

INSERÇÃO DO OBJETO DE APRENDIZAGEM *HOT POTATOES* COM AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS) NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA - ESPANHOL¹

Rubia Viviane Krüger²

Luís Alvaro de Lima Silva³

RESUMO

Este artigo analisa a inserção de um Objeto de Aprendizagem – *Hot Potatoes* – com as TICS nas aulas de uma Língua Estrangeira Espanhol. O artigo apresenta uma contribuição para a construção de novas metodologias em sala de aula e para auxiliar na compreensão dos processos educacionais e comunicativos que ocorrem no ensino de uma língua estrangeira. A partir do estudo realizado, é possível observar que o professor deve ter e prover condições para construir conhecimento sobre as TICS e os *Softwares* de Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem para entender por que e como integrar o computador na sua prática educacional de forma a superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica. As observações e as reflexões descritas, analisadas e interpretadas neste trabalho são resultados de uma pesquisa realizada durante as aulas de estágio curricular do Curso de Graduação em Letras Espanhol da UFPel.

ABSTRACT

This article analyzes the inclusion of a Learning Object - Hot Potatoes - with the TICS in its classroom of a Foreign Language Spanish. The article present a contribution to the construction of new methodologies in classroom and to help in it understands of the educational and communicative process that occurs in the teaching of a foreign language. From the study carry, is observed that the teacher should have and provide conditions for building knowledge on the TICS and the Learning of Objects of Development Software to understand why and how integrate the computer in it educational practice of form the to overcome barriers administrative and pedagogical. Observations and the reflections described, analyzed and interpreted in this paper are the results of a survey conducted during the traineeship lessons of the Undergraduate Program in Spanish Letters UFPel.

PALAVRAS-CHAVE: Objeto de Aprendizagem, TICS, Metodologias da Educação, Língua Estrangeira, Espanhol, Mídias na Educação.

1. INTRODUÇÃO

O conhecimento dos professores é o objetivo principal para uso de qualquer metodologia que visa utilizar Objetos de Aprendizagem com as Tecnologias de Informação e Co-

¹Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

²Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria. rubiakrugers@bol.com.br

³Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

municação (TICS) como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. Neste caso, este trabalho explora a utilização do *Software Hot Potatoes*, que conforme Donda (2008, p.8): “[...] O freeware *Hot Potatoes* é livre para ser usado, desde que o utilizem com finalidade educacional ou em instituições educacionais que não visem lucro. [...]”. Tais professores são uns dos principais agentes que geram a aprendizagem, ou seja, o *feedback* para os professores a respeito de como a metodologia foi aplicada em sala de aula utilizando estes recursos de informática é mais rápido. Contudo, para que estes professores sejam agentes ativos no processo de ensino/aprendizagem, a escola deve propiciar condições através de projetos de formação para os professores terem o conhecimento de como trabalhar com estes novos recursos tecnológicos.

Além disso, devem ocorrer questionamentos de como os *softwares* disponíveis nas escolas são empregados nas metodologias dos professores, bem como incentivar estes professores a realizar os diferentes cursos de formações que o governo oferece gratuitamente. A formação dos professores nas escolas seria uma maneira de poder responder de forma positiva estes questionamentos, os quais podem muitas vezes ser compreendidos como carências em um ambiente escolar. Neste caso, não são necessárias muitas horas para aprender a utilizar um Objeto de Aprendizagem tal como o *Software Hot Potatoes*. Uma vez que seja encontrado algum professor que já saiba sobre esses assuntos, a escola pode criar condições e espaço para ensinar tais conteúdos. Para o educador desenvolver seu conteúdo utilizando estes recursos, o educador precisa ter conhecimento do que utilizar e como utilizar o seu conteúdo, como expõe Valente (1999):

[...] essa valorização do conhecimento demanda uma nova postura dos profissionais em geral, portanto requer o repensar dos processos educacionais, principalmente aqueles que estão diretamente relacionados com a formação de profissionais e com os processos de aprendizagem. (VALENTE, 1999, p.29)

O professor deve prover condições para construir conhecimento sobre as TICS, os Softwares de Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem e os demais recursos para entender por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica. Essa prática possibilita a transição de um sistema fragmentado de ensino para uma abordagem integradora de conteúdo, a qual é voltada para a resolução de problemas específicos de cada aluno em sua aprendizagem.

Criando condições, os professores podem contextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante as suas formações, fazendo com que se produzam nestes espaços de formações produtos do aprendizado que possam ser aplicados na realidade de sala de aula,

compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que estes professores se dispõem a atingir.

Nas falas dos professores, sempre percebem que eles sabem da importância do trabalho coletivo e do aprendizado colaborativo, interdisciplinar, além de identificarem os Objetos de Aprendizagem como um instrumento facilitador da aprendizagem. Contudo, a dificuldade está em promover este acesso ao todo e gerar melhores conhecimentos. Na educação, a interdisciplinaridade constitui condição para a melhoria da qualidade do ensino. Neste caso, a interdisciplinaridade é fundamental na formação global do homem.

2. OBJETIVOS

Partindo que esta pesquisa é proveniente de uma experiência nas aulas de uma Língua Estrangeira o Espanhol, no referido Laboratório de Informática do Polo da Universidade Aberta do Brasil (UAB) de Panambi durante o Estágio Curricular II da Faculdade de Letras Espanhol da UFPel, focalizando os Objetos de Aprendizagem *Hot Potatoes* desenvolvidos para o aprendizado de um grupo de alunos, para que no planejamento de suas aulas, os professores possam ser facilitadores do ensino-aprendizagem, os quais devem ser sujeitos ativos participantes. Com isso, identificando como ocorre uma melhor fixação dos conteúdos ministrados em sala de aula, para que a utilização de tecnologias como o *Software Hot Potatoes* seja uma ferramenta educacional para a melhoria da qualidade do ensino.

Por fim, o trabalho busca utilizar o Objeto de Aprendizagem *Software Hot Potatoes* com as TICS em sua totalidade na escola, para auxiliar na construção do conhecimento coletivo e os professores avaliarem suas metodologias conforme a aprendizagem dos alunos, o que então pode mexer com partes significativas da estrutura das metodologias atualmente empregadas por professores. Contudo, é importante ressaltar que tais professores devem readaptar este tipo de inclusão metodológica na sala de aula.

