



ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGNS: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Interdisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

<https://doi.org/10.33872/calunga.v1n6.2025.art01>

VIRTUALIDADE: SENTIMENTOS DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NA RESOLUÇÃO DE DESAFIOS DA *WEBQUEST*

*VIRTUALITY: FEELINGS OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN SOLVING WEBQUEST
CHALLENGES*

*VIRTUALIDAD: SENTIMIENTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA AL RESOLVER
DESAFÍOS DE WEBQUEST*

Lucas Matheus Francez Leite¹

Resumo: O presente artigo tem como objetivo investigar e discutir os desafios relacionados ao uso da ferramenta Webquest no ensino para estudantes do ensino secundário. Busca-se descrever como essa metodologia pode contribuir para o processo de aprendizagem, promovendo a pesquisa, o pensamento crítico e o trabalho colaborativo. Além disso, o estudo analisa as dificuldades enfrentadas por professores e alunos na aplicação dessa estratégia, considerando aspectos tecnológicos, pedagógicos e motivacionais. Por meio dessa investigação, pretende-se compreender o potencial da Webquest como recurso inovador no contexto educacional e sua relevância para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais dos estudantes.

Palavras-chave: Webquest - Ensino Secundário - Trabalho Colaborativo - Tecnologia Pedagógica

Abstract: This article investigates and discusses the challenges associated with using Webquest in teaching secondary school students. It describes how this methodology can contribute to the learning process by promoting research, critical thinking, and collaborative work. Furthermore, the study analyzes the difficulties faced by teachers and students in applying this strategy, considering technological, pedagogical, and motivational aspects. Through this investigation, we aim to understand Webquest's potential as an innovative resource in the educational context and its relevance for developing students' cognitive and socioemotional skills.

Keywords: Webquest - Secondary Education - Collaborative Work - Pedagogical Technology

Resumen: Este artículo investiga y analiza los desafíos asociados al uso de Webquest en la enseñanza a estudiantes de secundaria. Describe cómo esta metodología puede contribuir al proceso de aprendizaje promoviendo la investigación, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Además, el estudio analiza las dificultades que enfrentan docentes y estudiantes al aplicar esta estrategia, considerando aspectos tecnológicos, pedagógicos y motivacionales. A través de esta investigación,

¹ Bacharel em Direito - UNIPAR, Especialização em Direito Penal - UNFATECIE, Pós Graduando em Direito Civil e Processo Civil - LEGALE, Graduando em Serviços Jurídicos- UNFATECIE, Graduando em Administração- UNFATECIE, Graduando em Formação Pedagógica em História- UNFATECIE. E-mail: lucas.leite@fatecie.edu.br



2025 - Ano - Volume I - Número VI

ISSN: 2966-0378

ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGNS: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Interdisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

buscamos comprender el potencial de Webquest como recurso innovador en el contexto educativo y su relevancia para el desarrollo de las habilidades cognitivas y socioemocionales del alumnado.

Palabras clave: Webquest - Educación Secundaria - Trabajo Colaborativo - Tecnología Pedagógica

INTRODUÇÃO:

As Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC) vêm sendo amplamente estudadas por diversos autores (Lévy, 2000, 2005; Moran, 2000), os quais evidenciam o crescente envolvimento das pessoas no uso desses recursos na contemporaneidade. Em razão desse avanço, desde a década de 1990, as políticas educacionais têm buscado incorporá-las como parte da formação docente, com o objetivo de aprimorar a qualidade do ensino e tornar o processo educativo mais dinâmico e significativo.

É importante ressaltar que a discussão em torno das NTIC envolve inúmeros desafios e perspectivas, e, independentemente das diferentes posturas adotadas, a escola não pode se eximir das transformações que permeiam a sociedade atual. Assim, a introdução das NTIC no ambiente escolar torna-se fundamental como forma de dialogar com os processos de mudança cultural e social, especialmente entre os estudantes, uma vez que esses recursos participam ativamente da construção de suas identidades. Dentre as diversas ferramentas tecnológicas disponíveis, destaca-se a Webquest, uma proposta didática que pode ser aplicada em diferentes áreas do conhecimento. Seu principal diferencial reside na promoção da aprendizagem investigativa, seja de forma individual ou colaborativa.

