

# **Criando Jogos Didáticos em Inglês Instrumental a partir do Software Livre *Hot Potatoes***

**Cárla Callegaro Corrêa Kader<sup>1</sup>, Diego Vicente<sup>1</sup>, Dione Dupont Eckhardt<sup>1</sup>, Elisa Pivetta Cantarelli<sup>1</sup>, Eliangela Sagiorato de Oliveira<sup>1</sup>, Jacson Luis Krotz<sup>1</sup>, Mateus Berlatto da Rosa<sup>1</sup>, Natiel Cazarotto Chiavegatti<sup>1</sup>, Ricardo Antunes Vieira<sup>1</sup>.**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) - Colégio Agrícola de Frederico Westphalen

carlackader@gmail.com, vicentediegol@gmail.com, dione-93@hotmail.com, elisa@cafw.ufsm.br, eliangela\_sagi@hotmail.com, luis.kr@live.com, mateusberlatto@gmail.com, natielcazarottochiavegatti@hotmail.com, ricardo\_av18@hotmail.com.

## ***Abstract***

*This research has the aim to create educative activities by the means of games, based on the linguistic development of the students. For this, it was used the free software Hot Potatoes. The subjects of the research were seven students from The Graduation Course of Internet Technology Systems of Colégio Agrícola de Frederico Westphalen (CAFW/UFSM). The teaching activities were developed in the subject of Instrumental English II. It was possible to infer, by the means of the analyses of the created activities, as the students understood the teaching activity, searching to organize the didactics actions, evaluating the way the activity has to be done, the understanding of the role of the game, in the teaching and learning processes, was being resignificated.*

## ***Resumo***

*Esta pesquisa tem por objetivo criar atividades educativas por meio do jogo, baseadas no desenvolvimento linguístico dos educandos. Para que isso ocorresse, utilizamos o software livre Hot Potatoes. Os sujeitos da pesquisa foram sete estudantes, procedentes do Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet, do Colégio Agrícola de Frederico Westphalen (CAFW/UFSM). As atividades de ensino foram desenvolvidas na disciplina de Inglês Instrumental II. Foi possível inferir, por meio da análise dos exercícios elaborados, que na medida em que os acadêmicos foram se apropriando da atividade de ensino, buscando organizar suas ações didáticas, avaliando o modo de realização da atividade, a compreensão do papel do jogo, nos processos de ensino e aprendizagem, foi sendo resignificada.*

## **1.Introdução**

O inglês instrumental está cada vez mais presente nos diferentes cursos de graduação, principalmente pela sua característica primordial de atender às necessidades específicas do aprendiz, estando relacionado à sua área de atuação, além de desenvolver a linguagem apropriada ao seu contexto e de acordo com habilidades específicas, como é o caso de aprendizes que necessitam de inglês para leitura instrumental, na área da informática. Essas diferentes necessidades levaram ao desenvolvimento de materiais

lúdicos, criados pelos próprios alunos de um curso de Tecnologia em Sistemas para *Internet*, de uma escola técnica do interior do Estado do Rio Grande do Sul.

Neste trabalho, pretendemos, a partir desse cenário, apresentar os recursos do *software* utilizado pelos acadêmicos para o desenvolvimento e produção de um CD-ROM com atividades lúdicas, baseadas na abordagem instrumental em língua inglesa, tendo como problematização a carência de materiais lúdicos e instrumentais na área da informática.

Para tanto, destacamos que o termo inglês instrumental é parte de um movimento maior na área de ensino de estrangeira, denominado língua para fins específicos (*Language for Specific Purposes - LSP*), no qual se insere o ensino de qualquer língua estrangeira com foco nas necessidades específicas do aprendiz, objetivando o uso da língua-alvo para desempenho de tarefas comunicativas, sejam elas de produção ou compreensão oral ou escrita naquela língua.

Kennedy & Bolitho (1984) teorizam os principais desenvolvimentos do ensino de inglês instrumental, focando em dois pontos principais: o caminho em direção ao foco no aprendiz e a mudança de visão de linguagem, não apenas como um conjunto de regras gramaticais, mas como um conjunto de funções, derivando-se daí a definição de inglês instrumental.

Destaca-se aqui que o ensino de inglês instrumental deve ser visto como uma abordagem e não como um produto, ou seja, ao definirmos, através de análise de necessidades, devemos pensar para que exatamente o aprendiz necessita do inglês e trabalharmos de acordo com essas necessidades, seguindo o princípio básico do inglês instrumental; devemos ter em mente a simples pergunta: "Por que esse aprendiz precisa aprender uma língua estrangeira?" [Hutchinson & Waters 1987, p. 19].

Verificamos, com base nas definições apresentadas, que podemos definir três traços distintivos para o ensino de inglês instrumental: a análise de necessidades, os objetivos claramente definidos e o conteúdo específico.

Tais traços serão utilizados no processo de desenvolvimento das atividades lúdicas, criadas pelos acadêmicos, envolvidos no projeto, anteriormente citado.

A seguir, abordaremos os recursos que o *software Hot Potatoes* oferece, exemplificando-os.

