

Uma Aventura na Web com Tutankhamon

Sónia Catarina da Silva Cruz
Universidade do Minho
soniacatarinacruz@gmail.com

Ana Amélia Amorim Carvalho
Universidade do Minho
aac@iep.uminho.pt

Resumo – A presente comunicação apresenta o conceito de Aventura na Web ou WebQuest, os seus mentores e componentes, reflectindo sobre a necessidade de a utilizar em contexto educativo por forma a promover situações de aprendizagem com recurso à Web. De seguida, apresentam-se os objectivos para a utilização desta Aventura na Web, bem como, a sua estrutura. Descreve-se o estudo efectuado e reflecte-se sobre os resultados obtidos. Finalmente, são enunciadas as conclusões.

Palavras Chave – Aprendizagem colaborativa, Aventura na Web, Perspectiva construtivista da aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

O contacto diário com novas informações e conhecimentos no mundo que não o da escola é incontestável. Se a escola perdeu progressivamente o monopólio de criação e transmissão de conhecimentos, os sistemas de educação devem atribuir-se a uma nova missão de orientar os percursos individuais no saber e contribuir para o reconhecimento do conjunto das competências dos alunos, incluindo os conhecimentos não académicos.

Existem hoje outros espaços de diálogo e de pesquisa privilegiados que articula o jovem, o mundo e a escola. Por esta razão, a escola deve alterar a sua concepção tradicional e deve começar por estabelecer pontes com outros universos de informação e abrir-se a outras situações de aprendizagem. Torna-se vital que no contexto da sala de aula se use e se aprenda a utilizar as novas tecnologias, proporcionando um acesso igualitário aos diferentes meios de comunicação. Recursos educativos como a utilização da World Wide Web e das Aventuras na Web devem cada vez mais estar presentes no contexto educativo como meios de pesquisa e selecção de informação. Tal, implica uma redefinição do papel do professor, do estilo de ensino, das concepções de aprendizagem e um novo papel dos intervenientes no processo de ensino aprendizagem.

Uma Aventura na Web é uma estratégia de aprendizagem, concebida e implantada por professores para ser resolvida por alunos, disponibilizada on-line. O termo Aventura na Web resulta da tradução do termo inglês WebQuest. Esta nomenclatura foi criada por Bernie Dodge e Tom March, em 1995, para designarem o tipo de actividades que estavam a

desenvolver com professores, tirando partido das tecnologias dos recursos disponíveis na World Wide Web [1]. Uma Aventura na Web é constituída por seis componentes: a introdução ao tema a tratar, devendo ser motivadora, a tarefa que o aluno vai realizar e que deve ser desafiante e executável, o processo através do qual o aluno se orienta para realizar a tarefa, os recursos disponíveis preferencialmente na Web para a produção efectiva do conhecimento, a avaliação, que explicita ao aluno os indicadores qualitativos e quantitativos que vão ser levados em consideração na avaliação do seu desempenho, e a conclusão, que relembra o objectivo final daquele projecto e deve despertar o aluno para pesquisas futuras.

Desta feita, uma Aventura na Web é uma actividade de pesquisa apresentada a um grupo de alunos através de uma tarefa que se pretende desafiante, possibilitando o acesso orientado a múltiplos recursos de informação, na sua maioria disponibilizados na Web, suportando um processo de aprendizagem que promove o desenvolvimento de reflexão crítica sobre a informação disponibilizada, bem como, o tratamento e utilização dessa informação, permitindo aprendizagens significativas em ambiente cooperativo.

A aula deve, então, ser vista como uma aula-oficina [2] em que os alunos participam em trabalhos colaborativos para a realização de tarefas, sendo apoiados pelo professor quando dele necessitam.

Deste modo, o professor cumpre uma missão que lhe é exigida: a de preparar os seus alunos para agarrarem as oportunidades sócio-culturais oferecidas pelas novas tecnologias ao mesmo tempo que arma os seus alunos contra os riscos que estas comportam [3]. Desta forma, através da exploração da Aventura na Web procede-se a todo um trabalho que coloca o aluno como eixo central. “Será ele o pivô, quer o trabalho envolva projectos [...] de pesquisa, troca de informações [...]; quer envolva projectos colaborativos à base de recolha, análise, interpretação e partilha de dados [...] com vista à resolução de um problema” [4].

