

WEBQUEST E ENSINO DE SOCIOLOGIA: UM CASO DE PRODUÇÃO E MÉTODO PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

WEBQUEST AND SOCIOLOGY TEACHING: A CASE OF PRODUCTION AND METHOD FOR STUDENTS OF HIGH SCHOOL

- **Graziele Maria Freire Yoshimoto** –(graziyoshimoto@gmail.com)
 - **Elton Mitio Yoshimoto** –(eltonmitio@gmail.com)

Resumo:

Pretende-se neste estudo mostrar os resultados da aplicação de recurso tecnológico denominado Webquest para alunos do segundo ano do Ensino Médio de uma escola estadual na cidade de Londrina, com o objetivo de verificar sua percepção sobre essa metodologia de trabalho e diagnosticar a aprendizagem de conhecimentos trabalhados na disciplina de Sociologia. Foram utilizados pressupostos da teoria de aprendizagem por dispositivos tecnológicos e da Sociologia e os tipos de pesquisa descritiva bibliográfica, de campo e analítica. Para tanto, recorreu-se ao diálogo com análises que abordam tais temáticas, a partir da leitura de autores como ABAR & BARBOSA (2008), DODGE (1995), MASETTO (2000), PEREIRA (2009) e RUBERTI & PONTES (2008). Os resultados mostraram que a ferramenta Webquest promoveu a interação entre os alunos, motivou o desenvolvimento de atividades da disciplina de Sociologia e auxiliou na construção de conhecimento sobre o tema abordado de forma atrativa e desafiadora, motivando os alunos em práticas de pesquisa e construção do saber.

Palavras-chave: Webquest. Sociologia. Ensino e aprendizagem escolar.

Abstract:

This study intends to show the results of the application of a technological resource called Webquest for high school students of a state school in the city of Londrina, with the objective of verifying their perception about this work methodology and diagnose the learning of knowledge worked in the discipline of Sociology. We used assumptions of learning theory by technological devices and sociology and the types of bibliographic, field and analytical descriptive research. For this, we used the dialogue with analyzes that approach such topics, based on the reading of authors such as ABAR & BARBOSA (2008), DODGE (1995), MASSETTO (2000), PEREIRA (2009) and RUBERTI & PONTES (2008). The results showed that the Webquest tool promoted the interaction among the students, motivated the development of activities of the Sociology discipline and assisted in the construction of knowledge about the topic addressed in an attractive and challenging way, motivating students in research practices and knowledge construction.

Keywords: Webquest. Sociology. Teaching and school learning.

1. INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) já são realidade no cotidiano das escolas. Nossa atualidade é marcada pelo constante avanço da ciência e da tecnologia que muito tem contribuído para a mudança da prática docente no ambiente escolar. Porém, nem todas as ferramentas tecnológicas são conhecidas pela maioria dos

professores da educação básica, por isso há poucas práticas de ensino em sala de aula que desenvolvem novos conhecimentos a partir de equipamentos midiáticos.

Esse avanço tecnológico tem levado os professores a buscar em cursos de formação continuada uma capacitação necessária, para que possam organizar suas aulas a partir desse novo contexto, ampliando as formas de acesso à informação e promovendo a construção do conhecimento. Esse processo de formação contribui para o uso das tecnologias digitais nas escolas, incluindo maior sensibilização por parte do corpo docente para o trabalho com a *Internet*, uma vez que o acesso aos alunos às redes *Wi-Fi* é restrito, sendo permitido somente aos professores por meio do cadastramento do Mac ou número da placa dos aparelhos.

Destarte, por meio de uma reflexão a respeito da inclusão das novas tecnologias no contexto escolar, procurou-se desenvolver uma pesquisa com o seguinte questionamento: “Como a utilização e criação de *Webquest* em sala de aula pode contribuir com os estudantes para a compreensão de conceitos específicos da disciplina de Sociologia?”.

