

# **WEBQUEST: METODOLOGIA DE PESQUISA ORIENTADA APOIADA PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS QUE FAVORECE O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**

Elaine Pierin Gotardo Soares<sup>1</sup>

## **RESUMO**

O artigo busca apresentar a metodologia WebQuest (WQ) como uma alternativa que favorece o processo de ensino aprendizagem por meio da pesquisa orientada em fontes informativas da internet. Com a presença, cada vez mais intensa, das tecnologias digitais no dia-a-dia do educando, cabe ao professor repensar suas práticas e explorar meios que coloque em prática o uso direcionado, pedagógico e efetivo dessas novas tecnologias disponibilizando uma diversidade de ferramentas que tornam possível uma aprendizagem envolvente, dinâmica efetiva. Diante desse cenário, o professor deve ter consciência da sua função de parceria e atuar como mediador da construção do conhecimento. Por meio do levantamento bibliográfico e da experiência com o uso da metodologia WQ que foi aplicada a uma turma de sétimo ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Uberlândia/MG, esse artigo visa contribuir com a conscientização de que as ferramentas digitais tem potencial didático-pedagógico, pois a experiência registrada foi positiva contribuindo com o alcance dos objetivos de aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** webquest; tecnologias digitais; processo de ensino aprendizagem.

## **ABSTRACT**

The article introduces the methodology WebQuest (WQ) as an alternative that promotes the teaching-learning process through research-oriented sources of information on the Internet. With the presence of increasingly intense, digital technologies in everyday life of the student, the teacher to rethink their practices and explore ways to put into practice using targeted, and effective teaching of these new technologies by providing a variety of tools that make possible a learning environment, dynamic effective. Given this scenario, the teacher must be aware of its role in partnership and act as a mediator of knowledge construction. Through literature and experience with the use of WQ methodology has been applied to a class of seventh grade student at a municipal school in Uberlândia / MG, this article aims to contribute to the realization that digital tools have teaching potential pedagogic, because the experience was recorded positive contribution to the achievement of learning objectives.

**KEYWORDS:** webquest, digital technologies, teaching-learning process.

---

<sup>1</sup> Licenciatura Plena em Matemática, Pós Graduada em Tecnologias Educacionais em Laboratório de Aprendizagem. .

## **1. Introdução**

Com a presença, cada vez mais intensa, das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no cotidiano social, muito se tem discutido sobre o papel do professor diante da construção do conhecimento, a indagação sobre uma postura de facilitador que promove a mediação entre os alunos e as oportunidades de aprendizado. Cabe a esse profissional procurar a melhor forma de utilizar essas tecnologias tendo como principal objetivo a formação humana pautada na relação do aprendiz com o mundo, com os outros e com o conhecimento.

Nesse sentido, Moran (2000) ressalta que “cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie, que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telemática”. Com o uso dessas ferramentas digitais, a pesquisa no processo de ensino aprendizagem pode transformar o aluno em participante ativo na construção de seu conhecimento e o professor em coordenador e facilitador dessa construção.

Os alunos recebem do professor incentivo e motivação para ter uma participação ativa e avançar cada vez mais em sua pesquisa. Desta forma o professor se atenta em direcionar o processo de aprendizagem pautado na investigação individual e/ou coletiva com o apoio do computador e da internet. Ainda para Moran (2000):

O papel do aluno não é o de "tarefeiro", o de executar atividades, mas o de co-pesquisador, responsável pela riqueza, qualidade e tratamento das informações coletadas. O professor está atento às descobertas, às dúvidas, ao intercâmbio das informações (os alunos pesquisam,

escolhem, imprimem), ao tratamento das informações. O professor ajuda, problematiza, incentiva, relaciona.. (MORAN, 2000)

Durante a pesquisa o aluno coleta dados, anota e seleciona tudo que mais lhe interessa compartilhando com o grupo dúvidas e experiências. Com a pesquisa realizada e todos os dados importantes em mãos o professor irá orientá-los na contextualização e problematização de tudo o que foi pesquisado, incentivando-os no descobrimento de novos significados das informações pesquisadas.