2. A AVENTURA NA WEB E O CONTEXTO EDUCATIVO: OBJECTIVOS PARA A SUA UTILIZAÇÃO

É bastante difícil que os alunos aprendam e se disponibilizem para aprender em ambientes de aprendizagem que lhes reservem um papel passivo. Pelo recurso apelativo como

constitui a Web, é possível uma aprendizagem activa, uma vez que os alunos entram em contacto com múltiplas informações e para as compreender vão ter de tratar essa informação, o que, segundo o modelo construtivista exige a reestruturação do conhecimento prévio permitindo uma mudança conceptual através de múltiplas oportunidades e processos de relação. Numa aprendizagem como permitem as Aventuras na Web, este processo é enriquecido com a negociação entre pares, possibilitando um produto construído pelo grupo. Ora este tipo de abordagem possibilita que competências como pesquisar, analisar, sintetizar, apresentar projectos contribuam para que o aluno se torne num ser autónomo, responsável pelo seu próprio processo de aprendizagem. Assim, optámos por aprofundar as potencialidades deste novo recurso educativo a fim de compreender a sua pertinência no processo ensino aprendizagem.

No campo da educação histórica, a World Wide Web já se tornou, entre muitos alunos, uma fonte de acesso ao conhecimento histórico. Mas o acesso às fontes históricas não ensina a exercitar o pensamento histórico, competência que se deseja desenvolvida pelos alunos [2]. Para o exercitar é necessário compreender pontos de vista diversificados dos agentes históricos, testemunhas e fontes secundárias de vários tipos. Conjugando a perspectiva construtivista da aprendizagem com a introdução das novas tecnologias de informação, crê-se que a utilização da Aventura na Web se reveste de toda a importância uma vez que permite desenvolver as competências essenciais de acordo com o currículo nacional, especificamente: promover a pesquisa histórica individual ou em grupo, com tratamento de informação, verbal e iconográfica, a utilização da tecnologia informática ao serviço da História, bem como, a divulgação e partilha do conhecimento histórico através do envolvimento directo na dinamização da turma.

Ser competente em História implica saber utilizar fontes diversas para compreender o sentido humano do passado e do presente de uma forma contextualizada, e saber exprimir com eficácia o seu pensamento histórico através dos diversos meios de comunicação actualmente disponíveis.

Ter alunos empenhados e motivados na aula constitui o desejo de cada professor. Ter um desafio para ser resolvido a partir da Web constitui, à partida, um elemento favorável à sua aceitação pelo aluno.

As Aventuras na Web possibilitam uma aprendizagem colaborativa que se caracteriza pela interactividade e negociação [5]. Trabalhar colaborativamente implica, *per se*, uma interacção cognitiva entre os pares, o que exige a negociação. Emerge, actualmente, o designado construtivismo comunal baseando-se numa aprendizagem centrada na comunidade (grupo) onde os aprendentes discutem, exteriorizam e interpretam a informação. Assim, a educação deve ser um diálogo interactivo entre iguais. A formação on-line favorece a igualdade entre alunos com ritmos diferentes. Eles podem reflectir sobre o que lêem, decidir o que perguntar ou comentar, o que exige responsabilidade na aprendizagem. O fazer algo com alguém implica que se discuta

fundamentadamente de forma a impor a sua opinião não pela autoridade mas pela argumentação.

Não mais podemos negar o uso generalizado das tecnologias pelos nossos alunos. Então, torna-se necessário saber olhar para elas e tratá-las, não como inimigo, mas como aliados no processo educativo.

Tendo por objectivo motivar os alunos para a unidade Contributos das Primeiras Civilizações, leccionada na disciplina de História do 7º ano de escolaridade, procurou-se dar a conhecer melhor, aos alunos, aspectos da história de uma grande civilização como é a egípcia através da descoberta do faraó Tutankhamon explorando e realizando as tarefas propostas na Aventura na Web disponibilizada em: <http://www.iep.uminho.pt/aac/Tutankhamon>, tornando a aula de História como se de uma oficina se tratasse a fim de desenvolver o ofício do historiador.