O objetivo do estudo é, portanto, apresentar resultados da aplicação de uma *Webquest* a 37 alunos do 2º ano do Ensino Médio de um colégio estadual da cidade de Londrina.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Uma das possibilidades tecnológicas possíveis de serem trabalhadas em sala de aula é a ferramenta *Webquest*. O professor norte-americano Bernie Dodge (1995) definiu o termo *Webquest* como uma metodologia de pesquisa na *Internet*, voltada para o processo educacional, estimulando a pesquisa e o pensamento crítico. Assim, tal recurso tem como premissa a definição de um tema e objetivos por parte do professor, de uma pesquisa inicial e disponibilização de *links* ou *sites* selecionados sobre o assunto, para consulta orientada dos alunos. Isso permite ao professor elaborar diversas atividades que podem envolver os alunos, tanto em atividades em grupo quanto em individuais.

Além disso, a *Webquest* não exige softwares específicos além dos utilizados comumente para navegar na rede, produzir páginas, textos e imagens. Para o desenvolvimento de pesquisas direcionadas por esta solução, os alunos devem assumir papéis diferentes, como o de especialistas, trocando experiências diversas. Tanto o material inicial como os resultados devem ser publicados on-line na *Web*. As *Webquests*, podem ser consideradas uma investigação orientada onde estão a maior parte das informações e recursos necessários com que os aprendizes trabalharão e que estão disponíveis na *Internet*. Elas podem ser concebidas dentro da mesma disciplina ou podem ser interdisciplinares. Dado que a concepção de um ensino interdisciplinar eficaz é mais um desafio do que projetar para uma única área de conteúdo.

Segundo Dodge (1995), as *Webquests* apresentam as seguintes seções: 1) Introdução – seção a qual deve oferecer possibilidade de pensar e analisar com criticidade. 2) Tarefa - é a definição do que o aluno terá que executar para terminar a atividade. Nesta parte da *Webquest*, o aluno age participando e colaborando com a construção do conhecimento. 3) Processo - Ao apresentar a proposta de trabalho aos alunos, as regras devem ser poucas, possíveis de cumprir e ajustadas às condições da turma. 4) Recursos - caminhos a serem

percorridos. É o momento de apresentar as fontes de informações necessárias para que a tarefa possa ser cumprida nos *links* sugeridos. 5) Avaliação - momento de reflexão e aprendizagem. É uma forma de análise das descobertas realizadas. Na avaliação, o aluno deve ser informado sobre como seu desempenho será avaliado. Podem-se apresentar tabelas, fichas e questionários na avaliação. 6) Conclusão - ligada à avaliação, a conclusão é uma forma de apresentar um resumo das aprendizagens, bem como os pontos que poderão ser retomados em outros momentos.

O autor expõe ainda que essa proposta pedagógica sóciointerativa permite um produtivo aprendizado, pois os alunos atuam em cooperação uns com os outros e não sozinhos, ou seja, de forma individualizada. É fato que o trabalho colaborativo possibilita a troca e a conquista de novos conhecimentos, além de uma aprendizagem significativa e interessante. Para Abar e Barbosa (2008), a *Webquest* é uma atividade executada pelos alunos e possui as características de um projeto em que, em primeiro lugar, surge a ideia e em seguida, definem-se os objetivos do projeto. Faz-se o plano das ações que devem ser executadas; e apresentam-se os recursos e fontes necessários à execução das ações.

Masseto (2000) define as novas tecnologias como aquelas vinculadas ao uso do computador, da informática, da telemática e da educação a distância. Por isso, cada vez mais há a busca por professores preparados em lidar com as tecnologias digitais que permitem ao educador tornar o ensino atrativo, lúdico, dinâmico e ágil, enriquecendo a mediação do saber, além de tornar as aulas mais participativas e seus conteúdos mais envolventes.