Com a internet a oportunidade de intercomunicação, de troca de informações, de pesquisa e de autoria pode modificar de maneira significativa a educação facilitando a integração de mídias e principalmente promovendo a aproximação entre professores e alunos. Com isso, o papel do professor é reformulado. Esse profissional deixa de ser o centro das atenções, deixa de ser o dono do saber e passa a ser o que Moran (1995) apresenta como “estimulador da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar a informação mais relevante.”.

O internauta tem a chance de conhecer e se fazer conhecido no mundo pela tela do computador. O maior desafio é conseguir com que os educandos transformem as informações em conhecimentos. A facilidade de dispersão é grande, os alunos não se prendem muito tempo em uma página e se deixam levar para outras áreas de interesse pessoal, perdendo tempo com informações sem muita necessidade.

Tal postura gera impaciência levando-os a mudar de um endereço para outro perdendo a chance de explorar aquilo que seria importante para o seu crescimento intelectual. Ainda para Moran (1997) a palavra-chave é integrar “integrar a internet com as outras tecnologias na educação, vídeo, televisão, jornal e computador. Integrar o mais avançado com as técnicas convencionais, integrar o humano e o tecnológico, dentro de uma visão pedagógica nova, criativa, aberta..”.

Quando se modifica o ambiente de ensino, passando de uma escola analógica para uma escola mais digital, certamente haverá melhoras nas relações entre professores e alunos, pois estarão mais próximos, falando a mesma língua. Em uma videoconferência, o professor Valente (2009)<sup>2</sup> passou a seguinte mensagem: “...na medida em que o aluno percebe que o professor também está interagindo da mesma forma, na mesma linguagem ferramental que ele (aluno) usa em sua casa, no seu emprego, no seu dia a dia ele vai criar um elo muito forte (com o professor)”. Ou seja, a partir do momento em que o aluno perceber o professor mais “digital”, falando a mesma linguagem do aluno, a aproximação entre educador e educando se dará de forma espontânea e duradoura.

Diante do que foi exposto, o objetivo deste artigo é apresentar a metodologia WQ como um meio efetivo de realizar um trabalho pautado na pesquisa apoiado pelas tecnologias digitais, assim como despertar o interesse dos alunos por pesquisar e testar a credibilidade da metodologia WQ como fonte orientadora de pesquisa.

A metodologia WebQuest (WQ) além de fortalecer esse elo entre professor e aluno é uma excelente ferramenta de pesquisa que permite ao professor organizar conteúdos da internet, evitando que os alunos se percam no fascínio da navegação, e os auxiliando na construção de conhecimento por meio de um ambiente de aprendizagem guiado, é uma alternativa simples e rica para uso da Web de forma educativa e cooperativa, facilitando os processos investigativos na construção do saber.

## **2. Apresentando a metodologia WQ**

---

<sup>2</sup> VALENTE, Carlos. **Terceira videoconferência de aplicação de novas tecnologias na educação..** Disponível em: <<http://www.vimeo.com/5936350>>. Acesso em: 6 set. 2009.

Quando os alunos são levados ao laboratório de informática da escola e recebem a orientação para pesquisarem na internet, a confusão pode ser certa se não houver direcionamento. A internet traz um leque de informações em que o deslumbramento por parte dos alunos é natural. Esse por vezes se limita à cópia integral da informação pesquisada que é colada no trabalho. A melhor maneira de se evitar o copia e cola (Ctrl+C e Ctrl+V) de informações é uma pesquisa orientada na qual os alunos devem transformar as informações em conhecimento.

É no momento da pesquisa que o aluno deve assumir, com a ajuda do professor, uma postura crítica em relação à qualidade de todas as informações encontradas, buscando fontes confiáveis. Então, a função do professor não se resume a dirigir a atividade, mas fazer intervenções sempre que necessário para facilitar a aprendizagem de seu aluno. Uma válida opção para pesquisas orientadas é a WQ.

