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

Revista Tecnologias na Educação- Ano 8-Número/Vol.15-Edição Temática-TICs na Escola- Agosto2016tecnologiasnaeducacao.pro.br

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- Agosto2016tecnologiasnaeducacao.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:

() C + C C G Hotpot.uvic.ca/=downloads	û ☆ @
Wersion 6	
Home News Support Downloads HolPortSites Tutorials BugsUpdates FAQ Ext	82
Hot Potatoes Home Page	
News - 12/06/2013	
 Or. Date Rogitarion has published <u>Handray Into Findheast</u>. The <u>Conductory</u> available in propertiest, PCF and a FAA thread to be and provide the propertiest of the provide thread to be a set of th	reaser: Version <u>9.0.0.5 (Versions)</u> of Hot Protatores, <u>0.1.0.5 (Jama for Maci</u>) of the HTML pages to solve B. See the <u>Bapa and Lippidate</u> page for more on of Hot Protatoles for Windows is version 0.3. and the Jama version to 0.1.
What is Hot Potatoes?	
The Hol Pototes suble includes six applications, enabling you to ovale interactive multiple-choice, short-answer jumble-barrieros, crossword, matching/orderi Interasts, and you may use II to any purcose or project you like. It is not open-ource. The Java reaction provides all the features found in the animone vector, object from Java Hol Potatosa.	ing and gap-fill exercises for the World Wide Web. Hot Potatoes is scoet, you can't upload to hotpotatoes met and you can't export a BCORM
Downloads	
Do _total Hz Potatos for Windows from here: • <u>But Potatos & 12 instance (Hz) Potatos for Windows 96 ME-K174(2000/XP/Mas, version 6.3).</u> • <u>But Potatos K Linau version monthy Wins</u> (version 6.3). This is a splite containing the folder structure of the Windows version of Hz Potatos.	You can extract this to oreate the Hoffer program folder without running the
Download Java Hot Potatoes:	
Developed Java Hot Potatos which will on an Mac QS X. Windows, Linux or any computer number a Java Virtual Machine. To install and no. Ja	we Hot Potetoes on Mar OS X

4

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.

۹	Seleccione o i Instalação:	dioma para usar (durante a
	Português (Po	ortugal)	Ŷ
		OK	Cancelar

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:

2	HotPotatoes 6 - Instalação 🚽 🗖 📉
	Bern-vindo ao Assistente de Instalação do HotPotatoes 6 O. Assistente de Instalação irá instalar o HotPotatoes v 6.3.0.5 No seu computador. É recomendado que feche todas as outras aplicações antes de continuar. Clique em Seguinte para continuar ou em Cancelar para cancelar a instalação.
	Seguinte > Cancelar

Figura 3 - Tela de boas-vindas



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



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

۳	HotPotatoes 6 - Instalação 🛛 🗕 🔤
c	ontrato de licença É importante que leia as seguintes informações antes de continuar.
	Leia atentamente o seguinte contrato de licença. Deve aceitar os termos do contrato antes de continuar a instalação.
	SOFTWARE LICENCE AGREEMENT
By ur	By installing and using Hot Potatoes, you acknowledge that you have read and understood these terms and conditions;
	1. Distribution
	The HOT POTATOES suite is freeware. Copyright laws apply to both commercial and freeware software, and the copyright holder retains all rights. You may distribute HOT POTATOES to other users free of charge, PROVIDING THAT YOU PASS ON THE WHOLE SUITE IN ITS ORIGINAL ARCHIVE FORM, DO NOT ADD OR
	O Aceito o contrato
	Não aceito o contrato
	Antonias Convinto s Concentra
	Cancelar Seguinte > Cancelar

Figura 4 - Tela de cadastro de licença.



Figura 6 - Pasta do Menu Iniciar.



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.

Register Hot Potatoes			
	Please enter yo	ur name.	
User name:			
Lam a network administrator	registering for all th	e users of this machine	
1 Tam a network autimistrator			



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 :



tecnologiasnaeducacao.pro.ł Figura 12 - Tela principal do JCloze.

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.

P +	Alternativas para as palavras omitidas – –
∽ X h B >	
Lacuna nº	1
Palavra	JCloze
Pista	Ferramenta do Hot Potatoes
Re	spostas corretas alternativas
▲ 1 ^{jo}	Diore
2	
3	

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.

iercício com lac	, JNQ/			~
				4
struções: reencha az lacun Pisto"	ar e depoir clique en	"Verificar". Cazo necez	rite peça ajuda clicando em	~
				\sim

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.

