

O FREWARE HOT POTATOES E SEU POTENCIAL COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

THE HOT POTATOES FREWARE PROGRAM AND ITS POTENTIAL AS A LEARNING TOOL

LENY GALLEGO DONDA ¹

RESUMO

Este artigo apresenta considerações acerca da produção e aplicação de material didático na forma de exercícios interativos realizados com o programa de autoria *Hot Potatoes* para o ensino de Língua Estrangeira Moderna. Os exercícios foram utilizados nas aulas de Língua Inglesa do Ensino Médio do Colégio Estadual Prieto Martinez, em Curitiba. As atividades foram disponibilizadas em um sítio da Web e acessadas no laboratório de informática da escola. O programa *Hot Potatoes* permite a construção de exercícios com conteúdos selecionados pelo professor. Para aferir o impacto produzido pelos exercícios realizados no computador, aplicou-se um questionário. As respostas obtidas sugerem que a utilização do programa *Hot Potatoes* para a produção de material didático chama a atenção do aluno e torna a aprendizagem da língua estrangeira mais interessante (divertida e eficiente).

Palavras-chave: Programa de autoria. Hot Potatoes. Exercícios interativos. Inglês. Laboratório de informática.

ABSTRACT

This article aims to reflect about the production and implementation of interactive exercises created with the Hot Potatoes software in Foreign Language classes. These exercises were applied to High School students at Prieto Martinez State School in Curitiba. The activities were made available on a web site and the students accessed them in the school computer laboratory. The Hot Potatoes software suite can be used by the teacher to create exercises exploring the content that he/she is working on. In order to verify the impact of these exercises on the students, they answered a questionnaire. The answers obtained suggest that the didactic material produced with the Hot Potatoes software raises students' attention and makes the practice of language exercises more interesting (fun and efficient).

Key words: Hot Potatoes Software. Interactive exercises. English. Computer laboratory.

¹ Professora de língua inglesa da Rede Pública do estado do Paraná, participante do programa PDE 2007.

1. O uso do computador no processo de ensino-aprendizagem

A recente implantação dos laboratórios de informática nas escolas públicas estaduais no Estado do Paraná oportunizou ao professor integrar o computador em sua prática pedagógica. Este é o momento de se pensar no uso didático do computador, pesquisando e utilizando seus recursos para a transmissão dos conteúdos e na resolução de exercícios, pesquisas e outras tarefas relevantes para a aprendizagem. A simples modernização dos equipamentos da escola não ocasiona automaticamente uma melhoria na qualidade do ensino ministrado a seus alunos.

Espera-se que essa ferramenta tecnológica venha a proporcionar novas abordagens aos conteúdos curriculares. Para tanto, o professor deverá repensar sua prática, visando incorporar o computador como uma ferramenta pedagógica auxiliar na busca de proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa, aproveitando a capacidade do educando de vir a ser sujeito mais ativo e motivado na descoberta e seleção de informações relevantes para sua formação intelectual, social e de conhecimento de mundo.

O professor deve refletir criticamente a respeito de sua metodologia e estratégias de ensino, analisando e procurando perceber seus erros e acertos em relação aos resultados alcançados em sua prática educacional.

Entonado (2003) considera que o professor deve desenvolver novas habilidades e domínios técnicos acerca da tecnologia disponível e aplicável à educação. Segundo o autor quatro são os objetivos básicos que devem dirigir a formação e aperfeiçoamento do professor em novas tecnologias:

1. A habilidade de ter autoconfiança no uso de programas de computadores. (softwares);
2. A habilidade de revisar criticamente a relevância dos programas de computadores;
3. A habilidade de usá-los de forma construtiva;
4. A habilidade de avaliar de que forma o uso da tecnologia de informação (TI) muda a natureza do ensino e da aprendizagem.

O professor não pode ignorar a importância do conhecimento sobre a tecnologia, uma vez que vivemos em uma sociedade permeada pelas tecnologias eletrônicas e digitais. É fundamental que o professor aprenda a lidar com esse potencial porque depende dele usar inovações digitais na educação.

Warshauer (1996) aponta a relevância da necessidade de o professor estar atento à incorporação do uso do computador no ambiente escolar porque “os computadores tornaram-se tão espalhados nas escolas e lares e seus usos expandiram-se tão dramaticamente que a maioria dos professores de línguas devem agora começar a pensar sobre as implicações dos computadores para a aprendizagem de línguas.” De acordo com Reis (2003), “aderir ao uso de recursos tecnológicos para ensinar e, especialmente para propor material didático para o meio eletrônico tem se tornado um desafio para os professores de Línguas Estrangeiras (LE)”.

O uso da tecnologia não é algo recente no ambiente educativo. Pode-se dizer que cada nova invenção surgida teve seu potencial analisado e testado por variados métodos de ensino.

Decoo (2001) coloca em ordem cronológica estas invenções e o seu uso didático. Sua lista inicia-se com a invenção do fonógrafo e a criação do método fonético. Em seguida os cursos transmitidos pelo rádio, o gravador e a criação dos laboratórios de línguas, o uso da televisão nas escolas americanas nos anos 50 e 60, até a introdução do computador e, por último, a Internet.

Em seu artigo *Computer Assisted Language Learning: an introduction*, Warschauer (1996) faz uma breve análise de como os

computadores foram e são usados no ensino de línguas. Ele divide esta aplicação em três fases: behaviorista, comunicativa e integrativa.

Na fase behaviorista o computador é o repassador de material didático e os exercícios são repetitivos. A aprendizagem é um processo mecânico realizado por meio do reforço.

A fase comunicativa enfatiza o uso da língua como elemento de comunicação entre as pessoas. Os programas utilizados no computador procuram proporcionar ao estudante um maior controle na escolha das respostas corretas e uma maior interação visando auxiliar o aluno a entender a língua.

A fase integrativa é caracterizada pela Internet e pelos computadores com seus recursos multimídias. Tais recursos são de fácil acesso e estão disponíveis com um simples clique do mouse. A variedade da mídia disponível combina várias habilidades (ler, falar, ouvir e escrever) em uma única atividade.

Hoje, integrar o computador e seus recursos nas aulas de língua estrangeira deve ser um dos objetivos do professor que deseja estar sintonizado com seu tempo. O computador, os programas de computador (*software*), a Internet e os recursos de multimídias são instrumentos poderosos para elaborar atividades criativas no ensino de língua estrangeira. Eles fornecem uma ampla gama de oportunidades para o aluno reconhecer as formas lingüísticas utilizadas em textos variados, dentro de contextos específicos, e para desenvolver a proficiência na língua estudada.