A palavra WQ em sua etimologia nos remete, conforme apresenta o Portal da Webquest (2009)<sup>3</sup>, para a soma de duas palavras: web (rede de hiper-ligações) e quest (questionamento, busca ou pesquisa), ou seja, “busca na rede”. O conceito foi criado em 1995 por Bernie Dodge, professor de Tecnologias Educacionais da San Diego State University (SDSU), Califórnia (EUA), tendo como proposta metodológica o uso da internet de forma criativa. É uma atividade didática elaborada pelo professor com o uso de informações disponíveis (em grande parte) na internet onde o aluno é orientado por informações divulgadas em páginas no formato HTML que propõem uma pesquisa com objetivo de aprendizado. Uma metodologia de pesquisa orientada em conteúdos da internet que direciona o uso do ciberespaço evitando que o aluno se perca em suas navegações durante a consulta.

---

<sup>3</sup> PORTAL DA WEBQUEST. **O que é uma WebQuest.** Disponível em: <<http://www.portalwebquest.net/conceito.htm>>. Acesso em: 28 ago. 2009.

Dodge (2003)<sup>4</sup> define a WQ como sendo uma "... atividade investigativa, em que alguma ou toda a informação com que os alunos interagem provém da internet.". Tal metodologia revela-se uma ferramenta de ensino inovadora e cada vez mais útil considerada ao alcance de qualquer professor como meio de promover o interesse pelas temáticas de estudo em uma aprendizagem mais significativa. Conforme ressalta Seabra (2009) "A grande vantagem da WebQuest é dar outro enfoque à questão da pesquisa na Internet. Os alunos entram na rede buscando temas definidos, com tarefas específicas. Acaba o sistema do copiar e colar". A estrutura lógica de uma WQ se baseia nos seguintes momentos:

- **Introdução:** esta deve ser breve e direta com linguagem clara e objetiva, pois o intuito da introdução é motivar e envolver os alunos iniciando a curiosidade sobre o tema que será trabalhado.
- **Tarefa:** a tarefa é considerada o "coração" da WQ e exige reflexão de seu autor para propor questões realizáveis e relacionadas com o contexto, direcionando e motivando os alunos a apresentarem trabalhos criativos. Celina e Lisbete (2008, p. 40) mostram algumas possíveis tarefas, são elas: a) tarefas de repetição; b) tarefas de compilação; c) tarefas de mistério; d) tarefas jornalísticas; e) tarefas de elaboração de um plano ou protocolo; f) tarefas criativas; g) tarefas de construção consensual; h) tarefas de persuasão; i) tarefas de autoconhecimento; j) tarefas analíticas; l) tarefas de tomada de decisão; m) tarefas científicas. Uma tarefa de qualidade deve exigir dos alunos habilidade como: compreensão, aplicação, análise, síntese, avaliação e produção.

---

<sup>4</sup> SENAC SÃO PAULO: webquest. **O que é.** Disponível em: <<http://webquest.sp.senac.br/textos/oque>>. Acesso em: 26 ago. 2009.

- **Processo:** é no processo que se define o passo a passo para a realização da tarefa que deve ser apresentada de forma clara e objetiva. De acordo com Celina e Lisbete (2008, p. 44.) esse momento de WQ “... deve exigir dos alunos a execução de pequenas tarefas realizadas em grupo, atuando de modo cooperativo”. Para a concretização do processo os alunos farão uso dos recursos, que são informações que permitem concretizar a Tarefa. Os recursos são sites que foram pesquisados e validados pelo professor, possuem informações autênticas e relevantes para o bom desenvolvimento da tarefa proposta.
- **Avaliação:** o aluno tem que ter ciência de como será avaliado, os critérios avaliativos devem ser claros para permitir que o aluno avance, passo a passo, em seu processo de aprendizagem alcançando seus objetivos.
- **Conclusão:** a conclusão deve ser breve e clara, reforçando o que foi aprendido e indicando caminhos para aprofundamento da pesquisa que foi desenvolvida no recurso WQ
- **Créditos:** todo material utilizado pelo autor para a produção e formatação da WQ deve ser divulgado na página Créditos. Deve ser publicado também o(s) autor(es), a escola em que foi aplicada, a faixa etária ou série dos alunos e o programa em que a WQ foi elaborada.

O uso da WQ pode favorecer o desenvolvimento cognitivo, pois a passagem pela Tarefa e pelo Processo pode oferecer oportunidades concretas para o desenvolvimento de habilidades como o aprender a aprender. Os alunos se sentem motivados quando apresentado a eles algo novo, inovador e que faz uso das ferramentas digitais que eles tanto gostam de utilizar. Por esta razão a WQ deve ser apresentada com layout bem definido contendo cores e ilustrações que favoreçam a efetividade motivacional da WQ.

