

# Atividades Lúdicas Educativas em Língua Estrangeira com o Programa *Hot Potatoes*

Natiel C. Chiavegatti<sup>1</sup>, Kelly C. G. Werner<sup>2</sup>, Carla C. C. Kader<sup>2</sup>, Elisa M. Pivetta<sup>2</sup>, Alessandro R. Fidrigueski<sup>2</sup>, Eduardo L. Abreu<sup>2</sup>, Gustavo H. Smaniotto<sup>2</sup>, Lucas F. Schwingel<sup>2</sup>

1, 2 Bolsista PEIPSM - Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

2 Colégio Agrícola de Frederico Westphalen – Universidade Federal de Santa Maria Caixa Postal 54 – 98.400-000 – Frederico Westphalen – RS

natielcazarottochiavegatti@hotmail.com, kcgbr@yahoo.com.br,  
carlackader@gmail.com, elisa@cafw.ufsm.br,  
alessandrorudinei2010@hotmail.com, lucca.edu@hotmail.com,  
gustavohs01@hotmail.com, lucasschwingel@bol.com.br

**Abstract.** *In the language teaching, the ludic become a pleasurable pedagogic resource, be used for the significant learning. So, the aim of this paper is to present ludic educative activities developed in the project “Production of ludic didactic material in foreign language (Spanish and English), using the software Hot Potatoes. It is based on the cognitive psychology and in the applied linguistics and pass on the stages of choice of the program tool, planning, creation and test of the activities. The results are vocabulary, grammar and textual exercises. Summing up, the ludic perspective is efficient in the language teaching, and the computing is indispensable to education.*

**Resumo.** *No ensino de línguas, o lúdico torna-se um recurso pedagógico prazeroso, a ser utilizado em prol da aprendizagem significativa. Assim, o objetivo deste trabalho é apresentar atividades lúdicas educativas desenvolvidas no projeto “Produção de material didático lúdico em língua estrangeira (espanhol e inglês)”, utilizando o programa Hot Potatoes. Baseia-se na psicologia cognitiva e na lingüística aplicada e passa pelas etapas de escolha da ferramenta do programa, planejamento, criação e teste das atividades. Os resultados são exercícios de vocabulário, gramaticais e textuais. Em síntese, a perspectiva lúdica é eficiente no ensino de línguas, e a informática é indispensável na educação.*

## 1. Introdução

O professor de língua estrangeira (LE) trabalha em um contexto desafiador: ensinar a língua com materiais didáticos, muitas vezes, não específicos ou até a falta deles. Isso pode acarretar desinteresse e problemas na aprendizagem. Diante disso, existe a necessidade de testar metodologias e materiais didáticos para motivar os alunos e conseguir o objetivo: a aprendizagem efetiva. Considerando essa situação, pretende-se trabalhar exercícios, desenvolvidos no suporte informático, enquanto atividades lúdicas, vendo-o como mais uma ferramenta pedagógica a ser utilizada, pois pouco se tem produzido de atividades educativas eletrônicas, para o ensino-aprendizagem de LE. Esta proposta permite, também, aliar a tecnologia à educação.

Busca-se apoio em teóricos da psicologia como Piaget (1964, 1998, 1976), Vygotsky (1999), Wallon (1976), da linguística aplicada, como Krashen (1981, 1982), da metodologia comunicativa de ensino de línguas, que acreditam na significativa função que o lúdico tem no desenvolvimento do ser humano.

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é apresentar resultados parciais das ações realizadas no projeto “Produção de material didático lúdico em língua estrangeira (espanhol e inglês)”, utilizando o programa de computador *Hot Potatoes*. O projeto tem como metas produzir um *CD-ROM* com as atividades criadas, motivar a aprendizagem da LE através do lúdico, no computador, e aliar o estudo da LE à informática.

