

## A WEBQUEST COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO CONTEXTO ESCOLAR

Robson José Gomes Alves  
João Wandemberg Gonçalves Maciel

*Universidade Federal da Paraíba*

robsonjga@gmail.com

joaowandemberg@gmail.com

### RESUMO

Para a internet ser vista como uma ferramenta útil no auxílio de pesquisas escolares, deve-se colocar à disposição do aluno recursos que o orientem frente às inúmeras atividades que normalmente são solicitadas no contexto escolar. Diante desta necessidade, preeminente, decidiu-se realizar esse estudo, tomando como principal fonte, observações da utilização da *Webquest* pelos alunos e questionário de grupo. Como fonte complementar, o ponto de vista do(s) professor(es) sobre a aplicação deste recurso metodológico e de seus resultados colhidos, visando favorecer à prática docente. A proposta em tela, ancorando-se em pressupostos teóricos, postulados por Lévy (2010); Marcuschi e Xavier (2005) e Moran (2013) busca verificar o papel da *Webquest* como facilitadora no processo de pesquisa na internet por alunos do 8º ano do ensino fundamental em uma escola pública na cidade de Campina Grande, Paraíba; aprimorar o letramento digital dos educandos participantes da pesquisa; checar se a utilização de *Webquests* proporciona o trabalho cooperativo e/ou colaborativo no contexto escolar e investigar o papel do professor na utilização dessa ferramenta tecnológica no contexto de sala de aula. A metodologia norteadoras da pesquisa definiu-se a partir da natureza qualitativa como uma maneira de dar voz às pessoas envolvidas. Esse tipo de pesquisa possibilita a obtenção de dados descritivos mediante contato direto e interativo do pesquisador com a situação objeto de estudo, permitindo que este entenda fenômenos segundo a perspectiva dos participantes da situação estudada e a partir daí situe suas interpretações. Necessário se fez, no caso desse projeto de pesquisa, situar e construir um dinamismo de aproximação do processo de aquisição do conhecimento na pesquisa escolar através da internet. Daí a opção de se realizar uma pesquisa-ação com a inserção da ferramenta *Webquest*. O contexto de aprendizagem promovida pela referida *WebQuest* alude a práticas que põem o educando em contato com diversos saberes, dentro de atividades autênticas de uso da língua, que o fazem refletir e interagir com estes conteúdos, de modo a construir consigo e com os outros sua competência discursiva.

**Palavras-chave:** *Webquest*, Letramento digital, Trabalho cooperativo/colaborativo.

### Introdução

A internet tem-se apresentado como um elemento pedagógico profícuo nos últimos anos. Se for considerada a viabilidade da *Webquest* – *WQ* ser parte de um material de apoio



para o professor e para o educando desenvolverem ações comunicativas, então é necessário pensar de que maneira essa nova metodologia de ensino deve ser incluída com o material didático adaptado em sala de aula.

Para que a internet seja vista como uma ferramenta útil no auxílio de pesquisas escolares, deve-se colocar à disposição do aluno recursos que o orientem diante das inúmeras informações que podem, ao invés de facilitar, dificultar sua aprendizagem. O presente estudo almeja a utilização da metodologia *WebQuest* que funciona como um meio capaz de motivar a pesquisa escolar através da internet, com direcionamentos e orientações que instigam o aluno através de questionamentos com o objetivo de alcançar melhores resultados. Cabe-nos ressaltar, que segundo Moran (1999, p. 18), usando as funcionalidades da internet, “o professor terá a sua disposição a possibilidade de elaborar um processo de ensino-aprendizagem de forma mais aberta, flexível, inovadora e contínua”. Diante de tal contexto, decidiu-se realizar esse estudo, tomando como principal fonte, observações da utilização da *WebQuest* pelos alunos e questionário de grupo. Como fonte complementar, o ponto de vista do(s) professor(es) sobre a aplicação e os resultados, visando favorecer à prática docente.

As tecnologias digitais móveis incitam mudanças acentuadas na educação, quer presencial, quer a distância. Na presencial, desenraizam a concepção de ensino-aprendizagem fixo e temporalizado. Podemos aprender a partir de vários lugares, simultaneamente, *on-line* e *off-line*, juntos e separados. Na educação a distância, favorecem o equilíbrio entre a aprendizagem individual e a colaborativa, de modo que os alunos de qualquer lugar podem aprender em grupo, em rede, da maneira mais flexível e condigna a cada educando. Os próprios termos “tecnologias móveis” demonstram a contradição de usá-los em um ambiente rígido como a sala de aula: elas são projetadas para locomover-se, para que sejam conduzidas a qualquer lugar, utilizadas a qualquer hora e de diversas formas (MORAN, 2013, p. 30).

