, pretende-se ainda que os alunos, de uma forma crítica, selecionem as informações mais relevantes dentre o leque de possibilidades que lhes é fornecido. O professor, dessa forma, deixa de ter o papel de mero instrutor e passa a ter o papel de colaborador e de guia no contexto da sala de aula. Importante ressaltar que as tarefas propostas deverão tocar a sensibilidade dos alunos no sentido de os estimular para a realização, despertando-lhes curiosidade e, assim, motivando-os para a aprendizagem.

Planejando uma *WebQuest*

Para Dodge aprender a planejar *WebQuests* é um processo que deve ir do simples e familiar para o mais complexo e novo. Isto significa começar por uma única disciplina com uma *WebQuest* curta e ir depois para atividades mais longas e interdisciplinares.

O primeiro passo para um professor aprender a ser um criador de *WebQuest* é o de familiarizar-se com os recursos disponíveis "online" na sua própria disciplina. A seguir é necessário organizar o próprio conhecimento do que há na Internet. Algumas horas de navegação, pesquisando sobre o tema a ser proposto, irá ajudar o docente a organizar os recursos de sua disciplina em categorias como bases de dados pesquisáveis, materiais de

referência, idéias de projetos, etc.

A seguir, o professor irá identificar os tópicos que cabem em seu currículo e para os quais há materiais apropriados "online". Se o professor não tiver muita familiaridade com ferramentas de construção de páginas para a Web, poderá usar um gabarito (*template*) para organizar as atividades que comporão a nova *WebQuest*. Esses gabaritos – *templates* – podem ser encontrados facilmente em vários servidores na *Internet* e possuem seções separadas para desenvolver os seguintes pontos: explicar a tarefa aos aprendizes, listar os recursos necessários, descrever o processo que os aprendizes devem percorrer, proporcionar orientações de aprendizagem, e apresentar uma conclusão.

Finalmente, quando o professor se sentir confortável em planejar *WebQuests* em sua disciplina, poderá, juntamente com outros professores, propor desafios maiores em abordagens interdisciplinares com o mesmo formato.

Descrição do corpus

O *corpus* da pesquisa foi composto por quatro *WebQuests* hospedadas em um provedor de conteúdo de acesso público, oferecendo ao professor a possibilidade construir e armazenar suas páginas sem custos. O provedor escolhido foi o portal *ESCOLABR*, que oferece espaço gratuito para a criação de *WebQuests* a partir de uma ferramenta chamada *PHPWEBQUEST*. Essa ferramenta consiste de um *software* que proporciona uma série de modelos pré-formatados, chamados de *templates*, que podem ser preenchidos com as informações que comporão o corpo da *WebQuest*. Para usar este provedor, é necessário que se faça um cadastro criando um nome de *Login* e Senha, tornando-se, assim, um contribuidor do portal.

As *WebQuests* selecionadas trabalham diferentes conteúdos da língua portuguesa. A *Webquest* intitulada *Ortografia*, como o próprio nome indica, propõe uma discussão

acerca das regras ortográficas do Português. Uma que trabalha leitura e produção de textos chamada *Quem conta um conto aumenta um ponto*, uma de literatura chamada *Romantismo em prosa e verso* e uma que trabalha Gêneros textuais *A arte da propaganda*, que trabalha o gênero propaganda.

Tomando como parâmetro as definições de Bernie Dodge, nossa análise procurou perceber como os professores de língua portuguesa estão utilizando essa ferramenta e em que grau os recursos do suporte digital estão sendo aproveitados nas propostas de atividades construídas nas *WebQuests*. Nesta análise procuramos observar também se as tarefas propostas nas *WebQuests* apontam para os respectivos objetivos educacionais propostos por Dodge.