## **2. O lúdico no ensino da LE**

O jogo é uma prática comum entre os animais e entre os humanos. Supõe-se que, desde a pré-história, o lúdico fazia parte da vida do homem. Huizinga (1968), historiador holandês, na sua obra *Homo ludens*, afirma que o ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, fazendo parte de sua essência. Estudiosos da aprendizagem como Piaget, Vygotsky, Wallon, entre outros admitiram que o ato de brincar tem papel decisivo no desenvolvimento humano.

Piaget (1976) associa a atividade lúdica às atividades intelectuais da criança. Para o autor, o jogo, em suas duas formas essenciais, exercício sensório-motor e simbolismo, propicia a transformação do real em função das necessidades do eu.

Vygotsky (1995) defende que o ensino sistemático não é o único fator responsável por alargar os horizontes da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD). Rego (2003) considera o jogo um estímulo ao desenvolvimento, referindo-se principalmente ao ato de brincar. Ressalta que as ações das crianças em um jogo são pautadas por regras, e isso exige que sejam coerentes com as funções que assumem na atividade. Tais regras criam uma ZPD porque impulsionam novos conceitos e processos em desenvolvimento.

No ensino de LE, é importante citar a teoria de Krashen, o movimento da Escola Nova, que contribuiu para a difusão do lúdico na educação, e a metodologia comunicativa, quando se começa a reconhecer a importância da diversão na aprendizagem. Consequentemente, muitos materiais didáticos são elaborados e publicados, trazendo o jogo pedagógico. Nessa abordagem, os exercícios lúdicos são considerados como elemento motivacional [FTC – EAD 2007].

Ao trabalhar com atividades lúdicas educativas, é preciso considerar antecipadamente: o valor educacional, a adequação, os objetivos, os conhecimentos prévios, o papel da mediação, a organização, os procedimentos, quando e com quem utilizar, saber que nem todas elas são adequadas, ou seja, tem caráter pedagógico (provoca aprendizagem), para que o instrumento se torne eficiente [Antunes 2000]. Muitos educadores o escolhem porque desejam motivar seus alunos para o estudo de algum aspecto da língua (reforço, revisão, motivação, introdução ou avaliação). É um recurso facilitador no processo de ensino-aprendizagem e existem razões significativas para usá-los.

Como e quando usar a atividade lúdica? Baretta (1996) comenta que a maneira e momento usá-la em aula vão ser determinados pela clareza dos objetivos, o programa de ensino, as necessidades e as características dos alunos, recursos disponíveis. O uso

aleatório, improvisado, excessivo ou para preencher tempo não traz benefícios ao processo de ensino-aprendizagem. É preciso um planejamento rigoroso.

Com quem podemos realizar exercícios lúdicos? Não há limite de idade para aprender e para fazê-lo. Deve-se cuidar da adequação do material ao nível de desenvolvimento do aprendiz na língua, para que ele se sinta motivado ao desafio e tenha condições de superá-lo [Baretta 2006].

Que atividade escolher e aplicar? Isso também dependerá da programação, objetivos, interesses, idade e nível de desenvolvimento dos alunos, recursos.

### **3. O software *Hot Potatoes***

O *Hot Potatoes* é um programa que contém um pacote de seis ferramentas básicas para o desenvolvimento de atividades interativas, a saber: *JCloze*, *JMatch*, *JMix*, *JCross*, *JQuiz* e *JMasher*. É um *software* livre e foi desenvolvido por um “Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do Centro de Informática da Universidade de Victoria, Canadá”. Possibilita a criação de exercícios interativos variados, como palavras cruzadas, múltipla escolha, associações entre colunas, compatíveis com os *browsers* e navegadores mais utilizados, tais como o *Internet Explorer*, *Netscape*, entre outros, bem como possibilita a escolha tanto das plataformas *Windows* como *Macintosh*. Os exercícios podem ser disponibilizados na *Internet*, assim como importá-los para a Plataforma Moodle, por exemplo, na forma de arquivos *html* ou na extensão do próprio programa.