Entre as vantagens mais citadas quanto ao uso do computador como mediador da aprendizagem (CURTIS, 2006; BEARE e KENNETH, 1998), encontram-se:

- Elas oferecem ampla oportunidade aos alunos para a prática e a repetição dos conteúdos apresentados;
- As atividades de construção e aprendizagem de vocabulário e das estruturas lingüísticas podem ser integradas com a leitura e a escrita;

- Ao interagir com o computador, os alunos estão realizando atividades motoras também ao responder os exercícios;
- Permitem aos alunos acessarem diversas representações do conteúdo;
- Os recursos de reforço e/ou feedback favorecem a memorização progressiva com a repetição, redundância e reativação;
- O processo de aprendizagem pode ocorrer por associação, dedução, descoberta e ensaio e erro;
- Os alunos têm controle maior sobre seu próprio processo de aprendizagem uma vez que eles próprios decidem quando repetir as perguntas, exercícios e seqüências;
- Permitem ao aluno respeitar seu próprio ritmo ao realizar as tarefas

Hayati (2005) apresenta algumas funções do computador no ensino de línguas:

O computador como auxiliar do aluno na verificação de problemas ortográficos, gramaticais e de compreensão. O computador apresenta alguns textos para o aluno e após a leitura de cada texto, aparecem na tela questões de múltipla escolha para o estudante escolher a resposta que melhor corresponda às idéias abordadas nos textos. Em atividades mais adiantadas, pede-se ao aluno que responda ou que complete as respostas ou que faça alterações no texto original. Outra atividade passível de ser desenvolvida é a de ordenar sentenças, exigindo do aluno uma leitura atenta para colocar as sentenças na ordem correta.

Outras funções apresentadas por ele são atividades de quebra-cabeça. Nesse tipo de atividade pede-se ao aluno para colocar palavras, letras, sentenças e imagens na ordem correta ou resolver problemas. Pode também testar o conhecimento das regras gramaticais e o uso da língua de maneira interessante.

O princípio básico de um programa de computador educacional é apresentar atividades para que os alunos realizem uma tarefa significativa e aprendam o conteúdo proposto. Cabe ao professor desenvolver estas

tarefas e atuar como mediador entre o computador e os alunos, orientando-os na realização das atividades do programa.

Em face do acima exposto, escolheu-se o programa de autoria *Hot Potatoes*² como suporte para a realização de exercícios e verificação de sua aplicabilidade e relevância para o ensino e aprendizagem da língua inglesa no Colégio Prieto Martinez com alunos do Ensino Médio.

2. O programa *Hot Potatoes* como ferramenta de apoio para a produção de material didático

O livro didático público de língua inglesa é composto por nove unidades para todas as séries do ensino médio. O conteúdo do livro didático é bastante rico em textos e atividades conforme as orientações das Diretrizes Curriculares, porém não fornece certas atividades que auxiliam o aprendizado lingüístico da língua estudada em seu aspecto semântico e de sintaxe.

Segundo nossas Diretrizes Curriculares para língua estrangeira moderna (PARANÁ, 2008, p.32, 34) “para que uma leitura em Língua Estrangeira se transforme realmente em uma situação de interação é fundamental que o aluno seja subsidiado com conhecimentos lingüísticos, sociopragmáticos, culturais e discursivos”, sendo que os conteúdos podem ser “trabalhados em diferentes graus de profundidade, levando em conta o conhecimento do aluno”.

A aquisição do vocabulário e seu uso adequado é um dos principais requisitos para o domínio de uma língua e este feito não é facilmente alcançado. É necessário esforço e empenho por parte do aprendiz, e educadores em todas as épocas preocuparam-se em elaborar métodos e estratégias para auxiliá-lo nessa tarefa.

² O programa encontra-se disponível no site <<http://hotpot.uvic.ca>>. Nele encontra-se também um tutorial sobre os tipos de exercícios que podem ser construídos com o programa.

Atualmente, com a popularização do computador mesmo em classes de menor poder aquisitivo e os laboratórios de informática nas escolas, é possível utilizar-se um programa de computador, como por exemplo, o programa de autoria *Hot Potatoes*, objeto desse estudo.

Hot Potatoes é um conjunto de cinco ferramentas de autoria, desenvolvido especificamente para fins educativos pela equipe da *University of Victoria Humanities Computing and Media Centre*. As cinco ferramentas possibilitam a elaboração de cinco tipos básicos de exercícios interativos utilizando páginas da Web. O programa permite a inclusão de *links*, textos de leitura, imagens e arquivos de mídia no material produzido. As atividades criadas com o programa *Hot Potatoes* podem ser adequadas a qualquer tópico em estudo e servem para introduzir novos conhecimentos ou para reforçar e recordar conteúdos já trabalhados.

Os tipos de exercícios do programa *Hot Potatoes*

A ferramenta *JCLOZE* cria exercícios de completar lacunas (*gap-fill exercises*). Não há número limitado de respostas para cada lacuna e o aluno pode pedir uma pista e ver uma letra da resposta correta. Uma pista específica pode também ser incluída para cada lacuna. O número de acertos é automaticamente dado no final da atividade. Esse tipo de exercício é muito útil para revisar o vocabulário e para o reconhecimento de palavras.

JQUIZ cria testes baseados em perguntas. As perguntas podem ser de quatro tipos diferentes, incluindo perguntas de múltipla escolha, respostas curtas e questões híbridas. Essa ferramenta é útil para revisões, para a apresentação de conteúdo e para uma auto-avaliação do próprio progresso.

JCROSS apresenta atividades por meio de palavras cruzadas que podem ser completadas online. Uma tecla pode ser utilizada quando o aluno sentir necessidade de uma pista. A cada solicitação de ajuda é dada uma letra da palavra. Essa ferramenta pode ser bem utilizada na revisão de vocabulário e de definições.

JMIX cria exercícios com sentenças embaralhadas, isto é, as palavras são apresentadas fora de seqüência e o aluno as coloca na ordem correta para formar uma sentença. É possível especificar várias respostas corretas baseadas nas palavras e na pontuação. Uma tecla estimula o aluno com a próxima palavra correta ou parte de uma sentença, se for necessário.

Os exercícios realizados com JMATCH combinam duas colunas com exercícios de associação: uma lista de itens fixos aparece à esquerda (figuras ou texto) e itens desordenados à direita. JMATCH pode ser usado para combinar vocabulário com figuras ou com traduções, ou para ordenar sentenças para formar uma seqüência ou uma conversação.

O freeware *Hot Potatoes* é livre para ser usado, desde que o utilizem com finalidade educacional ou em instituições educacionais que não visem lucro. O registro (grátis) é necessário para acessar o programa e usar todos os seus modelos.

Diretrizes para a criação e desenvolvimento de atividades com o programa *Hot Potatoes*

O programa educacional *Hot Potatoes* fornece o suporte para a elaboração de exercícios e ao professor cabe pensar no conteúdo que pretende abordar, os objetivos que pretende alcançar e as opções de exercícios disponíveis. A eficácia do material didático produzido por meio do programa depende da habilidade do professor de elaborar atividades adequadas ao conteúdo estudado e ao nível de conhecimento de seus alunos. Se tal fato coloca sobre o professor a responsabilidade a respeito do grau de eficácia dos exercícios, por outro lado proporciona a liberdade de produzir atividades relevantes e de acordo com as necessidades, dificuldades e conhecimento prévio de seus alunos.

Após avaliar os recursos existentes na interface do programa, o professor faz uma análise considerando se o conteúdo pode ser explorado através do programa de computador ou se outra estratégia de ensino é mais adequada. É importante evitar que o computador seja um fim em si

mesmo. O uso do computador e do programa *Hot Potatoes* deve ser um efetivo suporte para alavancar a aprendizagem.

