**Encontro 9 - Criando atividades interativas e personalizadas: O software Hot Potatoes**



Nos dias atuais, com aumento do acesso à internet, muito professores têm buscado incrementar suas aulas a partir do uso de recursos digitais e não somente acessando conteúdos prontos, mas também criando conteúdos de qualidade e distribuindo de forma colaborativa a partir de blogs e sites. São verdadeiros curadores de conteúdos digitais, criando assim, para a dinâmica de suas aulas, uma outra lógica, mais interessante e atrativa, principalmente se esta inserção de novos conteúdos envolverem jogos ou elementos da *gamificação.*

Esta nova forma de trabalhar, que envolve a produção e compartilhamento de conhecimentos, resgata um costume antigo, mas não menos importante, muito presente nas escolas: de produzir, dividir e socializar material pedagógico entre professores. Mas, se antes este material se resumia a folhas mimeografadas e atividades fotocopiadas, hoje temos uma infinidade de atividades, planos de aulas e propostas de trabalho que são produzidos em diferentes mídias, com suporte de diferentes recursos digitais. Cabe a cada educador, de posse desta gama de material, pesquisar, observar, separar e - como observador atento - selecionar aquilo que é de melhor qualidade e pode atender suas necessidades.

Além de atividades prontas, compartilhadas e disponibilizadas, por professores e instituições educacionais, temos uma variedade de recursos digitais que permitem ao professor construir seu próprio material com a real expressão de suas demandas e que podem ser adequados às particularidades de sua turma. Isto dá ao professor maior autonomia, sendo possível assim trazer outros contextos para dentro da sala de aula, procurando inserir, nestas atividades, vivências do cotidiano das crianças e um pouco de seu universo, que muitas vezes, acaba por ser negligenciado em exercícios tradicionais, planejados para ser distribuído em massa.

Uma atividade que esteja contextualizada com a vivência do aluno dará a ele maiores chances de mobilizar conhecimentos prévios e segurança para inferir sobre determinados assuntos. Um bom exemplo disso é a criação de atividades que incluam desenhos, histórias com personagens que os alunos gostam e que estejam no universo de sua faixa etária, ou abordem situações do cotidiano da sua turma, escola e do bairro, com imagens e referências para as quais ele pode opinar.

Se agregadas a estas atividades trazermos elementos da *gamificação,* com a proposição de desafios, formulação de perguntas que instiguem o aluno a pensar, tornando atraentes conteúdos que podem ser vistos como enfadonhos anteriormente, estimulando-os a partir de outra proposta e dinâmica de trabalho, com certeza, será possível proporcionar a este aluno uma aprendizagem mais significativa.

Nesta perspectiva, dentre tantos softwares podemos citar o Hot Potatoes, que é simples e fácil de manusear, no qual o professor pode elaborar atividades de menor ou maior complexidade. O software Hot Potatoes tem grande potencial para o desenvolvimento de atividades interativas e personalizadas.

*Gamificação:* Termo cunhado pelo programador e pesquisador britânico Nick Pelling em 2002, consiste na aplicação de elementos, dinâmicas, técnicas e *desenho* de jogos em contextos que não aqueles próprios do jogo, procurando assim engajar pessoas em outras situações de aprendizagem e resolução de problemas, estimulando-as a outras posturas e ações fora do contexto do jogo propriamente dito.

O Hot Potatoes é um software que foi desenvolvido pela equipe de Pesquisa e Desenvolvimento Humanities Computing and Media Centre da Universidade de Victoria no Canadá e tornou-se um software freeware em 2009. É bastante conhecido e utilizado por vários professores em todo o mundo. Consiste num pacote de cinco ferramentas para criar exercícios interativos (Jcloze, JCross, JMatch, JMix, JQuiz ou The Masher), que podem ser personalizados de acordo com as necessidades do professor, sendo possível mudar a interface, o layout, a navegação, os botões, o esquema de cores, as fontes, inserir imagens e arquivos multimídia, transformando-se em páginas web customizáveis. As atividades criadas no Hot Potatoes, transformam-se em exercícios autoexploratórios, dos quais os alunos recebem *feedback* automático, nas tentativas que realizam para solucioná-lo, como ressalta Stan Bogdanov, educador que tem pesquisado todas as funcionalidades e potencialidades deste software para o uso pedagógico por professores, para seus alunos:

A filosofia subjacente dos exercícios de Hot Potatoes é que o estudante constrói uma hipótese, dá uma resposta “correta”, e então aperta o botão de checar para testar sua hipótese. Neste ponto, ao contrário da maioria dos softwares educativos, o Hot Potatoes dá o *feedback* pré-programado nas resposta(s) errada(s) sem necessariamente fornecer a(s) correta(s). O estudante então tem de modificar sua hipótese, para tentativa(s) subsequente(s), para encontrar a solução até que todas as respostas corretas sejam encontradas. (BOGDANOV, 2013)

O pacote de ferramentas do software permite a construção de cinco diferentes atividades sendo a opção The Master, a opção para criação de exercícios dinâmicos, que englobam todas as ferramentas e ainda a inserção de arquivos multimídia, transformando-se num pacote de atividades, com a qual é possível propor uma sequência didática com uma temática especifica. O produto final é gravado no próprio programa, para ser utilizado ou para posterior remixagem, gera uma página web que pode ser visualizada por grande parte dos navegadores.

Os pacotes de ferramentas podem criar atividades que consistem em:

* **JCloze** - Preenchimento de lacunas
* **JCross** - Palavras cruzadas
* **JMatch** - Associação ou emparelhamento
* **JMix -** Correspondência e ordenação
* **JQuiz -** Sistema de perguntas e respostas com múltiplas escolhas ou respostas curtas e hibridas.
* **The Masher** - Criação de um pacote de atividades mistas, englobando todas as possibilidades do Hot Potatoes.

Além de produção de materiais pelos professores, as ferramentas aqui descritas podem ser apresentadas e disponibilizadas aos alunos para que construam seus próprios jogos e desafios. Com isso, formularão hipóteses, construirão caminhos de aprendizado, sistematizarão o conhecimento construído e poderão disponibilizar para seus colegas ou outros alunos, trazendo ainda mais motivação e significado para o momento de aprendizagem. O professor, por sua vez, pode aproveitar o potencial de cada aluno, valorizando as competências individuais. Todos podem contribuir, numa perspectiva de conhecimento compartilhado e construído de forma colaborativa, como pode ser visto no trabalho desenvolvido na escola EMEF Professor Rivadavia Marques Junior vinculada à rede municipal de São Paulo: <http://www.youtube.com/watch?v=88sJRnAfdoE#t=16>

Ao se apropriar de recursos digitais, como o Hot Potatoes e criar conteúdo digital em conjunto com seus alunos, o professor os coloca na condição de protagonista de seu próprio aprendizado, desafiando os alunos a sair da zona de conforto, estimulando-os a enfrentar o novo, utilizando diferentes ferramentas e recursos. Ao organizar a aula desta forma, o professor trabalhará na perspectiva da Educação 3.0, que preconiza a construção de conhecimento em parceria com alunos, sendo o professor um mediador privilegiado deste processo e precursor de mudanças em um novo cenário educacional que se impõe.

**Bibliografia Complementar:**

* BOGDANOV, Stan. **Hacking Hot Potatoes The CookBook**. Bulgaria: New Bulgarian University, 2013.
* DONDA, Leny Gallego. **O freeware Hot Potatoes e seu potencial como Ferramenta de aprendizagem**, disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1062-4.pdf>, acessado em 27/01/2014.
* **Hot Potatoes** (página Oficial), disponível em <http://hotpot.uvic.ca/>, acessado em 27/01/2014
* HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento cultural**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
* MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Person Prentice Hall, 2010.

**Tutoriais Hot Potatoes**

Os sites abaixo, trazem dicas e exemplos interessantes tanto para iniciantes como para usuários mais avançados, com orientações para inserção de multimídia e outros recursos:

* **Caixa de Jogos - Hot Potatoes** disponível em: <http://caixadejogos.blogspot.com.br/2014/02/hot-potatoes.html>. Acessado em 08/02/2014.
* **Jogos do Riva** disponível em: <http://jogosdoriva.webnode.com/>. Acessado em 02/02/2014. Pagina destinada a publicação dos jogos elaborados por alunos e que são utilizados por professores nas aulas de alfabetização.
* **Materiales interativos para atencion a diversidade em la ESO** disponível em <http://www.educarm.es/materiales_diversidad/start_ns.htm>, acessado em 02/02/2014
* **HotPotatoes Tutorials** disponível em: <http://hotpot.ewbooks.info/>, acessado em 27/01/2014. Tutorial do professor Stan Bogdanov, que com suas pesquisas vem aprimorando a interface do Hot Potatoes, contribuindo para que possam ser inseridos recursos multimídia variados.
* **Hot Potatoes** disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/hotpotatoes/apresentacao.swf>, acessado em 27/01/2014
* **Tutorial do Hot Potatoes 6** disponível em: <http://guida.querido.net/hotpot/index.html>. Acessado em 27/01/2014