

DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES PEDAGÓGICAS UTILIZANDO O SOFTWARE HOT POTATOES

MIRANDA, Marcelo Araújo de¹; PARREIRA JÚNIOR, Walteno Martins²

¹marceloaraujo53@gmail.com - Estudante do Curso de Sistema de Informação da UEMG – Campus de Ituiutaba (UEMG-FEIT-ISEPI)

²walteno@ituiutaba.uemg.br - Professor dos cursos de Engenharia da Computação, Engenharia Elétrica e Sistema de Informação da UEMG - campus de Ituiutaba (UEMG-FEIT-ISEPI)

Área FAPEMIG: Ciência da Computação – 1.03.03.00-6

1. INTRODUÇÃO

Este projeto tem a finalidade de apresentar uma ferramenta para a produção de atividades on-line denominada Hot Potatoes, através do uso da tecnologia da informação e comunicação, uma área que vem crescendo a cada dia e assim fazendo parte do dia a dia de todos nós. Liane Tarouco e colegas (2005, p.7) escreve que *“O Hot Potatoes é um software que possibilita a elaboração de seis diferentes tipos de exercícios interativos, sendo eles: múltipla escolha, perguntas abertas, ordenar frases, palavras-cruzadas, completar lacunas e associação. Ele não é um programa livre, mas pode ser usado para fins educacionais sem nenhum custo.”*.

Muitos professores ainda não têm a prática da utilização do computador, ou não conhecem uma forma de agregá-lo a suas aulas. Visando atender a este público, pretende-se apoiar os professores para esta nova realidade, disseminando o uso de computadores e da tecnologia na educação, podendo ser utilizada nas aulas a distância ou presencial. Como diz Vani Kesnki(1998, p.69), *“(...) é preciso que este profissional tenha tempo e oportunidades de familiarização com as novas tecnologias educativas, suas possibilidades e limites para que, na prática, faça escolhas conscientes sobre o uso das formas mais adequadas ao ensino de um determinado tipo de conhecimento, em um determinado nível de complexidade, para um grupo específico de alunos e no tempo disponível.”*.

A tecnologia e a infra-estrutura necessária para o emprego de computadores na educação, dependendo da solução adotada, podem se tornar proibitiva, gerando mais um fator de exclusão. Somente instituições com elevados recursos financeiros para investimento nesta área poderiam oferecer a seus alunos acesso a esta tecnologia nos dias de hoje.

Para as escolas públicas, o governo federal criou o PROINFO, que está montando laboratórios de informática em todas as escolas do Brasil. Neste caso, processos de formação de professores para lidar com a tecnologia são necessários e como escreve Liane Tarouco e colegas (

2006 p.9) sobre o trabalho desenvolvido para a formação de professores na utilização das novas tecnologias, “*O grande objetivo da formação de formadores é o desenvolvimento da autoria, o que exigem uma nova competência: uma cultura informática básica. Os exemplos de soluções de problemas foram o suporte para a criação de novas estratégias didáticas pelos professores formadores.*”. Este projeto, dá início a uma seqüência de atividades de formação de professores da rede pública, com o objetivo de capacitá-los a utilizar a tecnologia em sala de aula.

2. MATERIAL E MÉTODOS

A princípio foi utilizado o software Hot Potatoes sem o acompanhamento de material de apoio, para observar quais seriam as dificuldades em manipular suas funcionalidades. Deste modo, avaliar qual seriam as dificuldades de uma pessoa que não tem muita prática com a tecnologia da informática (uso de computadores e softwares de autoria), Outro agravante é o software ser todo em língua estrangeira (Inglês) dificultando a utilização por pessoas não fluentes em inglês, mas em análise ao software foi verificado que ele possui opções de configuração para tradução de idioma facilitando em muito a explicação de qual a finalidade de cada uma das seis ferramentas do software. Devido os conhecimentos da área de informática, a tarefa de manipular o software ficou um pouco mais fácil.