Neste capítulo, será apresentada a Webquest em articulação com o processo de ensino e aprendizagem, discutindo-se sua aplicabilidade na construção do conhecimento, bem como os aspectos afetivos e cognitivos que emergem do uso desse recurso. Além disso, serão abordadas as contribuições apontadas por pesquisas recentes acerca da efetividade da Webquest como estratégia para o ensino e a aprendizagem da Matemática em ambientes virtuais.

WEBQUEST E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO EM AMBIENTES VIRTUAIS: O CONHECIMENTO E A APRENDIZAGEM EM AMBIENTES VIRTUAIS



2025 - Ano - Volume I - Número VI

ISSN: 2966- 0378

ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGN: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Interdisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

Em períodos anteriores, os conteúdos científicos encontravam-se restritos a livros e bibliotecas, limitando-se, portanto, a espaços físicos específicos. Com o avanço das tecnologias digitais, entretanto, a comunicação solidária foi ampliada, possibilitando o surgimento de redes de troca e compartilhamento de experiências e informações, conhecidas como comunidades virtuais. Conforme destaca Pierre Lévy (1996), milhões de pessoas passaram a se comunicar por meio do correio eletrônico (e-mail), utilizando-o tanto para o lazer quanto para a educação, o que contribuiu para a constituição do chamado *ciberespaço*.

Nesse cenário, os sistemas de busca e os jogos interativos tornaram-se recursos amplamente utilizados para a obtenção de informações e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. A Internet, como observa Lévy (2000), consolidou-se como um canal dinâmico de disseminação de conhecimento, distinto dos meios tradicionais de comunicação de massa.

Entretanto, observa-se que ainda existem profissionais da Educação que não incorporaram plenamente as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) como ferramentas pedagógicas. De acordo com Moran (2015), tal resistência pode estar associada à falta de familiaridade com os recursos digitais ou ao receio diante do novo. Enquanto muitos estudantes demonstram entusiasmo diante das inovações tecnológicas — como o lançamento de um novo dispositivo móvel —, alguns professores se sentem inseguros diante do domínio tecnológico apresentado por seus alunos. Nesse sentido, Belloni e Gomes (2008, p. 6) destacam que...

Os indivíduos nascidos na era da tecnologia envolvem-se com rapidez e praticidade com a manipulação de máquinas, considerando-as parceiras de suas vivências lúdicas e de suas aprendizagens. Apropriam-se delas a partir das mesmas estratégias que utilizam para apreender outros elementos de seus universos de socialização, sejam objetos, pessoas ou animais de estimação: agindo, apropriando-se, estabelecendo diálogos e relações. (Belloni e Gomes. 2008, p. 6)

A incorporação das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC) ao ambiente escolar configura-se como uma prática inovadora que potencializa a aprendizagem e



ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGN: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Indisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

estimula a motivação dos estudantes. Murray (1978, p. 12) já destacava que “o efeito da motivação sobre a aprendizagem e o desempenho tem sido uma questão de importância central para os psicólogos, durante vários anos”. Atualmente, observa-se que muitos alunos apresentam maior domínio de ferramentas tecnológicas e competências digitais do que alguns de seus próprios professores (Azevedo, 1998). Nesse sentido, é inegável que “as tecnologias da comunicação diminuem o papel do professor como detentor exclusivo do saber especializado” (Day; Oliveira, 2001, P. 27).

Diante desse cenário, torna-se essencial que o professor utilize as tecnologias como aliadas no processo de ensino, em vez de ignorá-las, buscando aproximar-se da realidade dos alunos e explorar recursos que despertem seu interesse e engajamento. Conforme afirma Giddens, [...]

[...] em muitas situações teremos de ser mais atrevidos do que cautelosos no apoio que dispensamos à inovação científica ou a outros tipos de mudanças. A tecnologia deverá ser utilizada para proporcionar experiências ricas, como um recurso e um meio e não como um fim. (Giddens. 2000, p. 40)

Uma escola que se fecha para a evolução ou para o conhecimento, não está em condições de aprender, nem de se desenvolver. “É provável que perpetue as suas rotinas, dado não ter o contraste das opiniões e exigências” (Guerra, 2001, P. 60).