Esta pesquisa fará uma reflexão sobre a utilidade de novos instrumentos que associamos às novas tecnologias da informação e comunicação. Segundo Vázquez *et al.* (2006, p. 57),

o potencial da *webquest*, sem abandonar outros tipos de recursos mais tradicionais (laboratório, saídas de campo) pode complementar-se com a possibilidade de fazer aflorar os conhecimentos e as ideias dos alunos e colocá-los em contraste com os conhecimentos escolares ajudando a reconstruí-los.

Nesse contexto, as novas tecnologias da informação e comunicação requerem que repensemos a educação em sua inteireza, no que abrange a inclusão e a capacitação dos



professores ao uso de ferramentas de informática e internet, as relações professor-aluno, o ensino em sala de aula, bem como os objetivos da própria educação.

Diante dessa realidade sociotécnica, a ambiência cultural dá origem ao que se denomina cibercultura (Lévy (2010), Lemos (2002), Santaella (2001)). Nesse almiré, Lemos (2002) assevera que o ciberespaço

“ é o hipertexto mundial interativo, onde cada um pode adicionar, retirar e modificar partes dessa estrutura telemática, como um texto vivo, um organismo auto-organizante”; é o “ ambiente de circulação de discussões pluralistas, reforçando competências diferenciadas e aproveitando o caldo de conhecimento que é gerado dos laços comunitários, podendo potencializar a troca de competências, gerando a coletivização dos saberes”; é o ambiente que “ não tem controle centralizado, multiplicando-se de forma anárquica e extensa, desordenadamente, a partir de conexões múltiplas e diferenciadas, permitindo agregações ordinárias, ponto a ponto, formando comunidades ordinárias” (LEMOS, 2002, p. 131, 145 e 146).

Novos processos criativos podem ser potencializados pelos fluxos sociotécnicos de ambientes virtuais de aprendizagem que utilizam o digital como suporte, a exemplo do ciberespaço. Este, surge não só por conta da digitalização, evolução da informática e suas interfaces, própria dos computadores individuais, mas da interconexão mundial entre computadores, popularmente conhecida como internet.

No que diz respeito às práticas educativas, é importante ressaltar o conceito de letramento digital (XAVIER, 2005, p. 27), “que implica na realização de uma nova prática de leitura e escrita, distintas das formas tradicionais de letramento”. Assim, o letramento digital possibilita que o aprendiz reinvente seu cotidiano por meio de uma prática pedagógica que ultrapassa os limites físicos das instituições de ensino, auxiliando, principalmente, na construção coletiva de conhecimentos e na troca de experiências entre professor e alunos, numa relação de simetria. Essa nova prática passa a ser utilizada nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), que apresentam diversas ferramentas, síncronas (*chats*, videoconferências) e assíncronas (fóruns, mensagens de *e-mail*), fomentadoras do letramento digital.

A língua é dinâmica. Muda no tempo e no espaço. Novos gêneros discursivos/textuais sempre vão surgindo ou transmutando ao longo do tempo. Os textos digitais são mais interacionais, mais flexíveis, mais móveis, mais dinâmicos e podem ser conectados virtualmente em qualquer lugar por qualquer pessoa. São considerados não lineares, dando infinitas possibilidades de percurso para a leitura conforme o interesse do leitor, diante de um hipertexto.



É oportuno que na escola seja abordada a questão dos gêneros discursivos/textuais. Por isso quando o professor for trabalhar com a produção textual, como exemplo o gênero carta, seria interessante abordar a questão do gênero discursivo virtual *e-mail* que hoje é mais usado como meio de comunicação do que o gênero carta, tão presente no contexto social quando na escola reinava o letramento analógico. Não desfazendo e nem influenciando em relação à preferência de um ou de outro, mas, como vivemos em tempos em que não se pode negar o desenvolvimento tecnológico digital, é interessante que a escola se preocupe em formar cidadãos que saibam as diferenças e as semelhanças entre estes dois gêneros e outros tantos que circulam na internet.