O bolsista recebeu também a ajuda de dois alunos do ensino médio, bolsistas já integrados ao projeto, no apoio para solução de algumas dificuldades durante a elaboração de atividades de utilização do software. Com a ajuda dos bolsistas foi concluída tradução do manual de Inglês para Português, assim como o acréscimo de informações que foram consideradas relevantes e não constavam do material original. Também foram desenvolvidos materiais de apoio (guias de atividades) com material cedido pelo orientador, tais como atividades de uso no ensino primário para elaboração de atividades explicando passo a passo o que o utilizador deve fazer para criar uma atividade.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

As pesquisas somente foram feitas em site devido a não existirem livros ou revistas de publicações do software Hot Potatoes. Ainda há pouca referência em português sobre este software.

Uma primeira oficina foi desenvolvida durante o Simpósio de Educação do Triângulo e possibilitou a análise da qualidade dos guias desenvolvidos, mostrando as falhas existentes e que agora estão sendo remodeladas para este novo curso que será oferecido.

Está para ser iniciada uma nova oficina, com o intuito de ensinar a utilização do software para professores da rede pública estadual que atuam na educação básica.

4. CONCLUSÃO

Conclui-se que ao desenvolvimento deste projeto, pode-se perceber a dimensão que área tecnologia, esta abrangendo, as forma que contribui no auxilia aos profissionais, associando-se a educação, propiciando uma visão de ensino e facilitando na transmissão do conhecimento, permitindo assim que alunos se integrem com as tecnologias.

A utilização destes recursos na educação deve ser antecedida por atividades de formação dos professores para a utilização da tecnologia e que eles possam utilizá-las de uma forma adequada, e não serem usadas como aparelhos tecnológicos mágicos que podem treinar o aluno em determinado campo do saber, sem o apoio e o acompanhamento do professor. E Vani Kenski (1998, p.70) escreve que conhecendo a tecnologia, o professor poderá utilizá-la ou rejeitá-la em sua pratica docente, extraindo o que há de melhor nestas ferramentas para cada situação em sala de aula.

Este projeto oferece a oportunidade de gerar novas propostas de atividades não somente dentro da instituição, mas em escolas, permitindo a inclusão de complemento virtual para o ensino presencial nas disciplinas

A equipe conseguiu utilizar o software com êxito e aprendendo suas funcionalidades, durante este período buscou-se tirar todas as duvidas e dificuldades que tivemos no aprendizado da utilização da ferramenta. Procurando auxiliar na aplicação das atividades planejadas, auxiliando a ministrar as oficinas e possibilitando aqueles que não tem contato com tecnologia, que possam vir a te a oportunidadecom a utilização deste software na educação.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KENSKI, Vani Moreira. **Novas tecnologias:** o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. Revista Brasileira de Educação, Nº 8, Maio/Agosto de 1998. P. 71

TAROUCO, Liane M. R. & KONRATH, Mary L. P. & GRANDO, Anita. R. S. **O aluno como co-construtor e desenvolvedor de jogos educacionais.** Revista Novas Tecnologias na Educação, vol. 3, nº 2, novembro 2005. p. 1-8.

TAROUCO, Liane M. R. et al. **Formação de professores para produção e uso de objetos de aprendizagem.** Revista Novas Tecnologias na Educação, vol. 4, nº 1, julho 2006. p. 1-10.

Guia do HotPotatoes – disponível em <www.scribd.com/doc/67191/guia-da-uarte-do-hotpotatoes>, acesso em 20 Mar. 2008.

University of Victoria – disponível em <<http://web.uvic.ca/hrd/halfbacked/>>, acesso em 19 Mar. 2008.

Programa Prof2000 – disponível em <<http://www.prof2000.pt/users/aveiro/hotpot/>>, acesso em 26 Mar. 2008.

Para Referencia do Artigo:

MIRANDA, Marcelo Araújo de & PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. Desenvolvimento de aplicações pedagógicas utilizando o software hot potatoes. IN: Seminário de Iniciação Científica e extensão da UEMG, 10, 2008, Divinópolis (MG). **Anais do 10 Seminário da UEMG**. Divinópolis: UEMG e FUNED. 2008. CD-ROM. ISSN: 1983-9693. Disponível em <www.waltenomartins.com.br/artigos>