

Atividades Educativas no Hot Potatoes

Alessandra Camargo¹

Resumo:

Esse trabalho apresenta a ferramenta educacional Hot Potatoes e suas possibilidades de uso na produção de atividades pedagógicas, com base em cada uma das opções de produção das atividades, além de sugerir links da Web, onde é possível encontrar sugestões de práticas para diferentes disciplinas.

Palavras chave: Software educativo, Hot Potatoes, Atividades didáticas

Introdução

A mediação digital remodela certas atividades cognitivas fundamentais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição musical, a visão e a elaboração das imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o aprendizado, reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais. (LÉVY, 1998, p.17).

Você já ouviu falar em Hot Potatoes? Talvez por se tratar de palavras inglesas tão conhecidas, você responda sim, mas como ferramenta educacional num ambiente computacional, talvez sua resposta seja não, e, por isso, esse artigo poderá ser para você uma grande descoberta.

O Hot Potatoes é um programa muito utilizado na educação, principalmente como estratégia pedagógica. Tanto no Ensino Fundamental e Médio, como também no Ensino a Distância, a utilização desse aplicativo se faz muito eficiente. As ferramentas oferecidas pelo programa permitem elaborar exercícios interativos e muito dinâmicos,

¹ Facebook: <https://www.facebook.com/acvleme>

G+: <https://plus.google.com/u/0/>

Twitter: <https://twitter.com/acamargolemes>

que podem servir como desafio, avaliação, fixação e apresentação de um determinado conteúdo.

Vamos então conhecer melhor essas ferramentas, suas aplicabilidades como recurso pedagógico, saber como obter o programa e como instalá-lo. Além de refletir a sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem e na necessidade do professor conhecer novas metodologias que proporcionem diferentes estratégias para construção de conhecimentos.

2- Embasamento Teórico

A questão da tecnologia, relacionada à educação vem sendo muito discutida há algum tempo no campo educacional, devido às várias possibilidades de proporcionar práticas pedagógicas renovadas, em busca de uma escola atualizada, agradável e acessível, que oportunize nossos educandos o acesso ao conhecimento. A educação do século XXI precisa responder/atender a complexidade da contemporaneidade, fomentar situações de aprendizagem que venham a ampliar e criar novos espaços que privilegiem o processo de ensino-aprendizagem e a construção do conhecimento, baseados em princípios de co-autoria e de interação entre os agentes participantes desse processo.

Em 2004, Moran já sinalizava que, "a educação será cada vez mais complexa, porque a sociedade vai se tornando mais complicada, rica e exigente em todos os campos. A aprendizagem será contínua, ao longo da vida, de forma constante, mais inclusiva, em todos os níveis e modalidades e em todas as atividades pessoais, profissionais e sociais."

A educação na sociedade da informação e comunicação precisa ser real, precisa considerar as novas formas de aprender e produzir conhecimento. "A escola não pode distanciar-se do que acontece fora dela, até pelo volume de informação que cerca crianças e jovens." (D'ANGELO, 2011, pág. 45)



Hot Potatoes: Que batata quente é essa?

O Hot Potatoes é um software educativo interativo e dinâmico, desenvolvido por um grupo de pesquisa chamado "Humanities Computing and Media Center" da

Revista Tecnologias na Educação- Ano 8-Número/Vol.15-Edição Temática-TICs na Escola- Agosto2016-tecnologiasnaeducacao.pro.br

Universidade de Victoria, no Canadá. É composto por um conjunto de seis programas, utilizados como ferramentas de autoria. Destinados a criar exercícios no padrão páginas da Web *standard*, utilizando códigos em HXTML 1.1 para visualização, permitindo um excelente funcionamento nos variados navegadores recentes disponíveis no universo Web, como Mozilla, Google Chrome, Internet Explorer, Netscape, entre outros. A interatividade é possível devido ao uso de JavaScript que possibilita ao usuário, praticar os exercícios e receber automaticamente os *feedbacks* das suas tarefas.

Sob forma de objetos digitais o Hot Potatoes encontra-se disponível para diferentes plataformas como Windows, Macintosh e Linux. E pode ser baixado gratuitamente, desde que seja utilizado com propósito educativo e seja destinado a educação sem fins-lucrativos.

Para compartilhar seus exercícios é possível colocá-lo em um servidor de internet gratuito que permite acesso livre. Sendo apenas necessário um registro prévio. Entretanto, caso seu destino seja para fins comerciais é preciso adquirir uma licença.

Apesar de ser um programa que utiliza linguagem em HXTML não é preciso ter conhecimento de programação ou mesmo de Javascript. O programa é de fácil utilização, sendo preciso apenas, baixá-lo em seu computador, realizar o registro e explorar o programa.

Como obter o programa

Para baixar o Hot Potatoes e instalá-lo em seu computador, basta que você acesse o site <http://hotpot.uvic.ca/>. Procure a opção Hot Potatoes 6.3 installer (Hot Potatoes for Windows 98/ME/NT4/ 2000/XP/Vista, version 6.3). Caso seu sistema operacional seja Linux, clique em *Hot Potatoes for Linux*, como demonstrado na figura 1, abaixo:

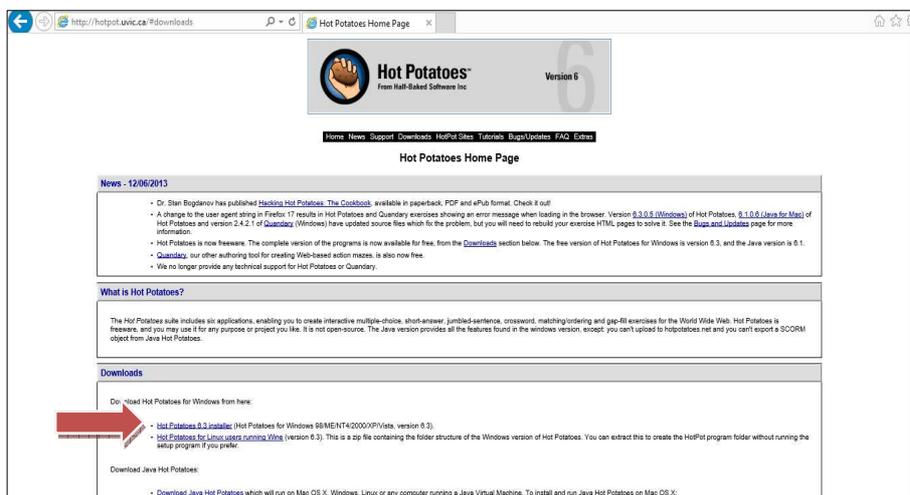


Figura 1- Página de instalação do Hot Potatoes

O site indicado acima é o oficial para instalação, mas outros sites de download também oferecem a opção para que você obtenha as ferramentas. Basta fazer uma pesquisa nos buscadores existentes, que será possível encontrar o programa disponível para download.

Instalando o Hot Potatoes

Após baixar o programa em seu computador e abrir o arquivo executável terá início o processo de instalação. Aparecerá a tela a seguir (veja na figura 2 abaixo), que permite escolher em que idioma o programa executado a instalação.



Figura 2 – Opção para mudança de idiomas.

Em seguida, novas janelas se abrirão esperando que você indique as opções, até que a instalação se concretize. Veja nas figuras 3, 4, 5, 6, 7 e 8, algumas telas que surgirão no processo de instalação:



Figura 3 - Tela de boas-vindas



Figura 4 - Tela de cadastro de licença.

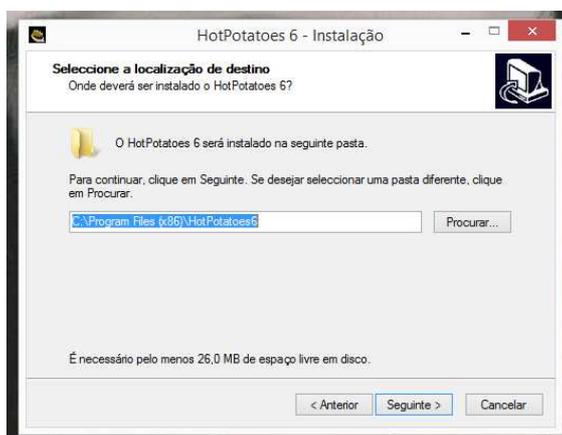


Figura 5 - Informação da pasta onde o programa será instalado.