Resultados gerais

Todas as *WebQuests* hospedadas no portal ESCOLABR apresentaram todos os elementos estruturantes, mesmo que em formato diferente à proposta de Dodge. Nesse portal dois atributos, tarefa e recursos, encontram-se dentro da mesma seção. Como esse comportamento foi observado em todas as *WebQuests* do portal, provavelmente isso se deve a uma imposição da ferramenta de criação das mesmas. Entretanto, se bem explorada pelo professor, tal formatação não compromete a qualidade de uma *WebQuest*.

A fim de proporcionar a aprendizagem de maneira colaborativa, Dodge sugere que as *Webquests* devam incentivar os trabalhos em grupo. Entretanto, percebemos que, em duas das que foram analisadas, 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.

Nas *WebQuests* hospedadas no portal ESCOLABR observou-se que há muito pouca

exploração dos recursos característicos do suporte digital. Houve uma tendência em transportar para esse suporte tarefas que normalmente seriam feitas no suporte impresso. Tal ação pode ser um indicador que, a maior parte dos professores que usam essa ferramenta, ainda estão muito presos aos recursos tradicionalmente usados na escola encontrando-se, ainda, despreparados para lidar com o ambiente digital e os recursos que ele oferece.

As *WebQuests* analisadas, de maneira geral têm um bom apelo visual, apesar de usarem recursos simples. Embora o uso destes recursos varie bastante entre elas, a qualidade dos elementos gráficos é relativamente boa. Acreditamos que a ferramenta usada para a criação teve um papel limitador na questão desse apelo, pois, como se trata de modelos pré-formatados, uma modificação mais apurada no modelo não seria possível dentro do programa gerador. Um trabalho mais apurado nessa questão exigiria do criador da *WebQuest* um conhecimento maior sobre programação *Web*, o que foge dos objetivos do portal.

Em algumas *WebQuests* observa-se que o construtor, ao escrever o conteúdo, ora dirige-se ao aluno, ora ao professor. Há uma confusão na questão de quem é o destinatário da *WebQuest*. É provável que essa confusão seja devido ao fato da falta de conhecimento de muitos professores em relação a essa ferramenta.

Ainda que *WebQuests* com abordagens multidisciplinares sejam incentivadas por Dodge, nas *WebQuests* analisadas essa abordagem não foi muito explorada. Pode-se pensar que tal limitação seja reflexo do que se pode observar mesmo em atividades fora do ambiente digital, ou seja os professores ainda estão muito concentrados em suas disciplinas e pouco motivados à prática multidisciplinar no seu dia a dia.

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, como a da *WebQuest* ortografia, são muito simples, não procuram ativar os conhecimentos prévios dos alunos, como se pode observar na *WebQuest Quem conta um conto aumenta um ponto*.

Considerações finais

A Internet já é uma realidade acessível à grande parte da população, seja em casa, nas *lanhouses* e até mesmo na escola que cada vez mais estão sendo aparelhadas e conectadas a esse novo mundo. Acessível também ficou a construção de ambientes de aprendizagem na grande rede, bem diferente de quando a Internet começou e se popularizar, pois, hoje já não é mais necessário que o construtor desses ambientes tenha sólidos conhecimentos de informática para se construir uma página *Web* ou qualquer outro conteúdo para publicação. Pessoas sem experiência de programação começaram a poder desenvolver seus conteúdos e publicá-los em servidores gratuitos da Internet. Em função disso, várias ferramentas, recursos, metodologias brotam a todo o instante na *Internet*, uma delas, a *WebQuest*. Soma-se à essa facilidade o barateamento dos equipamentos eletrônicos, especialmente do computador, o que vem tornando possível o uso dessa máquina tanto pelas instituições quanto pelos professores e alunos nas suas casas.

