

WEBQUEST NO ENSINO DE BIOLOGIA: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

BARROS, Raquel Rodrigues¹; GREGÓRIO, Jordanna Sebastiana²

¹ Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade do Estado de Mato Grosso – Campus de Nova Xavantina

E-mail do autor: raquelbr_nx@hotmail.com

² Docente do Curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade do Estado de Mato Grosso – Campus de Nova Xavantina

E-mail do autor: gregoriojordanna@gmail.com.

Resumo:

A inclusão das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na atual sociedade, implica em um desafio para todas as áreas de conhecimento, principalmente para a educação. Neste sentido, a *webquest* surge como uma estratégia didática que utiliza a internet no ensino-aprendizagem. O trabalho teve como objetivo investigar as potencialidades e desafios da utilização da *webquest* como recurso didático no ensino de Biologia, para uma turma do 2º ano do ensino médio de uma escola pública de Nova Xavantina – MT. Para atingir o objetivo explicitado, orientamo-nos pelos preceitos da pesquisa qualitativa. Utilizamos como instrumentos para coleta de dados a observação e o questionário. Para a análise dos dados foi utilizada a análise de conteúdo. Para a criação da *webquest*, utilizamos o site “*Webquest fácil*”. Os estudantes, durante três dias, envolveram-se com as atividades propostas sobre os conteúdos “Platelmintos e Nematelmintos” para realizarem as atividades prescritas na *webquest*. Apontamos como resultados que este recurso foi positivo para o desenvolvimento do ensino de Biologia, pois demonstrou ser um suporte pedagógico que possibilitou a pesquisa orientada utilizando a *internet*, de forma a proporcionar uma forma de aprendizagem confiável.

Palavras-chave: ensino de biologia. tecnologias na educação. *webquest*.

1. Introdução

No contexto educacional, o computador é uma ferramenta nova que pode e deve auxiliar nas atividades educacionais proporcionando novas possibilidades de aprendizagem. A inclusão das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nas diversas esferas sociais, implica em um desafio para todas as áreas de conhecimento, principalmente no campo educacional, uma vez que o processo de ensino-aprendizagem necessita atender às exigências desse mundo tecnológico (ALMEIDA, 2015).

A integração das TIC, principalmente da *internet*, no currículo escolar e nas práticas de sala de aula, pode fornecer aos estudantes um ambiente propício ao desenvolvimento de uma aprendizagem significativa e colaborativa. Neste contexto, a *webquest* surge como uma estratégia inovadora capaz de facilitar a aprendizagem dos alunos, sendo uma metodologia de

ensino que tende a estimular competências intelectuais mais complexas em colaboração entre os colegas (ABAR; BARBOSA, 2008).

Segundo Abar e Barbosa (2008, p. 11), a “*webquest* é uma atividade didática, estruturada de forma que os alunos se envolvam no desenvolvimento de uma tarefa de investigação usando principalmente recursos da Internet”. Autores como Barato (2004) e Barros (2005) concordam que a *webquest* é uma atividade que utiliza a internet para o ensino, estimulando nos alunos a criatividade, motivação, promovendo a cooperação, a interatividade, a aprendizagem colaborativa, a pesquisa, o senso crítico e a parceria aluno e professor.

A *webquest* surgiu em 1995, quando o professor Bernie Dodge, da Universidade Estadual de San Diego nos Estados Unidos, preocupado com o papel do educador na atualidade, apresentou uma ferramenta desenvolvida para uma nova proposta de ensino. Segundo ele, esta proposta visava revolucionar o processo pedagógico de modo que o professor não fosse mais a figura transmissora de conhecimento na sala de aula, mas sim mediador do processo de ensino-aprendizagem, pois, “o objetivo dos professores não é a transmissão, é a transformação, e o papel deles é reunir fontes de conhecimento para os alunos e ajudá-los a usá-las” (DODGE, 1995, p. 1).

Para Dodge (1995), uma *webquest* deve ter uma estrutura lógica que contém os seguintes componentes básicos: i) introdução do tema a ser tratado, ii) tarefa executável, iii) processo que orientará os alunos na realização da tarefa, iv) os recursos que estarão disponíveis na *web* para a produção do conhecimento, v) a avaliação que fornecerá aos alunos indicadores (qualitativos e quantitativos) pelos quais serão avaliados e, por último, vi) a conclusão que proporá um desfecho.