		1 1	1
ïtulo/Instruções	licações/Sugestões Botões As	pecto Temporizador Outros	Personaliza
oorrato:			
Parabén/!!!!!!!!			
Algumas perguntas	incorretas:		
Ainda não foi de <i>m</i>	vez!		
Defections lates as we			
FIOXIMA IEUA COME	a adicionada:		
Próxima letra Corre	a adicionada:		
Рго́жіта letra corre Próжіта letra!!!	a adicionada:		
Рюхіма letra corre Próximo letro!!! A sua pontuação é: Pontuação:	a adicionada:		
Рго́ніта letra corre Próxima letra!!! A sua pontuação é: Pontuação:	a adicionada:		
Рюліна letra curie Próximo letro!!! A sua pontuação é: Pontuoção:	a adicionada:		
Родна edia cone Próxima letra!!! A sua pontuação é: Pontuação:	a adicionada:		
Proxima letra corre Próxima letra!!! A sua pontuação é: Pontuação:	a adicionada:		
Proxima letra Corre Proxima letra!!! A sua pontuação é: Pontuação:	a adicionada:		
Proxima letra corre Proxima letra!!! A sua pontuação é: Pontuação:	a adicionada:		
Próxima letra Corre Próxima letra!!! A sua pontuação é: Pontuação:	a adicionada:		

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.

Arquivo de configuração: C:\l Editar Inserir	Program Files (x86)\HotPotatoes6\english6.cfg – 🗆 🗙
Título/Instruções Indicações/Suges	tões Botões Aspecto Temporizador Outros Personalize
Legenda par	a botão "Verificar Resposta": Olique e verifique
Incluir botão "Pista"	Legenda para botão "OK": OK Legenda: Dico
🔽 Incluir botão "Pista" para cada la	cuna Legenda [?]
Navegação 🔽 Incluir botão "Próximo Exercício	y" Texto: Prôximo
URL do exerc. seg.:	nextpage.htm 🕒 Procurar
🔽 Incluir botão "Ir para o Índice"	Texto: Páginal principal
URL da pág. Inicial:	contenttim 🕒 Procurar
☐ Incluir botão "Voltar"	Texto: Anterior
🕒 Carregar 🛛 🔒 Salvar	Gravar Como

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.

Indicações/Sugestões Botões Aspecto Te	mporizador Outros Personalizar CGI	•
URL da imagem de fundo:	🕒 Procurar	
Fonte da página	Neb: Genera.Arial.sansserif	
Tamanho da fonte de s	aída: Imoli	_
	,	
Title		
Text text text text text text text text	Cor da barra de navegação: #008000 🦰	0
text text text text text text text text	Cor do fundo da página: #COCOCO	ŏ
	Cor do título #0000a0 🔗	
	Cor de fundo do exercício: ######	0
Link Visited	Cor do Link #80#80 🦰	ų.
	Cor dos links visitados: #008000 🤶	s
Antevisão	Cor do texto: #000000 🦱	

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 praticálo. 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.

🐸 JCloze: D:\A	lessandra - Documentos 2015\CEDERJ 2014\HOT POTATOES\livro – 🗖 🛛 🖈
Arquivo Editar	Inserir Opções Ajuda
🍓 👄 🔒 😫	🔗 👯 🕴 🖙 🕹 🖻 🛍 🖉 🌌 🎆 🐘 🛛 🖷 🛃 💙
Título	🛎 Ver ou enviar o Arquivo 🚽 🗖 🔀
A ferramenta completar az rezultado. O p ferramentaz d	Foi (foram) criado(s) o(s) seguinte(s) Arquivo(s): D:\Alessandra - Documentos 2015\Livro Blog Educativo\livro.htm
	O que deseja fazer?
	X Nada
	? Ajuda
<u></u>	Remover Lacunas

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.