Ruberti & Pontes (2001), por sua vez, defendem que o desenvolvimento de uma educação sociointeracionista só é possível quando há a troca entre os indivíduos de novos saberes, pois, de acordo com esses autores, a alfabetização tecnológica só ocorre a partir da utilização de tecnologias em sala de aula. Essa alfabetização não incide do acesso às diferentes tecnologias, mas da produção de novos conhecimentos por meio de ferramentas midiáticas.

A partir da leitura das Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Sociologia do Estado do Paraná (2008), observou-se que não há uma orientação clara sobre a utilização de computadores e da *Internet* nas aulas de Sociologia. Neste documento são apresentados como recursos didático-pedagógicos as seguintes ações: aulas expositivas, exercícios debatidos de forma escrita ou oral, leitura de texto como jornais e livros didáticos, apresentação de seminários e análises críticas de imagens. Deste modo, ao analisar as orientações destas diretrizes é possível refletir sobre a necessidade de desenvolver novas práticas de ensino que utilize diferentes ferramentas de aprendizagem.

As DCE de Sociologia apresentam também uma crítica em relação às aulas estritamente teóricas, consideradas desinteressantes por não atrair os olhares dos educandos. Por isso, o ensino de Sociologia nas escolas pode ser enriquecido com as *Webquest* através do uso de novas tecnologias em sala de aula, especialmente quando há abordagem de temas como “A Cidadania e os Direitos Sociais no Brasil” propostos para serem desenvolvidos com os alunos do Ensino Médio.

Tais abordagens estão relacionadas aos desígnios da Educação em Direitos Humanos (EDH), que descrevem a valorização dos indivíduos no exercício da cidadania. No Parecer CNE/CP nº 8/2012, são relatados os objetivos da EDH como meio para a consolidação de políticas democráticas, bem como contribui para o fortalecimento de direitos fundamentais para a vida em sociedade. Nesse documento, há a valorização da transformação dos

indivíduos em sujeitos sociais conscientes que buscam contribuir com o fortalecimento de direitos. A escola é considerada, portanto, um veículo importante para constituição da EDH e compreende-se que a consolidação de práticas educacionais voltadas à alfabetização tecnológica abre caminhos para a exploração de novos saberes.

O Ensino de Sociologia auxilia o desenvolvimento de análises críticas sobre práticas pedagógicas que envolvem as tecnologias, bem como reflete a respeito de como essas estão contribuindo para o fortalecimento de uma EDH. Por isso, considerar a EDH, especialmente nesta área de estudo, possibilita compreender a importância de ações estabelecidas no ambiente da escola que se caracterizam como democráticas, valorizando a cidadania dos agentes envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Diretamente ligado aos princípios da EDH, o Ensino de Sociologia busca desenvolver práticas pedagógicas que permitem a formação da pessoa humana e do cidadão. É importante destacar que, de acordo com a EDH, o conceito cidadania é algo essencial para a vida em sociedade, por constituir a dignidade dos indivíduos.

Ademais, o Ensino de Sociologia é desenvolvido por fundamentos metodológicos específicos e está organizado por dois campos de estudo: a Ciências Sociais e a Educação (SILVA, 2009: p.63). Entender o processo de ensino e aprendizagem no contexto da formação de cidadãos é fundamental para desenvolver novas metodologias de ensino específicas para as Ciências Sociais, como contribuição ao Ensino de Sociologia.

Amaury Moraes (2010) afirma que uma das principais finalidades do Ensino de Sociologia é possibilitar ao indivíduo o desenvolvimento de um novo olhar sobre a vida em sociedade, analisando criticamente as relações sociais cotidianas que muitas vezes provocam diferentes formas de desigualdades.

Ao considerar as análises de Silva (2009), o objetivo do Ensino de Sociologia é garantir o desenvolvimento de uma postura intelectual dos indivíduos, já que permite diferentes reflexões acerca da vida social na qual estão inseridos. Com o intuito de aproximar essas relações que ocorrem no dia a dia, são empregadas nas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), nos espaços da Educação Básica. Dessa maneira, para que sejam estruturadas metodologias pedagógicas capazes de consolidar o Ensino de Sociologia na Educação Básica, a finalidade desse projeto é empregar as TDIC em sala de aula a partir da *Webquest*.

