



**Universidade do Minho**  
Instituto de Educação

Adélia Sofia Campelo Fernandes

**O Contributo da WebQuest na  
Aprendizagem da História e da Geografia**



**Universidade do Minho**  
Instituto de Educação

Adélia Sofia Campelo Fernandes

## **O Contributo da WebQuest na Aprendizagem da História e da Geografia**

Relatório de estágio  
Mestrado em Ensino de História e de Geografia no  
3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário

Trabalho realizado sob a orientação da  
**Professora Doutora Maria do Céu Melo  
Esteves Pereira**

outubro de 2013

Nome: Adélia Sofia Campelo Fernandes  
Endereço eletrónico: sofiacampelo@live.com  
Número de Bilhete de Identidade: 12159017

Título do Relatório:

O Contributo da WebQuest na Aprendizagem da História e da Geografia

Supervisora:

Professora Doutora Maria do Céu Melo Esteves Pereira

Ano de conclusão:2013

Designação do Mestrado:

Mestrado em Ensino de História e de Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário.

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTE RELATÓRIO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE.

Universidade do Minho, \_\_\_/ \_\_\_/ \_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

## AGRADECIMENTOS

Para que a conclusão deste trabalho fosse possível muitas etapas foram percorridas e nelas muitas pessoas importantes me acompanharam. Por isso, um especial agradecimento:

À minha orientadora, a Professora Doutora Maria do Céu Melo, pela inestimável orientação, disponibilidade, compreensão e profissionalismo que me concedeu ao longo deste trabalho.

Às minhas orientadoras da escola onde foi implementado o meu projeto, a professora Helena Lobo e a professora Marina Vasconcelos, cujo apoio e disponibilidade foram relevantes para o desenvolvimento deste projeto.

A todos os alunos participantes, sem os quais não teria sido possível concretizar este estudo.

À minha família, ao meu namorado e aos meus amigos, cujo apoio incondicional me ajudou a ultrapassar os momentos de maior incerteza.

Muito especialmente, aos meus pais, pelo seu amor incondicional e apoio que sempre me souberam dar.

*Obrigada por fazerem parte da minha vida!*

## RESUMO

### O Contributo da WebQuest na Aprendizagem da História e da Geografia

No nosso quotidiano a tecnologia tem sido um auxiliador nas atividades que exercemos, nas atividades primárias, secundárias e terciárias da nossa sociedade. De modo particular ela está presente no quotidiano do nosso lar, na rua onde caminhamos, e, inclusive nas escolas. Numa perspetiva construtivista da educação, em que o aluno deve ter um papel ativo no seu processo de ensino-aprendizagem propus-me a verificar se um recurso didático como a WebQuest ajuda, ou não, a desenvolver competências, neste caso, competências específicas de História e Geografia.

**Palavras-Chave:** Educação Histórica, Educação Geográfica, WebQuest, Alunos

## **ABSTRACT**

The Contribution of the WebQuest on Learning History and Geography

In our daily life technology has been a helper in activities that we practise, such as primary activities, secondary or tertiary in our society. In particular, technology is present in the everyday life of our home, when we walk in the street our even in schools. In a constructivist perspective of education, where the student must take an active role in the process of teaching-learning i tried to see if a teaching resource, such as the WebQuest helps, or not, to develop skills, in this case, specific skills of History and Geography.

**Key Words:** Historical Education, Geographic Education, WebQuest, Students

# ÍNDICE

<b>AGRADECIMENTOS</b>	III
<b>RESUMO</b>	IV
<b>ABSTRACT</b>	V
<b>ÍNDICE</b>	VI
<b>ÍNDICE DE QUADROS</b>	VII
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	VII
<b>INTRODUÇÃO</b>	8
<b>Capítulo I- As WebQuest no ensino da História e da Geografia</b>	10
1.1 A Educação Geográfica no desenvolvimento de competências	10
1.2 A Educação Histórica no desenvolvimento de competências	12
1.3 As TICs na Educação	13
1.4 A WebQuest	16
1.5 Estrutura de uma WebQuest	18
1.6 Estudos sobre WebQuests realizados em Portugal	24
<b>Capítulo II- Metodologia de Investigação</b>	27
2.1 Contexto de Implementação	27
2.2 Amostras	29
2.3 Implementação do Estudo: Momentos e Instrumentos	31
2.4 As WebQuests	36
<b>Capítulo III- Análise dos Resultados</b>	49
3.1 Análise dos resultados em Geografia	49
3.2. Análise dos Resultados em História e Cultura das Artes (HCA)	54
<b>Reflexões Finais</b>	61
<b>Bibliografia</b>	66
<b>Anexos</b>	70

## ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1: Evolução dos Componentes da WebQuest	18
Quadro 2: Desenho da implementação do projeto	27
Quadro 3: Plano da 1ª Aula - Geografia	31
Quadro 4: Plano da 2ª Aula - Geografia	32
Quadro 5: Plano da 3ª Aula - Geografia	32
Quadro 6: Plano da 4ª Aula - Geografia	33
Quadro 7: Plano da 1ª Aula - HCA	34
Quadro 8: Plano da 2ª Aula - HCA	34
Quadro 9: Plano da 3ª Aula - HCA	35
Quadro 10: Plano da 4ª Aula - HCA	35
Quadro 11- Análise do PPTs feitos pelos grupos – Geografia	54
Quadro 11- Análise do PPTs feitos pelos grupos – HCA	60

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Página Inicial: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"	37
Figura 2: Introdução: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"	38
Figura 3: Tarefa: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"	38
Figura 4: Processo: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"	39
Figura 5: Recursos: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"	40
Figura 6: Avaliação: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"	40
Figura 7: Conclusão: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"	41
Figura 8: Ajuda ao Aluno: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"	41
Figura 9- Página Inicial: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"	43
Figura 10- Introdução: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"	44
Figura 11- Tarefa: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"	44
Figura 12- Processo: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"	45
Figura 13- Recursos: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"	46
Figura 14- Avaliação: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"	46
Figura 15- Conclusão: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"	47
Figura 16- Ajuda ao Aluno: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"	48



## INTRODUÇÃO

Com as novas tecnologias multimédia, nomeadamente com a internet, julgamos que é possível o reencantamento dos alunos pela escola ao proporcionar lhes uma aprendizagem ao seu próprio ritmo, uma visão sempre atualizada e renovada do mundo. Reportamo-nos a Pierre Lévy (1997: 207) que afirma: “Importa acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que está verdadeiramente questionando as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educativos tradicionais e, nomeadamente, os papéis de professor e aluno”.

A educação e a tecnologia podem, pois, ser consideradas inseparáveis no decorrer do processo de ensino-aprendizagem, já que as novas tecnologias criam oportunidades de reformular as relações entre alunos e professores e de rever a relação da escola com o meio social, ao diversificar os espaços de construção do conhecimento, ao revolucionar processos e metodologias de aprendizagem, permitindo à escola um novo diálogo com os indivíduos e com o mundo. Assim, o contributo da utilização de recursos inovadores, como as WebQuests para o ensino é um tema que cremos merecer ser explorado. Esta escolha prende-se ao facto das WebQuests proporcionarem um recurso atraente e motivador ao integrar se num projeto pedagógico que promova um processo de aprendizagem significativa, no qual o aluno é capaz de trabalhar tomando decisões e no final apresentar um produto, fruto de um processo de construção e reconstrução de sua caminhada.

Este estudo foi implementado numa escola secundária sita no concelho de Braga. O objetivo foi analisar as potencialidades pedagógicas da utilização da WebQuest. Pretendo, assim, inquirir sobre o valor da sua utilização didática por forma a explicitar a relevância da WebQuest na aprendizagem dos alunos.

Deste modo, este relatório é constituído por três capítulos fundamentais. No primeiro capítulo – *As WebQuest no ensino da História e da Geografia* consta a base teórica inerente à realização deste relatório, que aborda os seguintes temas: a Educação Geográfica e Histórica no desenvolvimento de competências, as TICs na Educação. Por fim faz-se uma abordagem às WebQuests, onde inclui a origem, o conceito, a estrutura, a duração, a avaliação, as vantagens e desvantagens e os estudos sobre esta em Portugal.

O segundo capítulo - *Metodologias de Investigação* está subdividido em três partes: a primeira aborda o contexto de implementação e o contexto curricular do projeto, onde se fala da escola e das disciplinas onde as experiências foram realizadas; a segunda parte aborda as amostras dos estudos onde se caracterizam as turmas; na terceira parte, identificam-se os momentos e instrumentos utilizados na disciplina de Geografia e da História e Cultura das Artes.

No terceiro capítulo - *Análise dos Resultados* far-se-á a análise dos dados recolhidos.

Por último elaborar-se-á uma *reflexão final* do relatório.

## Capítulo I- Enquadramento Teórico do Estudo

Este capítulo consiste na base teórica inerente à realização deste relatório, abordando assim, a Educação Geográfica e Histórica no desenvolvimento de competências e as TICs na Educação. Por fim faz-se uma abordagem às WebQuests, onde contém a origem, o conceito, a estrutura, a duração, a avaliação, as vantagens e desvantagens e os estudos sobre esta em Portugal.

### 1.1 A Educação Geográfica no desenvolvimento de competências

A Geografia apresenta, à semelhança das outras ciências sociais, como seu objeto o estudo da “realidade”, singularizando-se pelo tipo de questões que apresenta, “numa visão que interrelaciona os fenómenos físicos e humanos com o espaço onde estes ocorrem” (M.E., Programa de Geografia A, 2001). Pretende favorecer, face à variedade de conhecimentos que mobiliza, uma articulação com outros saberes, permitindo construir um saber integrado e coerente. Almeja, assim (Op. Cit: 12),

*“... proporcionar aos alunos uma formação que lhes facilite a compreensão da crescente interdependência dos problemas que afetam os territórios e as relações do homem com o ambiente, permitindo-lhes participar nas discussões relativas à organização do espaço e desenvolver atitudes de solidariedade territorial, numa perspetiva de sustentabilidade”.*

Para tal, reúne um conjunto de competências que os alunos devem construir, agrupando-as, em três grupos (Op. Cit: 12):

***“A Localização:*** Comparar representações diversas da superfície da Terra, utilizando o conceito de escala; Ler e interpretar globos, mapas e plantas de várias escalas, utilizando a legenda, a escala e as coordenadas geográficas; Localizar Portugal e a Europa no Mundo, completando e construindo mapas; Localizar lugares utilizando plantas e mapas de diferentes escalas; Descrever a localização relativa do lugar onde vive, utilizando como referência a região do país onde se localiza, o país, a Europa e o Mundo;

***O Conhecimento dos lugares e regiões:*** Utilizar o vocabulário geográfico em descrições orais e escritas de lugares, regiões e distribuições de fenómenos geográficos; Formular e responder a questões geográficas (Onde se localiza? Como se distribui? Porque se localiza/distribui deste modo? Porque sofre alterações?), utilizando atlas, fotografias aéreas, bases de dados, cd-roms e Internet; Discutir aspetos geográficos dos lugares/regiões/assuntos em estudo, recorrendo a programas de televisão, filmes, videograma, notícias da imprensa escrita, livros e enciclopédias; (...) (...)

*O dinamismo das inter-relações entre os espaços: Interpretar, analisar e problematizar as inter-relações entre fenómenos naturais e humanos evidenciadas em trabalhos realizados, formulando conclusões e apresentando-as em descrições escritas e/ou orais simples e/ou material audiovisual; Analisar casos concretos de impacte dos fenómenos humanos no ambiente natural, refletindo sobre as soluções possíveis; Refletir criticamente sobre a qualidade ambiental do lugar/região, sugerindo ações concretas e viáveis que melhorem a qualidade ambiental desses espaços; Analisar casos concretos de gestão do território que mostrem a importância da preservação e conservação do ambiente como forma de assegurar o desenvolvimento sustentável.”*

O pressuposto da Geografia consiste, por conseguinte, na produção de conhecimentos sistematizados e geograficamente enquadrados num determinado espaço, motivo pelo qual a Geografia é considerada como uma disciplina que se encontra entre as Ciências Naturais e as Ciências Sociais é através dela e nela que se buscam respostas às questões que o Homem coloca sobre o Meio físico e Humano, reunindo e transmitindo assim conhecimentos sobre as diferentes culturas e sociedades, e o modo como os espaços estão relacionados (CNEB, 2001: 107).

Na carta Internacional de Educação Geográfica (1992: 7) a Geografia é descrita como

*“... a ciência que procura explicar as características dos lugares e a distribuição da população, dos fenómenos e acontecimentos que ocorrem e evoluem à superfície da Terra. A Geografia diz respeito às interações do Homem com o ambiente no contexto de lugares e localizações específicas.”*

Este documento refere que a Geografia tem um grande papel para a educação do indivíduo e para a educação internacional. Os estudantes são encorajados a explorar e a desenvolver o conhecimento, a compreensão, capacidades, atitudes e valores, conhecimento e compreensão da localização dos lugares, dos sistemas naturais e dos socioeconómicos mais importantes da Terra, da diversidade de povos e das sociedades da Terra, da estrutura e dos processos da região e dos países, dos desafios e das oportunidades para uma interdependência global.

Porém, a Geografia não pretende ser um catálogo, mas antes um livro aberto sobre o Homem, sobre a forma como ele se organiza no espaço e sobre as relações que estabelece com o meio (Bailly et al., 2009: 19). Tal como escreveu Orlando Ribeiro no seu trabalho *Études de géographie tropicale offertes à Perre Gourou* (1971) o geógrafo é acima de tudo um viajante.

O objetivo no ensino da Geografia é tornar os alunos cidadãos geograficamente competentes, com destrezas espaciais, isto é, serem capazes de visualizar os factos e de os descrever através de mapas mentais. Além disso, o aluno deverá também ser capaz de

analisar e interpretar de forma crítica as informações geográficas e de relacionar conceitos como identidade territorial, património, individualidade regional e cultura. A educação que é dada aos alunos através da Geografia fornece-lhes também formação ao nível da cidadania, do desenvolvimento e da educação (CNEB, 2001: 108-109).

## 1.2 A Educação Histórica no desenvolvimento de competências

No que diz respeito ao ensino da História no Ensino Básico e os seus programas inspiram-se, atualmente, pelo paradigma construtivista, ou seja, no saber e no saber-fazer. A presença da História encontra a sua justificação maior e no sentido de que é através dela que o aluno constrói uma visão global e organizada de uma sociedade complexa, plural e em permanente mudança (Ministério da Educação, 2001)<sup>1</sup>. É o próprio documento oficial (Op. Cit: 87) que releva a importância do conhecimento tácito dos alunos, ao referir que pesquisas em cognição histórica sugerem que este deve ser tido em conta no desenvolvimento e avaliação das aprendizagens dos alunos, ao referir:

*"O saber constrói-se a partir das vivências dentro e fora da escola: o meio familiar e os Media fornecem aos alunos ideias mais ou menos adequadas, mais ou menos fragmentadas, sobre a História. Compete à escola explorar estas ideias tácitas e ajudar o aluno a desenvolvê-las numa perspetiva de conhecimento histórico".*

Segundo Barca (2001: 134-135), as competências em História que, numa perspetiva de progressão gradual, se exigem aos jovens de distintos níveis de escolaridade, aos cidadãos comuns, aos professores de história ou aos historiadores, poderão sintetizar-se através das suas três competências específicas:

***"Interpretação de fontes:*** *Ler fontes históricas diversas – com suportes diversos, com mensagens diversas; Cruzar as fontes nas suas mensagens, nas suas intenções, na sua validade; Selecionar as fontes com critérios de objetividade metodológica, para confirmação ou refutação de hipóteses descritivas e explicativas.*

***Compreensão contextualizada:*** *Entender – ou procurar entender – situações humanas e sociais em diferentes tempos, em diferentes espaços; Relacionar os sentidos do passado com as próprias atitudes perante o presente e a projeção do futuro; Levantar novas questões, novas hipóteses a investigar – o que constitui, em suma, a essência da progressão do conhecimento.*

***Comunicação:*** *Expressar a sua interpretação e compreensão das experiências humanas ao longo do tempo com inteligência e sensibilidade, utilizando a diversidade dos meios de comunicação atualmente disponíveis"*

---

<sup>1</sup> Ministério de Educação - Currículo Nacional do Ensino Básico - Competências Essenciais

Conforme Melo (2004: 87-100), o ensino da História deve promover:

*“ - competências que possibilitem aos alunos usarem procedimentos metodológicos, que são a base da atividade histórica interpretativa, ou seja, lidar com as características das fontes históricas, e a validade e a relevância da sua informação. Ele deve também considerar outras fontes a que os alunos têm acesso, que versem temáticas históricas, sejam elas de natureza ficcional ou mediática.*

*- competências que possibilitem aos alunos usarem procedimentos descritivos e explicativos, necessário à compreensão e interpretação dos acontecimentos históricos particulares;*

*- deve considerar como relevantes o conhecimento tácito dos alunos, os conhecimentos históricos e de outros saberes disciplinares previamente adquiridos, de modo a possibilitar que todos possam contribuir para a construção crescentemente sofisticada, de um quadro narrativo histórico global, e não apenas uma soma de múltiplos quadros fragmentados datados em espaços e tempos diversos.*

*- deve privilegiar o envolvimento dos alunos na construção do conhecimento histórico. O objeto da leção é o par criado pelo aluno e pelo conteúdo disciplinar específico que ele deve aprender. Dever-se-á, pois, adotar uma postura crítica face aos programas e aos manuais escolares, condição necessária à viabilidade deste pressuposto. Por outro lado, o envolvimento dos alunos consubstancia-se, não só, pela prática de estratégias ativas (aulas -oficinas), mas também pelo desenvolvimento de competências de autoavaliação e de metacompreensão processual.”*

A História, o seu conhecimento vai permitir ao aluno abrir os seus horizontes e perceber as interligações e as consequências que os atos ou as decisões podem ter. O professor de História deve ajudar na construção desse conhecimento histórico e enquadrar o aluno no estabelecimento dos referenciais fundamentais em que assenta a tomada de consciência do tempo social, estimulando-o a construir o seu saber histórico. Essas construções do saber histórico são realizadas desde os primeiros anos de escolaridade. É gradual e vai sendo contextualizada com as próprias vivências dos alunos. O ensino da História é vital para o desenvolvimento do aluno enquanto pessoa, enquanto cidadão, enquanto ser competente e reflexivo.

### 1.3 As TICs na Educação

A busca pela integração entre os meios de comunicação, informação e a educação formal tem sido uma forma de romper com os paradigmas tradicionais do campo educacional e inovar o processo de construção do conhecimento dos sujeitos desta geração, pois esta sociedade, chamada de sociedade da informação, exige dos indivíduos a formação de novas competências que o modelo tradicional, ou seja, o modelo de escola que presenciamos em algumas décadas atrás não é capaz de proporcionar. Assim sendo, a escola deixou de ser o único transmissor de conhecimentos e por esse facto “deve alterar a sua conceção tradicional e começar a estabelecer pontes com outros universos de informação e abrir-se a outras situações de aprendizagem” Cruz & Carvalho, (2005: 201).

A sigla TICs refere-se, segundo Miranda (2007: 43) à “conjugação da tecnologia computacional ou informática com a tecnologia das telecomunicações e tem na Internet e mais particularmente na World Wide Web (WWW) a sua mais forte expressão”

Elas tornaram-se um elemento com presença constante na vida do ser humano e o seu aparecimento interferiu, em grandes proporções, nas formas de agir, pensar e relacionar dos indivíduos num contexto social e, portanto, é impossível refletir sobre uma proposta educacional que procura formar pessoas críticas com capacidades e habilidades para atuar ativamente sem a integração de recursos tecnológicos na sua essência.

Os equipamentos tecnológicos de comunicação e informação já constituem uma ferramenta imprescindível na aprendizagem, quer sejam aplicadas no ensino presencial ou à distância. Autores como Romanó (2008: s/p.) e Belloni (2001: 117-142) reforçam este ponto e fornecem respaldo à posição de que o processo de ensino-aprendizagem já não pode funcionar sem se articular dinâmicas mais amplas, que ultrapassem a sala de aula.

As tecnologias de informação e comunicação, segundo Moran (2005: s/p.), chegam às salas de aulas para facilitar a prática de professores e alunos, unindo as atividades em grupos de aprendizagem sendo bem mais proveitoso. Para isso, é necessário que as instituições estejam bem preparadas e equipadas, com profissionais para transformar um espaço escolar em inovador. O professor necessita, portanto, entender e incorporar novas habilidades cognitivas, descrever situações, processos, causas e efeitos analíticos e compreender as características dos processos de ensino-aprendizagem reflexivo dos que participam do processo educativo. O processo de ensino-aprendizagem que mobiliza as TICs procura produzir um meio capaz de auxiliar a compreensão e a especialização de elementos ou processos naturais do ser humano.

Nos dias de hoje é preciso formar indivíduos mais globais e críticos que tenham capacidade de interagir no meio em que vivem. Para isso, é necessário iniciar uma nova perspectiva na escola que transcenda os conhecimentos sistematizados, no sentido de romper com a tradicionalidade da aprendizagem. Para tal, é preciso preocupar-se com a perspectiva cultural e gerar questionamentos aos alunos sobre o que fazer e pensar.

O uso das TICs na educação não passa apenas pela sua exploração e domínio, pois estas tecnologias podem influenciar também o modo de ensinar e constituir recursos educativos. Segundo Ponte (1997: s/p.) as novas tecnologias poderão constituir ferramentas de trabalho, meios de descoberta e formação de conceitos, e instrumentos de resolução de

problemas. A utilização das novas tecnologias ao serviço das práticas pedagógicas, não pode ficar apenas pelas apresentações em PowerPoint em aulas dadas essencialmente da mesma forma. A aprendizagem em contexto, em que os alunos são os principais responsáveis pela sua aprendizagem pode ser posta facilmente em prática com o recurso ao computador e às suas potencialidades na sala de aula. O aluno deve ser orientado na construção do seu saber. O uso dos computadores deve, pois, proporcionar aulas de descoberta, de trabalho colaborativo e de pesquisa.

