

***A webquest* na internet: o novo material didático**

Webquest: the new pedagogical material

*Edna Marta Oliveira da Silva**

Resumo

O objetivo deste artigo é o estudo do uso de tecnologia no ensino de língua estrangeira, com foco específico na aplicação da *webquest* como material didático adaptado. Tomando como base os estudos feitos sobre a Abordagem Comunicativa e Aprendizagem Cooperativa, busca-se identificar até que ponto a *webquest* na internet pode ser considerada um elemento a ser inserido no contexto do ensino-aprendizagem, de forma que venha a desenvolver no aprendiz suas habilidades comunicativas em língua estrangeira.

Palavras-chave: tecnologia de ensino; língua estrangeira; metodologia de ensino; *webquest*; internet; material didático.

Abstract

The objective of this paper is to discuss the use of technology for the teaching of foreign languages with a specific focus on the use of *webquest* as an adapted pedagogic material. Based on the Communicative Approach and Cooperative Learning, this study aims to identify to what extent *webquest* on the internet can be incorporated into the teaching-learning context so that they can help develop a learner's communicative skills in a foreign language.

Keywords: teaching technology; foreign language; teaching methodology; *webquest*; internet; pedagogic material.

* Graduada em Desenho Industrial e Letras - Inglês (UFPR). Professora de Língua Inglesa do Colégio Bom Jesus. E-mail: tecasilva@yahoo.com

Introdução

Vivemos, atualmente, em um mundo com um forte apelo visual, onde um número sem fim de imagens são difundidas através das mais diferentes formas de mídia e nos mais diversos segmentos da sociedade. Assim, uma vez que o segmento de ensino de línguas estrangeiras faz parte desta sociedade, não é de se admirar que este segmento se aproprie também da utilização de recursos visuais. Inserido nesse contexto, o livro didático em seus moldes tradicionais (livro de aluno e livro de exercícios) já não é material suficiente para estimular o aluno a ir além daquilo que é exposto em sala de aula.

A prática pedagógica atual do ensino da língua inglesa aponta para o fato de haver um interesse muito grande por parte dos alunos, de diferentes faixas etárias, com relação à utilização de recursos visuais no aprendizado de língua estrangeira (doravante, LE). É, portanto, um desafio para o professor interagir com o que o aluno é exposto no seu dia-a-dia, através das diferentes mídias que se utilizam da imagem e também do som, tais como a televisão, o cinema e, mais recentemente, a internet¹.

A percepção do mundo exterior através dos sentidos, principalmente pela visão e audição, vem ao encontro dos estudos feitos pela Neuropsicologia, especialmente em se tratando do aprendizado de uma língua. De acordo com Romanelli (2003), a cada imagem que nosso cérebro registra corresponderá um conjunto de sons específicos. Assim, a aquisição de uma língua, com todas as variantes de sons, entonações e complexos gramaticais, vai depender do estímulo do meio ambiente, além da boa interação social entre os aprendizes, para que se obtenha uma assimilação adequada de todas as estruturas sintáticas da língua. Também pesquisas feitas sobre compreensão de leitura em segunda língua, por alguns autores como Mayer² (1997, *apud* BRAGA, 2005, p.152), apontam para o fato que o uso de recursos visuais atuaria como facilitador do processo de aprendizagem, compreensão e retenção de textos.

O próprio Ministério da Educação e Cultura (doravante, MEC) preconiza o uso do material audiovisual como fundamental para o processo ensino-aprendizagem, pois permite a visualização, pelo aluno, de conteúdos abordados numa aula convencional. Segundo o MEC (2007), deve ser privilegiada a associação de materiais impressos com materiais de áudio e vídeo ou quaisquer outras mídias disponíveis. A associação do material audiovisual ao impresso acaba tornando o áudio e o vídeo fontes de consulta para o aluno, proporcionando-lhe certa autonomia em seus estudos.