Definido o conteúdo e o objetivo da unidade/aula, o professor pode então proceder à análise dos tipos de ferramentas disponíveis para escolher a que melhor parece atender os propósitos desejados. É interessante prever os tipos de exercícios que serão utilizados e distribuí-los em uma seqüência previamente determinada.

A seguir, criam-se os exercícios adequados ao objetivo instrucional selecionado. Os exercícios são organizados e utilizados em unidades articuladas com o objetivo e as atividades desenvolvidas em sala de aula. O conteúdo dos módulos deve ser claramente nomeado para facilitar a identificação para futuro uso. Os módulos criados com o programa podem ficar armazenados no computador, em CD ou disponibilizados na Internet.

É interessante colocar os módulos dos exercícios na Internet, permitindo assim que o aluno os acesse em qualquer tempo e lugar. Há alguns provedores que fornecem gratuitamente o armazenamento, como por exemplo, Geocities. Antes de criar o sítio para disponibilizar os exercícios é preciso verificar essa possibilidade, pois alguns outros sítios, embora também gratuitos, podem não ter o suporte necessário para disponibilizar o acesso na Internet dos exercícios criados no programa *Hot Potatoes*.

E, por fim, procurar dosar o volume do conteúdo informacional apresentado para não sobrecarregar o aluno. Uma correta adequação do volume do conteúdo produz uma maior eficácia nos resultados obtidos.

As diretrizes acima foram consideradas na construção das atividades no programa *Hot Potatoes* e, posteriormente, aplicadas na intervenção pedagógica.

3. Intervenção pedagógica

A utilização do programa *Hot Potatoes* para a produção de material didático-pedagógico complementar para a unidade 9 do livro público de inglês do Ensino Médio é resultado da proposta de estudo elaborada para o Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE, em 2007 e aplicada na escola em 2008.

O material pedagógico foi produzido para o ensino de língua e utilizado com os alunos do segundo ano da disciplina de inglês do Ensino Médio do Colégio Estadual Prieto Martinez.

O material didático criado por meio do programa *Hot Potatoes* insere-se no plano de aula elaborado para a unidade 9 do livro didático público. O conteúdo foi dividido e distribuído em nove aulas, duas delas no laboratório de informática. Três textos serviram de base para o desenvolvimento da unidade. Todas as demais atividades foram planejadas dentro do conteúdo semântico, lexical e sintático presentes nos textos citados. Além dos exercícios interativos feitos no computador, foram usados vídeos sobre a Revolução Industrial, textos e exercícios impressos.

Os exercícios do *Hot Potatoes* estão distribuídos em módulos que trabalham o vocabulário e a compreensão de texto. Os exercícios foram disponibilizados em um sítio Web e podem ser acessados no laboratório de informática da escola ou pelo aluno em sua própria casa. A seguinte seqüência foi utilizada: exercícios com substantivos, verbos regulares, verbos irregulares, sentenças e por último um texto.

Atividades com substantivos

Os exercícios com substantivos foram feitos no JMATCH. Quatro atividades relacionam figuras com palavras (FIGURA 1). As figuras são apresentadas no lado esquerdo e as palavras, que devem ser arrastadas até a figura correspondente, são posicionadas ao lado direito da tela. Na parte superior da tela foram inseridas as informações sobre o nome do exercício e a instrução para sua realização. Aparece também o botão com a informação do tempo disponível para a complementação da atividade e

o botão *Check* para verificar o resultado alcançado. O resultado é mostrado em porcentagem de acertos, como por exemplo, 100% de respostas corretas ou um valor menor caso tenha alguma resposta incorreta. Duas atividades relacionam substantivos em inglês com suas respectivas traduções em português (FIGURA 2).

As quatro atividades seguintes estão no formato JCROSS (FIGURA 3). Os substantivos estão em português e o aluno completa a palavra cruzada com a tradução correspondente. Para o preenchimento da grade, o aluno escreve a resposta em uma caixa ao lado da questão e clica o botão *Enter* para preencher a grade. O botão *Hint* fornece como pista uma letra. Ao término da atividade o botão *Check* fornece a porcentagem de acerto.

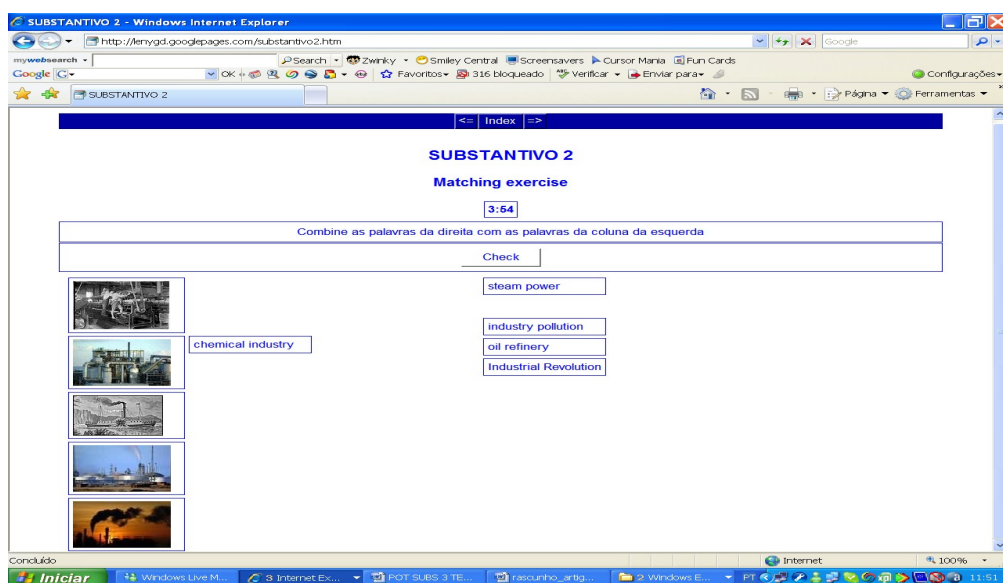


Figura 1 – Exercícios de substantivos feitos pela autora com o JMatch.