3. TICS (TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO) E A IMPORTÂNCIA DE SUA UTILIZAÇÃO COM OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM *HOT POTATOES*

As tecnologias de informação e comunicação (TICS), onde a palavra tecnologia é de origem grega (do grego *techne* — "técnica, arte, ofício" e *logia* — "estudo"), envolvem muito conhecimento técnico e científico para saber utilizar as suas ferramentas, processos e

materiais elaborados. Pocho, Aguiar e Sampaio (2003, p.11) compreendem a tecnologia e que está transformando tudo como o “[...] fruto do trabalho do homem em transformar o mundo, e é também ferramenta desta transformação”. Carvalho Neto e Melo (2004) têm a seguinte percepção:

É claro que Tecnologia Educacional existe, mas não do modo como estamos habitualmente acostumados a considerá-la. Precisamos, primeiramente, afirmar o que não é Tecnologia Educacional, depois definir com maior precisão mídias e publicações impressas e software, ampliando e reformulando conceitos. Num domínio mais preciso, operacional e amplo este conceito deverá afetar significativamente a criação pedagógica e a atuação docente. Vamos agora para o último – e mais importante – dos elementos do processo de criação e utilização de tecnologias educacionais: a mediação. (CARVALHO NETO; MELO, 2004, p.9).

Como o avanço e modificação das TICS tem sido constante e tem propiciado maiores possibilidades de acesso às informações, o acesso a tais tecnologias está cada vez maior. Este fato faz os governantes investirem nas TICS das Escolas. Contudo, é preciso desenvolver competências e habilidades para trabalhá-las num mesmo ritmo que sua evolução, apropriando-se das tecnologias e conhecimentos oferecidos para se obter novas metodologias.

Se um dos objetivos do uso das TICS no ensino for o de ser um agente transformador, o professor deve ser capacitado para assumir o papel de facilitador da construção do conhecimento para o aluno. Neste caso, este professor não deve ser um mero transmissor de informações, pois estamos voltados para uma educação mais ampla, com informações mudando constantemente, tecnologias se modificando, alunos mais ágeis e conectados às TICS. Estes fatos também indicam que as metodologias precisem mudar, e essas mudanças aconteçam no processo de ensino-aprendizagem.

É fundamental ressaltar que toda a utilização das TICS no contexto escolar não exclui o professor como mediador do processo de aprendizagem. Pelo contrário, é por meio do professor que o aluno terá condições de associar o que aprendeu em sala de aula com todo o seu contexto, refletindo, criticando, expondo suas idéias e gerando então novos conhecimentos. Gadotti (2000) afirma que:

[...] o educador é um mediador do conhecimento, diante do aluno que é o sujeito da sua própria formação. Ele precisa construir conhecimento a partir do que faz e, para isso, também precisa ser curioso, buscar sentido para o que faz e apontar novos sentidos para o que fazer dos seus alunos. (GADOTTI, 2000, p.9)

O professor deve ter uma visão mais ampla, para almejar um ensino de qualidade, incorporando em suas práticas pedagógicas cada vez mais a inserção das TICS e dos objetos

de aprendizagem como o *Hot Potatoes*. O professor certamente é o elo entre o aluno e o conhecimento. Este educador deve proporcionar aos alunos meios de construção do conhecimento, de construção de habilidades de pensar, para um pensar mais significativo. É necessário estimular a capacidade cognitiva dos quatro pilares do conhecimento, os quais são aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. Gadotti (2000) nos afirma que é necessário mudar os métodos:

Os que defendem a informatização da educação sustentam que é preciso mudar profundamente os métodos de ensino para reservar ao cérebro humano o que lhe é peculiar, a *capacidade de pensar*, em vez de desenvolver a memória. Para ele, a função da escola será, cada vez mais, a de *ensinar a pensar* criticamente. Para isso é preciso dominar mais *metodologias e linguagens*, inclusive a linguagem eletrônica. (GADOTTI, 2000, p.5)

A inclusão das TICS na educação muitas vezes acontece sem que os professores percebam o impacto destas inclusões nos alunos e em suas práticas educacionais. Na verdade, existem vantagens e desvantagens que esses recursos trazem para o trabalho educacional. Conforme Almeida (2001):

Com o uso da tecnologia de informação e comunicação, professores e alunos têm a possibilidade de utilizar a escrita para descrever/reescrever suas idéias, comunicar-se, trocar experiências e produzir histórias. Assim, em busca de resolver problemas do contexto, representam e divulgam o próprio pensamento, trocam informações e constroem conhecimento, num movimento de fazer, refletir e refazer, que favorece o desenvolvimento pessoal, profissional e grupal, bem como a compreensão da realidade. (ALMEIDA, 2001, p.2)

Contudo, o professor deve estar constantemente modificando suas ações pedagógicas, construindo novas metodologias sobre as já utilizadas. Com a utilização das TICS em suas práticas pedagógicas, assim como com a utilização de novas metodologias que surgem como os Objetos de Aprendizagem *Software Hot Potatoes*, os professores têm meios de contribuir para uma melhoria no aprendizado de seus alunos. Não basta haver TICS à disposição do professor. Também precisa haver a figura de um facilitador que gerencie o processo pedagógico, que cultue as inovações tecnológicas no espaço escolar. Conforme Gouvêa (1999), ser professor nos tempos atuais exige dedicação, amor e perseverança:

O professor será mais importante do que nunca, pois ele precisa se apropriar dessa tecnologia e introduzi-la na sala de aula, no seu dia-a-dia, da mesma forma que um professor, que um dia, introduziu o primeiro livro numa escola e teve de começar a lidar de modo diferente com o conhecimento – sem deixar as outras tecnologias de comunicação de lado. Continuaremos a ensinar e a aprender pela palavra, pelo gesto, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão, mas agora também pelo computador, pela informação em tempo real, pela tela em camadas, em janelas que vão se aprofundando às nossas vistas [...]. (GOUVÊA, 1999, ano 9, número 13, s/p).