O MEC considera a *web*³ e os recursos nela disponíveis como sendo o espaço onde todas as mídias podem ser integradas, além de tornar o aluno também responsável pela construção de seu próprio conhecimento. O MEC ainda define como “ambientes virtuais de aprendizagem todos os programas que permitem o armazenamento, a administração e a disponibilização no formato *web*” (MEC, 2007, p.11) destacando, entre os vários ambientes virtuais, aqueles de tarefas virtuais ou *webquest*, foco de pesquisa deste artigo. Ao transpor o material didático para o ambiente virtual, este funciona como uma complementação ao material impresso, “reorganizando estruturas e significados ao integrar diferentes mídias e possibilitar a interação do aprendiz com o próprio conteúdo” (MEC, 2007, p.12). A importância da interação

¹ Segundo a Wikipédia, “a Internet é um conglomerado de redes em escala mundial de milhões de computadores interligados pelo protocolo de internet que permite o acesso a informações e todo tipo de transferência de dados. A Internet é a principal das novas tecnologias de informação (NTICs). Ao contrário do que normalmente se pensa, Internet não é sinônimo de World Wide Web. Esta é parte daquela, sendo a World Wide Web, que utiliza hipermídias na formação básica, um dos muitos serviços oferecidos na Internet”.

² MAYER, R. E. Multimedia learning: are we asking the right questions? *Educational Psychologist*. New York, v.32, n.1, p.1-19, 1997.

³ Segundo a Wikipédia, “a World Wide Web (que significa “rede de alcance mundial”, em inglês; também conhecida como Web e WWW) é um sistema de documentos em hipermídia que são interligados e executados na Internet”.

e da colaboração que um ambiente virtual promove, favorecendo uma aprendizagem verdadeiramente significativa, são aspectos também enfatizados pelo MEC.

Dentre todas as mídias utilizadas atualmente, a internet tem se tornado um elemento cada vez mais presente na sociedade atual, incluindo-se aí os alunos de língua estrangeira. Por vezes, são os próprios alunos, principalmente os mais jovens, que acabam trazendo para dentro da sala de aula a sua vivência em ambientes virtuais. Assim sendo, pode-se questionar o porquê de o professor não se utilizar dessa experiência do aluno no processo de aquisição de LE, uma vez que já há uma pré-disposição em aceitar esse recurso midiático. O apelo à interatividade que a internet oferece (com o uso de sons e imagens aliados a textos), a facilidade com a qual o aluno navega por diferentes *sites* à disposição na rede, aliados à forte tendência ao visual e à cultura da imagem em nossa sociedade são aspectos que não podem ser ignorados pelo professor de LE, uma vez que seu aluno é exposto a tudo isso ao simples “clique” de um *mouse*.

Além disso, o fato de o aluno ter o contato com a língua-alvo somente durante os horários das aulas torna-se um fator limitante para o progresso mais rápido na aquisição desta língua. Uma vez que o acesso à internet nos dias de hoje tornou-se mais acessível a diferentes classes sociais, o contato do aluno com a LE não está mais limitado ao livro didático, muito menos ao que o professor ensina. A atualização dos *sites* da internet tem uma velocidade e um alcance que deixa o livro didático em extrema desvantagem. Além do mais, a internet extrapola as dimensões do espaço-tempo de uma aula convencional, uma vez que é possível a conexão de qualquer lugar ou em qualquer hora em que haja um computador com acesso à rede.

Considerando-se tais características desta mídia, Paiva (2001) afirma que a internet oferece uma riqueza de possibilidades comunicativas autênticas, em oposição ao material tradicional utilizado em sala de aula. Segundo Chiaretti e Paiva⁴ (1998, *apud* por PAIVA, 2006), os livros didáticos tradicionais apresentam diálogos criados artificialmente e “têm objetivos que

atendem a um planejamento prévio de conteúdo programático”. Em muitos materiais didáticos, “a língua é vista apenas como um sistema de regras e não como um instrumento de comunicação” (PAIVA, 2005). Somente com o advento da Abordagem Comunicativa - que visa “desenvolver a competência comunicativa do aprendiz na língua-alvo, pelo reconhecimento da interdependência da língua e comunicação” (LARSEN-FREEMAN, 2000, tradução nossa) - no uso do livro didático é que este deixou de ser “uma bíblia a ser seguida cegamente” (LARSEN-FREEMAN, 2000, tradução nossa) e o aluno passou a ser exposto a insumos autênticos da língua-alvo.