A ferramenta *JCloze* é um criador de lacunas de texto. O *JMatch* é um exercício de referência cruzada, no qual se pode usar frases ou imagens para associação. O recurso *JMix* permite a elaboração de frases, letras ou sílabas embaralhadas que requer a organização correta. O *JCross* é um gerenciador de palavras cruzadas, aceitando que o desenvolvedor coloque um texto de referência para a resolução. O *JQuiz* é um criador de perguntas e respostas como alternativa de inserção de vários exercícios na mesma janela. Pode conter um número ilimitado de questões do tipo: múltipla escolha, resposta curta, híbrida e seleção múltipla. Os recursos do *Hot Potatoes* permitem o acoplamento de imagens animadas e áudio, o que deixa as atividades mais interessantes e, ao mesmo tempo, contribui para o exercício das habilidades de escrita, audição e leitura. As atividades são elaboradas, utilizando o *software* livre que opera com a linguagem de programação *JavaScript*. O usuário não precisa dominar tal linguagem para criar as atividades no programa, pois exige envolvimento com o próprio *software*.

O programa aceita multiplataformas, que podem ser desenvolvidas em diferentes linguagens, e a interface do programa pode ser adaptada à linguagem que o desenvolvedor preferir. O trabalho com esse programa requer saber onde devem ser inseridos os dados (textos, questões, respostas, imagens, etc.), pois os recursos gerarão, automaticamente, a página *Web* respectiva.

Vale ressaltar que o programa *Hot Potatoes* é gratuito para fins educativos e, para instalá-lo, basta preencher um formulário no *site* oficial do programa e proceder ao registro. Está disponível em português e expõe diversos tutoriais aos interessados, que auxiliam na sua utilização (alguns *links* de tutoriais: <http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/smed/inclusaodigital/materiais2010/guia%20hotpot.t.pdf>; <http://www.acesus.net/html/tutoriais/potatoes/potatoes.htm> e <http://webeduc.mec.gov.br/webquest/>)

## 4. Metodologia

O projeto será desenvolvido nas seguintes etapas: escolha do programa de computador (*Hot Potatoes*) para a criação das atividades em espanhol e inglês; estudo dos recursos que o *software* oferece; seleção, planejamento e criação dos exercícios lúdicos; gravação do CD-ROM com o que foi desenvolvido.

As atividades são planejadas a partir de temas relacionados às áreas de informática e agricultura. Primeiramente elegem-se os assuntos, depois buscam-se materiais (textos, imagens), seleciona-se a ferramenta do programa e criam-se, fazem-se os testes e avaliam-se as atividades produzidas.

## 5. Resultados: atividades lúdicas educativas

Nesta oportunidade, expõem-se resultados parciais do projeto: atividades lúdicas educativas em LE, desenvolvidas no programa *Hot Potatoes*. Elas abordam temas relacionados às áreas de agricultura e informática, pois é o nosso contexto de ensino (escola agrícola). Assim, os exercícios criados contemplam vocabulário (falsos cognatos, léxico da área de agricultura e informática), tópicos gramaticais (conjunções e preposições) e textuais (fábulas, contos e músicas), distribuídos em cinco das ferramentas do programa utilizado (*JCloze*, *JMatch*, *JMix*, *JCross* e *JQuiz*).

Para exemplificar, apresentam-se três atividades, sendo uma em espanhol e duas no inglês, conforme figuras 1, 2 e 3, respectivamente.

Na figura 1, desenvolveu-se um exercício com a ferramenta *JCloze*, isto é, com lacunas. Trabalha o léxico de falsos amigos do espanhol em relação ao português, a partir de uma fábula. As palavras faltantes estão visíveis para o usuário que deve escolher a correta. Se ele não souber, poderá consultar a dica, ao clicar no sinal de interrogação. Realizadas as escolhas, clicará no comando “*comprobar*” e conhecerá o resultado. Uma atividade lúdica como essa possibilita conhecimento de falsos cognatos que podem causar dúvida. Também, exercitar o conteúdo, num texto, permite ao usuário deparar-se com as palavras numa situação de comunicação.

**Falsos amigos: Fábula "El Zorro y la Cigüeña"**

Ejercicio con Huecos.