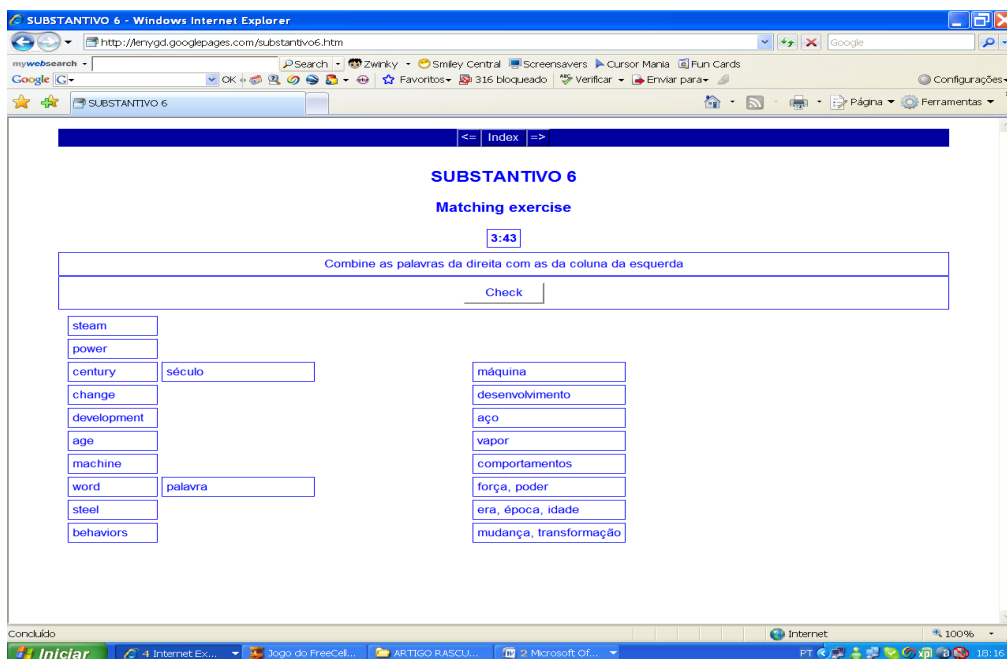


FIGURA 2 – Exercício com substantivos feitos pela autora com o JMatch

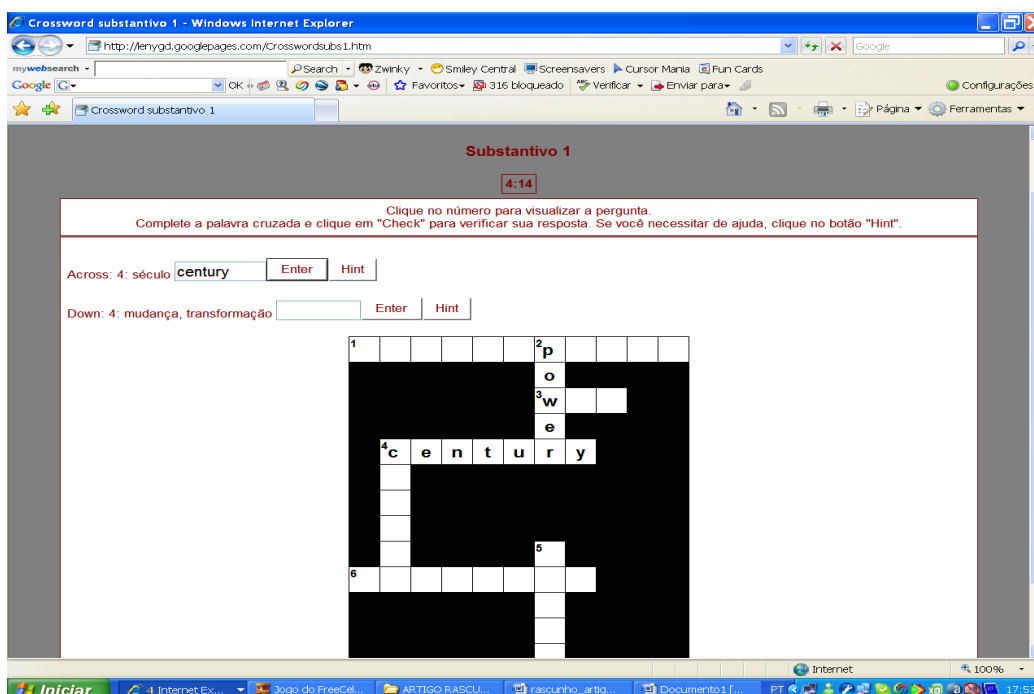


FIGURA 3 – Exercício com substantivos feitos pela autora com o JCross.

Atividades com verbos regulares

Os exercícios dos verbos regulares estão no formato JMATCH (FIGURA 4). Na parte esquerda da tela aparecem os verbos no tempo infinitivo em inglês e do lado direito o correspondente em português. Para realizar a atividade o aluno clica no verbo à direita da tela e o arrasta até a palavra situada à esquerda. Ao terminar o exercício, o aluno clica no botão *Check* para receber o resultado. Estas atividades têm tempo definido para serem respondidas.

Atividades com verbos irregulares

Os exercícios dos verbos irregulares estão organizados em 8 atividades. Os exercícios verbo 6 e verbo 7 apresentam ao lado dos verbos em inglês um caixa com a inscrição “Escolha a forma do passado simples”. O aluno clica então na flecha e esta ao abrir a caixa, mostra as opções de resposta para os verbos colocados à esquerda da tela. O aluno clica na palavra que julga correta e esta substitui a inscrição “Escolha a forma correta do passado simples”. No exercício 7 a resposta deve ser escolhida dentre as traduções apresentadas (FIGURA 5). Os demais exercícios sobre verbos irregulares seguem a forma de clicar e arrastar palavras.

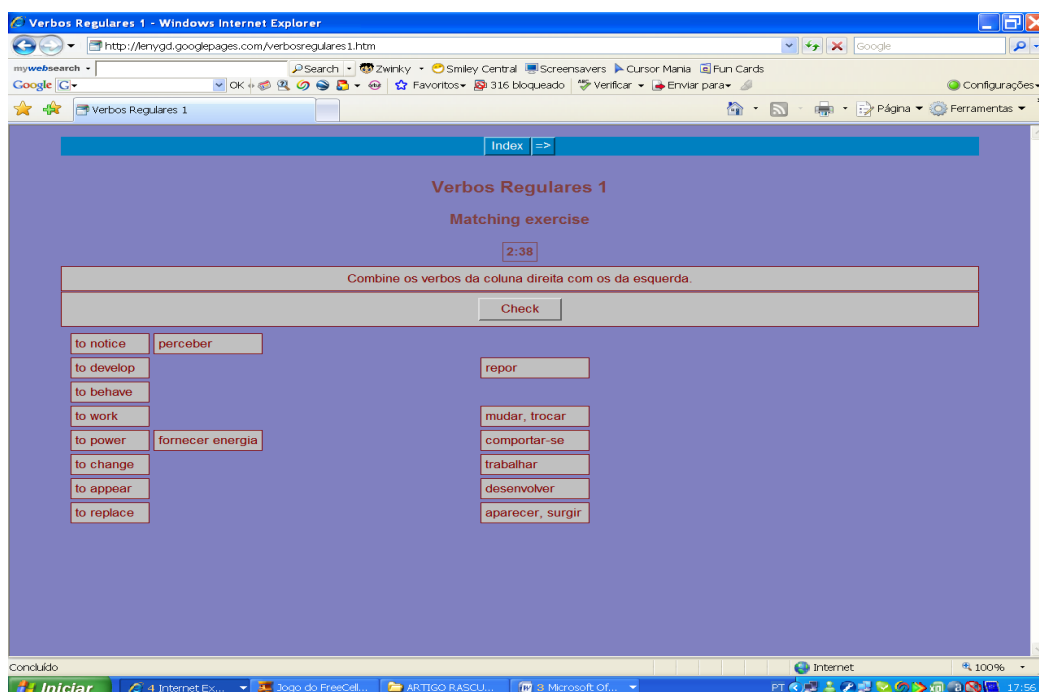


Figura 4 – Exercício realizado pela autora com o JMatch.