Também Almeida Filho (2007) aponta para o fato que alguns livros didáticos prometem uma comunicação real na língua-alvo, mas ainda estão atados à reprodução de frases-modelo. Segundo este mesmo autor, o livro didático tem uma natureza bastante rígida, o que exige uma suplementação de atividades extras que, por vezes, tomam muito tempo do professor para sua elaboração. É opinião de Almeida Filho (2007) que, para o material didático ser considerado realmente comunicativo, ele deve basear o ensino da língua estrangeira não nos modelos de línguas descritas nas gramáticas, mas em amostras reais de uso da língua-alvo.

Em se tratando do uso da *web*, Paiva (2001) afirma que esta apresenta uma série de características baseadas na Abordagem Comunicativa. Uma delas reside no fato de que grande parte dos recursos disponibilizados na rede tem foco no significado e não na forma, com os mais diversos gêneros e fontes de informação. Porém, faz uma ressalva sobre a existência de *sites* com textos cujos conteúdos não poderiam ser considerados como autênticos. Cabe ao professor, portanto, a análise prévia dos *sites* com finalidades educacionais. Uma vez que seja verificada a confiabilidade

⁴ CHIARETTI, A.; PAIVA, V. Texto ou pretexto: uma análise discursiva de materiais didáticos de inglês. In: MACHADO, Ida Lúcia et al. **Teorias e práticas discursivas**. Belo Horizonte: C. Borges, 1998. p.25-42.

do *site*, o aluno pode ser exposto a palavras e estruturas frasais trabalhadas em sala de aula previamente, mas num contexto real.

Além de todo o material de multimídia e hipermídia à disposição na internet e na sua aplicação ao ensino de língua estrangeira, estudos apontam também para a eficácia da estrutura hipertextual⁵ sobre o material didático tradicional, conforme afirma Braga (2007). Para esta autora, o material hipertextual favorece o estudo reflexivo do aluno, pois torna o processo de verificação de suas hipóteses mais ágil. Como a *web* não obedece a uma leitura linear, é o aluno que determina a sequência que vai seguir, de acordo com seu próprio interesse. Assim, segundo Paiva (2001), o professor deixa de ser o transmissor do conhecimento e passa a ser somente o moderador desse conhecimento ao usar a internet com fins pedagógicos.

Baseado nesses preceitos e considerando a *webquest* como parte de um material de apoio para o professor promover entre os alunos o uso real da língua-alvo em situações verdadeiramente comunicativas, então é necessário pensar de que maneira essa nova metodologia de ensino deve ser incluída como um material didático adaptado em sala de aula.

1 O que é uma *webquest*?

A *webquest* é uma forma diferenciada de aprendizagem que tem na internet a sua principal – embora não única – ferramenta de uso. Criada em fevereiro de 1995 na Universidade Estadual de San Diego, pelo professor Bernie Dodge, é definida pelo seu próprio idealizador como “uma atividade investigativa, em que alguma ou toda a informação com que os alunos interagem provém da internet” (SENAC, 2003). Segundo Rocha (2007), a criação do conceito de *webquest* surgiu da necessidade de tornar os aprendizes agentes ativos do processo do ensino-aprendizagem, tirando do professor a imagem da única fonte detentora do conhecimento em sala de aula. Para Dodge⁶ (1995, *apud* ROCHA, 2007, p.59) “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”. Assim, a *webquest* torna-se uma ferramenta auxiliar para o professor na elaboração de tarefas motivadoras para os aprendizes, tornando-os elementos ativos na construção do seu próprio conhecimento. A *webquest* engaja tanto alunos quanto professores “no uso da internet voltado para o processo educacional, estimulando a pesquisa, o pensamento crítico, o desenvolvimento de professores e a produção de materiais” (DODGE⁷, 1995 *apud* ROCHA, 2007, p.60).