Rellenar los huecos del texto con los Falsos Amigos.

chatos   cola   cuello   exquisito   hocico   largo   mirando   pico   rico

Un día, el zorro invitó a la cigüeña a comer un [?] almuerzo. El zorrillo tramposo sirvió la sopa en unos platos [?] chatísimos, y de unos pocos lengüetazos terminó su comida.

A la cigüeña se le hacía agua el [?], pero como el plato era chato, chatísimo, y su pico era [?], larguísimo, no consiguió tomar ni un traguito.

- ¿No le ha gustado el almuerzo, señora cigüeña? -le preguntó el zorro relamiéndose.

- Todo estuvo muy [?] -dijo ella-. Ahora quiero invitarlo yo. Mañana lo espero a comer en mi casa.

Al día siguiente, la cigüeña sirvió la comida en unos botellones altos, de [?] muy estrecho. Tan estrecho que el zorro no pudo meter dentro ni la puntita del [?].

La cigüeña, en cambio, metió en el botellón su pico largo, larguísimo, y comió hasta el último bocado. Después, [?] al zorro, que estaba muerto de hambre, le dijo riendo:

- Por lo visto, señor zorro, le ha gustado mi comida tanto como a mí me gustó la suya.

El zorro se fue sin chistar, con la [?] entre las piernas.

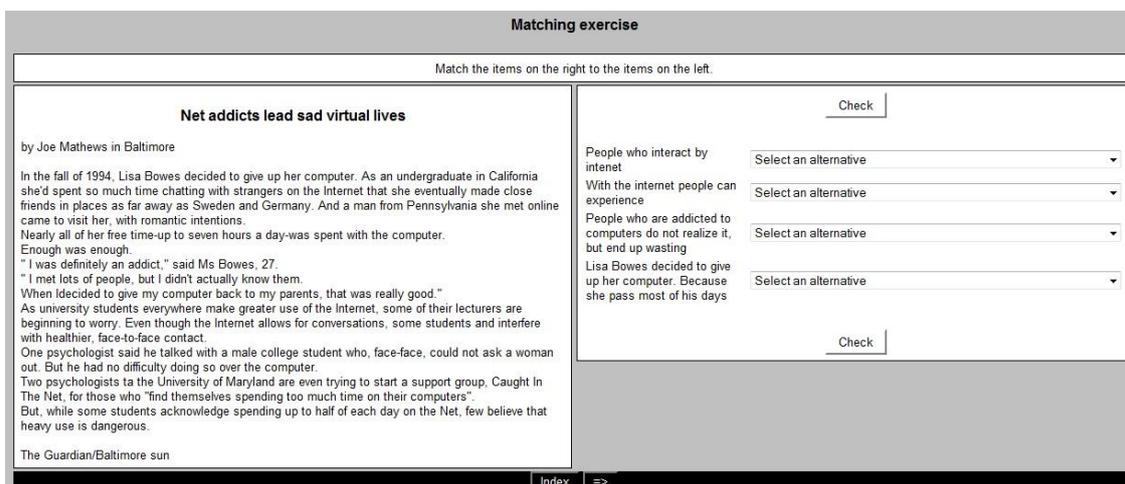
Porque el tramposo no puede protestar cuando le devuelven su trampa.

Sacado de: <http://www.eljardinonline.com.ar/cuentosfabulas.htm>

Comprobar

Figura 1. Jogo em espanhol - *Falsos amigos: fábula "El zorro y la cigüeña"*

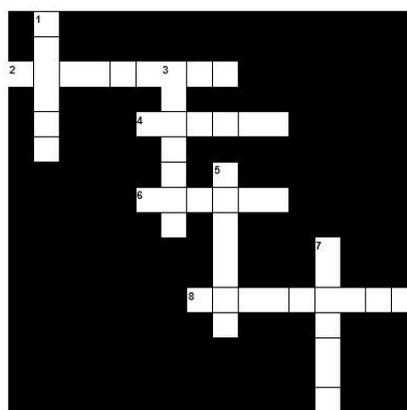
Na figura 2, há um exercício com a ferramenta *JMatch*, em língua inglesa, relacionado à área da informática. Nela o jogador deve associar uma coluna com a outra, de modo correto, e, conta com um texto de referência, que funciona como um elemento de auxílio no cumprimento da tarefa. Ao clicar na frase “*Select an alternative*”, visualizará quatro possibilidades de resposta e deve escolher uma delas para cada item. Por fim, clica na palavra “*Check*” e enxergará o resultado da tarefa.