Com a evolução das TICS e seus *softwares*, o entendimento de seu funcionamento torna-se indispensável. Do contrário, o trabalho não acontece da forma como deveria acontecer, pois na maioria das vezes os professores ficam retraídos, com medo do novo, sem utilizar as TICS em suas metodologias ou usando-as de maneira incorreta. A partir disso, o trabalho pode acabar não se tornando realmente uma atividade educacional significativa. Para complementar, Ponte (2002) explica que:

[...]constituem tanto um meio fundamental de acesso à informação (Internet, bases de dados) como um instrumento de transformação da informação e de produção de nova informação (seja ela expressa através de texto, imagem, som, dados, modelos matemáticos ou documentos multimídia e hipermídia). Mas as TIC constituem ainda um meio de comunicação a distância e uma ferramenta para o trabalho colaborativo (permitindo o envio de mensagens, documentos, vídeos e software entre quaisquer dois pontos do globo). Em vez de dispensarem a interação social entre os seres humanos, estas tecnologias possibilitam o desenvolvimento de novas formas de interação, potenciando desse modo a construção de novas identidades pessoais. (PONTE, 2002, nº. 4, p.19-26)

Com o uso das TICS e o *Software Hot Potatoes* em sala de aula, as metodologias devem propiciar e transformar as aulas em um ambiente inclusivo, respeitando as individualidades de cada aluno no seu tempo de aprender e fazer as atividades, servindo como um suporte para o desenvolvimento do aprendizado, para melhorar os resultados da aprendizagem dos alunos.

3.1. COMO INSERIR METODOLOGICAMENTE O OBJETO DE APRENDIZAGEM *HOT POTATOES*

Os professores precisam sempre estar abertos às novas formas de interação e inovações das práticas pedagógicas. Estas formas devem promover mudanças interdisciplinares e inserções tecnológicas nos conteúdos curriculares. Isso pode levar a comunidade escolar a se apropriar criticamente das tecnologias e as utilizarem em suas práticas, promovendo novas formas de relacionamento no espaço escolar, desenvolvendo a autonomia e ampliando o conceito de Gestão Democrática. Também é necessário permitir que os alunos se apropriem e explorem os recursos dos Objetos de Aprendizagem – *Software Hot Potatoes* – com as TICS, onde tal apropriação e exploração geralmente dependem do impulso dado pelo professor nas aulas.

Com o *software Hot Potatoes*, os professores requerem conhecimentos básicos em informática para a sua utilização e elaboração de atividades. Este *software* permite obter resultados imediatos relativos a respostas dos exercícios propostos, tanto para o aluno como

para o professor. Ao elaborar os exercícios, assim como observado no desenvolvimento deste trabalho, é necessário realizar uma introdução prévia do conteúdo para os alunos. Após tal introdução, a prática do conteúdo no *software Hot Potatoes* pode trazer um *feedback* bem mais rápido de como os alunos absorveram o conteúdo. Ao utilizar este *software* para elaboração de exercícios, o *software* se encarrega de gerar os exercícios/testes. O *software* também gera respostas destes exercícios como página da web, como nos apresenta Donda (2008), bem como a porcentagem de acertos dos alunos nos exercícios propostos:

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. (DONDA, 2008, p.7)

Em essência, o *Software Hot Potatoes* é composto por cinco (5) tipos de exercícios diferentes:



Figura 1 – Tela inicial do Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes*

- a) **JQuiz** - é um gerador de perguntas e respostas através de um texto inicial. Donda (2008, p.7), expõe esta atividade para revisões e apresentações de conteúdo, assim como para avaliações do progresso do aluno. O sistema pode conter um número ilimitado de perguntas, mas apenas uma resposta é a certa para cada pergunta (esta única resposta certa é definida ao clicar em definições apresentadas na tela). Ao clicar na tela inicial na opção *JQuiz* (Figura 1) é aberta uma janela (Figura 2) onde devemos digitar em P1 a primeira pergunta e assim sucessivamente, P2, P3..., até o número desejado de perguntas. Em seguida, na coluna respostas, os usuários do software digitam as respostas que desejamos. No campo definição, por sua vez, é possível clicar para selecionar qual é a resposta correta. Em seguida, para salvar a atividade indicamos o local, nomeamos o arquivo com a extensão .jqz.

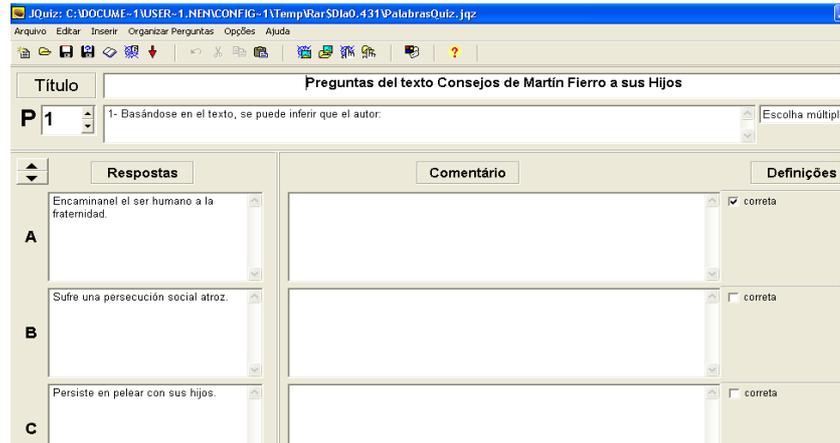


Figura 2 - Tela inicial do Objeto de Aprendizagem *JQuiz*

b) *JMix* – é um criador de texto com sopa de palavras, em que se cria a frase toda embaralhada primeiramente, ou seja, conforme onde diz: “Frase principal” (Figura 3). Neste recurso, digitam-se quantas palavras se deseja para formar um texto. O aluno posteriormente clicará em uma destas palavras conforme (Figura 4) no qual vai formando acima um texto com as mesmas. Tendo esta atividade, opção de três (3) tipos de frases alternativas corretas conforme imagem do lado direito (Figura 3), no qual o aluno tem a opção de acertar uma delas senão a frase será considerada incorreta. Ao clicarmos na tela inicial da opção *JMix* (Figura 1), é aberta uma janela (Figura 3). Em seguida, para salvar a atividade indicamos o local, nomeamos o arquivo com a extensão .jmx.