Aspectos como o cuidado na utilização de cores, imagens, links, tipos e tamanhos de fontes, efeitos etc., são relevantes e exercem interferência na qualidade do trabalho.

Esta na Tarefa a maior chance de “seduzir” o aluno, instigar sua curiosidade. Portanto essa deve receber atenção especial. O professor deve dedicar tempo e esforços para construir uma tarefa que cause impacto, que desafie e motive os alunos. Com o aluno motivado o próximo passo é o Processo que deverá conter um roteiro, que nada mais é do que o passo a passo para execução da Tarefa, e as fontes nas quais serão feitas as pesquisas. Outro momento da WQ é a Conclusão que deve ser clara, breve e simples, realçando a importância de tudo que os alunos aprenderam e apontar caminhos que ajudem os alunos a continuarem o processo investigativo sobre o tema proposto.

### **3. A metodologia na prática**

Em outubro de 2008 foi elaborada uma WQ de tema “Cultura Afro-Brasileira – Contos e Poemas”<sup>5</sup>. A mesma foi proposta para uma turma de trinta alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental em uma escola da Rede Municipal da cidade de Uberlândia/MG. O trabalho foi desenvolvido ao longo de quatro aulas, sendo duas aulas de pesquisas realizadas no laboratório de informática e duas aulas para discussões e conclusão do mesmo em sala de aula. Apesar da Tarefa não ter contemplado a área de formação e atuação da professora foi um trabalho proposto com o propósito de abordar a temática que foi solicitada pela gestão da escola em função da data que estava próxima.

A WQ citada foi postada na internet para que o aluno tivesse contato com a cultura Afro-Brasileira, conhecendo poemas escritos por negros e contos provenientes deste povo. Os objetivos eram fazer com que os alunos se interessassem pela pesquisa trabalhando de forma colaborativa, trazer a cultura afro-descendente para o centro das

---

<sup>5</sup> WQ elaborada como atividade avaliativa para a disciplina “Ensino Baseado em Web” do Curso de Especialização em Tecnologias Educacionais em Laboratório de Aprendizagem (Nead - Uniminas /2009)

discussões, levar os alunos ao conhecimento de contos que eram desconhecidos por eles e testar a metodologia WQ como fonte orientada de pesquisa apoiada pelos recursos digitais que chamam a atenção dos alunos. Algo que, para Demo (2009):

(...) impressiona aos adultos o fato de que as crianças apreciem tanto (até demais) computador e Internet... (e, de modo geral, todas as engenhocas eletrônicas, com destaque para celular e jogos eletrônicos); estando as crianças tão desmotivadas na escola, cumpre aproveitar essa chance e descobrir novas formas de oferecer aprendizagem que as interesse... Restando sempre o desafio pedagógico monumental de transformar a internet em referência de pesquisa, não de plágio, e sem sucatear, de imediato, o livro e outros materiais impressos tradicionais. (DEMO, 2009, p. 74)

Durante a pesquisa proposta na WQ observou-se o interesse, seriedade, espírito de equipe e a satisfação dos alunos que concluíram o trabalho com integração manifestando entusiasmo pelo uso das tecnologias. O envolvimento e interação dos alunos foram gerais, visto que todos da sala trocavam informações e experiências, fator fundamental para a construção da redação e do painel que foi apresentado na comemoração do Dia da Consciência Negra.

Foi observado o interesse na pesquisa, a integração de todos os componentes do grupo e a interação entre os grupos. A Tarefa proposta possibilitou a avaliação formativa e somativa da produção dos alunos. Avaliou-se a forma com que os alunos trataram às informações colhidas observando a análise dos poemas que eles escolheram, este momento de discussão foi concluído com uma redação sobre o que havia sido discutido, e por fim foi observada a elaboração do painel com os contos e poemas escolhidos por eles. Durante esse processo avaliativo verificou-se a efetividade da WQ,

pois os alunos passaram a reconhecer a importância do negro como cidadão de referência em nossa sociedade, visto que, nessa turma haviam muitos problemas de preconceito.