🕒 Ativ	idade JCloze X 🗅 Atividade JCloze X	1	-	0	×		
$\leftarrow \ \Rightarrow$	C 🗋 file:///D:/Alessandra%20-%20Documentos%202015/Livro%20Blog%20Educativo/livro.htm			ŝ] ≡		
🔛 Apps	💈 Google 🔞 Jogos Friv 💊 Club Penguin Pass 😭 Bem-vindo ao Face 👔 🏫 Sala de aula dos cur 🗀 jogo de 2 FROZEN 📋 guías importantes 🗅 sinais de pontuação 🏠 frases períodos				39		
	Páginal principal Próximo						
	Atividade JCloze						
	Exercicio						
	1.59						
	Preencha todas as lacunas, pressione "Verificar" para verificar suas respostas. Use o botão "Pista".			7			
	A ferramenta 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 confr resultado. O programa é bem simples e de fácil utilização, basta apenas conhecer a interface e as ferramentas do programa para conseguir realizar a edição com facilidade.	ferir o					
	Clique e verifique Dica						
	Páginal principal Próximo						

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.

quivo Editar Inserir Organizar Perguntas Opções Aju	da	
● 🖬 🗑 🐼 🕴 │ ♡ ୪ № 🛍 │ 🧃	í 🕊 🌾 🐘 📔 🤨 📔	
Título		
P1 - €		∧ Escolha múltipla
		Resposta curta
Respostas	Comentário	Hibrida Seleção múltipla
		Aceitar como correta
A		0 A correto
v		
<u>^</u>		Aceitar como correta
B		0 🔷 % correto
×		v
~		 Aceitar como correta
		0 😂 % correto
×		Aceitar como correta
D		
		0 🗢 % correto

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.

IIIIO/IIISIIOÇOES IIIOICAÇõesioogesioes	Botoes Aspecto 1	emponzador Ouros Personanzar CGr		
ndicador de "correto".		Perguntas respondidas corretamente á primeira:		
-)		Questões respondidas corretamente na primeira tentativa:		
Indicador de "Incorreto"		Proxima letra correta na resposta:		
X		Próxima letra correta da resposta:		
Resposta correta:		Escreve uma hipótese, por favor:		
Correto!		Por favor, digite sua resposta:		
Resposta incorreta:		Aresposta está parcialmente incorreta:		
Tente novamente!		Sua resposta está parcialmente incorreta:		
Asua pontuação é:		Respostas corretas:		
Sua pontuação é:		Respostas corretas:		
Perguntas respondidas até ao momento	c	Completou o exercício.		
Questões respondidas até agora:		Você terminou o exercício!		

Figura 22 – Tela guia Indicações/Sugestões do JQuiz.

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

🖳 Arquivo de configuração: C:\Program Files (x86)\HotPotatoes6\english6.cfg 🗕 🗖 📉					
Editar Inserir					
Indicações/Sugestões Botões Aspecto Temporizador Outros Personalizar CGI					
☐ Incluir funções SCORM 1.2					
🥅 Mostra um nº limitado de perguntas cada vez que a página é carregada					
Perguntas a mostrar: 2					
misturar a ordem das perguntas cada vez que a página é carregada					
misturar ordem das respostas cada vez que a página é carregada					
🔽 Mostrar o número de perguntas respondidas corretamente á primeira					
🔽 Mostrar a pontuação depois de cada resposta correta					
Averificação das respostas deve ser sensível á diferença entre maiúsculas e minúsculas					
✓ Mostrar lista de outras respostas corretas					
2 🚖 tentativas são permitidas antes que uma pergunta híbrida muda para escolha múltipla.					
Fazer processamento especial para lidar com dados em linguagem da direita para a esquerda no Arc					
Criar um Arquivo separado contendo o código Java Script					
🔲 Incluir um teclado para ajudar o aluno a digitar caracteres não-latinos					
Incluir sempre estas letras no teclado:					
🕞 Carregar 🔄 Salvar 🖁 Gravar Como 🗸 OK 🏅 Ajuda					

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 hibrida 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 pri 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 quadradinho, 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.

Horizo.	. Palavras	Pistas	
3	ICLOZE	exercícios de preenchimento de lacunas	
5 6	JMATCH JCROSS	exercícios de combinação de colunas	
exercício	de palavras cruzadas	^	🗸 ок
		v .	
Verticais	Palavras	Pistas	
1	XIMJ	exercício de análise de sentenças	
2	THEMASPIER	vincula os demais exercícios	
c .	JQUIZ	exercícios de múltipla escolha	
0			
		^	🗸 ок

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.

