

MARIA APARECIDA PEREIRA VIANA

**APRENDIZAGEM NA INTERNET: A METODOLOGIA
WEBQUEST NA PRÁTICA**

**MACEIÓ – ALAGOAS
2003**

MARIA APARECIDA PEREIRA VIANA

**APRENDIZAGEM NA INTERNET: A METODOLOGIA
WEBQUEST NA PRÁTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação - Mestrado em Educação Brasileira da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Educação Brasileira, orientada pelo Prof. Dr. Luís Paulo Leopoldo Mercado.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO EM EDUCAÇÃO BRASILEIRA**

**MACEIÓ – ALAGOAS
2003**

Aprovado em: de de 2003

Banca Examinadora

Prof. Dr. Luís Paulo Leopoldo Mercado
Universidade Federal de Alagoas
Orientador

Prof. Dr. José Manuel Moran Costas
Universidade de São Paulo – USP
Examinador

Prof^a Dr^a Maria das Graças Medeiros Tavares
Universidade Federal de Alagoas
Examinadora

A *Deus*, primeiramente, pelo dom da Vida.
A minha mãe, (in memoriam) pelo exemplo
de educadora que foi e a minha família.

A mais profunda gratidão,

Ao professor Dr. Luís Paulo Leopoldo Mercado, pela orientação, pelo estímulo, amizade e confiança em meu trabalho.

À professora Dr^a Maria das Graças Medeiros Tavares, pela colaboração e pela orientação ao meu trabalho.

Ao Ir. Wellington Mousinho de Medeiros, diretor do Colégio Marista de Maceió (1996-2000), por ter acreditado em mim, oportunizando o meu crescimento pessoal e profissional.

Ao Ir. Inácio Ferreira Dantas, pela liberação do espaço para realização desta pesquisa.

À equipe do SINFE/Maceió, que esteve presente em todos os momentos, apoiando e incentivando para a concretização dos projetos e pela compreensão e paciência nos momentos em que não pude atendê-los.

A meu esposo Roberto Mota e a meus filhos Allan, Allana e Arachelle, pela paciência, compreensão e colaboração para que pudesse chegar ao término desta pesquisa.

Às professoras Chirley e Joelma, pela colaboração e apoio no incentivo aos professores e aos alunos para execução dos projetos.

À Direção e aos professores do Colégio Marista de Maceió, por terem disponibilizado seus projetos para execução desta pesquisa.

Aos alunos do Colégio Marista, do Colégio Lyceu Alagoano, pelo envolvimento na execução dos projetos.

E a todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram, direta ou indiretamente, para implementação desta pesquisa.

RESUMO

Este estudo investiga o uso da Internet na escola, utilizando a metodologia WebQuest como fonte de pesquisa que poderá tornar a aprendizagem significativa e levar o educador e o educando à construção do conhecimento. Os objetivos deste estudo são: analisar os desafios com os quais se defronta o trabalho do professor com a utilização das novas tecnologias; investigar estratégias na utilização dos recursos oferecidos pela Internet no meio educacional; apresentar projetos, utilizando a Internet, onde os alunos são responsáveis pela construção do conhecimento; compartilhar observações e experiências vivenciadas que utilizam a Internet como ferramenta didática em suas pesquisas. A metodologia utilizada envolve uma pesquisa qualitativa, usando o estudo de caso sobre a realidade vivenciada pelos educadores nos projetos WebQuests, divididos em dois grupos. Grupo 1: formado por 03 professoras das disciplinas de História e Português, da rede pública; Grupo 2: formado por 05 professores das disciplinas de História, Ética, Português, Matemática e Artes, de uma escola da rede particular, tendo apoio das supervisoras pedagógicas do Ensino Fundamental. Os dois grupos foram trabalhados em momentos diferentes nas seguintes etapas: a) realização de oficinas de sensibilização dos professores por meio de exposição da fundamentação teórica e da metodologia WebQuest, com as quais os professores tiveram contato; b) elaboração dos projetos WebQuests por grupo de quatro professores; c) execução dos projetos nas escolas definidas por cada grupo; d) acompanhamento da execução dos projetos por intermédio de registros de todas as sessões, usando os seguintes instrumentos de coleta de dados: entrevistas com alunos, educadores e coordenadores pedagógicos, fotografias das etapas dos WebQuests, registros das reuniões do grupo de estudo, chek-list, portfólio, reflexão e planejamento; e) apresentação dos resultados do projeto, tendo como culminância a socialização das produções e a troca de informações, idéias e relato de experiências vivenciadas. Este estudo está dividido nas seguintes partes: a Internet na educação: novas formas de aprender, necessidades e competências no fazer pedagógico; aprendizagem baseada em projetos: fundamentos da metodologia da WebQuest; a metodologia WebQuest aplicada na prática pedagógica. Ao trabalhar com projetos, utilizando a metodologia do WebQuest, foi apresentada como uma concepção de posturas pedagógicas e não meramente como uma técnica de ensino atrativa. Possibilitou vivenciar o real, dando abertura a múltiplas relações, onde os alunos trabalhavam intensamente, construindo o sentido de suas atividades.

Palavras-chave:

Internet na Educação – Webquest – Metodologia – Informação

ABSTRACT

This study investigates the use of Internet in the school, using the new oriented investigation WebQuest, as a source of research that can turn the learning into something significant and take the teacher and the pupil to a building of knowledge. The objectives this study are: to analyze the challenges which will face teacher's work with the utilization of new technologies; investigate strategies in the utilization of the resources offered by the Internet to education; to show projects using Internet, where the pupils are responsible for the building of knowledge; to share observations and experiences lived that uses the Internet as a didactical tool in their researches. The school of methodology, involves a qualitative research using the Study of Case over the reality, lived by the teachers in the WeqQuest projects, divided into two groups: group 1 formed by 03 teachers of history and portuguese the public school. Group 2: formed 05 teachers of the particular school, from the areas of History, Ethics, Portuguese, Mathematics, Arts, having the support of pedagogical supervisors of the Fundamental Education. The two groups were worked in distinct moments in the following steps: a) realization of teachers sensibilization workshops through the exposition of the WebQuest methodology, in which the teachers had contact with this methodology and its theoretical foundations; b) elaboration of the WebQuests projects in groups of four teachers; c) execution of the projects in the chosen schools of each group; d) attendance of the execution of the projects through registries of all sessions, using the following tools of data collection: interview with the pupils, teachers, pedagogical coordinators, films, pictures of WebQuest's steps, registries of study groups meetings, check-list, portfolios, reflections and planning; e) presentation of the project's results, having as culmination the socialization of the productions and the information exchange, ideas and reporting of lived experiences. This study is divided up into the following parts: the Internet in the education: news ways to learn, necessities and competences in the pedagogical; learning to based sthg in projects: **beddings** of methodology of WebQuest; the WebQuest methodology applied in practice pedagogical. When working with projects, using the methodology of the WebQuest, was presented as a conception of pedagogical positions and not mere as one technique of attractive education. It made possible to live deeply the Real, giving opening the multiple relations, where the pupils worked intensely, constructing the direction of its activities.

Keywords:

Internet in the Education – WebQuest – Methodology - Information

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I - A INTERNET NA EDUCAÇÃO: NOVAS FORMAS DE APRENDER, NECESSIDADES E COMPETÊNCIAS NO FAZER PEDAGÓGICO	19
1.1 – Internet na Educação	19
1.2 – Aprendizagem na Sociedade Digital	28
1.3 – Incorporação e Utilização da Internet na Escola e nas Atividades Curriculares	39
1.4 – Internet no trabalho docente: incorporação e utilização no currículo escolar	45
CAPÍTULO II - APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS: FUNDAMENTOS DA METODOLOGIA WEBQUEST	55
2.1 - Aprendizagem por Projetos na Internet	55
2.2 – Utilização da Internet no Trabalho com Projetos	64
2.3 – Metodologia WebQuest: Projetos usando Internet	69
CAPÍTULO III - A METODOLOGIA WEBQUEST APLICADA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA	78
3.1 - Projeto: PENEDO – Alagoas, o Brasil Barroco às Margens do Rio São Francisco	78
3.2 - Projeto: Voto e Cidadania	94
CONCLUSÃO	123
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	128
ANEXOS	135

INTRODUÇÃO

Vários questionamentos têm sido feitos pelos educadores ao entender que, ao usar a Internet, há uma necessidade de buscar cada vez mais, através do processo de avaliação, uma técnica utilizada nos ambientes informatizados, nos planejamentos, nos registros das ocorrências, na discussão sobre o processo de aprendizagem. Tudo isso tem servido para redimensionar a educação na sociedade atual.

A Internet apresenta um potencial importante na ajuda aos alunos, no sentido de responsabilidade pessoal com seu próprio aprendizado, expandindo seus horizontes, aprendendo a comunicar-se, a colaborar e, de fato, a aprender.

A utilização efetiva da Internet na educação exige padrões e resultados para o aprendizado dos alunos. Sem expectativas de aprendizagens específicas para atividades baseadas na Internet, eles perderão a direção, o foco e ficarão sobrecarregados com a súbita quantidade de informações disponíveis. Os resultados da aprendizagem definem os critérios pelos quais se avaliam o progresso dos alunos e a eficácia do professor na utilização da Internet como ferramenta.

Integrar a utilização da Internet no currículo de um modo significativo e incorporá-la às atuais práticas de sala de aula bem-sucedida, como a educação baseada em resultados, numa aprendizagem colaborativa, poderá fornecer um contexto autêntico em que os alunos desenvolvem conhecimentos, habilidades e valores. Nesse contexto, a Pedagogia de Projetos permite aos alunos analisar os problemas, as situações e os conhecimentos dentro de um contexto e em sua totalidade, utilizando, para isso, os conhecimentos presentes nas disciplinas e na sua experiência sócio-cultural.

Os meios de comunicação, expandindo-se geograficamente, levam, até os mais distantes rincões do planeta, novos desejos de consumo, transformando, em poucos anos, culturas que tinham tradições milenares. As mudanças nos valores e no tempo e espaço levam-nos a assumir os mais variados papéis de um momento para outro, fazendo da esquizofrenia a normalidade.

A capacitação dos professores é importante, trabalhando assim novas formas de aprenderem, através de intercâmbios virtuais ou presenciais com alunos e professores de diferentes culturas e realidades sociais.

O professor que deseja melhorar suas competências profissionais e metodológicas de ensino, além da própria reflexão e atualização sobre o conteúdo da matéria ensinada, precisa estar em estado permanente de aprendizagem. As mais modernas tecnologias de informação e comunicação exigem uma reestruturação ampla dos objetivos de ensino e de aprendizagem e, principalmente, do sistema escolar.

A formação de um professor dentro de uma nova percepção apresenta a educação permanente como condição fundamental para a profissão docente. O professor tem que ter consciência de que a ação profissional não será substituída pelas máquinas; pelo contrário, ampliarão seu campo de atuação. A atuação da qualidade do professor brasileiro vai depender de toda uma reorganização estrutural do sistema educacional, da valorização profissional da carreira docente e da melhoria significativa de sua formação, adaptando-o a novas exigências sociais e oferecendo condições de permanente aperfeiçoamento e atualização.

Em um mundo que muda rapidamente, o professor deve estar preparado para auxiliar seu aluno a analisar as situações complexas e inesperadas, a desenvolver sua criatividade, a utilizar outros tipos de “*racionalidades*”: a imaginação criadora, a sensibilidade tátil, visual e auditiva, entre outras. O respeito às diferenças e o sentido de responsabilidade são outros aspectos básicos para os quais o professor deve estar preparado, a fim de trabalhar com seus alunos. Aprender a ser cidadão do país no mundo é um dos principais objetivos da educação atual.

Hoje, outra tarefa fundamental na vida do professor é a pesquisa, reinventada a cada dia, aceitando os desafios à imprevisibilidade da época para melhorar cada vez mais. Cabe ao professor o exame crítico de si mesmo, procurando orientar seus procedimentos de acordo com seus interesses e anseios de aperfeiçoamento e melhoria de desempenho.

Para Perrenoud (2000), as novas tecnologias da informação e da comunicação transformam espetacularmente, não só nossas maneiras de comunicar, mas também de trabalhar, de decidir, de pensar.

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e estratégias de comunicação.

É evidente que o progresso das tecnologias oferece novos campos de desenvolvimento a essas competências fundamentais e, sem dúvida, aumenta o alcance das

desigualdades no domínio das relações sociais, da informação e do mundo. Extraio daí uma consequência paradoxal: preparar para as novas tecnologias é, para uma proporção crescente de alunos, atingir mais plenamente os mais ambiciosos objetivos da escola.

Se fosse preciso iniciar os alunos nas novas tecnologias, o caminho mais interessante seria inseri-las completamente nas diversas atividades intelectuais, distanciando-se das tarefas longas e fastidiosas que os desestimulam, tornando mais visíveis os procedimentos de tratamento ou as estruturas conceituais, ou permitindo que os alunos cooperassem e compartilhassem os recursos.

As competências analisadas por Perrenoud (2000) permitem, em larga medida, aumentar a eficácia do ensino e familiarizar os alunos com novas ferramentas informáticas do trabalho intelectual. Utilizar editores de textos, explorar as potencialidades didáticas dos programas em relação aos objetivos do ensino, comunicar-se à distância por meio da telemática, utilizar as ferramentas multimídias no ensino são competências fundamentadas em uma cultura tecnológica.

Tardif (1991) propõe um quadro pedagógico para as novas tecnologias. Destaca a mudança de paradigmas que elas demandam e, ao mesmo tempo, oportunizam. O paradigma visado não diz respeito, como tal, às tecnologias. Concerne às aprendizagens. Trata-se de passar de uma escola centrada no ensino (suas finalidades, seus conteúdos, sua avaliação, seu planejamento, sua operacionalização sob forma de aulas e de exercícios) a uma escola centrada não no aluno, mas nas aprendizagens. O ofício de professor redefine-se: mais do que ensinar trata-se de fazer aprender. As novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, complexas, diversificadas, por meio de uma divisão de trabalho que não faz mais com que todo o investimento repouse sobre o professor, uma vez que tanto a informação quanto à dimensão interativa são assumidas pelos produtores dos instrumentos.

Segundo Azevedo (2000), as novas tecnologias, ao se disseminarem pela sociedade, levam a novas experiências e a novas formas de relação com o outro, com o conhecimento e com o processo de ensino-aprendizagem. A própria origem da Educação e da Escola, tal como as concebemos hoje, depende fundamentalmente dessa tecnologia de registro e recuperação de informação que é a escrita. E o seu desenvolvimento promoveu grandes transformações na prática educativa. Hoje, é praticamente inconcebível ensinar e aprender sem livros, objetos que somente começaram a ser usados em larga escala com o advento da máquina de imprimir e da técnica de corte de papel que permitiram aos livros tornarem-se

portáteis.

Atualmente, as novas tecnologias, especialmente as que estão ligadas às chamadas “*mídias interativas*”, estão promovendo mudanças na educação, num processo que parece estar apenas começando. Para a maioria dos educadores, elas são absolutamente desconhecidas. Uma parcela muito pequena teve algum contacto ou usa, com alguma frequência, essas tecnologias. E, mesmo assim, elas representam uma imensa novidade.

O professor é preparado para utilizar o melhor recurso, a fim de transmitir um conhecimento. Pode até ser capacitado para utilizar dinâmicas de grupo, técnicas de incentivo à interação entre alunos. Que papel, então, estaria reservado ao professor?

Fomos preparados, em nossas carreiras escolares, no sentido de promover um ambiente educacional – sala de aula presencial – no qual aprendemos a nos posicionar, a nos comportar, a agir e a reagir. Hoje, muito além do jardim da infância, somos colocados diante do desafio de fazer um trabalho semelhante, preparando alunos e professores para os novos ambientes criados pela aplicação das novas tecnologias voltadas à educação.

Por meio de leituras realizadas sobre formação de professores e novas tecnologias, buscou-se identificar novas metodologias para trabalhar o processo de aprendizagem em ambientes com as novas tecnologias e a proposta de WebQuest chamou a atenção, por envolver um processo de investigação orientada, levando a pesquisar mais sobre o tema que se propõe realizar.

Em 1995, o Professor Bernie Dodge, da San Diego State University, propõe a criação de um conceito – WebQuest – que auxiliasse na clarificação de um determinado tipo de atividades que estavam sendo postas em prática no âmbito de um projeto educacional de uso da Internet. Assim, definia WebQuest (literalmente, uma demanda na Web) como uma atividade orientada para a pesquisa em que alguma, ou toda a informação com que os alunos interagem, provém de recursos na Internet, opcionalmente suplementados por videoconferência.

A metodologia WebQuest foi criada a partir do interesse e da motivação por aprender, propondo um modelo para organizar informações na Internet ou Web. Dodge (1995) e muitos educadores vêem na Internet uma fonte imensa de informações atualizadas e disponíveis em uma linguagem semelhante ao "aqui e agora". Mas a Internet é um dos ambientes mais desorganizados do mundo. Buscar uma informação não é tão fácil quanto parece, mesmo com sites de busca.

O tema se constitui em objeto de pesquisa, por possibilitar uma investigação orientada e apresentar uma performance organizacional de atividades, envolvendo novas tecnologias, que podem ser desenvolvidas em qualquer área ou nível de ensino, além do propósito de poder criar e desenvolver, na prática, junto aos educadores da rede privada e pública.

Dessa forma, este estudo investiga as seguintes questões: a aprendizagem, a partir de atividades educativas, envolvendo investigação orientada, em ambientes virtuais de aprendizagem, permite a construção do conhecimento? Qual o papel do professor no desenvolvimento dessas atividades? Tem como hipóteses: a) A Metodologia WebQuest é uma alternativa pedagógica para a utilização da Internet na construção do conhecimento, na interação do aluno com as mais diversas formas de comunicação e informações, podendo mudar o modo de o professor trabalhar a sua aula; b) O papel do educador é estar sempre buscando o planejamento em seu trabalho cotidiano, implementando o uso das novas tecnologias, da melhor maneira possível, como aprendizagem significativa. Isso significa integrar a utilização da Internet no currículo de um modo significativo e incorporá-la às atuais práticas de sala de aula bem sucedidas, como a educação baseada numa aprendizagem cooperativa, contribuindo para o processo do ensino aprendizagem de forma significativa.

Os objetivos deste estudo foram: analisar os desafios com os quais se defronta o trabalho do professor com a utilização das novas tecnologias; investigar estratégias na utilização dos recursos oferecidos pela Internet no meio educacional; apresentar projetos, utilizando a Internet, onde os alunos são responsáveis pela construção do conhecimento; compartilhar observações e experiências vivenciadas por professores e alunos que utilizam a Internet como ferramenta didática em suas pesquisas.

A Metodologia WebQuest centra-se na perspectiva da pedagogia de projetos, como afirma Fagundes, Sato & Maçada (1999) apresentam a cultura do projeto que pode ser entendida pelo educador. A atividade de fazer projetos é simbólica, intencional e natural do ser humano, buscando solução de problemas e desenvolve um processo de construção de conhecimento.

A perspectiva de trabalhar com projetos apresenta-se como uma concepção de posturas pedagógicas e não meramente como uma técnica de ensino mais atrativa, possibilitando uma escola alicerçada no real, aberta a múltiplas relações com o exterior, onde o aluno trabalha intensamente, construindo o sentido de sua atividade.

Dessa forma, oportuniza ao aluno viver com alegria, entusiasmo e conflito as suas experiências, propiciando-lhe melhor compreensão da historicidade do nosso tempo, facilitando a sua formação como pessoa consciente de seu papel de construtor da história.

O trabalho com projetos possibilita uma tentativa para que os alunos aprendam e se eduquem de forma reflexiva, autônoma e crítica em relação à informação que os rodeia e à diversidade de formas culturais e pessoais que estão presentes no mundo contemporâneo. Um projeto é uma atividade intencional que pressupõe envolvimento dos alunos, um objetivo e um produto final. Num projeto, a responsabilidade e a autonomia dos alunos são essenciais. A autenticidade é uma característica fundamental, pois envolve complexidade e resolução de problemas, percorrendo várias fases.

Dois enfoques para serem confrontados: projetos para tentar favorecer uma construção dos conhecimentos de maneira significativa e favorecedora da autonomia na aprendizagem; projetos, simplesmente com uma nova organização externa, um nome novo com o qual se denomina uma atitude profissional rotineira diante das relações de ensino e de aprendizagem. Alguns tópicos essenciais sobre a didática que são bem trabalhados nos projetos: autonomia, diversidade, interação e cooperação, disponibilidade para aprender, organização do tempo, organização do espaço, seleção de materiais.

Para Almeida (1999), a prática pedagógica por meio do desenvolvimento de projetos é uma forma de conceber educação que envolve o aluno, o professor, os recursos disponíveis, inclusive as novas tecnologias e todas as interações que se estabelecem nesse ambiente, denominado ambiente de aprendizagem. Esse ambiente é criado para promover a interação entre todos os seus elementos, propiciar o desenvolvimento da autonomia do aluno e a construção de conhecimentos de distintas áreas do saber, por meio da busca de informações significativas para a compreensão, representação e resolução de uma situação problema. Fundamenta-se nas idéias piagetianas sobre desenvolvimento e aprendizagem, inter-relacionadas com outros pensadores, dentre os quais se destacam Dewey, Freire e Vigotsky.

É uma mudança radical, que deve tornar a escola capaz de atender às demandas da sociedade; considerar as expectativas, potencialidades e necessidades dos alunos; criar espaço para que professores e alunos tenham autonomia para desenvolver o processo de aprendizagem de forma cooperativa, com trocas recíprocas, solidariedade e liberdade responsável; desenvolver as capacidades de trabalhar em equipe, tomar decisões, comunicar-se com desenvoltura, formular e resolver problemas relacionados com situações contextuais; desenvolver a habilidade de aprender a aprender, de forma que cada um possa reconstruir o

conhecimento, integrando conteúdos e habilidades, segundo o seu universo de conceitos, estratégias, crenças e valores; incorporar as novas tecnologias, não apenas para expandir o acesso à informação atualizada, mas, principalmente, para promover uma nova cultura do aprendizado por meio da criação de ambientes que privilegiem a construção do conhecimento e a comunicação.

A aprendizagem por projetos ocorre por meio da interação e da articulação entre conhecimentos de distintas áreas, conexões estas que se estabelecem a partir dos conhecimentos cotidianos dos alunos, cujas expectativas, desejos e interesses são mobilizados na construção de conhecimentos científicos. Os conhecimentos cotidianos emergem como um todo unitário da própria situação em estudo, portanto, sem fragmentação disciplinar e são direcionados por uma motivação intrínseca. Cabe ao professor provocar a tomada de consciência sobre os conceitos implícitos nos projetos e sua respectiva formalização, mas é preciso empregar o bom-senso para fazer as intervenções no momento apropriado.

O professor que trabalha com projetos de aprendizagem respeita os diferentes estilos e ritmos dos alunos desde a etapa de planejamento, escolha do tema e respectiva problemática a ser investigada. Não é o professor quem planeja para os alunos executarem; ambos são parceiros e sujeitos de aprendizagem, cada um atuando segundo o seu papel e nível de desenvolvimento.

Na perspectiva de se trabalhar com projetos, encontramos o WebQuest como um ambiente orientado para pesquisa, envolvendo atividades em que algumas, ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem, estão nos recursos provenientes da Internet. É um espaço na Web que irá facilitar e enriquecer o uso da Internet por professores e alunos. Nos últimos anos, uma das preocupações que nos despertam tem sido a baixa qualidade dos trabalhos acadêmicos, principalmente no que se refere a pesquisas realizadas na Internet, desprovidas de apoio e suporte dos educadores, em que a prática do copiar/colar acontece sem nenhuma leitura prévia e reflexão.

O WebQuest desenvolve métodos eficientes para introduzir os alunos a utilizarem as novas tecnologias como ferramenta, de maneira a assegurar a aprendizagem intimamente associada ao currículo, fornecendo modelos para associar pesquisa na web e resultado de aprendizagem de uma forma prática e confiável.

As vantagens dos WebQuests têm a ver com o fato de poder adaptá-los a uma variedade de ambientes com tecnologias e a muitas áreas diferentes de currículos.

Os WebQuests fornecem a aprendizagem ativa em que o objetivo é a aquisição e a integração do conhecimento. Através das atividades nos WebQuests o aluno lidará com uma quantidade significativa de novas informações, interpretando-as por síntese e análise e, finalmente, transformando-as em conhecimentos. WebQuests tornam-se atraentes quando se pode compartilhar entre professores, são atualizadas constantemente e podem ser usadas de um ano para outro. O tempo não irá interferir nas atividades oferecidas pelos educadores.

Esta pesquisa utilizou uma metodologia qualitativa, por ser esta adequada a atender as necessidades observadas e vivenciadas pelos professores, ao solicitarem pesquisas acadêmicas utilizando a Internet como recurso. Segundo Ludke (1986:18), deve ser um trabalho rico em dados descritivos, por ter um plano aberto e flexível e por focalizar a realidade, de forma complexa e contextualizada, sendo, portanto, o instrumento mais adequado para fornecer os subsídios necessários ao estudo proposto.

A idéia de realizar um estudo de caso sobre o uso de Internet, na realidade vivenciada pelos educadores, hoje nos faz investir no aprofundamento das investigações sobre as metodologias empregadas por eles, em sala de aula, e pelas lacunas na sua formação, apresentando um perfil de profissional que não está preparado para uma atuação efetiva diante das exigências que a sociedade atual apresenta. O pesquisador, por sua vez, procura atender às características fundamentais do estudo de caso, ou seja, nessa abordagem, o investigador se mantém atento a novos elementos que emergem durante o processo, levando em conta o contexto em questão, apresentando a realidade de forma completa e profunda, as multiplicidades das dimensões apresentadas, pretendendo usar várias fontes de informações, possibilitando, ainda, participar da elaboração de generalizações naturalísticas, ao registrar, no estudo, os pontos de vista conflitantes e divergentes, como apresenta Ludke (1986), no qual será utilizado um estilo mais informal da linguagem.

Hernández (2000) apresenta o estudo de caso como um método de pesquisa que se refere às razões para olhar o mundo social como algo complexo e que, portanto, exige múltiplos recursos para nos aproximarmos dele, levando em conta o contexto em que o caso se desenvolve e as implicações internas e externas as quais influenciam sua dinâmica.

Conforme o que apresenta André & Ludke (1995), nesse estudo de caso, enfatiza-se a interpretação de um contexto, busca-se retratar a realidade, de forma completa e profunda, usando uma variedade de fontes de informações. Revelam-se experiências que permitem generalizações, procurando mostrar os diferentes e conflitantes pontos de vista presentes na situação apresentada.

Os casos relatados e analisados envolveram dois grupos de experimentação e compõem-se de dois projetos, usando a metodologia Webquests, a Internet como fonte de pesquisa. Em cada projeto analisado, vamos ter uma visão de como funciona a metodologia aplicada em diversas disciplinas e séries, a diversidade de depoimentos de professores e alunos após terem vivenciado a experiência inovadora.

Os grupos trabalhados nesta pesquisa foram:

1º Grupo : No primeiro experimento, foi trabalhado um grupo de três professoras do Ensino Médio nas disciplinas de Português e História, pertencente ao quadro de funcionários de uma escola pública da cidade de Maceió/Alagoas.

2º Grupo: No segundo experimento, foi trabalhado um grupo de cinco professores da 8ª série do Ensino Fundamental de uma escola da rede particular, na realização de um projeto, envolvendo as disciplinas: História, Ética, Português, Redação e Matemática, tendo o apoio das supervisoras pedagógicas do Ensino Fundamental.

A apresentação dos resultados da pesquisa está organizado em três capítulos. O primeiro capítulo apresenta a Internet na educação: novas formas de aprender, necessidades e competências no fazer pedagógico, a importância que tem a Internet na escola, ferramentas oferecidas, a incorporação e a utilização da Internet na escola e nas atividades curriculares, por meio de pesquisas livres e direcionadas. Enfim, o que há de novo no trabalho cooperativo, utilizando a Internet, os projetos já existentes, pesquisa como forma orientada e ainda a importância da utilização dos recursos tecnológicos como a Internet na formação de professores.

O segundo trata da aprendizagem baseada em projetos: fundamentos da metodologia da WebQuest, a incorporação da Internet na aprendizagem com projetos Webquest, como metodologia de pesquisa orientada no trabalho do professor, toda fundamentação, desde quando surgiu, em que o autor se baseia, as etapas para a elaboração de um WebQuest.

O terceiro capítulo apresenta a metodologia sendo aplicada na prática pedagógica: relato de experiências, organização da pesquisa, processo de construção e execução dos projetos pelos professores, como a Internet foi utilizada e o que contribui com os projetos, dificuldades encontradas durante a pesquisa, aprendizagem do aluno e o que aconteceu de diferente, momentos de interdisciplinariedade e o processo de execução dos projetos selecionados, concluindo com a análise da pesquisa do estudo de caso realizado.

Acredita-se que esta pesquisa venha contribuir, de forma abrangente, produzindo transformações na prática pedagógica e nas propostas curriculares, levando o professor a pensar de forma mais global e integradora e a compreender mais o que as novas tecnologias poderão oferecer ao seu trabalho de forma criativa e organizada no momento em que, junto aos alunos, realizarem suas pesquisas. Mostra, ainda, que a aprendizagem não é apenas individual, mas, sobretudo, coletiva, oferecida pela convivência entre os que utilizam a Internet, de forma a compartilhar os mesmos espaços e os mesmos recursos nela oferecidos.

CAPÍTULO I - INTERNET NA EDUCAÇÃO: NOVAS FORMAS DE APRENDER, NECESSIDADES E COMPETÊNCIAS NO FAZER PEDAGÓGICO

Este capítulo examina a Internet e seu potencial para produzir mudanças sociais revolucionárias na educação e na sociedade, a enorme quantidade de informação e as oportunidades para compartilhá-las e comunicar-se. Apresenta discussões travadas por pesquisadores da área, discutindo razões pelas quais a Internet é uma ferramenta de trabalho pedagógico para os educadores, mostrando o potencial que se tem para transformar as maneiras de ensinar e aprender.

1.1 – Internet na Educação

A sociedade atual vivencia uma realidade onde as crianças nascem e crescem manuseando as tecnologias que estão ao seu alcance. Pesquisas apresentadas por especialistas interessados pelo tema têm revelado como as crianças e os jovens se adaptam facilmente às novas tecnologias, assustando, assim, os adultos, principalmente os pais, com o uso do computador na realização de tarefas escolares.

A expressão Sociedade da Informação deve ser entendida como abreviação de um aspecto da sociedade: o da presença cada vez mais acentuada das novas tecnologias da informação e da comunicação. É a sociedade que está atualmente a constituir-se, na qual são amplamente utilizadas tecnologias de armazenamento e transmissão de dados e informação de baixo custo.

A disponibilização crescente da informação não basta para caracterizar uma sociedade da informação; o mais importante é o desencadeamento de um vasto e continuado processo de aprendizagem. Acentuamos que é fundamental considerar a sociedade da informação como uma sociedade da aprendizagem. Trata-se de um processo que dura toda a vida, com início antes da idade da escolaridade obrigatória, e que acontece no trabalho e em casa.

A era da informação é fruto do avanço das novas tecnologias que estocam, de forma prática, o conhecimento e gigantescos volumes de informações. Elas são armazenadas de forma inteligente, permitindo a pesquisa e o acesso rápido, de maneira muito simples, amigável e flexível. É o que acontece com a Internet.

Nesta, o usuário é um emissor de informações. As novas tecnologias permitem-nos acessar não apenas conhecimentos transmitidos por palavras, mas também por imagens, sons, vídeos, dentre outros (hipermídia). Para Silva (1996, p. 256),

As redes mundiais de informações fazem com que este produto trafegue por todo o planeta, reconfigurando as dimensões do espaço e do tempo, do aqui e do agora, fazendo com que o agora exerça uma aparente supremacia sobre a localização dos receptores, tal a instantaneidade com que os fatos se fazem presentes em todos os lugares

A informação deixou de ser uma área ou especialidade para tornar-se uma dimensão de tudo, transformando profundamente a forma como a sociedade se organiza. Pode-se dizer que está em andamento uma Revolução de Informação, como ocorreu, no passado, a Revolução Agrícola e a Revolução Industrial.

Ladislau Dowbor (1998, p. 259) descreve o que as novas tecnologias vêm oferecendo ao professor:

No presente, é preciso trabalhar com dois tempos: o tempo do passado e o tempo do futuro. Fazer tudo hoje, para superar as condições de nosso atraso e, ao mesmo tempo, criar as condições para aproveitar as possibilidades das novas tecnologias, onde vêm sendo criados novos espaços de conhecimento.

A cada dia, a sociedade civil (ONGS, associações, sindicatos, igrejas, entre outras) está fortalecendo-se, não apenas como espaço de trabalho, mas também como espaço de difusão do conhecimento e de formação continuada. As metodologias são inovadas e os espaços são potencializados pelas novas tecnologias.

Novos espaços estão surgindo para os educadores, permitindo maior democratização da informação e do conhecimento, tornando assim menos distorção, menos manipulação, menos controle e mais liberdade.

A sociedade da informação traz também várias conseqüências para a educação. Na formação continuada, necessita-se de maior integração entre os espaços sociais, visando orientar o aluno para viver melhor na sociedade do conhecimento.

Como previa McLuhan (1994, p. 36), na década de 60, o planeta tornou-se a nossa sala de aula e o nosso endereço. “O ciberespaço não está em lugar nenhum, pois está em todo

lugar, o tempo todo. Estar num lugar significaria estar determinado pelo tempo (hoje, ontem e amanhã)”.

No ciberespaço, a informação está sempre e permanentemente presente e em renovação constante, rompeu com a idéia de tempo próprio para a aprendizagem. O espaço da aprendizagem é aqui, em qualquer lugar, e o tempo de aprender é sempre.

A sociedade do conhecimento traduz-se por redes, teias, árvores do conhecimento, sem hierarquias, em unidades dinâmicas e criativas, em conectividade, intercâmbio, consultas entre instituições e pessoas, articulação, contatos e vínculos.

Para Gadotti (2000, p. 46), *“o conhecimento é o grande capital da humanidade. Não é apenas o capital da transnacional que precisa dele para a inovação tecnológica. Ele é básico para a sobrevivência de todos. Por isso, ele não deve ser vendido ou comprado, mas disponibilizado a todos”*.

Essa é a função das instituições que se dedicam ao conhecimento. Qual o papel da escola na sociedade do conhecimento? Cabe a ela organizar um movimento global de renovação cultural, aproveitando-se de toda essa riqueza de informações. A escola não pode ficar a reboque das inovações tecnológicas. Precisa ser um centro de inovações tecnológicas.

De acordo com Dowbor (1998, 259), a escola deixará de ser *“lecionadora”* para ser *“gestora”* do conhecimento. Como trabalha essencialmente com o conhecimento, na era do conhecimento, *“pela primeira vez a educação tem a possibilidade de ser determinante sobre o desenvolvimento”*.

Segundo Gadotti (2000, p. 73),

Na sociedade da informação, a escola deve servir de bússola para navegar nesse mar do conhecimento, superando a visão utilitarista de só oferecer informações “úteis” à competitividade, para obter resultado. Deve oferecer uma formação geral na direção de uma educação integral. Significa orientar criticamente, sobretudo as crianças e os jovens, na busca de informações que os faça crescer, e não embrutecer.

Uma das principais conseqüências da sociedade do conhecimento, apontada por Delors (1998: 89-101), é a necessidade de uma aprendizagem ao longo de toda a vida, fundada em quatro pilares que são, ao mesmo tempo, pilares do conhecimento e da formação continuada.

Os pilares descritos podem servir como norte para nos orientarmos rumo ao

futuro.

1. *Aprender a conhecer*: prazer de conhecer, descobrir, construir e reconstruir o conhecimento, a curiosidade, a autonomia, a atenção. Aprender a conhecer é mais do que aprender a aprender. Aprender mais linguagens e metodologias que conteúdos, pois esses envelhecem rapidamente. Não basta aprender a conhecer. É preciso aprender a pensar, a pensar a realidade e não apenas “*pensar pensamentos*”, pensar o já dito, o já feito, reproduzir o pensamento. É preciso pensar também o novo, reinventar o pensar, pensar e reinventar o futuro.
2. *Aprender a fazer*: indissociável de aprender a conhecer. A substituição de certas atividades humanas por máquinas acentuou o caráter cognitivo do fazer. O fazer deixou de ser puramente instrumental.
3. *Aprender a viver juntos*: aprender a viver com os outros, a compreender o outro, a desenvolver a percepção da interdependência, da não-violência, a administrar conflitos, a descobrir o outro, a participar de projetos comuns, a ter o prazer no esforço comum e a participar de projetos de cooperação.
4. *Aprender a ser*: desenvolvimento integral da pessoa em relação à inteligência, sensibilidade, sentido ético e estético, responsabilidade pessoal, espiritualidade, pensamento autônomo e crítico, imaginação, criatividade, iniciativa. A aprendizagem não pode ser apenas lógico–matemática e lingüística; precisa ser integral.

A sociedade do conhecimento é uma sociedade de múltiplas oportunidades de aprendizagem: parcerias entre público e privado, avaliações permanentes, debate público, autonomia da escola, generalização da inovação.

Cabe à escola ensinar a pensar, saber comunicar-se, saber pesquisar, ter raciocínio lógico, fazer sínteses e elaborações teóricas, saber organizar o seu próprio trabalho, ter disciplina, ser independente e autônoma, saber articular o conhecimento com a prática, ser a aprendiz autônoma.