Foi observado nas outras salas de sétimo ano, onde o tema sobre consciência negra também estava sendo desenvolvido, mas sem o auxílio de computadores e Internet; muita agitação, os alunos fizeram as atividades propostas pelos professores, mas com pouca cooperação entre eles, pois os trabalhos individuais ou em grupo foram feitos de modo independente. Assim, alunos de outras turmas que não utilizaram a WQ questionaram o fato de não terem participado da mesma atividade.

Conhecimentos teóricos e práticos foram necessários para a construção desse trabalho com os alunos. O primeiro equivale ao domínio epistemológico do tema a fim de direcionar a proposta de maneira didática. Já o segundo se refere às noções de navegação e busca na internet, bem como saber usar editores de páginas em HTML ou simples editores de texto que permitem salvar as criações no formato de páginas web que incluem links, imagens etc. A experiência adquirida com a aplicação dessa WQ foi o primeiro passo para outros trabalhos com outros recursos digitais e a continuidade da aplicação da metodologia. No ano de 2009 foram feitas algumas modificações<sup>6</sup> para que, em sua próxima aplicação, outra área de conhecimento seja contemplada, a matemática.

#### **4. Considerações Finais**

Quando o professor se propõe ao desenvolvimento de uma WQ, descobre um potencial que parecia adormecido, vislumbra-se a capacidade de mediar e organizar processos e

---

<sup>6</sup> GOTARDO, Elaine. **WebQuest Consciência Negra**. Disponível em: <http://webquestelaine.hdfree.com.br/>. Acesso em: 15 ago. 2009.

articular aprendizagens ativas. Ele transforma-se em um avaliador de processos. Fatos que, possivelmente, não aconteceriam se continuasse com a postura de informador ou repetidor de informações prontas, continuasse com postura analógica. Significativa recompensa para um professor é verificar o interesse de seus alunos e velos trabalhando de forma prazerosa na construção do conhecimento.

A escola deve estar conectada ao mundo do aluno oferecendo a ele uma aprendizagem relevante, que esteja próxima da sua realidade, inclusive a realidade digital. Assim, o estudante terá confiança na escola, pois perceberá a relevância da mesma para com suas necessidades e interesses. O professor deve se manter atualizado frente a essas necessidades. Dessa forma, achará caminhos importantes para as tecnologias digitais e a usabilidade delas em suas aulas. Uma alternativa é o uso da metodologia WQ que proporciona ao educador o papel de gerenciador do processo de aprendizagem e ao aluno a participação ativa na construção de seu conhecimento estreitando os laços entre os envolvidos.

Além de conhecer a finalidade pedagógica e como estruturar uma WQ, o educador deve também ser autor das propostas de ensino, ter imaginação, didática e criatividade para utilizar, da melhor maneira possível, os recursos da internet. Assim, conseguirá atingir seus alunos de maneira eficiente e prazerosa ajudando-os na construção do saber pessoal, levando-os à prática da autoria, o que para Demo (2009, p. 109) “... é fundamento docente e discente, por ser referência crucial da aprendizagem no professor e no aluno. Professor que não é autor não tem aula para dar. Só pode reproduzir. Aluno que não é autor continua copiando, ainda não está aprendendo.”.

Nos dias atuais os educadores precisam entender o papel do docente como mediador que deve explorar o potencial desse instrumento de informação e comunicação que é a internet. O professor com essa consciência consegue utilizar a

tecnologia a favor de seus alunos, levando-os a pensar, selecionar, raciocinar, comparar e por fim produzir excelentes trabalhos de forma colaborativa e cooperativa, pautado no que apresenta Celina (2008) como sendo:

Um ambiente de aprendizagem favorável às novas aspirações deve proporcionar uma aprendizagem cooperativa, incentivar a investigação e o pensamento crítico, oferecer atividades para estimular uma área cognitiva de nível mais elevado, exigindo reflexão, análise, síntese e avaliação, além de aumentar as competências sociais e a auto-estima do aluno (LISBETE e CELINA, 2008, p. 17)