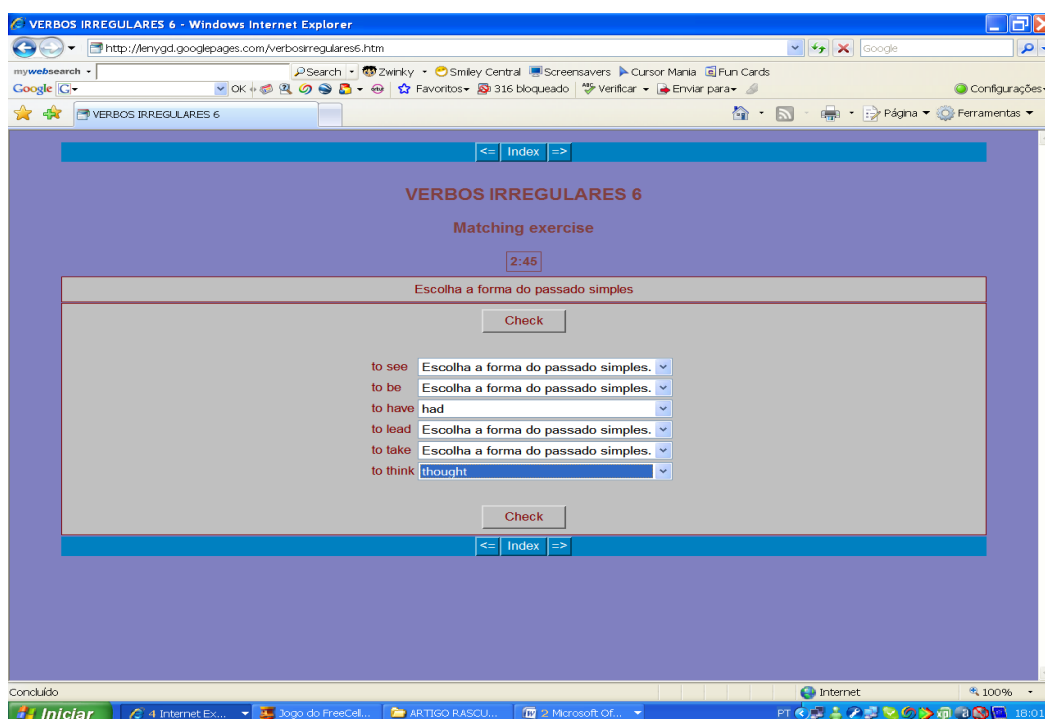


FIGURA 5 – Exercício de relacionar feito pela autora com o JQUIZ.

Ainda em relação aos verbos, são apresentadas em seguida uma atividade de palavras cruzadas de verbos regulares e outra de verbos irregulares.

Exercícios de colocar palavras na ordem correta

Estes exercícios pedem que as palavras sejam colocadas na ordem para formar frases. Ao terminar de ordenar as palavras, o aluno clica *Check* para verificar se sua resposta está correta. Caso sinta dificuldade para encontrar a próxima palavra da seqüência, o aluno pode pedir uma pista no botão *Hint* para descobrir a próxima palavra. O formato utilizado nesses exercícios foi o JMIX.(FIGURA 6)

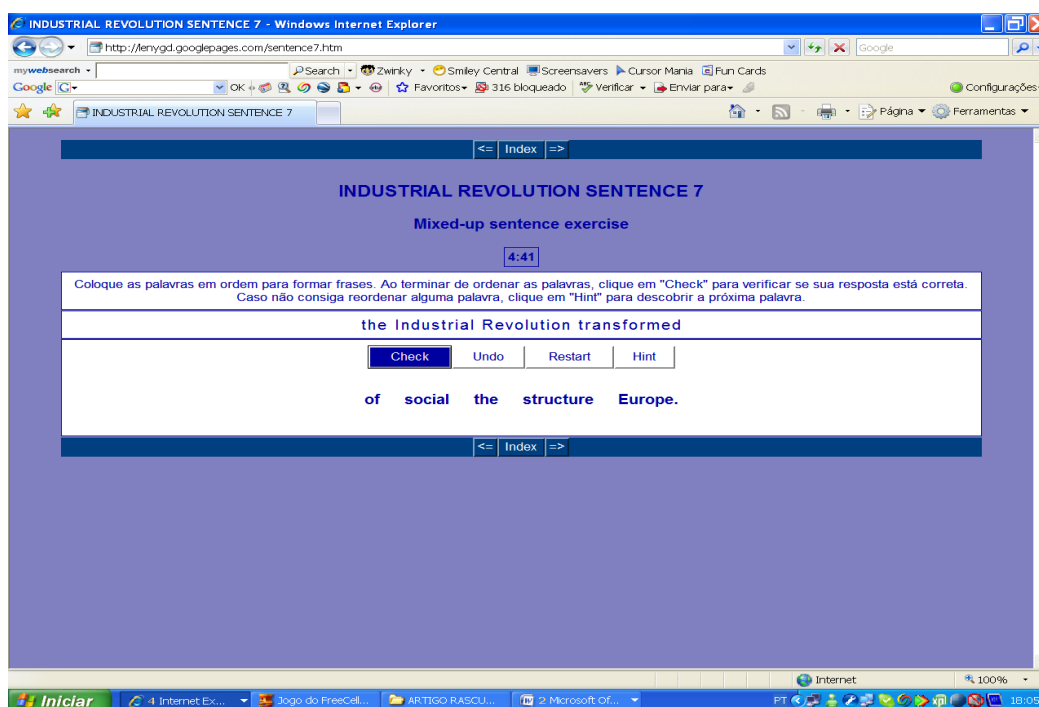


FIGURA 6 – Exercício de ordenar sentenças feito pela autora com o JMIX.

Após a conclusão das atividades acima descritas, apresenta-se então um texto dividido em dois parágrafos. Os parágrafos são colocados no lado esquerdo da tela e perguntas de múltipla escolha no lado direito da tela. As perguntas verificam o entendimento do vocabulário e do assunto do texto. Esta última atividade foi montada com o modelo JQUIZ. (FIGURA 7)