Rocha (2007) aponta algumas características positivas que justificam o uso desta metodologia. Uma delas é o fato de apresentar uma grande adaptabilidade de uso: uma *webquest* pode ser utilizada em várias áreas do conhecimento, assim como também o próprio aprendiz pode ter qualquer idade e estar em qualquer nível de aprendizado. Outro ponto positivo – que é corroborado pelo próprio Dodge, criador da metodologia – é de que a *webquest* promove o trabalho em grupo. De acordo com Dodge⁸ (1995, *apud* ROCHA, 2007, p.60)

as *webquests* estão fundadas na convicção de que aprendemos mais e melhor com os outros, não individualmente. Aprendizagens mais significativas são resultados de atos de cooperação.

⁵ Segundo a Wikipédia, “hipertexto é o termo que remete a um texto em formato digital, ao qual agrega-se outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, imagens ou sons, cujo acesso se dá através de referências específicas denominadas hiperlinks, ou simplesmente links. Esses links ocorrem na forma de termos destacados no corpo de texto principal, ícones gráficos ou imagens e têm a função de interconectar os diversos conjuntos de informação, oferecendo acesso sob demanda a informações que estendem ou complementam o texto principal”.

⁶ DODGE, B. **WebQuests**: a technique for Internet - based learning. The Distance Educator. v.1, n.2, 1995. Disponível em: <http://www.eric.ed.gov/sitemap/html_0900000b80021dae.html>. Acesso em: 02 jun. 2006.

⁷ DODGE, B., *op. cit.*

⁸ DODGE, B., *op. cit.*

Dodge⁹ (1995, *apud* ROCHA, 2007, p.60) afirma que é impossível dissociar a ideia de aprendizagem cooperativa da *webquest*. Em grupo, a pesquisa passa a ter uma abrangência maior, pois a probabilidade de haver diferentes pontos de vista para aspectos diferentes de um mesmo problema é muito maior do que haveria num trabalho individual. Além disso, Dodge observa que, numa metodologia como a *webquest*, a execução das tarefas não somente promove a coleta de informações, mas, acima de tudo, transforma toda informação em conhecimento.

2 A estrutura de uma *webquest*

Independente de qual seja o assunto abordado pelo professor na montagem de uma *webquest*, a metodologia proposta por Dodge¹⁰ (1995, *apud* SENAC, 2003) estabelece que haja sete seções básicas:

- a) **Introdução.** É a tela inicial da *webquest*, na qual o professor explicita o tema (que deve ser contextualizado de modo a ser atrativo ao aluno) abordado pela *webquest*;
- b) **Tarefa.** É o item onde o aluno tem acesso à descrição da atividade que ele terá que executar, através da apresentação de um problema. É considerada a parte mais importante da metodologia, pois é ela que vai direcionar o grupo durante a pesquisa. Além disso, é através da tarefa que o professor vai estabelecer o que espera do aluno: não somente a memorização de conteúdos, mas uma real aquisição de conhecimento;
- c) **Processo.** Parte da *webquest* onde o aluno vai encontrar a descrição de todos os procedimentos a serem seguidos para o desempenho das atividades;
- d) **Fontes de Informação (ou recursos).** São os *sites*, *links*, livros, jornais, vídeos, revistas, etc. que o professor seleciona como fonte de pesquisa para os alunos;

- e) **Avaliação.** Item no qual o professor define com clareza quais critérios serão levados em consideração na avaliação da tarefa executada com essa metodologia;
- f) **Conclusão.** Tela na qual o professor-elaborador da *webquest* apresenta um resumo dos assuntos explorados na *webquest*, assim como a descrição dos objetivos provavelmente atingidos;
- g) **Créditos.** Parte da *webquest* onde devem constar as fontes de todos os materiais usados na pesquisa, agradecimentos, etc.