Assim, o objetivo de desenvolver *Webquest* com os educandos é promover a constituição de novos saberes e consolidar a autonomia dos indivíduos envolvidos nesse processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, é necessário conhecer as particularidades relacionadas aos recursos pedagógicos, para produzir sentidos humanísticos e integrador ao usar novas tecnologias. Professores e alunos podem estabelecer uma análise a respeito do aprendizado através da mídia, bem como as vantagens e desvantagens dos meios de comunicação no cotidiano. Essa prática pode permitir uma análise crítica sobre as relações histórico-sociais, desenvolvendo uma consciência coletiva através da construção do conhecimento.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento desta pesquisa foi apresentada aos estudantes uma *Webquest* com o tema: “A Cidadania e os Direitos Sociais no Brasil”. Para tanto, foram utilizados pressupostos da teoria sociointeracionista com o objetivo de promover caminhos para a construção de diferentes conhecimentos. Primeiramente, após sensibilização sobre a possibilidade de uso das tecnologias digitais no contexto escolar, especificamente, na disciplina de Sociologia, foi apresentado aos estudantes o recurso escolhido.

Na sequência, os alunos foram levados ao laboratório do colégio e orientados a como realizar as atividades. A proposta era desenvolver uma pesquisa com o objetivo de responder à seguinte questão: “De que forma podemos combater os males da sociedade brasileira como as desigualdades sociais?”. A turma foi dividida em grupos de, no máximo, cinco pessoas para apresentar em sala suas pesquisas utilizando a TV *Pendrive*. Cada grupo de alunos teve dez minutos para relatar o trabalho desenvolvido por meio de slides e vídeos.

Os alunos foram orientados a realizar a *Webquest* com o auxílio de consulta à biblioteca da escola, em livros relacionados ao tema, e na *Internet*, por meio de sites oficiais como o do IBGE, (<http://www.ibge.gov.br/home/>) da Câmara dos Deputados, (<http://www2.camara.leg.br/>), da Assembleia Legislativa do Paraná, (<http://www.alep.pr.gov.br/>) e da Transparência Brasil, (<http://www.transparencia.org.br/>). Com todas as informações adquiridas durante a investigação, cada grupo escreveu um resumo com os principais dados coletados.

A avaliação proposta para os alunos na pesquisa considerou a abrangência, a viabilidade e a coerência das ideias apresentadas por cada grupo. Ademais, foram consideradas também as argumentações dos alunos após sua análise sobre a cidadania e os direitos sociais no Brasil.

Ao final das atividades, quatro alunos responderam a um questionário na qual descreveram e enviaram por e-mail aos professores orientadores suas considerações a respeito desta ferramenta. A próxima seção apresenta resultados e interpretações que contribuem para uma reflexão sobre como ocorreu o processo de aprendizagem a partir de um recurso tecnológico específico, e de que maneira os participantes da pesquisa compreenderam o novo conteúdo da disciplina de Sociologia.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os resultados da análise da pesquisa realizada pelos educandos são apresentados em duas seções. Na primeira, é desenvolvida uma reflexão sobre as respostas dos alunos no questionário enviado por e-mail, com a proposta de compreender o que eles aprenderam principalmente a partir da ferramenta utilizada. Na segunda, há uma breve análise dos resumos entregues em sala de aula, cuja finalidade era apresentar o que os estudantes entenderam do conteúdo escolhido para estudo. Dessa maneira, seguem abaixo as duas seções:

4.1. Questionário

O questionário foi elaborado para analisar o que os educandos consideraram importante na realização das atividades propostas na *Webquest*. Como a maioria dos

estudantes não conhecia essa ferramenta de ensino, esperava-se muitas dificuldades no desenvolvimento das atividades, assim a importância de analisar a percepção e as considerações dos alunos.