Cabe-lhe selecionar e rever, criticamente, a informação, formular hipóteses, ser criativa e inventiva (innovar), ser provocadora de mensagens e não pura receptora, produzir, construir e reconstruir o conhecimento elaborado. A escola precisa dar exemplo, ousar, construir o futuro. Innovar é mais importante do que reproduzir, com qualidade, o que existe.

Para Assmann (2000), a sociedade da informação precisa tornar-se uma sociedade aprendente. As novas tecnologias da informação e da comunicação assumem, cada vez mais,

um papel ativo. Elas facilitam experiências de aprendizagem complexas e cooperativas.

As novas tecnologias não substituirão o educador; pelo contrário, ajudarão a intensificar o pensamento complexo, interativo e transversal, criando novas chances para a sensibilidade solidária no interior das próprias formas do conhecimento.

A resistência de muitos professores em usar as novas tecnologias na pesquisa pessoal e na sala de aula tem muito a ver com a insegurança derivada do falso receio de estar sendo superado, no plano cognitivo, pelos recursos instrumentais da informática. Nesse sentido, o mero treinamento para o manejo de aparelhos, por mais importante que seja, não resolve o problema. Por isso, é sumamente importante mostrar que a função do professor competente não só está ameaçada, mas aumenta em importância. Seu novo papel já não será o da transmissão de saberes supostamente prontos, mas o de mentores e instigadores ativos de uma nova dinâmica de pesquisa-aprendizagem.

O papel fundamental da escola, por intermédio dos seus educadores, nos casos acima citados, oportuniza a realização de um trabalho significativo na sua formação e na do aluno, proporcionando o rigor na experimentação. Em um mundo virtual, o profissional pode trabalhar com alguns dos limites do experimento para teste de hipóteses que são inerentes ao mundo de sua prática, trabalhando ainda as habilidades da construção do conhecimento, promovendo a reflexão na ação.

A tecnologia pode ser uma ferramenta a serviço do progresso humano, desde que usada com bom senso e sabedoria. Kenway (1999) afirma que a Internet conseguiu cativar a imaginação pública e com essa sensibilidade tecnológica fez surgir várias pesquisas, divulgação na mídia. E a educação não poderia deixar de estar envolvida nesse contexto, procurando trabalhar essa ferramenta na prática pedagógica.

Os profissionais da educação se vêm às voltas com a tarefa de acompanhar essa tendência que deve ser utilizada de forma apropriada, inteligente e responsável. O papel da Educação é educar o jovem, praticando a imaginação social e cultural.

A Internet oferece uma comunicação do tipo muito-a-muito, como também abre caminhos para as pessoas se tornarem membros de novas comunidades, possibilitando que elas se tornem produtoras e distribuidoras de seus próprios produtos culturais. Ferramentas como a Internet só vêm acrescentar, na formação do educador, maiores chances de troca de informações e intercâmbios entre professores de diversos lugares, ultrapassando o espaço geográfico. O ciberespaço faz parte da rotina de vida cotidiana. Exemplo disso, quando lemos

nossos correios eletrônicos, enviamos mensagens, bom espaço para troca de projetos entre educadores de diferentes lugares.

Para Kenway (1999), o alfabetismo, exige, no mínimo, que mantenhamos reunidos múltiplos níveis de análise e múltiplas perspectivas, apontando para o possível e o impossível, o desejável e o indesejável, o útil e o inútil. E ainda há afirmações de que a Internet e o ciberespaço oferecem novas relações entre produtos e consumidores de textos culturais, novas e diferentes formas de comunicação e relacionamento, novas identidades culturais e sociais, novas formas de desenvolver e armazenar conhecimento. Essas idéias indicam novas possibilidades para as pedagogias transformadoras.

A Internet constitui uma fonte alternativa de informação, devendo ser analisados pela educação, a qualidade das informações e das interações, os conhecimentos oferecidos. O papel do educador é exatamente incentivar, encorajar os estudantes a reconhecer as diferentes qualidades da interatividade que a Internet oferece, oportunizando aos estudantes introduzirem, em seus projetos, produtos culturais (arte, música, escrita, capacidade de comunicação “*muitos-a-muitos*” e das diferentes relações de produção e consumo dos produtos culturais que a Internet torna possível).

Existem múltiplos ciberespaços que produzem múltiplas identidades possibilitam às pessoas experimentarem diferentes e novas identidades de aprendizagem.

A Internet oferece as novas possibilidades para o currículo: de um lado, a conferência, o diálogo, a discussão; do outro, o modelo lingüístico “*muitos a muitos*” que caracteriza a comunicação. A Internet propicia ainda recursos revolucionários para o ensino e para o questionamento, tanto da organização do conhecimento, quanto da comunidade do conhecimento.

A competência tecnológica constitui o novo equipamento básico da educação. Acesso e competência iguais devem ser uma preocupação básica dos educadores. Essa competência terá um impacto sobre a qualidade da educação a ser obtida pelos estudantes. Caberá aos educadores o empenho para que, na sua rotina diária, venha a promover o espaço para ser desenvolvida.

A informática, associada às novas tecnologias, permite estocar, de forma prática, em disquetes, em discos rígidos e em disco laser, e cada vez mais simplesmente em “*rede*”, gigantescos volumes de informação; trabalhar essa informação de forma inteligente, permitindo a formação de bancos de dados sociais e individuais de uso simples e prático,

eliminando as rotinas burocráticas que tanto paralisam o trabalho científico; transmitir a informação de forma muito flexível-hoje, através do telefone conectado ao computador, amanhã via cabo de fibras óticas ou antenas, de forma barata e precisa; integrar a imagem fixa ou animada, o som e o texto de maneira muito simples, ultrapassando a tradicional divisão entre a mensagem lida no livro, ouvida no rádio ou vista numa tela; enfim, manejar os sistemas sem ser especialistas. Acabou-se o tempo em que o usuário tinha de aprender uma linguagem, ou simplesmente tinha de parar de pensar no problema do seu interesse científico para pensar em como manejar o computador. Estamos perante um universo que se descortina com rapidez vertiginosa e que será o universo do cotidiano das pessoas que hoje formamos.

O desafio não é simples: como professores, precisamos preparar os alunos para trabalhar com um universo tecnológico no qual nós mesmos ainda somos principiantes. Mudam as tecnologias, mas também muda o mundo que devemos estudar, e precisam mudar as próprias formas de ensino. A informática não é apenas a chegada de novas máquinas. E, nesse caso, não resolve sequer a mentalidade do “*manual de instruções*”, a compreensão das novas dinâmicas ainda está em plena construção.

Nesse universo de conhecimentos, nessa imensa rede interativa, assume maior importância relativa às metodologias o aprender a “*navegar*”, reduzindo-se ainda mais a concepção de “*estoque*” de conhecimentos a transmitir. Torna-se cada vez mais fluida a noção de área especializada de conhecimentos, ou de “*carreira*”, quando do engenheiro se exige cada vez mais uma compreensão de administração, quando qualquer cientista social precisa de uma visão dos problemas econômicos e assim por diante, devendo-se, inclusive, colocar em questão os corporativos científicos.

Modifica-se profundamente a função do educando, em particular do adulto, que deve se tornar sujeito da própria formação, frente à diferenciação e riqueza dos espaços de conhecimento dos quais deverá participar. A educação, vista por esse prisma, tende a se tornar de certa forma orientada pela demanda, sendo que construir o seu próprio universo de conhecimento passa a ser uma condição central da inserção social das pessoas. Não se trata mais de gerar o currículo adequado a partir de instâncias “*superiores*”, mas de se adaptar ao que o aluno efetivamente necessita, nos seus diversos eixos de interação com o mundo.

A luta pelo acesso aos espaços de conhecimento vincula-se ainda mais profundamente ao resgate da cidadania, em particular para a maioria pobre da população, como parte integrante das condições de vida e de trabalho. O relatório mundial sobre a

informação da UNESCO insiste muito sobre esse ponto: o acesso à informação, neste mundo complexo em que vivemos, é vital, inclusive, para o cidadão poder ter acesso aos outros direitos humanos. Nesse sentido, deve-se batalhar por uma educação pública, aberta e transparente.

Uma outra área de trabalho que deve passar a interessar à educação é a organização do espaço científico domiciliar. Nestes tempos de Internet e outros produtos, um número crescente de professores está se interessando hoje em organizar o seu espaço de trabalho em casa, ultrapassando a visão de pilhas de papel, de livros perdidos e esquecidos.

Para a escola e para cada professor individualmente, organizar a ponte direta de comunicação com os centros de pesquisa pode constituir uma base importante de diversificação e enriquecimento de ensino, na medida em que deixa de exigir visitas e deslocamentos caros em tempo e dinheiro.

A escola tem de ser menos “*lecionadora*” e passar a ser mais organizadora, ou estimuladora de um processo cujo movimento deve envolver os pais e a comunidade, integrando os diversos espaços educacionais que existem na sociedade, sobretudo, ajudando a criar esse ambiente científico-cultural que leva à ampliação do leque de opções e reforço das atitudes criativas do cidadão.

O aluno constrói gradualmente a sua visão de mundo a partir de um conjunto de espaços que hoje trabalham o conhecimento. Por sua vez, a conexão da escola com esses diversos universos tornados possíveis pelas novas tecnologias é essencial. Muitos professores têm a cabeça aberta para esse tipo de inovações, de articulações dos diversos espaços do conhecimento.

É importante entender que a transformação desses espaços não pode se dar apenas dentro dos espaços da educação, mas exigem ampla participação e envolvimento de segmentos empresariais, dos sindicatos, dos meios de comunicação, das áreas acessíveis da política, dos movimentos comunitários, dos segmentos abertos, das igrejas, dentre outros, como também gradual definição dos nossos caminhos para a sociedade do conhecimento. A educação desempenha um papel-chave nessas transformações, mas é um dos atores, e não pode olhar apenas o seu próprio universo, sobretudo porque o seu papel deverá ser, crescentemente, o de articulador nos diversos subsistemas.

As transformações que nos interessam mais diretamente se dão, sem dúvida, na base, na própria escola. Mas é importante termos essa visão de que é o conjunto do edifício

educacional que está progressivamente se reformulando. É uma era onde, não só somos chamados a nos entrosar melhor na compreensão das novas tecnologias e dos novos desafios, mas também a trazer idéias sobre soluções institucionais que geram melhores condições de sua aplicação.

A educação, que trabalha com informações e conhecimento e cuja matéria-prima é, portanto, de total fluidez nos novos sistemas de informática e telecomunicações, é, sem dúvida, a primeira a ganhar com o conceito de rede, de unidades dinâmicas e criativas que montam um rico tecido de relações com bancos de dados, outras escolas, centros científicos internacionais, instituições de fomento e assim por diante. Essa nova e revolucionária conectividade, substituindo as pesadas e inoperantes pirâmides de inspetores, controladores e curiosos nomeados por razões diversas, pode dinamizar profundamente todo o sistema.

Para Perrenoud (2000), alguns aspectos são necessários para formar uma visão de conjunto; passando de um universo onde o conhecimento era trabalhado por um segmento especializado da sociedade, o mundo da educação - para um universo onde o conjunto das atividades humanas se torna intensivo em conhecimento; a gestão do conhecimento torna-se, assim, um espaço mais amplo, no qual a educação tem de reconstituir o seu papel, reencontrar o seu lugar; a pressão por um nível mais elevado de conhecimento atinge todos os setores, agricultura, indústria, bancos, saúde, a própria educação; ao mesmo tempo em que se transformou radicalmente o volume de conhecimento, desenvolveram-se novos instrumentos para organizá-los, acessá-los, transmiti-los. As tecnologias de comunicação e informação mudam radicalmente as ferramentas que permitem lidar com o conhecimento; juntando as duas grandes transformações - do universo do conhecimento e das ferramentas de trabalho - fica bastante óbvio que uma área como da Educação tem de repensar seus paradigmas.

Trata-se de uma reforma em profundidade, na medida em que o conhecimento se torna, gradualmente, a matéria-prima privilegiada de todas as áreas da atividade e surgem novos espaços de formação como as empresas, as televisões, Internet e outros. Cresce o papel da área especializada em conhecimento que é a educação, como possível articuladora dos diversos subsistemas.

O que não é mais possível é ver a educação como universo isolado, sem compreender as suas complementaridades com outros espaços do conhecimento; não basta assimilar informática, Internet e outras tecnologias do conhecimento; as novas tecnologias trazem transformações nas formas de trabalhar o conhecimento, exigindo, por sua vez, novas formas de organização do tempo, do espaço, das relações internas da escola, as chamadas

mudanças organizacionais; além dessas, enfrentamos mudanças institucionais mais amplas no universo da educação. Está se gerando um universo mais descentralizado, mais flexível, mais participativo, mais interativo único, forma de enfrentar os novos desafios; o conhecimento exige uma interação muito maior entre a escola e o seu espaço social.

As novas tecnologias, ao facilitar a conectividade, podem constituir uma ponte e melhorar a integração. Numa sociedade cada vez mais individualizada e sedenta de sociabilidade, a escola pode, nesse sentido, desenvolver novos papéis; o espaço que procuramos ocupar com a escola e as novas tecnologias não é mais um espaço vazio. Poderosas corporações da mídia, da informática, de pesquisa e desenvolvimento buscam controlar os novos espaços.

O desafio das novas tecnologias não é apenas técnico e pedagógico; é também um desafio de poder, pois a facilidade de comunicar entre escolas de uma região ou com instituições de outros países, de comunicação entre alunos e professores por e-mail, de fazer entrevista on-line com cientistas, tudo isso abre um gigantesco espaço de democratização e de re-equilíbrio social através das novas tecnologias.

1.2 – Aprendizagem na Sociedade Digital

Segundo Coutinho (1992), a conexão de computadores pessoais a servidores via redes de dados pode criar ambientes educacionais altamente interativos. A informação sempre foi o ingrediente principal da educação. O uso de redes de alta velocidade, com fibras óticas ou conexões via satélite para acessar rapidamente as grandes bibliotecas eletrônicas expansíveis e base de dados, fornece a base para uma potencial revolução no aprendizado.

O papel do professor muda com os recursos tecnológicos, onde estudantes terão um grande número de informações em que professor e aluno serão eternos aprendizes. Perrenoud (2001) afirma que o professor não é apenas um conjunto de competências. É uma pessoa em relação e em evolução. Portanto, na sua formação, devem estar expressas as possibilidades de estar aberto a aprender.

Ele se torna um profissional reflexivo, capaz de analisar as suas próprias práticas, de resolver problemas, de inventar estratégias. O papel do professor é ser um observador, um participante/aprendiz, promovendo a interação, desenvolvendo o entendimento profundo da singularidade de cada aprendiz; é ser um facilitador e, dessa forma, as metas educacionais

podem ser mais bem alcançadas por meio das rotas individuais. A revolução no aprendizado requer ferramentas agrupadas e mentes criativas para dirigi-las e aplicá-las.

À medida que a riqueza das informações eletrônicas se expande, os professores deveriam carregar menos e menos informações; a partir daí, eles deveriam funcionar como guias para aprendizes que buscam informações relevantes.

O ensino do futuro deveria deter-se mais em ajudar o estudante, a saber que questões perguntar, onde achar informações e como estudar a informação encontrada. Cabe ao professor estar preparado para enfrentar a tarefa mais difícil do ensino, que é saber motivar e desafiar os estudantes, como encorajá-los a desenvolver o requisito de autodisciplina para o aprendizado, ajudando-os ainda a se tornarem aprendizes ativos.

No futuro, a revolução do aprendizado moverá o centro do controle do professor para o aprendiz. A educação na era da informação transcenderá o que tem sido comum em nosso tempo. Bons professores serão liberados para definir a educação, em termos mais excitantes e criativos, pois, para Tapscott (1998), “*O aprendizado deve ser cativante e excitante; o mundo é o maior recurso do aprendizado e a tecnologia deu à educação um meio inestimável através do qual pode-se acessar o mundo e dele participar*”. (p. 178)

A geração Net está destinada ao mundo do trabalho do conhecimento. As crianças precisam e querem construir soluções para os crescentes problemas que ameaçam este pequeno e cada vez mais frágil planeta. Esse é o desafio para empresas e governo, ou seja, como aplicar o capital para o aperfeiçoamento dos indivíduos e de todos. Para que a sociedade progrida, necessário se faz que adquira valores, senso crítico, habilidade de colaboração, domínio da comunicação, aprenda a conhecer novos saberes.

O professor tem um papel importante quando motiva seus alunos a pensarem diferentemente, permite processar e integrar informações de diversos campos e ajuda a adquirir conhecimentos e valores.

À medida que as novas tecnologias convergirem e se desenvolverem, elas terão um impacto cada vez mais crescente nas vidas das pessoas. Uma questão-chave para os professores é, pois:

De que forma as tecnologias convergentes re-moldarão nosso trabalho, nosso lazer, nosso estilo de vida, nossas relações sociais, nossos agrupamentos sociais e nossa identidade nacional? Quais são as implicações para nossa saúde física e emocional? O que isso significa para as coisas que ensinamos aos estudantes sobre tecnologias e sua relação com a tecnologia? Os jovens precisam de currículos que os ajudem a avaliar os custos e as vantagens e a fazer escolhas sensatas sobre o

papel que os novos meios de informação exercem em suas vidas no trabalho, em casa e em outros locais. A revolução tecnológica centraliza-se no computador, na informação, na comunicação e nas tecnologias multimídia e é frequentemente interpretada como o primeiro estágio de uma sociedade do conhecimento ou da informação e tudo isto atribui à educação um papel central em todos os aspectos da vida. Kellner (2001, p.38)

Todos esses desafios servem para explorar as competências dos educadores, que os capacitam a serem bem sucedidos e a participarem de um mundo cada vez mais complexo e mutante. *“Num período de dramática mudança tecnológica e social, a educação precisa cultivar uma variedade de novos tipos de alfabetizações para tornar a educação relevante às demandas de um novo milênio”*. Kellner (2001, p. 38).

Estudos sobre a implementação da tecnologia nas escolas revelam que, sem uma adequada metodologia do ensino e política tecnológica, os resultados da introdução de novas tecnologias na educação são altamente ambíguos. E ainda focalizam o papel dos computadores e da tecnologia informacional na educação contemporânea e a necessidade de novos sistemas pedagógicos e de um conceito amplo de alfabetização que corresponda à importância das novas tecnologias em cada aspecto da vida.

Na educação atual, os estudantes deveriam aprender novas formas de alfabetização em informática. Isso envolve aprender a usar as novas tecnologias para fazer pesquisas e recolher informações, bem como perceber a cultura do computador como terreno que contém textos, jogos e multimídia interativa que pedem novos tipos de alfabetização. Além disso, a cultura da informática é um espaço discursivo e político no qual estudantes, professores e cidadãos podem intervir, engajando-se em grupos de discussão e projetos de pesquisa em equipes, criando seus sites, produzindo multimídia criativa para divulgação cultural e entrando em novos modos de interação e aprendizagem inovadoras.

É um fato decisivo da época presente que a cultura da informática esteja proliferando e transformando toda dimensão da vida, desde o trabalho até a educação, para dar uma resposta inteligente à dramática revolução tecnológica de nossos tempos. A alfabetização em informática envolve, portanto, aprender como usar computadores, acessar informações e material educativo, usar correio eletrônico e serviços de listas, bem como construir websites. A alfabetização em informática compreende o acesso e o processamento de diversos tipos de informações que abundam na chamada Sociedade da Informação. A alfabetização da informação por computador envolve aprender onde encontrar a informação, como acessá-la e como organizar, interpretar e avaliar a informação que se procura.

Uma grande novidade na atual revolução tecnológica é que materiais de biblioteca e informações estão acessíveis em escala mundial. De certa maneira, a Internet é potencialmente uma biblioteca abrangente, semelhante à construída por Alexandre, no Egito, que pretendia conter todos os grandes livros do mundo. A alfabetização da informação, no entanto, e as novas tarefas dos bibliotecários, envolvem, desse modo, saber o que se pode e o que não se pode encontrar na Internet, como acessá-lo e onde se colocam à disposição as informações mais confiáveis e úteis para tarefas e projetos específicos. Para Kellner (2001, p. 42),

A alfabetização da informática envolve não apenas conhecimentos e habilidades técnicas, mas também refinadas leituras, escritas, pesquisas e capacidade de comunicar-se com capacidades intensas de criticamente acessar, analisar, interpretar, processar e armazenar tanto material impresso quanto material multimídia. Numa nova sociedade de informações e de entretenimentos, imersa numa tecnologia multimídia em transformação, onde o conhecimento e a informação não vêm meramente na forma de impresso e palavras, mas também através de imagens, sons e material multimídia.

A alfabetização informática¹ envolve também a habilidade de descobrir e acessar informação e habilidades intensificadas de ler, de esquematizar textos, bases, de dados e websites, bem como de acessar informações e imagens numa variedade que vai de gráficos e imagens visuais, materiais de áudio e de vídeo até os velhos e bons materiais impressos. A criação de novos websites, bancos de dados e textos requer acessar, fazer transferências de arquivos e organizar material digitalizado, verbal, de áudio e de vídeo que são os novos blocos de construção na cultura de multimídia.

Tanto a alfabetização quanto a educação estão intimamente ligadas. Como Kellner (2001) afirma, “alfabetizar-se” significa ganhar competências envolvidas no uso afetivo de formas de comunicação e representação socialmente construídas. Envolve, ainda, obter competências nas práticas educativas, culturais, inclui ganhos de habilidades e conhecimentos para escrever, interpretar o texto do mundo para, sucessivamente, navegar e administrar seus desafios, conflitos e crise.

Os novos ambientes de multimídia precisam de uma diversidade de tipos de interações que envolvem a interface com palavras e material impresso e, bem freqüentemente, com imagens, gráficos e materiais de áudio e de vídeo.

As práticas pedagógicas do futuro também precisam confrontar-se com o

¹ Envolve aprender a usar o computador para fazer pesquisa e recolher informações, perceber sua cultura como terreno que contém textos, jogos e multimídia interativa, ajuda a encontrar informações, como acessá-las e como organizar, interpretar e avaliar a informação que se procura, a usar correios eletrônicos e serviços de lista, bem como construir websites, formando os diversos tipos de informação que abundam na chamada sociedade da informação.

problema da educação *on line*, de como o novo terreno cultural do ciberespaço produz novos postos de informação, educação e cultura, bem como formas inovadoras e modos de interação entre estudantes e professores. Em acréscimo, os alunos deveriam ser estimulados a desenvolverem seus próprios espaços, formas culturais e modos de interação e de comunicação. O desafio também consiste em equilibrar o ensino em sala de aula com o ensino *on line*, bem como levantar os pontos fortes e fracos do material impresso versus multimídia.

Na realidade, as novas tecnologias e os novos espaços culturais requerem que repensemos a educação em sua inteireza, o que abrange o papel do professor, as relações professor-aluno, o ensino em sala de aula, o classificar, o valor e as limitações dos livros, da multimídia e dos demais materiais de ensino, bem como os objetivos da própria educação.

Santos e Garcia (1998) apresentam as tecnologias como um conjunto organizado de conhecimentos científicos aplicados em tarefas práticas. O educador passa a ser um problematizador dialógico e o conteúdo não é doado ou imposto, mas representa um conjunto de informações a ser processado e construído de modo a constituir-se em um todo organizado e com aspecto característico para as situações específicas, por meio de processos reflexivos que permitam a ressignificação de objetos de aprendizagem e a construção de conceitos.

Segundo Papert (1994), os estilos planejados e emergentes de resolução de problema vão se alternando ao longo de uma atividade, e o ambiente de aprendizagem deve oferecer as possibilidades para que ambos os estilos possam se manifestar, de modo que o aprendiz utilize-se dessa flexibilidade ao perceber diferentes alternativas para avançar em relação às suas estruturas cognitivas, ao propor soluções para cada problema.

A tecnologia permite uma nova linguagem para enfrentar a dinâmica dos processos de ensinar e de aprender. A linguagem da tecnologia informática contempla, com maior ênfase, a capacidade de aprender novas habilidades, de assimilar novos conceitos, de avaliar novas situações, de lidar com o inesperado, exercitando a criatividade e a criticidade.

Abre oportunidades que permitem enriquecer o ambiente de aprendizagem e apresenta-se como um meio de pensar e ver o mundo, utilizando-se de uma nova sensibilidade, através da imagem eletrônica, que envolve um pensar dinâmico, onde tempo, velocidade e movimento passam a ser os novos aliados no processo de aprendizagem, permitindo a educadores e educandos desenvolver seu pensamento, de forma lógica e crítica, sua criatividade por intermédio do despertar da curiosidade, sua capacidade de observação, seu relacionamento com grupos de trabalho na elaboração de projetos, seu senso de responsabilidade e co-participação.

São novas percepções e estímulos, próprios dessa linguagem de signos, símbolos e imagens que permitem a transposição do foco da didática, do saber ensinar para o saber aprender, onde é valorizado o sujeito-pesquisador, capaz de disponibilizar o saber produzido, de modo a desenvolver a habilidade onde o ser humano é insubstituível: ser criativo, ter idéias. Segundo Freire (2000, p. 31),

Nossa maneira de estar no mundo e com o mundo, como seres históricos, é a capacidade de, intervindo no mundo, conhecer o mundo. O nosso conhecimento do mundo tem historicidade. Ao ser produzido, o conhecimento novo supera o que antes foi novo e se fez velho e se 'dispõe' a ser ultrapassado por outro amanhã. O novo e o velho: aprender a aprender.

Agir este que se renova a cada dia, constituindo-se em uma constante busca por novos saberes, promovendo e respeitando os saberes dos outros; provocando inquietações; exigindo posturas críticas, indagações e soluções para os desafios que se apresentam, sem cessar. Isso exige do sujeito um posicionamento ético e estético, ao emitir julgamentos, comparações e valorações, rompendo barreiras e sendo criativo. Exige, também, ser um desafiador. *“A realidade que se apresenta agora está mediatizada pela tecnologia, em todos os seus segmentos. Na educação, a informática marca presença de forma irreversível, tornando obrigatória a formação permanente; o aprender a aprender toma forma explícita e inexorável”*. Freire (2000, p.36)

Para Fonseca (1998), torna-se importante desenvolver o potencial cognitivo dos *“aprendedores”* de modo a lhes permitir aprendizagens posteriores. Só assim, poderão ser considerados preparados para evoluir nos campos dos saberes (domínio da linguagem técnica), do saber-fazer (domínio dos instrumentos), do saber-estar (agir, interagir e comunicar), do fazer-saber (criar e transformar). A visão da aprendizagem acelerada e personalizada tem cedido espaço para ações colaborativas e cooperativas, geradoras de uma memória coletiva compartilhada, que corresponde a um saber, produzido em grupo e disponibilizado em um espaço sem fronteiras, assíncrono e atemporal.

O processo educacional está imerso em uma sociedade mutante onde a ação pedagógica busca respostas para as inquietações geradas pelo paradigma em transformação, característico da era da comunicação, onde o conhecimento não é estático, onde nada é definitivo, onde só ensina quem aprende.

As alternativas de aprendizagem, dentro desse novo contexto, cujo enfoque fundamental exige a compreensão crítica do mundo, passam por uma dinâmica que tem como

meta a interatividade, agora possibilidade da utilização da telemática como recurso didático, exigindo uma nova postura dos educadores, que passam de meros difusores de informações, para mediadores ativos entre os alunos e as informações geradas no mundo, em proporções cada vez maiores, produzindo novos conhecimentos, por meio de novas atitudes.

A interatividade com o ambiente computacional é fundamental quando se tem em mente facilitar as atividades cognitivas através das trocas, sob as mais variadas formas: exploratórias, para solução de problemas, tomadas de decisão, participativas, cooperativas. Daí a importância de serem analisadas as formas como ocorrem as trocas de informações, seja através de textos, gráficos, voz, vídeo, símbolos ou linguagens especiais.

O professor não tem como ser o dono de todo o saber; se insistir nisso, seus alunos serão capazes de acessar todas as informações acumuladas durante toda a sua vida em questão de horas, de uma maneira não apenas rápida, mas filtrada, de acordo com seus interesses. Assim, uma nova metodologia está sendo proposta, a da pesquisa científica que estimule a dúvida, a pergunta, a busca de informações, a resolução de problemas, a construção do saber e não apenas a acumulação de informações num espaço cerebral que possui limites de capacidade muito inferiores ao que seria necessário para armazenar o que está sendo produzido.

Temos de levar em conta, também, que podemos dispor de um saber coletivo; basta saber os endereços corretos para acessá-lo. Isso envolve administrar os modos de comunicação para dispor das informações geradas por outras memórias, o que significa diminuir o uso do cérebro individual, privilegiando o coletivo. As trocas de experiências, debates, discussões, questionamentos interativos são mais ricos e estimulantes do que longas exposições de conteúdo, sem possibilidade de descobertas.

Esse aprender a aprender inclui a capacidade de filtrar as informações significativas, onde deve ser também considerada a motivação, o que representa um dos fatores que garantem a eficiência do aprendizado. Esse cérebro coletivo utiliza-se das máquinas e estas devem ser encaradas como auxiliares do processo de construção do conhecimento.

Para isso, é importante o domínio prático de procedimentos que permitam, além do uso, a possibilidade de produção de materiais definidos pelas peculiaridades de seu ambiente educativo. Isso não significa que lhe sejam exigidas qualificações técnicas complexas; para tal existem profissionais capacitados. Nesse processo de reeducação que estamos vivenciando,

torna-se fundamental a utilização adequada das novas tecnologias, dentro de um projeto pedagógico inovador, que beneficie o processo de ensino-aprendizagem, o qual deve incluir a interação homem-máquina, de modo que ao educador seja possível obter o máximo de rendimento dos equipamentos e instrumentos de ensino dentro de seus propósitos pedagógicos.

Para que isso ocorra, é importante que a interatividade permita o desenvolvimento de habilidades exploratórias dos artefatos eletrônicos; de tomadas de decisão com relação às alternativas e às possibilidades dos equipamentos; de exploração adequada do ambiente educacional informatizado, com o objetivo de acompanhar o processo de construção de conhecimentos possíveis dos participantes; de construção de projetos educativos com definição clara dos elementos técnicos básicos necessários para seu desenvolvimento, estabelecimento de formas de articulação de trabalhos cooperativos dentro das limitações impostas pelos materiais utilizados; de agilização e controle do fluxo das informações pelo conhecimento das potencialidades do ambiente educacional informatizado.

A escola, que deve ser contemporânea com sua época, poderá embarcar nesta nova onda tecnológica, com tudo que implica: novas estruturas, formação de professor, metodologia empregada, pensamentos e medo por alguns professores. “*A Internet está gerando popularidade a um ritmo muito mais selvagem que qualquer outro meio de comunicação no passado*”. Sacristán (1998, p. 23)

As novas tecnologias estão afetando todas as atividades humanas: no trabalho, na educação, nas relações entre os sujeitos, entre as administrações públicas, transformando as condições de vida dos indivíduos. Surgem novos profissionais, novas profissões, que favorecem e aumentam uma progressão no volume de produção de relações entre as nações. Em contrapartida, não podemos perder de vista que nem todo mundo pode ter acesso a essas novas ferramentas, aumentando, assim, as diferenças existentes entre os distintos tipos de trabalho e acentuando a desigualdade entre os que têm e os que nada têm.

Devemos ser críticos frente às tecnologias para enfrentarmos os dilemas que vêm sendo vivenciados. Queremos uma sociedade e uma economia global, ambas intercomunicadas nas redes, mas encontramos um mundo cada vez mais dividido. Bennet (1996, p. 142)

A importância da utilização dos recursos tecnológicos nos cursos de formação de professores, observando o grande desenvolvimento das mídias educativas nos últimos anos e a facilidade de acesso às mesmas, tornou-se imperativo às escolas não se manterem afastadas da realidade vivida pelos alunos e/ou apresentadas pelos meios de comunicação.

A inserção dos recursos tecnológicos, tais como, educação através da Web, software educacional, data show, Internet, enciclopédias eletrônicas e CDs-ROM, apresentações audiovisuais, canhões de projeção, vídeo, TV, filmadora, câmara digital e outros, nos cursos de formação de professores, como ferramentas de ensino a serem ensinadas aos alunos-professores por técnicos das diversas áreas de produção dessas mídias, tem sido um grande desafio para professores das diversas áreas de conhecimentos.

Levantou-se essa questão ao observar que as escolas, onde esses alunos-professores atuarão, esperam deles novas formas de ensinar, que consigam manter o aluno dentro do contexto escolar, com um grau de interesse mais próximo possível daquele que o atrai às mídias.

Para construir este novo paradigma, o aluno-professor necessitará muito mais do que apenas quadro e giz. Conseguirá o professor aprender a usar, avaliar e identificar o momento certo da utilização de cada um dos recursos tecnológicos? Conseguirá construir as habilidades pedagógicas necessárias para, no futuro, fazer delas as ferramentas para uma aula com a qualidade esperada por seus alunos?

Para Bortolozzi (1996), a inserção dos recursos tecnológicos, aliada a habilidades pedagógicas adequadas, poderá ter uma grande participação no aumento de qualidade do ensino. O seu uso requer planejamento e integração.

É importante disseminar o uso das novas tecnologias, por meio de nossa própria postura e conhecimento. Apenas o discurso da inovação já não é mais suficiente. Os alunos precisam vivenciar essa inovação em cada uma das disciplinas de seu curso e na integração destas.

Aos poucos se descobre que as possibilidades de uso de um recurso não está apenas nele, mas no potencial de criação e inovação de quem o utiliza. Este é outro grande desafio, unir a habilidade humana com o recurso tecnológico disponível. Hoje, o que nos motiva a apresentar algumas dessas possibilidades é que já não se questiona mais o uso ou não dos recursos tecnológicos no ensino, mas a busca de novas formas de utilizá-los em benefício da construção e produção do conhecimento.

As novas gerações são criadas dentro de padrões tecnológicos que estão mudando em espaço de tempo cada vez menor. Já houve a geração da televisão, do videocassete, do videogame, a geração de jogos de software. Atualmente, reina a geração Internet (chats, surf na rede, e-mail, videoconferência, entre outros) cujo perfil se forma em torno da exploração

ilimitada dos universos informacionais e da grande possibilidade de interação com os outros seres humanos localizados em qualquer parte do planeta.

Para Moran (2000, p. 55), um dos eixos das mudanças na educação passa por sua transformação em um processo de comunicação autêntica e aberta entre os professores e os alunos, primordialmente, mas também incluindo administradores e a comunidade, principalmente os pais.

Muitas formas de dar aula hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, nos desmotivamos continuamente. Tanto professores quanto alunos, temos a clara sensação de que em muitas aulas convencionais perdemos muito tempo. O professor precisa estar atento, porque a tendência na Internet é para a dispersão fácil. O intercâmbio constante de resultados, a supervisão do professor pode ajudar a obter melhores resultados. O papel do professor é de acompanhar cada aluno, incentivá-lo, resolver suas dúvidas, divulgar as melhores descobertas. As aulas na Internet se alternam com as aulas habituais, nas quais acrescentamos textos escritos e vídeos para aprofundar os temas pesquisados inicialmente na Internet. Posteriormente, cada aluno desenvolve um tema específico de pesquisa, que ele escolhe, conciliando o seu interesse pessoal e o da matéria [...]

Ensinar utilizando a Internet exige muita atenção do professor. Diante de tantas possibilidades de busca, a própria navegação torna-se mais sedutora do que o necessário exigindo interpretação das idéias.

Alguns problemas no uso da Internet na educação, tais como confusão entre informação e conhecimento, resistência às mudanças, facilidade de dispersão, impaciência impedem o aprofundamento. Todos esses aspectos, entre outros, estão sempre presentes quando se faz algo sem muito envolvimento e persistência, mas tudo dependerá da motivação inicial do professor frente aos seus alunos.

Para Heide & Stilborne (2000), o papel da Internet na sala de aula atual é apresentado através de conceitos de aldeia global. Milhares de crianças, em dezenas de países ao redor do mundo, estão vivendo a realidade de aldeia global de maneira interativa, prática e pessoal. Por intermédio da rede e das tecnologias de telecomunicação, esses alunos estão, pela primeira vez, aprendendo a pensar neles próprios como cidadãos globais, vendo o mundo e seu lugar no mundo de forma muito diferente que seus pais.

A enorme quantidade de informação e as oportunidades de compartilhá-las e comunicar-se com as pessoas de todo o mundo fazem com que as escolas venham a se preocupar com a introdução da Internet em sala de aula, razão pela qual consideram a Internet uma ferramenta cada vez mais importante para os educadores e procuram mostrar como as tecnologias de telecomunicação têm potencial para transformar as maneiras de ensinar e aprender.

Cada ferramenta da Internet possui uma função específica e a maioria dos professores que a exploram vai querer familiarizar-se com todas elas. Para os professores, tais ferramentas podem ser utilizadas para fornecer aos alunos oportunidades animadoras para acessar e interpretar o mundo ao redor deles. Os professores em uma sala de aula tradicional, geralmente, têm de criar um mundo artificial, a partir de quaisquer recursos que estejam disponíveis, para proporcionar oportunidades de aprendizagem que capturem alguma dimensão do mundo real. Esses recursos, no entanto, sempre foram limitados e o ambiente de sala de aula nunca foi exatamente “*real*”. Familiarizando-se com algumas ferramentas básicas de navegação da Internet, os professores podem trazer o mundo real para a sala de aula.