Frente ao contexto contemporâneo, Marcuschi (2004) ressalta alguns aspectos que caracterizam a linguagem utilizada no contexto digital:

- (1) **do ponto de vista dos usos da linguagem**, temos uma pontuação minimalista, uma ortografia um tanto bizarra, abundância de siglas, abreviaturas nada convencionais, estruturas frasais pouco ortodoxas e uma escrita semi-alfabética;
- (2) **do ponto de vista da natureza enunciativa dessa linguagem**, integram-se mais semioses do que usualmente, tendo em vista a natureza do meio com a participação mais intensa e menos pessoal surgindo a hiperpessoalidade;
- (3) **do ponto de vista dos gêneros realizados**, a Internet transmuta de maneira bastante complexa gêneros existentes, desenvolve alguns realmente novos e mescla vários outros. (MASCUSCHI, 2004, p. 19)

Observa-se que a comunicação mediada pelas novas tecnologias digitais, decorrentes do uso do computador conectado à internet, vem transformando e ampliando as possibilidades de práticas discursivas na sociedade contemporânea.

Ademais, é notável o número crescente de usuários de programas para envio e recebimento de mensagens e àqueles destinados à interação e à socialização: *MSN* (comunicador instantâneo), *blogs* (diário virtual), *e-mails* (para troca de mensagens assincronamente), *chats* (salas de bate-papo – abertas ou fechadas), *fotologs* (diários em que há divulgação de fotos pessoais), dentre outros. Para Marcuschi (2005, p. 13), “pode-se dizer que, na atual *sociedade da informação*, a internet é uma espécie de protótipo de novas formas de comportamento comunicativo”. Logo, não podemos negar a influência que esses instrumentos têm sobre a sociedade moderna e, corolariamente, do seu modo de utilização da linguagem, pois, em cerca de cinco décadas de existência, a internet e seus recursos tornaram-se indispensáveis em muitos lares e em grande parte das empresas, nacionais e internacionais.

Nesse diapasão, Lévy (1996) sublinha que os seres humanos jamais pensam sozinhos ou sem ferramentas. Para o filósofo, as instituições, as línguas, os signos, as técnicas de comunicação e de representação e registro fazem parte das atividades cognitivas dos





indivíduos. E o desenvolvimento da comunicação mediada por computador e pelas redes digitais aparece como a “constituição deliberada de novas formas de inteligência coletiva, mais flexíveis, mais democráticas, fundadas sobre a reciprocidade e o respeito das singularidades” (LÉVY, 1996, p. 96). Assim, nesse cenário, é relevante que a escola valorize e se aproprie de ferramentas disponíveis e significativas como as redes sociais para mediar a configuração desse saber coletivo, realçado por Lévy (1996), que se faz por meio das interações sociais e culturais.

Partindo desse pressuposto, o estudo em tela objetivou: verificar o papel da *Webquest* como facilitadora no processo de pesquisa na internet por alunos do 8<sup>o</sup> ano do ensino fundamental em uma escola pública da cidade de Campina Grande, PB; aprimorar o letramento digital dos educandos envolvidos na pesquisa; averiguar se a utilização de *Webquests* proporciona o trabalho cooperativo e/ou colaborativo e investigar o papel do professor na utilização de *Webquests* no contexto de sala de aula.

### **Metodologia**

A metodologia norteadora desta pesquisa definiu-se a partir da natureza qualitativa, como uma maneira de dar voz às pessoas envolvidas. Surgida inicialmente na antropologia, nos últimos trinta anos, esse tipo de pesquisa ganhou espaço em áreas como a educação e a psicologia. Não busca enumerar ou medir eventos e geralmente não emprega instrumentos estatísticos para análise dos dados. Igualmente, faz a obtenção de dados descritivos mediante contato direto e interativo do pesquisador com a situação objeto de estudo, possibilitando que este entenda fenômenos segundo a perspectiva dos participantes da situação estudada e a partir daí situe suas interpretações (NEVES, 1996).

A definição do campo desta pesquisa ocorreu através de uma análise preliminar, pela qual se objetivou chegar à uma escola, definida pelos seguintes critérios: infraestrutura física e organização pedagógica da escola. A adoção desses critérios prende-se ao pressuposto de que haja acesso à internet, de que a escola atenda alunos de ensino fundamental do 6<sup>o</sup> ao 9<sup>o</sup> anos e já faça uso do computador como recurso embasado em projetos pedagógicos. Devendo ser uma escola com experiência no seu ensino utilizando a internet como apoio pedagógico. Assim, optamos por uma turma do 8<sup>o</sup> ano do ensino fundamental de uma escola pública municipal de Campina Grande, com 35 alunos, com faixa etária entre 13 e 15 anos de idade.