Através desta exploração visamos o desenvolvimento das competências essenciais em História, nomeadamente, a utilização de fontes/tratamento de informação. De facto, ser competente em história significa saber utilizar fontes diversas a fim de compreender o passado para responder aos desafios do presente e do futuro. Actualmente exige-se ao cidadão comum competências em História que lhe permitam ser capaz de saber ler diversas fontes históricas, cruzar informações e inferir a veracidade ou a falsidade das fontes a fim de compreender a visão do eu e do outro, em diferentes tempos e em diferentes espaços [6].

”Receber apenas um conjunto de ideias estereotipadas por mais vastas ou avançadas que sejam, sobre a fatia da história que está representada nos programas curriculares, serviria as necessidades dos jovens numa sociedade fechada e estática. [...] Saber história envolve, de facto, maior complexidade mental do que a simples compreensão das ideias feitas que o professor ou o manual queira transmitir” [2].

Presentemente, aceita-se que a presença da História no currículo do Ensino Básico encontra a sua fundamentação no pressuposto de que a sua aprendizagem possibilita aos alunos construir uma visão global e organizada de uma sociedade complexa, plural e em permanente mudança [2].

3. A AVENTURA NA WEB COM TUTANKHAMON

Na Home Page do site da Aventura na Web com Tutankhamon explicita-se que se trata de uma Aventura na Web realizada para alunos do 3º ciclo da disciplina de História. A mesma dispõe de uma Ajuda ao Professor. Esta Ajuda explica o que é uma Aventura na Web e menciona o enquadramento desta Aventura na Web. É disponibilizado o nome do autor e o contacto electrónico para um possível contacto, bem como, a data da realização do site e as características para a sua optimização. O fundo representa uma compilação de elementos da cultura egípcia (Figura 1).

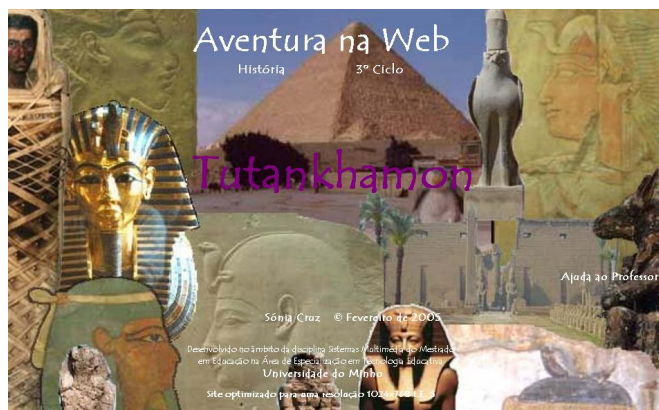


FIGURA 1

HOME PAGE DO SITE AVENTURA NA WEB COM TUTANKHAMON.

Activando a hiperligação Tutankhamon, o utilizador acede ao Menu que integra as seis componentes que constituem uma Aventura na Web, bem como, a Ajuda ao utilizador (Figura 2). Esta ajuda refere as componentes e o que nelas se pretende, bem como algumas orientações para trabalhar em grupo.

Com o menu sempre disponível, o utilizador deve aceder sequencialmente às várias componentes a fim de realizar as tarefas propostas.

Accionando a Introdução, o aluno é convidado a conhecer Tutankhamon e a recolher informação sobre este faraó de forma a ajudar o realizador da sequela do filme “A Múmia” a encontrar um argumento para o seu novo filme, desta feita, relacionado com o faraó Tutankhamon (Figura 2).

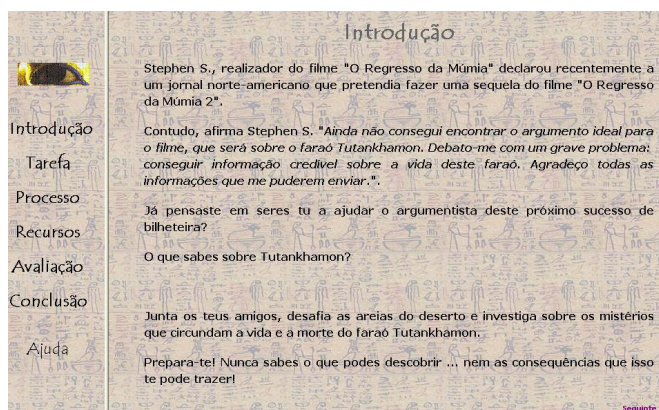


FIGURA 2

FRAGMENTO DA COMPONENTE INTRODUÇÃO “AVENTURA NA WEB COM TUTANKHAMON”

Ao aceder à Tarefa, o utilizador vai procurar informação para o desempenho de cinco papéis ao longo do tempo a fim de os incluir num portfólio tendo por objectivo ajudar o cineasta a encontrar um argumento para o seu novo filme (Figura 3).