3 Por que a *webquest*?

O principal argumento utilizado por March (1998) na defesa da *webquest* como recurso didático é que esta metodologia integra todas as práticas pedagógicas mais efetivas numa única atividade escolar, ao mesmo tempo em que desenvolve no aluno os seguintes aspectos:

- **A motivação:** o aluno é apresentado a um problema para o qual ele busca a solução no mundo real, em fontes de conteúdo autêntico. Ele precisa levantar hipóteses, argumentar e compreender para chegar a uma conclusão. A exposição a uma tarefa autêntica extrapola os limites de uma aula tradicional, tornando-a mais atrativa ao aluno. Além do mais, os resultados e conclusões obtidos pelo aluno através da execução da tarefa podem ser postados, enviados ou apresentados a outras pessoas, de modo que não são limitados a serem somente objetos de avaliação por parte do professor.
- **O desenvolvimento das habilidades de pensamento crítico:** através da *webquest*, o aluno coloca em ação estratégias de ordem cognitiva para chegar à solução de um problema.

⁹ DODGE, B., *op. cit.*

¹⁰ DODGE, B., *op. cit.*

O aluno deve não somente coletar informações obtidas através da *web*; uma *webquest* deve impelir o aluno a elaborar pensamentos e conclusões mais sofisticadas. March (1998) defende a ideia que, para auxiliar o aluno a chegar neste nível cognitivo mais elevado, é necessário que a tarefa proposta pela *webquest* seja dividida em subtarefas mais específicas, de modo que o aluno assuma um papel específico dentro do grupo, conduzindo-o, assim, a um processo de pensamento mais refinado. Mas para a compreensão de um tópico mais elaborado proposto em uma *webquest*, March (1998) argumenta que o aluno não deverá ser exposto a receitas passo-a-passo de como solucionar um problema. O que o aluno precisa é ser apresentado a diferentes pontos de vista, informações ou opiniões sobre o tópico em questão, pois assim ele mesmo construirá o seu entendimento sobre determinado assunto. Ao fornecer as ferramentas necessárias à conclusão da tarefa é que o aluno constrói novos esquemas cognitivos que poderão ser utilizados por ele no futuro. Para March (1998), até o surgimento da *web*, este tipo de prática pedagógica era muito difícil de ser elaborado por um professor pouco experiente, uma vez que a coleta de recursos tão diferenciados era praticamente impossível.

- **O incentivo ao aprendizado colaborativo:** a metodologia *webquest*, segundo March (1998), preconiza que a execução da tarefa deve ser feita em grupo, onde cada membro da equipe assume um determinado papel. Isso se deve a dois fatores: primeiro, porque promove a motivação do aluno; segundo, como a *webquest* tem por objetivo a resolução de uma tarefa complexa, muito provavelmente, um aluno sozinho não daria conta de todo o processo. Em grupo, a responsabilidade de autoria e de se atingir um objetivo é dividida por todos os membros participantes. Portanto,

o aluno tem a chance de não somente desenvolver suas habilidades individualmente, mas também aprende a compartilhar seu progresso com o resto do grupo. Trabalhando com grupos diferentes numa mesma sala de aula com uma *webquest*, os alunos podem trocar informações a respeito de diferentes soluções dadas para uma mesma tarefa e discutir de que forma se chegou a esta ou àquela resposta, em função das habilidades de pesquisa e de argumentação dos membros de cada grupo. Assim, através da *webquest*, os alunos passam a ter consciência de que seu desenvolvimento individual é um fator decisivo na qualidade do produto final apresentado pelo grupo.

Em suas pesquisas, Dodge¹¹ (1995, *apud* ROCHA, 2007, p.76-77) observou que uma *webquest* bem elaborada pelo professor traz inúmeras vantagens para a prática pedagógica:

- a) a *webquest* permite o uso efetivo da internet nos processos de ensino-aprendizagem;
- b) uso de material autêntico, atualizado e que faz parte do contexto vivido pelos alunos no mundo real;
- c) a aprendizagem é mais significativa pois é baseada em trabalhos cooperativos;
- d) os itens "Tarefa" e "Processo" de uma *webquest* fornecem subsídios para que o aluno se afaste do seu conhecimento já adquirido e vá em busca de um novo conhecimento, através de reflexão e análise do que está sendo proposto;
- e) Ao contrário das práticas pedagógicas tradicionais, onde o aluno recebe e armazena informações, a *webquest* foca na "interação, compreensão e transformação das informações existentes, tendo em vista uma necessidade, um problema ou uma meta significativa" (ROCHA, 2007, p.76);