Para a coleta dos dados, utilizou-se dos seguintes instrumentos: observação participante, entrevista de grupo focal com os alunos e entrevista semiestruturada com o técnico do laboratório de informática. Apresentam-se os referidos instrumentos a seguir.

Executada após um planejamento prévio para se responder a propósitos já definidos, considerando elementos como: por que observar, para que observar, como observar e o que observar (RUDIO, 2001). A observação tem como finalidade obter informações da realidade empírica relacionadas aos objetivos enunciados para esta pesquisa, indicando quais as informações que realmente interessam à observação. “As observações, quando adequadamente realizadas, são um retrato vivo da realidade estudada.” (VIANNA, 2003, p. 33).

O grupo focal é uma modalidade específica de grupo em que os membros são selecionados por suas características em comum, com o objetivo de conhecer, através de entrevista em profundidade, as percepções, atitudes e comportamentos desses sujeitos. Os entrevistados falam, dividem opiniões, discutem, trazendo à tona os fatores críticos de determinada problemática e permite a manifestação de uma grande diversidade de ideias, conceitos, mostrando atitudes e valores em um ambiente onde os indivíduos interagem como na vida real. O grupo focal não busca consenso, e sim, mais que tudo, a emergência de todas as opiniões, permitindo que esses dados sejam trabalhados. O pesquisador trata de descobrir, captar e recolher as opiniões do grupo (ABRAMOVAY; RUA, 2003).

A entrevista individual semiestruturada, baseia-se em um tópico guia a partir dos temas centrais e dos problemas de pesquisa. É um dos métodos mais ricos de coleta de informações, realizada através de um conjunto de perguntas abertas. Nem todas as perguntas elaboradas são utilizadas, durante a realização da entrevista, pode-se introduzir outras questões que surgem de acordo com o que acontece no processo em relação às informações que se deseja obter.

O pesquisador elaborou e implantou uma *WebQuest*, que envolveu tema previsto no projeto político pedagógico da escola e no planejamento do professor da turma. A *WebQuest* foi utilizada previamente por três ou quatro estudantes de 13 a 15 anos para testá-la quanto à clareza e ao funcionamento adequado. Durante o teste, verificou-se a necessidade de alterações na *WebQuest* que, em seguida foi utilizada na escola campo.

Os alunos foram à sala de aula e ao laboratório de informática da escola em onze sessões de 45 minutos, durante dois meses e meio, para realização de pesquisa escolar



orientada pela *WebQuest*. Os 35 estudantes realizaram as atividades em sete equipes (cada uma com cinco componentes), previamente agrupados pelo professor em sala. Todas as sessões foram observadas ortodoxamente pelo pesquisador, que registrou no diário de campo, dados relacionados à navegação, à utilização e à interação dos alunos com a *WebQuest*.

Não existe uma fórmula ou receita para a construção de uma *WebQuest*, entretanto, Bernie Dodge (1995) organizou um esboço de todos os elementos que ele acredita que deve haver em uma boa *WQ*, são eles: “a introdução, a tarefa, o processo, os recursos, a avaliação, a conclusão e os créditos”.

Vejamos detalhadamente os elementos supracitados:

A [1] introdução tem como função apresentar o tema que será abordado na *WQ* de forma provocante, que incentive o educando a realizar a pesquisa com grande interesse. Geralmente o tema parte de problemas mundiais trazidos para dentro da sala de aula ou algo que desafie o aluno a apresentar soluções viáveis. A [2] tarefa é a proposta na qual o aluno deverá se engajar para solucionar a problemática da *WQ*. As perguntas devem ser formuladas de forma que provoque a imaginação do discente. A tarefa é o aspecto central da *WQ*. Diferentes objetivos de aprendizagem correspondem a tarefas distintas na sua complexidade e na sua abrangência curricular.

É no [3] processo que o educador irá descrever de que forma essas tarefas devem ser desenvolvidas, como um guia com orientações passo a passo, estabelecendo prazos, designando papéis e estabelecendo estratégias. Os [4] recursos são estabelecidos para subsidiar a pesquisa do educando. É a oportunidade do educador pré-estabelecer onde seu aluno irá buscar as informações necessárias, estabelecer uma rota. Poderá citar textos, livros de referências, gravações em vídeos, lugares que podem ser visitados ou pessoas que podem ser entrevistadas para colher informações. Os *sites* disponíveis na internet formam o grande pano de fundo das pesquisas dos alunos. O professor deve disponibilizar uma lista concisa de *sites* relevantes e aceitáveis, com informações seguras e confiáveis avaliadas antecipadamente.