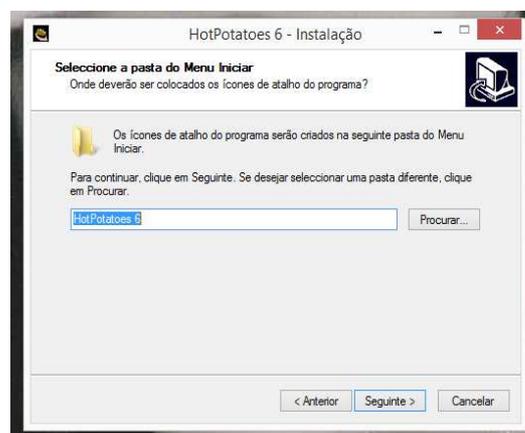


Figura 6 - Pasta do Menu Iniciar.



Re' tec Figura 7 – Tela de inicial de instalação do programa. pl.15-Edição Te

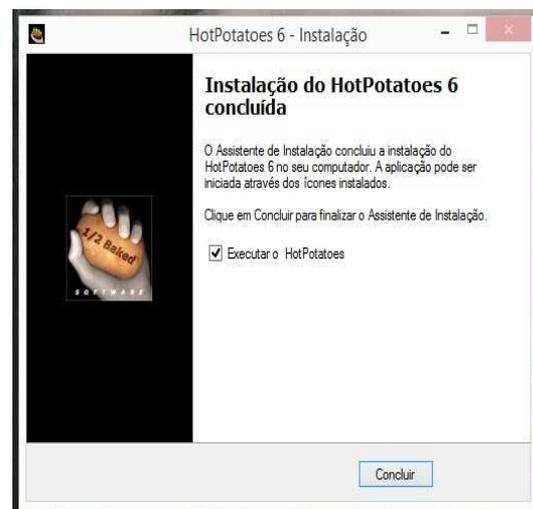


Figura 8 - Tela de conclusão do programa.

Se a opção **Executar o HotPotatoes** estiver selecionada, ao clicar na opção Concluir, como indica a tela acima, o programa será executado imediatamente. Conforme podemos ver na figura 9, abaixo.

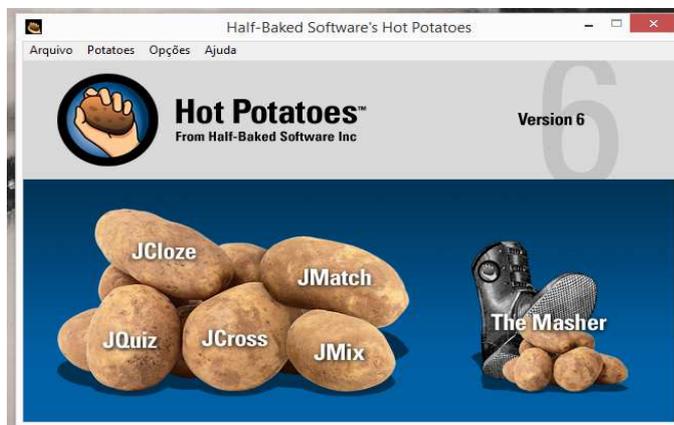


Figura 9 - Tela principal do programa.

Agora o programa poderá ser utilizado. Mas é preciso lembrar, conforme já dito anteriormente, que primeiramente será necessário fazer o registro e indicar o idioma em que o programa funcionará. O programa pede apenas o seu nome para realizar o cadastro e arquiva-o no sistema, permitindo que a autoria dos exercícios seja registrada por você. Observe as figuras 10 e 11 abaixo que explicam o passo a passo para o registro.



Figura10 - Tela de registro do programa.

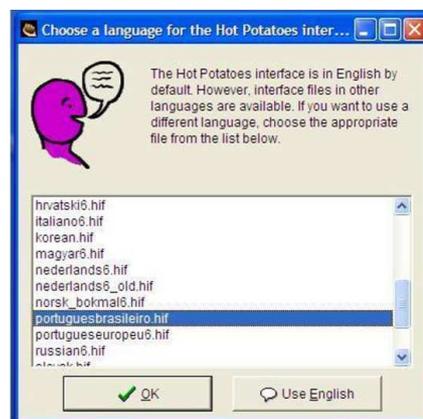


Figura 11 - Tela de definição do idioma.

Conhecendo as ferramentas do Hot Potatoes

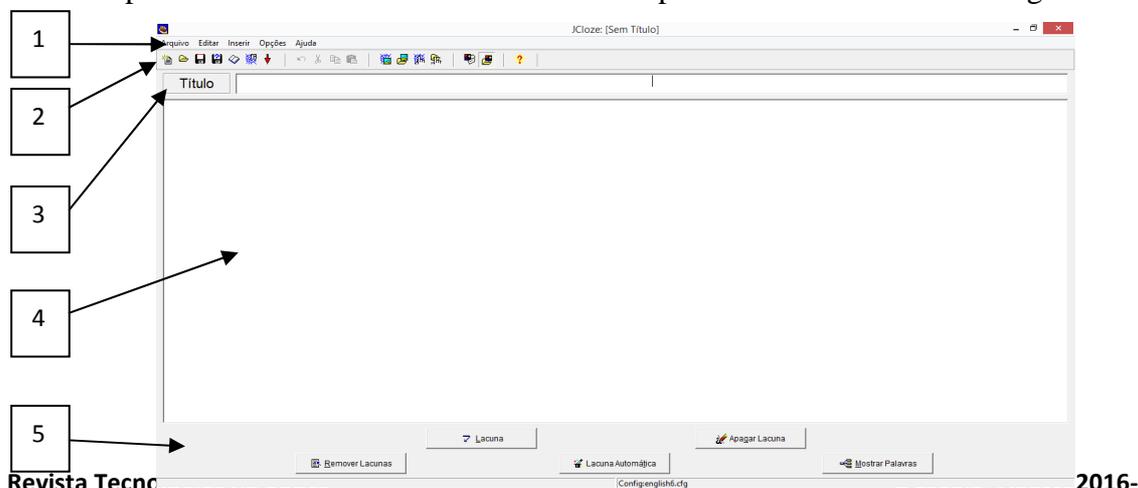


O Hot Potatoes apresenta cinco ferramentas de edição de página de internet. É um programa que permite ao usuário elaborar exercícios de autoria com preenchimento de lacunas, através da ferramenta JCloze; exercícios de múltipla escolha, através da ferramenta JQuiz; exercícios de palavras cruzadas, através do JCross; exercícios de combinação de colunas (textos e/ou imagens), através do JMatch, e de análise de sentenças, através do JMix. Para completar o programa, existe uma sexta ferramenta, The Masher. Esta tem como objetivo vincular as demais, como um menu de opções, formando assim uma unidade didática de exercícios em formato HTML.

Conhecendo JCloze

A ferramenta JCloze permite criar exercícios de preenchimento de lacunas, onde o usuário deverá completar as lacunas com a resposta correta e após realizar todo o preenchimento, deverá conferir o resultado. O programa é bem simples e de fácil utilização, basta apenas conhecer a interface e as ferramentas do aplicativo para conseguir realizar a edição com facilidade.

Após clicar na batata com o nome JCloze aparecerá a tela indicada na figura 12 :



A tela principal do programa é composta por uma **barra de Menu** [1], que possui as opções: Arquivo, Editar, Inserir, Opções e Ajuda. Uma **barra de Ferramentas** [2], que é comum a todos os outros programas do Hot Potatoes. Nesta barra encontramos, recursos que possibilitam criar uma nova atividade, abrir uma atividade já existente, salvar atividade, adicionar texto de apoio, inserir imagem da internet ou do arquivo, dentre outras funções.

Abaixo da barra de ferramentas, temos a barra de **Título** [3], que é o local onde digitamos um título para o exercício, e também, um quadro em **branco** [4], que é onde devemos digitar o texto que apresentará as lacunas.

Abaixo ao quadro branco aparecem alguns **botões** [5] que possibilitam adicionar as lacunas ou removê-las.

Observe a figura 13 e veja um exemplo de construção um texto que receberá lacunas.