Um desenvolvimento importante no pensamento atual sobre educação é que, agora, reconhecemos a necessidade de os alunos desenvolverem habilidades de aprendizagem por toda a vida. A Internet é um mecanismo ideal para incentivar os alunos a assumirem a responsabilidade pelo seu próprio aprendizado; ao terem a oportunidade de acessar recursos de aprendizagem na Internet, tornam-se participantes ativos na busca pelo conhecimento. Incorporar a Internet ao aprendizado em sala de aula dá aos alunos muito mais oportunidades para estruturarem seu próprio aprendizado, do que aquelas disponíveis em salas de aula tradicionais.

Gallo (2001) apresenta um projeto de intercâmbio com o uso da Internet, ciente de que o desenvolvimento da ação educativa deve proporcionar ao educando condições para que ele possa inserir-se no seu meio e no seu tempo. O projeto nasceu da preocupação em gerar situações que revelassem a função social da escrita e que possibilitassem a imersão significativa e prazerosa da criança nesse tipo de linguagem, a qual é uma das ferramentas básicas para a comunicação. Além disso, acreditávamos que, ao conhecer a realidade de crianças que vivem em outros países e contextos sociais diferentes do seu, o educando poderia estabelecer comparações, ampliando a cultura e a percepção de seu cotidiano.

As crianças passaram a se envolver mais com o projeto. Consultando diferentes fontes de pesquisa (material enviado pelos pais, biblioteca, Internet e enciclopédia eletrônica), elaboraram textos coletivos sobre a imagem que formaram dos Estados Unidos e também se preocuparam em indagar dos colegas americanos sobre curiosidades que queriam satisfazer.

Durante o projeto, as crianças brasileiras e americanas trocaram diversas mensagens. Foi escolhido o inglês como a língua a ser utilizada no intercâmbio. Toda a comunicação era traduzida e revisada por uma equipe e os alunos, que já tinham aulas de inglês no seu currículo, também acompanharam o processo com interesse.

O ritmo de comunicação foi diferente em cada um dos grupos da escola, engajados no projeto, mas o envolvimento de todos foi grande. Os temas das diferentes unidades do material apostilado utilizado pelos alunos alimentavam e enriqueciam o trabalho, fornecendo assunto para as mensagens.

1.3 - Incorporação e Utilização da Internet na Escola e nas Atividades Curriculares

As novas tecnologias ampliam o potencial cognitivo do ser humano e possibilitam mixagens cognitivas complexas e cooperativas. Uma quantidade imensa de insumos informativos está à disposição nas redes (entre as quais ainda sobressai a Internet). Um grande número de agentes cognitivos humanos pode interligar-se em um mesmo processo de construção de conhecimentos.

Isso significa que as tecnologias da informação e da comunicação se transformaram em elemento constituinte (e até instituinte) das nossas formas de ver e organizar o mundo. Aliás, as técnicas criadas pelos homens sempre passaram a ser parte das suas visões de mundo. Isso não é novo. O que há de novo e inédito com as tecnologias da informação e da comunicação é a parceria cognitiva que estão começando a exercer na relação que o aprendiz estabelece com elas. Termos como “usuário” já não expressa bem essa relação cooperativa entre ser humano e as máquinas inteligentes. O papel delas já não se limita à simples configuração e formatação, ou, se quiserem, ao enquadramento de conjuntos complexos de informação. Elas participam ativamente do passo da informação para o conhecimento.

Um dos aspectos mais fascinantes da era das redes é a transformação profunda do papel da memória ativa dos aprendentes na construção do conhecimento. As redes funcionam como estruturas cognitivas interativas pelo fato de ter características hiper textuais e pela interferência possível do conhecimento que outras pessoas construíram ou estão construindo. Com isso, o aprendiz pode assumir o papel de verdadeiro gestor dos seus processos de aprendizagem.

Aprendentes humanos podem, agora, situar-se no interior de ecologias cognitivas nas quais a morfogênese do conhecimento passa a acontecer sob a forma daquilo que Lévy (1998) denomina *inteligência coletiva*. A construção do conhecimento já não é mais produto unilateral de seres humanos isolados, mas de uma vasta cooperação cognitiva distribuída, da qual participam aprendentes humanos e sistemas cognitivos artificiais. Isso implica

modificações profundas na forma criativa das atividades intelectuais. Doravante, precisamos incluir a cooperação da técnica em nosso modo de pensar.

Os diferentes tipos de ensinar e de aprender podem estar nos objetivos, onde se destacam: o ritmo próprio para aprender, problemas concretos a enfrentar, criação e procedimentos, desenvolvimento de habilidades “*usuais*” mais capazes de promover a integração de ambas as formas de “*conhecer*”.

Merece especial destaque o fato de que, em qualquer dos casos, o conhecimento é resultante de ações do sujeito, o que significa envolver sua atividade pessoal, onde as soluções tenham significado para ele, permitindo-lhe tirar conclusões, propor novos problemas, fazer relacionamentos e emitir conceitos.

Os alunos somente se sentirão seguros na utilização das tecnologias se observarem o seu uso por intermédio dos professores não envolvidos com o seu ensino e sim que as utilizam por considerarem útil ao processo ensino-aprendizagem. Para Litto (1997, p. 32-33),

Baseado nestas preocupações delinea algumas propostas de ensino quanto à utilização das tecnologias por professores e alunos de curso de licenciaturas: definindo conhecimentos fundamentais de informática ‘Sei utilizar o suficiente da informática, ligo o computador, entro no Word, digito meu texto, gravo e saio’.

Quando o vídeo entrou no ambiente escolar, tivemos a sua utilização mais comum, com fitas já prontas sobre conteúdos a serem trabalhados. Hoje, temos que repensar, pois essa pode ser uma das formas. Mas a produção real de conhecimento poderá acontecer se o próprio aluno fizer parte da elaboração desses materiais. Uma pesquisa que antes poderia ser dissertativa, agora poderá vir complementada com filmagens que contextualizem o conteúdo trabalhado.

A Internet, infelizmente, é vista ainda por muitos professores apenas como fonte de pesquisa, mas hoje ela nos oferece muitas alternativas de caminhos para a educação: os Chat de comunicação, fórum, a web-education e ambientes onde podemos, não apenas buscar informações, mas compartilhar e produzir novos conhecimentos.

Para Bortolozzi (1996), dada a importância da utilização dos recursos tecnológicos nos cursos de formação de professores, observando o grande desenvolvimento das mídias educativas nos últimos anos e a facilidade de acesso às mesmas, tornou-se imperativo às escolas não se manterem afastadas da realidade vivida pelos alunos e/ou apresentadas pelos meios de comunicação. Já para Pretto (1996, p. 98),

Necessitamos de uma escola que possa superar a atual, ainda calcada nos velhos paradigmas da civilização em crise e que ainda não conseguiu solucionar os problemas propostos pela própria modernidade. Necessitamos de uma escola não apenas fundamentada no discurso oral, que desconhece o universo audiovisual que domina o mundo contemporâneo.

Observando o quadro atual de envolvimento tecnológico das diversas redes de ensino e a preocupação desta com o profissional que não teve em sua formação contato com os recursos tecnológicos, questiono: os recursos tecnológicos têm sido utilizados pelos professores e pelos alunos de forma a facilitar o processo ensino-aprendizagem e a construção de conhecimento?

Quanto à capacitação dos alunos e professores para uso dos recursos tecnológicos, a mudança está se dando mais na própria sala de aula, na prática do professor, do que em sua formação, pois, segundo Litto (1997, p. 36),

Grande parte desse problema está nas faculdades de Educação, não somente no Brasil, mas no mundo todo. Elas estão mais preocupadas com a reflexão em cima de problemas sociais, que, sem dúvida, têm sua importância, mas não estão atentas ao trabalho pragmático de preparar o professor para entrar numa sala de aula e lidar com trinta, quarenta, monstros ávidos para aprender.

A utilização dos recursos, visando aumentar a qualidade da aula, se aliarmos às propostas anteriores, dentro do ambiente ensino-aprendizagem-construção de conhecimento, estará substancialmente levando a sala de aula para fora de uma fronteira de quatro paredes.

Teremos professor e alunos imbuídos de um sentimento de cooperação mútua na busca do saber, não existindo mais o dono do saber e sim dois seres com a mesma necessidade de conhecimento.

Com o auxílio dos recursos citados anteriormente, podemos ter um professor interagindo com seus alunos, não apenas em horários fixos semanais estabelecidos pela escola. Poderemos manter contatos diários com os alunos, através de correios eletrônicos, teremos listas de discussões onde os alunos lançarão suas dúvidas, não apenas para o professor da disciplina resolver, mas para todos os seus colegas. Mas é evidente que qualidade envolve tempo, recursos financeiros e, acima de tudo, criatividade do professor.

Por isso, destaco que o envolvimento com os recursos tecnológicos pode ser gradual. Se cada professor criasse e mantivesse aberta uma lista de discussão sobre o assunto de sua última aula e estimulasse os alunos a participarem, obteríamos trocas de informações

que poderiam colaborar com a produção de conhecimento do aluno.

Em todos os casos de utilização dessa prática, verificou-se que somente existe sucesso quando ocorre o envolvimento entre todos os participantes, alunos e professores e quando o professor muda também sua prática pedagógica presencial.

Utilizar recursos tecnológicos em sala de aula, ou ensinar os alunos como fazê-lo não significa sucesso em educação. Uma prática pedagógica ruim não será alterada com a utilização de recursos tecnológicos; apenas colocará ainda mais em evidência o distanciamento do professor com uma prática e metodologia inovadoras.

É fundamental observar que apenas bons materiais não farão da escola um centro de excelência em educação. Um programa de educação com esse objetivo deverá levar em consideração o agir em sala de aula, a mudança para uma metodologia onde o aluno sinta a necessidade do conhecimento e, principalmente, respeite e valorize o crescimento individual.

Utilizando uma metodologia que respeite e possa atender à individualidade do aluno, estaremos caminhando para uma mudança de prática pedagógica em sala de aula, que somente será efetivada quando houver um envolvimento mútuo na busca do conhecimento entre professores e alunos.

Vivemos hoje sob a influência de um processo de globalização, no qual as novas tecnologias se destacam, causando profundas alterações na sociedade. À medida que marcam sua presença na sociedade, essas tecnologias afetam valores, identidades, formas de trabalho, formas de pensar e de sentir, segundo Piscitelli (1997), idéia esta compartilhada por Moran (1998) que destaca a presença de mudanças também em vários conceitos como os de espaço, de tempo, do que é real e virtual, do que é tradicional e inovador.

A enorme velocidade com que se desenvolve a tecnologia torna difícil determinar seus rumos, sua qualidade e suas aplicações educativas. Por outro lado, a educação se move tão lentamente que a distância entre a tecnologia e o processo educativo se torna cada vez mais ampla. Concordo com Sancho, (1999) em relação à atitude a ser adotada diante dessa realidade, ou seja, à necessidade de nos apropriarmos dos processos, desenvolvendo habilidades que permitam o acesso e o controle das tecnologias e de seus efeitos. Daí a importância de se formarem professores sintonizados com a sociedade tecnológica. Leite & Silva (2000). São da mesma opinião Battro e Denham (1997), que defendem a necessidade de se formar um número cada vez maior de docentes e profissionais, pois serão eles que estarão

aptos a escolher corretamente seus próprios instrumentos digitais para o ensino e a aprendizagem, sem passar pelo filtro tecnocrático e comercial.

No que diz respeito à educação, Piscitelli (1997) ressalta que uma mudança importante introduzida pela presença da Internet, quanto à produção de conhecimento, é que ele não mais se constrói apenas indutiva ou dedutivamente, mas de forma interativa. Destacando o potencial das redes eletrônicas para a educação, Moran (2000) apresenta seus possíveis usos pedagógicos: na divulgação do conhecimento; na pesquisa; no apoio ao ensino e na comunicação interpessoal, pois, de acordo com Moran (1998, p. 48),

A Internet é uma tecnologia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta se o professor a faz em um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos. Mais que a tecnologia, o que facilita o processo de ensino-aprendizagem é a capacidade de comunicação autêntica do professor, de estabelecer relações de confiança com os seus alunos, pelo equilíbrio, competência e simpatia com o que atua. O aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem sucedida aumenta a aprendizagem. Em alguns casos, há uma competição excessiva, monopólio de determinados alunos sobre o grupo. Mas, no conjunto, a cooperação prevalece. (...). A possibilidade de divulgar páginas pessoais e grupais na Internet gera uma grande motivação, visibilidade e responsabilidade para professores e alunos.

A realidade da sociedade atual gera necessidade de mudanças. Especialmente na educação, devido ao seu importante papel na formação do novo cidadão exigido por esta sociedade, torna-se cada vez mais necessário e devido o preparo dos educadores para lidar com as redes de computadores. Ressaltamos que a necessidade de formação de professores, via rede, surge como mais um caminho possível na tentativa de ajustar essa formação ao momento atual, não invalidando práticas pedagógicas mais tradicionais.

O material didático sempre esteve presente em qualquer processo de ensino-aprendizagem, devendo: estar coerente com a filosofia educacional adotada, seguindo critérios para seu uso; desenvolver o material didático para o usuário, não para a tecnologia; escolher os tipos de mídia baseados nos objetivos de aprendizagem; fornecer ao usuário grande quantidade de interatividade; planejar para que o material se adapte a diferentes níveis de habilidade; atender a uma variedade de estilos de aprendizagem, preferindo o modo não linear, respeitando o aluno e testar o projeto da interface em usuários reais.

Como hoje não se pode conhecer/dominar todas as tecnologias disponíveis, é necessário que o professor tenha a oportunidade de capacitar-se naquilo que mais lhe interessa e que é adequado às suas necessidades profissionais.

No entender de Oliveira (1997), para que a formação seja eficaz, as pessoas responsáveis por ela devem estar preparadas, tanto nos aspectos ligados à informática quanto nos aspectos pedagógicos da utilização da tecnologia em ambientes de aprendizagem. Essa formação só será encontrada em um processo que tenha como referência o papel político-pedagógico esperado do professor. Devido à grande velocidade com que novos equipamentos e programas são desenvolvidos, a formação não deve ocorrer em um momento único; é necessário que esse processo seja permanente, possibilitando aos professores o acompanhamento das mudanças.

Hoje, a educação continuada é claramente valorizada. Isso pode ser observado na necessidade que as pessoas vêm sentindo em se reciclarem para poder dar conta de novos desafios pessoais e profissionais: “*As pessoas percebem que, se não mudarem, ficarão para trás e isso as faz estar atentas a novas informações e às atualizações necessárias*” Moran (2000, p. 38).

A renovação tecnológica permanente é outro tema importante a se levar em conta. Devemos refletir com o maior cuidado para saber quando convém atualizar determinada tecnologia, por que fazê-lo, quais são os custos e o impacto educativo de tal mudança. Cada escola deve ter um projeto tecnológico claro, flexível e atualizável, mas nunca comprar equipamentos/programas por impulso, moda ou recomendação de outra pessoa, Battro & Denham (1997). A integração de novas tecnologias com as já existentes, dentro de uma proposta pedagógica, criativa e aberta.

Um terreno muito influenciado pelas Novas Tecnologias é a Educação: antigas formas educacionais estão sendo renovadas, como, por exemplo, a educação à distância, comumente praticada através do ensino por correspondência, agora utilizando mecanismos muito mais atrativos, como a videoconferência, que oferece a possibilidade de alunos assistirem a aulas em tempo real, além do microcomputador, poderoso ambiente multimídia, onde textos, imagens, filmes, simulações, exercícios são concentrados em programas educacionais, assim como a Internet, principal veículo de comunicação da atualidade, interligando as pessoas de todo o mundo.

A utilização da Internet na escola comporta uma dinâmica flexível, fruto do processo comunicativo como a organização do conteúdo dos projetos. O professor não pode seguir uma ferramenta fechada; pelo contrário, deverá estar disposto a uma flexibilidade e abertura, a uma prática com realizações dos seus projetos, requerendo uma nova postura e atitudes renovadoras, agindo como facilitador de aprendizagem, portador de informações, promotor de espírito crítico.

A utilização da Internet, em geral, é um elemento motivador para o alunado e essa motivação se fundamenta mais que na utilização da Internet propriamente dita, no contato que esta lhe permite manter com estudantes e professores. A realização dos projetos na Internet, comunicando escolas de qualquer parte do mundo, fomenta a utilização de outras línguas. O que, por um lado, apresenta uma vantagem, por outro, dificulta a comunicação entre os estudantes. A elaboração de projetos na rede, em grupo, dentro da aula, colaborando com outras escolas de qualquer parte do mundo, promove no alunado habilidades do trabalho cooperativo, dentro e fora da escola. Os alunos deixam de trabalhar para si mesmos e passam a fazer parte de uma equipe, trabalhando para outras pessoas.

A realização de projetos cooperativos na Internet, pensados inicialmente como pequenas investigações, requerem que os alunos realizem a busca de informações e a tratem de interpretar, ordenar e apresentem novas perguntas sobre a mesma, decidindo que é necessário aprender a aprender, potencializando as tarefas de elevada demanda cognitiva.

1.4 – Internet no trabalho docente: incorporação e utilização no currículo escolar

As novas tecnologias da informação e a capacitação de professores são aspectos fundamentais responsáveis pelo sucesso ou fracasso de qualquer empreendimento nessa área. Trabalhar com as novas tecnologias não significa apenas preparar para um novo trabalho docente, mas para uma nova cultura que integra um processo de comunicação, de interação e interdependência e que amplia a capacidade de as pessoas se conectarem com outras e, ao mesmo tempo, se constituírem e agirem como parte de um todo altamente habilitado e interdependente. Moraes (2001, p. 114) coloca que:

É uma cultura que requer que saibamos equilibrar tanto o pessoal quanto o coletivo, que possibilita o enriquecimento da produção individual e coletiva mediante a utilização de arquivos comuns, uso de redes, consulta e banco de dados, o que provoca uma verdadeira revolução no exercício da responsabilidade social, na medida em que nos enriquecemos ao partilhar o conhecimento produzido.

Dessa forma, educar para a era da informação não significa apenas preparar o indivíduo para apropriação da tecnologia e sua aplicação para melhorar o ensino. Educar para a era da informação extrapola a questão da didática, dos métodos de ensino, dos conteúdos curriculares e pressupõe a procura de novos caminhos que levam em consideração a autonomia na construção do conhecimento, o acesso à informação, à liberdade de expressar

idéias, o respeito à diversidade, traduzidos pela compreensão ao modo de pensar e viver de cada um. É uma educação que deverá estar centrada no “*sujeito coletivo*”, na intersubjetividade das interações que ocorrem entre os diferentes sujeitos, a partir da compreensão das diferentes interfaces existentes entre as pessoas e entre as pessoas e as tecnologias intelectuais.

Uma educação centrada no “*sujeito coletivo*” envolve o desenvolvimento de diferentes capacidades humanas, tais como criação, reflexão, trabalho em grupo, valoriza o conhecimento como resultado das condições internas do sujeito, do seu funcionamento cognitivo e emocional, ao mesmo tempo em que é influenciado pelas trocas entre os indivíduos e o seu ambiente sócio-cultural. Reconhece que nem todas as pessoas têm o mesmo interesse e habilidades, nem todos aprendem da mesma maneira e que é impossível aprender tudo que existe, valorizando mais o processo do que os produtos resultantes.

Compreende a organização do saber tratado interdisciplinarmente, não mais fragmentado em conteúdos programáticos descontextualizados e propõe um sistema de avaliação adequado e oportuno ao perfil das capacidades individuais e às diferentes possibilidades oferecidas pelas tecnologias.

Portanto, a formação de professores para o uso das novas tecnologias, a partir de uma visão de mundo que aspira alcançar uma nova ordem, envolve a atenção e a compreensão de todos esses aspectos. Isso implica, por sua vez, um redimensionamento do papel que o professor deverá desempenhar na formação do futuro cidadão.

Se pretendermos formar cidadãos autônomos, criativos, críticos, abertos às mudanças, adaptados à sua época, com visão clara do futuro, mas comprometidos com o presente, indivíduos capazes de explorar o universo de suas construções intelectuais, ao mesmo tempo cooperativos, solidários e fraternos, é preciso pensar num modelo de capacitação diferente dos convencionais, pensar em ambientes que estimulem a criatividade e que gerem descobertas científicas, que promovam o desenvolvimento de trabalhos cooperativos e solidários. Para o cumprimento dessa importante tarefa, convém que o professor esteja habilitado para preparar as novas gerações no uso eficiente dessas novas tecnologias da inteligência.

Por outro lado, sabemos, hoje, que cada tipo de tecnologia intelectual, segundo Lévy (1995), ativa mais determinada parte do cérebro do que outras. Privilegia mais certas formas de conhecimento e enfraquecem outros estilos de saber, a partir dos tipos de reflexões

mentais sobre a informação que está sendo processada. O computador, por sua vez, permite a representação de idéias, a testagem de hipóteses, provoca a ativação dos mecanismos cognitivos, enriquecendo, sobretudo, a abstração reflexionante. Ao mesmo tempo, introduz novas interações e relações entre as pessoas, envolvendo, também, os aspectos sócio-afetivos. Dessa forma, em ambientes de ensino-aprendizagem, é uma ferramenta que permite explicitar fatores de ordem pedagógica, psicológica e sócio-epistemológica.

O problema atual é que a maioria das escolas continua incentivando e privilegiando a memorização, a cópia da cópia, a simples transmissão dos conteúdos programáticos, ignorando o papel fundamental que as novas tecnologias intelectuais estão desempenhando no desenvolvimento dos processos cognitivos. Embora o computador por si só não provoque transformações, a sua utilização adequada em ambientes educacionais explicita as incoerências e inconsistências do modelo educacional vigente.

As mudanças culturais, decorrentes do uso desses novos instrumentos, requerem mudanças no perfil do professor o qual já não é mais aquele que dissemina a informação, que ensina de determinada maneira, que oferece respostas prontas, que impõe uma única linguagem. Com as alterações ocorridas na natureza do conhecimento e na maneira de usá-lo, novas características precisam ser incorporadas ao processo de formação do professor para a construção do seu novo perfil.

Os cursos de formação de professores buscam, num sentido mais amplo, educar para uma cidadania global numa sociedade tecnologicamente desenvolvida e interligada e possibilitar a criação de novas formas de construção de conhecimentos nos ambientes escolares, utilizando-se dos novos meios tecnológicos que promovam melhorias significativas no padrão de qualidade da educação e modernização da gestão escolar.

Objetiva-se que o professor, independente do grau de ensino em que atue, seja capaz de usar as novas tecnologias da informação de forma crítica, autônoma e independente, possibilitando a incorporação dessas tecnologias à sua experiência profissional, visando à transformação de sua prática pedagógica.

Almeja-se, também, o desenvolvimento de uma nova cultura de educação à distância e a estruturação de um sistema de formação continuada, mediante o uso de redes telemáticas, a partir de um modelo de capacitação que privilegia a aprendizagem autônoma e cooperativa.

Para Moraes (1998), as novas características no perfil do verdadeiro educador são: ser mais pesquisador do que transmissor, saber ouvir, observar, refletir e buscar algo sempre que necessário. Saber problematizar conteúdos e atividades, propor situações problemas, analisar “erros”, fazer perguntas oportunas, formular hipóteses, sistematizar conteúdos, disponibilizar informações, avaliar no processo. Adota como atitude profissional e instrumento do cotidiano o desenvolvimento da pesquisa para a (re)-construção do conhecimento, utilizando ou não as instrumentações eletrônicas. É através da pesquisa, da experimentação, da reflexão e depuração, que traduzem a capacidade de elaboração própria do indivíduo, que o professor garante o movimento, o fluxo de energia da relação educador-computador-aluno, para que as transformações ocorram.

Perder o medo de usar a tecnologia e a vergonha de errar enquanto se aprende. Com as rápidas alterações na natureza do conhecimento e na maneira de usá-lo, todo profissional deve estar disposto a aprender sempre, o que significa condição de refletir, analisar e tomar consciência do que sabe, dispor-se a mudar conceitos e conhecimentos que possui. O professor já não é mais aquele que apenas ensina, mas que aprende permanentemente, numa relação professor-aluno horizontal, recíproca e dialética.

O importante é transformar o perfil do professor que tem sempre respostas prontas e certas para aquele que está sempre preocupado em buscar o conhecimento onde quer que se encontre, que questiona o próprio saber e aprende junto com o aluno.

Preparar o indivíduo para lidar com a incerteza, com a complexidade na tomada de decisão e ter responsabilidade sobre as decisões tomadas. Educar para a sociedade atual é preparar o indivíduo para conviver num tempo onde as coisas se movimentam com muita rapidez, onde o conhecimento é renovado a cada dia e as distâncias se encurtam rapidamente. Tudo é incerto e imprevisível. Isso requer capacidade de compreender o que ocorre ao seu redor, saber discriminar as informações importantes, adquirir o prazer pelo crescimento contínuo. Requer uma atitude de questionamento crítico, uma boa capacidade decisória, a percepção de diferentes alternativas, a existência de diversos caminhos válidos para o alcance dos objetivos propostos, além da compreensão de que cada indivíduo é quem decide e constrói o seu próprio caminho.

Abandonar a preocupação exclusivamente didática para criar uma nova ecologia cognitiva, um novo ambiente de aprendizagem, mais aberto e dinâmico que traga consigo a idéia de movimento, de propriedades globais, de auto-regulação e auto-organização. Ecologia cognitiva indica novas relações na construção do conhecimento, novas capacidades de

adaptação e equilíbrio dinâmico nos processos de construção do saber, um novo interjogo entre os diferentes atores humanos, biológicos, técnicos e tecnológicos. Significa um novo ambiente que colabore para o desenvolvimento das faculdades de percepção, manipulação e imaginação ao se relacionar com o mundo, que facilita a adoção de um novo enfoque que favoreça a interatividade existente entre as coisas do cérebro e os instrumentos da cultura.

No paradigma tradicional, o professor é um comunicador que tenta ensinar o que sabe para ouvintes passivos e que “*nada sabem*”. É um sujeito que tem medo e evita a comunicação com a família, com as autoridades educacionais, administrativas e pedagógicas e com os outros colegas. Hoje, a inteligência coletiva, como propulsora da cultura cibernética, requer maior socialização e convivência em grupos, onde o aprendiz re-constroi e re-elabora com os outros, mesmo a partir da intercomunicação à distância.

Enfrentar os imprevistos, as mudanças, as incertezas, saber viver e conviver pressupõe novas capacidades para criar, criticar, questionar e aprender de forma mais significativa. Tudo isso requer uma pedagogia reflexiva, capaz de desenvolver a compreensão, o pensamento analítico e abstrato, flexibilidade de raciocínio, o que permite a produção do saber e a formação mediante o desenvolvimento de um conhecimento mais elaborado, capaz de garantir um melhor desempenho profissional e uma participação mais adequada no mundo, além de melhor qualidade de vida.

Um professor com maior capacidade reflexiva busca a totalidade, a compreensão das interações, a integração das partes e a formulação de sínteses. Leva em consideração os diferentes pontos de vista na busca de soluções aos problemas e ao aperfeiçoamento da prática pedagógica. Em sua evolução intelectual, valoriza o ciclo descrição, reflexão, depuração, bem como o pensamento recursivo do qual retira algo de sua experiência anterior na tentativa de construir o novo. Esses aspectos provocam e garantem uma melhor evolução intelectual e humana, pois permite o desenvolvimento da consciência de si, dos objetos do conhecimento, a compreensão da qualidade do próprio pensamento, a consciência de sua própria consciência.

O desenvolvimento das habilidades da autonomia, cooperação e criticidade são o que há de mais fundamental num mundo em permanente evolução. Em vez de atrofiar o pensamento, o uso de tecnologias, se adequadamente utilizadas, podem se constituir em excelentes instrumentos para o pensar crítico e criativo, a partir de uma participação ativa do sujeito com as máquinas e com os outros sujeitos. O professor crítico-reflexivo de sua prática trabalha em parcerias com os alunos, numa construção cooperativa do conhecimento. Os novos ambientes de aprendizagem informatizados, ao utilizarem o enfoque reflexivo em sua

prática pedagógica, colaboram para o desenvolvimento de pensadores autônomos, mas que, ao mesmo tempo, valorizam a cooperação, a parceria, o compartilhamento entre os diferentes aprendizes, as interações individuais e coletivas mediante o desenvolvimento de operações de reciprocidade e complementaridade. Esses aspectos constituem o suporte fundamental de um novo espaço cibernético caracterizado por um “sujeito coletivo” e por uma “*inteligência coletiva*”, a partir de um novo ambiente onde as soluções podem ser encontradas coletivamente, trabalhando a distância e ajudando-se mutuamente.

O desenvolvimento da criticidade facilita a identificação da fonte da informação, a análise de sua validade e a possibilidade de comparações. Requer raciocínio, valores morais e tomadas de consciência de seus próprios pensamentos, sentimentos e emoções. É um professor que é capaz de julgar, examinar, comparar, divergir e criar.

Todos esses aspectos são fundamentais para que os professores sejam capazes de pensarem e realizarem as mudanças educacionais que estão sendo urgentemente requeridas. Uma coisa é pensar na mudança, falar sobre ela, discuti-la e desejá-la. Outra, é ser capaz de concretizá-la, fazer algo nascer, gerar novas sementes, novos frutos, ser capaz de morrer para poder transcender e transformar.

Mudanças relacionadas ao processo de formação, à qualidade da escola, dependem, fundamentalmente, da qualidade do seu corpo docente. Mas o que significa um professor adequadamente preparado para atuar nos dias atuais? Como prepará-lo para que possa levar em consideração a diferente demanda de um mercado em expansão, de uma globalização e, ao mesmo tempo, possibilitar a preservação e reconstrução de culturas nacionais e locais?

As respostas a essas questões necessariamente requerem mudanças no paradigma de formação de professores, envolvendo sua formação inicial e continuada. E isso depende do tipo de escola que pretendemos, das habilidades, valores e vivências que deverão ser desenvolvidas, para que os alunos aprendam a pensar, a viver e a conviver e a se reconhecerem como autores e construtores de sua própria história.

Na atual conjuntura, coexistem diferentes paradigmas de capacitação de professores representados por diferentes teorias de construção do conhecimento e de aprendizagem, a partir de determinados paradigmas científicos. Na prática pedagógica, encontra-se subjacente um modelo de educação, de escola, fundamentado em determinadas teorias do conhecimento. A atuação do professor traduz sua visão de educação e reflete o

modelo de ciência predominante e aceito por determinada comunidade. As teorias de aprendizagem que fundamentam sua ação contêm explicações de como acredita que o indivíduo aprenda e determina o modelo pedagógico adotado pela escola.

Várias experiências de formação de professores para uso de computadores na educação, desenvolvidas no Brasil, reforçam a importância de que os processos de capacitação docente para o uso de novas tecnologias observem algumas diretrizes importantes, envolvendo aspectos relacionados tanto ao macro quanto ao micro-planejamento. Dentre eles, destacam-se:

1. **Integração teoria e prática** - um dos aspectos fundamentais é não dissociar a ferramenta de sua utilização pedagógica, trabalhando a relação teoria-prática como uma uniduidade, para que não se perca a visão da multidimensionalidade, da complexidade do fenômeno educativo.
2. **Adoção do enfoque reflexivo na prática pedagógica** - o atual modelo científico esclarece que não somos espectadores do mundo, mas construtores da realidade por intermédio de nossa ação-reflexão sobre o mundo e que o conhecimento é construído mediante processos reflexivos.

A capacidade de reflexão pressupõe recursividade, ou seja, refletir na ação e, uma vez realizada, refletir sobre ela, buscando novas práticas geradoras de novos conhecimentos. Ao promover a reflexão na ação, ao dialogar com a realidade, com a situação-problema, e ao refletir sobre a ação desenvolvida, estaríamos promovendo um refinamento do pensamento reflexivo, deixando de enfatizar a racionalidade técnica e a mecanização do pensamento.

3. **Flexibilidade da estrutura curricular** - é por meio da proposta curricular que se estrutura a mudança no sistema educativo. Numa proposta onde se pretende mudança e inovação, os professores não podem ser consumidores de propostas curriculares elaboradas em organismos centrais de planejamento e controle.

É um currículo inter-relacionado, contextualizado, datado, enraizado no local, gerado nos processos de reflexão e transformação que ocorrem no ato de aprender. Ao mesmo tempo, não deixa de considerar questões mais amplas e globais.

4. **Interdisciplinaridade** - um currículo aberto, interpretativo, que permite desenvolver a capacidade de organizar, combinar, inquirir, a partir de uma estrutura aberta, admite que

os pensamentos se conectem entre si, compreende as inter-relações existentes entre os diferentes conhecimentos e as disciplinas existentes.

Para Fazenda (2001, p.23), a interdisciplinaridade implica uma relação de reciprocidade, de mutualidade, que pressupõe uma atividade diferente a ser assumida diante do conhecimento. Significa a substituição de uma concepção fragmentária para a unitária do ser humano.

(...) E mais... É uma atitude de abertura, não preconceituosa, onde todo o conhecimento é igualmente importante. A interdisciplinaridade não seria uma ciência, nem ciência da ciência, mas sim um ponto de encontro entre um movimento de renovação da atitude diante da problemática do ensino e da pesquisa, contribuindo para a aceleração do conhecimento científico.

5. Integração cooperativa entre educação, ciência e tecnologia, dirigida para a expansão

e o progresso do conhecimento - a capacitação para o uso das novas tecnologias informacionais deverá impulsionar a transformação da educação na direção de uma cidadania moderna, superando o isolamento do sistema educacional em relação à aquisição de conhecimentos científicos e tecnológicos, no sentido de criar maior sinergia entre eles.

6. Aprendizagem autônoma - as transformações no conhecimento, os avanços científicos, as mudanças nas organizações, no trabalho e na própria vida requerem, como condição de sobrevivência, autonomia, capacidade de decisão, criatividade, além de uma educação permanente.

Essas diretrizes acima citadas podem facilitar a organização da prática pedagógica do professor, capacitando-o para o uso adequado das tecnologias da informação e da comunicação, para levá-lo a intervir na realidade social, facilitando o trabalho docente ao lidar com problemas e dificuldades, promovendo a aprendizagem significativa dos alunos.

Segundo Perrenoud (2001), é preciso reconhecer que os professores não possuem apenas saberes, mas também competências profissionais que não se reduzem ao domínio dos conteúdos a serem ensinados, e aceitar a idéia de que a evolução exige que todos os professores possuam competências antes reservadas aos inovadores ou àqueles que precisavam lidar com públicos difíceis. Algumas dessas competências são: organizar e estimular situações de aprendizagem; gerar a progressão das aprendizagens; conceber e fazer com que os dispositivos de diferenciação evoluam; envolver os alunos em suas aprendizagens e no trabalho; trabalhar em equipe; participar da gestão da escola; informar e envolver os pais; utilizar as novas tecnologias; enfrentar os deveres e os dilemas éticos da profissão e gerar sua própria formação continuada.

Ninguém duvida de que os professores têm saberes. Será que também têm competências? É claro que tudo depende da definição que damos a esse conceito, se entendermos por competência a capacidade de agir de uma forma relativamente eficaz em uma família de situações. Quanto mais avançamos no Ensino Médio e Superior, mais o saber a ser ensinado passa a constituir o cerne da identidade do educador, mais os professores subestimam o saber para ensinar, reduzindo-o a uma mescla de bom senso, coerência, arte de se comunicar claramente. Por isso, as habilidades são mais reconhecidas se concebidas como a aplicação de saberes metodológicos, baseados nos saberes teóricos, como a didática das disciplinas ou a psicologia cognitiva. Esses saberes procedimentais não têm o prestígio das ciências ou da história, porém são saberes menos “*vulgares*” que as habilidades.

A emergência da noção de competência no mundo das empresas está ligada, em parte, ao movimento rumo à flexibilidade, à precariedade do trabalho e ao enfraquecimento das escalas de qualificação e, conseqüentemente, das solidariedades estatutárias. O mundo do ensino desconfia do “enfoque por competências”, suspeitando, assim, que a escola está a serviço da economia em detrimento da cultura. Perrenoud (2001, p. 26) coloca:

Uma parte do corpo docente resiste, de uma maneira ainda mais viva e negativa, a esses enfoques, pois agora precisa lidar diretamente com eles. Com efeito, os sistemas educativos visam ao mesmo tempo: explicitar e avaliar de forma mais precisa as competências propriamente profissionais dos professores (para além de sua cultura teórica); reformular os programas escolares no sentido de referenciais de competências”.

Ao nos preocuparmos com as competências, estaremos, acima de tudo, lutando por uma formação profissional dos professores, baseada na realidade das práticas. Contudo, isso também significa ter meios para fazer a profissão evoluir por meio do desenvolvimento de novas competências.

Moran (1998) afirma que ensinar com as novas mídias será uma revolução, se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A Internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode ajudar-nos a rever, a ampliar e a modificar muitas das formas atuais de ensinar e de aprender. O segundo aspecto que fundamenta este estudo de caso baseia-se na unidade existente entre ensino e aprendizagem e no papel do professor como mediador e orientador da construção do conhecimento, utilizando a Internet para realização de pesquisas.

Kensi (1998) afirma que esta foi a década do aprendizado técnico do docente: do saber fazer, saber utilizar as novas tecnologias eletrônicas disponíveis como parcerias, em muitas de nossas atividades profissionais. Ainda não sabemos muito sobre as novas tecnologias; há sempre inovações, sempre há o que aprender. Ainda sentimos insegurança, mas aprendemos a ousar, a ir além do “*aprender fazendo*” ou “*aprender pelo erro*”, movimento dialético que nos encaminha para a autonomia da ação docente mediada pelo conhecimento tecnológico.