É desta forma que os modelos construtivistas veem o sujeito como um ativo construtor de conhecimento. Através do construtivismo tentam descrever como é que esse processo de construção acontece, para melhor se entender a aprendizagem. Fino, (2004a)

Segundo Becker (2001: s/p.), o construtivismo significa a ideia de que nada, a rigor, está pronto, acabado, e de que, especificamente, o conhecimento não é dado, em nenhuma instância, como algo terminado. Ele constitui-se pela interação do indivíduo com o meio físico e social. “O conhecimento não está no objeto nem é criado dentro do indivíduo, é construído pelo sujeito na interação com o objeto” Coutinho (2005: 303).

Fosnot (1996: 9-10) salienta que existe um certo consenso de que “a educação deve promover o desenvolvimento integral das pessoas e sobre a aprendizagem de determinados conteúdos da cultura necessários para que elas sejam membros da abordagem sociocultural de referência”. A mesma autora (Op. Cit: 9-10) define o construtivismo como sendo

*“(...) uma teoria sobre o conhecimento e aprendizagem, que se ocupa tanto daquilo que é o conhecer como do modo que se chega a conhecer. (...) uma perspectiva da aprendizagem construtivista sugere uma abordagem do ensino que oferece aos alunos a oportunidade de uma experiência concreta e contextualmente significativa, através da qual eles podem procurar padrões, levantar as suas próprias questões e construir os seus próprios modelos, conceitos e estratégias”.*

Dentro da mesma linha de pensamento, para Melo (2003: 53), a abordagem construtivista defende que o primeiro ato do professor deve consistir

*“... em fazer um levantamento sobre o conhecimento tácito substantivo e procedimental dos alunos, que nos permitirá estabelecer não apenas o que queremos ensinar mas particularmente os modos como queremos que os alunos aprendam. Esta plataforma negociada e consciencializada dos saberes comuns colocará o professor e os alunos numa situação de potencial disponibilidade e capacidade para ensinar e aprender um novo conhecimento”.*



No construtivismo, a participação do aluno é fundamental. O professor que antes era o “dono do saber” agora assume um papel de mediador, ou seja, está ali para orientar e incentivar a criatividade do aluno, guiando-o para as fontes de conhecimento mais adequadas. Muitos professores acreditam que dar uma aula é apenas “despejar conteúdo”, porém fazer o aluno aprender e construir o seu próprio conhecimento torna-se o grande diferencial e um desafio para o professor comprometido com a educação ao longo da vida Coutinho & Bottentuit Junior, (2008b: 1858-1869).

#### 1.4 A WebQuest

A etimologia da palavra WebQuest remete-nos para a soma de duas palavras, ou seja, Web (rede de hiperligações) e Quest (questionamento, busca ou pesquisa). Elas apresentam-se como um recurso educativo aliado às novas tecnologias. As WebQuests são originalmente atividades desenhadas por professores para serem “resolvidas” pelos alunos na Web. Idealizadas por Bernie Dodge<sup>2</sup> e Tom March<sup>3</sup> em 1995, no âmbito de uma disciplina que tinha como objetivo tirar partido da tecnologia e dos recursos existentes na Web (“Interdisciplinary Teaching with Technology” “Ensino Interdisciplinar com Tecnologia”), as WebQuests consistem em atividades motivadoras, contextualizadas e orientadas para a pesquisa, que os alunos devem realizar em grupo, de acordo com uma sequência lógica previamente estabelecida. Na opinião de Dodge (1999a)<sup>4</sup>, a WebQuest constitui uma estratégia de aprendizagem envolvente, que possibilita ao aprendiz reconhecer-se 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 perspetivas, da capacidade de cooperar e partilhar informações entre pares. Para Tom March (1998: s.p.), as WebQuests foram desenhadas para permitir aos professores cumprir os programas curriculares previstos em questão de tempo e conteúdos, integrando estratégias como a aprendizagem cooperativa, o pensamento crítico, a integração

---

<sup>2</sup> Professor de Tecnologia Educacional em San Diego State University. Disponível em: <http://edweb.sdsu.edu/people/BDodge/BDodge.html>. Consultado a 03/09/2013.

<sup>3</sup> O co desenvolvedor das WebQuests foi professor na San Diego State University até 1998. Disponível em: <http://www.tommmarch.com/>. Consultado a 03/09/2013.

<sup>4</sup> DODGE, B. (1999a). Creating a Rubric for a Given Task. Disponível em: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/rubrics/rubrics.html>. Consultado a 04/09/2013.

tecnológica e a demonstração de desempenhos e conceitos adquiridos em situações concretas.

Costa (2008: 40) afirma que a WebQuest é uma atividade “que apela ao desenvolvimento de competências mais importantes do que conhecimentos factuais, como a tomada de decisão, a argumentação, a avaliação e ainda implica num processo de investigação e transformação da informação obtida”. (cit. in BOTTENTUIT JUNIOR, 2001: 184). Viseu e Carvalho (2003: 519) realçam que elas são “como que um desafio que se coloca aos alunos, que para o resolverem, transformam a informação disponibilizada num produto final e comunicam aos outros colegas”. Já Guimarães (2005: 25), prefere salientar a WebQuest “utiliza o potencial da Web para motivar os alunos através do uso de recursos reais, podendo o produto final realizado pelos mesmos ser enviado por e-mail ou apresentado aos colegas e ao professor para avaliação e feedback”. Já Carvalho (2007: 322) reforça que “é muito importante que no final, os alunos apresentem o trabalho à turma, porque desenvolvem a capacidade de expor, habituam-se a submeter-se a crítica dos pares e professores e habituam-se a criticar o trabalho dos colegas”. (cit. in BOTTENTUIT JUNIOR, 2001: 184).

A WebQuest é, pois, uma atividade didática para todos os níveis de ensinos, pois contribui não apenas para o desenvolvimento do pensamento reflexivo e crítico dos alunos, como estimula a sua criatividade. O seu principal objetivo é desenvolver a pesquisa dos alunos em sites da Internet com critérios e perguntas especificadas pelos professores. A pesquisa pode ser realizada em grupos ou individualmente, conforme o tempo disponível, o tema curricular abordado e a idade dos alunos. Contudo, é importante ressaltar que apresenta melhores resultados se realizada em grupos.

Pelas WebQuests, propõem-se aos alunos a resolução de um determinado problema e, ao finalizar a tarefa, eles expõem de algum modo as suas conclusões. Desse modo, as WebQuests utilizam problemas ou situações do mundo real e tarefas autênticas para despertar o interesse dos alunos. A sua base teórica é construtivista, o que permite aos alunos transformar a informação e compreendê-la. As suas estratégias de aprendizagem colaborativas ajudam os estudantes a desenvolver habilidades e a contribuir com o produto final do grupo, que pode ser uma produção escrita, oral ou uma obra teatral, um jornal escolar e um material de divulgação, entre outros. Assim sendo, a WebQuest facilita a integração da tecnologia numa perspetiva construtivista da aprendizagem, onde o aluno deixa

de ter um papel passivo face ao seu processo de aprendizagem e passa a ser um construtor crítico, ativo e interativo do seu conhecimento.

Outro aspeto importante é o fato delas favorecerem a cooperação dos alunos, como defende Bottentuit Junior, (2011: 183): “O trabalho colaborativo é um dos princípios da WebQuest, pois pretende modificar o uso individualista do computador para um formato mais participativo, onde todos colaboram para resolver o problema de cada tarefa. Este pressuposto é confirmado por Dodge (1995)<sup>5</sup> quando diz: "as WebQuests estão fundadas na convicção de que aprendemos mais e melhor com os outros, e não individualmente. Aprendizagens mais significativas são resultados de atos de cooperação”, e por Vygotsky (2005) ao afirmar que se uma criança puder aprender com auxílio de outro indivíduo, terá um ritmo de desenvolvimento mais acelerado que outra criança que tiver que fazê-lo sozinha. Esta função na aprendizagem colaborativa não impede que a WebQuest pode também ser planeada para ser utilizada de forma individual em situações de ensino a distância ou em ambiente de bibliotecas.

### 1.5 Estrutura de uma WebQuest

A estrutura da WebQuest foi-se modificando ao longo dos anos. Ao analisarmos as componentes criadas por Bernie Dodge para a primeira WebQuest, observámos algumas diferenças da estrutura atual, no entanto, ainda encontramos componentes comuns a todos os modelos. Podemos então verificar três fases distintas, sendo que a que atualmente se utiliza é a criada em 1999. As fases referentes a esta evolução das componentes da WebQuest encontram-se explicitadas no quadro<sup>6</sup> seguinte:

**Quadro 1: Evolução dos Componentes da WebQuest**

Dodge (1995)	Dodge (1997; 1998)	Dodge (1999a)
Introdução	Introdução	Introdução
Tarefas	Tarefas	Tarefas
Fontes de informação	Processo	Processo
Processo	Recursos	Avaliação
Orientação	Avaliação	Conclusão
Conclusão	Conclusão	Página do Professor

<sup>5</sup> DODGE, B. Some Thoughts about WebQuests, 1995. Disponível em: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html). Consultado a 04/09/2013.

<sup>6</sup> CARVALHO, Ana Amélia – A WebQuest: evolução e reflexo na formação e na investigação em Portugal, p. 301 in COSTA, Albuquerque; PERALTA, Helena; VISEU, Sofia (org.) - As TIC na educação em Portugal, Concepções e práticas. Porto Editora, 2007. Tradução da autora deste relatório.

Na *página inicial* da WebQuest deverão estar algumas informações importantes: o nome e contacto do autor, título da WebQuest, o nível de escolaridade para o qual se destina e o ano em que foi construída. A barra do menu deverá conter ligação à página inicial, à introdução, à tarefa, ao processo, aos recursos, à avaliação, à conclusão e a ajuda ao aluno. Esta estrutura bem esboçada é que faz com que uma WebQuest seja diferente de um site educativo qualquer. No entanto, é necessário seguir alguns detalhes para cada uma das componentes que estruturam as WebQuests.

Segundo Dodge (2000)<sup>7</sup>, a *introdução* deve orientar o aluno para o desafio e motivando-o. Ela deve ser relevante em relação às experiências passadas do aluno e em relação aos seus objetivos futuros; Atrativa e visualmente interessante; Importante pelas suas implicações gerais; Urgente pela necessidade de uma solução atempada; Divertida pelo papel que o aluno poderá desempenhar ou por aquilo que poderá realizar. A finalidade da introdução é preparar os alunos e cativá-los de modo a manterem o interesse ao longo da resolução de toda a WebQuest (Dodge, 1999b)<sup>8</sup>.

A *tarefa*, segundo Dodge (2002)<sup>9</sup>, é a componente mais importante da WebQuest, pois dá a conhecer ao aluno os propósitos do trabalho e o produto final da atividade... a combinação do tema escolhido, dos recursos disponíveis na Web e das necessidades de aprendizagem dos alunos a quem se destina a WebQuest, com os aspetos equacionados por March (1999; 2005)<sup>10</sup> e acima referidos devem ajudar na decisão a tomar no momento de formular a tarefa. Dodge (2002) <sup>11</sup> apresenta 12 tipos de tarefas que visam o desenvolvimento de diferentes áreas cognitivas, desde a mais simples à mais complexa, ora orientadas mais para a criatividade, ora mais orientadas para o campo científico:

*“Tarefas de Recontar (Retelling Tasks) – O objetivo é fazer com que o aluno conte uma história acerca do conteúdo de trabalho de uma forma diferente do que foi lhe apresentada, comprovando no final da atividade que compreenderam o trabalho;*

*Tarefas de compilação (Compilation Tasks) – O objetivo é a recolha de uma série de materiais para compilar e organizar, posteriormente apresentar a informação de uma forma coerente e organizada;*

---

<sup>7</sup> DODGE, B. - Building Blocks of a WebQuest. retificado em 2000. Disponível em: <http://www.internet4classrooms.com/introduction.htm>. Consultado a 03/09/2013.

<sup>8</sup> DODGE, B. - Building Blocks of a WebQuest. (1999b). Disponível em: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm>. Consultado a 04/09/2013.

<sup>9</sup> DODGE, B. - WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 2002. Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>. Consultado a 04/09/2013.

<sup>10</sup> MARCH, Tom. Transforming information into Understanding. (1999:2005). Disponível em: <http://www.web-and-flow.com/help/transformation.asp>. Consultado a 04/09/2013.

<sup>11</sup> DODGE, B.- WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 2002. Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>. Consultado em 04/09/2013.

**Tarefas Mistério (Mystery Tasks)** – O objetivo é resolução de um problema ou mistério. Os alunos neste tipo de atividade exercem o papel de detetive e precisam investigar todos os recursos, que lhes são fornecidos. Estas pistas levam os alunos a aprendizagens no decorrer das descobertas;

**Tarefas Jornalísticas (Journalistic Tasks)** – O objetivo é que os alunos atuem como repórteres que cobrem um determinado evento e escrevem uma notícia para o jornal. As suas convicções e juízos pessoais podem ser confrontados com a exatidão dos factos, o rigor da escrita e a isenção exigida na reportagem;

**Tarefas de Design (Design Tasks)** – O objetivo é estimular o processo de criação, ou seja, incentivar os alunos ao desenvolvimento da criatividade;

**Tarefas de Produtos Criativos (Creative Product Tasks)** – O objetivo é a exploração máxima da criatividade dos alunos. Requer que os mesmos desenvolvam um produto: poema, uma pintura, um diário, uma canção, um poster ou um jogo, da forma mais criativa possível;

**Tarefas de Construção Consensual (Consensus Building Tasks)** – O objetivo é a resolução de conflitos e opiniões na procura de um consenso entre os elementos da equipa;

**Tarefa de Persuasão (Persuasion Tasks)** – O objetivo é fazer com que os alunos utilizem o seu poder de argumentação para convencer os outros elementos, ou as outras equipas acerca da opinião que o grupo está a defender;

**Tarefa de Auto-conhecimento (Self-Knowledge Tasks)** – O objetivo é que os alunos reflitam sobre si próprios de modo a promover um maior autoconhecimento;

**Tarefas Analíticas (Analytical Tasks)** – O objetivo é que o aluno observe rigorosamente as características de dois ou mais aspetos e que aponte as semelhanças e as diferenças;

**Tarefa de Julgamento (Judgment Tasks)** – O objetivo é que os alunos tomem decisões baseadas nas informações que recolheram;

**Tarefas científicas (Scientific Tasks)** – Esta tarefa é mais voltada para as ciências e tem como objetivo a interpretação de resultados de experiências e a escrita de relatórios científicos. ”

A chave de sucesso para este tipo de tarefas terá sempre a ver com formulação de questões que possam ser levantadas pela disponibilidade dos dados existentes on-line, que de algum modo estejam relacionadas com o currículo científico padrão e que não sejam tão conhecidas, de modo a não resultarem em meros exercícios.

Segundo Dodge (2000)<sup>12</sup>, é no *processo* que o professor descreve os passos a serem tomados pelos alunos para conseguirem completar a tarefa. O processo descreve detalhadamente o que os alunos terão de fazer para realizar a tarefa e por que ordem. Assim sendo, o processo, é uma espécie de roteiro que indica passo a passo a direção que os alunos deverão tomar. Outro ponto importante a referir é que, nesta componente, deverão estar bem explicadas as diretrizes para o trabalho colaborativo, dado que o resultado final deve sempre refletir uma opinião do grupo e não uma ideia isolada. Para Dodge (1999b)<sup>13</sup> esta secção da WebQuest descreve o modo como os alunos irão realizar a tarefa. Dodge (1999)<sup>14</sup>, para ajudar a melhorar o processo, criou uma grelha com 12 itens onde o autor pode verificar se o processo da sua WebQuest está bem construído, os itens a avaliar são:

---

<sup>12</sup> DODGE, B. - Building Blocks of a WebQuest. rectificado em 2000. Disponível em: <http://www.internet4classrooms.com/process.htm>. Consultado a 04/09/2013.

<sup>13</sup> DODGE, B. - Building Blocks of a WebQuest. 1999b. Disponível em: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm> Consultado a 04/09/2013.

<sup>14</sup> DODGE, B. - Process Checklist, 1999. Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/processchecker.html> Consultado a 04/09/2013.

- 1- Os papéis estão bem definidos. É clara a tarefa que cada um tem de realizar;
- 2- Os papéis são importantes para a realização da tarefa, não são apenas adornos;
- 3- A logística é clara (exemplo: é clara a forma de formação dos grupos);
- 4- Recursos ou fontes suficientes são apontados para que os alunos possam obter a informação necessária;
- 5- É proporcionada a quantidade de orientação necessária para atividades em que os alunos interagem entre si ou analisam dados;
- 6- Há orientação específica suficiente em como realizar/desempenhar a tarefa;
- 7- O processo coincide com a descrição da tarefa;
- 8- Utiliza o pronome pessoal em vez de "os alunos";
- 9- O vocabulário é adequado com o nível etário dos alunos;
- 10- Marcas e listas numeradas substituem longos parágrafos;
- 11- As hiperligações são disponibilizadas de forma a não perturbar os leitores e a não irem para os recursos antes da altura certa;
- 12- A informação referente a um determinado papel se for muito extensa é disponibilizada numa página à parte."

Nesta componente da WebQuest, são apresentados *os recursos* (sites) que os alunos devem consultar para concluir as atividades propostas, levando em consideração o nível etário dos alunos e também o tipo de informação disponibilizada, ou seja, o nível de fiabilidade do material. Para isto, é necessário que o professor consulte previamente as fontes, não apenas escolhendo hiperligações, mas analisando-as, para garantir a sua importância e potencial pedagógico. Segundo Abar & Barbosa (2008: 45), "os recursos são sites que o autor ou os autores da Web já pesquisaram, e verificaram a sua autenticidade e consideraram relevante e necessários para que os alunos possam concretizar a tarefa".

Para Bottentuit Junior, Coutinho e Alexandre (2006: 168-172), as WebQuests são adaptáveis, ou seja, cada vez que surgem novas fontes de informações é recomendável incluí-las para que os alunos possam aceder sempre às mais recentes fontes. O objetivo final de uma atividade que utiliza a WebQuest como metodologia de ensino, não é a memorização de conceitos, mas a sua compreensão e o desenvolvimento da capacidade de transferir esses conhecimentos para novas situações de aprendizagem.

Segundo Dodge (2000)<sup>15</sup>, na *avaliação* deve ser explicitado o que vai ser avaliado e de que forma, para justificar o uso da internet temos de ser capazes de medir resultados. E não nos podemos esquecer que a avaliação é parte integrante do processo de ensino-aprendizagem. Os indicadores quantitativos e qualitativos devem ser apresentados. Pode ainda explicitar se o aluno vai ser avaliado individualmente.

---

<sup>15</sup> DODGE, B. - Building Blocks of a WebQuest. retificado em 2000. Disponível em: <http://www.internet4classrooms.com/evaluation.htm>  
Consultado a 04/09/2013.

A *conclusão* deve apresentar um resumo sobre a experiência proporcionada e as vantagens da realização do trabalho reforçando o que se aprendeu devendo ainda incentivar o aluno para a realização de pesquisas e investigações futuras. Nesta componente pode ainda sugerir-se outras propostas relacionadas com o tema abordado a fim de despertar curiosidade para adquirir novos conhecimentos, colocando uma questão adicional ou referências a outro tipo de recursos da Web. Carvalho (2007: 21) afirma que a conclusão “representa o encerramento da atividade e proporciona ao aluno refletir sobre o que fez e aprendeu, sendo a transferência de conhecimento o objetivo final do projeto”.

A *ajuda ao aluno* encontra-se sempre presente no menu, citando Carvalho (2004)<sup>16</sup>, os tópicos de ajuda que se encontram na WebQuest são: “O que é uma WebQuest; Quais os seus componentes; Como deves proceder para a correta utilização da WebQuest; Como navegar nesta WebQuest; Como copiar texto e imagens de um site para o teu trabalho”.

Mesmo antes de submeter uma WebQuest a uma rubrica de avaliação, é importante refletir sobre a sua *duração*. Dodge em *Some thoughts about WebQuests* (1995)<sup>17</sup>, considera dois níveis: curta duração ou de longa duração denunciando a assim o seu grau de complexidade. Este investigador associou a de curta duração (1 a 3 aulas) à aquisição e integração de conhecimento, onde os alunos deverão analisar, organizar e interiorizar a informação. A de longa duração (uma semana a um mês) tem como objetivo estender e refinar o conhecimento do aluno que deverá ter desenvolvido competências, analisado e transformado conhecimento. Sampaio (2006: 67) recomenda que “deve-se começar por criar WebQuests mais simples, de curta duração e só depois avançar para as mais complexas (...). Para além da complexidade do conteúdo, há de se ter em conta a faixa etária dos alunos”. Ao concluir uma WebQuest curta, o aluno terá relacionado um número significativo de informações, dando sentido à aprendizagem Dodge (1999b)<sup>18</sup>.

Antes de aplicar uma WebQuest com os alunos, o professor deverá fazer uma *avaliação diagnóstica* do local onde será implementada para verificar a disponibilidade dos computadores, a ligação a Internet, a disponibilidade de materiais, o conhecimento e o

---

<sup>16</sup> CARVALHO, A. A. A. WebQuest – um desafio aos professores para os alunos. (2004). Disponível em: <http://www.iep.uminho.pt/aac/diversos/webquest/index.htm>. Consultado a 04/09/2013.

<sup>17</sup> DODGE, B. Some Thoughts about WebQuests, 1995. Disponível em: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html). Consultado a 04/09/2013.