Entretanto, integrar a escola à vida não passa por aparelhamento puro e simples, e, sim, primeiramente pelo elemento humano que desenvolverá um projeto educacional que possibilite ao aluno articular o aprendizado ao seu cotidiano, estabelecendo relações, questionando, interagindo. Para isso, não bastam máquinas. É preciso professores bem preparados. É preciso sim que o educando tenha acesso aos modernos meios de comunicação e informação, mas, principalmente, que tenha repertório e direção para manipulá-los e compreendê-los em suas múltiplas facetas. E tudo isso só será possível se o educador também estiver suficientemente motivado e instrumentalizado para servir como condutor do processo de aprendizagem, trocando informações com seus alunos, ensinando e aprendendo com eles. (SANTOS, 2007)

É importante ressaltar que nossas considerações não devem ser tomadas como conclusivas, uma vez que há ainda muito pouco estudo sobre a questão. É importante

que os professores conheçam as possibilidades de trabalho na internet e, nesse sentido, nossa pesquisa procurou contribuir para a discussão desse tema apresentando uma ferramenta, que, apesar de ainda pouco usada nas escolas do Brasil, constitui-se uma possibilidade de uso efetivo.

O grande desafio humano é resistir à sedução do repouso, pois nascemos para caminhar e nunca para nos satisfazer com as coisas como estão. A insatisfação é um elemento indispensável para quem, mais do que repetir, deseja criar, inovar, refazer, modificar, aperfeiçoar. (CORTELLA, 2008)

Assim, procuramos mostrar o potencial pedagógico que as *WebQuests* apresentam e apontando aspectos dessa ferramenta que merecem uma investigação mais detalhada através de novos estudos. A questão está lançada.

Referências Bibliográficas

- CARDOSO, Tereza Fachada Levy. *Sociedade e desenvolvimento tecnológico: Uma abordagem histórica*. In GRINSPUN, Miriam P. S. Zippin. *Educação Tecnológica: Desafios e perspectivas*. São Paulo: Cortez, 2002.
- CORTELLA, Mario Sergio. *Não nascemos prontos!: Provocações Filosóficas*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- COSCARELLI, Carla Viana. *Alfabetização e letramento Digital*. In COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs.). *Letramento Digital: Aspectos Sociais e Possibilidades Pedagógicas*. Belo Horizonte: CEALE; Autêntica, 2005.
- DIAS, Reinildes; GUIMARÃES, Ângelo de Moura. *Ambientes de aprendizagem: reengenharia da sala de aula*. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. 2ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- DODGE, Bernie. Some Thoughts About WebQuests. (1995). Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html> Acesso em: 14 fev. 2008.
- DODGE, Bernie. A Rubric for Evaluating WebQuests. (1998) Disponível em <<http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>>. Acesso em: 14 fev. 2008.
- DODGE, Bernie. WebQuest Taxonomy – A Taxonomy of Tasks. (1999). Disponível em <<http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>>. Acesso em: 14 fev. 2008.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antonio Carlos dos Santos (Orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

OKADA, Alexandra Livalati Pereira. *A construção de ambientes virtuais de aprendizagem com artefatos gratuitos disponíveis na WEB*. Disponível em <<http://webquest.sdsu.edu/artigos.html>>. Acesso em: 14 fev. 2008.

SANTOS, Antonio Raimundo dos. *Metodologia científica: a construção do conhecimento*. 6. ed. Revisada (conforme NBR 14724:2002). Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

SANTOS, Else Martins dos. Pesquisa na Internet: Cópia / Cola??? In ARAÚJO, Júlio César (Org.). *Internet & Ensino: Novos gêneros, outros desafios*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

PAUSCH, Randy. *A Lição final*. Rio de Janeiro: Agir, 2008.

SILVA, Marco (Org.). *Educação online*. São Paulo: Loyola, 2003.

<http://www.livre.escolabr.com/ferramentas/wq/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=5180&id_pagina=1> Acesso em 05 de fev. 2008.

<http://www.livre.escolabr.com/ferramentas/wq/webquest/soporte_tablon_w.php?id_actividad=1256&id_pagina=1> Acesso em 05 de fev. 2008.

<<http://www.delacalle.net/cristina/webquest/introducci%F3n.htm>> Acessado em 05 de fev. 2008.