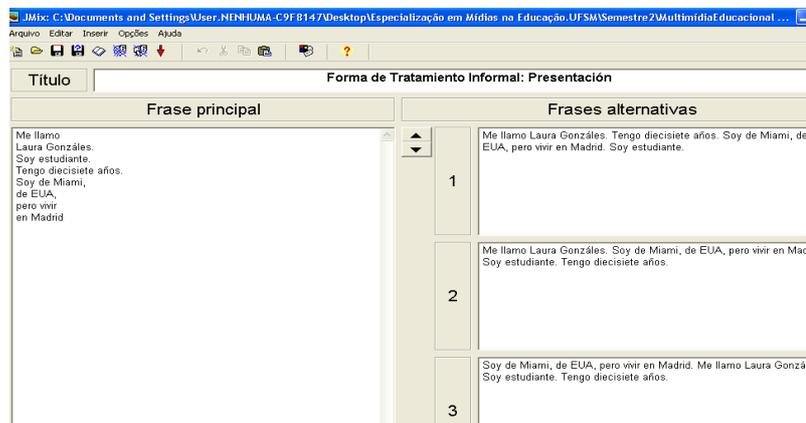


Figura 3 - Tela inicial do Objeto de Aprendizagem *JMix*



Figura 4 - Tela final do Objeto de Aprendizagem *JMix*

c) **JMatch**- é um exercício em forma de seleção, onde se seleciona a resposta correta do lado direito da tela, conforme a pergunta do lado esquerdo. Esta atividade para Donda (2008, p.8), é excelente para combinar vocabulário com imagens ou para traduções, ainda para ordenar sentenças e formar uma seqüência ou uma conversação. Ao clicarmos na tela inicial na opção *JMatch* (Figura 1), é aberta uma janela (Figura 5) onde devemos digitar todas as frases descrevendo perguntas que formarão a seleção. Em seguida, para salvar a atividade indicamos o local, nomeamos o arquivo com a extensão .jmt.

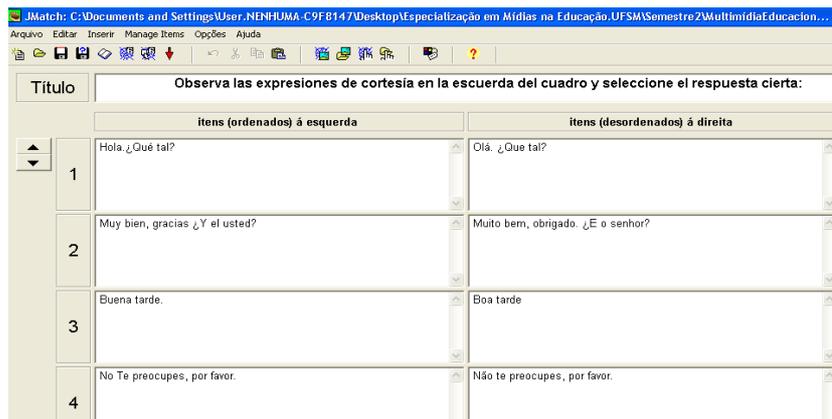


Figura 5 - Tela inicial do Objeto de Aprendizagem *JMatch*

d) **JClose**- é um criador de lacuna de texto, no qual se completa as lacunas com as alternativas previamente definidas pelo uso de um botão Lacuna (Figura 7), clicando em cima da palavra desejada para formar a lacuna (Figura 6), em que então as palavras ficam marcadas de vermelho com a resposta certa ao criar o exercício, tendo a opção de ajuda para receber a dica da lacuna. Ao clicarmos na tela inicial na opção *Jcross* (Figura 1), nos é aberto uma janela (Figura 6) onde devemos digitar todas as frases que formarão a atividade de preencher lacunas. Em seguida, para salvar a atividade indicamos o local, nomeamos o arquivo com a extensão .jcl. Para Donda (2008, p.7), esta atividade é excelente para revisar o vocabulário e para a identificação das palavras trabalhadas em sala de aula.

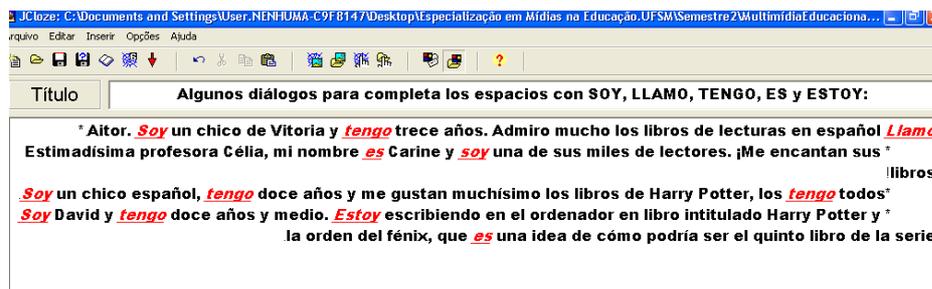


Figura 6 - Tela inicial do Objeto de Aprendizagem *JClose*



Figura 7 - Tela inicial com os botões do Objeto de Aprendizagem JClose

e) **JCross**- é um gerador de palavras cruzadas, tanto na horizontal como na vertical. Ao clicarmos na tela inicial na opção *Jcross* (Figura 1) nos é aberto uma janela (Figura 8), onde devemos digitar todas as palavras que formarão o exercício de palavras cruzadas.

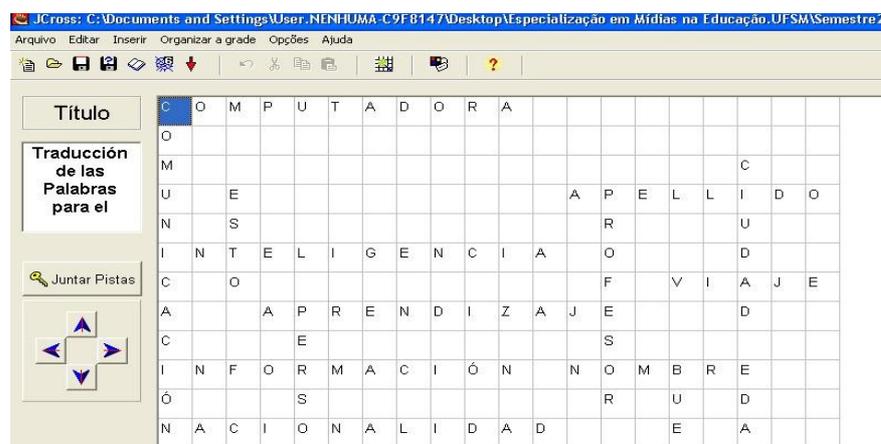


Figura 8 – Tela inicial do Objeto de Aprendizagem *Jcross*

Em seguida, no exercício de palavras cruzadas, inserimos todas as pistas (Figura 9), para que se possa preencher cada sentença com a resposta certa da cruzada. Em seguida, ao salvar a atividade e indicar o local, nomeia-se o arquivo com a extensão .cjw.

Conforme Donda (2008, p.7), este tipo de atividade é muito utilizada para treinar o conhecimento das palavras, além de ser uma metodologia fácil de ser aplicada para a revisão do conteúdo e de definições.