## **2. O programa Hot Potatoes**

O *Hot Potatoes* é um *software* de autoria, criado pela equipe de Pesquisa e Desenvolvimento do *Humanities Computing and Media Centre* da Universidade de Victoria, no Canadá. Os exercícios são páginas *Web standard* que usam código XHTML, para a visualização e JavaScript (ECMAScript) para a interatividade. Ambas são linguagens para desenvolvimento *Web* [Hot Potatoes 2009].

Este *software* possibilita a elaboração de cinco tipos básicos de exercícios interativos. Para poder utilizar essas aplicações não é necessário maiores conhecimentos em informática, é necessário apenas introduzir as informações como textos, perguntas, respostas, imagens, vídeo, etc. e o programa se encarregará de gerar os exercícios com seus testes e respostas, gerando ainda as páginas *Web*. Posteriormente, pode-se publicar estas páginas em um servidor *Web* [Hot Potatoes 2009].

O programa *Hot Potatoes* é composto por exercícios do tipo: *JQuiz* que é um criador de perguntas/respostas (múltipla escolha, resposta curta, híbrida e seleção múltipla). *JMix* - com ele pode-se criar palavras e frases embaralhadas, as quais o aluno posteriormente tentará montar na ordem correta. *JMatch* é um exercício de referência

cruzada, no qual podemos usar frases ou imagens com a associação entre as mesmas. *JCloze* é um criador de lacunas de texto, no qual o estudante completa as lacunas com as possíveis alternativas previamente definidas. *JCross* é um gerador de palavras cruzadas que permite criar referências nos sentidos vertical e horizontal.

Destaca-se que tendo conhecimento em HTML, que é uma linguagem de construção de *sites web*, é possível realizar modificações diretamente no código fonte das páginas geradas pelo *Hot Potatoes*, alterando e incrementando os exercícios. Porém, para utilizar todas as cinco aplicações, não é necessário saber nenhuma linguagem adicional.

O usuário, para usar o programa e desenvolver seus exercícios, não precisa ter maiores conhecimentos de informática e tampouco em linguagem de programação, como as citadas acima XHTML, Java Script ou mesmo HTML. É apenas necessário que o docente/discente crie e digite os seus dados do tipo textos, perguntas, respostas etc. e o programa encarregar-se-á de criar as páginas *Web*.

A seguir, trataremos do jogo como ferramenta pedagógica.

### **3. O aspecto pedagógico do jogo**

O jogo pedagógico ou didático é produzido com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico [Cunha 1988], e utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem [Gomes et al 2001]. Nesta perspectiva, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações [Kishimoto 1996].

Segundo Miranda (2001), mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade. Assim, consideramos que a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida, resultando em um aprendizado significativo.

Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

### **4. Metodologia**

Aqui apresentaremos as etapas cumpridas para o desenvolvimento das atividades até o processo final de gravação de todas as atividades em um CD-ROM.

Na primeira etapa, instruiu-se os alunos da turma sobre a utilização e recursos do software *Hot Potatoes*. Na segunda etapa, apresentou-se os objetivos do trabalho e o tipo de abordagem que seria utilizada para a criação das atividades em inglês. Na terceira etapa, os alunos passaram a selecionar o vocabulário técnico da área da

informática e desenvolveram-no nas atividades, utilizando os cinco recursos do *software Hot Potatoes* - conforme exemplos ilustrados na figura 1 - a saber: *JQuiz*, *JMix*, *JMatch*, *JCloze* e *JSpan*. Na quarta etapa, houve a correção linguística e verificação das respostas estipuladas pelos alunos aos seus exercícios. Na quinta etapa, houve a união das atividades e a criação de um sumário com as atividades de todos os alunos.

Na sexta etapa, houve a gravação do CD-ROM e a entrega do trabalho final às professoras envolvidas no projeto.