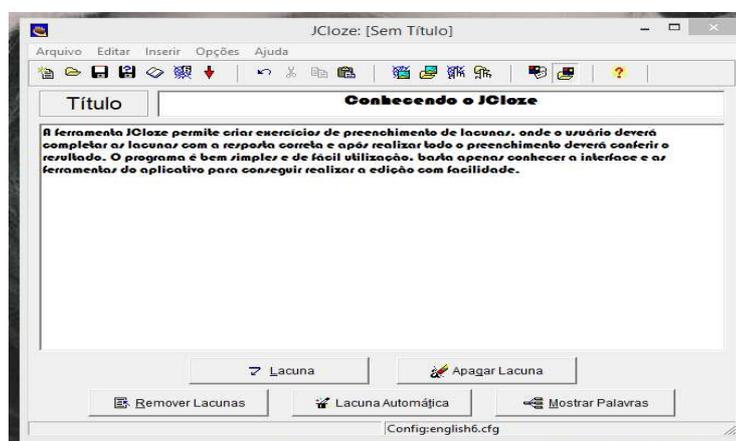


Figura 13 – Exemplo de texto com lacunas.

Após a construção do exercício, título e texto digitados, é preciso escolher as palavras que se transformarão em lacunas e selecioná-las, uma de cada vez. Aparecerá então uma janela, ver abaixo na figura 14, que possibilitará inserir uma pista, e também, opções de respostas que poderão ser consideradas certas, caso o usuário não responda exatamente como está digitado no texto. Por fim, clicar em ok. Cada palavra que se

tornar uma lacuna mudará de cor (vermelha). Estes procedimentos se repetirão em cada palavra escolhida para se tornar uma lacuna.

A figura 14, mostra um exemplo utilizando o texto "Conhecendo o JCloze". A palavra selecionada foi o "JCloze", a pista que aparecerá caso o usuário necessite durante a realização do exercício é "Ferramenta do Hot Potatoes", e ainda, uma opção de resposta errada, caso o usuário digite JCloze de maneira errada.

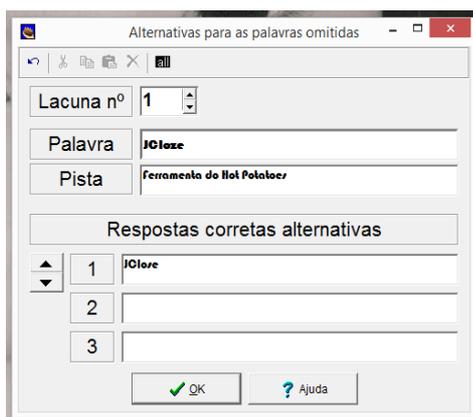


Figura 14 – Janela que possibilita configurar a lacuna 1.

Agora que o exercício já está montado, é preciso configurar as saídas, ou seja, as respostas que retornarão a pessoa que responder ao exercício.

Para configurar a saída basta clicar no Menu Opções, e em seguida, em Configurar saída. Uma nova janela se abrirá possibilitando configurar títulos, sugestões, botões, entre outros. Conforme podemos ver na figura 15, a seguir.

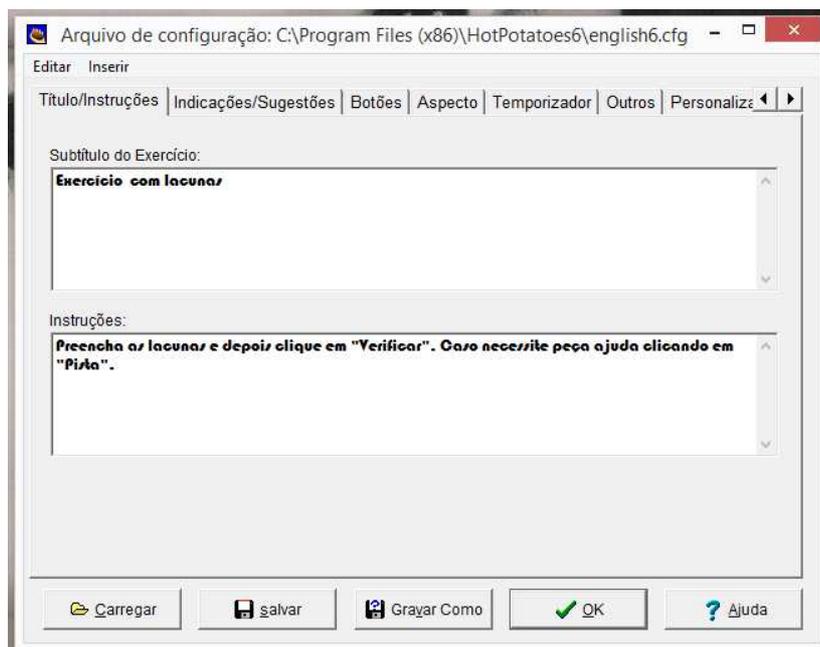


Figura 15 – Janela que possibilita inserir um título e um enunciado para a atividade com lacunas.

Na guia **Títulos/Instruções** é possível criar um enunciado para o exercício. Veja na figura acima uma sugestão de subtítulo e de enunciado. Na guia **Indicação/Sugestões**, é possível configurar as mensagens que aparecerão para os usuários que farão o exercício. Veja uma sugestão abaixo, na figura 16.

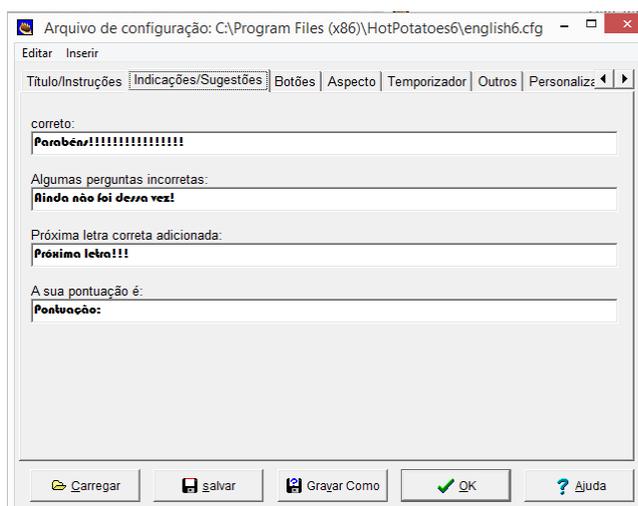


Figura 16 – Janela que possibilita configurar as mensagens que retornarão aos usuários.

Na figura 17, a seguir, temos a guia **Botões** onde é possível personalizar os botões que aparecerão no exercício, permitindo que o usuário verifique a resposta, clique na dica ou até mesmo, vá para o próximo exercício.

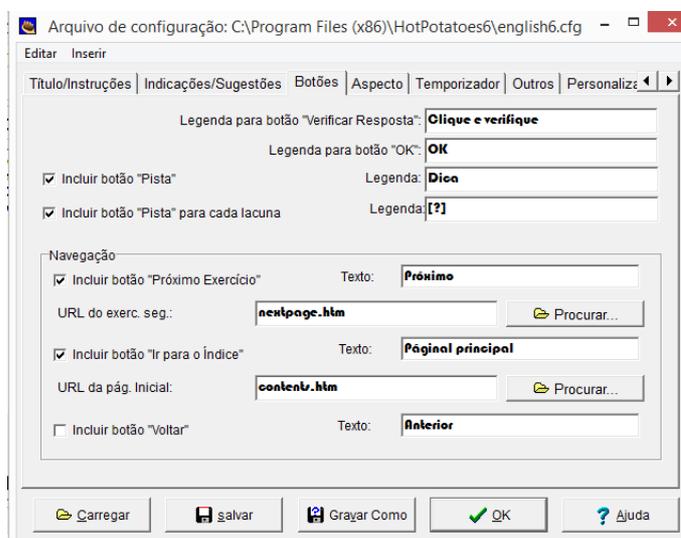


Figura 17 – Janela que possibilita configurar os botões.

Na guia **Aspecto**, definimos como será a aparência da página do exercício, escolhendo as cores dos elementos da tela, inserir uma imagem como fundo, cor do título, do texto, entre outras definições. Veja na figura 18, abaixo.