<sup>18</sup> DODGE, B. - Building Blocks of a WebQuest. 1999b. Disponível em: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm> Consultado a 04/09/2013.

comportamento dos alunos face a utilização do computador e das tecnologias. Apurados estes detalhes, deve-se verificar também as limitações, o tempo previsto para a atividade e os materiais que serão utilizados na obtenção do produto final da WebQuest. É importante fazer um pré-teste para apurar o nível de maturidade dos alunos bem como a sua literacia informática, já que estas informações serão relevantes para a sua correta implementação.

Antes da sua aplicação é necessário verificar se ela dispõe de características básicas, de todos os recursos exigidos a uma atividade deste tipo. Outro procedimento de avaliação é submeter a WebQuest a grelhas de avaliação: “fine points checklist”<sup>19</sup> de Dodge (1999c) e a grelha de avaliação proposta por Bellofatto (2001) “rubric for evaluating WebQuest”<sup>20</sup>.

March (2007a)<sup>21</sup>, no seu artigo “7 Red Flags”, levantou sete questões relevantes sobre as WebQuests que levam a ter a certeza se se trata (ou não) de uma verdadeira WebQuest:

- “1) A resposta à questão proposta na WebQuest tem uma solução fechada?
- 2) O trabalho consiste em reunir resultados de várias fontes num processo de copiar colar a informação encontrada?
- 3) O produto pode ser obtido sem a integração de novas aprendizagens?
- 4) Cada elemento do grupo de trabalho desempenha o seu papel de forma isolada sem a integração/síntese de contributos individuais?
- 5) A WebQuest pode ser resolvida apenas por um aluno?
- 6) A WebQuest satisfaz os “3R’s” (Real, Relevante e Rica)?
- 7) No final, os alunos adquirem um mapa conceptual que lhes permite aplicar a informação e perspectivas transformadas em novo conhecimento e a novos contextos.” (cit. in BARROSO TORRES, 2009: 78)

Podemos então afirmar que uma WebQuest não é algo desorganizado ou mal elaborada, mas sim um recurso que obedece a vários parâmetros e tem uma estrutura bem planeada. Deste modo, ao criá-la é necessário ter em consideração três aspetos fundamentais: a estrutura da WebQuest, a duração necessária para a realização do projeto e a sua avaliação antes de ser disponibilizada.

Por fim, é de referir algumas das *vantagens e desvantagens das WebQuests*. Para Sampaio (2006: 87), “as WebQuests são ferramentas cognitivas que constituem uma estratégia de aprendizagem interessante para alunos, permitindo simultaneamente um

---

<sup>19</sup> Dodge, Bernie. Fine Points Checklist. 1999c. Disponível em: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/mywebquest/index.htm>. Consultado a 04/09/2013.

<sup>20</sup> Bellofatto, L.; Bohl, N., Casey, M.; Krill, M. & Dodge, B. A Rubric for Evaluation WebQuests. 2001. Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>. Consultado a 04/09/2013.

<sup>21</sup> MARCH, T. The 7 Red Flags: Warning Signs when Sifting WebQuests. 2002, 2007a. Disponível em: [http://bestwebquests.com/tips/red\\_flags.asp](http://bestwebquests.com/tips/red_flags.asp). Consultado a 04/09/2013.



desenvolvimento profissional dos professores”. Para Cruz & Carvalho (2006), Sampaio (2006) e Cruz et al (2007), as principais vantagens das WebQuests são as seguintes:

*“Os alunos são encorajados a explorar fontes variadas de informação na Web;  
Os alunos aprendem segundo o processo de tentativa e erro;  
Geram aprendizagens significativas;  
Fomentam o uso de tecnologias de informação e comunicação na sala de aula;  
Incentivam as atividades de pesquisa;  
Proporcionam trabalho individual e coletivo;  
Incentivam a formação de alunos mais ativos;  
Geralmente proporcionam a motivação dos alunos;  
Produzem conhecimento para disponibilizar aos outros colegas;  
Valorizam o trabalho produzido pelos alunos através da disponibilização dos mesmos na Internet;  
Permitem a definição de papéis fictícios (cientistas, detetives, políticos, ativista, etc.).”*

As desvantagens principais mais apontadas são:

*“Necessidade de destrezas tecnológicas mínimas por parte dos alunos e professores;  
Reprodução das informações da Web, quando as atividades não são planificadas de acordo com os princípios de uma WebQuest;  
As fontes/recursos precisam de ser bem selecionadas, tanto a nível quantitativo, como a nível qualitativo, se não os alunos correm o risco de não cumprir a tarefa.  
Com o passar do tempo as fontes/recursos tendem a ficar offline, inviabilizando muitas WebQuests a permanecer bem conseguidas”.*

## 1.6 Estudos sobre WebQuests realizados em Portugal

As WebQuests são hoje um recurso didático utilizado por muitos agentes educativos e podem revigorar o currículo e estimular os alunos. A internet usada de forma pedagogicamente construtiva e enquadrada em projetos curriculares, disciplinares ou em atividades de carácter interdisciplinar pode tornar-se num recurso importante e útil, tanto para professores como para alunos. É evidência as milhares de páginas existentes na Web sobre esta temática.

Desde que surgiram, as WebQuests têm sido alvo de investigação e utilização no terreno educativo em diferentes disciplinas e níveis de ensino. Limitar-nos-emos a referir alguns realizados em Portugal nomeando apenas os temas disciplinares:

- Física: Couto, 2004: História da exploração espacial; Sistema solar, “Porque é Redondo o Sol, a Terra e a Lua?”;

- Matemática: Guimarães, 2005: “Polinómios, na área da Matemática”. O estudo foi realizado com três grupos distintos de alunos do 8º ano de escolaridade; Sampaio, 2006: “Escher e a Procura do Infinito”; Estatística: Costa, 2008: “Como Está o Tempo na Europa”;
- Ciências: Neves, 2006: “Importância da água para os seres vivos”
- Educação Visual e Tecnológica e Educação Artística: Carvalho, 2007: “Um Passeio pela 9ª Arte”;
- Biologia: Torres, 2009: “Doenças Sexualmente Transmissíveis”.

Estes estudos foram realizados em contexto de sala de aula e desenvolvidos predominantemente com alunos do Ensino Básico e alguns no ensino Secundário.

No caso específico da História e da Geografia existem poucos estudos.

Martins (2007) no seu estudo, a nível de mestrado, utilizou uma WebQuest na disciplina de História e Geografia de Portugal que tinha por título A Formação de Portugal. Os objetivos da atividade consistiram em compreender a significância que os alunos atribuem a momentos que consideram fundamentais para a formação da nacionalidade no tempo de D. Afonso Henriques, bem como observar as reações dos mesmos em relação ao recurso utilizado. Para tal feito, foi utilizado uma WebQuest de curta duração, criada e desenvolvida pelo autor e testada numa turma de 12 alunos do 5º ano de escolaridade. Para a recolha de dados foram utilizados os seguintes métodos: ficha de literacia informática, questionários, ficha de atividades sobre tarefas de significância histórica, fichas de metacognição bem como uma grelha de observação. Segundo o autor, verificou-se que os alunos se mostraram empenhados e entusiasmados, considerando a WebQuest desafiante. Observou-se, de igual modo, o estabelecimento de relações de partilha e cooperação nos diferentes pares, com alguma autonomia na realização das etapas da tarefa, servindo ainda de estímulo para aprender mais sobre a Formação de Portugal.

Martins (2008) realizou um estudo com duas turmas do 6º ano de escolaridade, na disciplina de História e Geografia de Portugal, com um grupo de 32 alunos. A WebQuest desenvolvida para o estudo foi intitulada “A Descoberta do 25 de Abril”, e o objetivo da atividade foi compreender a História no tempo da Revolução do 25 de Abril, de 1974, possibilitando aos alunos: a) identificar algumas das causas sociais, económicas e políticas que levaram à essa revolução; b) as principais figuras militares que se destacaram na época

e o tipo de apoio que foi dado pela população portuguesa a esta causa. A nível pedagógico, a atividade com a WebQuest pretendeu que os alunos aprendessem a recolher informações na Web, analisassem documentos e desenvolvessem o gosto pela pesquisa e investigação na História de Portugal. Segundo o autor os dados obtidos indicam que a utilização das novas tecnologias nas aulas foi muito bem aceite pelos alunos e que a pesquisa através da internet permitiu a construção do conhecimento histórico, acrescentou ainda que a utilização deste instrumento proporcionou aos alunos mais autonomia nas suas aprendizagens.

Moreira (2011) realizou um estudo, de nível de mestrado, nas disciplinas de Geografia e História. Em Geografia aplicou uma WebQuest a uma turma do 7º ano com um total de 27 elementos, que se intitulava “O estado do tempo e o clima”, foi criada para iniciar a unidade didática: *clima e as formações vegetais*. A temática a abordar foi o estado do tempo e o clima. Na disciplina de História, era uma turma do 8º ano com um total de 27 elementos, a WebQuest intitulava “A Revolução francesa”, está direcionada de forma a permitir trabalhar com alunos do 8º ano, mais em pormenor, as questões relacionadas com a grande revolução francesa: o ambiente pré-revolucionário, os acontecimentos revolucionários e as conquistas da revolução e o seu carácter universalista. Segundo a autora, pode-se constatar que os alunos desenvolveram competências e que este é um bom recurso tanto para História como para a Geografia para motivar os alunos e chama-los para a disciplina em questão, fazendo com que estes, sentindo que têm na mão a “liberdade” de trabalharem em grupo fazendo as suas próprias regras, ficam com mais vontade para trabalhar e mostrar que são capazes.

## Capítulo II- Metodologia de Investigação

O presente estudo, teve como objetivo fundamental analisar a importância da exploração da WebQuest na aprendizagem da História e da Geografia e avaliar o impacto que este recurso tem quando é utilizado como instrumento pedagógico em contexto educacional (V. Quadro 2).

Quadro 2- Desenho da implementação do projeto

Momentos	Perguntas	Instrumentos	Tipo de informação a obter
1º	Qual é o contributo de uma WebQuest como recurso de aprendizagem	Resolução de WebQuests sobre conhecimentos históricos e geográficos	Conhecimento histórico e geográfico.
2º	na aula de História e Geografia?	Inquérito sobre o contributo da WebQuest como recurso de aprendizagem a alunos	Opiniões sobre o uso da WebQuest como recurso de aprendizagem.

Para conseguir analisar o contributo das WebQuests no ensino da História e da Geografia o meu instrumento de trabalho não podia deixar de ser a WebQuest. Em vez de utilizar umas já construídas, decidi criar as duas de raiz e aplicar este recurso de forma a poder analisar o resultado das suas potencialidades no processo de ensino aprendizagem.

É imperativo aqui salientar, os condicionalismos que tivemos durante o estágio, nomeadamente o número restrito de aulas alocadas às estagiárias deste núcleo de estágio, daí que apliquei as duas WebQuest de curta duração, em aulas de 90 minutos. A constituição dos grupos foi feita pelas Professoras Orientadoras de cada turma, devido ao facto destas conhecerem os alunos melhor e saber agrupá-los da melhor forma para que ocorresse um bom ambiente de trabalho. O número de elementos de cada grupo foi influenciado pela sala disponível e por todos os elementos do grupo terem de ter visibilidade e espaço para trabalhar com o computador.

### 2.1. Contexto de Implementação

Este estudo foi implementado numa escola secundária no concelho de Braga, que congrega uma comunidade diversificada de alunos, correspondendo, do ponto de vista sociológico, a diferentes estratos sociais, patentes no perfil das turmas em observação. Conclui-se que a diversidade constitui o pano de fundo a partir do qual a escola trabalha,

procurando atender às necessidades específicas de cada aluno, e tendo como finalidade a transformação do espaço educativo num espaço de oportunidades de sucesso e igualdade para todos. Esta escola surpreende e cativa pela forma de funcionamento ímpar, que assenta numa elevada criatividade na construção de ofertas curriculares para o ensino secundário diurno e noturno, assim como na oferta de atividades de complemento curricular, no âmbito do desporto escolar, oficinas, clubes, entre outras, como ainda pela defesa e promoção de um ambiente caracterizado pelo trabalho cooperativo entre todos os agentes educativos.

O estudo foi desenvolvido nos seguintes **contextos curriculares**:

- Na disciplina de Geografia, numa turma do 7º ano de escolaridade/Ensino Básico.

Os conteúdos são o que se incluem no subtema «*À Descoberta do Mundo*».

- Na disciplina de História da Cultura e das Artes (HCA) numa turma do 1º ano de escolaridade/Ensino Secundário, do Curso de Ensino Profissional de Turismo. Os conteúdos temáticos propostos servirão de enquadramento à aplicação do projeto, centrar-se-ão no caso da História da Cultura e das Artes, em «*Módulo 4 - A Cultura da Catedral*».

Considerar-se-ão as Orientações Ministeriais para este ciclo, tendo presente não apenas as finalidades, os objetivos gerais/competências e os temas – conteúdos programáticos (ME-DGIDC - Ministério da Educação/Direcção-Geral da Inovação e Desenvolvimento Curricular). Os programas curriculares para o ciclo/ano fornecem um quadro de formação científica sólido no domínio dos conhecimentos, dirigido objetivamente ao desenvolvimento de saberes e competências que permitam aos alunos serem crescentemente autónomos e reflexivos nos seus processos de aprendizagem. A operacionalização das componentes instrumentais promove um conjunto de experiências, que articuladas mobilizam estratégias cognitivas e metacognitivas, e atitudes enformadas pela natureza específica das disciplinas de HCA e Geografia.

O projeto regulou-se pelas orientações ministeriais enunciadas nos respetivos programas das disciplinas, onde estão presentes pressupostos, dos quais referi os que mais explicitamente estão relacionados com o tema do meu projeto:

I. A valorização da problematização crítica pelos alunos dos saberes históricos e geográficos;

II. A implementação de estratégias e recursos (WebQuest) de diversa natureza e linguagem adotada, e de múltiplas origens (formais e não formais);

III. A contribuição das disciplinas de História e Geografia para a construção de um cidadão crítico e participativo na tomada de decisões pessoais e interveniente nas questões sociais.

## 2.2 Amostras

*A turma do 7º ano – Geografia (TG)* é constituída por trinta alunos, doze do sexo masculino e dezoito do sexo feminino, com uma média de idades igual a doze anos (um aluno com onze anos, vinte e cinco alunos com doze anos, três alunos com treze anos e um com catorze anos). Apenas quatro alunos tiveram uma retenção no seu percurso escolar (uma aluna no primeiro ano, dois no sexto e uma no sétimo). De acordo com a classificação proposta para a escolaridade das mães dos alunos, cerca de 7% possuem o segundo ciclo do ensino básico, 17% o terceiro ciclo do ensino básico, 30% o ensino secundário, 3% o bacharelato, 36% licenciatura e 7% mestrado. Entre os pais, cerca de 10% possuem o segundo ciclo do ensino básico, 13% o terceiro ciclo do ensino básico, 17% o ensino secundário e 60% licenciatura. Dois pais encontram-se desempregados e apenas uma mãe se encontra nesta mesma situação. Quatro alunos têm problemas de visão, um possui défice de atenção e dois sofrendo de asma. Todos os alunos possuem computador em casa e apenas uma não possui ligação à internet. E 53% leem nos seus tempos livres.

É imperativo mencionar algumas dificuldades observadas nesta turma durante o estágio. Tendo em conta o grau de ensino e idade dos alunos, as dificuldades observadas foram as seguintes: falta de apreço pelas normas instituídas relacionadas com a atitude e o saber estar em contexto sala de aula; desinteresse por parte de alguns alunos para agirem com comprometimento nas situações de aprendizagem propostas, bem como dificuldades ao nível da concentração e resolução de problemas. Constatei, ainda, diferenças de ritmo na realização de exercícios de carácter mais prático, bem como de aprendizagem. A este nível, falamos de dificuldades relacionadas com a compreensão de alguns alunos, cuja falta de empenho se refletia na obtenção de resultados e na aplicação dos conhecimentos adquiridos; falta de empenho e participação (de alguns alunos) nas atividades letivas; ausência de práticas e de metodologias de estudo (em alguns alunos).

*A turma do Secundário - 1º ano de História e Cultura das Artes (TH)* é constituída por trinta e um alunos, dos quais um desistiu, quatro foram transferidos e quatro que não

apresentam dados, ficando assim a turma com vinte e dois alunos, quinze do sexo masculino e sete do sexo feminino, com uma média de idades igual a dezasseis anos (três alunos com catorze anos, cinco alunos com quinze anos, dezasseis alunos com dezasseis anos, cinco alunos com dezassete anos e dois alunos tem dezoito anos). Relativamente às condições de saúde dos alunos, 23% sofrem de alergias, 6% tem doenças frequentes, 3% tem doenças crónicas e 16% tem dores de cabeça frequentes. É de salientar que não têm qualquer cuidado específico com a saúde, 13% dos alunos possuem dificuldades visuais, os restantes alunos não tem qualquer dificuldade auditiva, motora e expressão oral. No entanto, existe 3% com outras dificuldades. No que toca à rotina diária dos alunos, a totalidade toma o pequeno-almoço em casa, tem por hábito dormir oito horas diárias. No que concerne às habilitações dos pais 35% possui o 9º ano, 15% 6º ano, 10% possui o nível inferior ao 9º ano de escolaridade, 30% frequenta ou frequentou o ensino secundário, 10% frequenta ou frequentou o ensino superior. Relativamente às habilitações das mães, 29% possui ensino secundário, 25% o 6º ano de escolaridade, 17% inferior ao 9º ano de escolaridade, 12% possui ensino superior e 17% possui escolaridade obrigatória (9º ano). Situação profissional, catorze dos pais estão efetivos, três contratados e dois desempregados. Quanto às mães treze estão efetivas, quatro contratadas, três domésticas e duas desempregadas. No que compete às atividades de enriquecimento curricular 78% não frequentam, apenas 22% frequentam as atividades de enriquecimento curricular.

Atendendo ao contexto geral da turma e às observações realizadas durante o estágio, podemos inferir que existem problemas comportamentais e atitudinais. Assim, a turma apresenta uma pontualidade pouco satisfatória, na medida em que há um número considerável de alunos que chega à sala de aula depois do último toque de entrada. Foram observados outros problemas em contexto de sala de aula, como por exemplo: os alunos não têm uma conduta e postura adequadas ao ambiente; há uma falta de sentido de responsabilidade, acrescido de imaturidade, com elevada dificuldade de atenção e concentração. Verificou-se uma heterogeneidade ao nível do ritmo de trabalho e de aprendizagem, dificuldades na compreensão, aquisição e aplicação de conhecimentos bem como pouco empenho e desinteresse na participação nas atividades letivas.

## 2.3 Implementação do Estudo: Momentos e Instrumentos

O presente estudo pretende clarificar o contributo das WebQuests no processo ensino-aprendizagem de Geografia e de HCA. Para sustentar este objetivo geral, foi proposto aos alunos a realização de uma WebQuest, em GEO sobre a «União Europeia», e em HCA sobre a «Arquitetura Gótica». No final, responderam a um questionário sobre a WebQuest de modo a diagnosticar o contributo da mesma como recurso de aprendizagem.

No que diz respeito ao estudo feito na **aula de Geografia (TG)**, na *1ª aula* foram lecionados conteúdos referentes à temática da União Europeia (V. Quadro 3):

Quadro 3- Plano da 1ª Aula - Geografia

Conteúdos	Estratégias	Atividades /recursos	Avaliação
União Europeia? A formação da União Europeia e os seus Alargamentos; O que é a União Europeia? Como se formou a União Europeia?	a) Revisão dos conhecimentos prévios /interação (P/Als). b) Explicação dos conteúdos: O que é a União Europeia? A formação da União Europeia e os seus Alargamentos. (P). (PPT). c) Resolução de uma Ficha de Trabalho (V. Anexo 1) d) Questionário sobre Literacia Informática.	Mapa da União Europeia Quadro PPT Ficha de Trabalho Questionário	Ficha de Trabalho. Informal: Tipo de participação oral dos alunos; nível de participação; Comentários finais dos alunos....

No seu fim, foi proposto um questionário sobre literacia informática aos alunos (V. Anexo 2), a fim de diagnosticar os seus níveis de literacia informática, que se mostraram desde logo disponíveis e empenhados no seu preenchimento.

As questões foram: 1- Tens computador em casa? 2- Utilizas o computador? 3- Qual a frequência com que utilizas o computador? 4- Para que utilizas o computador? 5- Gostas das aulas em que é usado o computador? 6- Gostavas de utilizar a Internet para aprenderes Geografia? 7- Achas que é possível aprender Geografia recorrendo ao computador e à informação disponível na internet?

Na planificação/leção da *2ª aula*, foi implementada a WebQuest. O objetivo principal é dar-lhes a conhecer a União Europeia (UE), desde a sua formação até à atualidade, e os países que a constituem através de um novo recurso. Aqui a turma foi dividida por grupos e a cada grupo foi fornecido, pela docente, um país da União Europeia. Esta atividade permite adquirir e aprofundar novos hábitos de investigação (V. Quadro 4).