¹¹ DODGE, B., *op. cit.*

- f) Uma tarefa bem planejada promove a criatividade do aluno para a resolução do trabalho;
- g) O professor é o autor da *webquest*, pois é uma metodologia que não depende de um técnico em informática para a sua elaboração;
- h) Como uma *webquest* pode ser publicada na internet, ela pode ser compartilhada tanto por docentes como por discentes, de qualquer parte do mundo.

4 Quando e como usar a *webquest*?

Após pesquisas feitas com base na metodologia *webquest*, March (1998) chegou à conclusão que o fator mais importante no processo de ensino-aprendizagem, tendo como base o uso de tecnologia, é a forma como o professor associa a tecnologia escolhida com as outras práticas pedagógicas. Ao escolher a *webquest*, March (1998) afirma que é fundamental que o professor estabeleça conexões entre atividades anteriores ou posteriores ao uso desta metodologia. Uma *webquest* não pode estar dissociada do conteúdo curricular, nem ser uma atividade isolada. A *webquest* não pode ser considerada como um fim em si, mas como o princípio de construção de estratégias de aprendizado através da *web*. A partir do momento em que sejam assimiladas essas novas estratégias cognitivas, o aluno terá condições de gerenciar seus estudos, assim como também os resultados obtidos. Para March (1998), a *webquest* é uma forma de treinamento para a formação do aprendiz autônomo.

Considerações finais

Tendo em vista as considerações feitas anteriormente a respeito da *webquest* sob a ótica da Abordagem Comunicativa, chega-se à conclusão que o ponto forte desta metodologia é o fato do aluno estar em contato não somente com materiais autênticos, mas também com situações de práticas comunicativas

reais. Como a base da *webquest* é o uso da internet, há a possibilidade que, ao longo da execução de tarefas, os alunos possam não somente consultar *links* e *sites* em LE, como também ter contato com falantes nativos da língua-alvo, seja através dos próprios *sites* relacionados para pesquisa, das salas de bate-papo (os *chats*) ou via *e-mail*. Assim, a *webquest* abrange outras formas de comunicação que podem vir a ser úteis no desenvolvimento do aprendiz da LE.

A troca de informações *on-line*, entretanto, não fica limitada à execução da tarefa em si. O fato de se estar conectado à internet permite que os trabalhos dos grupos possam vir a ser compartilhados e/ou publicados não somente no meio acadêmico, mas em outros meios que venham ao encontro do interesse tanto dos alunos quanto dos professores.

Outro aspecto da *webquest* é o fato de que a execução da tarefa depende de um grupo para sua execução. Como se espera que o aluno atinja um nível superior de conhecimento e não somente uma coleta de informações, assimilando e interpretando tudo aquilo que viu, leu, selecionou, a tarefa adquire uma dimensão mais complexa que a mera execução de um exercício. Assim, dependendo do tipo de *webquest* que o professor escolha, faz-se necessário e indispensável que haja um grupo onde cada um tenha seu papel definido, pois nem todos os aprendizes têm o mesmo nível de conhecimento. Ao compartilhar ideias, cada membro do grupo contribui para a execução da tarefa, e ainda tem sua cota de responsabilidade para o crescimento e conclusão de um objetivo comum. A construção do conhecimento individual depende do coletivo e vice-versa.

Conclui-se, portanto, que a *webquest* na internet pode ser inserida no contexto de ensino-aprendizagem como material didático adaptado ao ensino de LE, uma vez que reúne características significativas que facilitam o processo de aquisição de um novo idioma. A principal argumentação para não se utilizar a *webquest* no contexto de ensino-aprendizagem poderia ser a falta de equipamentos necessários para a sua implementação. Entretanto, caso haja todos os equipamentos necessários para o uso desta metodologia, o professor não deve se intimidar frente à elaboração de uma *webquest*, pois

esta não depende de conhecimentos avançados na área de Informática. Mesmo com um simples editor de texto, o professor pode elaborar a sua própria *webquest*, sendo dispensável, portanto, a presença de um profissional da área.