O processo desafiador da aprendizagem de uso das tecnologias nos coloca agora diante de novos questionamentos. O conhecimento da manipulação das máquinas e equipamentos eletrônicos é apenas um primeiro passo, muito pequeno, em relação a todos os demais desafios que nos circundam e os que se aproximam. Não há tempo a perder. O futuro é hoje, constrói-se com as decisões e definições que tomamos a partir dos desafios que se apresentam no cotidiano ou com o que compreendemos através de nossas próprias vivências e das pesquisas e reflexões sobre o impacto das novas tecnologias em nossas vidas, no processo educacional e profissional e na sociedade como um todo.

Segundo Mercado (1999), as habilidades e as competências para incluir, nos currículos escolares, as novas tecnologias são hoje uma exigência da própria sociedade. A educação, por sua vez, não pode ficar à margem, sabendo que o resultado nos favorece uma melhor organização em todos os aspectos, desde o trabalho aos saberes.

Segundo o autor, a preocupação é formalizar o papel do professor frente às novas tecnologias. Apresenta o que as novas tecnologias favorecem ao professor nas suas atividades didático-pedagógicas, tais como: intercâmbio de dados científicos e culturais de diversas naturezas; produção de texto em língua estrangeira, elaboração de jornais, interação social, desenvolvendo o espírito de colaboração e de autonomia do aluno.

A incorporação das novas tecnologias como conteúdos básicos poderá contribuir para uma maior vinculação entre os contextos de ensino e as culturas que se desenvolvem para fora do âmbito escolar. As instituições, por sua vez, devem refletir sobre os conhecimentos e os usos tecnológicos. No mundo atual, a valorização da informação como processo na construção do conhecimento assume um papel importante, exigindo, assim, dos profissionais posições críticas, criativas, com capacidade de pensar, de aprender a aprender e de trabalhar em grupo.

CAPÍTULO II - APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS: FUNDAMENTOS DA METODOLOGIA WEBQUEST

Este capítulo enfatiza o trabalho com a metodologia de projetos, em que os aspectos abordados apresentam a melhoria da relação professor/aluno, a construção da autonomia e a aprendizagem flexível, para desenvolver no aluno as competências de investigação, de aprofundamento dos conteúdos e de tomada de decisões, propondo, ainda, aos alunos as atividades nas quais podem ser realizadas pesquisas, produções, intervindo na realidade social do aluno.

Apresenta-se a metodologia do webquest como pesquisa orientada na Internet, estimulando alunos e professores no processo educacional e na produção de materiais, garantindo acesso às informações atualizadas, ao romper as fronteiras da sala de aula, promove, assim, uma aprendizagem interativa, incentivando a criatividade, transformando as informações, ao invés de reproduzi-las, e favorece a autoria dos professores e alunos no compartilhamento dos saberes pedagógicos.

2.1 – Aprendizagem por Projetos na Internet

Quando se fala de aprendizagem por projetos, refere-se, necessariamente, à formulação de questões pelo autor do projeto, pelo sujeito que vai construir conhecimento. Parte-se do princípio de que o aluno já pensava antes. E é a partir de seu conhecimento prévio, que o aprendiz vai se movimentar, interagir com o desconhecido, ou com novas situações, para se apropriar do conhecimento específico em qualquer área.

Para Coll (1992, p. 33-34),

(...) a aprendizagem torna-se significativa por conexão entre o conhecimento, esquemas e hipóteses procedentes dos alunos, eles precisam mobilizar e vincular seus conhecimentos prévios e novos objetos de conhecimentos ou com fragmentos deles, supondo que os conhecimentos adquiridos sejam funcionais de maneira que o aluno possa utilizá-los quando as circunstâncias assim o exigirem.

Diante da afirmação do autor citado, a proposta de trabalho cooperativo reforça que aprender é: estabelecer relações entre os vários aspectos envolvidos num assunto que está sendo discutido; realizar relações com outros assuntos já vistos; desenvolver a capacidade de se colocarem questões e de ressignificar as informações que já haviam construído em função de novos fatos e conhecimentos apresentados e discutidos pelo professor ou pelo grupo; reconhecer contradições e construir argumentações consistentes em favor do seu ponto de vista ou visão sobre o tema em questão.

Essa concepção de aprendizagem supõe a construção de um aluno autônomo, com uma formação cultural consistente, que permita conseguir colocar-se de maneira crítica frente aos diferentes assuntos, colaborando para torná-lo capaz de compreender mais profundamente os acontecimentos sociais políticos e econômicos que o rodeiam, promovendo condições para exercer, de forma consciente, sua cidadania e seu papel na sociedade.

Num projeto de aprendizagem, de quem são as dúvidas que vão gerar o projeto? Quem está interessado em buscar respostas? Deve ser o próprio estudante, enquanto está em atividade num determinado contexto, em seu ambiente de vida, ou numa situação enriquecida por desafios.

É fundamental que a questão a ser pesquisada parta da curiosidade, das dúvidas, das indagações do aluno, ou dos alunos, e não imposta pelo professor. Isso porque a motivação é intrínseca, é própria do indivíduo.

Quando o aprendiz é desafiado a questionar, quando ele se perturba e necessita pensar para expressar suas dúvidas, quando lhe é permitido formular questões que tenham significação para ele, emergindo de sua história de vida, de seus interesses, de seus valores e de condições pessoais, passa a desenvolver a competência para formular e equacionar problemas. Quem consegue formular com clareza um problema a ser resolvido, começa a aprender a definir as direções de sua atividade.

Há diferentes caminhos que podem levar à construção do projeto, a partir das necessidades do aluno. Inventando e decidindo é que os estudantes/autores vão ativar e sustentar sua motivação. Para tanto, precisamos respeitar e orientar a sua autonomia para: decidir critérios de julgamento sobre relevância em relação a determinado contexto; localizar e selecionar informações; definir, escolher e inventar procedimentos para testar a relevância das informações escolhidas em relação aos problemas e às questões formuladas; organizar e comunicar o conhecimento construído.

O orientador de projetos deve escolher os pequenos grupos que queira orientar e sua escolha precisa ser recíproca: orientar projetos de investigação, estimulando e auxiliando na viabilização de busca e organização de informações, face às indagações do grupo de alunos; acompanhar as atividades dos alunos, orientando sua busca com perguntas que estimulem seu pensamento e reflexão; documentar, com registros qualitativos e quantitativos, as constatações dos alunos sobre seu próprio aprendizado, promovendo *feedback* individual e coletivo.

Buscar a informação em si não basta. Os alunos precisam estabelecer relações entre as informações e gerar conhecimento. A situação de projeto de aprendizagem pode favorecer especialmente a aprendizagem de cooperação, com trocas recíprocas e respeito mútuo. Isso quer dizer que a prioridade não é o conteúdo em si, formal e descontextualizado. A proposta é aprender conteúdos, por meio de procedimentos que desenvolvam a própria capacidade de continuar aprendendo, num processo construtivo e simultâneo de questionar-se, encontrar certezas e reconstruí-las em novas certezas, formular problemas, encontrar soluções que suportem a formulação de novos e mais complexos problemas.

A aprendizagem por projetos ocorre por meio da interação e articulação entre conhecimentos de distintas áreas, conexões estas que se estabelecem a partir dos conhecimentos cotidianos dos alunos, cujas expectativas, desejos e interesses são mobilizados na construção de conhecimentos científicos. Os conhecimentos cotidianos emergem como um todo unitário da própria situação em estudo, portanto sem fragmentação disciplinar e são direcionados por uma motivação intrínseca. Cabe ao professor provocar a tomada de consciência sobre os conceitos implícitos nos projetos e sua respectiva formalização, mas necessário se faz empregar o bom-senso para fazer as intervenções no momento apropriado.

Na concepção do projeto, deve ser elaborado um plano onde sejam inventariados os recursos e os meios a usar, bem como um calendário explícito de todas as fases decorrentes. Uma clara definição de objetivos contribui decisivamente para a boa execução do projeto e para se alcançarem os resultados pretendidos.

A ambição da realização de um projeto deve ser controlada na fase da sua elaboração, tendo em conta a capacidade e mobilização dos intervenientes e a disponibilidade de recursos a utilizar. Há que salvaguardar os tempos e espaços necessários, quer para a elaboração quer para o acompanhamento das atividades.

Quanto à sua duração, um projeto ou conjunto de atividades tanto pode ser concentrado num período escolar, como ser disseminado ao longo do ano e sua dimensão não

é determinante do seu valor, isto é, atividades de curta duração ou de número reduzido de participantes podem resultar plenamente.

O professor que trabalha com projetos de aprendizagem respeita os diferentes estilos e ritmos de trabalho dos alunos, desde a etapa de planejamento, escolha do tema e respectiva problemática a ser investigada. Não é o professor quem planeja para os alunos executarem; ambos são parceiros e sujeitos de aprendizagem, cada um atuando segundo o seu papel e nível de desenvolvimento.

Cabe ao professor incitar o aluno a tomar consciência de suas dúvidas temporárias e certezas provisórias, ao mesmo tempo em que o ajuda a articular informações com conhecimentos anteriormente adquiridos e a gerenciar o seu desenvolvimento.

Os projetos de trabalho supõem um enfoque do ensino que trata de reestruturar, repensar, recriar as concepções e as práticas educacionais na escola e não simplesmente adaptar uma proposta do passado e atualizá-la. Têm como características:

- a) um percurso, através de um tema-problema, que favoreça a análise, a interpretação e a crítica (como contraste de pontos de vista);
- b) uma atitude de cooperação, em que o professor é um aprendiz e não um especialista que, com frequência, aborda questões que também são “*novas*” para ele. Trabalhar na classe por meio de projetos supõe uma mudança de atitude por parte do adulto. Essa atitude o converte em aprendiz, não só frente aos temas–objeto de estudo, mas diante do processo a seguir e das maneiras de abordá-lo, que nunca se repetem e adquirem sempre dimensões novas em cada grupo;
- c) um processo que busca estabelecer conexões entre os fenômenos e que questiona a idéia de uma versão única da realidade;
- d) um trabalho em que cada etapa é singular e nela se ocupam com diferentes tipos de informação;
- e) um professor que ensina a escutar - com o que os outros dizem, também podemos aprender;
- f) alunos que apresentam várias formas de aprender o que queremos ensinar (e não sabemos se aprenderão isso ou outras coisas);
- g) uma aproximação atualizada dos problemas das disciplinas e dos saberes;

- h) uma forma de aprendizagem em que se leva em conta que todos os alunos podem aprender, se encontrarem ocasião para isso;
- i) a aprendizagem que está vinculada ao fazer, à atividade manual e à intuição. A apresentação de um projeto implica recuperar toda uma série de habilidades que nossa cultura tende a menosprezar, mas que, indubitavelmente, dotam os alunos de novas estratégias e possibilidades de dar respostas às necessidades que vão encontrando em suas vidas.

Os projetos de trabalho não podem separar-se de um sistema social em processo de mudança, sobre o qual é apresentado um breve esboço a respeito do que seriam seus eixos de incidência.

A gestão, uma visão política vinculada à noção de democracia radical, implica que os cidadãos tenham um papel ativo nas decisões sobre o que concerne a suas vidas. Nesse sentido, uma das finalidades dos projetos de trabalho é aprender a tomar decisões e assumir responsabilidades (em primeiro lugar, da consequência dos atos) e a não deixar que sua própria voz seja silenciada pelos que falam mais alto ou projetam formas de exclusão.

A cooperação é uma visão educativa que considera a institucionalização escolar como parte de uma comunidade de aprendizagem aberta, onde os indivíduos aprendem com os outros e onde a investigação sobre o emergente tem, nessas trocas, um papel fundamental.

A integração, numa visão curricular que se projeta num currículo integrado, de base transdisciplinar, considerado não como algo que decide os interesses profissionais dos docentes, fixa os livros-textos ou estabelece a administração em função da moda ou de pressões, como resultado de um diálogo permanente com a “*realidade*” e com as mudanças que têm lugar na sociedade, no conhecimento e nos sujeitos pedagógicos.

A novidade apresentada nos projetos pelos professores implica que os mesmos devem estudar e atualizar seus conhecimentos para facilitar aos alunos as informações que lhes permitam iniciar e desenvolver o projeto.

Cabe aos professores facilitar e criar um clima de interação e motivação, a fim de que os alunos se sintam envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Organizar e reorientar os alunos na completa dinâmica, criando um ambiente e umas situações educativas que lhes favoreçam a realização dos projetos telemáticos, facilitando, assim, a cooperação com outros professores, graças ao seu papel de coordenar e a sua participação em projetos compartilhados com outras escolas em todo o mundo.

Os projetos de Internet podem fornecer um contexto autêntico em que os alunos desenvolvem conhecimento, habilidades e valores. Baseado em Hernández e Ventura (1998), o quadro abaixo apresenta as principais atividades docentes durante o desenvolvimento dos projetos:

PROJETOS DE TRABALHO	PROJETOS UTILIZANDO INTERNET
Especificar o fio condutor relacionado com a temática	Escolher o projeto relacionado com a temática Contactar com os participantes dos projetos
Buscar materiais, objetivos e conteúdos	Buscar materiais, objetivos e conteúdos
Estudar e preparar o tema	Estudar e preparar o tema
Implicar os componentes do grupo e reforçar a consciência de aprender	Coordenar e animar a realização dos projetos colaborando com os alunos e participantes externos
Destacar o sentido funcional dos projetos e a atualidade do tema para o grupo	Fomentar o intercâmbio da comunicação: enviar e receber as mensagens
Manter uma atitude evolutiva	Corrigir as distintas atividades integrantes do projeto, à medida que vão sendo realizadas
Recapitular o processo seguido	Finalizar o projeto

Fonte: Hernández e Ventura (1998:64).

O envolvimento do aluno é uma característica marcante do trabalho de projetos, o que pressupõe um objetivo que dá unidade e sentido às várias atividades, bem como um produto final que pode assumir formas muito variadas, que procuram responder ao objetivo inicial, refletindo o trabalho realizado.

Hernández e Ventura (1998, p. 65) afirmam que aprender mediante projetos de trabalho não é o mesmo que fazer projetos, pois requer:

(...) assumir que o conhecimento que se requer para dar sentido ao mundo no qual se vive não está organizado por fatos, conceitos, procedimentos e valores fixos e dados, mas é um processo mutante e em construção. Que o conhecimento não se configura como uma linha reta, mas sim, é feito de histórias e versões sobre os fenômenos, reflete interesses que reafirmam e que excluem (...). Isso faz com que um dos atuais desafios da Escola seja o de convidar os alunos a aproximarem-se de como o conhecimento é construído, social e academicamente. aproximar-se de um tema ou de um problema para descobrir seus enigmas, questões e contradições, permite aos aprendizes a descoberta de algum enigma que dê sentido à sua relação com o mundo e com eles próprios. Que os professores e os estudantes investiguem juntos (e com os outros) sobre "algo" que possa lhes apaixonar.

Ao participar de um projeto, o aluno está envolvido em uma experiência educativa em que o processo de construção de conhecimento está integrado às práticas vividas. Esse aluno deixa de ser, nessa perspectiva, apenas um "aprendiz" do conteúdo de uma área de

conhecimento qualquer, passando a ser um ser humano que está desenvolvendo uma atividade complexa e que, nesse processo, está se apropriando, ao mesmo tempo, de um determinado objetivo de conhecimento cultural e se formando como sujeito cultural. Isso significa que é impossível homogeneizar os alunos, é impossível desconsiderar sua história de vida, seus modos de viver, suas experiências culturais e dar um caráter de neutralidade aos conteúdos, desvinculando-os do contexto sócio-histórico.

Num projeto, a responsabilidade e a autonomia dos alunos são essenciais, pois são co-responsáveis pelo trabalho e pelas escolhas ao longo do desenvolvimento do projeto, em geral, fazendo em equipe, motivo pelo qual a cooperação está também quase sempre associada ao trabalho.

Perrenoud (2000: 83) distingue dois tipos de projetos:

- a) “Os projetos que se organizam em torno de uma atividade pedagógica precisa, como, por exemplo, da montagem de um espetáculo em conjunto, da organização de uma jornada esportiva, da criação de oficinas abertas, da criação de um jornal; a cooperação é, então, o meio para realizar um empreendimento que ninguém tem a força ou a vontade de fazer sozinho; ela se encerra no momento em que o projeto é concluído”;
- b) Os projetos, cujo desafio é a própria cooperação, não têm prazos precisos, já que visam instaurar uma forma de atividade profissional interativa que se assemelha mais a um modo de vida e de trabalho do que a um desvio para alcançar um objetivo preciso.

Um projeto envolve complexidade e resolução de problemas. O objetivo central do projeto constitui um problema ou uma fonte geradora de problemas, que exige uma atividade para sua resolução. Um projeto percorre várias fases: escolha do objetivo central, formulação dos problemas, planejamento, execução, avaliação, culminância e divulgação dos trabalhos.

As competências do professor na elaboração de projetos têm como característica básica a escolha de um tema, realizando uma investigação e uma leitura do grupo que se quer trabalhar, considerando a faixa etária e experiências anteriores dos alunos, levando em conta seus interesses, o gosto e a identificação com o assunto, problematizando inicialmente o tema e motivando para a tomada de decisões.

Durante a organização do trabalho, no momento do planejamento, escrevendo os objetivos, a justificativa, as atividades iniciais e o que for mais possível se pensar, ao

observar, realizar encaminhamentos, coletar e organizar dados e materiais, prevê recursos e percebe o entrelaçamento das diferentes áreas no mesmo projeto.

Para realização do trabalho, ao propor atividades aos alunos, fazendo intervenções específicas nos pequenos grupos na turma ou individualmente, informá-los e orientá-los, fazendo perguntas pertinentes, ensinando-os.

No momento da avaliação, organizar e reorientar os trabalhos e as produções finais, observar as aprendizagens dos alunos, registrar e analisar os dados a eles referentes, prevendo e recapitulando o processo vivido e ainda prevendo uma continuidade dos estudos, levando-os às novas perspectivas em relação aos novos projetos.

A autenticidade é uma característica fundamental de um projeto. O problema a resolver é relevante e tem um caráter real para os alunos. Não se trata de mera reprodução de conteúdos prontos. Além disso, o problema não é independente do contexto sócio-cultural e os alunos procuram construir respostas pessoais e originais.

A partir dessas características, poderemos situar os projetos como uma proposta de intervenção pedagógica que dá à atividade de aprender um sentido novo, em que as necessidades de aprendizagem aparecem nas tentativas de resolver situações problemáticas.

Um projeto gera situações de aprendizagem, ao mesmo tempo, reais e diversificadas. Possibilita, assim, que os alunos-aprendizes, ao decidirem, opinarem e debaterem, construam sua autonomia e seu compromisso com o social, formando-se como sujeitos culturais.

Dessa forma, podemos identificar um grupo de profissionais da educação que vê o conhecimento escolar como a transmissão de um conhecimento já pronto e acabado a alunos que não o detêm.

Professores com essa concepção, por estarem preocupados com a transmissão de conteúdos disciplinares, acham que não podem abrir uma discussão com os alunos, pois isso significa perda de tempo e o não “*vencimento*” dos conteúdos ao final do ano letivo.

Por outro lado, ao tentar romper esse paradigma, muitos profissionais acabam negando e desvalorizando os conteúdos disciplinares, entendendo a escola apenas como espaço de conhecimento da realidade dos alunos e de seus interesses imediatos. Essa tendência revela uma concepção espontaneísta do conhecimento escolar.

Apesar de aparentemente tão diferentes, essas duas tendências têm em comum uma visão dicotômica do que seja conhecimento escolar, acabando por fragmentar um

processo que não pode ser fracionado. Não se pode separar, por exemplo, o processo de aprendizagem dos conteúdos disciplinares do processo de participação dos alunos, nem separar as disciplinas da realidade atual. Os conteúdos disciplinares não surgem do acaso.

Deveriam ser frutos de interação dos grupos sociais com sua realidade cultural. Por outro lado, as novas gerações não podem prescindir do conhecimento acumulado socialmente e organizado nas disciplinas, sob pena de estar sempre “*redescobrimdo a roda*” ou fazendo um “*novo trabalho*”. Também não é possível deixar de lado a presença dos alunos com seus interesses, suas concepções, sua cultura, principal motivo da existência da escola. Na verdade, o que muitos professores têm visto como dois processos constituem um único processo, global e complexo, com várias dimensões que se inter-relacionam.

A Pedagogia de Projetos permite aos alunos analisar os problemas, as situações e os conhecimentos dentro de um contexto e em sua totalidade, utilizando, para isso, os conhecimentos presentes nas disciplinas e sua experiência sócio-cultural.

O que se propõe, portanto, não é a organização de projetos em detrimento dos conteúdos das disciplinas, e sim, a construção de uma prática pedagógica centrada na formação global dos alunos. O desenvolvimento de projetos com o objetivo de resolver questões relevantes para o grupo vai gerar necessidade de aprendizagem e, nesse processo, os alunos irão se defrontar com os conteúdos das diversas disciplinas, entendidos como “*instrumentos culturais*” valiosos para a compreensão da realidade e a intervenção em sua dinâmica. Segundo Hernández (2000), *com os projetos de trabalho, os alunos não entram em contato com os conteúdos disciplinares a partir de conceitos abstratos e de modo teórico, como, muitas vezes, tem acontecido nas práticas escolares.*

Nessa mudança de perspectiva, os conteúdos deixam de ser um fim em si mesmos e passam a ser meios para ampliar a formação dos alunos e sua interação com a realidade, de forma crítica e dinâmica. Há, também, o rompimento com a concepção de “*neutralidade*” dos conteúdos disciplinares que passam a ganhar significados diversos, a partir das experiências sociais dos alunos envolvidos nos projetos.

Essa mudança de perspectiva traz conseqüências na forma de selecionar e seqüenciar os conteúdos das disciplinas, que costumavam ser construídas em etapas, de modo cumulativo, em que o conteúdo deve ser “*vencido*” para outro ser “*apresentado*” ao aluno. Os projetos de trabalho trazem nova concepção de seqüenciação, fundada na dinâmica, no processo de “*ir e vir*”, em que os conteúdos vão sendo tratados de forma mais abrangente e flexível, dependendo do conhecimento prévio e da experiência cultural dos alunos. Assim, um

mesmo projeto pode ser desencadeado em turmas de séries diferentes, recebendo tratamento diferenciado, a partir do perfil dos grupos.

Não é como o simples fato de projetos gerarem necessidades de aprendizagem que se está garantindo tal aprendizagem. É preciso que os alunos se aproximem desses novos conteúdos e, para isso, a intervenção do professor é fundamental, no sentido de criar ações para que essa apropriação se faça de forma significativa. Isso poderá ser feito a partir da organização de módulos de aprendizagem, em que o professor irá criar atividades visando a um tratamento mais detalhado e reflexivo do conteúdo.

Nem todos os conteúdos disciplinares surgidos nos projetos são objetos de um estudo mais sistematizado em módulos de aprendizagem. Mas o que se transformará em módulos de aprendizagem não pode ser definido antecipadamente, sem se considerar o processo vivido pelo grupo, sua experiência e seus conhecimentos prévios.

Os projetos de trabalho, assim, geram necessidades de aprendizagem de novos conteúdos que poderão ser aprofundados, sistematizados em módulos de aprendizagem, que, por sua vez, irão repercutir sobre as situações e intervenções dos alunos em outras situações da vida escolar.

2.2 – Utilização da Internet no Trabalho com Projetos

Ao se pensar no desenvolvimento de um projeto, a primeira questão diz respeito a como surge esse projeto e, principalmente, a quem se destina o tema. Diante dessa questão, surgem posições diferenciadas. Alguns profissionais defendem a posição de que o projeto deve partir, necessariamente, dos alunos, senão, ele seria imposto. Outros defendem a idéia de que os temas devem ser propostos pelo professor, de acordo com a sua intenção educativa, pois, de outra forma, se cairia em uma postura espontaneísta.

O que se desconsidera nessa polêmica é o ponto central da Pedagogia de Projetos: o envolvimento de todo o grupo com o processo. Um tema pode surgir dos alunos, mas isso não garante uma efetiva participação destes no desenvolvimento do projeto. O que caracteriza o trabalho com projetos não é a origem do tema, mas o tratamento dado, no sentido de torná-lo uma questão do grupo como um todo e não apenas de alguns alunos ou do professor.

Portanto, os problemas ou temáticas podem surgir de um aluno em particular, de um grupo de alunos, da turma, do professor ou da própria conjuntura. O que se faz necessário garantir é que esses problemas passem a ser de todos.

A Pedagogia de Projetos é um caminho para transformar a escola em um espaço aberto à construção de aprendizagens significativas para todos que dele participam e o uso da Internet, por meio de ambientes de aprendizagem colaborativa, auxiliará bastante na construção de conhecimentos, habilidades e valores dos alunos de hoje.

Ao escolher os assuntos, deve-se envolver os alunos, tanto quanto possível, na sua seleção, dando-lhes a liberdade para procurar seus próprios interesses relacionados. Os alunos, com certeza, irão adorar criar nomes para os projetos.

Uma meta a ser atingida é o estabelecimento de resultados da aprendizagem. A utilização efetiva da Internet na educação exige padrões e resultados para o aprendizado do aluno. Sem expectativas de aprendizagem específica para atividades baseadas na Internet, os alunos perderão a direção, o foco e ficarão sobrecarregados com a grande quantidade de informações disponíveis para eles. Os resultados da aprendizagem ajudam a definir os critérios pelos quais se avaliam o progresso do aluno e a eficácia do professor na utilização da Internet como ferramenta. Esses resultados, relacionados com a utilização da Internet na sala de aula, divide-se em duas categorias amplas: aquelas associadas ao conhecimento, às habilidades e aos valores da unidade de currículo e aquelas associadas à utilização efetiva da própria tecnologia.

Outros critérios a serem seguidos são as investigações de outros projetos, seguindo um cronograma e a quantidade de alunos envolvidos, as pesquisas na Internet, determinando o tipo de atividades e planejando um horário para intercâmbio com outras pessoas que já vêm desenvolvendo projetos semelhantes. Ao escolher o cronograma, é interessante o planejamento de cada atividade a ser cumprido; outros aspectos importantes são a variedade de estratégias de ensino-aprendizagem apropriadas para os alunos.

A definição dos papéis dos participantes é de suma importância, deixando clara a função de quem irá desempenhar o papel de liderança, gerenciamento e monitoração no início de um projeto. Os métodos mais comuns são os professores mais ousados e inovadores serem pioneiros e, então, encorajarem os outros. Por exemplo, os professores em sala de aula podem tomar conta da organização geral e dos grupos de alunos; o professor responsável pelos recursos de informática pode agendar a utilização do computador e gerenciar problemas técnicos; os alunos selecionados podem supervisionar e avaliar os alunos individualmente, enquanto estes trabalham, e o bibliotecário pode imprimir uma amostra dos melhores projetos e exibi-los na biblioteca.

A incorporação da avaliação para obter resultados de aprendizagens dos alunos, do uso da Internet como ferramenta, da atuação do professor, dos alunos, das pessoas envolvidas, é instrumento apropriado em uma sala de aula ativa, centrada no aluno e com tecnologia avançada. Os alunos devem estar envolvidos nesse processo tanto quanto possível. Na conclusão do projeto, pode ser feita uma apresentação oral, um relatório escrito, um vídeo, a montagem de uma home page pelo grupo, entre outras formas possíveis de se avaliar.

Ao fazer o delineamento dos detalhes do projeto, as informações deverão ser exigidas por outros educadores que desejem participar do mesmo projeto, pois é importante que constem informações de pessoa de contato (nome, escola, endereço do correio eletrônico da escola e número de telefone), título do projeto, séries envolvidas, links de currículo, resultados antecipados da aprendizagem do aluno, número de escolas/classes a serem envolvidas, resumo de projeto, incluindo cronogramas específicos, detalhes de registro, compartilhamento de informações na conclusão do projeto.

Ao concluir, os resultados devem ser compartilhados com todos os participantes. Pode ser elaborado um resumo, descrevendo o projeto, o que os alunos fizeram, o que aprenderam, que mudanças foram realizadas. Pode ser publicado, inclusive, na rede, para outros verem, não só os participantes do projeto.

A Internet apresenta um potencial importante na ajuda aos alunos no sentido de responsabilidade pessoal com seu próprio aprendizado, expandindo seus horizontes, aprendendo a comunicar-se, a colaborar e, de fato, aprender.

Integrar a utilização da Internet no currículo de um modo significativo e incorporá-la às atuais práticas de sala de aula bem-sucedidas, numa aprendizagem colaborativa, poderá fornecer um contexto autêntico em que os alunos desenvolvem conhecimento, habilidades e valores. Nesse contexto, o trabalho com projetos permite aos alunos analisar os problemas, as situações e os conhecimentos dentro de um contexto e em sua totalidade, utilizando, para isso, os conhecimentos presentes nas disciplinas e na sua experiência sócio-cultural.

Em um mundo que muda rapidamente, o professor deve estar preparado para auxiliar seu aluno a analisar as situações complexas e inesperadas, a desenvolver sua criatividade, a utilizar outros tipos de “*racionalidades*”: a imaginação criadora, a sensibilidade tátil, visual e auditiva, entre outras. O respeito às diferenças e o sentido de responsabilidade são outros aspectos básicos para os quais o professor deve estar preparado a fim de trabalhar com seus alunos.

Hoje, uma outra tarefa fundamental na vida do professor é a pesquisa, reinventada a cada dia, aceitando os desafios e a imprevisibilidade da época para melhorar cada vez mais. Cabe ao professor o exame crítico de si mesmo, procurando orientar seus procedimentos de acordo com seus interesses e anseios de aperfeiçoamento e melhoria de desempenho.

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e estratégias de comunicação.

Deve ser o próprio estudante, enquanto está em atividade num determinado contexto, em seu ambiente de vida, ou numa situação enriquecida por desafios. É fundamental que a questão a ser pesquisada parta da curiosidade, das dúvidas, das indagações do aluno, ou dos alunos, e não imposta pelo professor. Isso porque a motivação é intrínseca, é própria do indivíduo.

Tem-se constatado em estudos que essa inversão de papéis pode ser muito significativa. Quando o aprendiz é desafiado a questionar, quando ele se perturba e necessita pensar para expressar suas dúvidas, quando lhe é permitido formular questões que tenham significação para ele, emergindo de sua história de vida, de seus interesses, de seus valores e das condições pessoais, passa a desenvolver a competência para formular e equacionar problemas.

O processo de construção ocorre numa situação de continuidade alternada com a descontinuidade. Uma certeza permanece até que um elemento novo apareça para ser assimilado.

Para que um novo conhecimento possa ser construído, ou para que o conhecimento anterior seja melhorado, expandido, aprofundado, é preciso que um processo de regulação comece a compensar as diferenças, ou as insuficiências do sistema assimilador.

A situação de projeto de aprendizagem pode favorecer especialmente a aprendizagem de cooperação, com trocas recíprocas e respeito mútuo. Isso quer dizer que a prioridade não é o conteúdo em si, formal e descontextualizado. A proposta é aprender conteúdos, por meio de procedimentos que desenvolvam a própria capacidade de continuar aprendendo, num processo construtivo e simultâneo de questionar-se, encontrar certezas e reconstruí-las em novas certezas, formular problemas, encontrar soluções que suportem a formulação de novos e mais complexos problemas. Ao mesmo tempo, esse processo

compreende o desenvolvimento continuado de novas competências em níveis mais avançados, seja do quadro conceitual do sujeito, de seus sistemas lógicos, seja de seus sistemas de valores e de suas condições de tomada de consciência.

O uso da informática na avaliação do indivíduo ou do grupo, por meio de projetos partilhados, permite a visualização e a análise do processo e não só do resultado, ou seja, durante o desenvolvimento, trocas ficam registradas por meio de mensagens, de imagens, de textos. É possível, tanto para o professor como para o próprio aluno, ver cada etapa da produção, passo a passo, registrando, assim, o processo de construção.

Hernández (1998) diz que nessa rede de relações em torno das mudanças na sociedade e na escola é que há de se inscrever o sentido dos projetos de trabalho, que aparecem como uma prática que encerra uma resposta pedagógica a algumas das mudanças que têm lugar:

- a) nos saberes disciplinares em que hoje, diferentemente do que talvez sucedesse nos princípios do século, é difícil encontrar um campo de estudo que possa avançar de maneira fechada e compartimentada, sem contato e relação com outros conhecimentos que permitam definir e enfrentar novos problemas;
- b) na sociedade, sobretudo pelas mudanças na representação de mundo que estão gerando as tecnologias de informação e a comunicação e reorganização do mundo do trabalho;
- c) na função da escola, que está deixando de ser uma instituição cuja função primeira era alfabetizar e preparar para o mundo do trabalho, para ser uma instituição em que cada etapa educacional tem valor por si mesma (entre outras razões, porque o futuro é incerto) e que deve responder às transformações que os alunos vivem e com as que se relacionam na vida diária.

Aspectos que influenciam na maneira de entender e abordar os projetos de trabalho:

- a) algumas idéias educacionais e alguns referenciais psicopedagógicos que destacam a importância dos conhecimentos prévios dos alunos, a função do grupo como mediador da construção de novos conhecimentos e o papel da compreensão como auxiliadora da aprendizagem escolar;
- b) a relação entre o currículo básico da escola e os problemas reais que permanecem fora dela naqueles campos que não “*entram*” na seleção do currículo escolar, mas que permitem interpretar e abordar “*espaços*” de conhecimentos transdisciplinares, criando novos objetos de estudo;

- c) o papel do diálogo pedagógico, a investigação e a crítica como atitude direcionada a favorecer a aprendizagem em aula, ao lado da postura ideológica de que a função da escola não é a de encher de conteúdos a cabeça dos alunos, mas a de “*formá-los*” em cada época de suas vidas;
- d) o intento de buscar e organizar na comunidade educacional um ensino para a compreensão, o que quer dizer: facultar para os professores e alunos uma atitude interpretativa e flexível ante as mudanças de cada um e ante o “*mundo*” em que vivem.

Para Hernández (1998), a investigação na ação é uma estratégia que permite melhorar o conhecimento das situações-problema e introduzir decisões para as mudanças da prática. Trata-se de um olhar que, acima das modas e das releituras, está presente na maneira de encarar algumas das situações produzidas na escola. Os projetos de trabalho supõem um enfoque do ensino que trata de reestruturar, repensar, recriar as concepções e as práticas educacionais na escola e não simplesmente adaptar uma proposta do passado e atualizá-la.

Essa atitude o converte em aprendiz, não só frente aos temas – objeto de estudo, mas diante do processo a seguir e das maneiras de abordá-lo, que nunca se repetem e adquirem sempre dimensões novas em cada grupo.

2.3 – Metodologia WebQuest: Projetos usando Internet

Navegar na Internet pode ser um processo de busca de informações, valioso na construção do conhecimento, gerando um ambiente interativo, facilitador e motivador de aprendizagem, bem como pode ser um dispersivo e inútil coletar dados sem relevância que não agregam qualidade pedagógica ao uso da Internet.

A metodologia do WebQuest pretende ser efetivamente uma forma de estimular a pesquisa, o pensamento crítico, o desenvolvimento de professores, a produção de materiais e a construção de conhecimento por parte dos alunos. Esta pesquisa pode ser definida em curto prazo (até uma semana) ou em longo prazo (de uma semana até um mês ou mais).

Com a WebQuest, trabalha-se em forma de projetos de pesquisa, utilizando a idéia de aprendizagem colaborativa. É um espaço na WEB que irá facilitar e enriquecer o uso da Internet por professores e alunos.

Já existem milhares de escolas conectadas de alguma maneira com a Internet, e o número de novas conexões vem crescendo geometricamente. Não há ainda acordo quanto à

terminologia para os tipos de atividades instrucionais que estão sendo criadas nesse caso. Assim, a área poderá ser beneficiada, se dispuser de algumas categorias para descrever as novas formas de ambiente de aprendizagem que estão se abrindo para nós. A proposta dessa comunicação é a de dar um nome à técnica de ensino baseada na Internet.

WebQuest é uma metodologia na Internet, estimulando a pesquisa e o pensamento crítico, engajando os alunos e os professores no uso da Internet, voltada para o processo educacional, para a produção de materiais.

É um modelo extremamente simples e rico para dimensionar usos educacionais da Web, com fundamento em aprendizagem cooperativa e processos investigativos na construção do saber.

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

WebQuest não exige softwares específicos, além dos utilizados comumente para navegar na rede, produzir páginas, textos e imagens. Isso faz com que seja muito fácil usar a capacidade instalada em cada escola, sem restrição de plataforma ou soluções, centrando a produção de WebQuests na metodologia pedagógica e na formação de docentes.

A aprendizagem a partir de atividades educativas, envolvendo investigação orientada, em ambientes virtuais, permite a construção do conhecimento? Qual o papel do professor no desenvolvimento dessas atividades? O WebQuest² é uma alternativa pedagógica, na utilização da Internet e poderá revolucionar a construção do saber? A interação professor/aluno com as diversas formas de comunicação e informação será acrescentada à construção do conhecimento de forma clara, objetiva e mais prazerosa? Os ambientes virtuais de aprendizagem na Internet podem mudar o modo de o professor ministrar sua aula? A aprendizagem, a partir de atividades educativas, envolvendo investigação orientada, em ambientes virtuais de aprendizagem, permite a construção do conhecimento? Qual o papel do

² Em 1995, Bernie Dodge, da San Diego State University, propunha a criação de um conceito – *WebQuest* – que auxiliasse na clarificação de um determinado tipo de atividades que estavam sendo colocadas em prática no âmbito de um projeto educacional, envolvendo o uso da Internet na educação. O autor definiu *WebQuest* (uma demanda na Web) como: "*uma atividade orientada para a pesquisa em que alguma, ou toda, a informação com que os alunos interagem provém de recursos na Internet*". (Moran, 1998) No site <http://edweb.sdsu.edu/WebQuest>, encontramos mais informações sobre o autor citado e sobre a metodologia do WebQuest.

professor no desenvolvimento dessas atividades? Essas e outras questões estão norteando os objetivos deste estudo que visa investigar o uso da Internet na formação de professores, utilizando uma investigação orientada – O WebQuest, buscando analisar como uma fonte de pesquisa poderá tornar a aprendizagem significativa e levar o educador e o educando à construção do conhecimento.