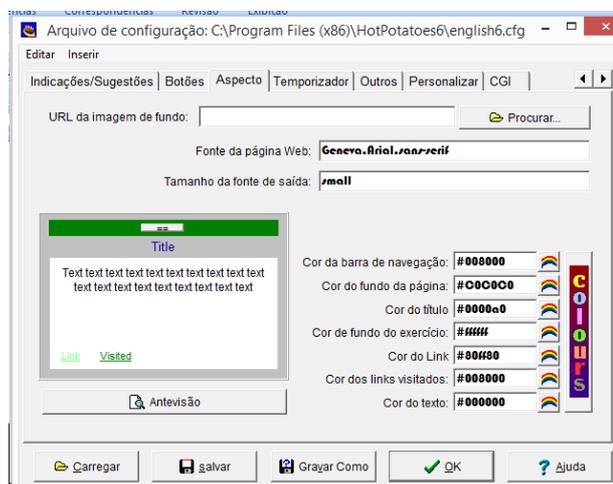


Figura 18 – Janela que possibilita configurar a aparência da tela da atividade.

Na guia **Temporizador**, definimos um tempo determinado para que o usuário realize a atividade.

Todas as configurações necessárias para a montagem do exercício já foram realizadas. É preciso então salvar as modificações clicando no botão "Salvar", mas caso queira que essas configurações se repitam nos demais exercícios, basta clicar na opção "Gravar Como", digitar um nome para o arquivo e salvar.

É preciso agora salvar novamente o exercício para que as modificações sejam armazenadas, clicando no menu Arquivo, depois na opção Salvar.

Exercício concluído, agora é preciso transformá-lo em página da web e praticá-lo. No menu Arquivo, clique em "Criar página da Web", digite um nome para a página, escolha um local para o destino da mesma e logo que gravar a atividade, surgirá a mensagem "O que deseja fazer?". É possível ver o exercício no navegador, enviar o arquivo para publicação na Web, ou não fazer nada. Conforme mostra a figura 19, a seguir.

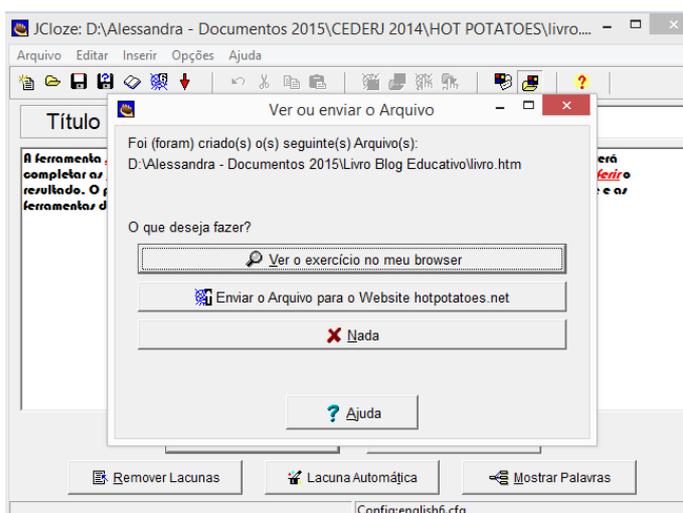


Figura 19 – Janela que possibilita visualizar o exercício no browser.

Ao clicar na opção "Ver o exercício no menu browser" o arquivo será aberto automaticamente no navegador padrão e você poderá praticá-lo. Veja abaixo, na figura 20, como ficou o modelo aqui apresentado.

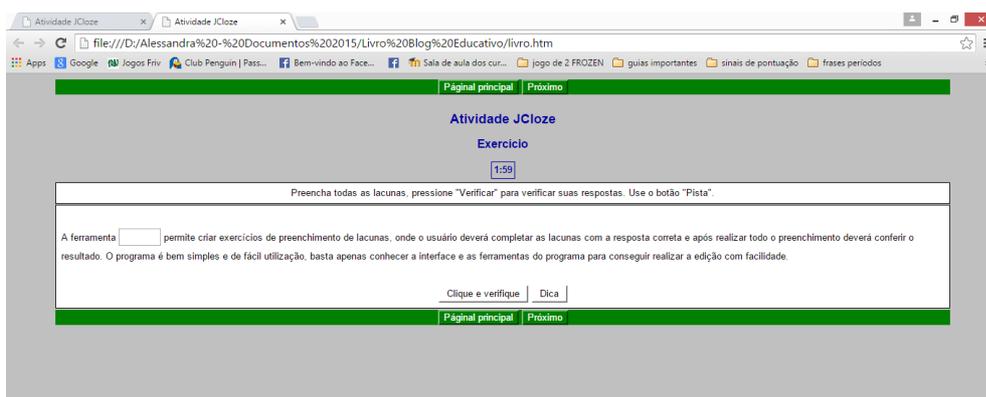


Figura 20 – Atividade apresentada no navegador.

Conhecendo JQuiz

O JQuiz é uma ferramenta do Hot Potatoes que possibilita a criação de quatro atividades diferentes: Escolha Múltipla (apenas uma resposta será a correta), Resposta Curta (a resposta deverá ser digitada dentro de uma caixa texto que aparecerá na tela), Híbrida (é uma combinação da questão de múltipla escolha com a resposta curta) e Seleção Múltipla (há mais de uma resposta correta). A figura 21 mostra a tela principal do programa.

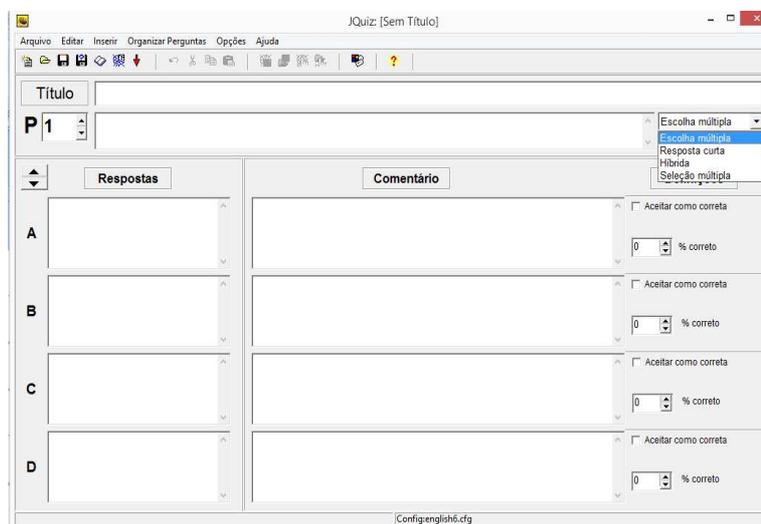


Figura 21 - Tela principal do JQuiz.

A montagem do programa é a mesma, mas o usuário autor define qual o tipo de exercício será salvo, conforme imagem ao lado. Assim como no JCloze, é possível

configurar a saída para o usuário, ou seja, as respostas que retornarão quando o mesmo praticar os exercícios. As guias se repetem, mas algumas opções oferecem alternativas de retorno ao usuário mais elaboradas, como apresentadas na figura 22.

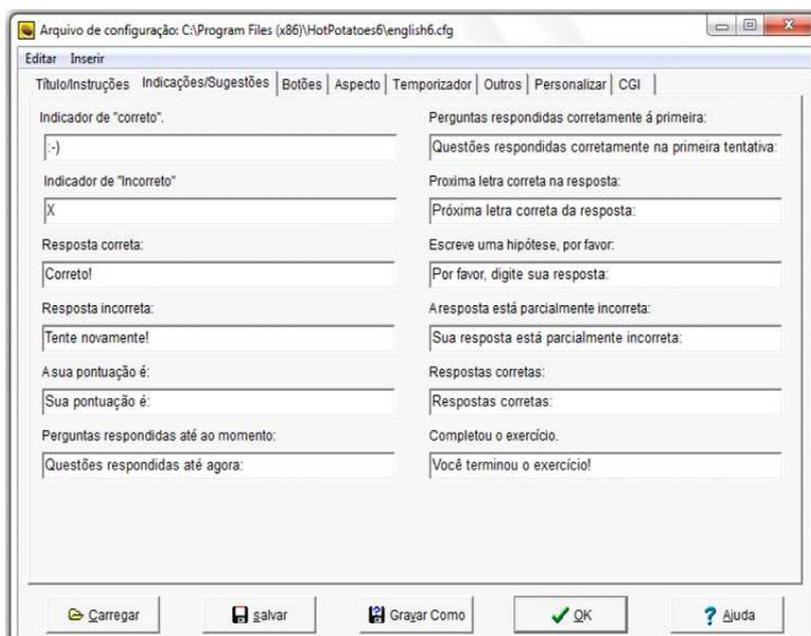


Figura 22 – Tela guia Indicações/Sugestões do JQuiz.