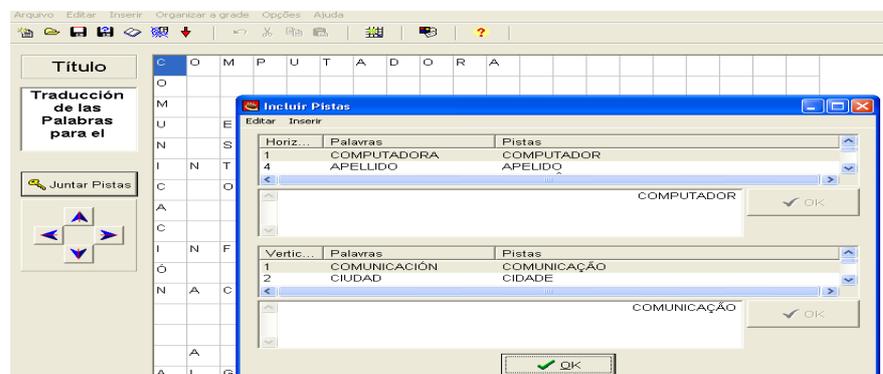


Figura 9 – Segunda tela do Objeto de Aprendizagem *JCross*

Para utilizar este *software* em sala de aula, o professor precisa o testar antes, realizar as atividades desenvolvidas para o seu plano de aula e corrigir os mesmos se necessários. Este sistema possibilita desenvolver as habilidades dos alunos em relação ao conteúdo. Ao executar os exercícios ou testes on-line ou no próprio computador, a utilização deste tipo de objeto de aprendizagem exige um estudo prévio do aluno em relação ao conteúdo da disciplina sendo trabalhada, permitindo a execução das atividades elaboradas pelo professor da disciplina.

Desta forma, a inserção dos objetos de aprendizagem *Software Hot Potatoes* nas aulas é bem vinda, pois este visa à colaboração entre alunos e professor. Neste contexto, estes participantes devem estar interessados em interagir com novas metodologias de ensino aprendizagem, que gerem de forma mais ampla um melhor resultado de aprendizagem, para que o professor reveja os seus planos de aula e os melhore caso necessário. Donda (2008), afirma que no uso da língua, os programas utilizados no computador, proporcionam mais autonomia ao aluno:

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. (Donda, 2008, p.4)

Além disso, estas metodologias baseadas na utilização de TICS e seus *softwares* geralmente geram uma melhor satisfação e prazer para os alunos em fazer as atividades propostas pelo professor, em contraste com métodos tradicionais baseados na utilização do caderno e lápis. Em geral, estes novos métodos tendem a gerar um melhor aprendizado, dependendo do que se deseja atingir com a sua aplicação. Então, os professores são os responsáveis por fazer e como fazer gerar o aprendizado nos alunos; se os ensinarmos de uma maneira que o leve a uma incorreta interpretação e gere um aprendizado errado ou certo, são os professores os responsáveis. Então o fundamental de se constituir são os planejamentos, atualização e didática em uma articulação de aprendizado para com os alunos.

3.2. COMO AVALIAR O USO DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM *HOT POTATOES* NAS METODOLOGIAS

Com a utilização do objeto de aprendizagem *Software Hot Potatoes*, quando baseado na seleção do exercício *JMath* (Figura 5), o qual permite desenvolver atividades de perguntas e respostas de múltipla escolha, temos uma importante forma metodológica voltada para o ensino de uma língua estrangeira espanhola. Neste caso, esta forma estimula a

aprendizagem de uma forma diferente e com resultados exatos e imediatos, reforçando o conteúdo estudado. Aguiar (2011) comenta que as aulas se tornam mais interessantes, diferentes, com resultados positivos na realização dos exercícios:

O uso da ferramenta Hot Potatoes, dentro da prática de ensino, objetiva não só possibilitar uma nova abordagem para um conteúdo, mas também instigar o aluno ao trabalho colaborativo, tanto na troca de material didático pesquisado, como na troca de conhecimentos, pois todos estarão descobrindo o software utilizado na criação dos exercícios (AGUIAR, 2011, p.13).

O uso do *software Hot Potatoes* na aplicação de material didático da Língua Estrangeira Espanhola, com as ferramentas *JCross*, *JMatch*, *JQuiz*, *JClose* e *JMix*, onde os temas foram às saudações formais e informais, modos de tratamento formal e informal e expressões de cortesia trabalhadas metodologicamente nestes diferentes tipos e modos de aplicar estes conteúdos, mas de uma forma diferente para os alunos. Este software pode também ser utilizado para realizar avaliações ou medir constantemente como está o aprendizado dos alunos em relação ao conteúdo. Donda (2008) expõe que o aprender uma língua estrangeira não é tão fácil, assim como a ensinar utilizando novos métodos:

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. (DONDA, 2008, p.6)

Ao criar estas atividades no Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes* (Figura 10), utilizando os conteúdos da língua estrangeira espanhola, percebe-se os vários recursos de atividades práticas que o software nos proporciona. Nestes recursos, podemos avaliar o aprendizado dos alunos de uma forma visível:

 <p>Perdón (Desculpe)</p>	 <p>Hola (Olá)</p>	 <p>Adios (Tchau)</p>	 <p>Por favor (Por favor)</p>	 <p>Gracias (obrigado)</p>	 <p>Muchas gracias (Muito obrigado)</p>
<p>Língk para Diccionário on-líne: http://www.wordreference.com/espt/</p>		<p>Actividad en español: <u>Crucigrama del Modo de Tratamiento Formal y Informal</u> <u>Mix de Tratamiento Informal de Presentación</u> <u>Quiz: Reflexión de Consejos de Martín Fierro a sus Hijos</u> <u>Díálogos del Tratamiento para Completar</u> <u>Expresiones de Cortesía</u> <u>Identificar el Modo de Tratamiento</u> <u>Forma de Tratamiento Informal con Expresión de Cortesía</u></p>			
<p><u>Volver al Inicio</u></p>		 <p>Buenos días (Bom dia)</p>  <p>Buenas tardes (Boa tarde)</p>  <p>Buenas noches (Boa Noite)</p>			

Figura 10 – Tela inicial das Atividades no Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes*

Na prática, durante o desenvolvimento desta pesquisa, ao realizarem estas atividades, os alunos utilizaram cada um o seu próprio computador, onde alguns estudaram o conteúdo antes de realizar os exercícios (Figura 11) e outros não estudaram o conteúdo (Figura 12) visto durante as aulas da Língua Estrangeira Espanhola. Então, para um melhor resultado e aprofundamento do conteúdo estudado em sala de aula, bem como para melhorar as avaliações de diferentes alunos, o aluno deve reler e estudar o conteúdo antes.