Frente às possibilidades de utilização da *webquest* na educação, o problema que motivou e orientou esta pesquisa pode ser expresso na seguinte pergunta: Quais as contribuições da *webquest* como recurso didático no ensino de Biologia?

Em consonância com a questão de pesquisa, o objetivo geral da mesma foi investigar as potencialidades e desafios da utilização da *webquest* como recurso didático no ensino de Biologia, em uma escola pública, com alunos do segundo ano do ensino médio, no município de Nova Xavantina-MT.

Os objetivos específicos foram identificar para qual finalidade os participantes mais utilizam a internet em seu cotidiano; verificar a familiaridade dos participantes em relação à *webquest*; elaborar e aplicar uma *webquest* relacionada aos conteúdos de Biologia; e analisar a opinião dos alunos em relação participação na atividade da *webquest*.

Justificamos a importância da pesquisa, pois a mesma buscou identificar e aperfeiçoar a utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem, visando a compressão dos alunos mediante o processo de pesquisa e construção do seu próprio conhecimento.

Ressaltamos que este trabalho é um recorte do trabalho de conclusão de curso intitulado “Utilização da *webquest* no ensino de biologia: um estudo de caso com alunos do segundo ano do ensino médio”, apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade do Estado de Mato Grosso.

2. Metodologia

2.1 Caracterizações da pesquisa

Para atingir os objetivos, orientamo-nos pelos preceitos da pesquisa qualitativa. Justificamos a opção metodológica da pesquisa, pois, na investigação qualitativa, os dados colhidos não são expressos somente através de números; o foco principal da pesquisa, na abordagem qualitativa, são as falas e as escritas dos sujeitos que podem ser expressas nos registros escritos (BOGDAN; BIKLEN, 1994; LÜDKE; ANDRÉ, 1986).

A presente pesquisa caracterizou-se como estudo de caso. Segundo Lüdke; André (1986), o estudo de caso como estratégia de pesquisa é o estudo de um caso, simples e específico ou complexo e abstrato e deve ser sempre bem delimitado. Pode ser semelhante a outros, mas é também distinto, pois tem um interesse próprio, único, particular e representa um potencial na educação.

Utilizamos como instrumentos para coleta de dados a observação e o questionário. Nesse sentido, buscamos observar todas as ações dos participantes no decorrer da ação. Essas observações foram descritas em notas de campo, procurando detalhar o máximo possível tudo o que ocorreu durante as aulas em que a *webquest* foi aplicada.

Foram elaborados dois instrumentos, sendo o primeiro, aplicado aos participantes antes da execução da *webquest*, o qual foi composto por 7 questões descritivas, que tinham o intuito de auxiliar na caracterização e descrição dos sujeitos, bem como realizar um levantamento sobre o conhecimento prévio dos participantes em relação a *webquest* e a utilização da internet por parte da amostra.

O segundo instrumento, era composto por 5 questões de múltipla escolha, o qual foi aplicado aos participantes depois da realização das atividades da *webquest* e tinha como intuito verificar a opinião dos participantes em relação utilização do recurso no ensino dos

conteúdos.

Para a análise dos dados foi utilizada a análise de conteúdo. A luz dos referenciais teóricos de Bardin (2011), inicialmente realizamos uma pré-análise do material, selecionando os documentos que seriam analisados e formulando hipóteses. Posteriormente, elaboramos e agrupamos as unidades de registro, estabelecendo categorias.

2.2 Área de estudo

A presente pesquisa foi realizada com uma turma do segundo ano do ensino médio de uma escola pública estadual, localizada no município de Nova Xavantina, Mato Grosso, com a maioria dos alunos pertencentes a famílias de classe média/baixa. A escola dispõe de uma sala de informática com 12 computadores com sistema operacional *Windows XP*, ligados em rede.

2.3 A amostra

A turma participante era constituída por 24 alunos, sendo 14 do sexo feminino e 10 do sexo masculino. A faixa etária da amostra compreendia entre 15 e 17 anos. A referida turma foi selecionada para o desenvolvimento da atividade, uma vez que, a mesma já estava sendo acompanhada pela pesquisadora durante a disciplina de Estágio Curricular Obrigatório.