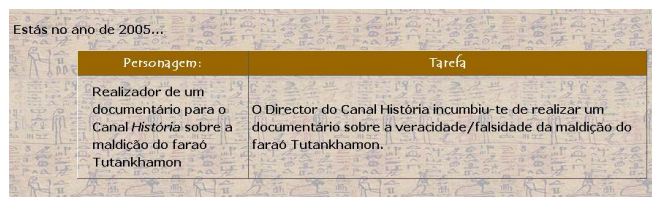


FIGURA 3

FRAGMENTO DA COMPONENTE TAREFA “AVENTURA NA WEB COM TUTANKHAMON”, INCUMBINDO O ALUNO DE REALIZAR UM DOCUMENTÁRIO SOBRE A VERACIDADE/FALSIDADE DA MALDIÇÃO DE TUTANKHAMON

No Processo, os alunos acedem a orientações sobre o trabalho a ser produzido tendo em vista a produção final do seu trabalho.

A fim de recolher informação para a personagem escolhida, os alunos devem aceder aos *Recursos* e consultar os sites com a informação a pesquisar para cada personagem.

Na Avaliação apresentam-se os critérios de avaliação qualitativos e quantitativos levados em consideração pelo professor para uma avaliação final de cada trabalho efectuado. Esta avaliação incide sobre o trabalho desenvolvido pelos alunos nas aulas, bem como, a apresentação do projecto colaborativo aos colegas. A informação reunida constitui, pois, o portfólio que tinha por objectivo ajudar um cineasta a encontrar um argumento para o seu novo filme.

Uma última componente, a Conclusão, indica aos alunos a vantagem de realizar a Aventura na Web e remete para uma reflexão pessoal sobre Tutankhamon.

4. O ESTUDO

Este estudo tem como objectivo verificar a importância da integração da Aventura na Web no processo de ensino aprendizagem como forma de desenvolver as competências essenciais de acordo com o currículo nacional, especificamente: promover a pesquisa histórica individual ou em grupo, com tratamento de informação, verbal e iconográfica, a utilização da tecnologia informática ao serviço da História, bem como, a divulgação e partilha do conhecimento histórico através do envolvimento directo na dinamização da turma [7].

No que se refere ao hiperdocumento desenvolvido procura-se analisar a aprendizagem e a reacção dos alunos à Aventura na Web. Deste modo, vamos inquirir a opinião dos alunos sobre a Aventura na Web com Tutankhamon, sobre a forma como aprenderam os conteúdos, sobre a realização da tarefa em grupo. Procuramos, ainda, analisar, através da observação do comportamento dos alunos, o modo interessado/desinteressado; a facilidade/dificuldade com que estes trabalham com a Aventura na Web e como eles usam a informação dos sites para a produção de conhecimento efectivo.

Tendo em atenção os objectivos propostos e as condições disponíveis para a implementação deste estudo, optámos por um estudo de caso.

4.1. Caracterização da amostra

A amostra integrou 29 sujeitos que frequentam a disciplina de História no Externato Maria Auxiliadora, no norte de Portugal, do 7º ano de escolaridade do 3º ciclo do ensino básico.

Com base nos questionários, a fim de averiguar o nível da literacia informática da amostra, foi possível concluir que esta revela alguns conhecimentos básicos da funcionalidade de manuseamento do computador enquanto ferramenta de trabalho, sendo que o Word e o PowerPoint encontram-se no topo das preferências. Grande parte dos sujeitos sente-se à vontade com o uso do computador (69%) revelando 72% gostar muito de trabalhar com esta ferramenta. A totalidade da amostra está familiarizada com a Internet, sendo que 97% afirmam “navegar” com regularidade na Web. Esta regularidade é evidenciada pelo uso diário do computador por 48% dos alunos.