The screenshot shows a software interface for a language exercise. At the top, there is a blue bar with the word 'Inicio'. Below it, the text reads: 'Observa las expresiones de cortesía en la escuerda del cuadro y seleccione el respuesta cierta: Ejercicio de la respuesta cierta de las expresiones de cortesía.' A timer shows '27:05'. A central box displays 'Su puntuación es: 90%. Incorrecta! Tente nuevamente!!!' with an 'OK' button. Below this, a list of Spanish expressions is shown on the left, and their correct matches are shown on the right. The matches are: 'Hola. ¿Qué tal?' to 'Olá. ¿Que tal?'; 'Muy bien, gracias ¿Y el usted?' to 'Muito bem, obrigado. ¿E o senhor?'; 'Buena tarde.' to 'Boa tarde'; 'No Te preocupes, por favor.' to 'Não te preocupes, por favor.'; '¿Cómo te llamas?' to 'Como se chamas?'; 'Perdón, lo siento.' to 'Bem, obrigado.' (which is marked as 'Incorrecto!!!'); and 'Hasta luego.' to 'Até logo.'.

Figura 11 – Tela da Atividade no Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes JMATH*

The screenshot shows a similar software interface. At the top, there is a blue bar with the word 'Inicio'. Below it, the text reads: 'Observa las expresiones de cortesía en la escuerda del cuadro y seleccione el respuesta cierta: Ejercicio de la respuesta cierta de las expresiones de cortesía.' A timer shows '25:28'. A central box displays 'Su puntuación es: 70%. Incorrecta! Tente nuevamente!!!' with an 'OK' button. Below this, a list of Spanish expressions is shown on the left, and their incorrect matches are shown on the right. The matches are: 'Hola. ¿Qué tal?' to 'Olá. ¿Que tal?'; 'Muy bien, gracias ¿Y el usted?' to 'Boa tarde, Sente-se, por favor.' (marked as 'Incorrecto!!!'); 'Buena tarde.' to 'Boa tarde'; 'No Te preocupes, por favor.' to 'Não te preocupes, por favor.'; '¿Cómo te llamas?' to 'Quantos anos tens?' (marked as 'Incorrecto!!!'); 'Perdón, lo siento.' to 'Bem, obrigado.' (marked as 'Incorrecto!!!'); 'Hasta luego.' to 'Até logo.'; and 'Gracias' to 'Obrigado.' (marked as 'Incorrecto!!!').

Figura 12 – Tela da Atividade no Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes JMATH*

Se as atividades forem para treinar o conteúdo recentemente estudado em sala de aula e os mesmos forem realizar os exercícios propostos imediatamente, não há necessidade de ter o tempo de estudo do conteúdo. Esta é outra maneira de avaliar como metodologicamente o conteúdo foi expresso em sala de aula e se gerou aprendizado para o aluno.

A seguir, temos exemplos da utilização do *Software Hot Potatoes* nas aulas de Língua Estrangeira Espanhola:



Figura 13 – Tela da Atividade no Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes JCross*



Figura 14 – Tela da Atividade no Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes JMix*



Figura 15 – Tela do Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes JMath* com Figuras

No *Software Hot Potatoes JQuiz*, neste exercício (Figura 16), o qual foi desenvolvido como parte deste trabalho, os alunos devem ler um pequeno texto do lado esquerdo da tela e em seguida responder o questionário do lado direito. A partir disso, o aluno deve selecionar apenas uma resposta certa, no qual receberá o resultado se sua resposta estava correta ou errada e em seguida clicando na seta correspondente 1/4 - que indica que temos um exercício de perguntas de 1 até 4 questionários a ser respondido - para passar para a próxima pergunta/questionário:

Inicio

Preguntas del texto Consejos de Martín Fierro a sus Hijos
Quiz de Seleccionar la Respuesta cierta del texto.

Su puntuación es: 100%
Correcta!
Su puntuación es: 100%.

Show all questions

OK 4 / 4

Consejos de Martín Fierro

Debe trabajar, el hombre,
para ganarse su pan,
pues la miseria, en su afán,
de perseguir de mil modos,
llama en la puerta de todos,
y entra en la del haragán.

Muchas cosas pierde el hombre
que a veces las vuelve a hallar,
pero les debo enseñar,
- y es bueno que lo recuerden.

Los hermanos sean unidos,
porque ésa es la ley primera;
tengan unión verdadera
en cualquier tiempo que sea,
porque si entre ellos pelean
los devoran los de afuera.

4- Cual es el secuencia correcta de las traciones de las siguientes palabras:
haragán, afán, recuerden, pelean, afuera

A. ? | vontade, preguiça, lembrança, luta, afora
B. ? | preguiça, dormir, não lembrar, luta, por fora
C. ? | vontade, preguiça, recordar, paz, afora
D. -) | preguiça, esforço, lembrança, luta, fora

Figura 16 – Tela da Atividade no Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes JQuiz*

Ejercicio de la respuesta cierta de las expresiones de cortesia.

29:24

Seleccione las expresiones de cortesia correcto en la sieta.

Check

Hola. ¿Qué tal?	Olá. ¿Que tal?
Muy bien, gracias ¿Y el usted?	Muito bem, obrigado. ¿E o senhor?
Buena tarde.	Boa tarde
No Te preocupes, por favor.	Não te preocupes, por favor.
¿Cómo te llamas?	Selecione el opción correcta!
Perdón, lo siento.	Selecione el opción correcta!
Hasta luego.	Selecione el opción correcta!
Gracias	Selecione el opción correcta!

Figura 17 – Tela da Atividade no Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes JMath*

Inicio

Algunos diálogos para completa los espacios con SOY, LLAMO, TENGO, ES y ESTOY:
Ejercicio de henchir

Click en los espacios para escribir las palabras, en el interrogación ustedes tienen el pista!

Llamo [?] Aitor. Soy [?] un chico de Vitoria y tengo [?] trece años. Admiro mucho los libros de lecturas en español.*

*Estimadísima profesora Célia, mi nombre es [?] Carine y Soy [?] una de sus miles de lectores. ¡Me encantan sus libros!

[?] un chico español. [?] doce años y me gustan muchísimo los libros de Harry Potter, los [?] todos.

* [?] David y [?] doce años y medio. [?] escribiendo en el ordenador en libro intitulado Harry Potter y la orden del fénix, que [?] una idea de cómo podría ser el quinto libro de la serie.