2.4 A construção da *webquest*

Para a criação da *webquest*, utilizamos o site “*Webquest fácil*”. Optamos pela utilização do referido site, uma vez, que existem páginas para construção que exigem autorização do administrador, o que demanda tempo, podendo chegar a meses para serem liberadas, dessa forma optamos por esse site, pois o mesmo exige cadastro de um *e-mail* e senha e quase que imediatamente a plataforma de construção já está liberada.

Como relatado anteriormente, uma *webquest* deve ser estruturada a partir de um tema central, que leve o aluno a se motivar pelo mesmo, onde o professor assume a posição de orientador/mediador e o aluno numa função ativa no processo de aprendizagem. Neste sentido, inicialmente escolhemos o tema da *webquest*, “*Platelmintos e Nematelmintos*”. Na sequência, buscamos a inclusão de imagens e materiais para pesquisa de fontes seguras para desenvolvimentos das tarefas e conclusão da *webquest*.

Após a elaboração, a *webquest* foi disponibilizada na plataforma educacional para que os alunos, na prática, desenvolvessem as atividades *on-line*, como visualizado na Figura 1.

Construtor de WebQuest X Webquest - Platelminos: X Requid Bemos

questfacil.com.br/webquest.php?pg=introducao&wq=19987

Platelminos e Nematelminos

Introdução	Tarefa	Processo	Avaliação	Conclusão	Créditos
------------	--------	----------	-----------	-----------	----------



Os animais pertencentes ao filo **Platelminos** são invertebrados, triblásticos e acelomados. Possuem simetria bilateral e podem ser de vida livre, podendo habitar a terra úmida, a água doce ou o ambiente marinho.

Figura 1 - Layout final da *webquest*.

2.5 Atividades desenvolvidas

A *webquest* intitulada “Platelminos e Nematelminos” foi desenvolvida para ser aplicada em três encontros, sendo classificada, portanto, como uma *webquest* curta. Entende-se por *webquest* curta, quando ocupa de uma a três aulas e tem como objetivo a obtenção e integração de conhecimentos. Já uma *webquest* longa constitui-se como aquela, que leva de uma semana a um mês para ser explorada pelos alunos, e tem como objetivo a extensão e o aprimoramento de conhecimentos (PEREIRA, 2008).

Escolhemos o tema da *webquest* “Platelminos e Nematelminos”, uma vez que este tema já seria usado para o desenvolvimento do Estágio Curricular Supervisionado na escola e sendo assim aproveitando o uso do tema para criação e aplicação da *webquest* para a coleta de dados. Após a elaboração, a *webquest* foi disponibilizada na plataforma educacional para que os alunos, na prática, desenvolvessem as atividades *on-line*.

2.6 Aplicação da *webquest*

Durante três dias, os estudantes envolveram-se com as atividades propostas sobre os conteúdos “Platelmintos e Nematelmintos” para realizarem as atividades prescritas na *webquest*.

Os alunos se deslocaram da sala de aula para o laboratório de informática, onde foi ~~apresentado~~ explicado a eles de forma simples e objetiva o que era uma *webquest*, como funcionaria e como realizariam as tarefas propostas. Os alunos foram divididos em grupos devido à quantidade de computadores presente na sala de informática, em seguida foi apresentada a introdução sobre Platelmintos e Nematelmintos.

Na sequência os alunos foram convidados à realizarem a Tarefa 1, a qual solicitava eles pesquisassem as principais características dos Platelmintos e Nematelmintos.

No segundo dia, novamente no laboratório de informática, os alunos retomaram as atividades propostas. Separados ainda em grupos, eles realizaram a Tarefa 2. A proposta foi pesquisar com base nos *links* disponibilizados na *webquest* as doenças causadas por Platelmintos e Nematelmintos. Cada grupo ficou responsável por pesquisar um tipo de doença e responder no caderno com clareza e fundamento.

Ainda no segundo dia os alunos realizaram a Tarefa 3, que compreendia a participação em um *Quiz on-line*. O *Quiz* era composto por 12 perguntas de todo o conteúdo sobre Platelmintos e Nematelmintos, de forma que o grupo que acertasse o número maior de questões, ganhava um prêmio. Ao final da Tarefa 3 foi explicado como funcionaria a quarta e última tarefa da *webquest*,

A Tarefa 4 consistia em apresentar um seminário sobre as principais doenças causadas por Platelmintos e Nematelmintos. Para esta atividade os alunos foram divididos em oito grupos de três a quatro alunos. Todas as informações necessárias para realização da atividade estavam disponíveis na *webquest*, tanto no que diz respeito a avaliação da tarefa, quanto ao material disponível para a pesquisa dos grupos.