O uso de tecnologias deve proporcionar aulas de descoberta, de trabalho colaborativo e de pesquisa. A aprendizagem em contexto, em que os alunos são os principais responsáveis pelo seu conhecimento, pode ser posta facilmente em prática com o recurso ao computador e às suas potencialidades em sala de aula. Entre os recursos, destacamos a *Webquest*, pois esta ferramenta tem demonstrado ser uma estratégia didática efetiva para introduzir alunos e professores no uso educativo da Internet estimulando a investigação e o pensamento crítico. Seu principal objetivo é a investigação do comportamento, aceitação e desempenho dos alunos diante da utilização das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, bem como realizar uma reflexão sobre a possibilidade de interação e a troca de experiências entre alunos



ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGN: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Interdisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

e professores em sala de aula. As aplicações de softwares na área educacional podem ser positivas no ensino e aprendizagem dos alunos. O uso de informações por intermédio da linguagem digital tem transformado o cotidiano social de um mundo globalizado, mas também as realidades específicas de cada região do Brasil.

O acesso e a capacitação de professores e alunos na utilização pedagógica das tecnologias multimídias e digitais, se bem utilizados, podem contribuir com o ensino por meio da motivação pelo desafio. A tecnologia pode ser uma ferramenta a serviço do progresso humano, desde que usada com bom senso.

O QUE É *WEBQUEST*?

A *Webquest* configura-se como uma metodologia de ensino e aprendizagem que utiliza, em grande parte de sua estrutura, os recursos disponibilizados pela internet. Seu principal objetivo é promover no estudante a capacidade de *aprender a aprender*, desenvolvendo autonomia intelectual, habilidades investigativas e competências colaborativas. Criada em 1995 pelos professores e pesquisadores Bernie Dodge e Tom March, da Universidade de San Diego, essa metodologia surgiu com a finalidade de auxiliar os alunos no uso crítico e direcionado da internet, estimulando o desenvolvimento de competências cognitivas diante de situações-problema.

A proposta inicial consistia em um plano de aula que incluía links e atividades virtuais, nas quais os estudantes deveriam realizar buscas, analisar informações e apresentar sínteses criativas sobre o tema proposto. Essa dinâmica valorizava a originalidade e o raciocínio crítico, uma vez que diferentes caminhos poderiam levar à resolução dos problemas. Conforme destaca Dodge (2011), o aspecto mais relevante na pesquisa on-line é a capacidade de selecionar, avaliar e atribuir sentido às informações encontradas. Para o autor, o professor pode fornecer informações, mas o conhecimento é construído pelo próprio aluno, visto que o simples acúmulo de dados não garante a aprendizagem significativa.



2025 - Ano - Volume I - Número VI

ISSN: 2966- 0378

ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGN: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Indisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

Assim, a Webquest pode ser compreendida como uma atividade educacional que favorece a construção do conhecimento, ao estimular a investigação e a reflexão. Dodge (1995) explica que o modelo surgiu como uma alternativa prática para ensinar professores a utilizarem a internet de forma pedagógica, sem a necessidade de softwares específicos, exigindo apenas habilidades básicas de criação de páginas on-line.

Essa metodologia transforma a forma como os ambientes virtuais são explorados por alunos e docentes, tornando a investigação uma estratégia essencial para a aprendizagem. O professor, nesse contexto, atua como mediador, propondo questionamentos, hipóteses e desafios que orientem o aluno-investigador na busca por respostas e soluções. Ao se deparar com problemas reais, o estudante é motivado a explorar diferentes mecanismos de busca como redes sociais, fóruns, chats e trabalhos colaborativos, desenvolvendo autonomia e senso crítico. O uso da Webquest, aliado ao trabalho em equipe, estimula a motivação, o engajamento e o protagonismo discente, além de fortalecer a relação entre pesquisa e aprendizagem.