Verificar

Inicio

Figura 18 – Tela da Atividade no Objeto de Aprendizagem *Hot Potatoes J Mix*

Ao expor estes modelos de atividades do *software Hot Potatoes* para o uso na Língua Estrangeira Espanhola, percebemos que se podem criar diferentes tipos de exercícios para trabalhar diversos conteúdos propostos em uma disciplina, conforme o plano de ensino da disciplina na escola. Além de outros benefícios, estas atividades permitem abranger um público alvo bastante diferenciado e com resultados exatos do aprendizado individual de cada aluno. Conforme Donda (2008) cabe ao professor o saber utilizar para a eficácia dos

resultados esperados:

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. (DONDA, 2008, p.8)

Como a língua estrangeira espanhola está sendo inserida aos poucos nas escolas, a mesma ainda não possui muito material didático disponível localmente nas escolas. Também não existe material voltado para a avaliação do aprendizado dos alunos em relação ao conteúdo e metodologias utilizadas em sala de aula. Donda (2008) nos expõe a importância em sua fala:

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 mídias 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. (DONDA, 2008, p.4)

Este *software Hot Potatoes* possui uma abrangência enorme para se trabalhar com diversas disciplinas e conteúdos, criando objetos de aprendizagem interativos e atrativos, além de sua viabilidade e facilidade de aprender e de ter nos planejamentos para avaliar as metodologias de professores e a aprendizagem dos alunos. Conforme Santos; Beato e Aragão (2012):

A produção de materiais didáticos, em línguas estrangeiras consiste em, produzir um instrumento de aprendizagem colaborativo. O professor ao preparar seu material visa melhorias das estratégias pedagógicas com metodologias mais inovadoras que vai além das práticas conservadoras de ensino de língua estrangeira no ensino médio com foco apenas na gramática. Os materiais produzidos devem fornecer ao aluno a possibilidade da compreensão oral, da produção escrita e leitura. É importante ressaltar que, quando o professor elabora seu próprio material ele sabe exatamente para que público vá direcionar os conteúdos, sua prática de ensino está relacionada com a metodologia a ser empregada, isto é um fator que pode ocasionar em melhores resultados na aprendizagem dos alunos. Entretanto, seria fundamental que antes do professor estabelecer essa prática de produção de materiais ele obtivesse uma formação anterior que lhe oferecesse subsídios para construção desse material e que a sua formação acadêmica tenha a capacidade de incutir nesses profissionais a conscientização podem estabelecer essa prática e capacitá-los para isto. (SANTOS; BEATO; ARAGÃO, 2012, p.15)

Então, esta experiência de usar as TICS e os objetos de aprendizagem como o *Software Hot Potatoes*, apresenta uma maneira fácil e motivadora de ensino, bem como nos traz um *feedback* instantâneo da aprendizagem que os alunos absorveram durante as aulas.

4. ANÁLISE E MELHORES RESULTADOS

Foram levantadas informações da importância do uso das TICS e do objeto de aprendizagem *Software Hot Potatoes* nas metodologias de sala de aula. Estes certamente são recursos tecnológicos importantes, interativos e atrativos para se utilizar na aprendizagem dos alunos. Contudo, nos dias atuais, embora muitos professores possuam acesso às TICS em casa e na escola, eles ainda possuem dificuldades de como aplicá-las adequadamente nos seus planejamentos, espera-se então que nas metodologias de sala de aula haja mais inserção das TICS e do *Software Hot Potatoes*. Por serem recursos gratuitos de fácil aprendizagem tanto para avaliar professores em suas metodologias como os alunos em suas aprendizagens.

A pressão do uso de todo o tipo de recursos de tecnologias educacionais é constante. Esta pressão é exercida desde pelos alunos até pelos órgãos governamentais. Considerando que as transformações tecnológicas são constantes e a desatualização ocorre mais rápido, essa pesquisa demonstra que o utilizar das TICS com os objetos de aprendizagem *Software Hot Potatoes* pode ser um recurso fácil e gratuito de ser explorado, e que nunca perde a importância de uso nas metodologias de sala de aula.

Podemos também fazer uma análise da sobrecarga de trabalho dos professores, o que pode gerar a desatualização e inserção de todo tipo de TICS e seus *softwares* em suas metodologias. Embora os professores tenham disponíveis horas para planejamento de suas disciplinas, o uso das TICS requer tempo para a realização das atividades como a pesquisa, leitura e o desenvolvimento metodológico destas novas formas de ensinar e aprender. Outro fator é a insegurança dos professores em relação ao conteúdo. Para muitos, neste caso, todo o saber que adquiriram ao longo de sua formação pode estar superado pelas informações da internet e até mesmo pelos alunos.

É de suma importância que utilizemos instrumentos avaliativos mais práticos para as aulas de uma língua estrangeira como o espanhol ou outra língua, na forma de testes escritos e orais, atividades e participação em sala de aula, ao qual a conversação em espanhol é essencial, atividades extras de fixação como o objeto de aprendizagem *Software Hot Potatoes* na compreensão de textos, diálogos escritos e palavras os quais nos possibilitam observar melhor o desempenho dos alunos nas atividades desenvolvidas e compreender o que faltou na aprendizagem dos mesmos, reorganizando a metodologia, para reorientar o aluno no processo diante das dificuldades de aprendizagem apresentadas, exercendo o papel de orientador e comunicador na aprendizagem.

Todos os processos de aquisição de segundas línguas (L2) são importantes, devemos compreender todo o processo que envolve a linguagem, a sua aprendizagem e posteriormente sua comunicação. Com isso, podem se entender melhor os fracassos e sucessos dos aprendizes de uma segunda língua (L2).

E com o crescente crescimento das tecnologias nas diversas áreas do conhecimento, a educação se torna cada vez mais flexível e adaptável, principalmente ao ensino de uma segunda língua L2, onde com o *Software Hot Potatoes* podemos mudar a sua interface para a linguagem que se está estudando ao realizar os exercícios e os ter online pelo meio de comunicação da internet, se tornando um novo meio de aprendizagem.

Os professores que não se adaptarem aos meios digitais – TICS -, são considerados analfabetos tradicionais, são os *analfabytes*. Esses meios digitais enriquecedores do processo de ensino e aprendizagem de uma língua podem ser: retroprojetor, filmadora, gravador, aparelhos de DVD, vídeo, Mp3, *Software Hot Potatoes* entre outros *softwares*.