Nesse sentido, foram realizados aos educandos os seguintes questionamentos: 1) O que vocês acharam da *Webquest*?; 2) Você compreendeu o que é uma *Webquest*?; 3) Que tipo de disciplina poderia ser trabalhada por meio dessa ferramenta?; 4) Quais foram as dificuldades encontradas para se realizar as tarefas?

A primeira pergunta do questionário investiga as opiniões dos alunos sobre a *Webquest* estudada nas aulas de Sociologia. Nesta pergunta, a maioria dos alunos descreveu a ferramenta como recurso e atrativo, sendo que em alguns momentos há uma ênfase na ideia de uma “coisa nova” ou “algo novo”. Esse é um dado importante para a pesquisa, pois confirma o que já foi relatado anteriormente a respeito da pouca utilização de tecnologias no ambiente escolar, especialmente as que utilizam a *Internet*. A seguir aparecem alguns relatos:

“*Webquest* é muito interessante, pois, estimula nos autoquestionar sobre temas que muitas vezes não damos muita importância. E descobrir coisas novas aumentando nosso conhecimento” [aluno 1].

“Achei superinteressante esse método de trabalho, é uma oportunidade de realizar algo novo e diferente” [aluno 2].

“Uma coisa nova, interessante diferente” [aluno 3].

“A *Webquest* é um procedimento fácil e rápido, onde podemos realizar nossas atividades sem darmos o trabalho de ficar copiando exercícios e sem termos o problema de perdemos a lista de questões, pois a *Internet* é uma ferramenta muito abrangente e precisamos usufruir mais desse fácil acesso que temos” [aluno 4].

O objetivo da segunda pergunta era investigar a aprendizagem dos alunos sobre o que é uma *Webquest*. As respostas dos alunos para essa pergunta estão relacionadas à facilidade de pesquisar por meio da *Internet*. Para eles, esse método de pesquisa além de algo novo, produz certa satisfação em compreender os conceitos estudados de maneira mais atrativa e diferente, conforme pode ser notado nos relatos:

“Usa a *Internet* como meio de direcioná-lo para um trabalho de pesquisa, são perguntas feitas através da *Web*” [aluno 1].

“Por mim eu compreendi que a *Webquest*, é um meio de estudo, na *Internet*, de fácil acesso, e fácil compreensão do assunto” [aluno 2].

“E eu compreendi sim. Eu não encontrei nenhuma dificuldade em realizar essa atividade” [aluno 3].

“Sim, compreendi, é uma maneira simples e fácil de trabalhar alguns temas que são importantes, dá para entender bem sem precisar de textos grandes, e o leitor tem vontade de saber mais e pesquisar” [aluno 4].

A terceira pergunta objetivou a reflexão dos alunos sobre a possibilidade de trabalhar essa ferramenta pedagógica em diferentes disciplinas estudadas por eles. Ao ler as respostas dos estudantes no terceiro questionamento, há duas situações que se destacam: a primeira demonstra que, segundo sua opinião, qualquer disciplina pode ser trabalhada com a ferramenta *Webquest*, a segunda é a sugestão de temas relacionados à política e à escola para novas atividades na *Web*. Isto pode ser constatado nos relatos abaixo:

“Eu acho que todas as disciplinas poderiam ser trabalhadas na *Webquest*, desde área de humanas até a exata” [aluno 1].

“Acho que dá para trabalhar todas as disciplinas por essa ferramenta” (aluno 2).

“Disciplinas que estimulam um debate saudável e construtivo para nossa sociedade, temas polêmicos como a Ditadura Militar” [aluno 3].

“Tem várias disciplinas que dá para trabalhar na *Webquest*, e vários temas polêmicos e interessantes também, temas políticos, sociais, sobre a escola etc.” [aluno 4].