Esta caracterização revela-se fundamental uma vez que permite ao professor tomar conhecimento das aptências da amostra para com a ferramenta de trabalho. O facto da maioria ter usado pela primeira vez o computador antes de entrar para a escola e fazer dele instrumento de uso diário, permitiu ao professor inferir que estavam assegurados os conhecimentos básicos sobre esta tecnologia. Uma vez que a larga maioria da amostra tem por hábito percorrer sites na Web, concluiu-se que não seria tarefa difícil trabalhar com o hiperdocumento concebido.

Estando estas competências asseguradas, o caminho para um uso correcto da aventura na Web estava facilitado.

4.2. Descrição do estudo

O estudo decorreu durante o ano lectivo de 2004/2005 e foi efectuado em cinco aulas.

Na primeira aula os alunos tomaram conhecimento da actividade proposta pelo docente e os objectivos deste para a realização da mesma. Tendo sido aceite o desafio, os alunos receberam instruções acerca do funcionamento do hiperdocumento sendo esclarecidas dúvidas pontuais sobre os objectivos do trabalho ou sobre a avaliação. Procedeu-se, ainda, ao preenchimento da ficha de literacia informática e iniciou-se a Aventura na Web.

Nas aulas seguintes, procurando responder ao desafio lançado, os alunos desempenharam as respectivas tarefas em grupo e exploraram livremente o hiperdocumento.

Nestas aulas, o docente fez-se acompanhar de uma grelha de observação a fim de registar os comportamentos dos sujeitos durante a realização da Aventura na Web.

Na quinta e última aula, procedeu-se à apresentação em grande grupo dos trabalhos efectuados, sendo recolhidos pelo docente a fim de proceder à análise documental e consequente

avaliação do conhecimento efectivamente produzido. Os alunos preencheram, ainda, um questionário a fim de se conhecer a opinião dos sujeitos sobre a Aventura na Web.

4.3. Técnicas e instrumentos de recolha de dados

As técnicas de recolha de dados utilizadas neste estudo foram o inquérito, a observação e a análise documental. Desenvolveram-se dois questionários, um designado por Ficha de Literacia Informática para aquilatar os conhecimentos informáticos da amostra. O segundo questionário, preenchido no final do estudo, inquiriu a opinião dos sujeitos sobre a Aventura na Web, incidindo sobre três dimensões: a navegação no site, a estratégia de ensino utilizada e o trabalho de grupo.

A grelha de observação permitiu, ao docente, registar em cada aula os comportamentos dos sujeitos durante a realização da Aventura na Web, nomeadamente, o interesse dos alunos no desenrolar do trabalho de grupo, as dificuldades manifestadas pelos alunos e, ainda, problemas técnicos ocorridos durante a exploração da Aventura na Web.

4.4. Apresentação e análise de resultados

Tal como já foi enunciado, a realização da ficha de literacia informática permitiu fazer a caracterização da amostra e obviar as competências da mesma quanto ao domínio do computador como instrumento de trabalho.

Com base nos dados registados na grelha de observação constatou-se o interesse crescente dos alunos à medida que a Aventura na Web era explorada.

No entanto, esse interesse não foi partilhado da mesma forma por todos os elementos do grupo. Constatou-se, de igual modo, a emergência de líderes em cada grupo.

No que concerne às dificuldades sentidas pelos alunos em algumas actividades da Aventura na Web, verificou-se, inicialmente, os alunos não compreenderam a tarefa que lhes era pedida, ao que o professor atribuiu a uma deficiente leitura das tarefas.

Na quinta aula, apenas 27 dos 29 elementos que compunham a amostra responderam ao questionário de opinião, uma vez que dois alunos faltaram à aula de apresentação dos projectos e preenchimento do referido questionário.

De seguida, passamos a apresentar os dados obtidos no questionário de opinião, por dimensão.

Navegação

Através do questionário pôde-se constatar que o facto dos alunos já terem conhecimentos básicos sobre o uso e domínio do computador permitiu que grande parte da amostra (89%) navegasse à vontade na Web, não sentindo dificuldades de maior em seleccionar a informação.

Estratégia de ensino

A Aventura na Web foi considerada por 93% da amostra como desafiante, visto que apreciaram o instrumento como forma de pesquisa e de recolha de informação. O facto de realizarem esta experiência possibilitou a grande parte dos sujeitos (78%) ter a percepção não só do que sabiam e do que não sabiam mas também, adquirir novos conhecimentos sobre o tema leccionado (93%).