**Quadro 4- Plano da 2ª Aula - Geografia**

<b>Conteúdos</b>	<b>Estratégias</b>	<b>Atividades /recursos</b>	<b>Avaliação</b>
Realização de uma WebQuest sobre a União Europeia: O que é a União Europeia? Quantos países a constituem? Quais as suas capitais?	a) “Feedback” sobre a aula anterior acerca da subtemática (A União Europeia). b) Divisão da turma por grupos. c) Explicação sobre a WebQuest e todo o seu processo de funcionamento	Diálogo Quadro Sala Multimédia (Computadores/Internet) WebQuest	Grelha/Parâmetros de Observação. Informal: Tipo de participação oral dos alunos; nível de participação; Comentários finais dos alunos

Na planificação/lecionação da 3ª aula, os alunos procederam à apresentação dos seus trabalhos em grupo (V. Anexo 3). Nesta apresentação, os alunos tiveram de assumir o papel de agentes turísticos, fazendo publicidade do seu país, de maneira a que este fosse escolhido pelas turistas (docentes presentes na aula), como o próximo destino de férias. Todos os grupos tiveram também, que incluir nas suas apresentações a resposta às seguintes questões: O que é a União Europeia? Quantos países a constituem? Quais as suas capitais? Tudo isto como resultado da realização da WebQuest (V. Quadro 5). A quando da apresentação, os grupos eram avaliados através de uma grelha onde continha os seguintes parâmetros de análise do PPT: Souberam organizar a informação recolhida, Revelaram preocupação com a estética (apresentação), Houve rigor científico, Os exemplos eram adequados, Todos os parâmetros da tarefa foram cumpridos. (V. Quadro 11)

**Quadro 5- Plano da 3ª Aula - Geografia**

<b>Conteúdos</b>	<b>Estratégias</b>	<b>Atividades /recursos</b>	<b>Avaliação</b>
Apresentação pelos alunos, do trabalho realizado na aula anterior (Produto final da WebQuest).	a) Explicação aos alunos sobre a organização e funcionamento das apresentações. b) Apresentação dos trabalhos realizados.	Diálogo Caderno Diário PPT Computador	Grelha/Parâmetros de análise do PPT. Informal: Tipo de participação oral/Postura dos alunos; nível de participação; Comentários finais dos alunos...

Na planificação/lecionação da 4ª aula, foram feitas algumas observações sobre as apresentações versando: Apresentação das bandeiras dos países em questão, a escrita e a expressão oral. De seguida realizaram uma ficha de trabalho do manual escolar “GPS, A

Terra: Estudos e Representações Meio Natural: 75”, onde as questões eram: Identificar os países assinalados na figura, Mencionar as capitais desses países, Associar o ano de entrada na União Europeia e Referir quais desses países passaram a integrar a União Europeia no último alargamento. Por fim tinham que transformar as seguintes frases em frases verdadeiras: a) A declaração de Schuman foi apresentada no ano de 1952; b) 1986 foi a data do primeiro alargamento da União Europeia; c) Portugal aderiu à União Europeia em 1981; d) O Tratado de Maastricht entrou em vigor no ano de 1988; e) Bulgária e Roménia passaram a integrar a União Europeia no ano de 2004.

No final, os alunos, responderam a um questionário sobre a realização da WebQuest (V. Anexo 4). Este questionário pretendeu aferir o contributo das WebQuests na aprendizagem. (V. Quadro 6)

**Quadro 6- Plano da 4ª Aula - Geografia**

<b>Aulas</b>	<b>Conteúdos</b>	<b>Estratégias</b>	<b>Atividades /recursos</b>	<b>Avaliação</b>
4	Continuação das apresentações da aula anterior. Realização e correção das fichas de trabalho do manual escolar. Questionário sobre a WebQuest.	a) Observações sobre as apresentações, tais como: Apresentação das bandeiras dos países em questão, a escrita e a expressão oral. b) Realização das fichas de trabalho do manual escolar. c) Questionário sobre a realização da WebQuest.	PPT Computador Diálogo Manual escolar Caderno Diário Questionário	Ficha de Trabalho. Informal: Tipo de participação oral/Postura dos alunos; nível de participação; Comentários finais dos alunos....

No que diz respeito ao estudo feito na disciplina de *Historia e Cultura das Artes (HCA)* (TH) e logo na *1ª aula*, foi proposto o preenchimento de um questionário sobre literacia informática aos alunos (V. Anexo 5), a fim de diagnosticar os seus níveis de literacia informática. Estes mostraram-se desde logo disponíveis e empenhados no seu preenchimento (V. Quadro 7). As questões foram: 1- Tens computador em casa? 2- Utilizas o computador? 3- Qual a frequência com que utilizas o computador? 4- Para que utilizas o computador? 5- Gostas das aulas em que é usado o computador? 6- Gostavas de utilizar a Internet para aprenderes HCA? 7- Achas que é possível aprender HCA recorrendo ao computador e à informação disponível na internet?

Quadro 7- Plano da 1ª Aula - HCA

Aulas	Conteúdos	Estratégias	Atividades /recursos	Avaliação
1	A arquitetura gótica e as suas principais inovações. Onde surge pela primeira vez a arte gótica? Quais as principais inovações da arquitetura gótica e as suas consequências/renovação estética?	a) Levantamento das ideias tácitas através da visualização de um vídeo “Os Pilares da Terra”. b) Explicação dos conteúdos: As inovações técnico-construtivas da arquitetura gótica, consequências /renovação estética e as alterações na estrutural formal. (P). (PPT). c) Resolução de uma Ficha de Trabalho (V. Anexo 6) d) Questionário sobre Literacia Informática.	Vídeo PPT Ficha de Trabalho Questionário	Ficha de Trabalho. Informal: Tipo de participação oral dos alunos; nível de participação; Comentários finais dos alunos....

Na planificação/lecionação da 2ª aula, foi implementada a WebQuest. O objetivo principal é dar-lhes a conhecer a arquitetura gótica e a sua difusão na Europa. Aqui a turma foi dividida por grupos e a cada grupo foi fornecido, pela docente, uma Catedral gótica. Esta atividade permite adquirir e aprofundar novos hábitos de investigação. (V. Quadro 8)

Quadro 8- Plano da 2ª Aula – HCA

Aulas	Conteúdos	Estratégias	Atividades /recursos	Avaliação
2	Realização de uma WebQuest sobre a arquitetura gótica e a sua difusão na Europa. Qual é o tipo de planta da catedral? Quais são as principais inovações exteriores? Como se difunde nos vários países da Europa?	a) “Feedback” sobre a aula anterior acerca das principais inovações técnicas da arquitetura gótica. b) Divisão da turma por grupos. c) Explicação sobre a WebQuest e todo o processo de funcionamento desta.	Diálogo Quadro Sala Multimédia (Computadores/Internet) WebQuest	Grelha/Parâmetros de Observação. Informal: Tipo de participação oral dos alunos; nível de participação; Comentários finais dos alunos....

Na planificação/lecionação da 3ª aula, os alunos procederam à apresentação dos seus trabalhos em grupo (V. Anexo 7). Nesta apresentação, os alunos tiveram de assumir o papel de agentes turísticos, explicando aos turistas o tipo de planta da Catedral, as principais inovações no exterior (entradas, portal, torres e decoração) e a arquitetura gótica do país onde a catedral se insere. Todos os grupos tiveram também, que incluir nas suas apresentações a resposta às seguintes questões: a) Quais as inovações técnico-construtivas da arquitetura gótica? b) Quais as consequências/renovações estéticas dessas inovações?

Tudo isto como resultado da realização da WebQuest. (V. Quadro 9). A quando da apresentação, os grupos eram avaliados através de uma grelha onde continha os seguintes parâmetros de análise do PPT: Souberam organizar a informação recolhida, Revelaram preocupação com a estética (apresentação), Houve rigor científico, Os exemplos eram adequados, Todos os parâmetros da tarefa foram cumpridos. (V. Quadro 12)

**Quadro 9- Plano da 3ª Aula - HCA**

Conteúdos	Estratégias	Atividades /recursos	Avaliação
Apresentação, pelos alunos, do trabalho realizado na aula anterior (Produto final da WebQuest).	a) Explicação aos alunos sobre a organização e funcionamento das apresentações. b) Apresentação dos trabalhos realizados.	Diálogo Caderno Diário PPT Computador	Grelha/Parâmetros de análise do PPT. Informal: Tipo de participação oral/Postura dos alunos; nível de participação; Comentários finais dos alunos....

Na planificação/lecionação da 4ª aula, o tema abordado foi o Gótico em Portugal: O Manuelino. Com o auxílio de um PPT foi explicado aos alunos os seguintes conteúdos: As características da arquitetura gótica e Manuelina em Portugal, os elementos decorativos do Manuelino, arquitetura civil, principais arquitetos do Manuelino e os mais emblemáticos edifícios Manuelinos. No final, os alunos, responderam a um questionário sobre a realização da WebQuest (V. Anexo 8). Este questionário pretendeu aferir o contributo das WebQuests na aprendizagem (V. Quadro 10)

**Quadro 10- Plano da 4ª Aula - HCA**

Conteúdos	Estratégias	Atividades /recursos	Avaliação
O Gótico em Portugal: O Manuelino Quais, as particularidades, da arquitetura gótica em Portugal? Quando surge a arte Manuelina? Quais as características da arquitetura Manuelina? Questionário sobre a WebQuest.	a) Levantamento das ideias tácitas através de quatro imagens, sobre a arquitetura gótica em Portugal e a arquitetura Manuelina. b) Explicação dos conteúdos: As características da arquitetura gótica e Manuelina em Portugal, os elementos decorativos do Manuelino, arquitetura civil, principais arquitetos do Manuelino e os mais	PPT Computador Diálogo Manual Caderno Diário Questionário	Ficha de Trabalho. Informal: Tipo de participação oral/Postura dos alunos; nível de participação; Comentários finais dos alunos....

	emblemáticos edificios Manuelinos. (P). (PPT). c) Resolução de uma Ficha de Trabalho c) Questionário sobre a realização da WebQuest.		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

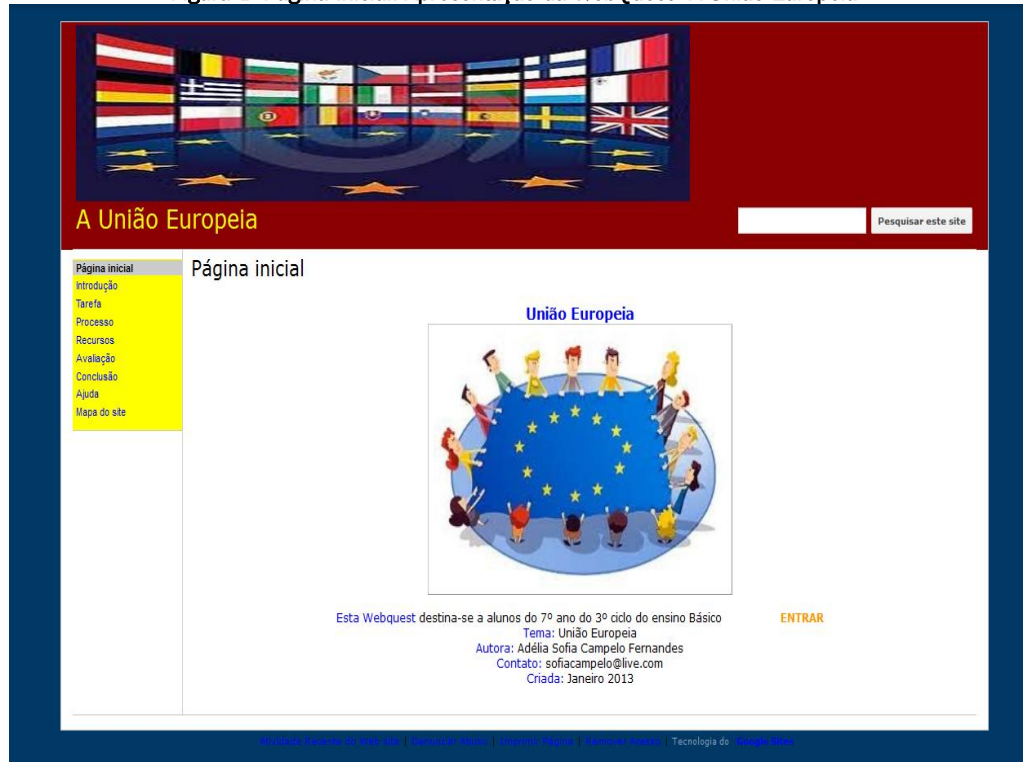
Resumindo, foram utilizados os seguintes instrumentos de recolha de dados para futura análise: Questionário sobre Literacia informática (QLI); uma WebQuest; um PowerPoint (PPT); Questionário sobre a WebQuest; Grelha de análise do PPT; Grelha de Observação (GO).

## 2. 4 As WebQuests

A **WebQuest** aplicada na turma de **Geografia** - "A União Europeia"<sup>22</sup> foi construída para lecionar o tema da União Europeia. A construção da WebQuest foi um processo longo e muito pensado. Na planificação e elaboração desta WebQuest, tive sempre em atenção para quem se destinava. Esta WebQuest foi construída de forma a ser fácil a sua utilização, tive sempre o cuidado de não utilizar uma linguagem complicada ou formal. Em relação às etapas, construí-as de modo a serem de compreensão rápida. Quanto à estrutura da WebQuest segui as normas já por mim referidas. Assim, o resultado foi uma estrutura bastante simples, tendo assim, os alunos, bastante liberdade para explorar a WebQuest.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://sites.google.com/site/madeinglobalizacao/>

Figura 1- Página Inicial: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"



Na *página inicial*, explicito o público-alvo: alunos do 7º ano de escolaridade, o tema: “A União Europeia”, a autora e o seu respetivo contato, e por fim a data em que a WebQuest foi criada. Optei por colocar uma imagem ao centro e uma hiperligação com o nome “Entrar” que vai diretamente para a Introdução, tudo isto, como forma de despertar interesse. Por fim, no lado esquerdo aparece o menu, onde estão hiperligações com todas as componentes, assim sendo, toda a estrutura da WebQuest está acessível desde o primeiro momento.

Figura 2- Introdução: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"

**A União Europeia**

Página inicial  
Introdução  
Tarefa  
Processo  
Recursos  
Avaliação  
Conclusão  
Ajuda  
Mapa do site

**Introdução**

**A Formação da União Europeia**

Formação da União Europeia

OBJECTIVOS...

Em 1957 são criadas duas novas comunidades:

A Comunidade Europeia da Energia Atómica (CEEA)

A Comunidade Económica Europeia (CEE)

O que hoje se denomina União Europeia iniciou-se após a 2ª Guerra Mundial. O nosso continente necessitava de paz e de uma urgente reconstrução. Alguns países da Europa uniram-se em organizações de cooperação económica e política. A primeira medida nesse sentido foi concretizada com a criação da Comunidade Europeia do Carvão e do Aço (C.E.C.A.) constituída em 1951.

Esta WebQuest, tem como objetivo principal levar-vos a conhecer a União Europeia (U.E.), desde a sua formação até à atualidade, e os países que a constituem.

[Segue-me para a Tarefa](#)

Na Introdução, procurei despertar o interesse do aluno para a temática a desenvolver. Para tal, coloquei um pequeno vídeo sobre a Formação da União Europeia. Assim, dou indicações e motivo a entrar na Tarefa.

Figura 3- Tarefa: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"

**A União Europeia**

Página inicial  
Introdução  
Tarefa  
Processo  
Recursos  
Avaliação  
Conclusão  
Ajuda  
Mapa do site

**Tarefa**

**Imagina que és um agente turístico e que precisas de Promover um país da União Europeia.**

Deste modo, vai ser distribuído pelo professor, a cada grupo, um país da União Europeia. A tua tarefa é pesquisar sobre esse país, para ficares a conhecer realidades culturais, económicas e sociais, de maneira a que possas promover turisticamente o país. Para tal, deves fazer uma apresentação onde conste: 1- A bandeira do país, 2- Capital, 3- Língua oficial, 4- A moeda e 5- Imagens sobre o país em questão.

Como, os turistas, não pertencem à União Europeia, deves incluir nessa apresentação as respostas as seguintes questões: O que é a União Europeia? Quantos países a constituem? Quais as suas capitais?

[Segue-me para o Processo](#)


Na *Tarefa*, optei por colocar uma imagem com um turista e um agente turístico como forma de tornar a mensagem mais pessoal e de tornar a página mais atrativa visualmente. Com a descrição da Tarefa a realizar pretendi desvendar aquilo que todos os alunos deverão conseguir realizar no fim da WebQuest. Assim, o aluno é informado que terá de fazer uma apresentação, assumindo o papel de agente turístico, fazendo, assim, publicidade do seu país. Esta apresentação tem que incluir a resposta a algumas perguntas que eu indico na Tarefa. Pretendo, mais uma vez, motivar o aluno a seguir-me para o Processo.

Figura 4- Processo: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"

**A União Europeia**

Processo

Para que o teu país seja escolhido, pelos turistas, para as próximas férias, segue-me passo a passo:



1º Passo: Organizar grupos de 3 a 4 elementos. (Este passo é realizado pela professora).

2º Passo: Cada grupo, pesquisa e recolhe informação sobre o seu país (Bandeira, Capital, Língua oficial, Moeda e Imagens).

3º Passo: Todos os grupos respondem às seguintes questões:

- a) O que é a União Europeia?
- b) Quantos países a constituem?
- c) Quais as suas capitais?

4º Passo: No final, todos os grupos terão de fazer uma breve apresentação em power point, onde conste toda a sua pesquisa. Não se esqueçam que a apresentação, em power point, é para promover o país, por isso sejam criativos.

Para te ajudar na tua pesquisa segue-me para os [Recursos](#)

No *Processo*, voltei a colocar uma imagem (agora só de turistas), para tornar a página mais apelativa. Coloquei passo a passo tudo aquilo que os grupos deviam fazer: 1º Passo: Organizar grupos de 3 a 4 elementos (Este passo é realizado pela professora); 2º Passo: Cada grupo pesquisa e recolhe informação sobre o seu país (Bandeira, Capital, Língua oficial, Moeda e Imagens); 3º Passo: Todos os grupos respondem às seguintes questões: a) O que é a União Europeia? b) Quantos países a constituem? c) Quais as suas capitais? No 4º Passo, dou-lhe algumas dicas sobre a forma de apresentação dos seus trabalhos.



Figura 5- Recursos: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"



Nos *Recursos*, disponibilizei alguns sites de forma a orientar as suas pesquisas. Para além destes, os alunos podiam consultar outros que lhes parecessem úteis e ainda o manual e caderno diário. A seleção de sites foi feita para que os alunos não se perdessem na busca da informação, visto que na internet existem muitos sites que não têm qualidade educativa.

Figura 6- Avaliação: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"



Na *Avaliação*, apresento os critérios de ordem qualitativa para a apreciação de cada trabalho efetuado. Pretendi, de forma clara e concreta dar indicações aos alunos sobre a forma como o trabalho realizado seria avaliado. A avaliação integra uma informação global sobre cada critério a ser considerado pelo professor, na elaboração do trabalho e na apresentação final.

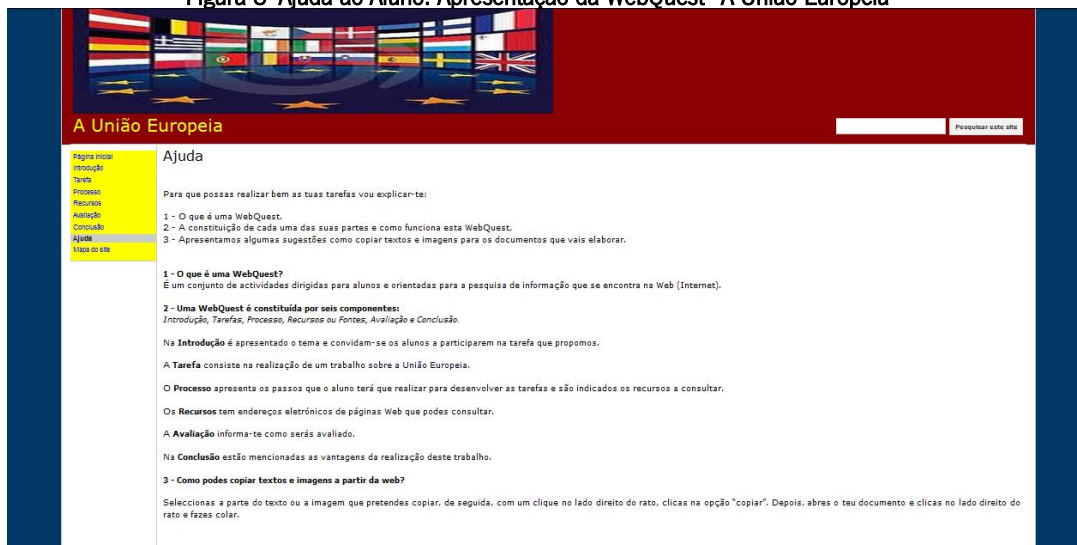
A fim de recolher dados acerca da reação dos alunos quanto às tarefas propostas: motivação, empenho, cumprimento das orientações fornecidas e à ajuda solicitada, elaborei uma *Grelha de Observação* onde se prevê a ocorrência de alguns aspetos, nomeadamente o interesse dos alunos no desenrolar do trabalho de grupo, as reação e atitudes dos alunos perante a atividade, as dificuldades manifestadas pelos alunos (V. Anexo 9).

Figura 7- Conclusão: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"



A *conclusão* apresentava um resumo sobre a experiência proporcionada e as vantagens da realização do trabalho, reforçando o que se aprendeu.

Figura 8- Ajuda ao Aluno: Apresentação da WebQuest "A União Europeia"



A ajuda ao aluno encontra-se sempre presente no menu, os tópicos de ajuda que se encontram na WebQuest são: “O que é uma WebQuest; Quais os seus componentes; Como copiar texto e imagens de um site para o teu trabalho”.

Todas as WebQuests, antes de serem utilizadas pelos alunos, devem ser *avaliadas*. Assim, e tendo em conta as grelhas de avaliação disponíveis para o efeito, já referidas anteriormente, optei por avaliar a WebQuest recorrendo à grelha de avaliação de Bellofatto<sup>23</sup>.

Após essa avaliação, e com os dados resultantes (V. Anexo 10) pude depreender alguns aspetos.

Em relação à componente estética, os elementos gráficos utilizados contribuíram para a compreensão de conceitos, ideias e de relações, diferenças de tamanho e de cor foram bem usadas e com consistência. A navegação foi praticamente intuitiva, o utilizador soube onde estava a informação e como aceder, não houve problemas técnicos.

A Introdução funcionou como motivação temática e motivação cognitiva, embora constata-se que são aspetos que podem ser mais explorados e passíveis de melhorar.