As sugestões dos alunos sobre temas que deveriam ser importantes para uma *Webquest* foram abrangentes e vão desde o tipo de educação, por exemplo, escolas civis e militares, as várias religiões que atuam no Brasil e ainda temas abordados na Filosofia, Sociologia, Literatura, Física, Matemática entre outras disciplinas.

A proposta da quarta pergunta foi analisar as respostas dos alunos a respeito das dificuldades encontradas para a realização da *Webquest*. A partir das respostas dos educandos, é possível compreender que no início da atividade alguns encontraram dificuldades pela pouca experiência e prática em utilizar tal ferramenta para estudo, o que não foi observado, por exemplo, no uso da *Internet* em geral.

“Nenhuma, o tema foi bem aplicado” [aluno1].

“No começo foi um pouco difícil de entender algumas coisas, mas depois de ler atentamente foi tranquilo” [aluno 2].

“Fontes para compreender realmente cada realidade, os dois lados dos temas, de pessoas favorecidas contra as desfavorecidas” [aluno 3].

“Não teve dificuldade, foi fácil de entender” [aluno 4].

Para compreender um pouco mais sobre o que os alunos realmente aprenderam a partir da *Webquest*, foram analisados os resumos entregues após as apresentações de cada grupo em sala de aula. Isso possibilitou uma reflexão a respeito da importância de serem desenvolvidas novas práticas pedagógicas que utilizam as tecnologias.

4.2. Resumos

Nos resumos elaborados pelos alunos, há diferentes propostas de análise reflexiva a respeito da realidade vivida por eles no cotidiano, considerando principalmente os

problemas enfrentados pelos cidadãos brasileiros na atualidade. A maioria dos textos começa com um relato sobre o tema “Desigualdade Social” e sua relação com outros temas como saúde, segurança, educação, transporte e habitação.

Um dos grupos destacou as questões enfrentadas pela população brasileira em torno da desigualdade social, dialogando com a formação da cultura e da política ao longo da história do país. Esse grupo ressalta que o problema da desigualdade pode ser superado, descrevendo que é preciso a maior participação dos cidadãos nas decisões referentes aos assuntos da sociedade.

“O Brasil é um país que ainda sofre muito com a desigualdade social, isso vem decorrendo desde nossos ancestrais, mas todos esses malefícios podem ser resolvidos com o aprimoramento do Estado, bem como as contribuições e participação dos cidadãos.” [grupo 1].

outro grupo também enfatizou a importância da participação política da população para a superação das desigualdades sociais, escrevendo o que compreenderam sobre o que é o “voto político” e a necessidade de uma ação política consciente para melhores resultados para a vida em sociedade. Para eles, o tema desigualdade está estritamente relacionado ao conceito de voto, problematizando as práticas dos políticos que estão agindo na atualidade.

“O Voto é para os cidadãos mostrar as suas escolhas políticas, sociais ou morais. E os políticos que elegemos, não atendem as nossas expectativas e com os noticiários vemos as divergência políticas e social. Políticos que aproveitam do poder, dado pelos cidadãos, o descaso com a educação e a saúde pública e ainda a corrupção, justamente, os políticos que foram eleitos para acabar com os males que atinge a sociedade acabam promovendo as desigualdades sociais no país (...)” [grupo 2].

O conceito mais utilizado pelos alunos em seus resumos foi o de “Corrupção”, em todos os textos aparece esse conceito como o grande causador das desigualdades sociais no país. De acordo com os alunos, o problema é o grande desvio de dinheiro público que aumenta e cria novos tipos de desigualdade. Assim, nos resumos há também diferentes propostas para solucionar esse problema apontado por eles, alguns relatam a mudança de atitude na hora de votar, outros destacam maiores investimentos públicos na educação e segurança, até mesmo na criação de novas leis e punições.