O uso do WebQuest constitui uma investigação orientada, por apresentar uma performance organizacional de atividades envolvendo novas tecnologias, que podem ser desenvolvidas em qualquer área ou nível de ensino.

O WebQuest pode ser uma alternativa pedagógica na utilização da Internet e poderá revolucionar a construção do saber e os ambientes virtuais de aprendizagem na Internet que podem, por sua vez, mudar o modo de o professor trabalhar o momento aula.

Milhares de crianças, em dezenas de países ao redor do mundo, estão vivendo a realidade de aldeia global de maneira interativa, prática e pessoal. Por intermédio da Internet, esses alunos estão, pela primeira vez, aprendendo a pensar neles próprios como cidadãos globais, vendo o mundo e seu lugar no mundo de forma muito diferente que seus pais.

A enorme quantidade de informação e as oportunidades de compartilhá-las e comunicar-se com as pessoas de todo o mundo fazem com que as escolas venham a se preocupar com a introdução da Internet em sala de aula, razão pela qual deve-se considerar a Internet uma ferramenta importante para os educadores, mostrando como as novas tecnologias têm potencial para transformar as maneiras de ensinar e aprender.

Cada ferramenta da Internet possui uma função específica, e a maioria dos professores que a explora vai querer familiarizar-se com todas elas. Para os professores, tais ferramentas podem ser utilizadas para fornecer aos alunos oportunidades animadoras para acessar e interpretar o mundo ao redor deles.

A Internet é um ambiente ideal para incentivar os alunos a assumirem a responsabilidade pelo seu próprio aprendizado. Tendo a oportunidade de acessar recursos de aprendizagem, os alunos tornam-se participantes ativos na sua busca pelo conhecimento. Incorporar a Internet ao aprendizado em sala de aula propicia muito mais oportunidades para estruturarem seu próprio aprendizado do que aquelas disponíveis em salas de aula tradicionais.

Para Moran (1998), um dos eixos das mudanças na educação passa por sua transformação em um processo de comunicação autêntica e aberta entre os professores e

alunos, primordialmente, mas também incluindo os administradores e a comunidade, principalmente os pais. Muitas formas de ministrar aula, hoje, não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, desmotivamo-nos continuamente. Tanto professores quanto alunos, temos a clara sensação de que, em muitas aulas convencionais, perdemos muito tempo.

O professor precisa estar atento, porque a tendência na Internet é para a dispersão fácil. No intercâmbio constante de resultados, a supervisão do professor pode ajudar a obter melhores resultados. O papel do professor é de acompanhar cada aluno, incentivá-lo, resolver suas dúvidas, divulgar as melhores descobertas. As aulas na Internet se alternam com as aulas habituais, nas quais acrescentamos textos escritos e vídeos para aprofundar os temas pesquisados inicialmente na Internet. Posteriormente, cada aluno desenvolve um tema específico de pesquisa, que ele escolhe, conciliando o seu interesse pessoal e o da matéria.

Ensinar utilizando a Internet exige muita atenção do professor. Diante de tantas possibilidades de busca, a própria navegação torna-se mais sedutora do que o trabalho de interpretação. É uma tecnologia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta se o professor a faz em um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos.

O aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem sucedida aumenta a aprendizagem. Em alguns casos, há uma competição excessiva, monopólio de determinados alunos sobre o grupo. Mas, no conjunto, a cooperação prevalece. A Internet permite a pesquisa individual, em que cada aluno tem seu próprio ritmo, e a pesquisa em grupo, em que se desenvolve a aprendizagem colaborativa.

Na perspectiva de se trabalhar com projetos, encontramos o WebQuest como um ambiente, envolvendo atividades orientadas para a pesquisa em que algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem estão nos recursos provenientes da Internet.

A metodologia do WebQuest converte a aula num processo de construção do conhecimento por atender aos princípios construtivistas: o professor é um mediador, o aluno constrói seu próprio conhecimento, a metodologia pretende questionar, averiguar, investigar, e o objetivo da aprendizagem é que o aluno gere novos esquemas de conhecimento.

O WebQuest desenvolve métodos eficientes para orientar os alunos a utilizarem as novas tecnologias como ferramenta, de maneira a assegurar a aprendizagem intimamente

associada ao currículo, fornecendo modelos para associar pesquisa na web e resultado de aprendizagem de uma forma prática e confiável.

WebQuest é uma *investigação orientada* na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da Internet. Trata-se de um método no qual se utiliza a Internet para aprendizagem. Por meio de uma questão-problema, os alunos são induzidos à pesquisa e à solução de problemas. Trata-se de um método dinâmico, pois as pesquisas para a obtenção de respostas se darão na Internet, favorecendo também um trabalho em equipe. Outro dado muito positivo é a possibilidade de trabalharmos de forma interdisciplinar.

Uma WebQuest é uma página da Internet que possui tudo ou quase tudo que se precisa saber sobre determinado assunto. Em toda WebQuest existe um problema para ser solucionado. Precisamos usá-la, para facilitar o trabalho de pesquisa dos alunos, instigando-os a querer saber mais sobre o assunto proposto. Dando-lhes referências, eles podem buscar na própria Internet, como em livros, revistas, vídeos, entre outros, expandindo cada vez mais os meios de conhecimento do aluno.

Alguns projetos de WebQuests³: 1) uma base de dados pesquisável dentro da qual as categorias em cada campo foram criadas pelos aprendizes; 2) um micromundo, representando um espaço físico, que possa ser navegado pelos usuários; 3) uma história interativa ou um estudo de caso criado pelos aprendizes; 4) um documento que descreve a análise de uma situação controversa, assumindo uma posição e convidando os usuários a concordar ou discordar dela; 5) uma personagem que pode ser entrevistada "on-line". As perguntas e as respostas deverão ser geradas por aprendizes que estudaram profundamente a personagem.

O uso da metodologia do WebQuest, segundo Mercado & Viana (2002) permite ajudar educadores a alcançarem os seguintes objetivos:

³ Encontraremos vários exemplos de WebQuests nos seguintes sites: www.minerva.evora.pt/netdays99 projetos sobre: onde estão meus avós, no universo da cor, alimentação e saúde, uma luz mágica, uma viagem ao mundo dos animais, com direito e dever..., um bom cidadão vais ser, a desertificação do Alentejo, uma aventura na revolução, celebração do mundo, tenho a memória cheia de poemas; www.educare-br.hpg.com.br/WebQuest projetos sobre: chuva ácida, computadores na escola: sim ou não?, o legado de Anísio Teixeira: visita à biblioteca virtual, um WebQuest sobre WebQuests, um guia prático para navegar na busca científica; www.minerva.uevora.pt/aventuras projetos sobre: Évora – a minha cidade, uma aventura com o príncipezinho, uma aventura no Algarve, uma aventura no tempo – uma reportagem, as artes marciais no Japão, a descoberta da União Européia, expedição à Tanzânia, turista acidental, a (re) descoberta do Brasil, um dia em Moura, uma viagem no vaivém Giraldo, dar novos mundos ao mundo, alunos... com dificuldades, sexualidade/sexualidades, tudo é número. www.ieu.edu.pt/proj/actividades/WebQuests projetos sobre: o Surrealismo: conceitos e exemplos na pintura de Magritte e Dali, chuvas ácidas:um problema ambiental, em busca do paradigma perdido, Galileu Galilei, jogos olímpicos na Grécia Antiga, animas rights. www.eses.ips.pt/abolina/WebQuests projetos sobre: apre(e)nde o clique da tua vida, biodiversidade... quase ausente, nós os resíduos tóxicos e perigosos, queremos ar para respirar. <http://WebQuest/futuro.usp.br/galeria/wq-port.html> encontraremos uma galeria de WebQuests em português.

- a) **modernizar modos de fazer educação** - WebQuests fornecem direções bastante concretas para tornar possível e efetivo o uso da Internet. E isso, na forma e na essência, é uma maneira de praticar uma educação sintonizada com nosso tempo;
- b) **garantir acesso a informações autênticas e atualizadas** - conteúdos publicados na Internet e em outros recursos tecnológicos refletem saberes e informações recentes. Além disso, são produtos autênticos que fazem parte do dia-a-dia das pessoas;
- c) **romper as fronteiras da aula** – ajuda o aluno a entender que a escola vai mais além das quatro paredes, em que assistir a uma aula, num determinado horário e o que aprender dentro da sala de aula o ajudam a entender o mundo; que toda a informação que recebe por diversos meios, ao longo do dia, formam um conjunto de saberes e conhecimentos que explicam outras realidades e abrem novos e fascinantes caminhos;
- d) **promover aprendizagem cooperativa** - os WebQuests estão fundados na convicção de que aprendemos mais e melhor com os outros, não individualmente. Aprendizagens mais significativas são resultados de atos de cooperação;
- e) **desenvolver habilidades cognitivas** - o modo de organizar Tarefa e Processo numa WebQuest pode oferecer oportunidades concretas para o desenvolvimento de habilidades do conhecer que favorecem o aprender a aprender;
- f) **transformar ativamente informações** (em vez de apenas reproduzi-las) - o importante é acessar, entender e transformar as informações existentes, tendo em vista uma necessidade, um problema ou uma meta significativa;
- g) **incentivar a criatividade** - se bem concebida, a tarefa planejada para uma WebQuest engaja os alunos em investigações que favorecem criatividade;
- h) **favorecer o trabalho de autoria dos professores** - WebQuests devem ser produtos de alunos e professores, oferecendo oportunidades concretas para que estes se vejam e atuem como autores de sua obra;
- i) **favorecer o compartilhar de saberes pedagógicos** - concebidos como publicações típicas do espaço Web (abertas, de acesso livre, gratuitas, entre outras), os WebQuests constituem uma forma interessante de cooperação e intercâmbio docente.

Os elementos básicos de um WebQuest são: uma **introdução**, que fornece informações básicas para despertar o interesse dos alunos pela tarefa; uma **tarefa** interessante; o **processo** ou **passos** envolvidos para completar a tarefa; os **recursos** a serem utilizados são

basicamente da Internet, mas outros dados como informações obtidas em bibliotecas e outros recursos (tv, vídeo, material impresso) podem ser incluídos. Uma **orientação e organização de informação** e conclusão da tarefa; uma **conclusão** (o que foi aprendido com sugestões para mais aprendizagem); os **autores, destinatários** e as **referências bibliográficas**.

Um WebQuest é organizado a partir das seguintes etapas:

- 1. Definição do tema e fontes de pesquisa:** um WebQuest parte da definição de um tema e objetivos por parte do professor, uma pesquisa inicial, oferecendo uma variedade de links selecionados acerca do assunto, para consulta orientada dos alunos. Estes devem ter uma tarefa, exequível e interessante, que norteie a pesquisa. Para o trabalho em grupos, os alunos devem assumir papéis diferentes, como o de especialistas, visando gerar trocas entre eles. Tanto o material inicial como os resultados devem ser publicados na Web, on-line. Escolha um assunto cujo desenvolvimento possa melhorar suas aulas. Situe o assunto escolhido no currículo. Imagine uma abordagem que crie interesse. Assegure-se de que há fontes suficientes e adequadas na Internet;
- 2. Definição da tarefa:** tarefas bem construídas exigem que os alunos trabalhem mais que a dimensão conhecimento, ou seja, que exijam compreensão, aplicação, análise, síntese e avaliação. Imagine trabalhos que os alunos possam fazer e que sejam situações cotidianas do aluno;
- 3. Seleção de fontes:** realizar buscas na Internet de sites interessantes que possam ser indicados para pesquisa no projeto. A Internet acrescenta uma nova dimensão ao ensino, por oferecer informações atualizadas, notícias, sons, imagens, softwares. Julgue a conveniência ou necessidade de utilizar outros recursos, como livros, revistas, artigos, cd-rom e vídeos;
- 4. Estruturação dos processos e recursos:** elaborar o roteiro que irá ajudar os alunos a obterem bons resultados na tarefa. Os recursos serão apresentados a cada etapa. É preciso especificar as expectativas quanto ao trabalho em grupo, como será constituído e como a dinâmica deverá ocorrer. Nessa etapa, é definida a função dos componentes com o grupo e são estabelecidos os passos a serem seguidos no estudo do material pesquisado e na elaboração do produto resultante da tarefa;
- 5. Escrita da introdução:** escrever um texto dirigido aos alunos. Esse texto deve ser breve e motivador da aprendizagem que será iniciada;

6. escrita da conclusão: nessa etapa, são reafirmados aspectos de interesse registrados na introdução, realçada a importância do que os alunos aprenderam e são apontados caminhos que podem ajudá-los a continuarem estudos e investigações sobre o tema.

Após a execução do projeto, chega o momento da culminância em que os resultados são apresentados e disponibilizados na Internet, na home-page da escola.

Na prática, a WebQuest tem a base de informações na Internet. A proposta feita pelo professor deve ser uma página web. Do ponto de vista físico, ele tem que construir uma proposta e colocá-la na rede. Ele vai criar uma página onde fará uma proposta de WebQuest, de acordo com um assunto da sua disciplina, que poderia ser uma aula; mas, em vez disso, vai convertê-la em uma proposta investigativa chamada WebQuest.

A tarefa do professor é, primeiro, construir uma introdução, buscando motivar os alunos. A segunda parte é a tarefa. Depois, sugere um processo de como dar conta da tarefa. À medida que surgem necessidades, indica fontes de informação, a maior parte oriundas de páginas da Internet que vão ajudar os alunos na tarefa. Depois, vem uma proposta de avaliação. Desde o início, os alunos sabem como serão avaliados. Finalmente, tem-se a conclusão de que, a introdução não é formal ou acadêmica, mas escrita num tom de conversa. Na conclusão, o professor diz aonde os alunos chegaram e cria ganchos para o futuro. De acordo com o interesse destes, indica campos de estudo e outras áreas ligadas ao tema estudado, dando mais sentido à aprendizagem.

Os professores com pouca familiaridade com a Internet precisam fazer uma página mais simples, mas, o mais importante é a concepção educacional. A parte da informática fica em segundo plano, não é o foco do trabalho.

As vantagens das WebQuests têm a ver com o fato de poder adaptá-las a uma grande variedade de ambientes de tecnologias e a muitas áreas diferentes de currículos, além de sistematizar a pesquisa na web, ambiente que pode dispersar o aluno.

As WebQuests fornecem a aprendizagem ativa em que o objetivo é a aquisição e a integração do conhecimento. Por intermédio das atividades nos WebQuests, o aluno lidará com uma quantidade significativa de novas informações, interpretando-as por síntese e análise e, finalmente, transformando-as em conhecimentos. WebQuests tornam-se atraentes quando se pode compartilhar entre professores, são atualizadas constantemente e podem ser usadas de um ano para outro, sem interferência do tempo nas atividades oferecidas pelos educadores.

Conclui-se este capítulo afirmando que a metodologia do WebQuest utiliza a Internet para pesquisa de forma orientada, contribui para a prática do professor, promovendo no aluno o senso crítico, a produção do conhecimento, a interação, garantindo informações autênticas e atualizadas, rompendo com o trabalho tradicional de sala de aula, promovendo a capacidade de desenvolver atividades cognitivas, criativas e cooperativas.

A utilização da Internet de maneira eficiente dependerá, em parte, de ter uma boa noção dos tipos de recursos disponíveis para a aprendizagem. Na metodologia do WebQuest, o professor tem possibilidade de diversificar suas atividades em sala de aula, apresentando uma introdução ao tema, motivando-o, refletindo de maneira a assegurar a aprendizagem, tendo a ver com o fato de que pode ser adaptada a uma grande variedade de ambientes de tecnologias e a muitas áreas diferentes do currículo.

CAPÍTULO III - A METODOLOGIA WEBQUEST APLICADA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Este capítulo relata os estudos de casos analisados e aplicados em dois grupos de experimentação e compõe-se de dois exemplos de Webquests, como uma investigação orientada usando a Internet como fonte de pesquisa. Em cada exemplo de WebQuest analisado, vamos ter uma visão de como a metodologia foi aplicada em diversas disciplinas e séries, como também a diversidade de depoimentos de professores e alunos, após terem vivenciado a experiência inovadora, passando a ser uma alternativa para muitas invenções de comunicação na Internet.

3.1 – Projeto: PENEDO – Alagoas, o Brasil Barroco às Margens do Rio São Francisco

No primeiro experimento, foi aplicado na Escola Lyceu Alagoano, o *estudo de caso* com um grupo de 03 professoras da rede pública, das disciplinas História e Português. Iniciamos o trabalho, realizando a sensibilização das professoras, por meio da exposição da metodologia do WebQuest e de sua fundamentação, relatando o que encontramos na literatura existente. Foi apresentada a proposta da criação do projeto piloto, sendo aceita pelas mesmas. Foram distribuídos materiais e aplicados alguns questionários.

No início, houve algumas dificuldades como a identificação de informações na Internet sobre o tema em questão e a relação interpessoal entre as professoras. Esses casos foram expostos novamente e as dificuldades foram superadas. As oficinas tiveram a duração de 45 horas de trabalho. Nelas foram feitas observações, registraram-se reações, dificuldades e avanços e, ao término, para a culminância dos projetos foi definida a socialização das produções para os colegas através de exposições. Percebeu-se o cuidado que algumas educadoras tiveram com o planejamento e organização, não fugindo da proposta lançada, seguindo todos os passos que o WebQuest exige do educador.

Ao finalizarem-se as oficinas, as professoras partiram para a aplicação do WebQuest na sua escola, sabendo que deveriam registrar todas as sessões realizadas e a culminância seria uma apresentação num workshop.

Para realizar o acompanhamento da execução dos projetos, foi necessário realizar um agendamento com o grupo, para registro e entrevistas e aplicação dos questionários da pesquisa. Foram feitas várias reuniões e uma viagem cultural à cidade de Penedo.

O projeto Penedo Alagoas: O Brasil barroco às margens do Rio São Francisco foi coordenado pelas professoras e o acompanhamento aconteceu nas diversas fases: elaboração, execução e avaliação. Esse grupo foi escolhido como objeto de pesquisa, por se tratar de um grupo de professoras de uma escola pública. O objetivo foi verificar se era possível aplicar a metodologia com alunos pertencentes à rede pública. Os dados dos WebQuests realizados pelas professoras e alunos, durante a pesquisa, foram objeto de registros por meio de instrumentos de coleta de dados: entrevistas com alunos, educadores, coordenadores pedagógicos, fotografias das etapas do WebQuest.

Esse WebQuest surgiu no Curso de Especialização em Tecnologia na Educação, oferecido pelo Centro de Estudos Superiores de Maceió - CESMAC, por intermédio da disciplina de Introdução à Informática Educativa, a partir de oficinas sobre a metodologia do WebQuest. O diferencial desse grupo por pertencer a uma escola pública da cidade de Maceió.

No início, sentia-se que esse grupo de professoras não poderia realizar, na prática, a metodologia de projeto do WebQuest; no entanto, o esforço, a dedicação e o empenho de todos os envolvidos conseguiram chegar à culminância com os objetivos alcançados.

Apresentamos a seguir o projeto construído por esse grupo de professoras.



INTRODUÇÃO

Moradores têm orgulho de chamá-la "Ouro Preto do Nordeste", pela arquitetura e riqueza histórica. Penedo é considerado capital do baixo São Francisco. Fundada em 1565, por Duarte Coelho de Albuquerque, rica origem histórica e imponente acervo arquitetônico, intimamente ligado à história de nosso país, guarda as lembranças e as marcas dos acontecimentos mais decisivos do Brasil Colonial. A cidade é um relicário, um museu, um patrimônio cultural que se expõe sem barreiras. A formação histórica, estética e estilística transborda na sinuosidade das ruas, nas janelas e balcões dos sobrados, nos pórticos, brasões e torres das igrejas. No século XVIII, vivem suas fases culturais barroca em seu apogeu. Banhada pelo rio São Francisco, é uma cidade aberta ao sol, tanto que sua rua mais antiga é a rua do Sol. Destaca-se também pela ação catequética dos missionários jesuítas, capuchinhos e franciscanos, que muito contribuíram para a formação religiosa e cultural de seu povo. Com sua deliciosa culinária em frutos do rio, do mar e pelas inúmeras possibilidades de lazer oferecidas, incluindo passeios inesquecíveis no famoso velho Chico, com ilhas paradisíacas, praias desertas, dunas e lagoas que deslumbram com as belíssimas paisagens ainda preservadas.

Assim, Penedo se faz e refaz, marcando época na história de Alagoas e na história da Literatura Barroca Brasileira.

TAREFA

Imagine que você é um verdadeiro guia turístico e precisa mostrar a cidade de Penedo a um grupo de visitantes interessados em conhecê-la, tida em nosso meio como a "Ouro Preto do Nordeste".

- 1- Construir um texto, mostrando as belezas naturais (rios, ilhas), utilizando o Microsoft Word.
- 2- Construir um folder, mostrando as belezas arquitetônicas (museus, prédios, bibliotecas, igrejas históricas), utilizando Microsoft Word.

PROCESSO

Após a divisão em dois grupos, cada grupo será responsável pela construção do texto e construção do folder.

- Para a concretização das tarefas, vocês responderão as seguintes perguntas, como também utilizarão sites indicados por nós professores. Além de terem tido a oportunidade de conhecer Penedo, tudo isso facilitará o desenvolvimento do trabalho.

- Perguntas.

- 1- Qual a origem do nome Penedo?
- 2- Qual a localização dessa cidade? E seus limites?
- 3- Como se deu a povoação desse local?
- 4- A partir dos monumentos abaixo relacionados, busquem informações sobre cada um deles e desenvolvam textos que relatem suas características.

Nossa Senhora do Rosário



Nossa Senhora dos Anjos



Nossa Senhora das Correntes



Oratório da Força



Paço Imperial



Prefeitura



Rocheira



- 5- Além das belezas arquitetônicas, destacam-se as riquezas naturais. Quais?
- 6- Onde nasce e onde deságua o considerado "Rio da Unidade Nacional"?
- 7- Por que o Rio São Francisco antes foi chamado de Opara?
- 8- Quais as ilhas mais importantes da cidade de Penedo?

Alunos trabalhando no laboratório do CESMAC:



Construção do folder para ser distribuído

Alunos trabalhando no laboratório do CESMAC:



Construção do texto

ORIENTAÇÕES

- 1-Procure ser claro e objetivo em seu texto.
- 2-Desenvolva as atividades com criatividade e socialização.
- 3-Desperte a atenção dos turistas, motivando-os a querer conhecer mais e a voltar sempre à cidade de Penedo.

AVALIAÇÃO

Na avaliação serão observados os seguintes critérios:

- 1- Participação em grupo
- 2- Motivação
- 3- Desempenho
- 4- Criatividade
- 5- Objetividade

FONTES / RECURSOS

Sites para pesquisas, contendo dados para facilitar o desenvolvimento do trabalho:

<http://www.visitealagoas.com.br>

<http://www.sbee.org.br/fotos.html>

<http://www.embratur.gov.br/links/alagoas.asp>

<http://www.cidadesdobrasil.com.br/turismo/turismo18.htm>

<http://www2.uol.com.br/jc/1999/1005/tu0605b.htm>

<http://www.tribunademinas.com.br/nviagens/penedoal.htm>

<http://www.ambicenter.com.br/tur01022602.htm>

<http://www.penedo.kit.net>

CONCLUSÃO

Ao término desse projeto, será distribuído um FOLDER aos convidados para que estes venham também contribuir na divulgação e preservação do turismo da cidade de Penedo.

AUTORAS DO WEBQUESTS:

Eliane Cardoso Tenorio. e-mail: eliancardoso@ig.com.br

Dyrlei Izídio da Silva. e-mail: dyrlei@bol.com.br

Luciana Domingos. e-mail: lucypenedo@yahoo.com.br



Este projeto destina-se aos estudantes do Ensino-Médio e poderá ser usado de forma interdisciplinar como também conscientizar os turistas a conhecer, divulgar e preservar o turismo na cidade de Penedo.

Agradecemos aos professores e colegas do curso de pós-graduação em Novas Tecnologias Educacionais, aos alunos da 1ª Série do Ensino Médio do Lyceu Alagoano - que contribuíram para a execução do projeto, à Secretaria de Turismo da cidade de Penedo e à professora de Informática na Educação.

a) O processo de construção e execução do projeto

No Curso de pós-graduação em Tecnologia na Educação do CESMAC, foi ministrada a disciplina Informática Educativa. Nesse período, foram oferecidas oficinas sobre WebQuest para 15 professores, oriundos de várias escolas da capital e do interior do Estado de Alagoas. Tinham como proposta apresentar uma nova forma de trabalhar com projetos, usando a metodologia do WebQuest. A disciplina era composta de 45 horas, sendo assim distribuídas: primeiro módulo, nos dias 07 e 08/01/02 – Estudo sobre pedagogia de projetos; segundo módulo, nos dias 25 e 26/01/02 – Metodologia do WebQuest; terceiro módulo, nos dias 07 e 08/02/02 – os alunos em grupo iniciaram a construção dos WebQuests. Vale salientar que cada módulo era constituído de 15 horas-aula e o grupo, bastante heterogêneo no conhecimento das novas tecnologias.

Durante o curso, os alunos e a professora da disciplina fizeram um acordo para que cada grupo apresentasse o seu WebQuest, no final, para os colegas e, após as oficinas, em seus locais de trabalho. Nesse momento, surgiu a idéia de ser marcado um dia para expor os resultados para o grande grupo. A primeira turma de Tecnologia na Educação teria a execução dos WebQuests, logo após o intervalo. Ficou acertado com a direção da Instituição que no dia 06 de junho de 2002, no auditório da faculdade, sob a supervisão de uma banca examinadora composta por professores do curso e convidados, houvesse a apresentação dos projetos pelos professores e alunos envolvidos, como culminância do curso, em substituição à monografia.

Quando comunicamos, a notícia foi comemorada por todos, no entanto, surgiu uma preocupação com os participantes: após 04 meses das oficinas para o dia da culminância, isso poderia cair no esquecimento. Assim, reforçamos a seriedade daquela decisão e continuamos o curso.

No primeiro módulo, estudamos: O que é um projeto de ensino? Quais as implicações pedagógicas de intervenção na prática escolar? Os projetos podem intervir na realidade da escola? O que nos dizem autores como Fernando Hernández, entre outros? Qual é o papel do professor? Qual é o papel do aluno? E a escola? Como acontecem as interações ao usar a metodologia de projeto? Discutimos, ainda, algumas alternativas de se trabalhar com projetos em áreas afins, de forma interdisciplinar. Esse momento foi muito rico, houve debate, relato de experiência por parte dos participantes, encerrando, assim, o primeiro módulo.

Nos dias 25 e 26 de janeiro, continuamos as oficinas com o título: WebQuest uma nova forma de fazer pesquisa na Internet. Apresentaram-se informações sobre o que é WebQuest, quando surgiu, alguns exemplos de WebQuest existentes no site da Escola do Futuro da USP. Os participantes ficaram muito interessados durante a exposição. Sempre se fazia o convite a que cada um se projetasse já para o seu tema, pois, no próximo módulo, como tarefa, o grupo seria dividido em grupo e criaria o seu próprio WebQuest. Finalmente, dividiram-se em cinco grupos de três educadores cada um, em grupos de áreas afins, tais como: Ciências Humanas: WebQuest Maceió Capital de Alagoas, WebQuest Copa do Mundo; Ciências da Natureza: WebQuest Dengue: uma questão de Consciência; Códigos e Linguagem: WebQuest Penedo – Alagoas: Brasil Barroco às Margens do Rio São Francisco e WebQuest Brennand.

Na última etapa dos módulos, nos dias 07 e 08 de fevereiro de 2002, iniciou-se a construção dos WebQuest pelos grupos já definidos. Os participantes se empenharam para fazer o melhor possível, surgiam dúvidas, indagações, tentamos auxiliar e esclarecer sempre que possível. Ao término desse módulo, no sábado, a partir das 15 horas começaram as apresentações.

Os grupos apresentaram foram avaliados de acordo com critérios antes divulgados e estabelecidos para a construção de um bom WebQuest, tais como: conteúdo, organização, estrutura, criatividade, desafios lançados, dentre outros.

Dos cinco grupos formados, foi escolhido um para análise da pesquisa como estudo de caso. O projeto foi selecionado por se tratar de uma experiência com alunos de

uma escola pública, Escola Estadual Lyceu Alagoano. Por esta não ter computador com acesso à Internet, surgia o maior problema do projeto. Com a vontade de conhecer um pouco o trabalho com alunos da rede pública, houve interesse pelo caso e lutamos para conseguir um espaço onde pudesse acontecer a pesquisa. Foi solicitado aos responsáveis pelos laboratórios do CESMAC e conseguiu-se um espaço nas sextas-feiras, de 14 às 17 horas, durante o tempo que fosse preciso. Esse espaço foi usado por seis semanas seguidas.

A professora introduziu o conteúdo para os alunos, afirmando o seguinte: *moradores têm orgulho de chamá-la "Ouro Preto do Nordeste", pela arquitetura e riqueza histórica. Penedo é considerada a capital do baixo São Francisco. Fundada em 1565, por Duarte Coelho de Albuquerque, rica origem histórica e imponente acervo arquitetônico, intimamente ligado à história de nosso país, guarda as lembranças e as marcas dos acontecimentos mais decisivos do Brasil Colonial.*

A cidade é um relicário, um museu, um patrimônio cultural que se expõe sem barreiras. A formação histórica, estética e estilística transborda na sinuosidade das ruas, nas janelas e balcões dos sobrados, nos pórticos, brasões e torres das igrejas. No século XVIII, viveu sua fase cultural barroca em seu apogeu. Banhada pelo rio São Francisco, é uma cidade aberta ao sol, tanto, que sua rua mais antiga é a rua do Sol.

Destaca-se também pela ação catequética dos missionários jesuítas, capuchinhos e franciscanos, que muito contribuíram na formação religiosa e cultural de seu povo. Com sua deliciosa culinária em frutos do rio, do mar e pelas inúmeras possibilidades de lazer oferecidas, incluindo passeios inesquecíveis no famoso velho Chico, com ilhas paradisíacas, praias desertas, dunas e lagoas que deslumbram com as belíssimas paisagens ainda preservadas. Assim, Penedo se faz e refaz, marcando época na história de Alagoas e na história da Literatura Barroca Brasileira.

Deixava claras as tarefas que os alunos, com o auxílio da Internet, poderiam realizar. Seriam as seguintes: *imagine que você é um verdadeiro guia turístico e precisa mostrar a cidade de Penedo a um grupo de visitantes interessados em conhecê-la, tida em nosso meio como a "Ouro Preto do Nordeste". Construir um texto, mostrando as belezas naturais (rios, ilhas), utilizando o Word, construir um folder mostrando as belezas arquitetônicas (museus, prédios, bibliotecas, igrejas históricas).*

As professoras usaram o item processo para deixar mais claro como realizar cada tarefa do projeto onde havia todos os passos a serem percorridos pelos alunos e responsáveis: após a divisão em dois grupos, cada grupo será responsável pela construção

do texto e construção do folder; para a concretização das tarefas, responderão as seguintes perguntas, como também utilizarão sites indicados pelas professoras. Além de terem tido a oportunidade de conhecer a cidade de Penedo, tudo isso facilitará o desenvolvimento do trabalho. Perguntas: Qual a origem do nome Penedo? Qual a localização desta cidade? E seus limites? Como se deu a povoação deste local?

A partir dos monumentos relacionados, busque informações sobre cada um deles e desenvolva textos que relatem suas características; além das belezas arquitetônicas, destacam-se as riquezas naturais. Quais? Onde nasce e onde deságua o considerado "Rio da Unidade Nacional?" Por que o Rio São Francisco antes foi chamado de Opara? Quais as ilhas mais importantes da cidade de Penedo?

O projeto foi iniciado com os alunos indo para os laboratórios de Informática do CESMAC. Nas duas primeiras sextas-feiras, foram ensinados aos alunos os conhecimentos básicos sobre o computador, como ligar, como criar uma pasta, acessar a área de trabalho, entre outras informações. Em seguida, foi ensinado como navegar na Internet, como realizar pesquisa através de programas de busca. Na terceira sexta-feira, já no dia 22/03/02, foi iniciado o trabalho com o WebQuest sobre Penedo - Alagoas: O Brasil Barroco às margens do Rio São Francisco. As professoras apresentaram a introdução do WebQuest, lançaram algumas perguntas como reflexão e debate com os alunos do 1º ano do Ensino Médio. Foram explicadas as tarefas que eles tinham de resolver, ficando claro que as três professoras estariam presente para auxiliar quando fosse necessário.

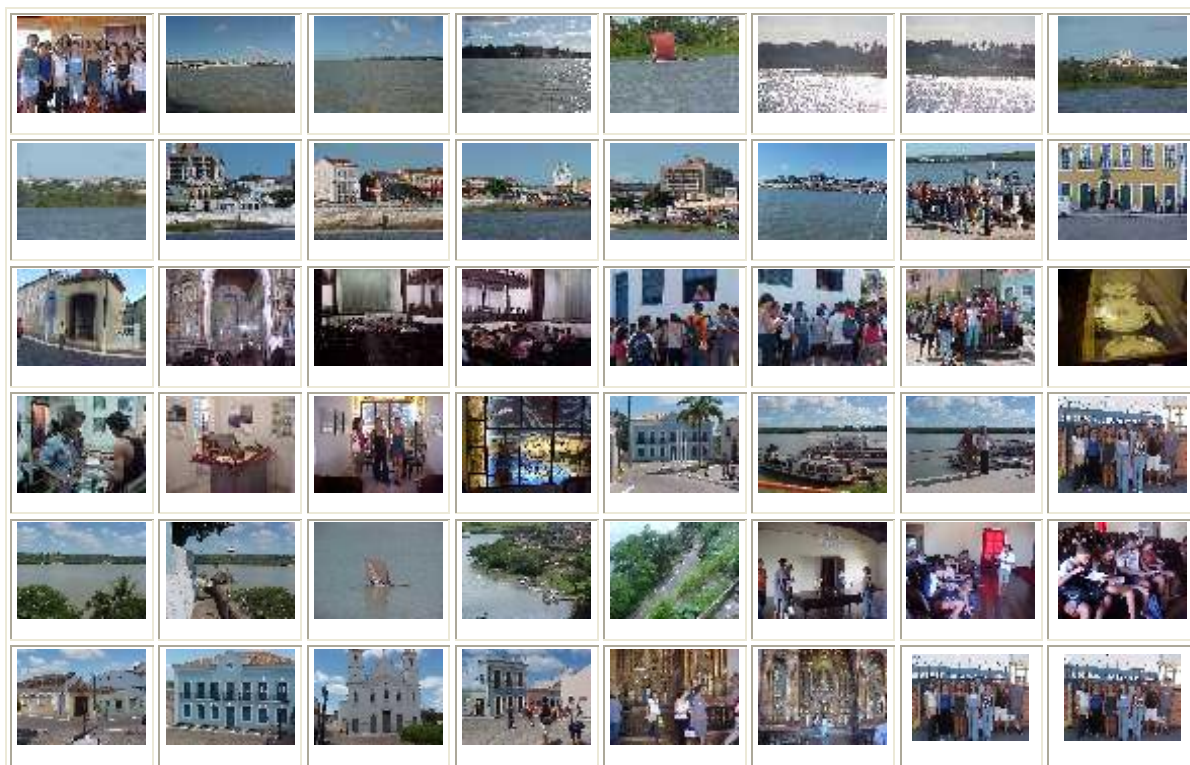
Foto dos alunos



Na primeira tarefa, os alunos foram divididos em 2 grupos. Eles deveriam produzir um texto sobre a cidade de Penedo, mostrando suas belezas naturais, utilizando o editor de texto StarWrite (semelhante ao Word) do StarOffice. A segunda tarefa seria construir um

folder, mostrando as belezas arquitetônicas (museus, prédios, bibliotecas, igrejas históricas). No processo, as professoras explicaram melhor como realizar cada tarefa. Foi então que surgiu a idéia de realizar uma viagem cultural, sendo marcada para um sábado (dia 18/05). As professoras ficaram responsáveis por providenciar um meio de transporte para a viagem cultural.

Fotos da viagem cultural à cidade de Penedo



Marcou-se para o dia 18 de maio a viagem cultural àquela cidade. A saída foi da Escola Estadual Lyceu Alagoano, às 7h da manhã, em um ônibus do Batalhão Escolar que a Diretora e as professoras conseguiram gratuitamente para levar os alunos. Foi uma viagem muito interessante, porém cansativa para os adultos.

Nas sextas-feiras dias 10, 17 e 22 de maio respectivamente, foram concluídas as tarefas nos laboratórios de informática do CESMAC. Os alunos participaram com muito empenho, porque para eles tudo era novo. Por pertencer a uma instituição pública, demonstraram bom comportamento, seguiam com mais facilidades as orientações das professoras. Dava para perceber o interesse, mesmo nas dificuldades que surgiam no manuseio do computador. Na última sexta-feira (dia 22), os alunos tinham fotos e muito material além dos indicados nos sites pelas professoras para terminar as suas tarefas.