Nesta ferramenta a guia “Outros” (figura 23) apresenta algumas opções interessantes para a atividade.

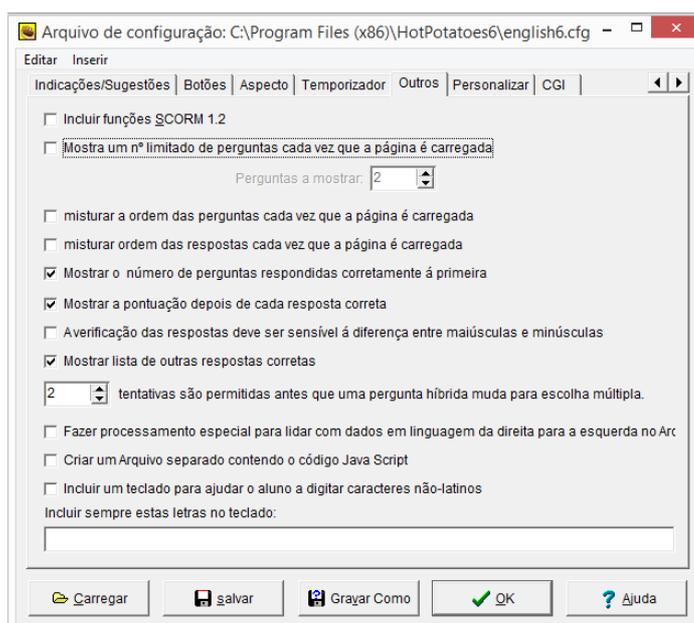


Figura 23 - Tela da guia Outros.

É possível, mostrar mais de uma pergunta por vez, trocar a ordem das perguntas e das respostas toda vez que as questões forem carregadas, mostra o número de perguntas respondidas corretamente na primeira vez que realizar o exercício, mostrar a pontuação depois de cada resposta correta, diferenciar maiúsculas e minúsculas. Nas atividades do tipo híbrida, poderá definir o número de tentativas para que a mesma deixe de ser híbrida e passe a ser de escolha múltipla, entre outras definições.

Na tela principal do programa são encontradas as opções de inserção de título, adicionar o enunciado do exercício, inserir novos  exercícios, escolha de opção de exercício (escolha múltipla, resposta curta, etc), quatro opções de respostas, comentário e definições. Conforme modelo na figura 24, abaixo.

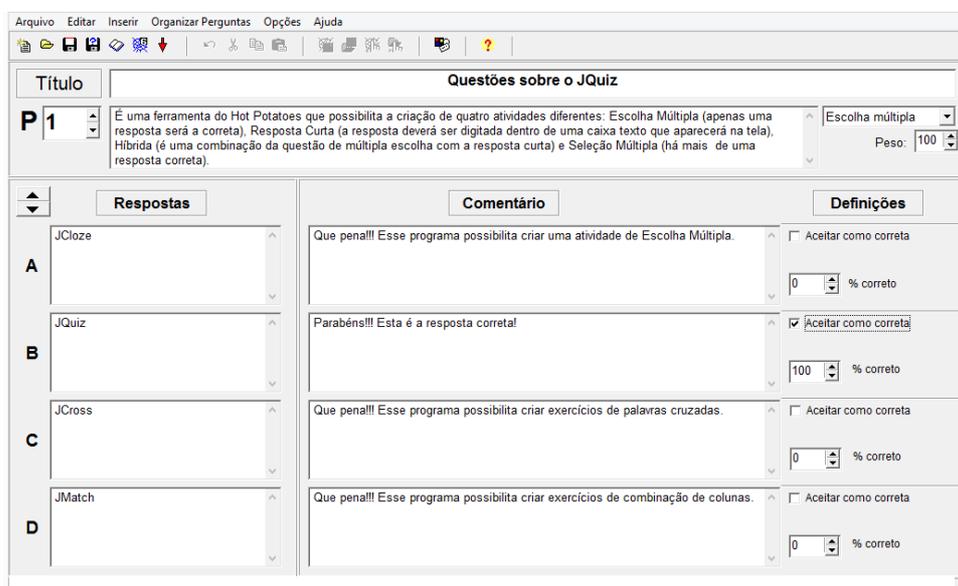
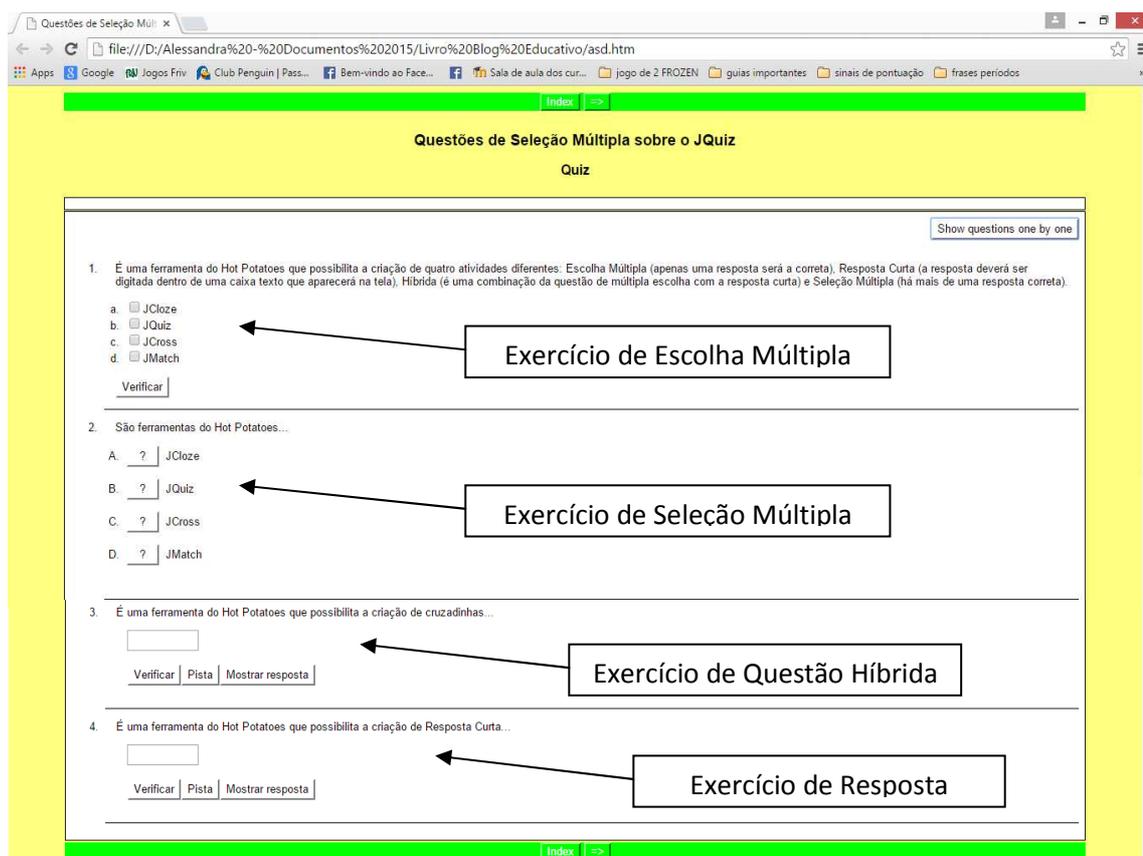


Figura 24 - Tela principal do JQuiz.

Após construídas todas as atividades, escolha múltipla, resposta curta, híbrida e seleção múltipla, é preciso salvá-las e criá-las como página da Web, da mesma maneira como foi feito no JCloze. Ao clicar "Ver o exercício no browser" a página aparecerá como está apresentada na figura 25:



Esta 1 Figura 25 - Tela de atividade do JQuiz exibida no browser.

Para isto sua tela é dividida em quadrado, diferentemente das telas dos demais programas. Veja na figura 26.