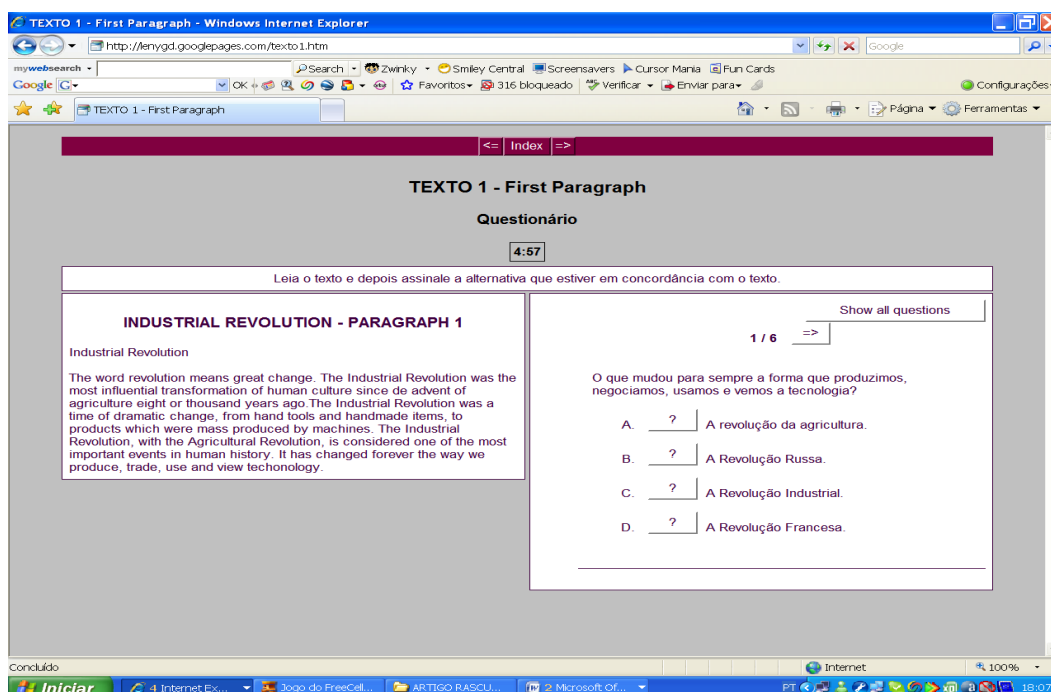


FIGURA 7 – Exercício feito pela autora com o JQUIZ.

5. Avaliação da intervenção

Em aulas anteriores foram trabalhados textos relacionados ao tema da unidade: Tecnologia. Os textos foram apresentados por meio de slides ou impressos e atividades de compreensão textual foram realizadas. Após os alunos terem já um conhecimento prévio do assunto e de vocabulário a ele relacionado, foram levados ao laboratório de informática para fazerem as atividades de reforço e fixação do material aprendido.

Quando foram informados que a aula seria no laboratório de informática, os alunos reagiram favoravelmente à proposta. Foram dadas então algumas instruções relativas ao tipo de atividade. Como o número de computadores não é suficiente para o uso individual, pediu-se que os alunos se reunissem em duplas e que dividissem o uso do computador igualmente entre eles.

Para a aplicação das atividades do *Hot Potatoes* foram agendadas duas aulas consecutivas na mesma semana. Ao fazer o agendamento uma

semana antes das aulas, perguntou-se ao gerenciador do laboratório se havia alguma restrição ou algum defeito no funcionamento dos computadores. O gerenciador informou que não havia nenhuma restrição. No entanto, foram os computadores os que apresentaram o maior problema encontrado na realização das atividades. Dos 20 computadores existentes no laboratório, apenas oito funcionavam corretamente. Outros quatro ligavam, mas o mouse ou o teclado não funcionavam bem. Dois dos computadores apresentaram efeito borracha, isto é, ao clicar na tela o seu conteúdo apagava e seis não funcionaram.

O problema com os computadores mudou um pouco o planejamento inicial: algumas duplas precisaram ficar observando outros realizarem os exercícios antes de terem lugar no uso do computador. Na realização das atividades os alunos não encontraram grandes dificuldades e as dúvidas surgidas eram solucionadas pelos próprios colegas ou pela professora. Durante o período pode-se observar que os alunos realizavam as tarefas com interesse e curiosidade. Alguns poucos tentaram acessar outros sítios, como por exemplo, o *YouTube*, *e-mails*, *Orkut* e outros. Tal comportamento foi coibido pela professora, que durante todo o tempo ficou circulando e atendendo os alunos e também pelo próprio sistema do laboratório de informática que bloqueia o acesso a certos sítios.

A segunda aula no laboratório de informática transcorreu da mesma forma que a primeira. Os computadores apresentaram os mesmos defeitos presentes na primeira aula e o comportamento dos alunos também foi similar ao da aula anterior.

Na aula imediatamente posterior às dadas no laboratório de informática foi entregue um questionário aos alunos perguntando o que haviam gostado nas aulas com os exercícios no computador e se haviam tido alguma dificuldade na realização dos exercícios. Procurou-se descobrir qual a percepção do aluno quanto à aprendizagem de vocabulário e o tipo de exercício que mais gostou. Como é possível acessar os exercícios via Internet foi perguntado se o aluno fez os exercícios em casa. A última pergunta é aberta para comentários espontâneos dos alunos sobre a atividade.

Responderam o questionário 116 alunos.

Para a **primeira pergunta**, “O que você gostou?” – 92 alunos fizeram comentários favoráveis. Muitos responderam apenas que gostaram de tudo (19). Dois acrescentaram os seguintes comentários: “Gostei de tudo, pois é bom variar nas atividades”. Outro escreveu: “De tudo. Achei muito interessante, mas os professores deveriam fazer mais esse tipo de aula.” Parte dessas reações pode ser creditada ao fato de que o computador é um artefato que faz parte das tecnologias disponíveis no mundo contemporâneo e, portanto, mais próximo do cotidiano do jovem estudante do que os meios mais tradicionais, como por exemplo, o quadro, o livro, o papel e a caneta. Sair da sala de aula e quebrar a rotina também foi citado por vários alunos (8). Alguns comentários foram os seguintes: “Eu gostei da quebra da rotina e ir na sala dos computadores”, “De variar um pouco a aula, sai da rotina da sala de aula.”, “É uma aula diferenciada” e “Gostei do desenvolvimento da aula, pois saímos da rotina de sala de aula.” Essas respostas demonstram que é importante variar os meios de apresentação do conteúdo da matéria e a forma de trabalhá-lo. Percebe-se que há, por parte dos alunos, uma vontade de receber instrução através de práticas e estratégias diferentes. Utilizar o computador foi um item muito citado pelos alunos (9). Alguns dos comentários feitos foram: “da participação e do contato com o computador”, “que a gente pode interagir, aprender coisas novas no computador” e “de fazer atividades no computador”, entre outras observações similares.

Em relação aos exercícios, os comentários foram favoráveis. Palavras como interessante, legais, criativos foram utilizadas para descrevê-los. 32 alunos fizeram referência aos exercícios e alguns comentários feitos foram: “que os exercícios eram bons, com figuras para ajudar, cruzadinha, etc.”, “eu gostei porque deu para eu aprender e rever palavras em inglês”, “É bem mais interessante porque tem figuras e assim ajuda a memorizar” e “dos exercícios, e foi muito boa essa experiência e diferente, bem legal”. Dois alunos consideraram os exercícios como jogos: “São pequenos jogos em forma de exercícios. Isso é interessante”, e outro

escreveu que gostou do “sítio da professora, que é bem divertido com vários jogos interativos.” Doze alunos deram respostas indicativas de não terem gostado: “Nada”, “Não deu para fazer nada”. Dois disseram que gostaram “mais ou menos” e um disse não saber. Nove alunos deixaram a questão em branco. Esses comentários podem ser creditados, em parte, aos computadores que apresentaram problemas de funcionamento. Essa percepção é reforçada pelas respostas dadas à segunda pergunta.