A *WQ* resulta em um produto final que pode ser relatório, apresentação multimídia, dramatização, criação de *site*, *Webfolder*, *blogger* ou criação e edição de CD-ROM com os resultados da pesquisa realizada. Através do produto final será [5] avaliada a aprendizagem alcançada pelos alunos. A [6] conclusão revisa o que foi aprendido e sugere uma ininterrupta reflexão pertinente ao tema estudado, fase em que o professor recebe o *feedback* dos



educandos. E, finalmente, os [7] créditos que informam as fontes de onde são retiradas as informações para montar a *Webquest*, quando página da *Web*, coloca-se o *link*, quando material físico, coloca-se a referência bibliográfica. É também o espaço de agradecimento às pessoas ou às instituições que tenham colaborado na elaboração.

## Resultados e Discussão

Nesta pesquisa optamos por converter as identidades reais dos educandos em identidades fictícias, correspondendo às equipes de trabalho (sete equipes com cinco componentes cada uma, doravante: ET1; ET2; ET3; ET4; ET5; ET6 e ET7 e ao respectivo papel desempenhado na *WebQuest*.

Neste primeiro encontro, apresentamo-nos como pesquisador da Universidade Federal da Paraíba e que estávamos desenvolvendo um estudo sobre a *WebQuest* como ferramenta de aprendizagem no contexto escolar. Em seguida, passamos um questionário relativo à pesquisa para sabermos o grau de conhecimento dos alunos sobre o tema, ora em análise.

Diante dos resultados obtidos pelo questionário, resolvemos realizar uma oficina sobre **A utilização de *WebQuest*** com a turma (posteriormente foi realizada uma oficina com os professores da escola) a fim de que eles conhecessem melhor a ferramenta, os seus objetivos e a sua funcionalidade.

Levamos a turma ao laboratório de informática, lá apresentamos o tema da *WebQuest*, a saber: *Cyberbullying*: como combatê-lo? É o que está descrito, a seguir:

**Cyberbullyingeducar**

**WEBQUEST - CYBERBULLYING**

*WEBQUEST - CYBERBULLYING: como combatê-lo?*

8º ano

Língua Portuguesa

Na *internet*, no celular ou em qualquer outra plataforma digital, mensagens com imagens e comentários depreciativos estão cada vez mais frequentes, este cenário torna o *bullying* ainda mais nocivo. Como o espaço virtual é ilimitado, o poder de agressão se amplia e a vítima se sente acuada mesmo fora da escola.

O que você poderá aprender com esta *WebQuest*:

- Estudar e Debater o tema proposto;
- Manifestar, através de um **Artigo de Opinião**, o seu pensamento crítico;
- Realizar com toda a comunidade escolar uma campanha contra o *Cyberbullying*.

FIGURA 1 - Tela de apresentação da *WebQuest*

Fonte: <https://sites.google.com/site/cyberbullyingeducar/>





Em outras sessões, apresentamos a Introdução nesta aula, também no laboratório, apresentamos a definição do tema, disponibilizamos a nossa página no *Facebook* e o nosso *WhatsApp* como suportes ininterruptos de ajuda e já começamos a discutir com os alunos outras possíveis definições e/ou conceitos que tivessem alguma relação com o *Cyberbullying*. Depois fomos para a tela Tarefa, lá apresentamos as tarefas que as equipes iriam desenvolver, aproveitamos para lembrar aos alunos que a tarefa é o coração da *WQ*, é ela que define a dinâmica do trabalho a ser desenvolvido. Em outra sessão fomos ao item Processo, este é o responsável pelo encaminhamento do aluno frente à imensidão de informações que ele encontra na internet. Sem esse rumo, muito provavelmente, o estudante perde-se no emaranhado de informações sem conseguir atingir o objetivo pretendido. Ressaltamos, ainda, que ao acompanharmos todo esse processo, verificamos que com a *WebQuest* os alunos se envolveram em um trabalho de longa duração, fazendo uso de processos cognitivos de nível superior que os levaram a pensar, a refletir e a relacionar fontes de informação selecionada e a construir, por si mesmos, conhecimentos singulares, que interligaram e utilizaram na resolução de um problema aberto, verossímil e impactante.