A Tarefa relacionou-se com o que é habitual e estava diretamente relacionada com o que os alunos deveriam saber e com o que seriam capazes de fazer.

No Processo, cada etapa estava perfeitamente descrita, os alunos perceberam exatamente o que fazer em cada etapa. O processo apresentava estratégias e ferramentas para aceder e adquirir conhecimento para a realização das tarefas. As atividades estavam relacionadas e concebidas de forma a conduzirem o aluno na aquisição do conhecimento. Não foram explicitados papéis específicos para cada um dos elementos dos grupos, daí que o processo pudesse ser mais rico.

Nos Recursos, havia uma clara e significativa relação entre todos os recursos e a informação necessária para que os alunos completassem as tarefas, cada recurso tinha a sua importância. As ligações tiraram partido da qualidade que se pode encontrar na web, as variadas fontes proporcionaram informação para os alunos aprenderem profundamente.

Por fim, a clareza nos critérios de avaliação talvez pode-se ser melhorada na medida que não referi os indicadores quantitativos, apenas referi os critérios qualitativos.

---

<sup>23</sup> Bellofatto, L.; Bohl, N., Casey, M.; Krill, M. & Dodge, B. A Rubric for Evaluation WebQuests. 2001. Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>.

A WebQuest utilizada na disciplina da **História e Cultura das Artes versou o tema «O Gótico “Deus-Luz”»**<sup>24</sup>, tendo sido construída para lecionar o tema do Módulo 4 A Cultura da Catedral. A construção desta foi um processo longo e muito pensado. Na planificação e elaboração desta WebQuest, tive sempre em atenção para quem se destinava. Esta WebQuest foi construída de forma a ser fácil a sua utilização, tive sempre o cuidado de não utilizar uma linguagem complicada ou formal. Em relação às etapas, construí-as de modo a serem de compreensão rápida.

Quanto à estrutura da WebQuest segui as normas já por mim referidas. Assim, o resultado foi uma estrutura bastante simples, tendo assim, os alunos, bastante liberdade para explorar a WebQuest.

Figura 9- Página Inicial: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"



Na página *inicial*, explicito o público-alvo: alunos do 1º ano do ensino profissional de turismo, o tema: “O Gótico Deus-Luz”, a autora e o seu respetivo contato, e por fim a data em que a WebQuest foi criada.

Optei por colocar uma imagem ao centro e uma hiperligação com o nome “Entrar” que vai diretamente para a Introdução, tudo isto, como forma de despertar interesse. Por fim, no lado esquerdo aparece o menu, onde estão hiperligações com todas as componentes, assim sendo, toda a estrutura da WebQuest está acessível desde o primeiro momento.

<sup>24</sup>Disponível em: <https://sites.google.com/site/ogoticodeuseluz/home>

Figura 10- Introdução: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"

*O Gótico "Deus - Luz"*

Página inicial  
Introdução  
Tarefa  
Processo  
Recursos  
Avaliação  
Conclusão  
Ajuda  
Mapa do site

Arquitetura Gótica

Arquitetura Gótica

A Arte Gótica nasceu no Ocidente europeu, mais propriamente no noroeste de França, em meados do século XII, perdurando nos séculos XIII e XIV na Itália, na França até ao século XV e para lá desse século nos países mais a Norte.

"Deus era a Luz, que irradia e desce sobre as criaturas espalhando a Sua graça e virtude, e através da Luz de Deus, as almas elevam o seu espírito até ele".

A verdade é que ainda hoje a arte gótica maravilha e fascina pela sua ascética verticalidade e pela exuberância mística da sua estética.

Esta WebQuest, tem como objetivo principal levar-vos a conhecer a **arquitetura gótica** bem como as suas **inovações técnico-construtivas** e as **consequências/renovação estética**.

Segue para a [TAREFA](#)

Na *Introdução* procurei despertar o interesse do aluno para a temática a desenvolver. Para tal, coloquei um pequeno vídeo sobre a Arquitetura Gótica. Assim, dou indicações e motivo a entrar na Tarefa.

Figura 11- Tarefa: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"

*O Gótico "Deus - Luz"*

Página inicial  
Introdução  
Tarefa  
Processo  
Recursos  
Avaliação  
Conclusão  
Ajuda  
Mapa do site

Imagina que o teu grupo é convidado para trabalhar numa agência de guias turísticos.

Deste modo, vai ser distribuído pela professora, a cada grupo, uma catedral gótica. A tarefa é pesquisar tudo sobre a vossa catedral e o surgimento do estilo gótico no país em que se encontra a catedral. Para tal, devem preparar uma apresentação para explicar todo o estilo gótico que está expresso na catedral aos turistas.

Segue para o [Processo](#)

Na *Tarefa*, optei por colocar uma imagem com dois turistas como forma de tornar a mensagem mais pessoal e de tornar a página mais atrativa visualmente. Com a descrição da Tarefa a realizar pretendi desvendar aquilo que todos os alunos deverão conseguir realizar no

fim da WebQuest. Assim, o aluno é informado que terá de pesquisar tudo sobre a catedral e o surgimento do estilo gótico no país em que se encontra a catedral. E no final, tinham que preparar uma apresentação para explicar todo o estilo gótico que está expresso na catedral aos turistas. Pretendo, mais uma vez, motivar o aluno a seguir-me para o Processo.

Figura 12- Processo: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"

Página inicial  
Introdução  
Tema  
Processo  
Recursos  
Avaliação  
Conclusão  
Ajuda  
Mapa do site

Processo

Para que o teu grupo, seja considerado o guia turístico do ano, segue-me passo a passo.

Catedrais

Reims

Cologne

Amiens

Bourges

Worms

1º Passo: Organizar grupos de 3 a 4 elementos (Este passo é realizado pela professora).

2º Passo: Cada grupo, pesquisa e recolhe informação sobre a sua catedral, nessa informação devem incluir: o tipo de planta da vossa catedral, as principais inovações no exterior (entradas, portal, torres e decoração) e falar sobre a arquitetura gótica no país ao qual pertence a vossa catedral.

3º Passo: Todos os grupo terão de incluir nas suas apresentações, as respostas às seguintes questões:

a) Quais as inovações técnico-construtivas da arquitetura gótica?  
b) Quais as consequências/renovações estéticas dessas inovações?

4º Passo: No final, todos os grupos terão de fazer uma apresentação em Power Point, onde conste toda a sua pesquisa. Não se esqueçam, devem apresentar imagens das vossas catedrais.

Para te ajudar na tua pesquisa segue-me para os [Recursos](#)

No *Processo*, coloquei uma imagem das catedrais que iam ser estudadas, para tornar a página mais apelativa. Coloquei passo a passo tudo aquilo que os grupos deviam fazer: 1º Passo: Organizar grupos de 3 a 4 elementos (Este passo é realizado pela professora). 2º Passo: Cada grupo, pesquisa e recolhe informação sobre a sua catedral, nessa informação devem incluir: o tipo de planta da vossa catedral, as principais inovações no exterior (entradas, portal, torres e decoração) e falar sobre a arquitetura gótica no país ao qual pertence a vossa catedral; 3º Passo: Todos os grupos terão de incluir nas suas apresentações, as respostas às seguintes questões: a) Quais as inovações técnico-construtivas da arquitetura gótica? b) Quais as consequências/renovações estéticas dessas inovações? No 4º Passo, dou-lhe algumas sugestões sobre a forma de apresentação dos seus trabalhos.

Figura 13- Recursos: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"

The screenshot shows the 'Recursos' page of the WebQuest. At the top, there is a decorative graphic of a tree branch with the title 'O Gótico "Deus - Luz"'. Below the title is a search bar with the text 'Pesquisar este site'. On the left side, there is a vertical menu with the following items: 'Página inicial', 'Introdução', 'Tarefa', 'Processo', 'Recursos', 'Avaliação', 'Conclusão', 'Ajuda', and 'Mapa do site'. The main content area is titled 'Recursos' and contains the following text: 'Sites a consultar:', 'Motores de busca: [Google](#)', 'Catedral de Reims', 'Catedral de Notre - Dame', 'Catedral de Milão', 'Catedral de Colónia', 'Catedral de Lincoln', and 'Catedral de León'. At the bottom, there is a note: 'Para além destes sites, podes consultar outros que te sejam úteis, e o teu manual.' and a link 'Consulta a [Avaliação](#)'.

Nos *Recursos*, disponibilizei alguns sites de forma a orientar as suas pesquisas. Para além destes, os alunos podiam consultar outros que lhes parecessem úteis e ainda o manual e caderno diário. Esta seleção de sites, foi feita para que os alunos não se perdessem na busca da informação, visto que na internet existem muitos sites que não têm qualidade educativa.

Figura 14- Avaliação: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"

The screenshot shows the 'Avaliação' page of the WebQuest. At the top, there is a decorative graphic of a tree branch with the title 'O Gótico "Deus - Luz"'. Below the title is a search bar with the text 'Pesquisar este site'. On the left side, there is a vertical menu with the following items: 'Página inicial', 'Introdução', 'Tarefa', 'Processo', 'Recursos', 'Avaliação', 'Conclusão', 'Ajuda', and 'Mapa do site'. The main content area is titled 'Avaliação' and contains a table with the following content:

O grau de participação nas atividades será avaliado com base nos seguintes critérios:	As apresentações dos PPTs serão avaliadas com base nos seguintes critérios:
Participou ativamente nas atividades, cooperando com o grupo. Discutiu de forma séria e profunda com os/as colegas sobre os temas propostos. Trouxe informações importantes para a discussão. O resultado de sua atividade foi relevante e criativo.	Apresentação estética do PPT, cores, imagens e criatividade
Participou nas atividades, cooperando com o grupo. Discutiu com os/as colegas sobre os temas propostos. O resultado de sua atividade foi bom.	Postura do grupo na apresentação.
Participou pouco nas atividades. A sua contribuição para a discussão e o trabalho foi regular.	Oralidade.
Estive presente mas não há registo da sua contribuição para a discussão e trabalho.	Cumprimento das tarefas pedidas na WebQuest.
Não participou na atividade.	Revelação de Conhecimento

At the bottom right, there is a link 'Segue-me para a [Conclusão](#)'.

Na *Avaliação*, apresento os critérios de ordem qualitativa para a apreciação de cada trabalho efetuado. Pretendi, de forma clara e concreta dar indicações aos alunos sobre a forma como o trabalho realizado seria avaliado. A avaliação integra uma informação global sobre cada critério a ser considerado pelo professor, na elaboração do trabalho e na apresentação final.

A fim de recolher dados acerca da reação dos alunos quanto às tarefas propostas: motivação, empenho, cumprimento das orientações fornecidas e à ajuda solicitada, elaborei uma *Grelha de Observação* onde se prevê a ocorrência de alguns aspetos, nomeadamente o interesse dos alunos no desenrolar do trabalho de grupo, as reação e atitudes dos alunos perante a atividade, as dificuldades manifestadas pelos alunos (V. Anexo 11).

Figura 15- Conclusão: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"



A *conclusão* apresenta, um resumo sobre a experiência proporcionada e as vantagens da realização do trabalho, reforçando o que se aprendeu.



Figura 16- Ajuda ao Aluno: Apresentação da WebQuest "O Gótico Deus-Luz"



A ajuda ao aluno encontra-se sempre presente no menu, os tópicos de ajuda que se encontram na WebQuest são: “O que é uma WebQuest; Quais os seus componentes; Como copiar texto e imagens de um site para o teu trabalho”.

Todas as WebQuests, antes de serem utilizadas pelos alunos, devem ser *avaliadas*. Assim, e tendo em conta as grelhas de avaliação disponíveis para o efeito, já referidas anteriormente, optei por avaliar a WebQuest recorrendo à grelha de avaliação de Bellofatto<sup>25</sup>.

Após essa avaliação, e com os dados resultantes (V. Anexo 12) pude depreender alguns aspetos:

Em relação à componente estética, os elementos gráficos utilizados contribuíram para a compreensão de conceitos, ideias e de relações, diferenças de tamanho e de cor foram bem usadas e com consistência. A navegação foi praticamente intuitiva, o utilizador soube onde estava a informação e como aceder, não houve problemas técnicos.

A Introdução funcionou como motivação temática e motivação cognitiva, embora constata-se que são aspetos que podem ser mais explorados e passíveis de melhorar.

A Tarefa relacionou-se com o que é habitual e estava diretamente relacionada com o que os alunos deveriam saber e com o que seriam capazes de fazer.

<sup>25</sup> Bellofatto, L.; Bohl, N., Casey, M.; Krill, M. & Dodge, B. A Rubric for Evaluation WebQuests. 2001. Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>.

No Processo, cada etapa estava perfeitamente descrita, os alunos perceberam exatamente o que fazer em cada etapa. O processo apresentava estratégias e ferramentas para aceder e adquirir conhecimento para a realização das tarefas. As atividades estavam relacionadas e concebidas de forma a conduzirem o aluno na aquisição do conhecimento. Não foram explicitados papéis específicos para cada um dos elementos dos grupos, daí que o processo pudesse ser mais rico.

Nos Recursos, havia uma clara e significativa relação entre todos os recursos e a informação necessária para que os alunos completassem as tarefas, cada recurso tinha a sua importância. As ligações tiraram partido da qualidade que se pode encontrar na web, as variadas fontes proporcionaram informação para os alunos aprenderem profundamente.

Por fim, a clareza nos critérios de avaliação talvez pode-se ser melhorada na medida que não referi os indicadores quantitativos, apenas referi os critérios qualitativos.

## Capítulo III- Análise dos Resultados

Este capítulo será dedicado à análise dos dados recolhidos, respetivamente, na aula de Geografia e de HCA. Procuraremos, assim, encontrar algumas respostas á nossa pergunta de investigação:

*- Qual é o contributo de uma WebQuest como recurso de aprendizagem na aula de História e Geografia?*

### 3.1 Análise dos resultados em Geografia

A primeira análise é dedicada ao *questionário* (QLI) (V Anexo 2) cujo objetivo era caracterizar o *nível de literacia informática dos alunos*. Assim, pretendíamos obter informação relativamente ao uso, frequência, finalidade do computador, bem como a utilização da internet como forma de aprendizagem nas aulas de Geografia. Esta ficha foi elaborada de uma forma simples, com questões muito claras e objetivas. Em relação ao número de questões, este foi limitado para não tornar o questionário demasiado extenso

As primeiras questões eram relacionadas com a utilização do computador. Nesta turma, todos os alunos (N=29) possuíam computador em casa. No entanto, 17 utilizam o computador só em casa, 10 dos alunos para além de o utilizarem em casa também o fazem na escola, e 2 utilizam o computador em outros locais como a Universidade do Minho. Relativamente à frequência de utilização do computador podemos constatar que a maioria dos alunos (19) utiliza o computador diariamente, sendo que 9 utilizam semanalmente e apenas 1 dos alunos utiliza o computador esporadicamente. A observação atenta dos dados permitiu apurar que a finalidade da utilização do computador é maioritariamente o pesquisar na internet, seguindo-se a utilização, por parte de 8 alunos, para a realização dos trabalhos de casa. Outra das opções de utilização do computador são os jogos (7) e 2 dos alunos dizem utilizarem o computador para as Redes Sociais.

Quando perguntamos aos alunos se gostam das aulas com recurso ao computador as respostas são todas afirmativas. Nesta questão foi-lhes perguntado o porquê, e aqui estão algumas das respostas dos alunos:

*"É mais fácil para mim aprender"*

*"o computador atrai mais a atenção e dá mais gosto ainda para aprender"*

*"também podemos aprender através do computador"*

*"tornam-se mais divertidas e aprendemos tanto, como se tivesse um professor"*

Quanto à utilização da internet na aprendizagem de Geografia, 28 alunos responderam afirmativamente, sendo que apenas 1 aluno discordou:

*"Porque hoje em dia, com as avançadas tecnologias dá para aprender muita coisa"*

*"Porque, hoje em dia, na internet já existe muita informação sobre o que abordamos nas aulas"*

*"A internet é um meio de pesquisa eficaz com muita informação"*

*"Porque a internet tem informação sobre tudo o que queremos pesquisar"*

*"Porque atualmente a internet é um ótimo recurso para estudar"*

*Eis a voz do aluno que discorda: "Porque às vezes pode ter alguma coisa errada"*

Após a realização da WebQuest os alunos foram submetidos a um **questionário de opinião** (V. Anexo 4) sobre a utilização deste recurso como forma de aprendizagem. Desta forma, podemos aferir, numa amostra de 29 alunos (N=29) das seguintes constatações:

- Relativamente à primeira questão, *Aprender através de uma WebQuest*, que 72% dos alunos responderam que aprender através desta é estimulante, seguidamente 24% refere que é muito estimulante e apenas 4% acharam pouco estimulante aprender através deste recurso.

No que concerne à segunda questão, *Aprender a trabalhar com a WebQuest*, constatamos que é fácil trabalhar com uma WebQuest para 62% dos alunos e 38% diz que é acessível. Na terceira questão, *As tarefas propostas*, verificou-se que 72% dos alunos acharam as tarefas desafiadoras, no entanto 28% dizem que as tarefas foram pouco desafiadoras. A quarta questão pretendia saber se o, *Número de sessões para resolver a WebQuest*, era demasiado, suficiente ou insuficiente, ao qual 97% dos alunos mencionaram que foi suficiente e apenas 3% disseram ser insuficiente o número de sessões, nenhum dos alunos achou que eram demasiado. Quanto à quinta questão, *Relativamente ao processo*, o que se pretendia aferir era se os alunos perceberam o que lhes era pedido, do que constatamos que 83% dos alunos percebeu o que lhes era proposto no processo, no entanto 17% afirmam ter percebido mais o menos. A Questão seis, *Recursos disponibilizados na*

*WebQuest*, pretendia saber se os sites disponibilizados na *WebQuest* eram Demasiados, Suficientes ou Insuficientes, assim, 93% dos alunos considerou que eram demasiados e 7% entenderam ser suficientes. Quanto à sétima questão, *Avaliação*, pretendia-se saber se os alunos tinham compreendido, ou não, a forma como iriam ser avaliados, as respostas foram todas positivas, onde indicam que a avaliação estava clara. A oitava questão pretendia apurar se, *A Tarefa da WebQuest motivou para aprender mais sobre a União Europeia*, assim podemos constatar que a tarefa que se encontrava na *WebQuest* motivou os alunos a 100%. Estes justificaram a sua opção com as seguintes respostas:

*"foi uma forma mais divertida de aprender"*  
*"aprendi coisas que não sabia e deu-me mais motivação"*  
*"o sitio que a professora nos mostrou era bastante interessante"*  
*"é uma maneira mais lúdica de aprender a matéria, e é mais fácil de reter a informação"*  
*"é motivador trabalhar na WebQuest"*

No que diz respeito à nona questão, *Aulas lecionadas com recurso à WebQuest ou as aulas com professor*, aferimos que 79% dos alunos afirma que preferem com recurso à *WebQuest*, 14% com o professor e 7% dos alunos não responderam.

Os alunos que escolheram as aulas lecionadas através da *WebQuest* justificaram da seguinte forma:

*"Porque são mais divertidas, interessantes e cativantes";*  
*"É mais divertido ter aulas em computadores";*  
*"Porque são mais proveitosas e motivadoras, permitem-nos pesquisar e fazer coisas diferentes às das aulas com o professor";*  
*"É uma nova experiência de aulas";*  
*"Porque os professores devem fazer aulas diferentes";*  
*"Vamos para uma sala diferente e realizamos trabalho em grupo".*

Os alunos que escolheram as aulas lecionadas através do professor justificaram da seguinte forma:

*"Porque nos pode ajudar individualmente"*  
*"Porque o que me interessa é que o professor explique bem aos seus alunos" "Porque explica melhor e quantas vezes precisarmos"*  
*"Porque o professor explica melhor e eu percebo melhor"*

Na décima questão perguntava-se se os alunos gostavam de, *Resolver outras WebQuests*, à qual todos os alunos responderam afirmativamente, justificando deste modo:

*"interessamo-nos mais pela matéria coma internet do que no livro"*  
*"aprendemos mais facilmente com a WebQuest"*  
*"gostei de pesquisar e fazer trabalho em grupo"*  
*"é um desafio que me intriga e me motiva"*  
*"é mais vantajoso trabalhar em grupo"*  
*"É mais motivador"*  
*"achei interessante resolver uma WebQuest"*

Na décima primeira questão, *Aulas com recurso à WebQuest permitiu aprender de acordo com o ritmo dos alunos*, aferimos que 93% dos alunos diz aprender ao seu próprio ritmo através das aulas com a WebQuest, dizendo que:

*"foram bastante interessantes e cativaram a minha atenção, logo, empenhei-me e consegui acompanhar bem o ritmo";*  
*"como são os alunos a realizar a WebQuest, e não são os professores a dar aulas, podemos aprender de acordo com o nosso ritmo e não ao ritmo do professor";*  
*"consegui acompanhar a matéria com facilidade";*  
*"aprendi muito mais do que se fosse um professor a explicar";*  
*"aprendi porque não houve pressão e encontrei tudo que precisava na internet".*

No que diz respeito à décima segunda questão, *Trabalhar em Grupo*, pretendia-se aferir se os alunos gostavam, ou não, de trabalhar em grupo, ao que podemos constatar que 83% dos alunos mencionaram que sim e 17% disseram não gostar.