Após analisar a produção do texto pelos alunos, percebemos que as pesquisas realizadas, a viagem cultural, as orientações das professoras auxiliaram os alunos na produção do texto abaixo.

b) Análise das produções / reflexões sobre a aprendizagem dos alunos

BELEZAS NATURAIS DE PENEDO

“Penedo é um museu a céu aberto, com belas paisagens naturais. Na sua arquitetura, suas ruas são naturalmente desenhadas e formam belas ruelas, becos e ladeiras no estilo antigo. Entre as belezas naturais destaca-se: O Rio São Francisco; ‘O Velho Chico’.

Com 2.624 km de extensão e bacia de 631.666 km², separa o estado da Bahia dos de Pernambuco e Alagoas, e Alagoas de Sergipe. É o maior rio genuinamente brasileiro, assim considerado porque, da nascente à foz, banha terras do Brasil.

Descoberto pela frota de Américo Vespúcio, em 4 de outubro de 1501, o Rio São Francisco foi assim designado em homenagem a São Francisco de Assis. Nasce na Serra da Canastra, em Minas Gerais e, após um pequeno trecho na direção Leste, segue para o Norte por uma longa extensão e adentra o estado da Bahia. Muda bruscamente de direção na Bahia onde se encaminha para Oeste e depois Sudeste, formando um grande arco até a embocadura. Típico rio de Planalto. O curso do São Francisco pode ser subdividido em superior e médio. O curso superior vai da nascente, a cerca de mil metros de altitude, até Pirapora MG, 640 km à frente e a 488m de altitude. Ao deixar a Serra da Canastra, o rio forma a Cachoeira de Casca d’Anta, de aproximadamente 200m de altura.

Os principais afluentes do curso superior são os rios Pará e Paraopeba, pela margem direita; Indaiá, Abaeté e Borrachudo, pela margem esquerda. Pouco abaixo da confluência deste último, foi construída a Barragem de Três Maria que, além de produzir energia, contribui para regularizar a descarga fluvial. No alto curso, prevalece o clima tropical semi-úmido de altitude.

O curso Médio do São Francisco que vai de Pirapora a Juazeiro BA é navegável. Tem um declive muito suave, pois, ao longo dos 1.300 km que separam as duas cidades, o rio desce apenas 117 m para chegar a 317 m de altitude. Nos pontos de vista geo-econômico e político, o médio São Francisco pode ser subdividido em duas partes cuja linha divisória é provavelmente no limite entre Minas Gerais e Bahia.

No trecho mineiro, o São Francisco tem grande afluente perene. Siracutu, Pardo e Carinhanha, na margem esquerda; Velhas e Verde - Grande, à direita. Pirapora e Januária são as principais cidades ribeirinhas no trecho de Minas Gerais, mas nos altos vales dos afluentes da margem direita situam -se Belo Horizonte e Montes Claros, Juazeiro (Bahia), Petrolina em Pernambuco, cidades gêmeas que conseguiram romper o isolamento do médio vale.

É grande o potencial hidrelétrico do rio São Francisco. A energia produzida nas usinas de Paulo Afonso, Mocotó, Itaparica e Sobradinho é distribuída para a maior parte do nordeste brasileiro. Em 1990, foi

inaugurada a Hidrelétrica de Xingó. O rio São Francisco termina em Piaçabuçu em encontro com o mar. Saindo do cais de Penedo em um passeio pelas águas do "Velho Chico" é um convite às descobertas de ilhas, prainhas e lugarejos. O encontro do rio com o mar é uma das coisas mais belas na natureza.

FOLDER CONSTRUÍDO PELOS ALUNOS

PRINCIPAIS EVENTOS

BOM JESUS DOS NAVEGANTES
SEGUNDO DOMINGO DE JANEIRO

CARNAVAL
DATA MÓVEL

FESTIVAL DE TRADIÇÕES
POPULARES
12 A 18 DE ABRIL

CIRCUITO DE JIPE DO BAIXO S.
FRANCISCO
14 A 16 DE JUNHO

SÃO JOÃO E SÃO PEDRO
20 A 29 DE JUNHO

PADROEIRA DE PENEDO
7 DE OUTUBRO

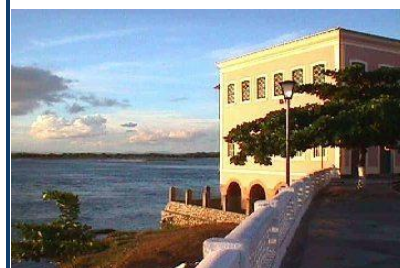
GINCANA DE PESCA DE
ARREMESSO

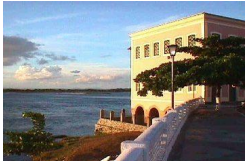



PRIMEIRA QUINZENA DE
NOVEMBRO

VENHA VOCÊ TAMBÉM!



PENEDO ALAGOAS



 <p>Paço Imperial</p>  <p>Igreja de São Gonçalo Garcia dos Homens Pardos</p>	<p>Penedo é banhado pelo Rio São Francisco . "A cidade dos Sobrados ";como é apelidada, revela em cada esquina um pouco da presença portuguesa e holandesa em terras alagoanas .</p> <p>As riquezas arquitetônicas como as relíquias dos casarões e igrejas fazem da cidade um centro de estudo na preservação do patrimônio histórico; o Teatro Sete de Setembro , construído em estilo italiano e datado em 1884 , faz de Penedo, hoje, patrimônio artístico e cultural.</p> <p>Entre os principais pontos turísticos, estão suas igrejas cujo estilo predominante é o barroco. São elas: Nossa Senhora da Corrente, iniciada em 1764, que apresenta credenciais para que se imponha como um templo de rara beleza e inestimável valor artístico; a igreja Nossa Senhora dos Anjos construída entre os séculos XVII e XVIII . Nos seus altares de nichos, vêm-se belas imagens com destaque para São Francisco de Assis; na igreja de São Gonçalo Garcia dos Homens Pardos, construída no século XVII, em estilo neoclássico, sua fachada possui detalhes em pedra calcária e seu patrimônio conta com belas imagens tamanho natural, toda folheada a ouro. Ao lado, temos o Museu de Arte Sacra, onde se encontra em destaque a imagem de São Miguel Arcanjo, sem falar no Mercado de Artesanato; a Praça Comendador Peixoto, conhecida como a Feira do Barro, é um ponto de partida para conhecer a foz do mais extenso rio navegável do país.O passeio fluvial pelo Rio São Francisco revela cenários surpreendentes, as ilhas e "croas" são paradas obrigatórias. "Felizmente essas belezas arquitetônicas estão sendo preservadas pelo patrimônio histórico".</p>	 <p>Oratório da Forca</p>  <p>Prefeitura Municipal de Penedo</p>
--	--	--

Finalizando, no dia 06 de junho, no auditório da faculdade do CESMAC, foi realizado o workshop para apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos. O WebQuest Penedo – Alagoas: o Brasil Barroco às Margens do Rio São Francisco foi um dos que mais conteve produção e deu certo por ter enfrentado tantas dificuldades, superadas pelo empenho dos alunos e das professoras.

c) Relato de experiência dos participantes do projeto

Ao analisar o relato das professoras envolvidas no projeto WebQuest Penedo – Alagoas: o Brasil Barroco às Margens do Rio São Francisco, percebeu-se que, na escola pública, há professores que pesquisam, buscam acompanhar as novidades da área; faltam apenas oportunidades, como foi o caso do projeto acima citado, em que a metodologia do WebQuest facilitou a realização de atividades, até então não vivenciadas por aqueles professores e alunos daquela instituição.

Tudo era novidade, alunos conviviam com o novo sem estranhamento, surpreendendo as professoras. Nesse projeto eles percebiam que eram necessários momentos de reflexões, discussões e conversas para estabelecerem os procedimentos diversificados, contribuindo com o desenvolvimento das tarefas.

Nas afirmações das professoras, percebeu-se a interação. Essa visão confere com o que afirma Mercado (1999:88): (...) *um professor consciente e crítico é capaz de compreender a influência da tecnologia no mundo moderno e é capaz de colocá-la a serviço da educação e da formação de seus alunos, articulando as diversas dimensões de sua prática docente, no papel de um agente de mudança (...).*

“Recebemos de bom grado, porque seria uma experiência nova. As leituras ultimamente realizadas têm sido na área de literatura, os autores que tenho lido, José de Alencar, Joaquim Manoel de Macedo, Clarice Lispector, Carlos Drummond de Andrade”.

Ao ser questionada se as tecnologias interferem na aprendizagem dos alunos e de que forma, a professora respondeu que, no momento, não trabalha diretamente com as novas tecnologias, mas pensa em despertar a atenção dos alunos. Os mesmos demonstram interesses nas aulas, não dispensando a orientação do professor. O aluno aprende quando o professor mostra interesse em ensinar, inovar, em ser amigo dos alunos. Ao ser questionada sobre a influência dos multimeios na aprendizagem dos alunos, a resposta veio à tona da seguinte forma: a influência é grande, pois desperta o interesse em buscar coisas novas onde eles possam buscar o que realmente lhe interessa. Daí, o professor deverá ser dinâmico, aproveitando esse momento para trabalhar as dificuldades que os alunos possam apresentar. Podem aplicar esses recursos, procurando tirar tudo de bom que eles venham a oferecer, trabalhando a parte oral e a gramatical.

A experiência com a metodologia do WebQuest deu um suporte ao trabalho que vinha desenvolvendo com os alunos na minha disciplina em uma escola pública onde o material didático é raro e oportunizar os alunos a vivenciar essa experiência foi de grande valia. O resultado obtido pelos alunos e pelas professoras envolvidas foi de grande importância, porque os alunos não tinham nenhum conhecimento de informática, a escola não tem computadores até então.

Para realização do projeto, solicitamos à professora Aparecida Viana que logo conseguiu na própria faculdade um horário às sextas-feiras no horário da tarde uma reserva, onde levávamos os alunos para conhecer a proposta do nosso WebQuest Penedo – Alagoas O Brasil barroco às margens do rio São Francisco. Para nossa surpresa, os alunos dos primeiros anos do Ensino Médio da Escola Lyceu adoraram a idéia e se envolveram com muito entusiasmo e dedicação às realizações das tarefas.

Agendamos a viagem cultural à cidade de Penedo, com ajuda da Direção da escola, conseguimos o ônibus do batalhão escolar. No dia e hora marcada, partimos para a cidade de Penedo. Chegando lá, conseguimos visitar e conhecer todos os pontos turísticos da cidade, onde alunos e educadores ficaram encantados com tanta beleza existente naquela cidade histórica. Registraram, tiraram fotos, perguntavam à guia os que queriam mais esclarecimento. Conseguimos um passeio nos barcos pelo rio São Francisco, conhecendo mais de perto aquela beleza que a natureza nos oferece.

De volta a Maceió, às sextas-feiras, de 14h às 18h, íamos ao laboratório da FEJAL com os alunos para realização das tarefas, como confeccionar o folder (anexo) e o texto (anexo). Ao término, tivemos como culminância a apresentação para uma banca examinadora onde professores e alunos relataram sua experiência. E.C , D.I.S.e L.D.Professoras de Português, Redação e História

Durante a execução deste WebQuest, por ser uma experiência diferente com alunos e professores de uma escola pública, muitas vezes houve dúvida de que o grupo iria conseguir chegar à culminância das tarefas. Acompanhando cada etapa, ouvindo os alunos,

as professoras em suas angústias e preocupações. No entanto, eram surpreendentes o empenho e a dedicação das professoras. Isso veio comprovar que a participação na motivação dos alunos, implementando e engajando-os no projeto, torna a metodologia viável e enriquecedora em qualquer circunstância. Tornou-se emocionante quando os alunos apresentaram suas experiências durante a realização do projeto.

Dessa forma, entende-se que passa pelo professor seu desenvolvimento e suas disposições em dedicar-se ao processo de ensino com projetos junto aos alunos, exemplificando seu comportamento numa conduta de eterno aprendiz de novos conhecimentos, de forma sistemática e metódica, descobrindo novas realidades e questionando os mais diversos assuntos para esclarecimentos, levantando dúvidas, planejando as atividades, no sentido de poder levar ao aluno um trabalho estruturado e com definições claras de conduta.

Foi constatado, no relato dos alunos, o quanto a metodologia WebQuest facilitou e melhorou o relacionamento professor-aluno, nos momentos de convivência no trabalho coletivo e cooperativo. É coerente com a proposta de Saviani (1998), quando afirma que *a função da escola é transmitir conhecimento e possibilitar sua apropriação por parte dos alunos*. Dados analisados revelaram que 100% dos alunos envolvidos acreditam e confirmaram suas expectativas como agentes de transformação social.

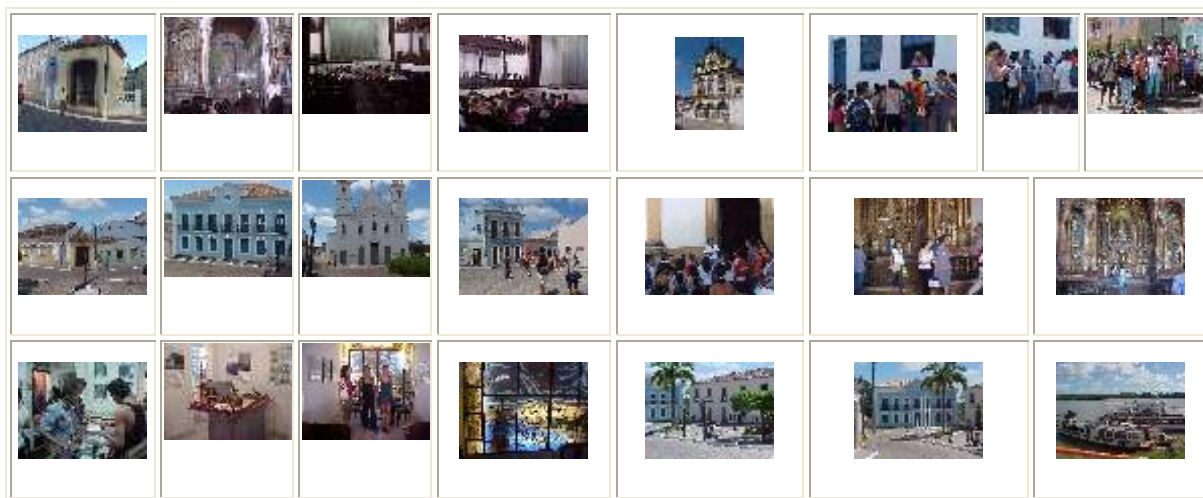
“A disciplina com que mais nos envolvemos foi a de Português, devido à elaboração de texto e correção de erros ortográficos. Na nossa opinião, com relação à metodologia do WebQuest, é um método simples que facilitou a nossa aprendizagem, evitando a utilização de processos mais longos e difíceis de serem entendidos. A nossa relação com as professoras melhorou, porque nos ajudou a perder a timidez em sala de aula, no laboratório de informática e durante a exposição do projeto para outras escolas. Consideramos a aprendizagem mais fácil ao utilizarmos a metodologia do WebQuest. - C.M. O - 15 anos – 1º B; E.G.B. - 15 anos – 1º B; N.S.S. - 16 anos – 1º A.

Para os alunos da Escola Estadual Lyceu Alagoano, foi uma experiência muito significativa ter vivenciado o projeto, utilizando a metodologia do WebQuest Penedo – Alagoas: o Brasil barroco às margens do Rio São Francisco, como também a aprendizagem fora da sala de aula, momentos jamais esquecidos por aqueles jovens. Um fato que chamou atenção foi o empenho e a dedicação da professora de Português que, em nenhum momento, desistiu, apesar de tantas dificuldades. Conseguiu mobilizar vários segmentos da escola para a realização do projeto, com a intenção de colocar em prática a metodologia do WebQuest.

Outro fato marcante foi o espaço nos laboratórios do CESMAC, cedido pela primeira vez a um grupo de alunos estranhos, àquela instituição, confirmando, mais uma vez, a luta das professoras em querer executar os projetos com alunos da rede pública.

Na viagem cultural a Penedo, durante a exposição da guia turística na casa da cultura, nas visitas as igrejas, museus, entre outros locais históricos, os alunos anotaram todas as informações.

Fotos da Viagem Cultural



Foi o projeto que revelou um aspecto importante: quando os professores querem e se empenham, toda e qualquer metodologia pode ser viável de ser aplicada e, no caso específico da metodologia do WebQuest, ficaram bem claros os aspectos positivos que ocorreram, como: motivação dos alunos, esforço, criatividade, atenção, construção, reflexão, colaboração e cooperação, entre outros.

a) Avaliando o projeto

Como avaliação do projeto, as professoras envolvidas realizaram o chek-list para verificar alguns aspectos, tais como:

Problematização - foi considerado problematizável por ser um tema que gerou curiosidade e expectativa nos participantes (professores, coordenadores pedagógicos e alunos). Penedo é uma cidade histórica do Estado de Alagoas e atualmente é um exemplo de muita visitação pelos turistas. Tem um passado histórico muito importante na História do Brasil, provoca nos alunos vontade de buscar conhecer a cidade.

Integração - quando a professora de Português expôs o tema em sala de aula, em conjunto com a professora de História, os alunos sugeriram o passeio cultural àquela cidade. Ficaram atentos durante a exposição de todo o projeto, principalmente das tarefas, formando grupos que queriam executar as mesmas. Durante a viagem cultural, ficaram reunidos, sempre anotando, questionando os guias turísticos.

Mudanças nas estruturas mentais - os alunos já não são mais os mesmos. Após cada tarefa executada, suas atitudes de pesquisadores, usando o computador nos laboratórios do CESMAC, às sextas feiras, de 14 às 17 horas, por várias semanas seguidas, mostraram mudança em seus comportamentos e atitudes ao navegar em sites indicados pelas professoras, conhecendo a cidade de Penedo. No momento da construção do texto, do folder, durante o passeio cultural, foram visíveis as mudanças que ocorriam nos alunos.

Objetivos propostos - os objetivos foram bem traçados pelas professoras, quando convidavam os alunos a imaginarem que eles seriam guias turísticos e precisariam mostrar a cidade de Penedo a um grupo de visitantes interessados em conhecê-la. Construindo um texto narrando as belezas naturais (rios, ilhas), utilizando o StarWrite (aplicativo semelhante ao Word), construindo um folder ilustrativo para ser distribuído durante o workshop.

Papel dos alunos - ir ao laboratório do CESMAC, às sextas-feiras, de 14 às 17 horas, para execução das tarefas do projeto; trocar idéias em grupo para construção do texto informativo; visitar os sites indicados pelas professoras; participar do passeio cultural à cidade de Penedo; registrar fatos, fotografar, entrevistar e conhecer a cidade; responder as questões socializadas pelas professoras; coletar dados a respeito das belezas arquitetônicas e criar o folder ilustrativo.

Papel dos professores - sensibilizar os alunos e toda a comunidade educativa; apresentar a proposta do projeto para alunos, professores e direção da escola; conseguir o espaço do laboratório de informática no CESMAC, junto à professora da oficina. Esse fato ocorreu por ser uma escola que ainda não possui computadores; foi conseguido, junto à Direção da Escola Lyceu Alagoano e do Batalhão Escolar, um ônibus para o passeio cultural; acompanhar os alunos no laboratório de informática, às sextas-feiras, no passeio cultural e na execução das tarefas; socializar para os demais professores o resultado do projeto junto aos alunos; solicitar que os dados do projeto fossem armazenados num CD-ROM.

Formas de comunicação - durante a realização do projeto, no decorrer das atividades realizadas pelos alunos, por exemplo, a elaboração do texto informativo, do folder

sobre a cidade de Penedo, contendo todos os dados coletados para serem divulgados como culminância, primeiro em sala de aula e, posteriormente, na exposição aos demais professores, na faculdade onde ocorreram as oficinas.

Conteúdo trabalhado nas disciplinas de *História/ Geografia*: aspectos culturais da cidade de Penedo; ***Português*:** Construção de texto, ortografia; ***Artes*:** criação do folder ilustrativo, organização, estruturação, ilustração e criatividade.

Uso da Internet e das Tecnologias - ficou evidente que 90% dos dados coletados para o projeto WebQuest Penedo – Alagoas: o Brasil Barroco às Margens do Rio São Francisco foram pesquisados nos sites indicados pelas professoras, entre outros que os alunos descobriram durante a execução do projeto, como afirma Moran (2000, p. 31) *nos seus princípios metodológicos norteadores do uso das tecnologias atividades integrando o texto escrito, comunicação oral, multimídia, possibilitando que transmitem facilmente de um meio para outro e de um formato para outro (...) variando as formas de dar aula, as dinâmicas propostas e o processo de avaliação dos alunos.*

Finalizando, observamos que foram iniciados os primeiros passos de uma caminhada em uma trajetória em direção à construção do conhecimento com alunos de uma escola pública. O momento atual requer uma reflexão maior e um maior empenho em ações como foi o projeto do WebQuest Penedo - Alagoas: o Brasil barroco às margens do Rio São Francisco. Diante dessa reflexão, é preciso direcionar esforços na continuação de realização de pesquisas como esta com alunos de escolas públicas.

3.2 – Projeto: Voto e Cidadania

No segundo experimento, foi escolhido, numa escola particular de Maceió, um grupo de cinco professores para realizar o segundo Estudo de Caso. As disciplinas envolvidas foram: História, Português, Matemática, Redação e Ética, com o apoio das supervisoras pedagógicas do Ensino Fundamental.

O segundo experimento partiu da supervisora do Ensino Fundamental que, ao conhecer a proposta, enviava os professores para o setor de informática para tomar conhecimento da proposta do WebQuest. A aceitação ocorreu em tão pouco tempo que complicou um pouco a fase de fundamentação e sistematização. Foi, então, decidido um treinamento com os professores, para a apresentação da proposta de trabalho. Como a escola

já vivencia há oito anos a utilização das novas tecnologias, cada educador tem horário agendado semanalmente nos laboratórios de informática, trabalhando com projetos integrados, facilitando a compreensão e a adesão ao experimento. Durante a organização dos grupos, a primeira providência foi enviar uma comunicação, convidando os professores para fazer parte oficialmente do grupo, com a seguinte proposta:

PARTE I – Sensibilização

1. Fundamentação
2. Projetos utilizando a Internet
3. Experiências de outros países que utilizam a metodologia
4. Estudo do texto Formação de Professores para Internet do professor Dr. Luís Paulo
5. Estudo do texto sobre o que é WebQuest – Aparecida Viana

PARTE II

CONSTRUÇÃO DE PROJETOS NAS DIVERSAS ÁREAS CURRICULARES

1. Área I – Códigos, Linguagens e suas Tecnologias
2. Área II – Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias
3. Área III – Ciências Humanas e suas Tecnologias

PARTE III

1. No departamento pedagógico do mês serão socializados os projetos utilizando a metodologia do Webquest

Num segundo momento, foi apresentada a proposta da metodologia, utilizando o WebQuest - uma investigação orientada na Internet. Em outro encontro, foram realizadas as primeiras entrevistas semi-estruturadas com os professores interessados.

Na execução dos projetos, os instrumentos utilizados para coleta de dados foram: questionários, chek-list⁴ e portfólio⁵ com o objetivo de coletar dados referentes à formação dos educadores envolvidos, níveis de atuação, tempo de trabalho, experiência com as novas tecnologias, motivo que os levaram a participar da proposta de trabalho, utilizando as novas tecnologias da informação, como estão percebendo e qual seu parecer sobre a proposta, nas fases do planejamento, preparação(questionário e entrevista inicial), execução (portfólio) e

⁴ Verificação de aspectos tais como: problematização, integração, mudança na estrutura mental dos alunos, os objetivos propostos, papel dos alunos, papel dos professores, formas de comunicação, conteúdos trabalhados e o uso da Internet e das tecnologias no projeto em estudo.

⁵ É um instrumento que compreende a compilação de todos os trabalhos realizados pelos alunos durante a execução do projeto, incluindo outros elementos: registro de visitas, resumo de textos, anotações de experiências, ensaio de auto-reflexivo. Proporciona ao pesquisador registrar fatos, acontecimentos, idéias e atitudes significativas ou não, oferecendo uma estrutura para uma grande variedade de encontros com as pessoas envolvidas no estudo de caso.

avaliação (chek-list).

Neste experimento, os registros dos acontecimentos nas oficinas pedagógicas, nas reuniões e entrevistas com professores e alunos, dos dados coletados serviram para subsidiar as discussões que surgiam e analisar as falas dos participantes, sendo necessárias novas observações, análise de documentação, tais como: registro nos planejamentos dos professores, acompanhamento da execução das etapas dos projetos, fotografia, coleta de dados. Outra metodologia adotada em cada etapa do estudo de caso foram os textos oferecidos aos educadores para reforçar o embasamento teórico, nas atividades práticas. Houve interação com outros pesquisadores que estão desenvolvendo propostas semelhantes, trocando informações, idéias e relato de experiências vivenciadas, através de chats disponíveis no site da USP e e-mails.

Neste grupo, foi escolhido um projeto de um grupo de professores da 8ª série do Ensino Fundamental de uma escola da rede particular, com o tema Voto e Cidadania. Os critérios da escolha partiram do seguinte princípio: o projeto tinha um caráter interdisciplinar, envolvendo professores de várias disciplinas. Naquele momento, vivenciando problemas de indisciplina dos alunos em sala de aula regular, queriam usar as tecnologias para tentar melhorar a aprendizagem dos alunos. Quando solicitavam trabalhos, os mesmos copiavam e colavam. A desmotivação em sala gerava transtornos. Com a proposta lançada, os educadores tinham a esperança de melhorias.

Nos dias 10, 11,12 e 13 de abril de 2002, iniciaram-se as oficinas com os professores interessados em conhecer a metodologia do WebQuest, num total de 15 horas. A carga horária foi menor que a do primeiro grupo, porque alguns professores já utilizavam as tecnologias há oito anos na escola.

Participaram das oficinas vários professores, entre eles as coordenadoras pedagógicas. Foi apresentada a proposta do WebQuest, o que era, por quem tinha sido criado, quais os países que já a aplicavam, quais os passos para construir um WebQuest. Esse momento inicial foi muito rico, cheio de indagações pelos educadores. A professora de História se destacou nos questionamentos, a coordenadora pedagógica começou a motivar os professores, auxiliando-os na elaboração dos WebQuests. O fator tempo para o planejamento foi considerando como o primeiro problema inicial da pesquisa.

No entanto, os problemas foram sendo superados e os professores chegavam cheios de idéias e com algo rabiscado para construir o seu Webquest. Continuando a oficina,

mostrou-se o site da USP-Escola do Futuro a qual tem muita informação. Lá foram encontrados mais de 60 exemplos de Webquest traduzidos para o Português.

Basicamente o trabalho com a metodologia da WebQuest depende de material da Internet. São disponibilizados sites pelos professores em cada projeto para a realização das pesquisas pelos alunos.

A Internet foi utilizada desde o momento inicial com a realização de pesquisa em sites que têm disponíveis algumas experiências utilizando a metodologia WebQuest, como também para realização das buscas de sites sobre os conteúdos de cada projeto. Enviamos e-mails para outros educadores que conheciam a metodologia, participação em chats, hospedagem dos projetos WebQuests nos sites das instituições onde foram realizados os projetos de pesquisa, dando oportunidade a qualquer pessoa ter acesso, em qualquer lugar. Durante as execuções, os professores de informática e das demais disciplinas, as produções dos alunos iam sendo armazenadas nos WebQuests, dando idéia de totalidade dos projetos e valorizando as construções dos alunos.

Surgiram várias dificuldades com a introdução da metodologia do WebQuest. Em primeiro lugar, no momento de planejamento, a falta de tempo por parte dos professores, os ajustes nos projetos, após as oficinas, ocorriam no expediente de trabalho, em meio a tantas outras atividades do cotidiano, como também o pouco tempo por parte da coordenadora pedagógica para acompanhar a execução dos projetos, as resistências de alguns professores por se sentirem inseguros com a nova maneira de trabalhar a pesquisa, utilizando a Internet.

A aprendizagem dos alunos era visível a partir das produções, do interesse em freqüentar os laboratórios, das exigências nas atividades, da busca em implementar as tarefas dos projetos em horário contrário às aulas, o que tornava um movimento diferenciado de anos anteriores. Outro aspecto importante: a pesquisa era direcionada a partir do projeto, usando a metodologia do WebQuest. A Internet foi uma ferramenta muito útil e sem ela não teria sido possível a realização das tarefas oferecidas aos educandos pelos professores.

Foram registrados momentos, onde ocorria a aprendizagem, quando os alunos se sentiam fazendo parte dos conteúdos, construindo textos, logotipos, folderes, propostas, participando de momentos cívicos, workshop, socializando as produções, expondo para a comunidade educativa. Era visível a mudança de comportamento daqueles jovens. O interesse pela pesquisa modificava a prática do copiar e colar, eles sabiam que tinham objetivos a atingir nos projetos, sentiam-se responsáveis pelo seu bom desempenho. Era visível a criatividade e a motivação dos alunos na realização das tarefas.

Após a oficina, os professores iniciaram o planejamento na sala de aula, conversando com os alunos sobre a temática, havendo grande debate. No final de semana, a professora examinou todas as orientações recebidas durante a oficina e enviou por e-mail algumas dúvidas, solicitando alguns esclarecimentos.

Na semana seguinte, os professores consultaram a coordenadora pedagógica e outros colegas, até chegar ao final do planejamento para apresentar aos alunos os desafios que seriam expostos.

O projeto Voto e Cidadania foi produzido por um grupo de professores da 8ª Série do Ensino Fundamental do Colégio Marista de Maceió.



INTRODUÇÃO

Estamos numa época que não permite mais ilusões de ter respostas prontas para os problemas sociais. Não se admite mais acreditar em militância política que supostamente promete a libertação popular e um paraíso na Terra.

Como esperar passivamente que tudo se resolva por si só? Será que estamos condenados a viver em uma sociedade governada pela lógica do dinheiro? Pelo poder do capital?

Segundo Gramsci, "a indiferença é o peso morto da História". Não podemos nos omitir frente aos problemas sociais, delegando aos políticos, de forma inconseqüente, a tarefa de resolvê-los. Se a política faz parte da nossa vida e está presente em todas as relações sociais, por que a participação do indivíduo nesse processo é tão limitada?

A única saída é acordar, sair da inércia e enfrentar o grande desafio de assegurar a participação política da população, pois, só através do exercício consciente da cidadania, teremos possibilidades de questionar o modelo excludente da nossa sociedade na busca de soluções. Se não o fizermos, outros, com certeza, o farão, mas, dificilmente em benefício coletivo.

Para você, querido educando, iniciar esse projeto, para que possamos juntos construir a nossa própria identidade política e nos posicionarmos diante dos problemas sociais, torna-se necessário uma reflexão sobre os questionamentos abaixo:

- 01 – Se grande parte da população não possui consciência política, até que ponto o voto representa cidadania?
- 02 – O direito do jovem de votar aos 16 anos o transforma em cidadão?
- 03 – O exercício do voto pode representar instrumento de transformação?
- 04 – Existe ética na política?
- 05 – O que compete ao governador de estado?
- 06 – Quais os assuntos que o presidente administra?
- 07 – O que compete ao presidente?

Para melhor reflexão, pesquise nos recursos indicados, o significado das expressões a seguir:

- Política
- Poder
- Ética
- Voto
- Eleição
- Cidadania

TAREFAS

1ª Tarefa

Levantamento bibliográfico sobre os presidentes, do período de 1889 aos dias atuais, identificando as mudanças realizadas por cada um;

Levantamento bibliográfico sobre todos os governadores de Alagoas (1817 até o atual), caracterizando as realizações inovadoras dos mesmos.

2ª Tarefa

Catalogar, em um banco de dados, as informações coletadas na tarefa anterior, para publicação na web.

3ª Tarefa

Levantamento do perfil e proposta de governo dos atuais candidatos à presidência da república e a governo do Estado de Alagoas.

4ª Tarefa

Realização de uma pesquisa de campo.

5ª Tarefa

Elaboração de um texto, apresentando um paralelo das realizações dos governantes anteriores com as propostas dos candidatos atuais.

6ª Tarefa

Elaboração de um painel de palestra sobre voto, cidadania, poder, ética na política, processo eleitoral, dentre outros.

7ª Tarefa

Momento com os principais candidatos ao governo do Estado de Alagoas, para questionamento pelos educandos.

8ª Tarefa

Participação dos educandos na eleição simulada.

9ª Tarefa

Elaboração de uma proposta de governo para ser apresentada aos atuais candidatos.

PROCESSO

Orientações para execução do Projeto passo-a-passo.

1º Passo:

A turma será dividida em 8 grupos e separados em duas competências:

Quatro grupos pesquisarão sobre os presidentes que governaram o Brasil de 1889 até os dias atuais.

Quatro grupos efetuarão levantamento bibliográfico sobre os governantes de Alagoas de 1817 até o governo atual.

2º Passo:

Após seleção das informações, os educandos deverão registrar no Wordpad.

3º Passo

Os educandos deverão efetuar o levantamento do perfil de cada candidato a Presidente da República e a Governador do Estado de Alagoas, com suas respectivas propostas de trabalho, identificando se contêm a preocupação com o meio-ambiente, através dos recursos oferecidos e indicados pelo professor de Geografia, Nonato.

4º Passo

A pesquisa de campo deverá ser realizada por cada grupo a 50 pessoas distintas, sob a orientação do professor Mário, de Matemática, onde será elaborado o ibope de cada candidato.

5º Passo

Sob a orientação da professora Verônica Assunção (Português) e da Professora Edna Porongaba (Redação), os educandos deverão elaborar um texto, apresentando um paralelo entre a realidade dos presidentes e a governadores anteriores, com as propostas dos candidatos atuais.

6º Passo

Para melhores esclarecimentos e fundamentação teórica, o promotor de justiça Dr. Wladimir Bessa da Cruz realizará uma palestra sobre um painel de temática (poder, ética, política, eleição, voto e cidadania.)

7º Passo

Nessa etapa, pretendemos realizar, junto ao grêmio, um momento cívico com alguns candidatos ao governo para serem questionados pelos futuros eleitores.

8º Passo

O SINFE oferecerá uma eleição simulada com todos os alunos, onde será demonstrado o exercício da cidadania e, posteriormente, será divulgado o perfil do resultado.

9º Passo

Agora que você já adquiriu uma melhor fundamentação teórica sobre a importância de se escolher bem nossos dirigentes políticos, coloque-se na condição de candidato (presidente ou governador) e, sob a orientação dos professores de Ética, Português e Redação, elabore uma proposta política, apresentando sugestões e soluções dos problemas sociais e ambientais, detectados durante a pesquisa para a apreciação futura de nossos candidatos.

10º Passo (Ética)

Pesquise as funções de cada cargo público: Presidente, Senadores, Deputados: Federais e Estaduais.

11º Passo (Ética)

Elabore uma história em quadrinhos que mostre cenas de crimes eleitorais e de corrupção política. Em seguida, corrija-as com cenas de acordo com a ética e o bem estar de todos na sociedade.

12º Passo (Ética)

Elabore um programa político para cada cargo.

- a) Presidente;
- b) Senador;
- c) Deputado Federal;
- d) Governador;
- e) Deputado Estadual.

13º Passo (Ética)

Imagine que você é um político e precisa elaborar um bom discurso, apresentando as suas propostas políticas. Lembre-se de que esse discurso deverá apresentar as respectivas funções.

14º Passo (Ética)

Elaborar um logotipo ilustrativo, sendo este capa da campanha política referente a cada cargo.

15º Passo (Ética)

Pesquisar os direitos e deveres políticos do cidadão brasileiro e se estes estão sendo respeitados pelo poder público.

16º Passo (Ética)

Pesquise sobre Nicolau Maquiavel e responda por que ele é considerado o pai da política moderna.

RECURSOS

Disponibilizamos, aqui, algumas sugestões de sites e textos para realização de sua pesquisa. Você pode colaborar, também, sugerindo novos sites e outras referências para serem armazenados neste espaço.

TEXTOS

1. [Participar faz diferenca](#)
2. [Trocando Idéias \(01\) \(02\)](#)

Entrevista a 50 pessoas distintas

SITES

TSE

<http://www.tse.gov.br>

<http://www.tse.gov.br/eleicoes/eleicoes2002/urna/SimulaUrna/SimUrna.html>

Política

<http://gold.br.inter.net/luisinfo/cidadania/politica.htm>

http://www.uol.com.br/aprendiz/n_colunas/r_alves/id221000.htm

<http://www.ifcs.ufrj.br/~humanas/0006.htm>

Governadores de Alagoas

http://www.planalto.gov.br/Infger_07/GOV-AL.htm

Cidadania

<http://www.dhnet.org.br/sos/textos/oqc.htm>

<http://www.mundodosfilosofos.com.br/vanderlei7.htm>

http://www.webciencia.com/18_cidadania.htm

http://www.revistaautor.com.br/textos/o_que_e_cidadania.shtml

http://www.educacao.sp.gov.br/publicacoes/jornal/96_ago/_eag2ap06.htm

<http://www.canalkids.com.br/cidadania/genteboa/>

Ética Política

<http://www.mundodosfilosofos.com.br/vanderlei18.htm>

<http://seop.org/editoriais/200edito.htm>

<http://www.mre.gov.br/cdbrasil/itamaraty/web/port/polsoc/partic/eticapol/>

Revista

<http://www.revistaautor.com.br/>

<http://www.revistasociologiaepolitica.org.br/ultimarevista.htm>

<http://www.opiniaolivre.com.br/>

<http://www.istoe.com.br>

Jornais

www.gazetaweb.com

www.tribunadealagoas.com.br

www.folha.com.br

www.estadao.com.br

Presidentes

www.culturabrasil.pro.br/presidentes.htm

www.terra.com.br/almanaque/presidentes/presidentes_1.htm

Candidatos Presidente

<http://eleicoes.uol.com.br/presid/>

Partidos Políticos

<http://www.pl.org.br>

<http://www.al.sp.gov.br/index7.htm>

<http://noticias.terra.com.br/eleicoes>

<http://www.pt.org.br/>

<http://www.pmdb.org.br/>

<http://www.psb.org.br/index1.htm>

<http://www.pfl.org.br/>

<http://www.psdb.org.br/>

Glossário Jurídico-Político

<http://www.agendapoliticasp.com.br/glossario.htm>

ORIENTAÇÃO

- * Atenção! Responsabilidade e compromisso na leitura dos textos e seleção das informações.
- * Você é capaz! Vá em frente!
- * Você sabe quando um político está mentindo? Veja no link Recursos (Trocando Idéias).
- * Leia os textos sobre política e cidadania. Você vai tornar-se perito no assunto!
- * Que moleza é essa! Ação!
- * Não perca tempo! Teremos apenas 2 aulas para os registros das pesquisas.