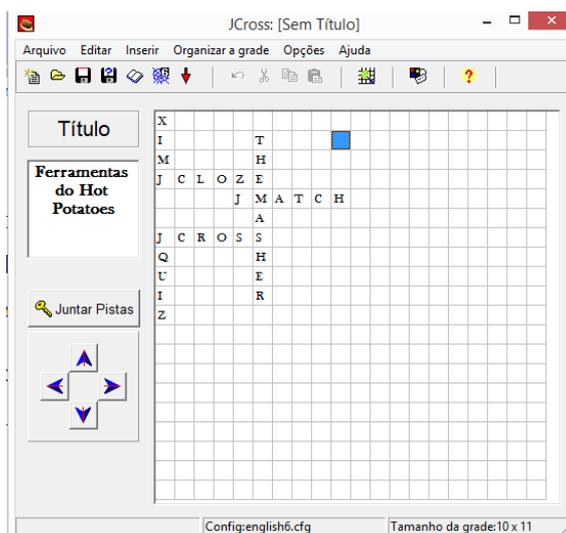


Figura 26 - Tela principal do JCross.

A cruzadinha pode ser montada de duas maneiras, mas a mais fácil é digitando as palavras diretamente nos quadradinhos.

Após digitá-las, é preciso inserir as pistas para cada resposta da cruzadinha. Para isso, basta clicar na opção “Juntar Pistas”.

Uma nova janela se abrirá e nela aparecerá a opção para inserir as pistas para cada palavra, conforme pode ser visto na imagem ao lado. Veja que a pista "exercício de palavras cruzadas" aparece no quadro branco. Ao clicar em ok, o texto aparecerá ao lado da palavra JCROSS, conforme as demais pistas e como podemos ver na figura 27.

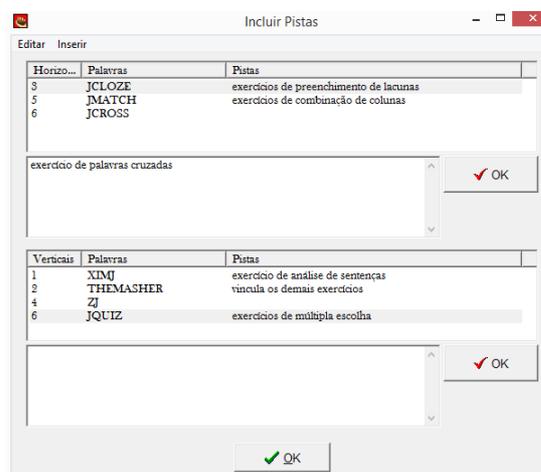


Figura 27 - Tela de inclusão de pistas do JCross.

Após inserir as pistas, é necessário configurar as respostas que retornarão quando o mesmo praticar os exercícios, clicando como nas demais ferramentas no menu Opções, Configurar saída.

Após salvar a atividade e criá-la como página da Web, aparecerá a seguinte tela no navegador.

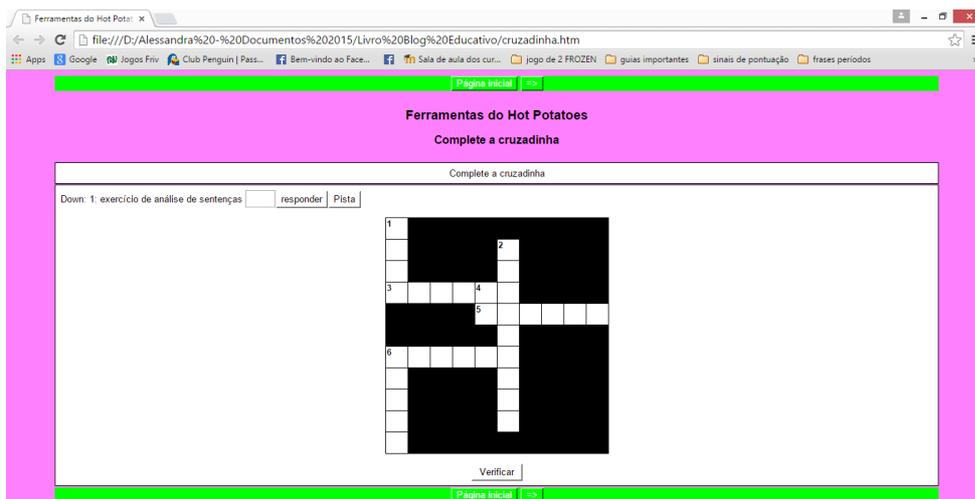


Figura 28 - Tela de atividade do JCross exibida no browser.

Uma observação importante é que para que as pistas apareçam é preciso clicar nos números da cruzadinha.

Conhecendo JMatch

O JMatch é uma ferramenta que proporciona elaborar dois tipos de atividades de correspondência: um exercício de múltipla escolha, onde escolhemos a resposta correta e um de arrastar e soltar. A opção por qual exercício será escolhido só será feito na hora em que salvarmos a atividade com página da Web.

A tela é dividida em duas colunas para que sejam combinadas após a conclusão da montagem do exercício. Veja na figura 29, abaixo

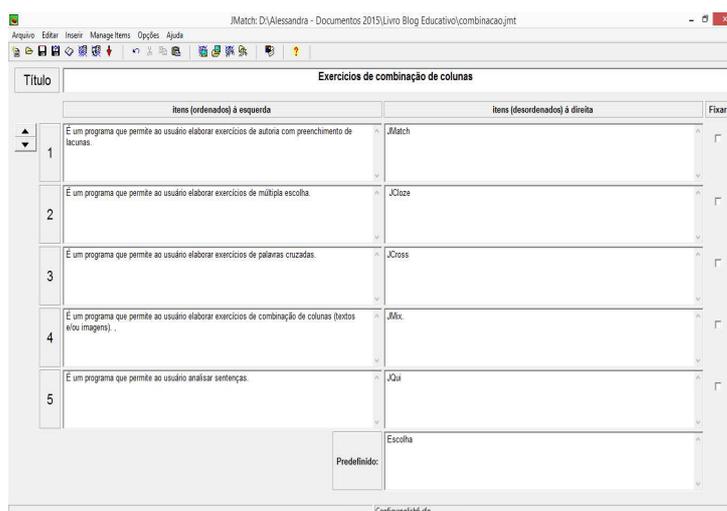


Figura 29 - Tela principal do JMatch.

Quando a escolha for o exercício de múltipla escolha, a segunda coluna se transformará em um menu de opções. Caso seja escolhida a atividade de arrastar e soltar, as palavras aparecerão, para que o usuário arraste-as para a primeira coluna, conforme pode ser visto nas figuras 30 e 31.

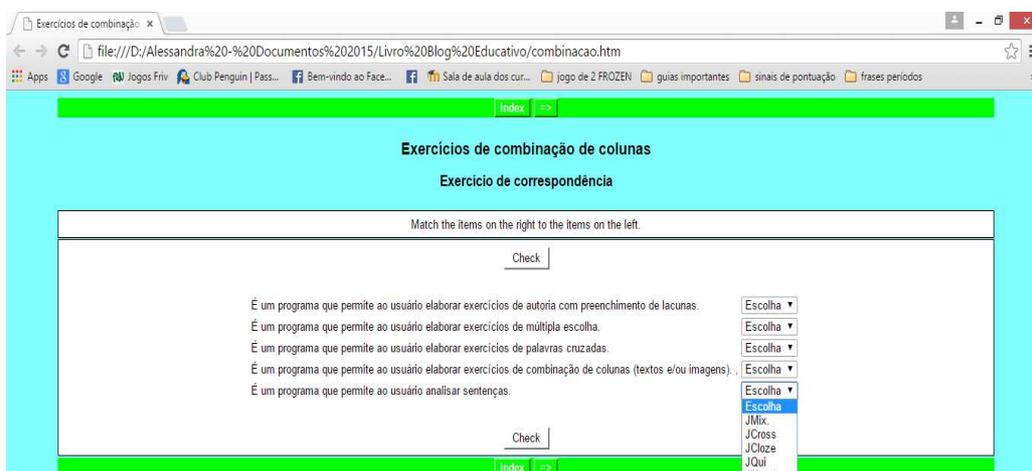


Figura 30 - Tela de atividade de múltipla escolha do JMatch exibida no browser.