∫ ⓑ Exercícios de combinação x								
$\leftarrow \rightarrow$	C 🗅 file:///D:/Alessandra%20-%20Documentos%202015/Livro%20Blog%20Educativo/combinacao.htm							
Apps	🗄 Apps 💈 Google 🔞 Jogos Friv 🛕 Club Penguin Pass 🚦 Bern-vindo ao Face 🚦 🏫 Sala de aula dos cur 🗀 jogo de 2 FROZEN 🧰 guias importantes 🗀 sinais de pontuação 🗀 frases períodos							
Página Inicial ⇒								
	Exercícios de combinação de colunas							
		Exercício de correspondência						
	Faça a correspondência da segunda coluna para a primeira							
	Verificar							
	É um programa que permite ao usuário elaborar exercícios de autoria com preenchimento de lacunas.	JCloze JCross						
	É um programa que permite ao usuário elaborar exercícios de múltipla escolha.	JQui						
	É um programa que permite ao usuário elaborar exercícios de palavras cruzadas.	JMix. JMatch						
	É um programa que permite ao usuário elaborar exercícios de combinação de colunas (textos e/ imagens). ,	u						
	É um programa que permite ao usuário analisar sentenças.							

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.

Conhecendo JMix

A ferramenta JMix, assim como as demais ferramentas do Hot Potatoes, é bem simples e fácil de utilizar. Proporciona elaborar exercícios com frases embaralhadas e sua visualização pode ser feita de duas maneiras diferentes.

A tela principal do programa é parecida com as demais ferramentas, composta pela barra de menu, barra de ferramentas, a opção para colocar o título e duas colunas onde em uma, coloca-se a frase principal e na outra as frases alternativas.

No espaço reservado para a Frase Principal deverá ser digitada a frase que será embaralhada de maneira que cada divisão fique em cada linha. Na coluna Frases Alternativas, será possível digitar outras opções de organização da frase.

Observando o exemplo na imagem ao lado, é possível ver que a frase é dividida em linhas. Cada linha digitada será uma parte que ficará embaralhada. Para fazer com que isso aconteça basta apenas clicar na tecla [ENTER] do seu teclado. Observe a tela principal na figura 32 a seguir.

,			FHH	
Frase principal			Frases alternativas	
A ferramenta JMix, assim como as demais ferramentas do Hot Potatoes,	^	<u>↓</u> 1	A ferramenta JMix é bem simples e fácil de utilizar.	
é bem simples e 'ácil de utilizar.				
		2		
		2		
			,	
		3		
		Ŭ		

Figura 32 - Tela principal do JMix.

No rodapé da janela da JMix existe a configuração "Opções paras as frases alternativas". Caso a primeira opção seja selecionada será possível permitir a formação Revista Tecnologias na Educação- Ano 8-Número/Vol.15-Edição Temática-TICs na Escola- Agosto2016tecnologiasnaeducacao.pro.br 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.

Ferramenta JMix ×	∸ _ ∂ ×					
← → C 🗋 file:///D:/Alessandra%20-%20Documentos%202015/Livro%20Blog%20Educativo/jmix.htm	\$\$ ≡					
🔛 Apps 💈 Google 🚯 Jogos Friv 🕵 Club Penguin Pass 👔 Bem-vindo ao Face 👔 👘 Sala de aula dos cur 🗋 jogo de 2 FROZEN 🗋 guias importantes	inais de pontuação 🧎 frases períodos »					
Página Inicial =>						
Eorromonto Miv						
Ferramenta Jwix						
Frases embaralhadas						
Coloque a frase em ordem. Quando terminar de organizar clique em Verificar. CAso precise de uma pista clique em Pista						
Verificar Desfazer Pista						
as demais ferramentas é bem simples e assim como fácil de utilizar. A ferramenta JMix, do Hot Potatoes,						
Dáoine Inicial						
Fayna miciai -2						

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.