Os alunos de hoje pertencem a uma geração que nasceu e cresceu em meio a tecnologias como controle remoto, mouse de computador, telefone celular, iPod, aparelhos de mp3, etc.. Veen e Vrakking (2009) chamaram de geração “Homo zappiens”, uma geração de pessoas que cresceram envolvidas por tecnologias. Nas escolas a maior preocupação de pais e professores com relação aos educandos desconsidera essa realidade. As atenções se voltam para comportamento agitado e a indisciplina que geram dificuldade de atenção nas atividades propostas em sala de aula. Nesse sentido, os autores (2009, p. 12) fazem uma ressalva “(...) o Homo zappiens quer estar no controle daquilo com que se envolve e não tem paciência para ouvir o professor explicar o mundo de acordo com suas próprias convicções. Na verdade, o Homo zappiens é digital e a escola analógica .”.

A educação desses alunos é, sem dúvida, um grande desafio, mas também uma oportunidade de tornar o ensino mais motivador. Essa oportunidade depende do papel do professor que, em vez de atuar como detentor e transmissor do conhecimento, dever ter postura de orientador, pesquisador e autor de práticas pedagógicas que proporcionem aos aprendizes oportunidades reais de construção de conhecimento e, ao mesmo tempo,

condições para estes também se tornarem pesquisadores e produtores, ou seja, pessoas providas de formação intelectual e empírica que os tornem capazes de intervir sobre o meio que atuam.

A experiência de campo relatada nesse trabalho apresenta-se como uma das alternativas de realizar trabalho educativo apoiado pelas tecnologias digitais, porém, em função da diversidade de recursos muitas são as outras opções que podem complementar a mediação do professor. Para isso bastam domínio das ferramentas, disposição e credibilidade quanto ao uso das mesmas e, o mais importante, direcionamento didático-pedagógico.

O uso das novas tecnologias apresenta-se como uma das alternativas para a educação de qualidade, desde que o foco seja a construção de conhecimentos levando oportunidades reais de crescimento pessoal tanto para professores quanto para alunos. O foco do processo de ensino aprendizagem deve recair exclusivamente sobre o aluno. Portanto é necessário que a educação formal praticada pelas escolas prepare-o para dominar essas ferramentas de maneira reflexiva, consciente e cidadã.

## 5. 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.

DEMO, Pedro. **Educação hoje**: "novas" tecnologias, pressões e oportunidades. São Paulo: Atlas, 2009. 144 p.

GOTARDO, Elaine. **WebQuest Consciência Negra**. Disponível em: <<http://webquestelaine.hdfree.com.br/>>. Acesso em: 15 ago. 2009.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a internet na educação**. Scielo Brasil, v. 26 n. 2 Brasília maio/ago. 1997. Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-19651997000200006&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19651997000200006&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 29 jul. 2009.

\_\_\_\_\_. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias.** Informática na Educação: Teoria & Prática. Porto Alegre, vol. 3, n.1 (set. 2000) UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, p. 137-144. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/inov.htm>>. Acesso em: 17 set. 2009.

\_\_\_\_\_. **Novas tecnologias e o re-encantamento do mundo.** Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, vol. 23, n.126, set./out. 1995, p. 24-26.. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/novtec.htm>>. Acesso em: 9 set. 2009.

PORTAL DA WEBQUEST. **O que é uma WebQuest.** Disponível em: <<http://www.portalwebquest.net/conceito.htm> >. Acesso em: 28 ago. 2009.

SEABRA, Carlos. **Novo método orienta pesquisa na internet.** Disponível em: <[http://www.educarede.org.br/educa/img\\_conteudo/tecnologia4.html](http://www.educarede.org.br/educa/img_conteudo/tecnologia4.html)>. Acesso em: 28 ago. 2009.

SENAC SÃO PAULO: webquest. **O que é.** Disponível em: <<http://webquest.sp.senac.br/textos/oque>>. Acesso em: 26 ago. 2009.

VALENTE, Carlos. **Terceira videoconferência de aplicação de novas tecnologias na educação.** Disponível em: <<http://www.vimeo.com/5936350>>. Acesso em: 6 set. 2009.

VRAKING, Ben; WIN, Veen. **Homo Zappiens:** educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009. 140 p.