3. Resultados e Discussão

3.1 A utilização da internet pelos alunos

Antes de aplicarmos a *webquest* procuramos realizar um diagnóstico da amostra, a fim de identificarmos alguns fatores importantes no que diz respeito à utilização da *internet* pelos alunos. Desta forma apresentamos neste tópico a resposta dos alunos em relação a três perguntas realizadas por meio questionário inicial, sendo elas: se os participantes tinham acesso à *internet* e quais os locais onde mais utilizavam; para qual finalidade os participantes

mais utilizam a *internet* e se possuíam familiaridade com o recurso *webquest*.

De acordo com as respostas, identificamos que os alunos possuem acesso à *internet*. Em relação ao local em que se conectam a *internet*, os participantes apontaram os mais variados locais como a própria residência, nos vizinhos, casas de amigos, lanchonetes entre outros.

No que diz respeito às motivações que os levam ao acesso à *internet*, a maioria afirmou que utiliza a *internet* para ter acesso às redes sociais, como *facebook*, *whatsapp* ou jogos, sendo que poucos afirmaram utilizar a *internet* para pesquisas de atividades escolares.

Sobre a familiaridade dos alunos com o recurso *webquest*, identificamos que apenas um aluno que respondeu o questionário, tinha conhecimento sobre o que é uma *webquest*, mas que nunca havia utilizado, os demais nunca tiveram conhecimento sobre uma *webquest*.

Estes resultados demonstram que a maioria dos alunos, tem acesso a *internet* e ficam conectados boa parte de seu dia. Levando em consideração este contexto concordamos com Santana; Rossini; Pretto, (2012, p. 12) ao afirmar que “é preciso refletir sobre as relações entre as tecnologias digitais e a educação, e novas formas de pensar a própria educação no seio da sociedade informacional”.

Segundo Almeida (2009) os adolescentes de hoje vivem mergulhados no mundo digital, pois pertencem à geração conectada, e a cada dia acentua-se a distância entre as novas tecnologias que surgem e a escola, devido às dificuldades ainda não superadas pelos sistemas de ensino para incorpora-las às atividades da escola.

3.2 Opiniões dos alunos sobre a utilização da *webquest* no ensino da Biologia

Após a aplicação da *webquest* foi solicitado aos alunos que respondessem ao questionário final, a fim de avaliarmos a opinião dos participantes em relação a utilização do recurso no ensino do conteúdo da Biologia.

O primeiro critério foi verificar a opinião dos participantes em relação a atividade, sendo que os mesmos poderiam escolher as seguintes alternativas: ótima, criativa, boa, regular ou ruim. As respostas dos alunos foram descritas na Tabela 1.

Tabela 1 - Opinião dos participantes sobre a atividade *webquest*.

Categorias	Quantidade de respostas
Ótima	2
Criativa	9
Boa	1
Regular	2
Ruim	0

Como podemos observar a maioria dos alunos a maioria dos alunos consideraram o recurso da *webquest* como interessante.

A *webquest* chama a atenção dos alunos, pois através da montagem das *webpages*, podemos ter ilustrações contextualizadas, de forma que as páginas fiquem graficamente mais atrativas. Segundo Castro; Tavares (2005) é inegável o fato de os *webquests* apresentarem uma boa solução de apoio ao ensino, uma vez que não preveem a aquisição de conhecimento através da memorização, mas antes através de um processo evolutivo em que se estimulam as capacidades de análise, de síntese e de pesquisa.

O segundo critério tinha a finalidade de verificar como os alunos percebiam a importância do desenvolvimento de atividades realizadas como a *webquests* em sala de aula. As respostas à esta questão foram demonstradas na Tabela 2.

Tabela 2 - Opinião dos participantes em relação à importância do desenvolvimento da *webquest*.

Categorias	Quantidade de respostas
Importantes, porque saem da rotina da sala de aula	4
Interessantes, porque utilizam o computador e a internet	10
Sem importância, por que não acrescentam em nada de útil à vida escolar	0
Desinteressantes, porque não contém nada de novo e motivador	0

Os resultados apontaram que a maioria dos alunos considerou a importância da *webquest* por utilizarem o computador e a *internet*. Todos temos interesses pelo uso da internet e quando utilizamos uma aula diferenciada para os alunos tirando eles da rotina da sala de aula e levando eles para o laboratório de informática dando liberdade a eles para experimentarem estes recursos, os mesmos ficam extremamente satisfeitos e interessados.