Apps 🚯 Google 🚯 Jogos Friv 🏊 Club Penguin Pass 👔 Bern-vindo ao Face 👔 🏠 Sala de aula dos cur 📄 jogo de 2 FROZEN 🦳 guias importantes 🗋 sinais de pontuação 🗋 frases periodos Pégina Inicial 📪 🖉 Ferramenta JMIX Frases embaralhadas Coloque a frase em ordem. Quando terminar de organizar clique em Verificar . CAso precise de uma pista clique em Pista 	\rightarrow	C 🗋 fi	le:///D:/Ales	sandra%20-%20Do	cumentos%2020	15/Livro%2	0Blog%20Educativ	/o/jmix.htm				c
Pégina Inicial ⇒ Ferramenta JMix Frases embaralhadas Coloque a frase em ordem. Quando terminar de organizar clique em Verificar . CAso precise de uma pista clique em Pista	Apps	8 Google	ঝ Jogos Friv	🔒 Club Penguin Pass	📑 Bem-vindo a	Face	n Sala de aula dos c	ur 📋 jogo de 2 FROZEN	📋 guias importantes	📋 sinais de pontuação	📋 frases períodos	
Ferramenta JMix Frases embaralhadas Coloque a frase em ordem. Quando terminar de organizar clique em Verificar CAso precise de uma pista clique em Pista Verificar Reiniciar Pista							Página	Inicial =>				
Ferramenta JMix Frases embaralhadas Coloque a frase em ordem. Quando terminar de organizar clique em Verificar. CAso precise de uma pista clique em Pista Verificar Reiniciar Pista							_					
Frases embaralhadas Coloque a frase em ordem. Quando terminar de organizar clique em Verificar CAso precise de uma pista clique em Pista							Ferram	enta JMix				
Coloque a frase em ordem. Quando terminar de organizar clique em Verificar CAso precise de uma pista clique em Pista							Frases er	mbaralhadas				
Coloque a trase em ordem. Quando terminar de organizar clique em Venticar CAso precise de uma pista clique em Pista												_
VerificarPista		Coloque a frase em ordem. Quando terminar de organizar clique em Verificar CAso precise de uma pista clique em Pista										
							Verificar	Reiniciar Pista				
		-										
		-										
		-								_		

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 Arquivo, temos dois botões importantes: "Juntar Arquivos" e "Apagar Arquivo". Veja na figura 35, apresentada abaixo.

<u></u>	The Hot Potate	oes Masher: [Se	m Título]	_ □
Arquivo Acções Opç	ões Hotpotatoes	.net Ajuda		
à 🗢 🖬 😫 🕴	🎬 🎘 🖺 🙎	d ?		
<u>A</u> rquivos Aspecto C	adeias de texto do	utilizador <u>B</u> otões	s Origem Índ <u>i</u> ce	
Arquivo de dados	Nome do Arq	Nome do Arq	Tipo de saída	
combinacao.jmt	combinacao	cruzadinha.h	Standard	
cruzadinha.jcw	cruzadinha.h	jmix.htm	Standard	Ŷ
jmix.jmx	jmix.htm	asd.htm	Standard	
asd.jqz	asd.htm		Standard	4
•				
+	Juntar Arquivos	- A	pagar Arquivo	
Pasta de saída:				
			🕒 Ex	plorar
	8	Criar <u>u</u> nidade		

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 Revista Tecnologias na Educação- Ano 8-Número/Vol.15-Edição Temática-TICs na Escola- Agosto2016tecnologiasnaeducacao.pro.br 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.

The Hot Potatoes Masher: [Sem Título] – 🗖 🗙				
Arquivo Acções Opções Hotpotatoes.net Ajuda				
1 🗠 🔲 😫 🕈 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				
Arquivos Aspecto Cadeias de texto do utilizador Botões] Origem Índ <u>i</u> ce				
-Navegação				
✓ Incluir botão "Próximo Exercício"				
🔽 Incluir botão "Ir para o Índice" retornar a página inicial				
Ircluir botão "Voltar" <=				
Acrescentar barra de navegação a todos os Arquivos HTML que não são exercícios				
Criar <u>u</u> nidade				

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 todos 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 (=> <=) 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. cuio 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	1º ano Ensino Fundamental	http://pedagogiadoarcoiris.blogspot.com.br/2013/			
Portuguesa		04/exercicios-hot-potatoes-lingua.html			
Língua	7° 8° a 0° and Ens. Fund	https://sites.google.com/site/lphotpotatoes/			
Portuguesa					
Língua					
Portuguesa,		http://cantros3.pptic.mac.as/cp.antonio.de.ulloa/w			
Matemática,	5° e 6° anos	ebactivhotpot/raiz/			
Conhecimentos					
Gerais e Música					
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	Ensino Fundamental e Médio	http://www.escolovar.org/hotpot_ln.htm			
Portuguesa					
Exemplos de					
atividades para	Ensino Fundamental e Médio	http://atividadeshotpotatoes.blogspot.com.br/			
Hot Potatoes					

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.

Revista Tecnologias na Educação- Ano 8-Número/Vol.15-Edição Temática-TICs na Escola- Agosto2016tecnologiasnaeducacao.pro.br

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.