Na **segunda pergunta**, “O que você não gostou” – vinte e nove alunos responderam que foi o fato de alguns dos computadores não funcionarem direito. A lentidão no funcionamento também foi citada: “Somente da demora dos computadores”, “do computador lento, cada um tinha que ter seu gabinete” ou “os computadores são lentos, e perdemos muito tempo com isso”. A falta de lugar foi citada por sete alunos: “Pouco computador para muitos alunos”, “O único problema é que não tem PC para todos, o resto tudo ótimo”. Seis alunos responderam “de tudo”. Dezesseis alunos disseram que gostaram: “Não teve nada que eu não gostei, achei tudo¹⁰”, “Não tem algo de que eu não tenha gostado”. As observações a seguir foram feitas por aluno: “Existem muitos exercícios repetidos”, “Interface gráfica do *site*”, “Da tradução”, “Muito repetitivo”. “De alguns exercícios e do PC que às vezes não pega”. As respostas apontam para possíveis desapontamentos devido aos imprevistos que podem ocorrer na aplicação dos exercícios. A maioria das respostas refere-se às dificuldades técnicas em relação aos computadores. A professora-pesquisadora também encontrou dificuldades com as condições de funcionamento do laboratório. Isso deve ser considerado como parte da preparação das atividades pedagógicas realizadas com o auxílio de computadores, sítios da Internet ou com programas instrucionais (*software*). Em relação aos exercícios, apenas cinco alunos manifestaram restrições, principalmente por serem repetitivos ou por sua apresentação gráfica.

Para a **terceira pergunta**, “Quais problemas ou dificuldades você encontrou ao fazer os exercícios? - a maioria dos alunos respondeu “Nenhum” (52), dois alunos escreveram “Foi tranquilo” e “Acho que

nenhum, todos estão muito bem explicados no *site*". Seis alunos citaram o computador: "Os computadores", "Nenhum, não fiz, o computador não queria funcionar", "O mouse não pegava" e "o computador desligava o tempo todo e não deixava nós fazermos os exercícios direito". Outros quatro alunos encontram dificuldade para entrar na Internet.

A dificuldade mais citada (19) foi em relação a palavras desconhecidas e seus significados. Algumas observações feitas foram: "O desconhecimento de algumas palavras", "Eu encontrei algumas dificuldades em certas palavras" e "traduzir algumas palavras não sabia o que elas significavam". Essas respostas surpreendem e indicam que os alunos não perceberam que a finalidade do exercício era a de facilitar a aprendizagem justamente das palavras desconhecidas. Outras observações feitas foram: "De só ter exercícios, não muita matéria dada, isso dificulta para entender", "Só no começo não conseguia entender como se fazia as frases das cruzadinhas", "As perguntas eram meio confusas para que nós achássemos as respostas", "Algumas imagens que não dava para definir muito bem a palavra correta" e "Montar as frases, preferia que tivesse em português para somente traduzir". Nove alunos não responderam à pergunta. Nessa pergunta também aparecem comentários sobre os problemas técnicos ocorridos nos computadores. Quanto à dificuldade em relação a palavras desconhecidas, as respostas indicam a necessidade de uma melhor explicitação quanto ao objetivo desse tipo de atividade e dos resultados pretendidos. Alguns alunos entenderam que o vocabulário já deveria ter sido aprendido: "Traduzir algumas palavras não sabia o que elas significavam". Dessa forma, percebeu-se que se deve explicar aos alunos que os exercícios visam auxiliá-los na aquisição do vocabulário e não de testá-los quanto ao conhecimento que já possuem.

A **quarta pergunta**, "O seu aprendizado do vocabulário melhorou após a realização dos exercícios?" – recebeu respostas como: "Nada" (1) "Não" (14). Três alunos acharam que melhorou "mais ou menos". Dez alunos acharam que não houve mudança nenhuma, que continuou o mesmo. Para dezessete alunos melhorou pouco. Um aluno cita como

motivo por ter melhorado pouco o fato de já saber a maioria das palavras. Outro diz que a melhora ocorreu em “algumas palavras que eu não sabia”. Para a maioria dos alunos, os exercícios ajudaram a melhorar a aprendizagem do vocabulário. Cinquenta e seis alunos responderam “Sim”, outros acrescentaram comentários. Alguns comentários feitos foram: “Sim, deu para ter uma noção melhor”, “Melhorou sim, com certeza” e “Tenho certeza que sim”. Três alunos não responderam a pergunta. Embora a maioria dos alunos tenha respondido que houve alguma melhora após a realização dos exercícios, vinte cinco alunos acreditam que não houve. Vários fatores podem ter influenciado tal resultado, entre eles presume-se que a pane em alguns dos computadores, a novidade da atividade e a não percepção da finalidade ou das características dos exercícios.

A **quinta pergunta**, “Que tipo de exercícios você gostou mais de fazer? - não foi respondida por sete alunos. Dois responderam “Não sei”. Quatro alunos escreveram que nenhum e doze alunos responderam que todos. Os exercícios de relacionar as figuras foi o preferido de quinze alunos. O exercício mais citado foi o de palavras cruzadas, trinta e dois alunos o elegeram como o exercício que mais gostaram de fazer. O exercício de interpretação e o de associar colunas foram citados seis vezes respectivamente. Outros exercícios foram pouco citados: substantivos, verbos regulares, verbos irregulares, montar frases. Acredita-se que a preferência pelo exercícios de palavras cruzadas se deva ao fato de que é o tipo de exercício que mais se aproxima de uma atividade relacionada com o lazer e assemelhada a um jogo.

A **sexta pergunta**, “Você fez os exercícios em casa também?” – teve as seguintes respostas: oitenta e um alunos disseram que não fizeram, vinte e sete alunos disseram que fizeram os exercícios em casa, dois alunos responderam que fizeram alguns dos exercícios, um aluno disse “Às vezes” e cinco alunos não responderam a pergunta. As respostas apontam para a necessidade de uma maior investigação sobre os possíveis motivos para a maioria dos alunos não terem acessado novamente os exercícios. Bem antes do início da unidade e da aplicação

dos exercícios interativos, as respostas coletadas em uma sondagem sobre os alunos terem computador conectado à Internet, revelou que, dos 97 alunos que responderam ao questionário, 62 responderam ter computador e acesso à Internet contra 35 respostas negativas. A sétima e última pergunta foi “Outros comentários”. Abaixo estão listados os comentários feitos:

- Primeiramente todos os computadores do colégio deveriam funcionar.
- Achei também que é bom os professores levarem os alunos a sala de informática, isso ajuda o desenvolvimento do aluno também.
- Que o site podia ter exercícios mais dinâmicos.
- Os exercícios ajudaram na aprendizagem.
- Poderia ter mais aulas como essa.
- Deveriam fazer a manutenção dos computadores.
- Queria outros tipos de exercícios, como complete, ligue as palavras.
- Uma aula diferente que desperta muito interesse dos alunos.
- Super legal.
- Gostei, muito bom.

6. Considerações Finais

O objetivo principal desse trabalho foi alcançado utilizando um modelo de estratégia para a aquisição de vocabulário com o programa de autoria *Hot Potatoes*. Verificou-se que, como ferramenta, o programa é válido na construção de módulos interativos online para o ensino de língua e na introdução da tecnologia como fator motivador no processo de ensino-aprendizagem.