De acordo com Adell (2004), essa metodologia incentiva não apenas a aquisição de novas informações, mas também sua integração com os conhecimentos prévios, promovendo a cooperação entre os participantes para a elaboração de produtos ou soluções criativas.

Além disso, Dodge (1995) ressalta que a Webquest se caracteriza por atividades em grupo, podendo ser aprimorada por elementos motivacionais, como a criação de papéis fictícios, contextos temáticos e cenários de investigação. Pode ser aplicada tanto em disciplinas específicas quanto em abordagens interdisciplinares. De modo geral, a estrutura da Webquest envolve a definição de um tema e de objetivos pelo professor, acompanhados da disponibilização de links selecionados sobre o assunto. O aluno, por sua vez, escolhe os caminhos investigativos mais adequados para alcançar as soluções desejadas. Com o avanço das tecnologias digitais, as pesquisas sobre o uso de computadores e ambientes virtuais na educação têm se intensificado, reforçando a relevância da Webquest como estratégia inovadora e eficaz no processo de ensino-aprendizagem.



2025 - Ano - Volume I - Número VI

ISSN: 2966-0378

ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGN: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Indisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

Nessa perspectiva, Rocha alerta que:

O espaço escolar tem demonstrado a tendência de manter-se à margem das significativas inovações tecnológicas e os recursos pedagógicos têm permanecido, ao longo das décadas, quase que inalterados, o quadro de giz e o livro didático ainda são os principais suportes pedagógicos utilizados, grande parte dos professores ainda têm dificuldades em integrar as novas tecnologias ao seu cotidiano docente. (Rocha, p. 56, 2007)

Cabe, portanto, atentar para as dificuldades de aquisição e de uso dessa tecnologia por parte da escola, bem como para o risco do processo de pesquisa tornar-se uma contínua busca de informação e a valorização do conhecimento adotado como verdades absolutas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

No entanto, o uso de múltiplos recursos tecnológicos, especialmente aqueles relacionados à virtualidade, demanda formação continuada por parte dos docentes, de modo a garantir sua utilização pedagógica de forma crítica e eficiente. Os alunos participantes da pesquisa avaliaram as atividades realizadas por meio da Webquest como dinâmicas, lúdicas e motivadoras. Nesse contexto, Macedo (1994) destaca três exigências fundamentais para o compromisso educacional do professor: o domínio da área de atuação, especialmente do conteúdo específico; o conhecimento das características psicológicas dos alunos, incluindo aspectos do desenvolvimento, dificuldades e contexto social; e, por fim, a capacidade de transmitir o conhecimento por meio de uma metodologia adequada.

Essas três dimensões, embora interdependentes, apresentam particularidades próprias e exigem do professor uma articulação constante entre ciência, psicologia e didática. Tal integração, conforme o autor, torna-se mais efetiva quando o docente adota uma visão relativista do erro e do acerto, compreendendo-os como partes essenciais do processo de aprendizagem.



2025 - Ano - Volume I - Número VI

ISSN: 2966- 0378

ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGNS: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Indisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

Outro aspecto relevante identificado na pesquisa refere-se ao componente afetivo presente durante o uso da Webquest. Ao longo dos desafios propostos, observou-se a manifestação de diversas emoções — como interesse, alegria e entusiasmo, mas também sentimentos de tristeza, desânimo e frustração. Apesar dessas variações afetivas, todos os estudantes permaneceram engajados na realização das atividades, sem desistências. Um dos participantes relatou: *“Mesmo não sabendo responder, gostei de participar, pois foi uma atividade diferente”* (Aluno 6P). Tal depoimento evidencia que a novidade da metodologia e a possibilidade de vivenciar experiências diferenciadas funcionaram como elementos motivadores, caracterizando a proposta da Webquest.