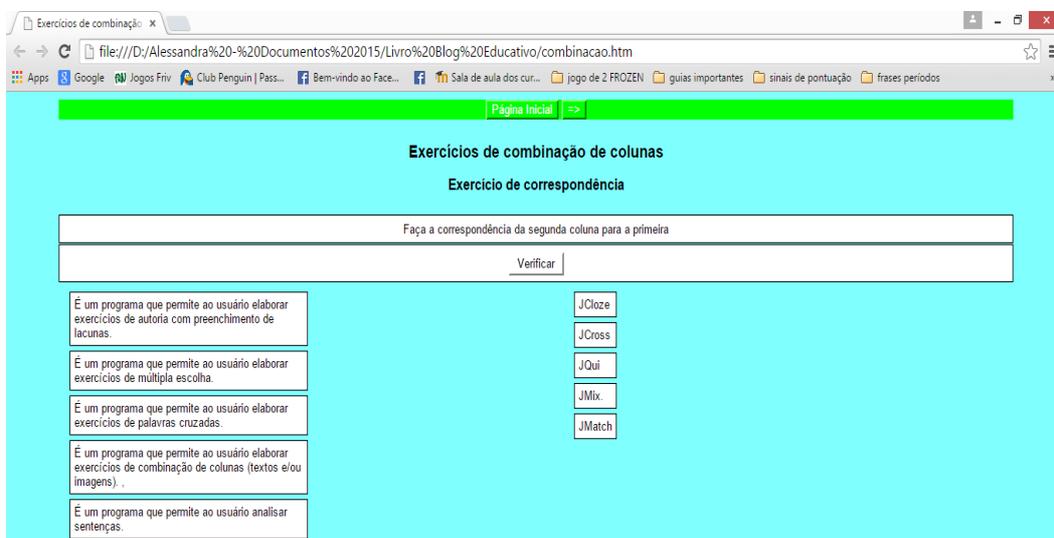


Figura 31 - Tela de atividade de soltar e arrastar do JMatch exibida no browser.

Como nas demais ferramentas é preciso configurar a saída para que apareça o enunciado e os botões na página. Os passos para essas configurações são os mesmos das ferramentas anteriormente explicadas.

de frases que não utilizem todas as partes da frase principal. A segunda emite apenas um alerta ao usuário, conforme pode ser visto na figura 32, acima.

Após a digitação das frases, será necessário configurar a saída e a aparência da tela. Ao terminar, é preciso salvar a sua atividade, e em seguida, salvar como página da web. É possível salvar de duas maneiras, como "Página da Web para navegadores" ou como "Página Web arrastar/soltar para browser".

Se optar pela primeira forma de salvamento, aparecerá a tela apresentada na figura 33, a seguir.



Figura 33 - Tela de salvamento como Página da Web para navegadores no JMix.

Para exercitar será preciso clicar nas palavras seguindo a ordem que achar correta. Mas caso opte pela segunda forma de salvamento, a tela aparecerá conforme vemos na figura 34.

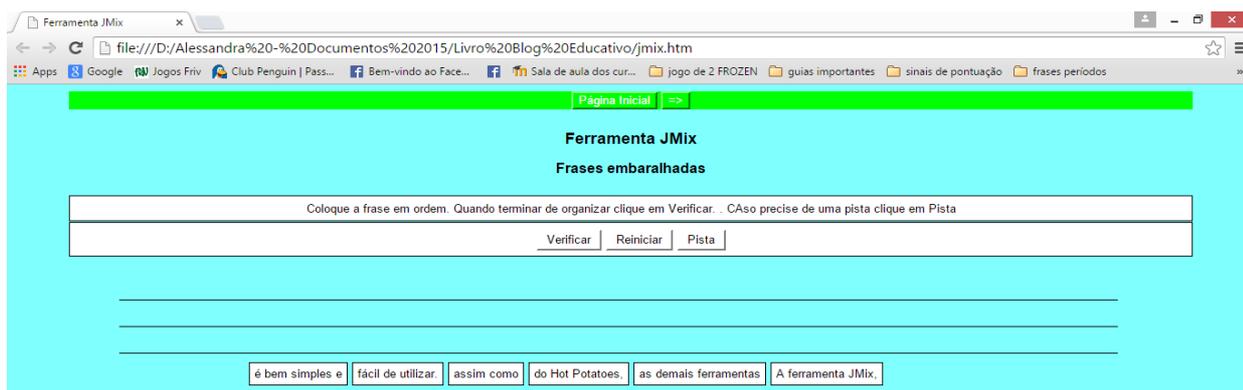


Figura 34 - Tela de salvamento como Página da Web arrastar/soltar para browser no JMix.

Nesse modelo será preciso arrastar e soltar as palavras até as linhas, seguindo a ordem que considerar correta

Montando Unidades Didáticas com o The Masher

Até esse momento todas as atividades criadas com as ferramentas do Hot Potatoes não eram ligadas ou não possuíam associação umas com as outras. O The Masher é o programa responsável por fazer com que todos os programas sejam relacionados, e assim, formem uma unidade didática de exercícios.

O The Masher, aparece na tela principal do Hot Potatoes, assim como as outras ferramentas. Sua tela inicial, assim como as outras ferramentas, apresenta uma barra de menu, uma barra de ferramenta e opções de configurações que aparecem em formas de guias. Na guia Arquivos, temos dois botões importantes: "Juntar Arquivos" e "Apagar Arquivo". Veja na figura 35, apresentada abaixo.

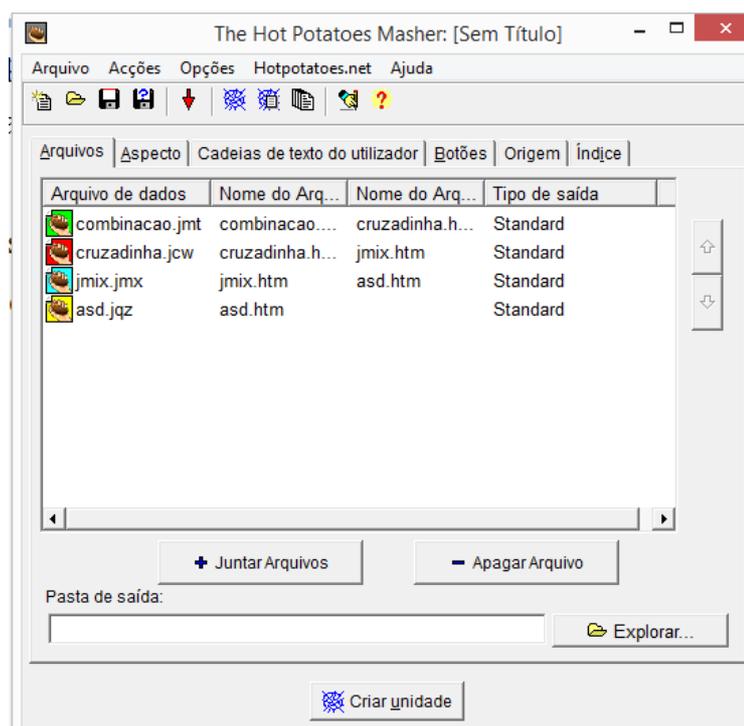


Figura 35 - Tela principal do The Masher.

Para inserir todos os exercícios no The Masher é preciso clicar no botão "Juntar Arquivos", e em seguida, selecionar todos os exercícios que serão inseridos na unidade didática que será criada. Os arquivos que serão selecionados nesse momento, são os

arquivos originais de cada programa (.jcl, .jmt, .jqz, .jcw, .jmx) e não os salvos em HTML.

A guia Aspecto permite formata o fundo da tela, ou seja, a aparência que a página terá quando visualizada no navegador. Outra guia que podemos configurar é a guia Botões. Nela é possível modificar o nome dos botões da nossa atividade. As setas permitem navegar pelas atividades e a opção "retornar a página inicial" volta para a página principal que será considerada a página índice da unidade. Veja tela da guia Botões na figura 36.

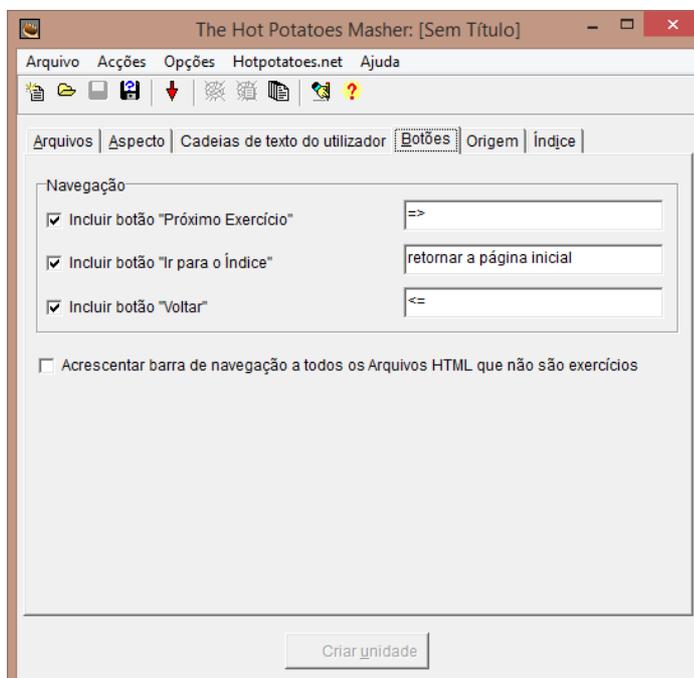


Figura 36 - Tela da guia Botões do The Masher.