As dificuldades encontradas na aplicação dos exercícios e os comentários nem sempre favoráveis não invalidam a utilidade do uso do programa *Hot Potatoes* como ferramenta de aprendizagem. Os problemas

quanto ao funcionamento dos computadores já foram solucionados na escola, mas esse tipo de dificuldade alerta para que o professor esteja pronto para contratemplos. Assim, uma lição a ser aprendida pelo professor é que sempre que forem agendadas atividades no Laboratório de Informática, deve se preparar para abortar a aplicação e remarcar-la posteriormente, após verificar que os computadores estão funcionando a contento, ou, se possível salvar uma versão das atividades em seu pendrive para uso na TV multimídia. Ainda pode-se considerar, dependendo da extensão do material, até mesmo a preparação de uma versão impressa.

Os alunos, em sua maioria, aprovaram as atividades apresentadas no laboratório. Suas respostas ao questionário demonstram que as aulas ficaram mais interessantes, produtivas e diferentes. Sair da sala de aula e das atividades rotineiras teve um impacto positivo na participação e realização dos exercícios.

O resultado obtido nessa intervenção sugere que o uso do programa *Hot Potatoes* é adequado para o ensino do vocabulário e de atividades de leitura para complementar a unidade estudada. Podemos citar outras vantagens, como por exemplo, liberar tempo em sala de aula para atividades que demandem maior participação e intervenção do professor, atividades em grupo ou de apresentação de trabalhos. Essa conclusão não significa que é o único meio a ser utilizado como facilitador da aquisição do vocabulário e compreensão de texto. Estratégias variadas devem ser utilizadas. Nem sempre o que é interessante ou importante para um aluno se aplica a outro.

Podemos citar também como ponto positivo o fato de que o tempo necessário para o professor aprender a utilizar o programa *Hot Potatoes* e montar os exercícios é recompensado pelo fato de o professor poder reutilizar os exercícios em outras turmas no momento que assim o desejar. Outra vantagem é a do aluno poder acessar os exercícios em casa, tanto para recordar como para estudar para uma avaliação.

O programa de autoria *Hot Potatoes* é uma das muitas ferramentas que podem ser utilizadas pelo professor para criar atividades

diferenciadas utilizando os recursos do computador e da Internet. Há muitos sítios na Internet que disponibilizam exercícios prontos para livre uso. Outros programas também são acessíveis, como por exemplo, o programa de autoria JClick³. Esse programa é similar ao *Hot Potatoes*. O eGames Generator⁴ fornece vários tipos de exercícios para o professor criar os seus. Outra ferramenta interessante é o Toondoo⁵. Com ele, o professor, ou mesmo o aluno, cria tirinhas de jornal. O programa fornece várias opções de imagens de pessoas, paisagens, balões de fala, imagem de fundo e mobília. Escolhem-se o personagem, o espaço e os objetos simplesmente clicando em cima das imagens e arrastando-as para o quadro do quadrinho (Figura 8).



Figura 8 – Quadrinho criado pela autora com o Toondoo.

Outra possibilidade de estudo seria a de explorar o uso do programa de autoria *Hot Potatoes* e de outros recursos similares associados com *blogs* e *wikis*. As wikis, principalmente, possuem características interessantes para uso educacional: não exigem conhecimento tecnológico especializado, podem ser

³ O programa JClick encontra-se disponível em: <http://clic.xtec.net/docs/JClick_referencia.pdf>.

⁴ O programa eGames Generator (Carson Learning Services) encontra-se disponível em: <<https://egames.clsllc.com/default.asp>>

⁵ O endereço do site Toondoo é <<http://www.toondoo.com/>>.

atualizadas ou modificadas constantemente e permitem que visitantes ou membros colaborem com o conteúdo postado.

São inúmeras as possibilidades educacionais proporcionadas pelos recursos tecnológicos atuais, como o programa HotPotatoes e os exemplos citados acima. Há um campo vasto a ser explorado pelo professor. Os desafios são grandes, mas os resultados podem ser gratificantes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CURTIS, Mary. E. The role of vocabulary instruction in adult basic education. **National Center for the study of adult learning and literacy (NCSALL)**. Volume 6: chapter three 2006. Disponível em: <http://www.ncsall.net/?id=857>. Acesso em: 25 out 2007.

DECOO, W. On the mortality of language learning methods. **Centro de Pesquisa DIDASCALIA**, Universidade de Antuérpia, 2001. Disponível em: <http://webh01.ua.ac.be/didascaliamortality.htm#Toc532274079>. Acesso em 16 jul. 2007.

ENTONADO, F.B. Profesores y alumnos en la sociedad de La información. Uma reconsideración de SUS respectivos papeles. In: ENTONADO, F.B. et al. **Sociedad de la información y educación**. Quaderns Digitals, 2003 Disponível em: <http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=biblioteca.LeerLibroIU.leer&Libro id=1400>. Acesso em: 27 jun 2007.

HAYATI, A. The Computer and Language Teaching. **Asian EFL Journal**, v. 4, maio 2005. Disponível em: http://www.asian-efl-journal.com/pta_may_5_hm.php. Acesso em: 18 jun. 2007.

KENNETH, B. **CALL in the ESL/EFL Classroom**. Disponível em em: <http://esl.about.com/library/weekly/aa100499.htm>. Acesso em: 10 mai 2008.

LEITE, R.M. O uso do computador no processo ensino-aprendizagem – Abordagem e tendência na escola pública de ensino Fundamental e Médio. **Biblioteca Virtual Nou-Rau EAD**, UNICAMP, 2003. Disponível em: <http://www.rau-tu.unicamp.br/nou-rau/ead/document/?down=27>. Acesso em: 08 jun. 2007.

LOURENÇO, M. O uso do computador na escola: aprendendo a técnica ou aprendendo através da técnica? **Psicopedagogia Online: educação e saúde mental**, 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=504>. Acesso em 23 mai. 2007.

MILTON, J. Languages, Technology and Learning. **Futurelab Literature Reviews**, 2002. Disponível em: http://www.futurelab.org.uk/resurces/documents/lit_reviews/Languages_Review.pdf. Acesso em: 05 jun. 2007.

REIS, R.M. WebEnglish: uma proposta de ensino de inglês mediado por computador. **Núcleo Interinstitucional de Lingüística Computacional (NILC)**, USP, 2003. Disponível em: http://nilc.usp.br/til2003/poster/REIS_35.pdf Acesso em: 08 jun. 2007.

SOKOLOV, M.S. New Technologies in Foreign Language Teaching: Some Methodological Issues. 2001. Disponível em: [http://fltests.btu.bg?NewTechnologies.htm](http://fltests.btu.bg/NewTechnologies.htm). Acesso em: 05 jul. 2007

WANG, L. The Advantages of Using Technology in Second Language Education. **The Journal**, 2005. Disponível em: <http://thejournal.com/the/printarticle/?id=17296> Acesso em: 19 jun. 2007.

WARSCHAUER, M. Computer Assisted Language Learning: an Introduction. **Information and Communications Technology for Language Teachers**, Programa Sócrates, Comissão das Comunidades Européias, 1996. Disponível em: <http://www.ict4lt.org/en/warschauer.htm> Acesso em: 08 jul. 2007.

WILDE, R. Evaluating Digital Authoring Tools. Relatório de Avaliação de Softwares Online, **Centro de Educação à Distância**, Universidade de Atabasca, Canadá, 2004. Disponível em: <http://cde.athabasca.ca/softeval/reportes/R330404.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2007.