Ao utilizar as TICS e internet, o professor está propiciando a inserção do aluno na cibercultura, seja ele onde estejas. Como a criação de blogs, chats, fóruns e pesquisas para uma melhor interação com os mesmos e o mundo cibernético no qual se estende cada vez mais esta cultura, os orientando para uma melhor seleção das informações constituída nesta teia cibernética de usuários.

As aulas foram planejadas para que houvesse a integração das TICS e o *Software Hot Potatoes* com a língua estrangeira espanhola para um melhor aprendizado. Mas durante as aulas, o tempo metodológico estipulado para a realização das atividades foi pouco e poderia ter sido estipulado mais encontros para uma melhor fixação do conteúdo e realização das atividades com o *Software Hot Potatoes*. Devemos sempre levar em conta os imprevistos que podem ocorrer ao utilizar as TICS ou a internet, provendo um ou dois encontros mais de aprendizagem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o estudo e aplicação da inserção da utilização das TICS com os Objetos de Aprendizagem *Hot Potatoes* nas aulas de Língua Estrangeira Espanhola, percebe-se que tanto os professores quanto os demais interessados em realizar tais atividades adquiriram uma nova aprendizagem para a elaboração de seus planos de aula. Além de terem um método avaliativo imediato dos resultados de suas metodologias de sala de aula, assim como foi explicado em

como avaliar o uso dos objetos de aprendizagem *Hot Potatoes* nas metodologias, os professores podem sempre repensar na melhor metodologia que pode ser utilizada para determinado conteúdo.

Outro fator relevante de ser observado é que o novo sempre representou medo para os professores. Contudo, professores devem buscar conhecer as novas ferramentas e metodologias de sala de aula. Por exemplo, para aprender a desenvolver materiais didáticos com o uso do *software Hot Potatoes*, pode-se perceber que para manusear este *software* precisa-se um mínimo de conhecimento do mesmo. Na verdade, este *software* é apenas um instrumento que permite mediar pedagogicamente o aprendizado dos alunos em relação ao conteúdo. Com isso, o desenvolvimento destas atividades traz resultados positivos para o processo de medir a qualidade da aprendizagem dos alunos, como também traz uma forma relevante de resgatar o interesse e a motivação dos alunos em metodologias diferentes de ensinar e aprender.

Podemos dizer que ser professor nos tempos atuais não é uma tarefa fácil. Pois realmente temos de ser um pouco de cada profissão em sala de aula e quando falamos em estilos de aprendizagem, nos referimos à teoria da aprendizagem em que os indivíduos possuem diferentes maneiras de captar/input e de processar a informação/output, o que implica diferenças no tempo e nos seus processos de aprendizagem, ainda mais em ensinar uma língua estrangeira como o espanhol ou outra linguagem.

O professor precisa utilizar metodologias que melhor se enquadram nos estilos de aprendizagem dos alunos em suas aulas, a modelando e melhorando as preferências de estudo, com metodologias mais abrangentes com o estilo dos alunos, com recursos tecnológicos para variar a forma de captar e processar a informação, então a aprendizagem é mais global e ampla na sala de aula. Mas não se consegue metodologicamente sempre satisfazer o estilo de aprendizagem dos alunos, devemos ser incentivadores de mudanças de aprendizagem e nos esforçar para compreender as diferenças de estilos dos alunos e adaptar em certas ocasiões qual é o melhor estilo para ensinar determinado conteúdo. Com isso, o *Software Hot Potatoes* com suas cinco diferentes formas de atividades, conseguem atingir um número maior de estilos de aprendizagem dos alunos.

Pensando dessa forma, pretendo futuramente em projeto de mestrado ou doutorado, ampliar meus conhecimentos em como o uso deste *Software Hot Potatoes* afeta a aprendizagem dos alunos na forma neuropsicopedagógico do cérebro humano e gera suas próprias aprendizagens cognitivas e sociais da linguagem.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Daiane Ignácio de; ZANELLA, Renata; OLIVEIRA, Tiago Santos. **Apresentação do Software de Autoria Hot Potatoes como Ferramenta de Apoio no Ensino/Aprendizado em Turmas de EJA**. Revista iTEC N° 2 - Vol. II | Jul/2011. Disponível em <<http://www.facos.edu.br/old/galeria/130072011050718.pdf>> Acesso em: 11 set. 2014.

ALMEIDA, M. **Tecnologia de Informação e Comunicação na Escola: Aprendizagem e Produção da Escrita**. 2001. Série “Tecnologia e Currículo” – Programa Salto para o Futuro, Novembro.

CARVALHO NETO, Cassiano Zeferino de; MELO, Maria Tais de. **Afinal, o que é tecnologia educacional?** 2004. Disponível em: <www.uniead.com.br/seminario/oquee.doc> ou <<http://www.direcionaleducador.com.br/capitulo-2-e-agora-professor/afinal-o-que-e-tecnologia-educacional>> acesso em: 22 out. 2014.

DONDA, Leny Gallego. **O Freeware Hot Potatoes e Seu Potencial como Ferramenta de Aprendizagem**. 2008. Disponível em: <www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/.../1062-4.pdf>, acesso em: 22 set. 2014.

GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da educação**. 2000. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas.

GOUVÊA, Sylvia Figueiredo. **Os caminhos do professor na Era da Tecnologia** - Acesso Revista de Educação e Informática, Ano 9 - número 13 - abril 1999, s/p. Disponível em: <<http://www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.htm>> acesso em: 26 nov. 2014.

HOT POTATOES. **Software Hot Potatoes**. Disponível em: <<http://hotpot.uvic.ca>>, acesso em: 29 set. 2014.

POCHO, Claudia Lopes; AGUIAR, Márcia de Medeiros; SAMPAIO, Marisa Narcizo. **Tecnologia educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula**. 2003. 2ª.ed. Petrópolis: Vozes.

SANTOS, Tássia Ferreira; BEATO, Zelina; ARAGÃO, Rodrigo. **As TICs e o Ensino de Línguas**. 2012. SEPEXLE – Seminário de Pesquisa e Extensão em Letras. Anais do III SEPEXLE 2012 - Seminário de Pesquisa e Extensão em Letras. Universidade Estadual de Santa Cruz. Página disponível em: <http://www.uesc.br/eventos/sepexle/index.php?item=conteudo_anais_iii.php> ou artigo disponível em: <www.uesc.br/eventos/sepexle/anais/10.pdf> acesso em: 22 out. 2014.

VALENTE, José Armando. **O Computador na sociedade do Conhecimento**. Campinas, SP. 1999.