Para além destas questões foram propostas duas questões abertas que pediam aos alunos que se manifestassem livremente sobre as seguintes frases:

À primeira - *As maiores dificuldades que tive ao resolver a WebQuest foram...* os alunos partilharam o seguinte que organizámos do seguinte modo:

*"Não tive dificuldades" 18 alunos;*  
*"Trabalhar em grupo" 3 alunos;*  
*"Falta de tempo disponível para fazer o trabalho de grupo" 1 aluno;*  
*"Procurar informação " 5 alunos;*  
*-Não respondeu - 2 alunos*

A segunda pedia *"O que mais gostei de fazer na WebQuest foi..."* à qual obtivemos as seguintes opiniões:

*"Gostei de tudo" 3 alunos;*  
*"Procurar informação" 10 alunos;*  
*"Trabalhar em grupo" 7 alunos;*

*“Uma forma diferente de trabalhar “ 6 alunos;  
“Fazer o PPT “ 2 alunos;  
“Trabalhar com recurso ao computador” 1 aluno.*

De um modo geral, a análise dos dados do questionário de opinião revela que os alunos gostaram de trabalhar com a WebQuest, pois é um recurso estimulante, fácil de trabalhar e com tarefas desafiadoras. Quanto ao número de sessões foi por eles considerado suficiente, já que o processo e a avaliação estavam explícitos e claros. Quanto aos aspetos mais negativos, apenas foi referido o fato dos recursos serem em número demasiado.

Deste questionário podemos, também aferir, que os alunos preferem as aulas com recurso à WebQuest e que gostariam de desenvolver outras. Referem que com elas conseguem aprender os conteúdos ao seu próprio ritmo e gostaram de trabalhar em grupo.

*A análise do PPT* apresenta o resultado do trabalho feito pelos alunos sobre a “A União Europeia”. Para esta análise foram utilizadas duas grelhas preenchidas pela investigadora: Uma de observação da realização da WebQuest e outra com os parâmetros de análise do PPT aquando a apresentação dos grupos do trabalho realizado na WebQuest.

De acordo com a *Grelha de observação*, (V. Anexo 9), podemos constatar que todos os grupos revelaram empenho, curiosidade e interesse na realização da WebQuest. No decorrer da aula surgiram algumas dúvidas, tendo os alunos recorrido à ajuda da professora, com a exceção dos grupos 5 e 7. Todos os grupos revelaram organização no seu trabalho e de uma maneira geral respeitaram a opinião dos outros. Foi observável uma autonomia por parte de todos os grupos na realização da WebQuest e existe um bom relacionamento entre os membros do grupo com a exceção do grupo 2.

A partir dos dados revelados no Quadro 11, iremos analisar os PPTs (V. Anexo 3) realizados pelos grupos de alunos a partir da WebQuest “O Gótico Deus-Luz” (V. Capítulo 2).

Como já foi referido por mim anteriormente, a tarefa proposta na WebQuest aos alunos era a seguinte: fazer uma apresentação, assumindo o papel de agente turístico, que publicita o seu país, pesquisando e recolhendo informação (Bandeira, Capital, Língua oficial, Moeda e Imagens). Todos os grupos tinham que apresentar respostas às seguintes questões: a) O que é a União Europeia? b) Quantos países a constituem? c) Quais as suas capitais?

Quadro 11- Análise do PPTs feitos pelos grupos – Geografia

Parâmetros de análise do PowerPoint (PPT)	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8
Souberam organizar a informação recolhida								
Revelaram preocupação com a estética (apresentação)								
Houve rigor científico								
Os exemplos eram adequados								
Todos os parâmetros da tarefa foram cumpridos								

Observando o Quadro 11 podemos verificar que todos os grupos souberam organizar a informação recolhida e revelaram preocupação com a estética da apresentação, e revelaram ter alcançado a aprendizagem dos conteúdos com o recurso da WebQuest, manifesta no rigor científico apresentado nos PPTs e dando também exemplos adequados. Todos os parâmetros da tarefa foram cumpridos, com a exceção dos grupos 2 e 3 que não responderam a todas as questões que lhes foram propostas. De uma maneira geral, a tarefa proposta na WebQuest foi executada daí poder-se inferir que os alunos conseguiram rapidamente desenvolver competências de uso da WebQuest.

### 3.2 Análise dos Resultados em História e Cultura das Artes (HCA)

A primeira análise é dedicada ao **questionário** (QLI) (V Anexo 5) cujo objetivo era caracterizar *o nível de literacia informática dos alunos*, relativamente ao uso, frequência, finalidade do computador, bem como a utilização da internet como forma de aprendizagem nas aulas de HCA. Esta ficha foi elaborada de uma forma simples, com questões muito claras e objetivas. Em relação ao número de questões, este foi limitado para não tornar o questionário demasiado extenso.

As primeiras questões eram relacionadas com a utilização do computador. Nesta turma todos os alunos (N=20) possuíam computador em casa, todos utilizam o computador. No entanto, destes alunos, 15 utilizam o computador só em casa, 3 dos alunos para além de utilizar em casa também o fazem na escola, 2 dos alunos utilizam o computador em outros locais, como no trabalho e no café. Relativamente à frequência de utilização do computador podemos verificar que a maioria dos alunos utiliza o computador diariamente, sendo que só 1 utiliza semanalmente.

A observação atenta dos dados permitiu constatar que a finalidade da utilização do computador é maioritariamente o pesquisar na internet, seguindo-se a utilização, por parte de



5 alunos, para a realização dos trabalhos de casa e para jogar. Outra das opções de utilização do computador é as Redes Sociais por 2 dos alunos.

Quando perguntámos aos alunos se gostam das aulas com recurso ao computador as respostas são todas afirmativas. Nesta questão foi-lhes perguntado o porquê, e aqui estão algumas das respostas dos alunos:

*"é uma outra forma de aprender, mais lúdica e interessante"*

*"é interessante e gosto de fazer trabalhos no Power Point"*

*"acho que toda a turma gosta de trabalhar através do computador"*

*"é uma forma mais motivadora de aprender"*

*"a aula não é tão teórica, não é preciso ouvir o professor a dar matéria"*

Quanto à utilização da internet na aprendizagem de HCA, 18 alunos responderam afirmativamente, sendo que apenas 2 alunos discordaram. Podemos aferir que 19 alunos afirmam ser possível aprender HCA recorrendo ao computador e à informação disponível na internet, justificando das seguintes formas:

*"porque na internet encontra-se muitos recursos em que pode facilitar o estudo";*

*"há muitos com variedade de informação";*

*"porque não se aprende história só nos livros, nem nas aulas, também no computador tem muita informação";*

*"na internet existe variadas informações interessantes que não indica no livro";*

*"é mais fácil ter acesso à informação";*

*"porque na internet tem sempre alguma informação que ã é dita na aula".*

No entanto 1 dos alunos discorda dizendo: "... porque percebo melhor com a professora a explicar"

Após a realização da WebQuest os alunos foram submetidos a um **questionário de opinião** (V. Anexo 8) sobre a utilização deste recurso como forma de aprendizagem. Desta forma, podemos aferir, numa amostra de 20 alunos (N=20), que:

Relativamente à primeira questão, *Aprender através de uma WebQuest*, que 70% dos alunos responderam que aprender através desta é estimulante, seguidamente 30% refere que é muito estimulante aprender através deste recurso, nenhum aluno considerou a WebQuest pouco ou nada estimulante.

No que concerne à segunda questão, *Aprender a trabalhar com a WebQuest*, constatamos que é fácil trabalhar com uma WebQuest para 45% dos alunos, 50% diz que é acessível e 5% consideraram difícil. A terceira questão, *As tarefas propostas*, pretendia aferir a

opinião dos alunos quanto às tarefas propostas, assim verificou-se que, 80% dos alunos acharam as tarefas desafiadoras, no entanto 20% dizem que as tarefas foram pouco desafiadoras. A quarta questão pretendia saber se o, *Número de sessões para resolver a WebQuest*, era demasiado, suficiente ou insuficiente, ao qual 75% dos alunos mencionaram que foi suficiente e apenas 25% disseram ser insuficiente o número de sessões, nenhum dos alunos achou que eram demasiado. Quanto à quinta questão, *Relativamente ao processo*, o que se pretendia aferir era se os alunos perceberam o que lhes era pedido, do que constatamos que 75% dos alunos percebeu o que lhes era proposto no processo, no entanto 25% afirmam ter percebido mais o menos. A Questão seis, *Recursos disponibilizados na WebQuest*, pretendia saber se os sites disponibilizados na WebQuest eram Demasiados, Suficientes ou Insuficientes, assim, constatamos que todos os alunos consideraram ser suficientes os recursos disponibilizados. Quanto à sétima questão, *Avaliação*, pretendia-se saber se os alunos tinham compreendido, ou não, a forma como iriam ser avaliados, as respostas foram todas positivas, onde indicam que a avaliação estava clara. A oitava questão pretendia apurar se, *A Tarefa da WebQuest motivou para aprender mais sobre a Arquitetura Gótica*, assim podemos constatar que a tarefa que se encontrava na WebQuest motivou os alunos a 100%. Estes justificaram a sua opção com as seguintes respostas:

*"é interessante aprender através da WebQuest"*

*"despertou me mais curiosidade para saber mais sobre esta arte e sobre as suas obras"*

*"é mais motivador e divertido"*

*"uma pessoa tendo outro tipo de aprendizagem ajuda a motivar para querer aprender mais sobre aquele assunto"*

*"na WebQuest dizia passo a passo o que tínhamos que fazer ajudando a trabalhar e pesquisar mais rápido"*

No que diz respeito à nona questão, *Aulas lecionadas com recurso à WebQuest ou as aulas com professor*, aferimos que 75% dos alunos afirma que preferem com recurso à WebQuest, 25% com o professor.

Os alunos que escolheram as aulas lecionadas através da WebQuest justificaram da seguinte forma:

*"temos mais recursos e é mais interessante"*

*"porque temos mais fontes de ensino"*

*"porque tem mais recursos"*

Os alunos que escolheram as aulas lecionadas através do professor justificaram da seguinte forma:

*"porque percebo melhor a matéria explicada pela professora do que em trabalhos realizados em grupo"*

*"porque apesar da WebQuest ser acessível e explicativa, com o professor é sempre mais fácil se perceber a matéria"*

Na décima questão perguntava-se se os alunos gostavam de, *Resolver outras WebQuests*, à qual 90% dos alunos responderam afirmativamente, justificando deste modo:

*"gostei da WebQuest que fizemos sobre o estilo gótico e agora gostava de aprender lá com outra matéria"*

*"gostei desta última experiência"*

*"sim, ao fazer o trabalho estive sempre a aprender mais"*

*"sim, para poder adquirir mais conhecimentos"*

*"sim, faz com que os alunos aprendam de uma maneira diferente"*

No entanto 10% dos alunos não gostaria de resolver outras WebQuests, justificando desta forma:

*"não, prefiro com professor"*

Na décima primeira questão, *Aulas com recurso à WebQuest permitiu aprender de acordo com o ritmo dos alunos*, aferimos que 70% dos alunos diz aprender ao seu próprio ritmo através das aulas com a WebQuest, dizendo que:

*"sim, porque como estamos no computador podemos levar o ritmo que mais nos permite desenvolver as nossas capacidades"*

*"sim, porque aprendemos muito mais rápido com algo que nós gostamos de mexer"*

*"sim, porque a WebQuest facilita nos a pesquisa"*

No entanto, 5% dos alunos diz que as aulas com o recurso à WebQuest não permite aprender os conteúdos ao seu ritmo, mas não justificaram, e 25% dos alunos não responderam.

No que diz respeito à décima segunda questão, *Trabalhar em Grupo*, pretendia-se aferir se os alunos gostavam, ou não, de trabalhar em grupo, ao que podemos constatar que 90% dos alunos mencionaram que sim e 10% disseram não gostar.

Para além destas questões foram propostas duas questões abertas que pediam aos alunos que se manifestassem livremente sobre as seguintes frases:

À primeira - ***As maiores dificuldades que tive ao resolver a WebQuest foram...*** os alunos partilharam o seguinte que organizámos do seguinte modo:

*“ Não tive dificuldades” 6 alunos;*  
*“Aceder à WebQuest” 1 aluno;*  
*“Cumprir os objetivos propostos na WebQuest” 2 alunos;*  
*“Procurar informação” 7 alunos;*  
*-Não respondeu- 4 alunos.*

A segunda pedia ***“O que mais gostei de fazer na WebQuest foi...”*** à qual obtivemos as seguintes opiniões:

*“Gostei de tudo” 6 alunos;*  
*“Procurar informação” 4 alunos;*  
*“Aprender através da WebQuest” 4 alunos;*  
*“Fazer o PPT” 1 aluno;*  
*“Trabalhar com recurso ao computador” 1 aluno;*  
*“Apresentação do trabalho” 1 aluno;*  
*-Não respondeu- 3 alunos.*

De um modo geral, a análise dos dados do questionário de opinião aponta para resultados que revelam que os alunos gostaram de trabalhar com a WebQuest, por ser um recurso estimulante, acessível de trabalhar e com tarefas desafiadoras. Quanto ao número de sessões foi o suficiente, o processo estava explícito, os recursos eram suficientes e a avaliação estava clara.

Deste questionário podemos, também aferir, que os alunos preferem as aulas com recurso à WebQuest e que gostariam de desenvolver outras WebQuests. Referem que com as WebQuest conseguem aprender os conteúdos ao seu próprio ritmo e gostaram de trabalhar em grupo.

***A análise do PPTs*** apresenta o resultado do trabalho feito, por parte dos alunos, com a WebQuest “O Gótico Deus-Luz”. Para esta análise foram utilizadas duas grelhas

preenchidas pela investigadora: Uma de observação (V. Anexo 11) e outra com os parâmetros de análise do PPT aquando a apresentação dos grupos do trabalho.

De acordo com a *Grelha de observação*, podemos constatar que todos os grupos revelam empenho, curiosidade e interesse na realização da WebQuest. No decorrer da aula surgem algumas dúvidas, recorrendo assim à ajuda da professora, com a exceção dos grupos 1 e 2, no entanto, mesmo não sendo solicitada a ajuda da professora, iam sendo acompanhados. No entanto, os grupos 1, 2 e 4 não revelam organização na execução do seu trabalho, embora todos os grupos de uma maneira geral respeitem a opinião dos outros com a exceção do grupo 6. É observável uma autonomia por parte de todos os grupos na realização da WebQuest e existe um bom relacionamento entre os membros do grupo, com a exceção do grupo 6.

A partir dos dados indicados no Quadro 12, iremos analisar os PPTs (V. Anexo 7) realizados pelos grupos de alunos a partir da WebQuest “O Gótico Deus-Luz” (V. Capítulo 2). Como já referido, a tarefa proposta na WebQuest aos alunos era, imaginar que o grupo era convidado para trabalhar numa agência de guias turísticos, tendo para tal que pesquisar tudo sobre a catedral proposta, e o surgimento do estilo gótico no país em que se encontra a catedral. No final, deviam preparar uma apresentação para explicar todo o estilo gótico visível na catedral aos turistas. Todos os grupos teriam ainda que incluir nas suas apresentações, a resposta às seguintes questões: a) Quais as inovações técnico-construtivas da arquitetura gótica? b) Quais as consequências/renovações estéticas dessas inovações?

**Quadro 12: Análise do PPTs feitos pelos grupos – História da Cultura e das Artes**

Parâmetros de análise do PowerPoint (PPT)	G1	G2	G3	G4	G5	G6
Souberam organizar a informação recolhida						
Revelaram preocupação com a estética (apresentação)						
Houve rigor científico						
Os exemplos eram adequados						
Todos os parâmetros da tarefa foram cumpridos						

Observando o Quadro 12 podemos verificar que o grupo 2 não fez a apresentação do seu trabalho, não cumprindo assim nenhum dos parâmetros estabelecidos. No que concerne ao primeiro parâmetro, a maioria dos grupos souberam organizar a informação recolhida e só os grupos 3, 4 e 5 revelaram preocupação com a estética (apresentação). Todos os grupos revelaram ter alcançado a aprendizagem dos conteúdos com o recurso da WebQuest, através

do rigor científico apresentado nos PPTs e dando também exemplos adequados, com a exceção do grupo 1. Em relação aos parâmetros da tarefa, só foram cumpridos pelos grupos 3 e 5, todos os outros revelaram falhas nas respostas às questões propostas na tarefa.

De uma maneira geral, a tarefa proposta na WebQuest foi executada, conforme foi visto pelas grelhas construídas, os alunos conseguiram desenvolver competências através deste recurso, conseguiram trabalhar e perceber o funcionamento de uma WebQuest rapidamente.

## REFLEXÕES FINAIS

Muito tem-se falado em tecnologias nos tempos atuais e em como estas tem auxiliado muitos educadores. O termo novas tecnologias é bem definido por Masetto (2006: 146), quando diz que “denominamos novas tecnologias, aquelas que estão vinculadas ao uso do computador, à informática, à telemática e à educação à distância”.

Ao trabalharmos em contextos escolares de ensino-aprendizagem pode-se perceber as muitas dificuldades relacionadas com a motivação dos alunos em relação aos conteúdos disciplinares. A opção de trabalhar de forma lúdica, dinâmica e atrativa torna os conteúdos e as aulas muito mais interessantes tanto para os alunos quanto para os educadores. A procura de recursos tecnológicos para a intervenção pedagógica não se resume a qualquer metodologia disponível, devendo-se pensar de forma crítica e reflexiva sobre quais metodologias utilizar e o que estas podem oferecer para uma aprendizagem de fato significativa.

Um exemplo é a utilização da WebQuest que é defendido por França (2009: 8): “Esta é uma importante ferramenta de ensino, por se tratar de um software de pesquisa orientado que emprega recursos da internet, podendo auxiliar a construção do conhecimento, pelo fato de ser utilizado num ambiente virtual mediado pelo professor.”

A WebQuest relaciona as tecnologias da informação e comunicação com a forma de pensar e agir, ajustando os materiais, transformando-os em recursos que conjugam os seus interesses com os currículos nacionais, sendo assim, uma outra forma de os motivar a desenvolverem competências.

Assim, Aresta (2007: 1019) diz: “A WebQuest é uma ferramenta de elevado potencial para a aprendizagem. Pelas suas características incentiva o trabalho de pesquisa e reflexão, a tomada de decisão, fomenta a articulação da informação e do conhecimento.”

Procuramos nestas páginas finais algumas **respostas à nossa pergunta de investigação:**

- *Qual é o contributo da WebQuest como recurso de aprendizagem na aula de História e Geografia?*

Com base na análise dos dados recolhidos através dos instrumentos (Questionário sobre Literacia informática (QLI); a WebQuest; Questionário sobre a WebQuest; Grelha de Observação (GO); Grelha de análise do PPT) podemos afirmar que a WebQuest, como recurso de aprendizagem, suscitou o interesse e a motivação dos alunos na aprendizagem da Geografia e da História da Cultura e das Artes. Eis outras conclusões:

- De um modo geral, e através do *Questionário sobre Literacia informática* podemos constatar que os alunos possuíam níveis de literacia informática bastante elevados, todos tinham computador em casa e acediam à internet, e manifestaram ainda que gostavam das aulas que recorressem ao uso do computador e à utilização da internet nas aulas das duas disciplinas mencionadas;

- A encenação criada que despoletava a tarefa, ou seja, a estrutura da WebQuest, a clareza das etapas propostas, os recursos disponibilizados e a acessibilidade da linguagem utilizada, foram aspetos que incentivaram a realização da WebQuest. Incentivo este que podemos aferir com o resultado do *questionário sobre a WebQuest*, onde os alunos revelaram ter gostado de trabalhar com este recurso, sendo ele, estimulante, fácil de trabalhar e com tarefas desafiadoras. Deste questionário podemos, também aferir, que os alunos preferem as aulas com recurso à WebQuest e que gostariam de desenvolver outras. Referem, ainda, que através deste recurso conseguem aprender os conteúdos ao seu próprio ritmo e gostaram de trabalhar em grupo. Quanto aos aspetos mais negativos, apenas foi referido o fato dos recursos serem em número demasiado;

- A *Grelha de Observação* permitiu-nos constatar que os alunos revelaram empenho, curiosidade, organização e interesse na realização da WebQuest. Foi observável, também, uma autonomia por parte dos grupos;

- No que concerne ao produto final (Power Point), podemos depreender, através da *grelha de análise do PPT*, que os alunos souberam organizar a informação recolhida e



revelaram preocupação com a estética da apresentação. Estes demonstraram ter alcançado a aprendizagem dos conteúdos com o recurso da WebQuest, manifestaram rigor científico nos PPTs. De uma maneira geral, a tarefa proposta na WebQuest foi executada, daí poder-se inferir que os alunos conseguiram rapidamente desenvolver competências de uso da WebQuest.

Deste modo, podemos constatar que os alunos desenvolveram competências e, como tal, este é mais um recurso ao dispor de um professor reflexivo, que pensa em encontrar novas formas de ajudar o aluno a construir o seu processo de ensino-aprendizagem. Os alunos conseguiram desenvolver competências associadas à procurar de informação, a comunicar, a colaborar, e sobretudo a participar na sociedade da informação e do conhecimento.

Trabalhar com a WebQuest foi extremamente gratificante, não apenas por ser uma metodologia didática potencializadora, mas também por esta possibilitar um trabalho significativo, construtivo e colaborativo. Sabe-se que o trabalho em grupo onde os alunos colaboram entre si, permite uma aprendizagem muito ampla não apenas de novos conhecimentos, mas de competências relacionais. Assim, além de um sentimento de motivação e prazer em trabalhar com tecnologias educativas, desenvolver uma WebQuest para promover o conhecimento e autonomia dos alunos foi muito positivo.

Esperamos que os estudos realizados constituam um importante contributo sobre a utilização da WebQuest no ensino da Geografia e no ensino da História da Cultura e das Artes.

No que diz respeito às *limitações do Estudo*, os resultados obtidos neste estudo cingem-se a esta amostra, podendo o mesmo estudo com outros alunos ou noutra instituição poder conduzir a resultados diferentes. Um outro aspeto a salientar é a limitação do número de aulas, já que estavam apenas disponíveis quatro aulas por disciplina para a implementação destes estudos. Esta amplitude temporal não se mostrou adequada, visto que se integrou no apertado calendário de aulas e respetivos conteúdos. Tal como o nome do presente trabalho indica, este é um Relatório de Estágio, um breve estudo de caso no âmbito do Projeto de Intervenção Pedagógica. Deste modo, pode-se verificar que estes dados não

puderam ser recolhidos e analisados de forma muito sistemática e em profundidade, dadas as limitações do calendário escolar e do tempo disponível para a prática letiva.