Um dado importante a constatar foi o facto da amostra se consciencializar para a necessidade de seleccionar informação (74%) na feitura do trabalho. De facto, para a realização das tarefas os elementos teriam que retirar apenas a informação pertinente no sentido de a organizar em ideias e/ou acontecimentos principais. Nesse sentido, o hiperdocumento promoveu o desenvolvimento de competências, quer da língua materna, quer específicas da História, nomeadamente, leitura, compreensão, pesquisa, selecção de informação e comunicação escrita.

Claramente, a estratégia implementada, para além de dar frutos no que concerne ao desenvolvimento de competências várias serviu, também, para desenvolver o gosto pelo tema. A amostra foi unânime ao considerar que esta estratégia, diferente das habitualmente implementadas, serviu como motivação para o conteúdo em estudo. Por acréscimo, e perante o questionário de opinião, pôde-se indagar que 96% ganhou mais interesse pela disciplina de História.

Trabalho de grupo

Na realização das actividades propostas na Aventura da Web, os alunos tiveram que trabalhar em grupo. De ressaltar que, na generalidade, o trabalho de grupo beneficiou de certa forma a integração dos elementos no grupo, bem como, desenvolveu outros hábitos e métodos de trabalho, espírito de grupo e capacidade de liderança. De facto, 78% da amostra considerou que trabalhar em grupo possibilitou uma melhor compreensão do conteúdo e 93% dos sujeitos afirmaram que esta estratégia possibilitou o debate de ideias e de diferentes perspectivas. Assim, a maioria (81%) dos elementos da amostra considerou que facilitou a aprendizagem, embora 15% dos sujeitos tivesse mencionado que “não facilitou nem dificultou” a aprendizagem. Podemos, talvez, inferir que esses elementos têm já alguma autonomia na realização das tarefas.

Relativamente à análise documental efectivamente produzida pelos grupos passamos a apresentar sucintamente os trabalhos realizados por cada grupo, de acordo com a tarefa definida.

Apresentação em PowerPoint sobre a vida do faraó Tutankhamon

O trabalho apresentado por este grupo revelou rigor científico, mas notou-se que os alunos não conseguiram reportar-se aos tempos passados, uma vez que, não se verificou o cruzamento da informação. O grupo não se

conseguiu desprender da informação disponibilizada na Web para a construção do PowerPoint. A apresentação evidenciou algumas falhas, uma vez que não houve um cuidado de apresentar a informação de uma forma simples e motivadora.

Página Web sobre o espólio de Tutankhamon

O grupo cumpriu os tópicos enunciados na tarefa, respondendo com eficácia e rigor aos critérios definidos na avaliação. Foi um dos grupos que melhor trabalhou a informação disponibilizada, uma vez que a tratou correctamente sem se desviarem do rigor científico. A página construída pelos alunos é simples e funcional. De acordo com os conhecimentos, os alunos realizaram a página com base no modelo sequencial para disponibilizar a informação numa única página. A página é composta por texto e imagens alusivas ao referenciado, revelando alguma criatividade.

Diário sobre as descobertas de Howard Carter

O grupo cumpriu os tópicos enunciados na tarefa, respondendo com eficácia e rigor aos critérios definidos na avaliação. Foi também um dos grupos que soube trabalhar a informação disponibilizada, uma vez que a tratou correctamente sem se desviar do rigor científico. Os alunos identificaram-se com a personagem conseguindo narrar com uma lógica temporal os acontecimentos históricos. No diário, procuraram seguir com fidelidade as fontes apresentadas na Web. Este grupo destacou-se, também, pelo requinte da apresentação do Diário colocando evidências visuais de acordo com o que estava a ser descrito. É um trabalho de agradável leitura, com linguagem adequada ao momento histórico retratado.

Relatório sobre as causas da morte de Tutankhamon

O grupo cumpriu os tópicos enunciados na tarefa, revelando algumas dificuldades na organização da informação. Os alunos conseguiram seleccionar e apresentar as duas visões que justificam a morte de Tutankhamon, mas o texto elaborado encontra-se um pouco confuso. Notou-se o tratamento da informação, mas a apresentação do mesmo foi pouco criativa.