As interações entre os alunos também se destacaram como um aspecto significativo. Verificou-se uma predominância da cooperação, ainda que mediada pelos ambientes virtuais os estudantes, por vezes, optam por enviar mensagens digitais a colegas próximos em vez de interagir presencialmente. Essa dinâmica revela novas formas de interação, tanto entre pessoas quanto entre sujeitos e o conhecimento, nas quais a virtualidade assume papel central, facilitando o acesso e o compartilhamento de informações. Desse modo, as experiências afetivas e cognitivas proporcionadas pela Webquest geraram novos significados sobre o aprender e o interagir com o saber, promovendo um ensino colaborativo, investigativo e significativo. A virtualidade, nesse contexto, amplia as possibilidades de ação educativa, configurando-se como um campo fértil para práticas inovadoras.

Por fim, retomam-se as reflexões de Lévy (2005), que adverte que os ambientes virtuais não devem ser vistos apenas sob uma perspectiva positiva, mas analisados criticamente, considerando seus impactos sociais e educacionais. Ainda assim, é inegável que tais ambientes assumem, na contemporaneidade, um papel de destaque social e cultural, tornando-se espaços que não podem ser excluídos das discussões e práticas pedagógicas comprometidas com uma educação contextualizada e significativa.



2025 - Ano - Volume I - Número VI

ISSN: 2966- 0378

ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGNS: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Interdisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

REFERÊNCIAS:

Adell, J. Internet En El Aula: Las Webquest. **Edutec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa**, N. 17, Mar. 2004. Disponível em: <[Http://Www.Cibereduca.Com/Webquest/Jordi-Adell.Pdf](http://Www.Cibereduca.Com/Webquest/Jordi-Adell.Pdf)>.

Beloni, N. A.; Gomes, A. F. **Dificuldades De Aprendizagem: O Que São? Como tratá-las?** Porto Alegre: Artmed, 2008.

Bianchini, L. G. B. Vasconcelos, M. S. Significação e Sentimentos Dos Alunos Quando Erram Na Matemática. **Psicologia Da Educação**, São Paulo, N. 38, P. 63-71, 1º Sem. 2014.

Carmo, J. Dos S.; Simonato, A. M. Reversão De Ansiedade À Matemática: Alguns Dados Da Literatura. **Psicologia em Estudo**, Maringá, V. 17, N. 2, P. 317-327, Jun. 2012. Disponível Em: <[Http://Www.Scielo.Br/Pdf/Pe/V17n2/V17n2a14.Pdf](http://Www.Scielo.Br/Pdf/Pe/V17n2/V17n2a14.Pdf)>. Acesso Em: 7 Mar. 2014.

Day, C.; Oliveira, Z. **Psicologia na Educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

DISESSA, A. A. **Changing Minds: Computers, Learning, And Literacy**. Cambridge: Mit Press, 2000.

Dodge, B. **Webquest: Uma Técnica Para Aprendizagem na Rede Internet**. 1995. Disponível Em:

<[Http://Www.Dm.Ufscar.Br/~Jpiton/Downloads/Artigo_webquest_original_1996_ptbr.Pdf](http://Www.Dm.Ufscar.Br/~Jpiton/Downloads/Artigo_webquest_original_1996_ptbr.Pdf)>.

Dodge, B. **Some Thoughts About Webquests**. Disponível em: <[Http://Edweb.Sdsu.Edu/Courses/Edtec596/About_webquests.Html](http://Edweb.Sdsu.Edu/Courses/Edtec596/About_webquests.Html)>..

Dolle, J. M.; Bellano, D. **Essas Crianças Que Não Aprendem: Diagnósticos E Terapias Cognitivas**. 4. Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

Dongo-Montoya, A. O. **Teoria Da Aprendizagem Na Obra De Piaget**. São Paulo: Editora Da Unesp, 2009.

Eça, H. H. G. O. **Adolescentes em Grupo: Aprendendo A Cooperar em Oficina De Jogos**. 2010. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade De São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em:

<[Http://Dgp.Cnpq.Br/Buscaoperacional/Detailhepesq.Jsp?Pesq=4513099604869516](http://Dgp.Cnpq.Br/Buscaoperacional/Detailhepesq.Jsp?Pesq=4513099604869516)>.

Giddens, Z. Y. A Clínica Frente Às Dificuldades De Aprendizagem. **Escritos Da Criança**, Porto Alegre, V. 1, N. 5, P. 13-25, 2000.



ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGNS: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Interdisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

Guerra, A. F. S. **Diário De Bordo: Navegando Em Um Ambiente De Aprendizagem Cooperativa Para Educação Da Álgebra Linear**. 2001. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal De Santa Catarina, Florianópolis, 2001.

Lévy, P. **A Inteligência Coletiva: Por Uma Antropologia Do Ciberespaço**. 3. Ed. São Paulo: Loyola, 2005.

_____. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu Da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **O Que É Virtual**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1999.

Macedo, L. **Aprender Com Jogos E Situações Problemas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

Mercado, V. A. Cognição, Afetividade E Moralidade. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, V. 26, N. 2, P. 137-153, Jul./Dez. 2002.

Moran, J. M. Como Utilizar A Internet Na Educação. **Revista Ciência Da Informação**, Brasília, V. 1, N. 6, P. 146-153, 2010.

_____. Ensino E Aprendizagem Inovadores Com Tecnologias. **Informática Na Educação: Teoria & Prática**, Porto Alegre, V. 3, N. 1, P. 137-144, Set. 2000.

Mudar A Forma De Ensinar E De Aprender Com Tecnologias: Transformar As Aulas Em Pesquisa E Comunicação Presencial-Virtual. Disponível em: <[Http://Www.Eca.Usp.Br/Prof/Moran/Uber.Htm](http://Www.Eca.Usp.Br/Prof/Moran/Uber.Htm).>

Murray, C. C. Avaliação Educacional Escolar: Para Além do Autoritarismo. **Tecnologia Educacional**, Rio De Janeiro, V. 2, N. 61, P. 6-15, Nov./Dez. 1978.

OLIVEIRA, J. H. B. **Freud E Piaget: Afetividade E Inteligência**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

Piaget, J. **A Construção Do Real Na Criança**. 2. Ed. Rio De Janeiro: Zahar, 1975.

_____. **A Tomada De Consciência**. São Paulo: Melhoramentos, 1977.

_____. **Fazer E Compreender**. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

_____. La Relación Del Afecto Con La Inteligencia En El Desarrollo Mental Del Nino. **The Bulletin Of Menninger Clinic**, Houston, V. 26, N. 1, P. 129-137, 1962.

_____. **O Raciocínio Na Criança**. 3. Ed. Rio De Janeiro: Record, 1967.

_____. **Seis Estudos De Psicologia**. 24. Ed. Rio De Janeiro: Florence, 2002.

Piaget, J.; Grego, P. **Aprendizagem e conhecimento**. São Paulo: Freitas Bastos, 1974.



2025 - Ano - Volume I - Número VI

ISSN: 2966- 0378

ENGENHARIAS, ARQUITETURA E DESIGNS: AS NOVAS FACES DA TECNOLOGIA

Revista Indisciplinar de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo

_____. Les Relations Entre L'affectivité Et L'intelligence Dans Le Développement Mental De L'enfant. **Bulletin De Psychologie**, Paris, V. 7, N. 3-4, P. 143-150, 1954.

Piaget, J.; Inhelder, B. Observações Psicológicas Sobre O Trabalho Em Grupo. In: Parrat, S.; Tryphon, A. (Orgs.). **Sobre A Pedagogia**: Textos Inéditos. São Paulo: Casa Do Psicólogo, 2005. P. 113-129.

Rocha, C. C. **Aprendizagem e Construção do Conhecimento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2007.

Sandholtz, T. R. P. A Avaliação Como Prática Pedagógica. In: Congresso Internacional De Educação A Distância, 7., 2001, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Usp; Loyola, 2001. P. 67-70.

Starepravo, A. R. **A Multiplicação Na Escola Fundamental 1**: Análise De Uma Proposta De Ensino. 2010. 262 F. Tese (Doutorado Em Educação) – Universidade De São Paulo, São Paulo, 2010.

Utsumi, M. C.; Lima, R. C. P. Um Estudo Sobre As Atitudes De Alunas De Pedagogia Em Relação À Matemática. **Educação Matemática em Revista**, Brasília, V. 24, N. 2, P. 46-54, 2008.