“Um dos primeiros pontos que devemos aprimorar para romper essa desigualdade, seria a mudança nas atitudes dos cidadãos, pois as nossas atitudes é o reflexo do nosso governo. Mas também precisamos eleger um governante que tenha a capacidade de cumprir com o seu dever, e assim não havendo corrupção dentro dele” [grupo 1].

“Desenvolvimento econômico do país crescente para captação da mão de obra desempregada para a redução da desigualdade social, maior investimento na educação. Capacitar os judiciários para atender a demanda de processos penais. Reformar o código penal. Aumentar os salários dos policiais” [grupo 2].

A partir de uma análise dos resumos elaborados pelos alunos, é possível compreender um pouco mais como a teoria sociointeracionista proposta por meio da

Webquest contribui para a construção de um novo conhecimento. Durante as aulas e mesmo nos textos entregues, é observado como a troca de experiências pode oportunizar uma aprendizagem capaz de promover um saber de diferentes conceitos estudados. No caso do conteúdo “Desigualdade Social no Brasil”, estudado nas aulas de Sociologia, por meio da *Webquest*, os alunos conseguiram compreender as relações sociais que contribuem para a ocorrência das desigualdades sociais na sociedade brasileira.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na realização desta pesquisa, procurou-se compreender como a utilização de tecnologias digitais no ambiente escolar, especialmente a ferramenta *Webquest*, pode contribuir com um processo de ensino e aprendizagem dos alunos da Educação Básica. Assim, a análise a respeito do uso deste recurso em sala de aula constitui-se como uma reflexão a partir das experiências de alunos.

A interpretação dos resultados obtidos durante a pesquisa possibilitou organizar uma reflexão sobre a importância não só do acesso às tecnologias digitais, mas também como serão utilizadas essas ferramentas como um instrumento de ensino, capaz de promover nos alunos novas práticas de interação e troca de conhecimentos.

Com essa pesquisa, espera-se que novos estudos sobre a criação de *Webquests* colaborem com o debate sobre a necessidade de serem desenvolvidas novas metodologias de ensino. Essas metodologias devem ser capazes de influenciar os alunos a pensar criticamente sobre a realidade social vivida. Uma prática que vai além do conhecer o conteúdo estudado, pois pode promover uma sensibilização no querer aprender sempre algo novo.

REFERÊNCIAS

ABAR, Celina; BARBOSA, Lisbete. **Webquest um desafio para o Professor**. São Paulo: Avercamp, 2008.

BRASIL. CNE. CP. **Parecer nº. 08/2012 – Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos**, homologado pelo Ministro da Educação mediante despacho de 30 de maio de 2012. Brasília: Conselho Pleno do Conselho Nacional de Educação, 2012.

DODGE, Bernie. (1995). **Some Thoughts About WebQuests**. Disponível em: <http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html>. Acesso em: 01 mar. 2018.

MASETTO, Marcos T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: _____. MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12 ed. Campinas: Papyrus, 2000. p. 11-65.

PARANÁ. SEED. **Diretrizes Curriculares de Sociologia para o Ensino Médio**. Curitiba: SEED-PR, 2008. Disponível em:

<www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce_socio.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2009.

PEREIRA, Rosmary Wagner. **WEBQUEST - Ferramenta Pedagógica para o Professor**. Secretaria do Estado de Educação Superintendência da Educação. Diretoria de Políticas e Programas Educacionais Programa de Desenvolvimento Educacional. Artigo Pde/2008 Universidade Tecnológica Federal Do Paraná. 2009.

RUBERTI, Isabela; PONTES, Aldo Nascimento. **Mídia Educação e Cidadania: considerações sobre a importância da alfabetização tecnológica audiovisual na sociedade da informação**. ETD – Educação Temática digital, Campinas, v.3, n.1, p.21-27, dez.2001. Disponível em: <http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Linguagem%20Visual/midia_educacao_e_cidadania_consideracoes_sobre_a_importancia_da_alfabetizacao_tecnologica_audiovisual_na_sociedade_de_informacao.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2014.