Vídeo sobre a eventual maldição de Tutankhamon

Este grupo cumpriu os tópicos enunciados na tarefa, respondendo com eficácia e rigor aos critérios definidos na avaliação. O grupo pesquisou a informação na Web, recolheu a mais importante, organizando, com pertinência, o guião para o filme que iam realizar.

O filme produzido pelos alunos revelou criatividade e dinamismo uma vez que conseguiu problematizar as duas perspectivas em causa. Foi visível o rigor científico em torno da acesa discussão das duas perspectivas, bem evidentes no filme. Essa problematização foi realizada de forma atractiva

(verificando-se cuidado nos adereços das personagens em causa, sátira social) e lúdica.

5. CONCLUSÃO DO ESTUDO

Concluído o estudo, tornou-se possível obviar sobre as vantagens da utilização deste recurso educativo em contexto sala de aula. Tornou-se evidente ao docente que, para os alunos, o facto de desempenharem uma tarefa a partir da Web era, *per se*, motivadora.

Através da exploração do hiperdocumento, cada grupo ficou incumbido de realizar uma tarefa específica, tendo que a apresentar num suporte diferente (PowerPoint, Página Web, Diário, Relatório científico e Vídeo). Em cada tarefa, os alunos tiveram que desenvolver várias competências, nomeadamente, competências básicas como pesquisar, analisar, sintetizar, apresentar projectos, saber ler diferentes fontes históricas e cruzar informações para produzir um trabalho final. Este refinamento de competências foi largamente atingido, o que contribuiu para a construção de uma visão do facto histórico em causa. A análise, a partir das fontes disponibilizadas na Web, exigiu deles, uma reflexão sobre o tratamento dado à informação. De facto, a maioria dos alunos compreendeu o que era solicitado nas tarefas, sabendo colocá-las em prática, procurando cumprir os tópicos solicitados. Porém, enquanto alguns dos grupos não se conseguiram desprender da informação disponibilizada na Web para a construção do seu projecto final, outros demonstraram criatividade quer na construção, apresentação e transmissão de conhecimentos adquiridos. Pela observação dos grupos, o professor compreendeu que à medida que o trabalho de grupo avançava, os alunos tornavam-se conscientes de que o trabalho cooperativo teria um grande impacto na qualidade do trabalho do grupo. Tal foi visível quando elementos do grupo discordavam e tinham que negociar entre eles uma resolução. Esta interactividade entre pares exigia uma negociação e, conseqüentemente, uma argumentação fundamentada. Isto contribuiu para que cada aluno se sentisse um ser autónomo e responsável pelo seu próprio processo de aprendizagem.

De referir ainda, que a grande maioria dos grupos foi fiel às fontes exploradas.

Este estudo confirma não só a importância de tirar partido dos recursos da Web em contexto educativo, desde que desafiantes e adequados à faixa etária dos alunos, mas também o envolvimento e empenho que se verifica nos alunos.

REFERÊNCIAS

- [1] Dodge, B., "Some thoughts about WebQuests", 1995. Disponível em http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (consultado em 15.05.2005).
- [2] Barca, I., "A aula oficina em História". In *Actas do Colóquio sobre Questões Curriculares*. Braga: Universidade do Minho, 2002.
- [3] S. Pouts-Lajus ; M. Riché-Magnier , *Escola na Era da Internet os desafios do Multimédia na Educação*. Lisboa: Instituto Piaget, 1999.
- [4] D'Eça., Teresa Almeida, *NetAprendizagem - A Internet na Educação*. Porto: Porto Editora, 1998.
- [5] Carvalho, A., "WebQuest: desafio colaborativo para professores e para alunos". In Albano Estrela & Júlia Ferreira (org), *XII Colóquio da AFIRSE/AIPELF: A Formação de Professores à Luz da Investigação*. Lisboa: AFIRSE, vol. II, 732-740, 2003.
- [6] Harassim, L.; Hiltz, S. ; Teles, L.; Turoff, M., *Learning Networks: a field guide to teaching and learning online*. Cambridge: MIT Press, 1996.
- [7] Abrantes, P. (coord.), "Currículo nacional do Ensino Básico – Competências essenciais", 2001. Disponível em: http://www.dgide.min-edu.pt/public/compessenc_pdfs/pt/Historia.pdf. (consultado em 15.05.2005).