Ainda assim, impera um sentimento de satisfação pelo dever cumprido, ainda que tenhamos a consciência que algo se poderia fazer no sentido de melhorar. Tratou-se de um processo longo com pequenos obstáculos, mas o facto é que conseguimos ultrapassá-los, o que nos deixa de todo satisfeitos. Isto significa que o objetivo a que nos propusemos foi cumprido.

No que concerne às *implicações para o ensino da História e da Geografia*, o presente estudo tornou-se pertinente para a minha ação no ensino da História e da Geografia, mostrando o processo de implementação didática das WebQuests, os sucessos e os constrangimentos, e seu real contributo no ensino destas disciplinas.

Deste modo, creio que este projeto pode ajudar os futuros professores no conhecimento sobre as tendências que hoje em dia prevalecem na exploração dos recursos informáticos, e refletir sobre as reações dos alunos perante tarefas que eles valorizam como das mais estimulantes para a aprendizagem da História e da Geografia. A sua pertinência está presente no desafio reflexivo que coloca aos professores sobre os critérios que devem subjazer às suas escolhas sobre como explorar este tipo de recursos - as WebQuest.

Por fim, apresento umas breves palavras sobre o *Mestrado de Ensino de História e de Geografia no 3º ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário*.

Este novo modelo de formação inicial de professores (Processo de Bolonha), veio decidir que a formação dos docentes se faça num mestrado profissionalizante de dois anos, após uma licenciatura de três anos. Neste novo contexto educativo universitário reflete-se o novo modelo de estágio, onde o professor estagiário leciona a disciplina de História e a disciplina de Geografia, tendo que implementar um projeto de investigação-ação destinado a desenvolver a sua prática letiva e refletir sobre ela. Também lhe é exigido o domínio do conteúdo científico de ambas as disciplinas e integrar esses conhecimentos em contexto de sala de aula. Deste modo, consideramos que será necessário reforçar no currículo do mestrado, a comunalidade epistemológica e de conteúdos que existem nas Ciências Sociais, promovendo projetos de interdisciplinaridade.

Consideramos, também, que deve ser dada maior autonomia e tempo de lecionação aos professores estagiários para implementação do projeto de modo a ser possível a criação, de uma maior dinâmica entre professor e alunos no processo de ensino-aprendizagem. Isto reflete-se na necessidade de ter um tempo maior para estabelecer uma relação professor-aluno significativa e prazerosa, que consideramos ser a base para o sucesso educativo.

Foi uma experiência extremamente positiva, tendo estabelecido, desde o primeiro momento, uma excelente relação com os alunos. É importante salientar que os alunos mostraram-se muito receptivos ao meu projeto com uma excelente atitude e motivação, deixando-se envolver por um sentimento de cooperação e participação ativa de todos os elementos envolvidos nas atividades propostas ao longo das minhas aulas. Tudo isto se refletiu nos resultados obtidos pelos alunos.

Este caminho permitiu-me, mesmo com pouco tempo e espaço “histórico e geográfico”, pensar de forma crítica e reflexiva sobre o ser professor, e mais especificamente, sobre quais as metodologias que podem oferecer uma aprendizagem de fato significativa.

*Foi este o testemunho que vivi e que com todos partilho...*

## BIBLIOGRAFIA

- ABAR, C.A.A.P.; BARBOSA, L.M. (2008). WebQuest, um desafio para o professor: uma solução inteligente para o uso da Internet. São Paulo: Avercamp, p. 45
- ARESTA, Mónica; FERREIRA, Celina; CARVALHO, Renato e Outros (2007) – *WebQuest: Recurso educativo e ferramenta da avaliação*, p. 1019
- BAILLY, Antoine et al. (2009) Viagem à Geografia. Uma geografia para o mundo, uma geografia para todos. Mirandela: João Azevedo Editor, p.19
- BARCA, I. (2001). Aula Oficina: do Projeto à Avaliação. In. Para uma educação de qualidade: Atas da Quarta Jornada de Educação Histórica. Braga, Centro de Investigação em Educação (CIED)/ Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, p. 131-144.
- BECKER, F. (2001) Origem do Conhecimento e Aprendizagem Escolar. São Paulo. Artmed.
- BELLOFATTO, L.; Bohl, N., Casey, M.; Krill, M. & Dodge, B. A Rubric for Evaluation WebQuests. 2001. Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>. Consultado a 04/09/2013.
- BELLONI, M. L. (2002). Ensaio sobre a educação a distância no Brasil. *Educ. Soc.*, v. 23, n.78, p.117-142
- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P.; ALEXANDRE, D. (2006). Desenvolvimento, Avaliação e Metodologia de Utilização para uma WebQuest na área de Ciências da Natureza. In Amélia CARVALHO (Orgs.), *Actas do Encontro sobre WebQuest*. Braga: Edições CIED, pp. 148-172.
- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; ALEXANDRE, D.S.; COUTINHO, C. P. (2006). M-learning e WebQuests: as novas tecnologias como recurso pedagógico. *Revista Educação & Tecnologia*, Belo Horizonte: Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, v. 11, pp. 55-61.
- BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista.(2011) “A Estratégia Educativa WebQuest” in *Avaliação e Dinamização de um Portal Educacional de WebQuests em Língua Portuguesa*. [Tese de Doutoramento em Ciências da Educação, Área de Conhecimento em Tecnologia Educativa]. Universidade do Minho, p. 183.
- CÂMARA, et. al (2008) Geografia, Orientações Curriculares 3º Ciclo . Ministério da Educação Departamento de Educação Básica.
- CARVALHO, A. A. A. (2002). WebQuest *desafio colaborativo para professores e para alunos*. In Elo.
- CARVALHO, A. A. A. (2004). WebQuest um desafio aos professores para os alunos. Disponível em: <http://www.iep.uminho.pt/aac/diversos/webquest/index.htm>. Consultado a 04/09/2013.
- CARVALHO, A. A. A. (2007) Rentabilizar a internet no ensino básico e secundário: dos recursos e ferramentas online aos LMS. Sísifo: revista de ciências da educação. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação. Lisboa: Universidade de Lisboa, p. 21

- CARVALHO, A. A. A. (2007). A WebQuest: evolução e reflexo na formação e na investigação em Portugal, p. 301 in COSTA, Albuquerque; PERALTA, Helena; VISEU, Sofia (org.) - As TIC na educação em Portugal, Concepções e práticas. Porto Editora, 2007.
- CARVALHO, D. R. C. (2007). Utilizar a WebQuest como Forma de Comunicação: um estudo sobre a utilização da WebQuest para aprendizagem da Banda Desenhada através de um protótipo no 2º ciclo. Mestrado em Educação, área de especialização em Tecnologia Educativa, IEP, Universidade do Minho.
- COUTINHO, C. P. (2005) Percursos da Investigação em Tecnologia Educativa em Portugal: uma abordagem temática e metodológica a publicações científicas (1985 – 2000). Monografias em Educação. Centro de Investigação em Educação. Universidade do Minho, Braga. p.303
- COUTINHO, C. P.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. (2008b). Comunicação Educacional: do modelo unidireccional para a comunicação multidireccional na sociedade do conhecimento. In Actas do 5º Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM). Universidade do Minho. Braga. pp.1858-1869
- COUTO, M. S. (2004). A Eficácia da WebQuest no Tema —Nós e o Universo! usando uma Metodologia numa Perspectiva CTS: um estudo de caso com alunos do 8º ano de escolaridade. Dissertação de Mestrado em Física, na Área de Especialização em Ensino. Braga: Universidade do Minho.
- CRUZ, S.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. ; CARVALHO, A. A. A. (2007). O Blogue e o Podcast como Resultado da Aprendizagem com WebQuests. In P. Dias; C.V. Freitas; B. Silva; A. Osório & A. Ramos (orgs.), Actas da V Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação: Desafios 2007/ Challenges 2007. pp. 893-904. Braga: Centro de Competência Nónio Século XXI, Universidade do Minho.
- CRUZ, S.C.S., CARVALHO, A.A.A. (2005) Uma Aventura na Web com Tutankhamon. Actas do VII Simpósio Internacional de Informática Educativa. Leiria p. 201
- CRUZ, S.; CARVALHO, A. A..(2006) Weblog como Complemento ao Ensino Presencial no 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico. Actas do VIII Simpósio Internacional de Informática Educativa. Leiria.
- DODGE, B. (1995). Some Thoughts about WebQuests. Disponível em: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html). Consultado a 04/09/2013.
- DODGE, B. (1999). Process Checklist. Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/processchecker.html> Consultado a 04/09/2013.
- DODGE, B. (1999a). Creating a Rubric for a Given Task. Disponível em: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/rubrics/rubrics.html>. Consultado a 04/09/2013.
- DODGE, B. (1999b). Building Blocks of a WebQuest. Disponível em: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm>. Consultado a 04/09/2013.
- DODGE, B. (1999c). Fine Points Checklist.1999c. Disponível em: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/mywebquest/index.htm>. Consultado a 04/09/2013.

- DODGE, B. (2000). Building Blocks of a WebQuest. rectificado em 2000. Disponível em: <http://www.internet4classrooms.com/introduction.htm>. Consultado a 03/09/2013.
- DODGE, B. (2001). FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest. *Learning & Leading with Technology*.
- DODGE, B. (2002). WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks.
- DODGE, B. (2003). Motivational Aspects of WebQuest Design. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference*. Chesapeake, VA: AACE, pp. 1737-1739.
- FINO, C. N. (2004a). Construtivismo e Construcionismo. Disponível em: [http://www.uma.pt/carlosfino/Documentos/PowerPoint\\_Piaget-Papert.pdf](http://www.uma.pt/carlosfino/Documentos/PowerPoint_Piaget-Papert.pdf). Consultado a 15/07/2013.
- FRANÇA, Cyntia Simioni. (2009). Tecnologias da informação e comunicação no ensino de história: história. São Paulo: Pearson Prentice Hall, p. 8
- FOSNOT, C. (1996). Construtivismo e Educação – Teoria, Perspectivas e Prática. Horizontes Pedagógicos. Lisboa: Instituto Piaget, pp. 9-10.
- GUIMARÃES, D. (2005). A Utilização da WebQuest no Ensino da Matemática: aprendizagem e reacções dos alunos do 8º ano. Dissertação de Mestrado em Educação, na área de especialização de Tecnologia Educativa. Braga: Universidade do Minho.
- LÉVI, Pierre. (1997). A cibercultura e a educação. Palestra SESC. São Paulo
- MARCH, T. (1998). Why WebQuests?, an introduction. Disponível em: [http://www.tomarch.com/writings/intro\\_wq.php](http://www.tomarch.com/writings/intro_wq.php). Acedido a 04/09/2013.
- MARCH, T. (1999:2005). Transforming information into Understanding. Disponível em: <http://www.web-and-flow.com/help/transformation.asp>. Consultado a 04/09/2013.
- MARCH, T. (2002, 2007a). The 7 Red Flags: Warning Signs when Sifting WebQuests. Disponível em: [http://bestwebquests.com/tips/red\\_flags.asp](http://bestwebquests.com/tips/red_flags.asp). Consultado a 04/09/2013.
- MARCH, T. (2003). The Learning Power of WebQuests. *Educational Leadership*, 61 (4), pp.42-47.
- MARTINS, A. A. V. S. (2008) A utilização da WebQuest na aula de história e Geografia de Portugal. Dissertação em Mestrado em Educação na Área de Especialização de Supervisão Pedagógica em Ensino de História. Braga: Universidade do Minho.
- MARTINS, H.M.O. (2007). A WebQuest como Recurso para Aprender História: Um Estudo sobre Significância Histórica. Dissertação de Mestrado em Educação na Área de Especialização de Supervisão Pedagógica em Ensino de História. Braga: Universidade do Minho.
- MASETTO, Marcos T. (2000) Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. Papirus, p. 146.
- MELO, Maria do Céu. (2009). (Org.). O conhecimento (tácito) histórico - Polifonia de alunos e professores. Braga CIED. Universidade do Minho. Instituto da Educação, p. 59-62.

- MELO, Maria do Céu de (2004). Supervisão do Ensino da História: natureza e objectos. In Barca, I. (org.). Para uma Educação Histórica de Qualidade - Actas das IV Jornadas Internacionais de Educação Histórica. Braga: Centro de Investigação em Educação, Universidade do Minho. 87-100.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (2001) – *Currículo nacional do Ensino Básico. Competências essenciais*, Ministério da Educação.
- MIRANDA, G. L. (2007). Limites e possibilidades das TIC na educação. Sísifo. Revista de Ciências da Educação. N.º3. 41-50. Consultado em Setembro, 2007 em <http://sisifo.fpce.ul.pt/?r=11&p=41>
- MORAN, José Manuel (2005). As múltiplas formas do aprender. *Atividades & Experiências*. Curitiba: Grupo Positivo.
- MOREIRA, Carla. (2011). A WebQuest na aprendizagem da História e da Geografia; dissertação de mestrado; FLUP: Porto
- NEVES, T. F. S. (2006). O efeito relativo de WebQuests curtas e longas no estudo do tema —Importância da água para os seres vivos: Um estudo com alunos portugueses do 5.º ano de escolaridade. Dissertação de Mestrado em Educação Área de Especialização em Supervisão Pedagógica no Ensino das Ciências da Natureza. Universidade do Minho. Braga: Instituto de Educação e Psicologia.
- PONTE, P. (1997) – *As novas tecnologias e a educação*. Lisboa: Texto Editora.
- RIBEIRO, O. (1972). Études de géographietropicaleoffertes à Perre Gourou. Paris: Mutton.
- ROMANÓ, R. S. (2008). Ambientes virtuais para a aprendizagem colaborativa no ensino fundamental. pp.117-142
- SAMPAIO, P. A. da S. R. (2006) Concepção de infinito dos alunos do ensino secundário: contributo da webquest Echer e a procura do infinito. Dissertação de Mestrado em Educação no ramo de Tecnologia Educativa. Instituto de Educação e Psicologia. Braga: Universidade do Minho. P.67
- TORRES, M. L. F. B. (2009). O Contributo da WebQuest na Educação e Formação de Adultos de Nível Secundário: um estudo de caso na área Sociedade, Tecnologia e Ciência . Dissertação de Mestrado em Educação na Área de Especialização em Tecnologia Educativa. Braga: Universidade do Minho.
- UNIÃO GEOGRÁFICA INTERNACIONAL, Comissão da Educação Geográfica - *Carta Internacional da Educação Geográfica*. 1992, p.7.
- VYGOTSKI, L. S. (2005). Pensamento e Linguagem. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes

## ANEXOS



## Anexo 1- Ficha de Trabalho sobre a União Europeia

### FICHA DE TRABALHO

Nome \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_ Turma \_\_\_\_\_

#### VAMOS PARTIR À DESCOBERTA DA UNIÃO EUROPEIA!

*A União Europeia funciona como uma equipa: as mesmas ideias, as mesmas regras e os mesmos objectivos.*

*In, Aprender a Europa, Centro de Informação Jacques Delors*

**1 - Preenche os espaços em branco que correspondem aos marcos importantes do processo de construção da União Europeia (consulta o teu manual nas páginas 72 e 73)**

**a)** Em **1951**, nasceu a primeira Comunidade - a Comunidade \_\_\_\_\_ do \_\_\_\_\_ e do \_\_\_\_\_ (CECA) - Tratado de Paris

**b)** Com a assinatura do Tratado de Maastricht em \_\_\_\_\_ a equipa ganha o nome de \_\_\_\_\_ (UE).

Nesta data novos objectivos são estabelecidos:

- Melhorar a Educação;
- Melhorar a Saúde;
- Criar uma Moeda Única para a equipa.

**c)** Em 1997, os países assinaram o Tratado de \_\_\_\_\_ que inclui importantes avanços a nível da Política Externa, da Política Comum e da cooperação a nível da Justiça e dos Assuntos Internos.

**d)** Para que a União Europeia alterasse o funcionamento das suas instituições, permitindo a entrada de novos países foi assinado o Tratado de \_\_\_\_\_, em 2001.



**2 - A União Europeia (UE) consistia originalmente de seis Estados-membros. Desde então aumentou para 27 Estados-membros em 2007.**

União Europeia



2.1- **Identifica** os países que aderiram à União Europeia em cada um dos alargamentos.

1951 \_\_\_\_\_

1973 \_\_\_\_\_

1981 \_\_\_\_\_

1986 \_\_\_\_\_

1990 \_\_\_\_\_

1995 \_\_\_\_\_

2004 \_\_\_\_\_

2007 \_\_\_\_\_

## Anexo 2- Questionário sobre Literacia Informática- Geografia

---

### Questionário sobre Literacia Informática

---

Nome \_\_\_\_\_ Ano \_\_\_\_\_  
Turma \_\_\_\_\_ Idade \_\_\_\_\_

Nota: Assinala com um X a opção que mais se adequa à tua situação

1- Tens computador em casa?

Sim                       Não

2- Utilizas o computador:

Sim, em casa

Sim, na escola

Sim, noutro local, indica qual: \_\_\_\_\_

Não

3- Qual a frequência com que utilizas o computador?

Diariamente

Semanalmente

Esporadicamente (Por exemplo, quando preciso de passar um trabalho)

Nunca

4- Para que utilizas o computador?

Fazer trabalhos da escola

Pesquisar na internet

Jogar

Outro, indique qual: \_\_\_\_\_

---

5- Gostas das aulas em que é usado o computador?

Sim

Não

Porquê? \_\_\_\_\_

---

6- Gostavas de utilizar a Internet para aprenderes Geografia?

Sim

Não

7- Achas que é possível aprender Geografia recorrendo ao computador e à informação disponível na internet?

Sim

Não

Porquê? \_\_\_\_\_

---


A União Europeia e a Bélgica




**Índice:**


**1ª parte - A União Europeia**

- O que é a União Europeia?
- Como nasceu?
- A Bandeira.
- Países e suas Capitais
  - Europa dos 6 e 9
  - Europa dos 10, 12 e 15
  - Europa dos 25
  - Europa dos 27



**2ª parte - A Bélgica**

- Posição da Bélgica em relação à União Europeia.
- Informações Básicas.
- História.
- Cultura
- Monumentos



1ª parte - A União Europeia



A União Europeia

O que é a União Europeia?

A união Europeia é a união de 27 países que se foram juntando aos poucos, para promover a paz e o bem estar dos habitantes.

A União Europeia funciona como uma equipa:

- As mesmas regras
- Os mesmos objetivos
- As mesmas ideias




A União Europeia

Os países que formam a Europa dos seis (RFA, atualmente Alemanha, França, Itália, Luxemburgo, Países Baixos e Bélgica), são os fundadores da União Europeia.

Formaram - na com a intenção de que os países mais desenvolvidos ajudassem os que estão com dificuldades.

Ah, quer dizer que se pretendia a solidariedade entre as Nações.



A União Europeia

Como nasceu a União Europeia?

Após a 2ª Guerra Mundial foi necessário uma nova Europa, então foi criada a Comunidade Europeia do Carvão e do Aço (CECA) e mais tarde a Comunidade Económica Europeia (CEE) formadas por seis países.

O Tratado de Maastricht estabeleceu a União Europeia com o seu nome atual em 1993.

Em 2012, a União Europeia foi laureada com o Nobel da Paz.

何の名譽！  
( Japonês - que honra!)



### A União Europeia

#### A Bandeira

As estrelas da bandeira são doze e não estão relacionadas com o número de estados membros da União Europeia.  
Doze foi o número escolhido, porque era um símbolo de perfeição e plenitude e o círculo de estrelas representa a solidariedade, a unidade e a harmonia entre as nações da Europa.

**12 estrelas**

**Fundo Azul**

### Países e suas capitais

#### Europa dos 6 e 9

**Europa dos 6**

- França - Paris
- Alemanha(RFA) - Bona
- Luxemburgo - Luxemburgo
- Bélgica - Bruxelas
- Países Baixos - Amesterdão
- Itália - Roma

**Europa dos 9**

- Irlanda - Dublin
- Reino Unido - Londres
- Dinamarca - Copenhaga

### Países e suas capitais

#### Europa dos 10, 12 e 15

**Europa dos 10**

- Grécia - Atenas

**Europa dos 12**

- Portugal - Lisboa
- Espanha - Madrid

**Europa dos 12**

- Reunificação da Alemanha com a Antiga (RDA) - Berlim

**Europa dos 15**

- Finlândia - Helsínquia
- Suécia - Estocolmo
- Áustria - Viena

### Países e suas capitais

#### Europa dos 25

**Europa dos 25**

- Estónia - Tallinn
- Eslovénia - Liubiana
- Hungria - Budapeste
- Lituânia - Vilnius
- Malta - La Valetta
- Polónia - Varsóvia
- Letónia - Riga
- Eslováquia - Ljubljana
- Rep. Checa - praga
- Chipre - Nicósia

### Países e suas capitais

#### Europa dos 27

**Europa dos 27**

- Bulgária - Sófia
- Roménia - Bucareste

### 2ª parte - A Bélgica

## A posição da Bélgica em relação à União Europeia

A Bélgica foi um dos países fundadores da U.E. juntamente com a Alemanha, França, Itália, Luxemburgo, Países Baixos.

A sede da União Europeia situa-se na capital da Bélgica (Bruxelas).



Intéressant  
(francês -  
interessante)



Bélgica

## Informações Básicas

A Capital da Bélgica é Bruxelas.  
A moeda é o Euro.  
O governo é Monarquia Parlamentarista.  
As línguas oficiais são o Alemão, francês e neerlandês.  
Situa-se na Europa Ocidental entre a França, Luxemburgo, Alemanha e Holanda. Faz fronteira com o Mar do Norte.



Очень здорово!  
(Russo -  
muito fixe!)