**Figura 2. Jogo em inglês - *Matching exercise***

Na figura 3, encontra-se um jogo sobre o tema dos falsos cognatos relacionados à área da informática, do inglês em relação ao português. Trata-se de palavras cruzadas desenvolvidas na ferramenta *JCross*. O jogador deverá completar a cruzada com as palavras corretas, e, para tal, precisa observar as sentenças de 1 a 8, referentes as palavras da vertical e da horizontal, dar um *Enter* e inseri-las uma a uma. Após, verifica o resultado. Se tiver dúvidas, poderá clicar em *Hint* e lhe será mostrada a primeira letra da palavra adequada.

Complete the crossword, then click on "Check" to check your answer. If you are stuck, you can click on "Hint" to get a free letter. Click on a number in the grid to see the clue or clues for that number.



Check

Across:

Down:

- |                                                        |                                                              |
|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 2. Printed daily news.                                 | 1. Discourse                                                 |
| 4. Save music in CDs.                                  | 3. Imitate, try to be similar to something or someone.       |
| 6. a bruise, when you got hurt.                        | 5. A text that explains another one in a short way.          |
| 8. Someone that tries to imitate or be another person. | 7. The situation of something. The facts something happened. |

**Figura 3. Jogo em inglês - *Example of false cognates***

## 6. Conclusão

Este trabalho teve como objetivo apresentar resultados parciais das atividades desenvolvidas no projeto “Produção de material didático lúdico em língua estrangeira (espanhol e inglês)”, utilizando o programa de computador *Hot Potatoes*. Nesta oportunidade, foram apresentadas três atividades lúdicas educativas desenvolvidas como um recurso didático e mediador da prática pedagógica e da aprendizagem.

Supõe-se que as atividades realizadas até o momento poderão contribuir para incentivar o estudo das línguas referidas por meio do lúdico, no computador, juntando aprendizagem e tecnologia. Além disso, entende-se que o uso de um programa como o *Hot Potatoes* na criação de exercícios lúdicos enriquece o processo de ensino-aprendizagem de LE na sala de aula e fora dela e também aproxima as pessoas do universo digital.

## Referências

- Antunes, A. (2000) O jogo e o brinquedo na escola. In: SANTOS, M. P. S. (org.). “Brinquedoteca. A criança, o adulto e o lúdico”. Petrópolis: Vozes, p. 37-42
- Baretta, D. Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. In: Revista electrónica de didáctica – RedELE. N. 7. Junho, 2006. Disponível em: < <http://www.mepsyd.es/redele/revist.shtml> >. Acesso em: Jan. 2007.
- Faculdade de tecnologia e ciências – FTC/EAD. Oficina de recursos didáticos lúdicos. Bahia: 2007. Disponível em <http://www.ead.ftc.br/portal/upload/let/6p/04-OficinadeRecursosDidaticosLudicos.pdf> Acesso em julho de 2011.
- Huizinga, J. (1968) “Homo ludens”. Madri: Alianza.
- Piaget, J. (1964) “A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação”. 3 ed. Rio de Janeiro: LTC.
- Rego, T. C. (2003) “Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.” 15. ed. Petrópolis/RJ: Vozes.
- Vygotsky, L. S. (1999) “A formação social da mente.” São Paulo: Martins Fontes.
- <http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/smed/inclusaodigital/materiais2010/guia%20hotpotatoes.pdf>
- <http://www.acesus.net/html/tutoriais/potatoes/potatoes.htm>
- <http://webeduc.mec.gov.br/webquest/>
- University of Victoria, <http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/> Acesso em 14 de julho de 2011.