Segundo Souza (2013) o computador é utilizado como uma ferramenta pedagógica, e as escolas devem se adequar a essa situação, disponibilizando laboratórios de informática, para que os alunos possam aprender também através do computador, ultrapassando as aulas tradicionais.

O terceiro critério tinha como objetivo de verificar entre os participantes qual a parte da *webquest* que eles mais gostaram, sendo que as respostas podem ser verificadas na Tabela 3.

Tabela 3 - Opinião dos participantes em relação a atividade da *webquest* que mais agradou.

Categorias	Quantidade de respostas
Pesquisar sobre os sistemas biológicos dos Filos Platelmintos e Nematelmintos	8
Pesquisar sobre as doenças causadas sobre os Platelmintos e Nematelmintos	3
Resolução do Quizz	2
Elaboração e Apresentação dos seminários sobre as doenças causadas por Platelmintos e Nematelmintos	1

Durante essa atividade observamos que os alunos se sentiram mais à vontade por praticarem atividades em coletividade e tiveram mais opções de *links* para a pesquisa na *internet*. Outro fator que identificamos foi que os alunos gostaram dos materiais selecionados para pesquisa por apresentarem informações de forma clara e objetiva, despertando o interesse pela pesquisa sobre a diversidade no ambiente virtual, o qual disponibiliza textos e vídeos de forma interativa e dinâmica.

Segundo as autoras Silva; Farias (2011), ao percorrerem tais recursos propostos pelo objeto, os alunos declararam que a aprendizagem estava ocorrendo de forma mais agradável, uma vez que as informações foram oferecidas em diferentes linguagens: verbal, verbo-visual e imagética.

O quarto critério questionava os alunos sobre o interesse dos mesmos em realizar outras atividades como esta. As respostas podem ser analisadas na Tabela 4.

Tabela 4 - Opinião dos participantes em relação a utilização da *webquest* em atividades futuras.

Categorias	Quantidade de respostas
Sim	10
Não	0
Talvez	4

Identificamos que boa parte dos alunos tem interesse em participar de atividades envolvendo o recurso da *webquest* futuramente. Para as autoras Pereira; Melo (2010), a utilização de tecnologias computacionais possibilita a realização de processos mais criativos, oportunizando aprendizagem mais ativa aos alunos e dessa forma, consiste em reforçar as capacidades do sujeito para ele próprio gerir seus projetos, seus progressos, suas estratégias diante das tarefas e dos obstáculos, ou seja, toda ação educativa somente pode estimular o autodesenvolvimento e a autoaprendizagem, modificando seu meio, entrando em interação com ele.

Como última questão do questionário final, os participantes deveriam comentar, de forma discursiva, sobre sua opinião em relação a utilização da *webquest* na aprendizagem do conteúdo trabalhado (Platelmintos e Nematelmintos).

Obtivemos como resultado desta pergunta que os participantes gostaram muito dessa atividade considerando-a como uma forma diferente e inovadora que possibilitou entender melhor o conteúdo, uma vez, orientou os participantes nas pesquisas relacionadas aos conteúdos estudados.

4. Considerações Finais

Buscamos durante a realização desta pesquisa, responder quais as contribuições da *webquest* como recurso didático no ensino de Biologia. Neste sentido, propusemos como objetivo investigar as potencialidades e desafios da utilização da *webquest* como recurso didático no ensino de Biologia, para uma turma de segundo ano do ensino médio de uma escola pública de Nova Xavantina – MT.

Em relação à construção da *webquest* verificamos que este processo demanda tempo e dedicação. A questão, não está ligada ao simples domínio da tecnologia, mas na elaboração de uma atividade que estimule o aluno a pesquisar, estudar, encontrar soluções para o desafio proposto e que o aluno consiga realizá-la.

Antes de aplicarmos o recurso da *webquest* buscamos realizar um diagnóstico com os participantes e identificamos que todos os alunos têm acesso à internet nos mais variados locais e ficam conectados durante boa parte do seu tempo. A tecnologia faz parte do dia a dia

das crianças, adolescentes e adultos, porém esse contexto ainda não foi inserido no contexto escolar.