AVALIAÇÃO

A avaliação dar-se-á durante todo o processo, com notas e conceitos no terceiro e quarto bimestres, levando em consideração os seguintes aspectos: criticidade, criatividade, interesse, organização, responsabilidade, compromisso e pontualidade na execução de cada etapa.

CONCLUSÃO

A revista Veja nº 23 de fevereiro de 2002 apresenta como manchete a importância de se escolher nossos representantes políticos, pois o sucesso de um governo depende, principalmente, das qualidades individuais de quem ocupa o cargo. Sensível à situação do país, em meio ao turbilhão das campanhas políticas, resolvemos executar o presente projeto, esperando incentivar nossos educandos a participar desse processo, no sentido de despertar a consciência política dos mesmos e a sensibilidade para os problemas sociais. Levar a juventude a saber escolher bem nossos representantes políticos e fazê-lo de forma responsável é o objetivo de qualquer instituição de ensino preocupada e comprometida com a construção de uma sociedade mais justa e fraterna.

Esse é o nosso maior desafio!!!



Momento de Planejamento: Equipe Técnica
e professora de História das 8^{as} Séries

Professora Márcia Lúcia - História
Professor Jefferson Chaves – Ética
Professora Verônica Assunção – Português
Professora Edna Porangaba - Redação
Professor Mário Ferreira Costa - Matemática

e-mails dos professores:

Edna@marista-mcz.com.br

Jefferson@marista-mcz.com.br

mario@marista-mcz.com.br

marcia@marista-mcz.com.br

veronica@marista-mcz.com.br

DESTINATÁRIOS

Alunos das 8as séries do Ensino Fundamental, com o envolvimento das outras séries (7as até 3os anos do Ensino Médio), equipe técnica e educadores em geral.

a) Processo de construção e execução do projeto

Os professores das oitavas séries, ao conhecer a proposta da metodologia do Webquest nas oficinas oferecidas, se reuniram com a coordenadora pedagógica para decidir como montariam um projeto onde cada um pudesse interagir e participar. Nesse período, vivenciávamos a campanha eleitoral no ano de 2002. A professora de História ficou encarregada de coordenar o projeto ao qual eles deram o nome de Voto e Cidadania. Junto a ela, os professores de Ética, Informática, Português e Redação, Matemática e de Geografia se reuniram nos intervalos para organizar e realizar a pesquisa inicial na Internet para conhecer os sites que poderiam ser indicados no projeto para os alunos.

O conteúdo foi introduzido, fazendo uma referência ao tema a seguir (trecho da introdução): *Estamos numa época que não permite mais ilusões de ter respostas prontas para os problemas sociais. Não se admite mais acreditar em militância política que supostamente promete a libertação popular e um paraíso na terra.*

Como esperar passivamente que tudo se resolva por si só? Será que estamos condenados a viver em uma sociedade governada pela lógica do dinheiro? Pelo poder do capital. Segundo Gramsci, "a indiferença é o peso morto da História". Não podemos nos

omitir frente aos problemas sociais, delegando aos políticos, de forma inseqüente, a tarefa de resolvê-los. Se a política faz parte da nossa vida e está presente em todas as relações sociais, por que a participação do indivíduo nesse processo é tão limitada?

A única saída é acordar, sair da inércia e enfrentar o grande desafio de assegurar a participação política da população, pois, só através do exercício consciente da cidadania, teremos possibilidades de questionar o modelo excludente da nossa sociedade na busca de soluções. Se não o fizermos, outros, com certeza, o farão, mas, dificilmente, em benefício coletivo. Para você, querido educando, iniciar esse projeto, para que possamos juntos construir a nossa própria identidade política e nos posicionarmos diante dos problemas sociais, torna-se necessário uma reflexão sobre os questionamentos abaixo: Se grande parte da população não possui consciência política, até que ponto o voto representava cidadania? O direito do jovem de votar aos 16 anos o transforma em cidadão? O exercício do voto pode representar instrumento de transformação? Existe ética na política? O que compete ao governador de estado? Quais os assuntos que o presidente administra? O que compete ao presidente?"

Elaboraram tarefas claras e de fácil aplicação, oferecidas aos alunos nas disciplinas de História, Geografia, Ética, Matemática, Informática: levantamento bibliográfico sobre os presidentes do período de 1889 aos dias atuais, identificando as mudanças realizadas por cada um; levantamento bibliográfico sobre todos os governadores de Alagoas (1817 até o atual), caracterizando as realizações inovadoras dos mesmos; catalogação, em um banco de dados, das informações coletadas na tarefa anterior, para publicação na Internet; levantamento do perfil e proposta de governo dos atuais candidatos à presidência da república e a governo do Estado de Alagoas; elaboração de um texto, apresentando um paralelo das realizações dos governantes anteriores com as propostas dos candidatos atuais; elaboração de painel de palestra sobre voto, cidadania, poder, ética na política e o processo eleitoral; momento com os principais candidatos ao governo do Estado de Alagoas, para questionamentos pelos educandos; participação dos educandos na eleição simulada; elaboração de uma proposta de governo para ser apresentada aos atuais candidatos.

Todos os dados acima expostos tiveram que ser pesquisados nos sites indicados pelos professores para cumprimento das tarefas. A partir da construção do projeto, surgiu um momento difícil entre os professores: a quem competia a realização e a coordenação das tarefas? A coordenadora pedagógica promoveu uma pequena reunião entre eles e chegaram a um consenso. Na semana seguinte, a professora de História e a professora de Informática

foram as primeiras a levarem os alunos para o laboratório de informática para apresentar aos alunos o WebQuest Voto e Cidadania .

No primeiro momento, os alunos ficaram atentos às propostas que as professoras apresentaram. Indagaram, tiraram dúvidas e sugeriram, sendo assim um bom momento de reformulação do projeto em termos de execução. Facilitaram o trabalho dos professores, quando foi sugerido, por exemplo, que a eleição simulada deveria ser promovida pelo setor de informática - SINFE. Os alunos faziam os convites a alguns candidatos por se tratar de pais, parentes. A turma foi dividida em oito grupos separados em duas competências: quatro grupos pesquisaram sobre os presidentes que governaram o Brasil de 1889 até os dias atuais. Os quatro subgrupos restantes realizaram o levantamento bibliográfico sobre os governantes de Alagoas de 1817 até o governo atual.

Na segunda semana seguida, o professor de Geografia iniciou o levantamento do perfil de cada candidato a presidente da República e a Governo do Estado de Alagoas, com suas respectivas propostas de trabalho, identificando se continham a preocupação com o meio ambiente. Para isso, os alunos teriam os sites oferecidos no projeto disponível na home page do Colégio. A primeira aula na turma “C” foi tumultuada. Da segunda aula em diante, o professor, já com mais segurança, gerenciou as questões e, com o auxílio da professora de Informática, ao receber os alunos, explicaram o que eles tinham que realizar. Textos disponíveis no site: www.marista-mcz.com.br/webquest/voto.

b) Análise das produções/reflexões sobre a aprendizagem dos alunos

Durante a elaboração dos textos pelos alunos no projeto Voto e Cidadania, foi apresentado um paralelo entre a realidade dos presidentes e governadores anteriores, com propostas dos candidatos atuais. Percebeu-se, que, para esses adolescentes de 13 e 14 anos, é uma realidade a consciência de querer mudar e dizer que já não suportam mais o descaso das autoridades, com os problemas atuais da sociedade brasileira.

Se pudesse entregar nas mãos desses adolescentes os problemas brasileiros, os mesmos teriam soluções para tudo. Isso comprova que o sonho existe, de tal forma que eles possam transformar a realidade e modificar radicalmente o que os adultos têm feito de ruim para o nosso país.

Nas propostas por eles apresentadas, foi observado como esses jovens têm bem claro em suas mentes as reais condições em que se encontra o Estado de Alagoas. Durante a eleição simulada, promovida pelo Serviço de Informática Educacional SINFE, foi notória a

alegria e a destreza dos adolescentes, no momento da escolha do seu candidato, analisando suas propostas e, não se deixando influenciar por propagandas enganosas, sem compromisso com a sociedade.

No momento da construção do logotipo da sua campanha, os alunos usaram sua criatividade e organização deixando claro para o eleitor seu compromisso com os aspectos político-sociais e econômicos.

Durante o levantamento bibliográfico sobre os Presidentes no período de 1889 aos dias atuais, identificando as mudanças realizadas por cada um e o levantamento bibliográfico sobre todos os Governadores de Alagoas (1817 até o atual), caracterizando as realizações inovadoras dos mesmos, os alunos buscavam nos recursos indicados as informações. Buscaram também em revistas e livros informações complementares.

Catalogando em um banco de dados as informações coletadas na tarefa anterior, para serem publicadas no site do colégio, continuando o levantamento do perfil e da proposta de governo dos atuais candidatos à Presidência da República e ao Governo do Estado de Alagoas. Nessa etapa do projeto, houve discussão, debate entre os alunos, por se tratar de filhos de candidatos a cargos que concorriam às eleições. Foi oportunizada a realização de uma pesquisa de campo, servindo de subsídios para a elaboração de um texto, apresentando um paralelo das realizações dos governantes anteriores com as propostas dos candidatos atuais.

Esse WebQuest foi dinâmico, tanto para os professores envolvidos como para os alunos que não mediram esforços para a realização das tarefas. Constatou-se que a metodologia do WebQuest funcionava mesmo em grandes turmas e com professores que têm algumas dificuldades de controlar a disciplina. Para eles, foi uma oportunidade de envolver os alunos e mudarem de postura apenas gerenciando as informações que surgiam ao longo do desenvolvimento do projeto, como podemos observar nos depoimentos dos professores.

PRODUÇÕES DOS TEXTOS PELOS ALUNOS

A construção dos textos pelas alunas sob a orientação da Professora de Português e de Redação apresentou a realidade do país no momento em se discutiu sobre a ALCA, entre outros assuntos. Usaram como ferramenta pedagógica o computador no laboratório de Informática, com os sites indicados pelos professores.

A Situação do Brasil

O Brasil tem uma dívida externa muito grande com os Estados Unidos. Essa dívida ocorreu principalmente pelo fato de o Brasil ter sido uma colônia explorada pertencente a Portugal. Quando o Brasil se tornou um país independente, precisava de investimentos para se desenvolver economicamente, recorreu-se a países mais desenvolvidos para conseguir essas verbas. E assim deu início à dependência econômica brasileira. Atualmente essa dívida ainda existe e já chega a bilhões de dólares.

O FMI (Fundo Monetário Internacional), órgão controlado pelos Estados Unidos, serve para emprestar dinheiro para os países subdesenvolvidos, ou seja, países de terceiro mundo, grupo formado por países da África, da Ásia e da América Latina. Porém, os juros cobrados pelo FMI são altos por conta do aumento do dólar.

Os países de primeiro mundo, principalmente os Estados Unidos, querem implantar nas nações subdesenvolvidas a ALCA (Área de Livre Comércio das Américas), que tem como objetivo tornar o comércio entre os países americanos mais simples. Porém, o real objetivo dos Estados Unidos é transformar os países da América Latina em espécies de colônias, trazendo de volta a chamada política imperialista.

Neste período de eleições, os candidatos estão se manifestando contra essa dependência financeira e cabe aos eleitores escolher, através do voto, o candidato certo, para no futuro possamos ter uma economia independente. **M.I. e G. – 14 anos.**

O Mundo Globalizado

Estamos vivendo uma época de muitas decisões, quando iremos votar, fazer um plebiscito contra a ALCA (Área de Livre Comércio das Américas), que negocia a dívida externa com o FMI (Fundo Monetário Internacional), e ver se conseguimos que a nossa economia não seja explorada nem negociada como estão fazendo com a Argentina.

Agora, com as eleições se aproximando, os países de primeiro mundo buscam acordos com os futuros presidentes dos países de terceiro mundo. Os países de primeiro mundo estão sofrendo com a crise econômica, mas quem está sofrendo mais são os países de terceiro mundo.

Principalmente os países que têm uma dívida externa e interna muito alta, estes estão sendo explorados como, por exemplo, o Brasil. O Brasil está sofrendo muita pressão dos EUA (Estados Unidos da América) que querem a ALCA de qualquer maneira, mas não assumem isso. Até lá nos EUA a Amazônia já foi tirada do mapa, porque eles dizem que a Amazônia é um patrimônio do mundo e não do Brasil. Este é o principal interesse dos EUA.

Eles já estão até conseguindo muito, pois já têm uma área no Maranhão que está em poder dos EUA para treinar seus soldados, enquanto podia estar sendo usada para treinar os nossos soldados. A exploração econômica do Brasil será que vai ter um fim? **C. M. e T. B.- 14 anos**

Abra os Olhos!

As coisas estão indo de mal a pior. Os países de "Primeiro Mundo" estão cada vez mais querendo dominar os países de "Terceiro Mundo". É tão engraçada essa história da A.L.C.A. (Área de Livre Comércio das Américas)! Como podem os países de Primeiro Mundo tentar/querer sair lucrando às nossas custas?

Exemplo básico: Brasil e Estados Unidos. O Brasil tem uma alta, alta não, enorme, dívida externa, devendo ao F.M.I. (Fundo Monetário Internacional), e quem controla, lógico, são os Estados Unidos. Nem por isso o Fernando Henrique Cardoso se manca e pára de pedir dinheiro, para cada vez mais aumentar o rombo no nosso país, pois nunca temos dinheiro para poder pagar. É um absurdo dever 300 bilhões de dólares para o FMI. E agora, a partir da ALCA, os Estados Unidos querem aumentar o domínio imperialista sobre os outros países da América. E os Estados Unidos querem que a nossa Floresta Amazônica seja um "patrimônio" Mundial, e até já tem até um terreno Americano aqui no Brasil, no qual nenhum brasileiro pode entrar. Abra os olhos e a mente. Escolha um lado. Diga não a ALCA! **S.e G. (não identificado a idade).**

O Mundo em Geral

Os países do 1º mundo, como Estados Unidos, França, Itália, Inglaterra dominam praticamente o mundo inteiro. Eles fazem parte de um mundo onde tudo é voltado para o capitalismo, tornando então sua economia muito avançada, sendo assim as grandes potências mundiais. Já nós que fazemos parte do 3º mundo, dependemos economicamente dessas potências, devido à falta de desenvolvimento. Nós somos dependentes deles e, devido a essa dependência, eles sempre saem se dando bem, pois nosso presidente vive pedindo milhões emprestados às grandes potências e nossa dívida já chegou à casa dos bilhões. Como iremos conseguir pagar isto? É... Com isto, nos tornamos cada vez mais dependentes desses países.

E para piorar as coisas, os Estados Unidos querem implantar a ALCA (área de livre comércio das Américas), para explorar nossas matérias primas. Se o nosso futuro presidente concordar com isto, iremos passar a viver como antigamente, quando os Estados Unidos dominavam suas colônias. Passaremos a ser colônia dos Estados Unidos. Nossa Amazônia será propriedade exclusiva deles, onde eles poderão impedir entrada de brasileiros em propriedades nossa. Algumas coisas que temos com facilidade de encontrar em nossa floresta, pode passar a ser muito caro.

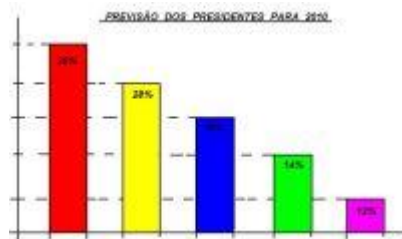
Por este motivo, devemos ter consciência de nosso voto, para que o nosso Brasil possa ser futuramente não um país de 3º mundo, mas sim, um país desenvolvido, que não dependa de nenhum outro. Pense em quem votar, principalmente em nosso presidente, pois ele irá nos representar exteriormente. **C.R. e G. B.- 13 anos**

PESQUISA DE CAMPO

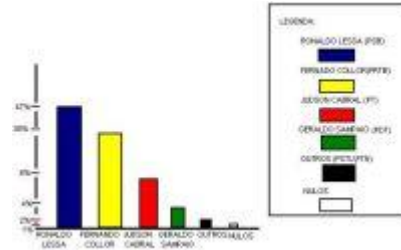
Na aula de Matemática, o professor apresentou a quarta tarefa, que seria realizar uma pesquisa de campo na rua com um grupo de pessoas distintas, elaborando o ibope de cada candidato. A seguir, na semana seguinte, os alunos foram até o laboratório de Informática para, por meio do programa StarCalc (aplicativo do StarOffice), construir e registrar em gráfico os resultados.

A participação do professor de Matemática nesse projeto foi de grande valia, pois, pela primeira vez, o mesmo participava de um projeto interdisciplinar no ano de 2002. Houve muita resistência por parte dele, no entanto, os alunos já estavam vivenciando outras etapas do projeto nas demais disciplinas, facilitando, assim, o resultado que temos a seguir.

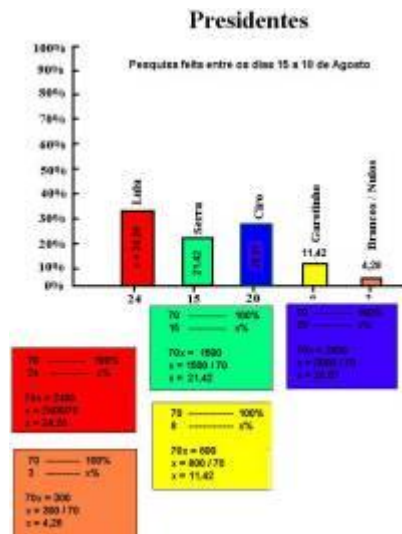
Alguns exemplos das produções dos alunos, as quais também podem ser mais bem visualizadas no site acima citado.



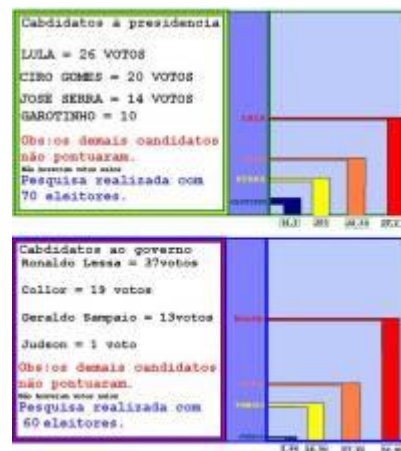
Antonio Bulhões e Zenetilde 8ª A



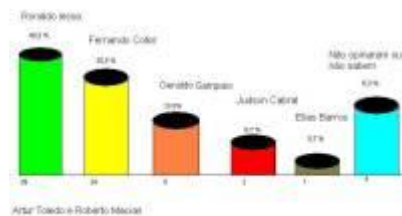
Ana Carolina e Isabel Cristina 8ªA



Amanda Lívia e Ana Laura 8ªA



Renato Oliveira e Mac Denisson 8ªD



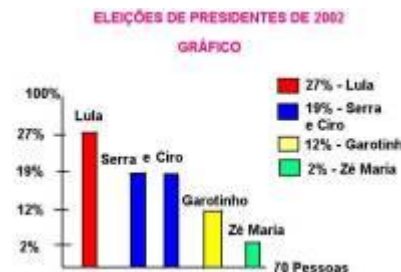
Naara Lima e Lorena 8ªC



Roberto Macias e Artur Toledo 8ªC



Hugo Gabriel e Carlos Ayrton 8ªC



Leylane e Larissa 8ªD

PALESTRA SOBRE ÉTICA E CIDADANIA

Para melhores esclarecimentos e fundamentação teórica, a professora de História convidou a professora Elvira Barreto da UFAL para proferir uma palestra sobre Ética e Cidadania. O evento foi iniciado com a aplicação de uma dinâmica, sendo distribuídos nomes de animais aos alunos, simulando uma floresta em comparação com a sociedade. Foram espalhados vários chocolates na mesa. À medida que iam sendo convidados os animais por hierarquia zoológica, distribuíam-se os chocolates. A partir da dinâmica, a professora despertou nos adolescentes a atenção na disputa desigual e injusta de nossa sociedade, ocorrendo assim, durante a exposição do tema, o debate entre os alunos e a palestrante.

MOMENTO CÍVICO

Com o auxílio do Grêmio da escola, da Coordenadora de disciplina e professores, foi vivenciado um momento cívico na Praça Centenário, pátio interno da escola, no dia 11 de setembro. Contamos, ainda, com a participação de alunos das 8as Séries e de educadores (professores, equipe técnica e direção). O tema abordado priorizou o processo eleitoral que estávamos vivenciando e demonstrou o feedback aos educandos, acerca do projeto em desenvolvimento pelas turmas, **Voto e Cidadania**, quando associaram a emancipação política do Brasil à conscientização da juventude para a escolha dos nossos representantes políticos.

Houve a participação direta de algumas alunas de cada turma, escolhidas pela professora de História, para participarem e engrandecerem o evento. A professora proferiu um discurso oficial, seguida de uma aluna.



**Fotos do
Momento
Cívico**

Esse momento estava programado como uma das tarefas do projeto Voto e Cidadania. A princípio, seria um grande evento com os candidatos ao governo do estado de Alagoas. Por motivos não justificados, foi comunicado que não seria possível a participação dos candidatos. Os professores se reuniram e, em comum acordo com a professora de História, assumiram o evento com a participação dos alunos, dramatizando a realidade que se vivenciava no momento. O discurso da professora, abaixo discriminado, apresenta uma trajetória da História do Brasil com suas dificuldades e necessidades, dando continuidade ao que os alunos tinham colocado em suas produções, os perigos que podem ser enfrentados pelos brasileiros que não souberam escolher bem os nossos governantes.

Discurso da Professora (História)

“Em sua obra política intitulada ‘ O Dezoito Brumário de Luís Bonaparte’, Marx expressa sua opinião sobre a atuação e a vontade política: ‘Os homens fazem sua própria história, mas não a fazem como querem; o estereótipo seguido é aquele diretamente herdado e transmitido pelo passado’

No dia sete próximo passado, foi comemorado mais um aniversário da emancipação política do Brasil. E o que herdamos de todo esse processo de 500 anos de evolução? O nosso país continua explorado e corrompido. A dependência econômica, política e cultural, a cada novo ciclo de governo, torna-se mais acentuada; a dívida externa cresce a cifras alarmantes; nossas empresas e riquezas naturais estão sendo entregues, no jogo de se levar vantagens e de subserviência. Como se não bastasse, enfrentamos agora o perigo da ALCA ameaçando ainda mais nossa economia e até o nosso território.

Sabemos que, para muitos, o importante é receber as glórias que o poder oferece. Quanto investimento em propaganda, na disputa frenética pelo poder! Quantas mãos estendidas e bocas famintas em meio a esse turbilhão vicioso político eleitoral! Ora, quando uma teoria científica não permite atingir os objetivos que os agentes políticos têm em mente, sabemos que eles recorrem a trapaças, fraudes, mentiras, demagogias, e mesmo à violência.

Nosso país carece de governantes responsáveis e comprometidos com a coletividade. O voto é importante, mas não é suficiente. Devemos cobrar, denunciar, questionar a ordem estabelecida, gritar por mudanças. O momento presente é oportuno para refletirmos sobre nossa própria prática, nosso direito de ir e vir; de escolher nossos representantes políticos... Possuir consciência política implica perceber no discurso a manipulação ideológica, e saber agir, fazendo imperar o bem comum social. Acorda, povo brasileiro! As eleições se aproximam. Faça valer o seu poder de decisão. Muito obrigada!”.

Fica evidente no discurso da aluna L.B. o quanto o jovem entende os problemas nacionais e sabe expressar seus sentimentos, fazendo um paralelo com a realidade atual. Reconhece que há saída para as dificuldades; basta seriedade, compromisso dos governantes.

Mostra, ainda, dados concretos importantes para melhor entendimento da situação sócio-econômica do Brasil.

Discurso da aluna L. B. do M. - 8ª Série C

“Estou hoje aqui para falar a respeito da importância da consciência política, que vem sendo transmitida para os alunos das 8ª Séries através do projeto WebQuest ‘Voto e Cidadania’, desenvolvido pelos nossos professores. Será que a sociedade possui a consciência política para escolher bem os seus candidatos, analisando suas propostas e toda a sua bagagem política, levando em consideração as necessidades do povo?

Temos que ter a consciência política certa, para escolher o nosso presidente e governador, porque ambos vão administrar o nosso país e Estado por mais quatro anos. Não devemos trocar nossos votos por dinheiro, materiais de construção, ou somente por amizade. Desta forma, podemos dizer que estamos realmente na Nova República? Podemos, sim, dizer que retornamos à República Oligárquica, o período das trocas de favores. Não é aceitável que as pessoas vendam seus votos em pleno século XXI. E o destino do nosso país onde fica? E o de nossos filhos?

Temos que nos conscientizar de que existe um futuro a seguir, e que depende de nós a escolha do nosso presidente, pois ele terá uma tarefa árdua de administrar um país cuja dívida externa é de aproximadamente 270 bilhões de dólares e que aumentará para 300 bilhões depois que o governo receber os 30 bilhões que pediu emprestado ao FMI com o intuito de baixar o valor do dólar e do Risco Brasil.

O governo atual, responsável pela implementação no Brasil dos planos neoliberais, prepara uma crise ainda maior para o país, com a adesão à ALCA. Isto significará um retrocesso a uma situação de colônia do imperialismo norte-americano, e um ataque ainda maior à situação já lamentável dos trabalhadores da cidade e do campo. Além disso, o país está mais exposto do que nunca à crise internacional em curso, e está caminhando para um caos econômico.

A ganância capitalista é como uma sede que não se esgota. Os patrões, as empresas e os países ricos sempre inventam novas formas para sugar a riqueza produzida pelos trabalhadores e pelos países pobres. De vez em quando, eles apresentam planos enfeitados, para iludir o povo e manter sua dominação. Em geral, os pobres não entendem a manobra e, quando desembrulham o pacote,... Já é tarde demais.

Os Estados Unidos, que sempre quiseram ser os donos de todo o continente americano, estão tentando implantar a ALCA. Como sempre, falam do novo projeto como se fosse a construção do Paraíso. Mas, por trás desse discurso norte-americano, se esconde um interesse imperialista.

O imperialismo é a postura arrogante de quem se acha superior e trata os outros povos como colônias que devem servir à metrópole. Parece claro também que uma falência do Mercosul seria providencial para a ALCA. Com isso, os norte-americanos tentam mostrar todo o seu poder, tentando fazer pressão sobre os países da América Latina. Teria a falência do Mercosul sido apenas um acidente que aconteceu ou teria sido mais um plano norte-americano para facilitar a adesão da ALCA, ou seria simplesmente uma mera coincidência?”

ELEIÇÃO SIMULADA

Com a participação do Serviço de Informática Educacional – SINFE, foi oferecida aos alunos uma eleição simulada, demonstrando o exercício da cidadania, com direito à divulgação dos resultados. Estiveram presentes os professores com seus alunos, enfrentando filas para assinar e votar nas urnas eletrônicas. A escola vivenciava a VI Semana Marista do Livro, sob a organização dos professores e da biblioteca, tornando, assim, uma chamada aos projetos expostos pelos alunos no pátio interno sobre o projeto usando a WebQuest: Voto e Cidadania.



Foto da eleição simulada

Esse foi o momento em que os alunos das séries onde estava sendo trabalhado o projeto Voto e Cidadania participaram da eleição simulada como se fosse realmente uma eleição. Assinaram a lista dos votantes, foram até o computador (urna eletrônica) para escolher seus candidatos, valendo salientar o entusiasmo em participar do evento.

PROPOSTAS POLÍTICAS APRESENTADAS PELOS ALUNOS

Com a coordenação do professor de Ética e sentindo que os alunos tinham adquirido uma melhor fundamentação teórica sobre a importância de se escolher bem os nossos dirigentes políticos, foi proposto que cada dupla de alunos se colocasse na condição de candidato (presidente ou governador). As professoras de Português e Redação também

colaboraram na elaboração da proposta política apresentada por meio de sugestões e soluções para os problemas sociais e ambientais, detectados durante a pesquisa, para a apreciação futura de nossos candidatos, ficando a responsabilidade de enviar as propostas ao futuro Presidente do país e ao futuro Governador do Estado de Alagoas.

“ Eu, como presidente da República, prometo gerar dois milhões de novos empregos até o final do ano que vem, irei acabar o poder paralelo em todos os estados do Brasil e diminuir a violência que, se não combatermos hoje, não terá mais jeito amanhã. - Veja agora mais propostas da minha candidatura:

- Construir 300 mil casas populares por ano com ajuda comunitária;
- Acabar com a corrupção em todos os órgãos públicos federais do Brasil;
- Acabar com o poder paralelo e diminuir a violência em todos os estados do Brasil;
- Gerar 2 milhões de novos empregos até o final do ano que vem;
- Construir uma penitenciária de proteção máxima em cada estado;
- Na educação, construirei uma escola pública de alto nível em cada cidade do Brasil;
- Construir hospitais com equipamentos de alta tecnologia;
- Preservar a natureza, acabar com a poluição, tudo que destrói o meio ambiente;
- Construir novas estradas e aumentar a quantidade de transportes em todo o Brasil;
- Desenvolver em parceria com os Estados e os Municípios rede de postos habitacionais para vender material de construção a preço subsidiado e para orientar as populações nas técnicas populares de construção;
- Dar condições de estabilidade e modernização à agricultura, sobretudo de porte familiar, organização dos estoques estratégicos e de um sistema de seguro contra as flutuações violentas dos preços dos produtos agrícolas, desenvolvimento do apoio técnico comercial ao agricultor e implantação de um sistema nacional de segurança alimentar;
- Trazer para o mercado formal os trabalhadores que trabalham sem carteira assinada: metade da população adulta do país;
- Regularizar a posse da terra nas periferias das grandes cidades. Esta é a iniciativa que em menos tempo e com menor custo relativo, estimula o morador a construir ou a melhorar o que já construiu; aumentar oportunidades de emprego através de medidas emergenciais que também estimulem a retomada do crescimento;
- Deslocar as contribuições à previdência da folha salarial para o faturamento líquido das empresas, extinguindo, com isso, um poderoso desestímulo ao emprego;
- Criar cartão único de acesso à previdência e a outros benefícios sociais. Esse cartão seria vinculado à carteira assinada e ao procedimento para reconhecer e formalizar os trabalhadores autônomos” **B. L.s e A. B. 8ª A.**

“Nos meus longos anos de vida pública, tenho observado que os nossos atuais governantes não se preocupam com a grave situação de Alagoas”.

Tendo em vista as belezas naturais do nosso estado, proponho atrair redes de hotéis e resorts e, como conseqüências, mais turistas. Mas antes, temos que acabar com o problema da poluição, conscientizando as pessoas e indústrias de como é perigoso poluir o ambiente e limpando as áreas que já estão poluídas.

Proponho, também, acabar de vez com a impunidade do nosso estado, construindo presídios com maior segurança e capacidade, aumentando o salário e as condições da nossa polícia e sendo mais rígido com os bandidos.

Construir e melhorar as estradas, meus amigos será uma das prioridades do meu governo, pois, quais turistas vão querer viajar para um lugar onde só existem buracos? Entretanto, alagoanos, o nosso problema mais grave é o da educação. Tenho que reconhecer que melhorou muito de algum tempo para cá, mas ainda deixa a desejar. Vejam a situação de nossas escolas públicas, estão aos pedaços, não têm computadores suficientes e nem professores suficientes. No meu governo, isso não vai existir.

Além de tudo isso, caros eleitores alagoanos, temos também o problema dos transportes. Existem, acreditem, lugares onde não há ônibus suficientes para a população, isso é revoltante, além do mais, a passagem é muito cara, boa parte das pessoas que tomam ônibus é pobre e precisa de cada real e gasta uma grande parte de sua renda em transporte.

Não podemos esquecer o problema da saúde, não temos hospitais, nem materiais hospitalares suficientes, o atendimento é péssimo... Isso é uma vergonha. Para acabar com estes problemas, vote em Gabriela Araújo para governadora e Ana Cristina para deputada federal.” *A. C. e G. A.o 8ª A*

Caro eleitor, observando a situação do nosso país, cheguei a uma conclusão junto com o vice-presidente de que pretendemos mudar esse país para melhor. A maioria dos brasileiros não está desfrutando dos seus direitos como: fundo de garantia e décimo terceiro salário.

Com as minhas propostas eu terei peito para enfrentar os poderosos que pretendem assumir a presidência comprando seu voto. No nosso governo iremos combater a corrupção e não aceitar o acordo da ALCA que para o nosso Brasil sairá muito caro.

A principal proposta do nosso governo é a saúde, pois, em alguns estados brasileiros, estão precisando de uma força financeira, mas, para que a saúde seja constante aos brasileiros, devemos lançar campanhas de reciclagem do lixo e mobilizar pequenos grupos para cuidar do meio ambiente.

Já a violência será combatida com o policiamento 24 horas em todas as periferias brasileiras, mas não é só isso. Para que as crianças de hoje não sigam um caminho perturbado, iremos nos desdobrar para que cada município tenha uma escola e que cada família com crianças menores de 17 anos será obrigatória a matrícula dela na escola mais próxima. Também para que a criança não tenha que acordar muito cedo daremos transportes escolares, mas é claro, depois de toda a urbanização das estradas.

Outro aspecto importantíssimo é o desemprego. No nosso governo temos o objetivo de implantar 7 milhões de novos empregos, criando indústrias que possam valorizar o trabalho humano. Na agricultura, daremos apoio ao agricultor que se esforça para ganhar seu salário mínimo que nosso governo pretende aumentar para R\$ 300,00. *P. da S. e A.L. 8ª B*

Criaríamos projetos para resolver a situação de falta de moradia para crianças e humildes em geral. Para isso compraríamos vários lotes e terrenos os quais serviriam para construirmos casas de apoio para as mesmas. Trabalharíamos contra a ALCA, pois não queremos um país dominado pelos EUA.

Defenderíamos também a causa da Amazônia, pois o fato é que empresários e pessoas ligadas a finanças querem que a Amazônia seja internacionalizada, pois eles dizem que a Amazônia é muito importante para o mundo e não pode ser deixada nas mãos de brasileiros.

Numa reunião importante, algum tempo atrás, foram convocadas pessoas ligadas a interesses da Amazônia, tanto pessoas que defendem a internacionalização tanto que defendem que a Amazônia é nossa, dos brasileiros. Uma pergunta foi feita a um ex-governador de Brasília. Pediram-lhe que respondesse como humanitário e não como brasileiro, sobre a causa da Amazônia. Ele respondeu que como humanitário que internacionalize sim a Amazônia, mas também as reservas de petróleo do mundo inteiro que também são de grande importância para o mundo, que internacionalize também as concentrações de armas nucleares, que põem em grande risco a população mundial. Sendo assim, não internacionalizando tudo isso, também não internacionalizar a Amazônia, porque ela é nossa. Só nossa.” *J.R. e A. G. - 8ª C.*

As propostas elaboradas por cada dupla, e aqui representadas por quatro delas, demonstram que os alunos participaram ativamente junto aos seus familiares e são conhecedores das propostas dos candidatos durante a campanha. Conseguem repetir exatamente as propostas dos candidatos, de modo a ser inviável a sua realização, ficando fora da realidade local.

Um fato importante, apesar da repetição do que já existe, é que todos tiveram a preocupação de citar propostas sobre meio-ambiente, educação e moradia. Apenas uma dupla falou sobre o desemprego, a violência e a agricultura. A última delas apresentou projetos diversos, Amazônia, combate sobre a Alca, problemas reais, com base na sociedade local.

ELABORAÇÃO DE UM LOGOTIPO ILUSTRATIVO DA CAMPANHA POLÍTICA

Na segunda aula do professor de Ética, no laboratório de Informática, os alunos deram continuidade às tarefas. Dessa vez, cada dupla deveria elaborar um logotipo ilustrativo, sendo este capa da campanha política referente a cada cargo.

Essa tarefa da criação dos logotipos da campanha política foi uma atividade construída no Paint por cada dupla, divulgando sua campanha por meio de desenhos ilustrativos. Essa foi uma das atividades de que os alunos mais gostaram por ter trabalhado de forma lúdica e criativa.



- Dificuldades apresentadas na execução do Projeto

Uma das dificuldades enfrentadas pelos professores que elaboraram o projeto foi o tempo programado, pois havia se esgotado, chegando o dia das eleições. As tarefas que ficaram pendentes foram pesquisar as funções de cada cargo público: Presidente, Senadores, Deputados Federais e Estaduais; elaborar uma história em quadrinhos que mostrasse cenas de crimes eleitorais e corrupção política, sendo corrigida, em seguida, com cenas de acordo com a ética e o bem-estar de todos na sociedade; elaborar um programa político para cada cargo: Presidente, Senador, Deputado Federal, Governador, Deputado Estadual; finalmente, a última tarefa que seria imaginar ser um político e precisar elaborar um bom discurso apresentando as propostas políticas.