Na última guia, "Índice", é preciso digitar um título para a unidade e o nome do Arquivo da página que será a página principal, essa obrigatoriamente deve ser chamada "index.html". Após concluir a configuração do The Masher basta clicar no botão "Criar Unidade". As atividades vinculadas aparecerão conforme apresentada na figura 37.



Figura 37 - Tela da página Index exibindo todas as atividades vinculadas no The Masher.

Ao clicar na opção Exercício de combinação de colunas, aparecerá a tela apresentada na figura 38.

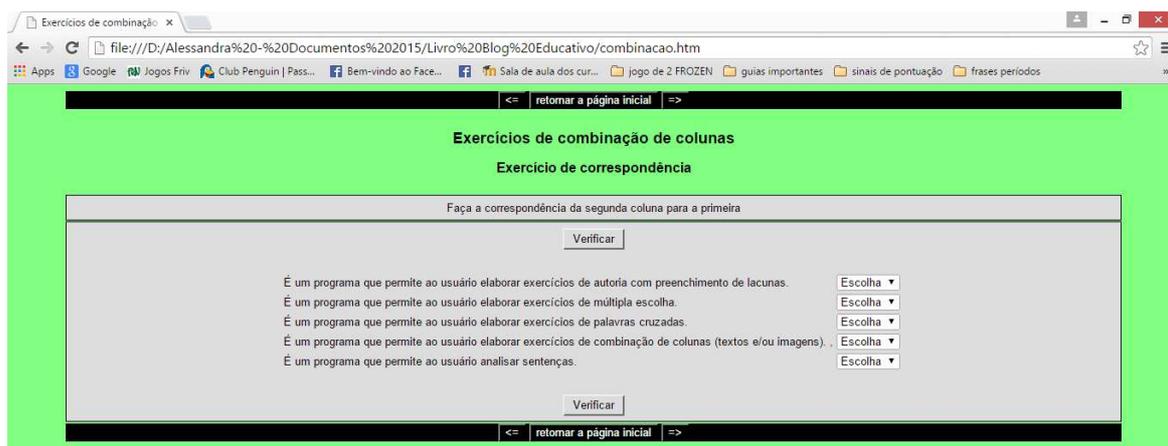


Figura 38 - Tela da atividade de exercícios de combinação de colunas no The Masher.

Para acessar as demais atividades basta apenas clicar nas setas contidas na página ($\Rightarrow \Leftarrow$) ou voltar para a página índice clicando na opção "retornar a página inicial".

Para finalizar a construção da unidade é preciso salvá-la, e para completar a funcionalidade do programa, é possível postá-la na Web através de um site que oferece um serviço de hospedagem.

Hot Potatoes: Suas aplicabilidades como recurso pedagógico

A questão da tecnologia, relacionada à educação vem sendo muito discutida há algum tempo no campo educacional, devido às várias possibilidades de proporcionar práticas pedagógicas renovadas, em busca de uma escola atualizada, agradável e acessível, que oportunize nossos educandos o acesso ao conhecimento. A educação do século XXI precisa responder/atender a complexidade da contemporaneidade, fomentar situações de aprendizagem que venham a ampliar e criar novos espaços que privilegiem o processo de ensino-aprendizagem e a construção do conhecimento, baseados em princípios de co-autoria e de interação entre os agentes participantes desse processo.

A utilização do Hot Potatoes e suas aplicabilidades como recurso pedagógico surge como uma proposta de criar estratégias pedagógicas que despertem interesse nos alunos, dinamizando os conteúdos administrados em sala de aula com propostas atuais que sejam compatíveis com o interesse dos nossos jovens nativos digitais.

Alguns exemplos de atividades desenvolvidas por professores mostram que é possível desenvolver exercícios que proporcione ao aluno conhecer o conteúdo, raciocinar, se divertir e explorar as ferramentas encontradas no programa.

A figura 39, apresentada abaixo, mostra a página postada na Internet por um professor de Língua Portuguesa. cujo conteúdo é "Texto Dramático"².



Figura 39 - Tela da página de um professor de Língua Portuguesa.

² Disponível em: http://www.prof2000.pt/users/cfcarregal/6d2004/grupo2_odete&carlos/Trab3.htm

Abaixo apresentamos uma tabela com outros exemplos que podem ser acessados nos links indicados e sugerir ideias e alternativas de trabalhos pedagógicos.

Disciplina	Série / Ano	Endereços
Língua Portuguesa	1º ano Ensino Fundamental	http://pedagogiadoarcoiris.blogspot.com.br/2013/04/exercicios-hot-potatoes-lingua.html
Língua Portuguesa	7º, 8º e 9º anos Ens. Fund.	https://sites.google.com/site/lphotpotatoes/
Língua Portuguesa, Matemática, Conhecimentos Gerais e Música	5º e 6º anos	http://centros3.pntic.mec.es/cp.antonio.de.ulloa/webactivhotpot/raiz/
Estudo do Meio	Ensino Fundamental e Médio	http://www.escolovar.org/hotpot_est.meio.htm
Matemática	Ensino Fundamental e Médio	http://www.escolovar.org/hotpot_mat.htm
Língua Portuguesa	Ensino Fundamental e Médio	http://www.escolovar.org/hotpot_lp.htm
Exemplos de atividades para Hot Potatoes	Ensino Fundamental e Médio	http://atividadeshotpotatoes.blogspot.com.br/

Considerações Finais

A busca pelo conhecimento ultrapassa livros, caderno, escola; não circunscrevem a espaços, ultrapassa horizontes e fronteiras que nossas escolas algum dia tiveram. E essa ruptura tem sua principal responsável, a tecnologia.

Ampliar os espaços da aprendizagem é o hoje o grande desafio da escola. E assim, fica claro que são necessárias novas estratégias de ensino-aprendizagem que contenham essas características.

O uso do Hot Potatoes na educação é uma grande alternativa. Como recurso de autoria o programa permite a cada professor elabore suas atividades de acordo com a realidade de seus alunos e das suas especificidades de aprendizagem.

A interatividade também é uma grande aliada nesse programa, que de forma dinâmica, permite que o usuário tenha respostas automáticas em suas tarefas. Essas respostas promovem estímulos que podem indicar o quanto o aluno está se desenvolvendo.

Enfim, inovar a metodologia, inserir as tecnologias no cotidiano e partilhar o conhecimento é uma tarefa que recai sobre a escola hoje. Fazer disso uma boa oportunidade de aprender é tarefa do professor que pode contar com as ferramentas tecnológica para esse desafio e o Hot Potatoes é um desses recursos que chega na educação como grande aliado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

D' ANGELO, Marinete. Escola Entre Mídias / MultiRio. – Rio de Janeiro; MultiRio, 2011. Disponível em <https://hotpot.uvic.ca/> Acesso em 20 de março de 2015

CINTED - Centro Interdisciplinar de Tecnologias na Educação - UFRGS -Tutorial Hot Potatoes. Disponível em:<<http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/hotpotatoes>> Acesso em : 20 /03/215.

MORAN, José Manuel. Mudanças profundas e urgentes na educação. [on-line]. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/profundas.htm>. Acesso em: 24 de março de 2015.

MORAN, José Manuel. Perspectivas (virtuais) para a educação. Texto publicado em: Mundo Virtual. Cadernos Adenauer IV, nº 6. Rio de Janeiro, Fundação Konrad Adenauer, abril, 2004, páginas 31-45. [on-line]. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/moran/futuro.htm>. Acesso em: 18 de março de 2015.

Revista Tecnologias na Educação- Ano 8-Número/Vol.15-Edição Temática-TICs na Escola- Agosto2016-tecnologiasnaeducacao.pro.br