A sessão voltada à categoria Recursos foi desenvolvida em três aulas, na 1ª aula, levamos os aprendizes para o laboratório de informática, lá comentamos a confiabilidade das fontes, os seus autores e as suas relações com a temática, ora em análise. Na 2ª aula, os alunos puderam acessar os endereços sugeridos para compreenderem melhor os gêneros discursivos/textuais propostos, a saber, o Debate e o Artigo de Opinião, em seguida eles discutiram os gêneros, fizeram mais apontamentos, tiraram dúvidas conosco (professora e pesquisador) e já começaram, manuscritamente, a redigirem os seus textos, posicionando-se sobre a questão da necessidade de se combater o *Cyberbullying*. Para este momento de revisão e reescritura dedicamos várias aulas, pois acreditamos, indubitavelmente, que a revisão é um momento singular para a reflexão de aspectos linguísticos e discursivos que compõem os textos e a enunciação. Além disso, a revisão é uma prática colaborativa, em que o aluno – produtor de textos e de discursos – retextualiza a sua produção, tomando dizeres constitutivos do discurso do outro, para reescrever o texto, de modo a torná-lo mais coerente (linguística e discursivamente) à situação sociocomunicativa em que o texto irá circular.

Na categoria Avaliação, os alunos foram lembrados sobre o caráter contínuo da avaliação, de que o objetivo não era apontar os erros, mas o quanto eles poderiam aprender ao participarem dessa metodologia de pesquisa, assim, eles tiveram, no ínterim do estudo, a



oportunidade de se autoavaliarem, de avaliarem os demais participantes e de serem avaliados pelo pesquisador. No item Conclusão, parabenizamos os participantes pelo esforço despendido, pelo compartilhamento de ideias e de conhecimentos e pela a aprendizagem adquirida por todos eles.

## **Conclusões**

Enfim, verificamos que o dispositivo *WebQuest* propôs uma situação educativa que conduziu o aluno a sentir a necessidade de refletir sobre a tarefa proposta, haja vista que a própria situação requerida pela *WebQuest* remeteu a conhecimentos prévios, mas também envolveu novas habilidades, levando o sujeito a buscar soluções para a tarefa, refletindo sobre que saberes, que posturas e que procedimentos necessitaria para resolvê-la, e assim fomentando seu conhecimento e sua competência. Neste sentido, o contexto de aprendizagem promovida pela referida *WebQuest* alude a práticas que põem o educando em contato com diversos saberes, dentro de atividades autênticas de uso da língua, que o fazem refletir e interagir com estes conteúdos, de modo a construir consigo e com os outros sua competência discursiva.

Vê-se assim, que no desenvolvimento de habilidades próprias da contemporaneidade, está o desafio da escola em envolver a comunidade com os aparatos tecnológicos digitais. Para tanto, há a necessidade da apreensão dos letramentos imperiosos ao uso eficiente das tecnologias atuais, o que comprava ser imprescindível a incrementação do ensino brasileiro e, por conseguinte da aprendizagem de nossos alunos de acordo com as novas circunstâncias, o que nos leva a afirmar que trabalhar no contexto escolar atual, exclusivamente, com o letramento impresso, é negar aos nossos alunos o momento presente e não os preparar para os seus imperativos futuros.

## **Referências**

ABRAMOVAY, Mirian et al. **Escola e violência**. Brasília: UNESCO, UCB, 2003.

DODGE, Bernie. *WebQuests: A Technique for Internet – Based Learning*. **The Distance Educator**, Tradução de Jarbas Novelino Barato. V. 1, nº 2, 1995.

LEMONS, A. *Cibercultura*. **Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: [Editora 34](#), 1996.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, [2010](#).

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. **Hipertexto e gêneros digitais**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: Definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R. M. & BEZERRA, M. A. (Orgs.). **Gêneros textuais e ensino**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MORAN, José Manuel. Internet no ensino. **Comunicação & educação**. V (14): janeiro/abril 1999, p. 17-26.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2013.

NEVES, J. L. Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades. **Cadernos de Pesquisas em Administração**, v. 1, n.3, 2º sem., 1996.

RUDIO, F.V. **Introdução ao Projeto de Pesquisa científica**. 29ª. Edição. Vozes, São Paulo, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2001.

VÁZQUEZ BERNAL, B. y JIMÉNEZ PÉREZ, R. (2006). **Las NTIC y la resolución de problemas escolares**. Una aproximación a través de las Webquest. *Alambique*, 50, 56-65.

VIANNA, Heraldo M. **Pesquisa em educação**: a observação. Brasília: Plano editora, 2003.

XAVIER, Antônio C. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, L.A.; XAVIER, A. C. (Org.) **Hipertexto e gêneros digitais**. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.