Assim, o uso da *webquest* pode ser considerado um recurso didático suplementar que vem agregar conhecimentos a uma aula de LE. Se é função da escola desenvolver nos alunos as suas habilidades comunicativas

em LE, então o professor deve levar em consideração a possibilidade de usar a metodologia *webquest* como uma ferramenta na relação ensino-aprendizagem, pois é um canal que permite que o aluno venha a ter um contato real e efetivo com a língua-alvo em diferentes situações de interação social.

- Recebido em: 21/11/2008
- Aprovado em: 24/03/2009

Referências

- ALMEIDA FILHO, José Carlos P. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. 4.ed. Campinas: Pontes, 2007.
- BRAGA, Denise Bértoli. A comunicação interativa em ambiente hipermídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: MARCUSCHI, L. Antônio; XAVIER, A. Carlos (Org.). **Hipertexto e gêneros digitais**. 2.ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p.144-162.
- _____. Práticas letradas digitais: considerações sobre possibilidades de ensino e de reflexão social crítica. In: ARAÚJO, Júlio César (Org.). **Internet e ensino: novos gêneros, outros desafios**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007. p.181-195.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica e Secretaria de Educação a Distância. **Referenciais para elaboração de material didático para EAD no ensino profissional e tecnológico**. Disponível em: <http://www.etecbrasil.mec.gov.br/gCon/recursos/upload/file/ref_materialdidatico.pdf>. Acesso em: 23 out. 2007.
- LARSEN-FREEMAN, Diane. **Techniques and principles in language teaching**. 2nd ed. Oxford: OUP, 2000.
- MARCH, Tom. **Why Webquests?** an introduction. 1998. Disponível em: <http://tom march.com/writings/intro_wq.php>. Acesso em: 11 jan. 2008.
- PAIVA, Vera Lúcia M. O. A linguagem como gênero e a aprendizagem de língua inglesa. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS DE GÊNEROS TEXTUAIS, 3., 2005, Santa Maria (RS). **Anais...** Santa Maria: UFSM, 2006. 1 CD-ROM. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/lingenero.htm>>. Acesso em: 08 set. 2007.
- _____. A www e o ensino de inglês. **Revista Brasileira de Lingüística Aplicada**. Belo Horizonte, v.1, n.1, p.93-116, 2001. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/www.htm>>. Acesso em: 23 jul. 2007.
- _____. Como se aprende uma língua estrangeira? In: ANASTÁCIO, E. B. A.; MALHEIROS, M. R. T. L.; FIGLIOLINI, M. C. R. (Orgs.). **Tendências contemporâneas em letras**. Campo Grande: UNIDERP, 2005. p.127-140. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/como.htm>>. Acesso em: 08 set. 2007.
- ROCHA, Luciano Roberto. **A concepção de pesquisa no cotidiano escolar: possibilidades de utilização da metodologia webquest na educação pela pesquisa**. 2007. 200p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2007.
- ROMANELLI, E. J. Neuropsicologia aplicada aos distúrbios de aprendizagem: prevenção e terapia. In: MELO, Marcos Muniz; RIBEIRO, Luciana Andrade (Org.). **Temas em Educação II**. Curitiba: Futuro Congressos e Eventos, 2003. p.49-62.
- SENAC. Departamento Regional do Estado de São Paulo. **Webquest: o que é**. São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://webquest.sp.senac.br/textos/oque>>. Acesso em: 13 out. 2007.
- WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Hipertexto**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto>>. Acesso em: 22 jul. 2008.
- _____. **Internet**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Internet>>. Acesso em: 22 jul. 2008.
- _____. **World Wide Web**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web>. Acesso em: 22 jul. 2008.