Outro fator que identificamos é que quando estas tecnologias são aplicadas de forma a desenvolver nos alunos a autonomia de construir seus conhecimentos de forma colaborativa, como no caso da presente pesquisa, estes sujeitos sentem muitas dificuldades, pois essa não é uma metodologia a qual estes sujeitos estão acostumados e sim a simples memorização dos conteúdos.

Outra verificação ao utilizar a *webquest* como recurso digital, foi a forma em que ocorreu aprendizagem colaborativa entre os alunos, onde o trabalho em grupo favoreceu a troca de discussões tendo o professor como mediador.

Diante de toda a reflexão exposta, propomos maior aprofundamento sobre a eficácia do uso da *webquest* como ferramenta nas práticas pedagógicas, de modo a proporcionar um ambiente capaz de promover aprendizagem de forma colaborativa. Acreditamos que o uso de Webquest pode contribuir para uma aprendizagem real, desde que seja utilizada na construção do conhecimento e não para simples reprodução do mesmo.

5. Referências

ABAR, Celina A. A. P.; BARBOSA, Lisbete Madsen. **WebQuest: um desafio para o professor!**. São Paulo: Avercamp, 2008.

ALMEIDA, M. E. B. Gestão de tecnologias, mídias e recursos na escola: o compartilhar de significados. In: **Em Aberto**, Brasília, v. 22, n. 79, p. 5-6, jan. 2009. p. 139-150.

ALMEIDA, V. H. **A transversalidade das tecnologias de informação e comunicação na formação inicial de professores: WebQuest como recurso pedagógico para ensino de matemática**. Dissertação (Mestrado) – IFG – Campus Jataí, Programa de Pós – Graduação em Educação para Ciências e Matemática, 2015.

BARATO, Jarbas Novelino. **A Alma das Webquest: a construção**. São Paulo. 2004. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/20959608/A-Alma-Da-Webquest-Jarbas-Novellino>>. Acesso em: 03 out. de 2017.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011. Tradução: Luís Antero Rosa, Augusto Pinheiro.

BARROS, Gílian Cristina. **WebQuest: metodologia que ultrapassa os limites do ciberespaço**. Curitiba-Paraná: EscolaBr, 2005. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012622.pdf>>. Acesso em: 08 nov. de 2017.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Trad. Maria J. Álvares, Sara B. dos Santos e Telmo M. Baptista. Porto:

Porto Editora, 1994.

CASTRO, J. I.; TAVARES, J. M. S. **Webquest**: um instrumento didático inovador. 2005. Disponível em: <<http://www.fe.up.pt/si/fileget.publartigo?pid=6334>>. Acesso em 03 nov. 2006.

DODGE, Bernie. **Webquest**: uma técnica para aprendizagem na rede Internet. 1995. Tradução, realizada pelo Prof. Jarbas Novelino Barato, do artigo: WebQuests: A Technique for Internet – Based Learning, publicado em The Distance Educator, v.1, n 2, 1995. Disponível em: <http://www.dm.ufscar.br/~jpiton/downloads/artigo_webquest_original_1996_ptbr.pdf>. Acesso em 23 de out. de 2017.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo, SP: EPU, 1986.

PEREIRA, M. C. A; MELO, M. R. A. C. **Avaliação da WebQuest gerenciamento de recursos materiais em enfermagem por alunos do curso de graduação**, Universidade de São Paulo. Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, p. 01-08, 2010.

PEREIRA, W. R. **Webquest**: ferramenta pedagógica para o professor, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Rio Negro, p. 01-52, 2008.

SANTANA, B.; ROSSINI, C.; PRETTO, N. L. (Org). **Recursos Educacionais Abertos**: práticas colaborativas políticas públicas. 1. ed., Salvador: Edufba; São Paulo: Casa da Cultura Digital. 2012. 246 p.

SILVA, M.J; FARIAS, L.F.P. **A webquest nas aulas de língua portuguesa**: desenvolvendo as capacidades de aprendizagem. Universidade Estadual da Paraíba, p.01-07, 2011.

SOUZA, M. G. **O uso da internet como ferramenta pedagógica para os professores do ensino fundamental**. Monografia (graduação) – Universidade Aberta do Brasil, Universidade Estadual do Ceará, Centro de Ciências e Tecnologia, Curso de Licenciatura Plena em Informática, Tauá, 2013.