As dificuldades foram várias: entrega dos questionários pelos professores, timidez de alguns e falta de tempo de outros.

b) Avaliando o Projeto

Problematização - Esse WebQuest foi considerado problematizável por ter sido escolhido um tema que estava em evidência. Devido a ser um ano eleitoral, a professora provocou nos educandos a sensibilidade para construir a identidade política e aguçar o senso crítico nos posicionamentos diante dos problemas sociais, respondendo a várias questões tais como: *Se grande parte da população não possui consciência política, até que ponto o voto representa a cidadania? O direito do jovem de votar aos 16 anos o transforma em cidadão? Exercício do voto pode representar instrumento de transformação? Existe ética na política? O que compete ao governador de estado, ao presidente de uma nação?* Estas e outras questões levaram o projeto a ser problematizável.

Integração - A temática promoveu uma grande integração, pois vivenciamos o período das eleições para deputado, governador, senador e presidente da república, e isso

fazia parte do dia-a-dia dos estudantes. Na escola, é comum encontrarmos alunos netos, filhos e sobrinhos de políticos influentes, candidatos à reeleição. Os cadernos dos estudantes traziam adesivos de vários candidatos, camisetas, bonés, broches, adesivos de carros, tudo fazia parte da troca entre os alunos. As aulas de História foram o palco para gerar debates e discussões organizadas pela professora, promovendo, assim, momento de integração e de alto nível de discussão política.

Mudanças nas estruturas mentais - Diante da proposta do projeto, provocando um trabalho interdisciplinar, envolvendo os professores daquela série, os alunos, por sua vez, perceberam que as atividades tinham um elo e organização que reforçariam as mudanças de atitude, enquanto os alunos buscavam aprofundar o tema em forma de pesquisa direcionada, a qual promoveu aos alunos oportunidades de pensar e resolver problemas, com toda a relevância merecida pela proposta provocada pela professora.

Objetivos propostos - Os objetivos do webquest Voto e Cidadania envolveram os alunos e fizeram parte do processo, quando tiveram que fazer um levantamento bibliográfico sobre os presidentes no período de 1889 aos dias atuais, identificando as mudanças realizadas por cada um, fazendo um levantamento bibliográfico sobre todos os governadores de Alagoas desde 1817 até o atual Ronaldo Lessa, caracterizando as realizações inovadoras dos mesmos.

Durante a execução e produção do projeto, obteve-se o cumprimento dos projetos por parte dos alunos e direcionamento dos professores.

Papel dos alunos - Catalogar em um Banco de dados as informações para publicação na web, levantamento do perfil e proposta dos governos atuais, candidatos à presidência da república e ao governo do Estado de Alagoas; realizar uma pesquisa de campo; elaborar um texto, apresentando um paralelo das realizações dos governadores anteriores; participar de um painel de palestra; participar na eleição simulada e elaborar uma proposta de governo para ser apresentada aos atuais candidatos.

Papel dos professores - A professora de História, idealizadora do projeto, teve como tarefas principais convidar os colegas professores da série para fazer parte do projeto; sensibilizar os alunos e coordenadores pedagógicos; oferecer vários sites como fonte de pesquisa; promover um painel de palestras na sala panorâmica, convidando políticos e pessoas capazes de oferecer mais informações aos alunos; orientar os alunos na realização das entrevistas, coletas de dados; solicitar ao setor de informática a promoção de uma eleição simulada; acompanhar sistematicamente a execução de cada tarefa.

Formas de comunicação – Por meio do diálogo permanente entre todos os participantes, da produção do texto pelos alunos, das entrevistas realizadas, do painel de palestra, da eleição simulada, das propostas apresentadas aos candidatos, a comunicação foi efetuada.

Conteúdos trabalhados nas disciplinas: MATEMÁTICA – Porcentagem;

PORTUGUÊS E REDAÇÃO – Construção de texto, ortografia; **ÉTICA** – Funções dos cargos políticos, valores éticos, pai da política moderna, direitos e deveres políticos do cidadão; **HISTÓRIA** - Presidentes do Brasil de 1889 a 2002, Governadores de épocas do passado até o atual.

Uso da Internet e das Tecnologias - Os dados coletados e analisados no WebQuest Voto e Cidadania revelam que 80% das atividades foram realizadas utilizando a Internet como fonte de pesquisa, através dos sites indicados pelos professores de cada disciplina.

d) Relato de Experiência dos participantes no projeto

O projeto Voto e Cidadania surgiu a partir da idealizadora professora de História, entusiasmada por natureza, que contagiou os demais colegas de outras áreas envolvendo-os, discutindo e modificando, sempre preocupados com a aprendizagem.

Foi surpresa para os professores o resultado obtido pelos alunos nas produções de texto, nos eventos realizados. Pode-se ter uma visão mais completa, visitando o site www.marista-mcz.com.br/webquest/voto.

Para a professora M.L., de História, em sua afirmação:

“Assustada fiquei quando me apresentaram o WebQuest! Lá vem essa história de novas tecnologias!!! Pensei... E me perguntei: Como trabalhar tanta diversidade com o tempo tão limitado do professor? E entre uma aula e outra as idéias foram fluindo e começaram a tomar forma. Pronto! Só falta ordenar e socializar essas idéias! Foi dessa forma que surgiu o projeto Voto e Cidadania. Uma metodologia audaciosa, sem dúvida, mas interessante, porque ocorre uma interação, muito mais dinâmica entre educador e educando. Este se torna o autor da elaboração dos seus próprios conceitos de forma mais atuante. Aprende a selecionar, através da pesquisa, informações e passa a argumentar, criticamente, elementos do seu cotidiano, interagindo no contexto em que vive. Outro lado positivo foi o envolvimento de outras áreas do conhecimento no projeto como, por exemplo, Ética, Matemática, Redação e Língua Portuguesa. Aos poucos, o susto inicial se transformou em contentamento, por perceber a importância dessa metodologia e do projeto na condução do processo educativo e pelo feedback do mesmo na formação de valores éticos entre os educandos”.

As questões éticas no webquest Voto e Cidadania são muito importantes no contexto atual, uma vez que se verifica uma situação social conturbada que gera relacionamentos conflitantes no cotidiano. Conforme Freire (2000), *a ética é marca da natureza humana indispensável às pessoas, por isso indispensável à prática educativa. A ética deve ser vivida na prática pedagógica e testemunhada aos estudantes durante as relações com ele.* Ao analisar o relato, o professor de Ética, com sua sensibilidade, deixou claro que: *o professor atual deverá usar de novas estratégias de trabalho, cabendo mais do que transmitir o conhecimento, articular experiências em que os alunos vivenciem e reflitam sobre suas relações com os conteúdos que estão sendo estudados.*

Vale salientar que esse professor, na sala de aula regular, estava tendo muitos problemas de indisciplina com os alunos, antes do uso dessa metodologia. Ao perceber os alunos envolvidos, produzindo e apresentando uma nova relação professor-aluno, fez o seguinte depoimento:

Relato do professor J. C. de Ética:

“Trabalhar com essa nova metodologia é necessário, mas, em primeiro lugar, gostaria de agradecer o apoio e as orientações do setor de informática (SINFE), que pioneiramente avança na era digital com essa novíssima metodologia, que é o WebQuest. Pude sentir o grande entusiasmo e a alegria dos alunos em trabalhar com esse recurso. Estamos preparando nossos alunos para o futuro que está próximo; iniciando-o com a grande rede mundial que dispõe de grande quantidade de informações, que os profissionais de hoje não dominam todos os conhecimentos produzidos e divulgados na rede.

Nossos alunos estarão aptos a saberem trabalhar com essa gama de conhecimentos, pois sabemos que hoje vale mais saber usar as informações do que reproduzi-las. Mudar, inventar, inovar e transformar, o WebQuest desenvolve a criatividade e estimula o senso crítico. Aos educadores, meu conselho é: experimentem, usem o WebQuest e verão suas aulas darem um salto de qualidade, participação e entusiasmo”.

O professor de Matemática, com sua experiência de vários anos em sala de aula, faltando apenas um ano para sua aposentadoria, relutou muito para fazer parte do WebQuest Voto e Cidadania. Aos poucos foi se envolvendo, a ponto de fazer o relato abaixo, não esquecendo que o mesmo conseguiu perceber em seus alunos o contentamento, a criatividade e as produções deles o surpreendiam. Para ele, o momento de planejamento tão necessário a qualquer projeto foi muito difícil; no entanto, viu que valeu a pena planejar a execução de apenas algumas tarefas.

Vale salientar que a visão desse professor é coerente com a proposta de Papert (1994), quando afirma: *“os estilos, planejados e emergentes de resolução de problemas vão*

se alterando ao longo de uma atividade onde o ambiente de aprendizagem possibilita para que ambos possam se manifestar, de modo que o aprendiz utiliza-se dessa flexibilidade e avança em relação às suas estruturas cognitivas, ao propor soluções para cada problema”.

O Professor M. F., de Matemática, fez o seguinte comentário:

“No início relutei para aceitar a idéia de mudar, porém, diariamente, ao planejar e tomar conhecimento do processo, fui ficando mais solto, mais à vontade com o novo. Hoje, tenho certeza de que o WebQuest veio para facilitar a vida do educador, pois, se ao elaborar é cansativo, o desenvolvimento é salutar, uma vez que o educando trabalha passo a passo e seus passos são propagados de imediato, vistos e assistidos por eles. Outro aspecto do WebQuest que considero por demais positivo é que o aluno interpreta com mais firmeza, uma vez que está interpretando para criar algo seu, sem a fala do educador. Suas construções são únicas e muitas das suas bem formuladas. Por tudo isto, voto para a continuação do mesmo.”

Os alunos, no depoimento abaixo, apresentam uma visão de futuro, já exercendo sua cidadania. Essa visão confirma o que Freire (1996) afirma no seu livro *Pedagogia da Autonomia*: *“nossa maneira de estar no mundo e com o mundo, conhecer o mundo, o nosso conhecimento de mundo tem historicidade”.*

“O projeto foi excelente, pois daqui a dois anos muitos de nós votarão e para isso precisávamos saber com precisão a função de cada cargo, as necessidades da nossa região, enfim de tudo que aprendemos”. A aluna L. G. de C. T. , 8ª A

O sentimento da aluna L. B., ao fazer seu relato de experiência sobre o WebQuest Voto e Cidadania, demonstra o que Delores (1998), no livro *Educação um Tesouro a Descobrir*, apresenta, fundamentada no segundo pilar da educação e do conhecimento:

“aprender a fazer indissociável do aprender a conhecer, mostrando a importância do saber trabalhar com o novo, resolver conflitos, ter iniciativas, tornando-se assim qualidades humanas que estão acima das relações interpessoais”.

“O projeto Voto e Cidadania foi importante porque nos ajudou a desenvolver uma consciência crítica e política, uma vez que necessitamos criar as nossas próprias opiniões, não nos deixando levar pelas opiniões alheias” Aluna L. B., 8ª C.

“O projeto Voto e Cidadania foi um exercício de crescimento, o qual nos foi proporcionado uma visão mais crítica e mais ampla em favor da política, levando em consideração os valores éticos e morais. A mídia, com toda sua influência, nos reduz a uma visão limitada da verdadeira intenção eleitoral. Este trabalho nos auxiliou, futuros eleitores, a pensar mais além e sermos mais conscientes em relação ao assunto”. Aluna M. T. e C. C. 8ª D

Os professores, ao planejarem o projeto Voto e Cidadania, não esperavam receber um resultado tão salutar, como o que está expresso nesse relato da dupla M. T. e C. C. Foi constatado que essas alunas usufruíram bem dos ensinamentos durante o projeto. As pesquisas, as leituras orientavam na diversidade de opiniões que tratavam os assuntos éticos, de valores, de princípios, aspectos morais, não deixando de se projetar para um futuro próximo onde estarão exercendo sua cidadania, levando-as à reflexão sobre a política.

CONCLUSÃO

Nesta pesquisa, apresentei dois estudos de casos envolvendo a utilização da Internet como ferramenta de aprendizagem. Após ter realizado oficinas, apresentando a metodologia do WebQuest como pesquisa orientada em dois grupos de professores, percebi o quanto precisamos avançar na formação dos educadores para a utilização das tecnologias nos meios educacionais; percebi, ainda, que é possível, quando se tem um bom planejamento, quando o professor se empenha no que faz, podendo, assim, transformar a realidade tão carente de profissionais comprometidos com a educação de qualidade.

É impossível continuarmos aplicando metodologias específicas de uso da Internet sem dialogarmos sobre as tecnologias, de modo geral, e sobre educação, sem abordamos questões dos processos de aprendizagem ocorridos nos ambientes educacionais. As tecnologias, e em particular a Internet, por sua vez, apresentam-se como meio, como instrumento para colaborar no desenvolvimento de pesquisa, troca de informações, comunicação, interações no processo de aprendizagem.

A Internet pode ter um significativo impacto sobre o papel do professor, pela dinamicidade, pelas informações, encarando os estudantes como participantes ativos do processo ensino aprendizagem e não como receptores passivos de informações. A metodologia do WebQuest incentiva os professores a utilizar redes de comunicação e informação, a reformular suas aulas e a encorajar seus alunos a participarem de novas experiências, sendo agentes ativos quando pesquisam na Internet.

O professor, que tem a oportunidade de ter acesso à Internet, pode se tornar um orientador do processo aprendizagem, interagindo, integrando de forma equilibrada as pesquisas, melhorando sua cultura, seu equilíbrio emocional, sua postura diante dos alunos, por se sentir mais atualizado, acompanhando as novidades no meio social. Se o professor conseguir ser um pesquisador em serviço, aprenderá, na prática, pesquisando, refletindo e, a partir do que aprendeu, passará a ter outro papel no convívio com seus alunos, mudando de postura e estando ao lado como mediador da aprendizagem.

Através da metodologia do WebQuest, o professor tem que realizar uma pesquisa inicial antes do seu planejamento habitual, integrando a Internet, as metodologias, a comunicação oral e escrita, trazendo para a sua prática pedagógica novas formas de realizar

pesquisa numa concepção contrária ao que existe hoje, onde os alunos, ao serem solicitados para realizarem uma pesquisa, apenas copiam e colam, mudando o aspecto estético e, muitas vezes, nem lêem o que pesquisam.

A metodologia criada por Bernie Dodge tem facilitado o acompanhamento mais sistemático do professor, ao realizar pesquisa, usando a Internet como ferramenta didática. Hoje, ele tem um leque de opções metodológicas, de possibilidades de organizar sua sistemática de trabalho em sala de aula, nos laboratórios de informática, organizar sua comunicação, introduzindo novas alternativas pedagógicas.

A metodologia do WebQuest, quando bem planejada pelos professores e intensificando diálogo constante com outros professores, promoverá um trabalho interdisciplinar. A Internet torna-se uma mídia que facilita a motivação dos alunos pelas novidades e pelas várias possibilidades de pesquisas.

Os estudos de casos apresentados nesta pesquisa mostram como o professor pode envolver os alunos na construção do conhecimento, promovendo o enfrentamento aos desafios que as tecnologias oferecem, as intervenções, como foi o caso do projeto Voto e Cidadania, Penedo Alagoas: o Brasil barroco às margens do Rio São Francisco, criando um espaço de aprendizagem colaborativa, entre alunos, professores e demais envolvidos. Foi um espaço que possibilitou o envolvimento de todos na realização de pesquisa direcionada, coletando dados e respondendo aos desafios apresentados, analisando e compartilhando resultados.

Detectei, ainda, que a grande vantagem da utilização da metodologia WebQuest é dar um outro enfoque à questão da pesquisa na Internet, onde os alunos entram na rede buscando temas definidos, com tarefas específicas, acabando com o sistema de copiar e colar, problema tão comum hoje no ambiente escolar. Constatei também que a metodologia é bastante simples e não exige recursos adicionais.

Ao trabalhar com projetos, a metodologia do WebQuest foi apresentada como uma concepção de posturas pedagógicas e não meramente como uma técnica de ensino atrativa. Possibilitou vivenciar o real, dando abertura a múltiplas relações, onde os alunos trabalhavam intensamente, construindo o sentido de suas atividades. Oportunizou ainda, viver com alegria, entusiasmo e conflitos as suas experiências, proporcionando-lhes melhor a compreensão da historicidade de nosso tempo, facilitando a sua formação como pessoas conscientes de seu papel de construtor da história.

Favoreceu, ainda, aprender e se educar de forma reflexiva, autônoma e crítica em relação às informações que os rodeiam e a diversidade de formas culturais e pessoais que estão presentes no mundo contemporâneo.

A metodologia do WebQuest favoreceu a criação de estratégias de organização dos conhecimentos em relação ao tratamento da informação, relação entre os diferentes conteúdos, em torno de problemas ou hipóteses que facilitaram aos alunos a construção de seus conhecimentos, a transformação da informação procedente dos diferentes saberes.

O papel do aluno, ao usar essa metodologia, foi ativo e atuante durante todo o processo, dando sua opinião, lidando com vários pontos de vista, dialogando com os colegas, com os professores, argumentando, fazendo pesquisa, aprendendo a buscar informações em diferentes fontes, propondo encaminhamentos, aprendendo não só a lidar com a informação, mas aprender a conviver em grupo, colocando suas experiências pessoais, sua bagagem cultural a serviço do WebQuest. Participou do processo de tomada de decisões, registrando, avaliando, tornando-se mais autônomo e responsável por seu próprio processo de formação.

O papel do professor, ao utilizar a metodologia do WebQuest como projeto de ensino, passou a ser o de coordenador do processo, sem impor uma única lógica, a sua. Deixou de planejar a partir de tempos recortados, organizando seu tempo de forma global, criando espaço coletivo de investigação, de estudo, de convivência, dialogando com os colegas, coordenadores pedagógicos, com a equipe de informática da escola, transformando-se em aprendiz que se envolve no processo de forma ativa. Procurou se informar mais durante a execução dos projetos sobre a temática, ampliando suas possibilidades de intervenção. Passou a ser um observador, curioso, interpretando, criando novas estratégias para possibilitar uma avaliação significativa da aprendizagem.

Os conteúdos passaram a ser instrumentos culturais valiosos para a compreensão da intervenção da realidade. Foram trabalhados, de forma contextualizada, com sentido e significados na aprendizagem dos alunos. Tiveram sua função e importância. Os conteúdos apreendidos são determinados pela necessidade e não por critérios artificiais. Foram trabalhados, de forma sistemática e aprofundada, adquirindo um novo significado.

Percebeu-se que os alunos possuíam expectativas com relação ao ensino e analisava cuidadosamente cada etapa do projeto. A equipe pedagógica foi de suma importância, pois teve a responsabilidade de orientar e dirigir as iniciativas e atividades dos professores no planejamento e execução dos projetos, embora tenha delegado

responsabilidades, nas várias etapas da organização do projeto, cabendo aos professores estabelecer diretrizes gerais que resultassem em amplas discussões entre professores, alunos e demais componentes envolvidos.

É possível observar a capacidade de construção desenvolvida nos alunos a partir do momento em que os professores ofereceram a oportunidade de envolvimento e participação. O educando sente o entusiasmo, envolvendo-se com classe e segurança por se sentir autor do processo que se constrói coletivamente a partir de um projeto como esse. Como vimos, o aluno demonstra a capacidade de avaliar o que está acontecendo com ele e com os colegas, quando o professor, às vezes, se surpreende com tamanha participação, quando, em sala de aula, por sua vez, passivo, ele demonstre pouco envolvimento ou nenhum.

Um fato que chama atenção ao utilizar a metodologia do WebQuest é perceber que o objetivo principal não é restringir a ida dos alunos a outros sites, mas evitar que se percam. É uma abordagem simples, mas que gera uma dinâmica boa, colocando o professor como um facilitador, como um mediador do processo ensino aprendizagem dos alunos.

Esses exemplos evidenciam um conjunto diversificado de possibilidades, todas associadas à idéia de se trabalhar com projetos, usando a Internet como fonte de pesquisa orientada, tendo suas características próprias como a relevância da interação entre professor e aluno, alunos entre si, e entre outros elementos da comunidade escolar; a prioridade à pesquisa e à exploração, investigando sites, recursos bibliográficos sintetiza e analisa os conteúdos pesquisados e chegam às conclusões que passam a ser apresentadas nas suas produções nos projetos. A Internet tem sido vista, sobretudo, como fonte de informação e como ferramenta de transformação dessa informação.

Finalmente, o que essa pesquisa propõe a cada educador e educando do futuro é não só consumir, mas também produzir, e não só produzir, mas também interagir, integrando-se, criando novos significados, desenvolvendo novas identidades, onde as tecnologias possam contribuir de modo decisivo para mudar a escola e o seu papel na sociedade, passando a ser o lugar da exploração das culturas, de realização de projetos, de investigação e debate.

Isso acontecerá quando o educador passar a ser autor da aprendizagem do aluno, envolvendo-se, trocando idéias, interagindo com outras pessoas em geral, deixando de ser aquele que apenas ensina, para passar a ser aquele que aprende e promove a aprendizagem.

Concluindo, posso dizer que a era da informação é fruto do avanço das chamadas novas tecnologias que estocam, de forma prática, o conhecimento e gigantescos volumes de

informações, onde são armazenadas de forma inteligente, permitindo a pesquisa e o acesso rápido, de forma muito simples e flexível. O usuário não significa apenas receptor de informações ao utilizar a Internet; é também um emissor de informações, podendo acessar inúmeras bibliotecas em qualquer parte do mundo.

A sociedade da informação trata o conhecimento como o grande capital da humanidade, básico para a sobrevivência de todos. Um dos maiores desafios que vamos enfrentar na educação do futuro é torná-la mais democrática e menos excludente. A escola deve servir de bússola para navegar nesse mar do conhecimento, superando a visão utilitarista de só oferecer informações “úteis” à competitividade. Para obter resultados, significa orientar criticamente, sobretudo as crianças e os jovens, na busca de uma informação que os faça crescer, mostrando a necessidade de uma aprendizagem ao longo de toda a vida.

Os dois projetos: **Penedo-Alagoas: o Brasil barroco às margens do Rio São Francisco e Voto e Cidadania** foram exemplos de momentos onde acontecia a interdisciplinaridade. Durante o processo de execução, os professores trabalharam juntos, trocaram idéias, discutiram pontos comuns, divergiram de opiniões, havendo a necessidade de momentos de interferência da equipe de informática, da coordenadora pedagógica, para amenizar alguns pontos de vista. Outro momento da interdisciplinaridade acontecia quando educadores e educandos trocavam idéias com outros educadores e educandos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. *Palavras e sinais: modelos críticos* Petrópolis: Vozes, 1995.

ALMEIDA, Fernando José. *Educação e informática*. São Paulo: Cortez, 1987.

ALMEIDA, Maria Elizabete. *Informática e formação de professores*. Brasília: MEC/SEED, 2000.

_____. *Informática e projetos: conceitos recorrentes na lista de discussão dos multiplicadores do PROINFO*. Brasília: PROINFO/MEC, maio/2000.

_____. *Projeto: uma nova cultura de aprendizagem*. Brasília: MEC/PROINFO, 1999.

ANDRÉ, Marli. *Etnografia da prática escolar*. Campinas: Papirus, 1995.

ASSMAN, Hugo. *Competência e sensibilidade solidária; educar para a esperança*. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. *Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. *A metamorfose do aprender na sociedade da informação*. Brasília, 2000

AZEVEDO, Wilson. *Muito além do jardim de infância*. Conect@ Revista de Educação à Distância. 2000.p.1-5.

BATRO, A. M., DENHAM, P. J. *La educacion digital*. Buenos Aires: Emece Editores, 1997.

BELLONI, Maria L. *Educação à distância*. Campinas: Autores Associados. 1999.

BENJAMIM, César. *O chato do chip*. Atenção nº 5. Ano 2. São Paulo, abril/1996, pp. 68-71

BENNET, Frederick. *Computers as Turors: Solving the crises in education* (on line) disponível. <http://www.cris.com/-faben1/fullbook.shtml>. Dezembro, 1996.

BORTOLOZZI, Flavio. *Informática na educação: avaliação de softwares educativos*. Notações de aula, 1996.

- BOUTINET, J.P. *Antropologia do projeto*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- CASTRO, Cláudio M.(ed). *Education in the information age*. New York, BID, 1998.
- COUTINHO, Laura. *Multimídia na escola*. Rio de Janeiro, Tecnologia Educacional v.22 (125) jul/ago pp. 29-32.
- COLL, César. S. *Aprendizagem escolar e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- CORTELAZZO, Iolanda B. C. *A Escola do Futuro – USP e a capacitação de professores em Projetos Telemáticos*. Em aberto - Brasília, ano 16 – tema: Educação a Distância nº 70, abr/jun, 1996.
- CREMA, Roberto. *Introdução à visão holística: breve relato de viagem do velho ao novo paradigma*. São Paulo: Summus, 1989.
- DELORS, Jacques et alii. *Educação: um tesouro a descobrir: relatório para UNESCO da Comissão Internacional sobre a Educação para o Século XXI*. São Paulo: Cortez/UNESCO, 1998.
- DEMO, Pedro. *Educação e qualidade*. Campinas: Papirus, 1996.
- DODGE, Bernie. *WebQuest taskonomy: a taxonomy of task*. [online]. [cited 05.11.2000] Available from World Wide Web: <http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html> 1995
- DOWBOR, L. *A revolução tecnológica e os novos paradigmas da sociedade*. Belo Horizonte: IPSO, 1993.
- _____. *A reprodução social: proposta para uma gestão descentralizada*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- FAZENDA, Ivani. *Interdisciplinaridade: um projeto em parceria*. São Paulo: Loyola, 1991.
- _____. *Interdisciplinaridade e novas tecnologias*. Campo Grande: UFMS. 1999.
- FAGUNDES, Lea; SATO, Luciana & MAÇADA, Débora. *Aprendizes do futuro: as inovações começaram!* Brasília: PROINFO/MEC, 1999.
- FONSECA, Vitor. *Aprender a aprender*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, Moacir. *Perspectivas atuais da educação*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

GARCIA, M. *O Impacto das novas tecnologias na formação superior em comunicação e educação*. São Paulo: UNIBAN, 1998.

GALLO, Cássia Urbano. *Conhecendo lugares e costumes diferentes: um projeto de intercâmbio com o uso da Internet*. Revista Pátio ano 4 nº 15 nov. e dez. p.32-33. 2001.

HEIDE, Ann & STILBORNG, Linda. *Guia do professor para a Internet*. 2ª ed. Porto Alegre, Artmed, 2000.

HERNANDÉZ, Fernando e VENTURA, Montserrat. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

HERNÁNDEZ, Fernando et alii. *A partir dos projetos de trabalho*. Revista Pátio Ano 2 nº 6 p. 27-31. Ago/Out 1998.

_____. *Os projetos de trabalho e a necessidade de transformar a escola*. Revista Presença Pedagógica, 20, 53-60, Belo Horizonte, 1998 pp.53-60.

_____. *Os projetos de trabalho e a necessidade de transformar a escola.(II)* Revista Presença Pedagógica, 21, Belo Horizonte, 1998 pp. 29-38.

_____. *Aprendendo com as inovações nas escolas*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

IANNI, Octavio. *Teorias da globalização*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.

JORGE, Maria Teresa. *Será o ensino escolar supérfluo no mundo das novas tecnologias?* Revista Educação e Sociedade v. 19 nº 65 Campinas, dezembro de 1998.

KELLNER, Douglas. *Filosofia da educação novas tecnologias: novas alfabetizações*, UNESP: Campos de Araraquara, 2001.

KENSI, Vani Moreira. *A profissão do professor em um mundo em rede: exigências de hoje, tendências e construção do amanhã: professores, o futuro é hoje*. Revista Tecnologia Educacional, Rio de Janeiro, v.26 (143) Out/nov/dez 1998.

KENWAY, J. *Educando cibercidadãos que sejam “ligados” e críticos*. In: SILVA, L. (org) *A escola cidadã no cotidiano da globalização*. Petrópolis; Vozes, 1999.

LEITE, & SILVA, C.M.T. *A educação a distância capacitando professores: em busca de novos espaços para a aprendizagem*. Internet: <http://www.posead.hpg.com.br>, (2000).

LEITE, L.S., Silva. *A Sociedade conectada: caminhos para a formação de professores*. http://www.revistaconecta.com.conectados/ligia_conectada.htm, 06/11/2000.

LÉVY, Pierre. *A. As Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática* Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

_____. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: 34. 1999.

_____. *As árvores do conhecimento*, 2ed. São Paulo Escuta, 2000.

LIBÂNEO, José. *Adeus professor, adeus professora*. São Paulo: Cortez, 1998.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.

MACEDO, Marcos. *Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas*. In: MORAN (Org.). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus, 2000.

McLUHAN, Herbert M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1994.

MAIA, Carmem. *EAD.Br: educação a distância no Brasil na era da Internet*. São Paulo: Anhembi-Morumbi. 2000.

MERCADO, Luís Paulo. *Formação continuada de professores e novas tecnologias*. EDUFAL/INEP, 1999.

_____. *A Internet como ambiente de pesquisa na escola*. Revista Presença Pedagógica, nº 38, Belo Horizonte ed. Dimensão. Mar/abr/2000.

_____. *Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática*. Maceió, INEP/EDUFAL, 2002.

MERCADO, Luiz Paulo & VIANA, Maria Aparecida. *Formação de professores para aprendizagem na Internet*. 2002.

MORAES, Maria Cândida. *O paradigma educacional emergente*. Campinas: Papyrus, 1998

MORAN, José M. *Internet no ensino de comunicação*. Santos, 1997. Trabalho apresentado no Intercom' 97.

_____. *Como utilizar a Internet na educação*, *Revista Ciências da Informação*, vol. 26, nº 2, mai-ago 1997. pp.146-153.

_____. *Mudanças na comunicação pessoal: gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnológica*. São Paulo: Paulinas, 1998.

_____. *Aprendendo a viver caminhos para a realização plena*. São Paulo: Paulinas 1999.

MORAN, José M.; MASSETO, Marcos T; & Behrens Marilda A. *Novas tecnologia e mediação pedagógica*. Capinas: Papyrus, 2000.

NEVES, André e FILHO, Paulo C. (Orgs). *Projeto Virtus: educação e interdisciplinaridade no ciberespaço*. São Paulo: Anhembi-Morumbi. 2000.

NUNES, Ivônio Barros. *Mestre, orientador e animador melhor com o uso da tecnologia*. Revista Tecnologia Educacional. Rio de janeiro, v. 26 (143) out/nov/dez 1998.

OLIVEIRA, Ramon de. *Informática educativa: dos planos e discursos à sala de aula*. Campinas: Papyrus, 1997.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PERRENOUD, Philippe et alii. *Dez novas competências para ensinar*. Porto Alegre, Artes Médicas, 2000.

_____. *Novas competências para ensinar*. Porto Alegre: Artmed. 2000.

_____. *Formando professores profissionais quais estratégias? Quais competências? 2. ed.* Porto Alegre: Artmed, 2001.

_____. *As competências para ensinar no século XXI: a formação do professor e o desafio da avaliação*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PRETTO, Nelson. *A educação e as redes planetárias de comunicação*. Revista Educação & Sociedade, nº 51, 1996, pp. 312-323.

PISCITELLI. *Educación y agentes inteligentes*. In: CAFIERO, MARAFIOTI E TAGLIABUE (org.) *Atracción Mediática*. Buenos Aires: Biblos, p. 141-143, 1997.

RHEINGOLD, H. *A comunidade tecnológica*. Lisboa: Gradiva, 1996.

SACRISTÁN, J. & GOMÉZ. *Compreender e transformar o ensino*. 4ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

SANCHO, Juana. *Lição para usar tecnologia*. *Caderno Empregos e Educação para o Trabalho*. Jornal do Brasil, 20 de junho de 1999. p. 1-2.

_____. *Para uma tecnologia educacional*. Artmed, 1998.

SANDHOLTZ, C. et alli.. *Ensinando com tecnologia: criando salas de aula centradas nos alunos*. Porto Alegre: Artmed, 1997.

SANTOS & GARCIA, V. R. *A tecnologia da informação, o ensinar e o compreender, reflexões sobre o desenvolvimento cognitivo e sua relação com a prática*. São Paulo: UNIBAN; 1998.

SAVIANI, Demerval. *Escola e democracia*. 20 ed. São Paulo: Cortez Autores Associados, 1988.

SCHÖN, Donald A. *Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SHIMIZU, Heitor & JONES, Francis. *A geração digital entra em cena*. Rio de Janeiro, Revista Época, 19, out. 98.

SILVA, Luis Martins. *Ciberespaço e educação*. In: GADOTTI, Moacir, *Perspectivas atuais na educação*. Porto Alegre: Artmed, 1998. p. 203-232.

SMITH Anthony D. *Para uma cultura global?* In: FEATHERSTONE, Mike (org.). *Cultura Global*. Petrópolis: Vozes, 1994.

STAHL, M. *Formação de professores para uso das novas tecnologias de comunicação e informação*. In: CANDAU, Vera M. (org.) *Magistério: construção cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1997 pp. 292-317.

TAPSCOTT, D. *Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da geração net*. São Paulo: Makron Books, 1998, pp. 122-153.

TARDIFF, M et al. *Os professores face ao saber: esboço de uma problemática do saber docente*. Revista Teoria e Educação, Porto Alegre, nº 4, 1991.

VALENTE, José A. *Computadores e conhecimento: repensando a educação*. Campinas: UNICAMP, 1993.

YIN, Robert K. *Estudo de Caso: planejamento e métodos*. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

ZEICHNER, K. *A formação reflexiva dos professores idéias e práticas*. Lisboa. Educa, 1993.

ANEXOS

- 1. ANEXO 1- CARTA CONVITE AOS PROFESSORES**
- 2. ANEXO 2 - QUESTIONÁRIO INDIVIDUAL DO PROFESSOR**
- 3. ANEXO 3 - DIÁRIO DO PESQUISADOR**
- 4. ANEXO 4 - RELATÓRIO DO PROFESSOR PARTICIPANTE**
- 5. ANEXO 5 - QUESTIONÁRIO / ALUNO**
- 6. ANEXO 6 - ROTEIRO PARA ENTREVISTA / PROFESSOR**

ANEXO 1

CARTA CONVITE AOS PROFESSORES

Caros professores,

O Serviço de Informática Educacional do Colégio Marista de Maceió, na pessoa da Coordenadora, vem convidá-lhe a fazer parte das oficinas sobre a metodologia do webquest uma investigação orientada na Internet.

As mesmas serão realizadas nos laboratórios de informática da referida escola, nos dias e horários a serem definidos na primeira reunião, atendendo a disponibilidade de todos.

Certa de contar com sua participação, aproveito a oportunidade para agradecer antecipadamente,

Maria Aparecida Pereira Viana

Coordenadora do SINFE

ANEXO 2

QUESTIONÁRIO INDIVIDUAL DO PROFESSOR

Nome: _____ telefone para contato: _____

Formação: () Superior () Pós-Graduação Especialização () Mestrado

Nível de Atuação: Infantil () Fundamental () Médio ()

Disciplina: _____

Escola: _____

Tempo que trabalha como professor: _____

Possui alguma experiência com Internet? () sim () não

Possui computador em casa: () sim () não

Tem acesso à Internet: () sim () não

Usa Internet em suas aulas: () sim () não

Explique: _____

Apresente alguns projetos já realizados com seus alunos em anos anteriores, nos quais utilizou as novas tecnologias:

Tem participado de cursos de capacitação na área: () sim () não

Tem interesse em participar do grupo de estudo e experimentação da metodologia de utilização da Internet “WEBQUEST” que será promovido: () sim () não

Por que? _____

Quais são as suas expectativas em relação ao grupo e à nova proposta?

Que sugestões você apresenta para gerenciamento da nova proposta?

Qual o seu tempo disponível para planejamento?

ANEXO 3

DIÁRIO DO PESQUISADOR

1 – Data _____/_____/_____ N° do encontro _____

2 – Planejamento do encontro / pauta – o que vai acontecer no encontro.

3 – Execução do encontro – os acontecimentos significativos.

4 – Reflexão e análise – registro dos momentos vivenciados no encontro.

5 – Planejamento do próximo encontro / data.

ANEXO 4

RELATÓRIO DO PROFESSOR PARTICIPANTE

1. Nome: _____

2. Data: ____/____/____

3. Disciplina: _____

4. Tema do Webquest: _____

5. Planejamento do dia: (o que vou realizar)

6. Relato da opinião do professor sobre os acontecimentos, realizações, fatos evidentes do dia.

ANEXO 6

ROTEIRO PARA ENTREVISTA / PROFESSOR

1. Como recebeu a proposta do convite para participar do grupo de experimentação?
2. Quais as leituras que tem realizado ultimamente?
3. De que tipo de leitura você mais gosta?
4. Cite algumas referências bibliográficas.
5. Que revistas, jornais você indicaria como subsídio pedagógico?
6. Tem participado dos departamentos pedagógicos/assembleias pedagógicas ou de cursos de atualização?
7. Você acredita que o uso das novas tecnologias interfere na aprendizagem dos seus alunos? De que forma?
8. Na sua opinião, como o aluno aprende?
9. Qual a influência e/ou importância do uso de recursos (livros, revistas, vídeos, computadores) na aprendizagem do aluno?
10. Como podemos aplicar os recursos acima citados em suas aulas?
11. Que idéias e/ou sugestões você apresenta para as próximas reuniões com os professores participantes da nova proposta?