Bélgica

## História

A Bélgica já foi dominada pelos romanos, francos, espanhóis, austríacos e franceses, depois foi anexada à Holanda de novo. A revolução de 1830 levou à independência da Bélgica, que foi proclamada e aceite na conferência de Londres em 1831.

Na 1ª Guerra a Bélgica proclamou a sua neutralidade, conservada desde a sua fundação como país independente, em 1831. Entretanto, tropas alemãs, ignorando sua neutralidade, invadiram o país em 2 de agosto. A Bélgica permaneceu sob o domínio inimigo até Novembro de 1918.

Na 2ª Guerra Mundial, em maio de 1940, a Bélgica foi atacada uma segunda vez pelos alemães e ocupada até 1944.

## Cultura

A Cultura da Bélgica é muito rica em museus, prédios históricos e arte.

### Gastronomia

A cozinha belga é influenciada pelas culinárias dos países vizinhos, como a da França e a cozinha regional das regiões belgas Flandres e Valónia. Nas regiões costeiras é comum servir pratos com peixe e frutos-do-mar. O chocolate belga, a cerveja e o queijo Belga são reconhecidos por todo o mundo.

### Música

Os artistas belgas mais notáveis são Django Reinhardt, Audrey Hepburn, dEUS, Kate Ryan, Lara Fabian, Dana Winner, Brian Molko e o vocalista da banda Placebo.

## Alguns Monumentos



Guild houses



O Atomium



Grand Place/Grote Markt

Too! Noch nie so  
prächtige Denkmäler!  
(Alemão - Demais!  
Nunca vi Monumentos  
tão magníficos!



## Anexo 4- Questionário sobre a WebQuest de Geografia

---

### Questionário sobre a WebQuest

---

Nome: \_\_\_\_\_ Ano: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Nota: Assinala com X a opção mais adequada

1- Aprender através de uma WebQuest foi:

<input type="checkbox"/>	Muito estimulante	<input type="checkbox"/>	Pouco estimulante
<input type="checkbox"/>	Estimulante	<input type="checkbox"/>	Nada estimulante

2- Aprender a trabalhar com a WebQuest foi:

<input type="checkbox"/>	Fácil	<input type="checkbox"/>	Difícil
<input type="checkbox"/>	Acessível	<input type="checkbox"/>	Muito difícil

3- As Tarefas que foram propostas, foram:

<input type="checkbox"/>	Desafiadoras	<input type="checkbox"/>	Pouco desafiadoras
--------------------------	--------------	--------------------------	--------------------

4- O número de sessões para resolver a WebQuest foi:

<input type="checkbox"/>	Demasiado	<input type="checkbox"/>	Suficiente	<input type="checkbox"/>	Insuficiente
--------------------------	-----------	--------------------------	------------	--------------------------	--------------

5- Relativamente ao Processo:

<input type="checkbox"/>	Percebi o que tinha que fazer
<input type="checkbox"/>	Percebi mais ou menos o que tinha que fazer
<input type="checkbox"/>	Não percebi o que tinha que fazer

6- Relativamente aos Recursos disponibilizados na WebQuest, eram:

<input type="checkbox"/>	Demasiados
<input type="checkbox"/>	Suficientes
<input type="checkbox"/>	Insuficientes

7- Relativamente à Avaliação:

<input type="checkbox"/>	Estava clara
<input type="checkbox"/>	Estava confusa



8- As maiores dificuldades que tive ao resolver a WebQuest foram:

---

---

---

---

9- O que mais gostei de fazer na WebQuest foi:

---

---

---

---

10- Consideras que a realização da tarefa da WebQuest te motivou para aprender mais sobre a União Europeia?

Sim

Não

10.1- Porquê?

---

---

---

11- Preferes as aulas lecionadas com recurso à WebQuest ou as aulas com o professor? Justifica.

---

---

---

12- Gostavas de resolver outras WebQuests?

Sim

Não

12.1- Porquê?

---

---

---

13- As aulas com recurso à WebQuest permitiram aprender conteúdos de acordo com o teu ritmo?

---

---

---

---

14- Foi vantajoso trabalhar em grupo?

Sim

Não

Obrigada pela colaboração!

## Anexo 5- Questionário sobre Literacia Informática- HCA

---

### Questionário sobre Literacia Informática

---

Nome \_\_\_\_\_ Ano \_\_\_\_\_  
Turma \_\_\_\_\_ Idade \_\_\_\_\_

Nota: Assinala com um X a opção que mais se adequa à tua situação

1- Tens computador em casa?

Sim                       Não

2- Utilizas o computador:

Sim, em casa

Sim, na escola

Sim, noutro local, indica qual: \_\_\_\_\_

Não

3- Qual a frequência com que utilizas o computador?

Diariamente

Semanalmente

Esporadicamente (Por exemplo, quando preciso de passar um trabalho)

Nunca

4- Para que utilizas o computador?

Fazer trabalhos da escola

Pesquisar na internet

Jogar

Outro, indique qual: \_\_\_\_\_

---

5- Gostas das aulas em que é usado o computador?

Sim

Não

Porquê? \_\_\_\_\_

---

6- Gostavas de utilizar a Internet para aprenderes História?

Sim

Não

7- Achas que é possível aprender História recorrendo ao computador e à informação disponível na internet?

Sim

Não

Porquê? \_\_\_\_\_


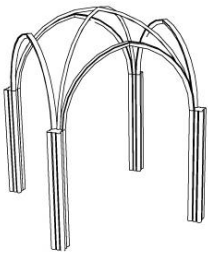
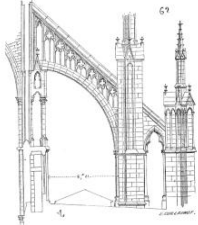
---

Anexo 6- Ficha de Trabalho de HCA

Aluno: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_

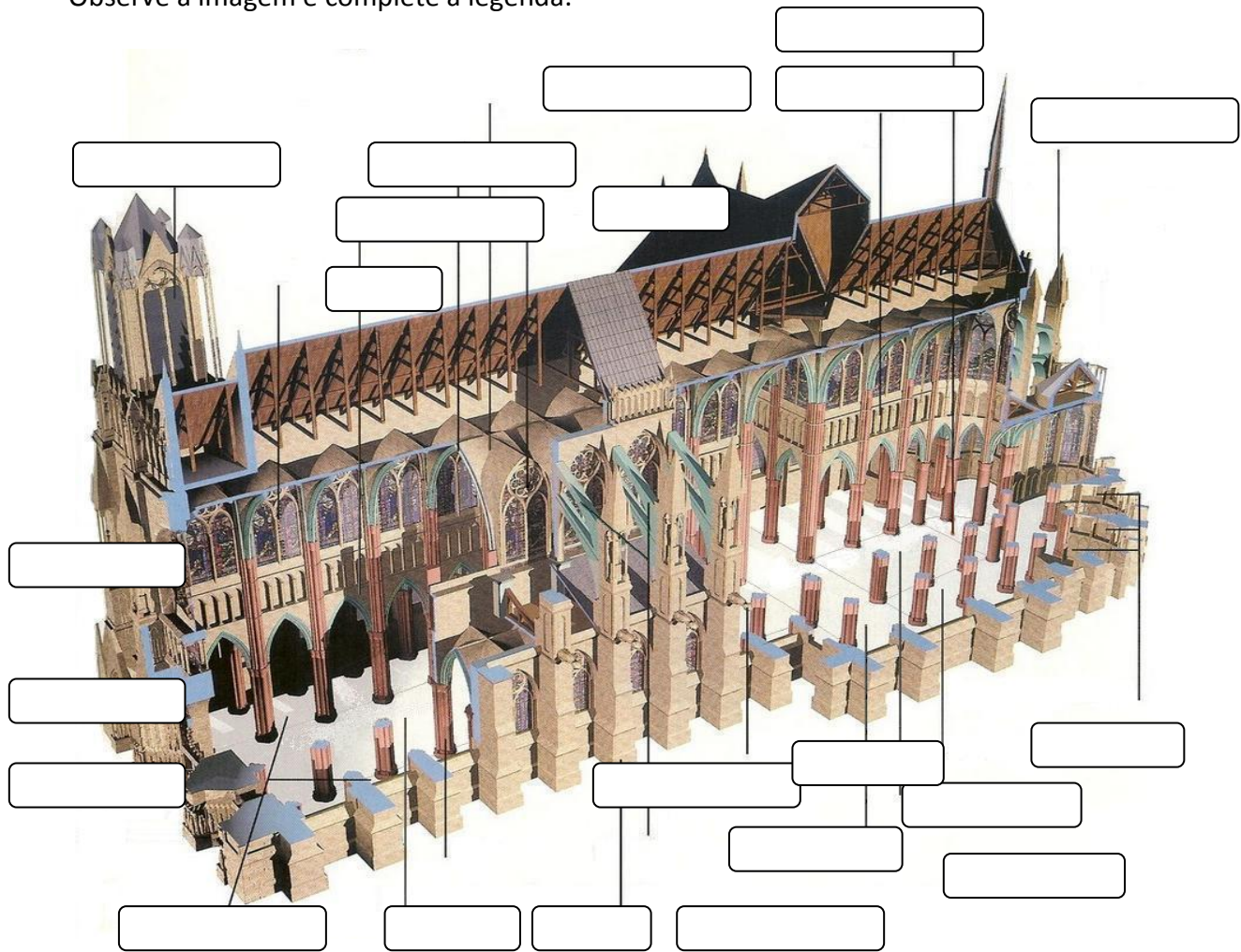
/2013

**A Arte Gótica**

<b>Origem</b> (espaço/tempo)			
<b>Técnica construtiva do Gótico</b>	<b>Principal inovação técnica</b>		Pág. 136
	<b>Novas formas de cobertura</b>		Pág. 136, 137
	<b>Novo tipo de contraforte</b>		Pág. 137
<b>Consequências a nível estético</b>	•		Pág. 138, 139
<b>Pensamento religioso expresso no Gótico</b>	•		Pág. 135

## A Catedral Gótica

Observe a imagem e complete a legenda.



## A Catedral Gótica

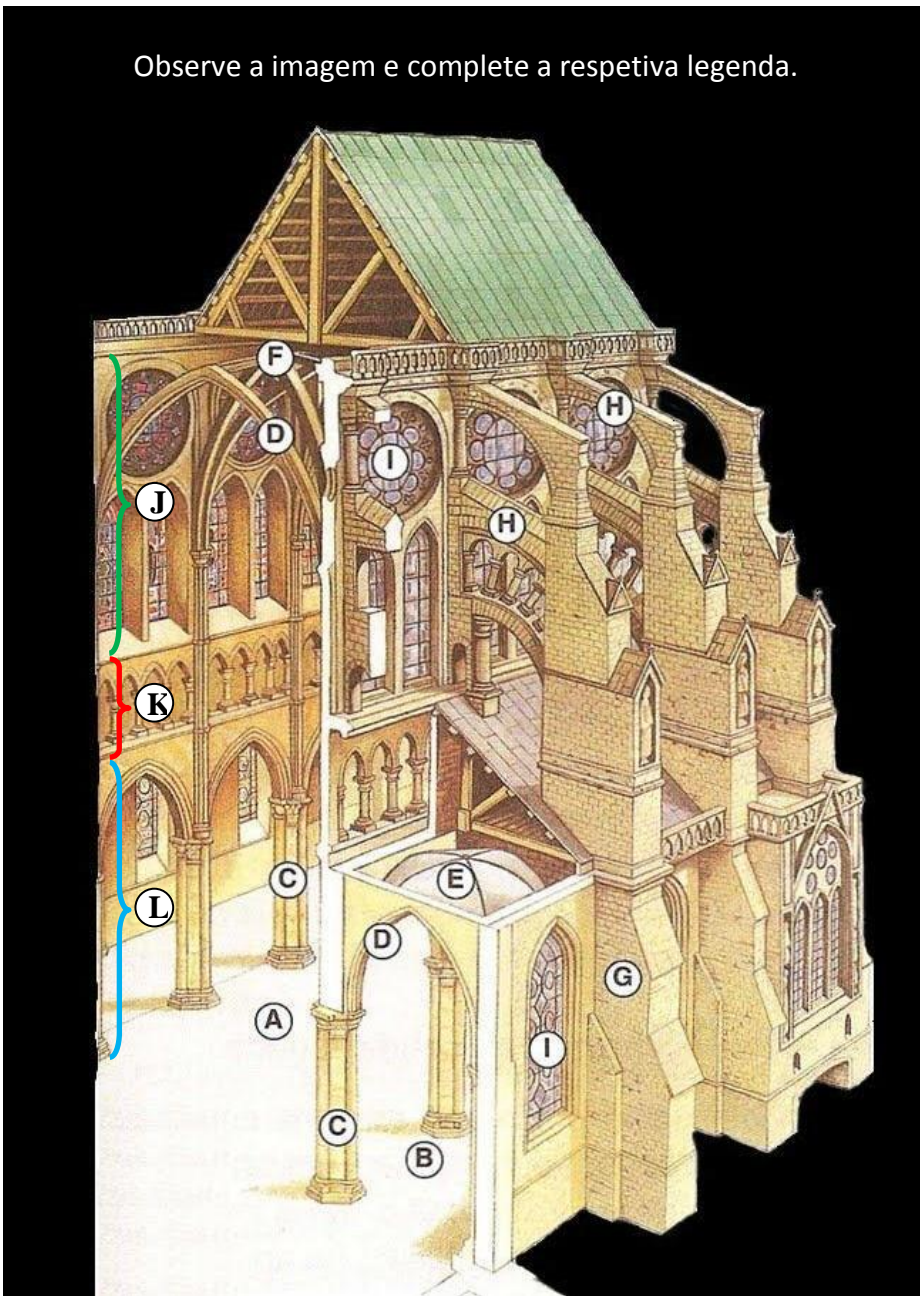
Inovações introduzidas no <b><u>interior</u></b> da catedral	Transepto	•	Pág. 140
	Cabeceira	•	Pág. 140
	Nave Central	•	Pág. 141
	Janelas	•	Pág. 141, 142
Inovações introduzidas no <b><u>exterior</u></b> da catedral	Entradas	•	Pág. 142
	Portal	•	Pág. 142
	Torres	•	Pág. 142
	Decoração exterior	•	Pág. 143

## A Catedral Gótica

### Corte transversal de uma igreja gótica

Observe a imagem e complete a respetiva legenda.

Legenda:



A.

B.

C.

D.

E.

F.

G.

H.

I.

J.

K.

L.

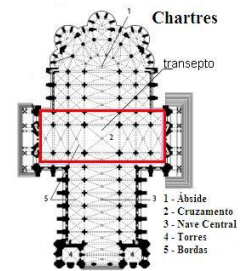
Bom trabalho!

### Catedral de Notre-Dame Chartres



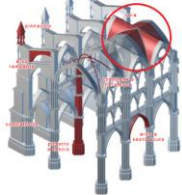
### Tipo de planta

Planta de Cruz Latina:



### Inovações técnico-constructivas da arquitetura gótica

- ❖ **Arcobotante:** Espécie de meios-arcos construído por cima da cobertura das naves laterais, entre os extradorsos da abóbada central e os botaréis.
- ❖ **Arco de Ogivas:** Produz menores pressões laterais, permitiu criar novas formas de cobertura que proporcionavam uma melhor distribuição das forças ou pesos construtivos, sendo, por isso, mais fáceis de sustentar.



### A Arquitetura Gótica

A **Arquitetura** foi à principal expressão da Arte Gótica e espalhou-se por diversas regiões da Europa, principalmente com as construções de igrejas grandiosas. A arquitetura sempre teve um forte simbolismo.

- ❖ **As paredes** eram a base espiritual da igreja, os pilares representavam pessoas que largaram tudo para seguir um dom que Deus havia lhe dado (santos).



- ❖ **Os arcos** eram o caminho pra Deus, isso explica porque eles sempre estão apontados para cima.

### A Arquitetura Gótica Cont.

- ❖ **Os vitrais e rosáceas** eram para tirar a escuridão do santuário, passando uma atmosfera mística, como se fosse uma representação do Paraíso.

<http://albalupus.blogspot.pt/2011/07/esultura-gotica.html>



- ❖ O que mais diferenciou a construção gótica foi às inovações arquitetônicas da época, como a **abóbada cruzada**, para cobrir os espaços quadrados ou irregulares. Não poderei deixar de citar que **as ogivas** ainda caracterizam o estilo. A primeira das catedrais construídas em estilo gótico puro foi a de Saint-Denis em Paris



## Anexo 8- Questionário sobre a WebQuest de HCA

---

### Questionário sobre a WebQuest

---

Nome: \_\_\_\_\_ Ano: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Nota: Assinala com X a opção mais adequada

1- Aprender através de uma WebQuest foi:

<input type="checkbox"/>	Muito estimulante	<input type="checkbox"/>	Pouco estimulante
<input type="checkbox"/>	Estimulante	<input type="checkbox"/>	Nada estimulante

2- Aprender a trabalhar com a WebQuest foi:

<input type="checkbox"/>	Fácil	<input type="checkbox"/>	Difícil
<input type="checkbox"/>	Acessível	<input type="checkbox"/>	Muito difícil

3- As Tarefas que foram propostas, foram:

<input type="checkbox"/>	Desafiadoras	<input type="checkbox"/>	Pouco desafiadoras
--------------------------	--------------	--------------------------	--------------------

4- O número de sessões para resolver a WebQuest foi:

<input type="checkbox"/>	Demasiado	<input type="checkbox"/>	Suficiente	<input type="checkbox"/>	Insuficiente
--------------------------	-----------	--------------------------	------------	--------------------------	--------------

5- Relativamente ao Processo:

<input type="checkbox"/>	Percebi o que tinha que fazer
<input type="checkbox"/>	Percebi mais ou menos o que tinha que fazer
<input type="checkbox"/>	Não percebi o que tinha que fazer

6- Relativamente aos Recursos disponibilizados na WebQuest, eram:

<input type="checkbox"/>	Demasiados
<input type="checkbox"/>	Suficientes
<input type="checkbox"/>	Insuficientes

7- Relativamente à Avaliação:

<input type="checkbox"/>	Estava clara
<input type="checkbox"/>	Estava confusa

8- As maiores dificuldades que tive ao resolver a WebQuest foram:

---

---

---

---

9- O que mais gostei de fazer na WebQuest foi:

---

---

---

---

10- Consideras que a realização da tarefa da WebQuest te motivou para aprender mais sobre a Arquitetura Gótica?

Sim

Não

10.1- Porquê?

---

---

---

---

11- Preferes as aulas lecionadas com recurso à WebQuest ou as aulas com o professor? Justifica.

---

---

---

---

12- Gostavas de resolver outras WebQuests?

Sim

Não

12.1- Porquê?

---

---

---

---

13- As aulas com recurso à WebQuest permitiram aprender conteúdos de acordo com o teu ritmo?

---

---

---

---

14- Foi vantajoso trabalhar em grupo?

Sim

Não

Obrigada pela colaboração!

Anexo 9- Grelha de Observação de Geografia

Parâmetros de Observação	Grupo 1			Grupo 2			Grupo 3			Grupo 4			Grupo 5			Grupo 6			Grupo 7			Grupo 8			
	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO	
Revelam Empenho																									
Revelam Curiosidade e Interesse																									
Solicitam a ajuda da Professora																									
Revelam Organização																									
Respeitam a opinião dos outros																									
Mostram autonomia na realização da WebQuest																									
Existe um bom relacionamento com os colegas do grupo																									

S: Sim    N: Não    NO: Não Observado

Anexo 10- Avaliação da WebQuest de Geografia

Avaliação da WebQuest "A União Europeia" segundo grelha proposta por Bellofatto Fase: WebQuest acabada	
Categoria	Avaliação/Pontos
<b>Componente Estética</b>	
Componente visual	4/4
Navegação	4/4
Aspetos técnicos (mecânicos)	2/2
<b>Introdução</b>	
Motivação Temática	1/2
Motivação Cognitiva	2/2
<b>Tarefa</b>	
Relação da tarefa com o que é habitual (standars)	4/4
Nível cognitivo da tarefa	6/6
<b>Processo</b>	
Clareza do processo	4/4
Estrutura do processo	6/6
Riqueza do processo	1/2
<b>Recursos</b>	
Quantidade dos recursos	4/4
Qualidade dos recursos	4/4
<b>Avaliação</b>	
Clareza nos critérios de avaliação	3/6
<b>Total</b>	<b>45/50</b>

Anexo 11- Grelha de Observação de HCA

Parâmetros de Observação	Grupo 1			Grupo 2			Grupo 3			Grupo 4			Grupo 5			Grupo 6		
	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO	S	N	NO
Revelam Empenho																		
Revelam Curiosidade e Interesse																		
Solicitam a ajuda da Professora																		
Revelam Organização																		
Respeitam a opinião dos outros																		
Mostram autonomia na realização da WebQuest																		
Existe um bom relacionamento com os colegas do grupo																		

S: Sim    N: Não    NO: Não Observado

Anexo 12- Avaliação da WebQuest de HCA

Avaliação da WebQuest "O Gótico Deus- Luz" segundo grelha proposta por Bellofatto Fase: WebQuest acabada	
Categoria	Avaliação/Pontos
<b>Componente Estética</b>	
Componente visual	4/4
Navegação	4/4
Aspetos técnicos (mecânicos)	2/2
<b>Introdução</b>	
Motivação Temática	1/2
Motivação Cognitiva	2/2
<b>Tarefa</b>	
Relação da tarefa com o que é habitual (standars)	4/4
Nível cognitivo da tarefa	6/6
<b>Processo</b>	
Clareza do processo	4/4
Estrutura do processo	6/6
Riqueza do processo	1/2
<b>Recursos</b>	
Quantidade dos recursos	4/4
Qualidade dos recursos	4/4
<b>Avaliação</b>	
Clareza nos critérios de avaliação	3/6
<b>Total</b>	<b>45/50</b>