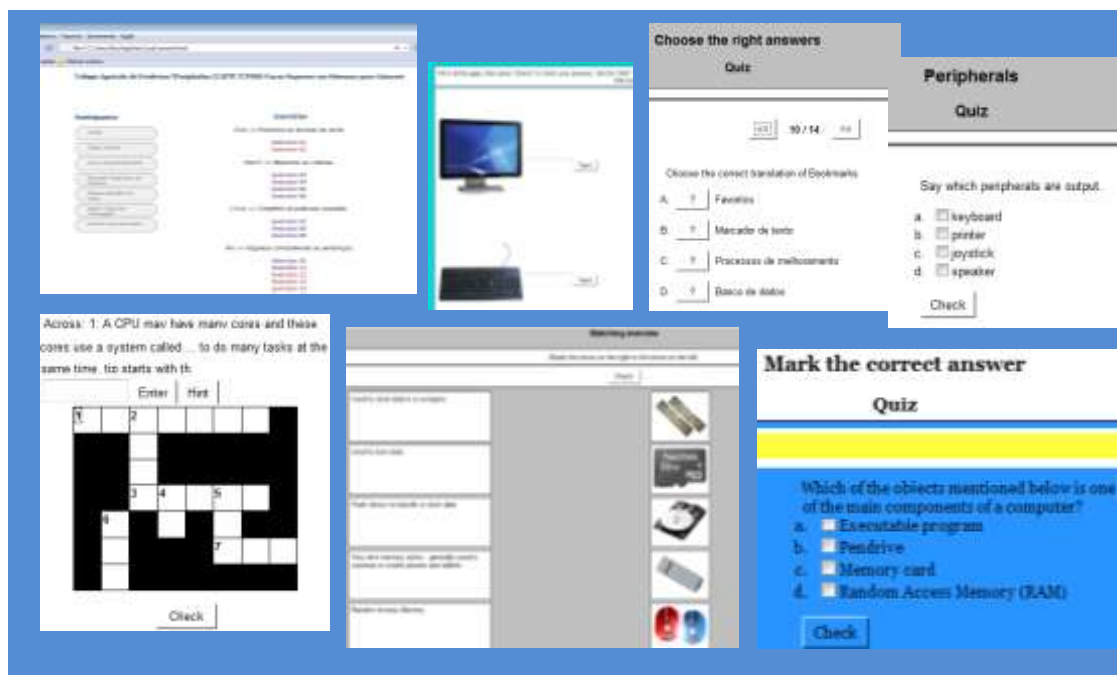


Figura 1. Exemplos de exercícios criados no projeto com *Hot Potatoes*

## 5. Resultados

Nesta seção, comentaremos sobre as atividades criadas pelos alunos e a validade e interesse de darmos seguimento ao projeto, nos próximos semestres.

Conforme mencionado anteriormente, cada aluno criou uma atividade de acordo com cada recurso do programa. No *JQuiz*, optaram por fazer perguntas voltadas para o conhecimento prévio na área, sobre os criadores de programas e linguagens e sobre os recursos que eles oferecem aos seus usuários. No *JMix*, as frases que deveriam ser organizadas eram sobre equipamento e suas respectivas funções. No *JMatch*, a maioria apresentou imagens de equipamentos que deveriam ser conectadas aos seus respectivos nomes. No *JCloze*, a maioria utilizou um texto sobre a informática que deveria ser completado com substantivos ligados à área, além disso, os alunos introduziram dicas que ajudariam os usuários do CD-ROM a responderem às questões. No *JSpan*, os alunos abordaram o equipamento e linguagens, suas funções e definições. A tarefa foi instigante, principalmente após o término das atividades, pois os alunos passaram a aplicar suas atividades uns aos outros, sentindo-se desafiados por meio do resultado final (*SCORE*), proporcionado pelo próprio programa.

Os resultados deste projeto demonstraram que se pode desafiar os alunos a utilizarem os conhecimentos linguísticos, adquiridos em aula, para a criação de atividades lúdicas, dentro da sua área de interesse, no caso, a informática. Para

comprovamos esta afirmação, apresentamos o depoimento de um aluno participante do projeto, escolhido de forma aleatória, a saber:

Trabalhar neste projeto foi uma ótima experiência, usando métodos simples e com possibilidade de edição de código. Podemos criar jogos para *web* para que os mesmos sejam usados para o auxílio no ensino de língua inglesa instrumental. Como pude presenciar, as atividades foram criadas de forma didática e acessíveis para os usuários em diversos níveis de compreensão, desde o mais básico até um nível um pouco mais avançado, que pode ser usado para o desenvolvimento de conhecimentos de língua inglesa começando em um nível fácil e partindo para alguns um pouco mais exigentes. O projeto foi recompensador e pode ajudar outros alunos a desenvolver de forma divertida, rápida e com mais facilidade o seu grau de entendimento da língua Inglesa a nível instrumental. Foi um bom trabalho e o mesmo pode ser continuado e aprimorado com a colaboração das mesmas turmas que virão a usar o material que ajudamos a criar.

[Jacson Luis Krötz - Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet /UFSM - 2011].

## 6. Conclusão

Por meio deste projeto, verificou-se a viabilidade de aliar o conhecimento construído em aula, na área de língua estrangeira (Inglês) e o de informática, para a criação de atividades lúdicas (jogos), voltadas à aprendizes de Língua Inglesa Instrumental, de nível básico e intermediário.

O envolvimento, de alunos e professores, resultou na gravação de um CD-ROM e na escritura de artigos acadêmicos que buscam relatar essa experiência, na certeza de sua contribuição acadêmica.

Quanto ao uso do *software Hot Potatoes*, constatou-se ser adequado e simples para aquilo que se propõe, especificamente para essa proposta e sua utilização por acadêmicos da área da informática, em início de curso.

Pretende-se ampliar o projeto para outras turmas e aplicar as atividades construídas pelos alunos do ensino superior para os alunos do nível técnico.

## 7. Referências

Celani, M. A. A.; Holmes, J. L.; Ramos, R. C. G. M.; Scott, M. R. (1978) "The Brazilian ESP project - an evaluation". São Paulo, SP: Educ,.

Cunha, N. (1988) "Brinquedo, desafio e descoberta". Rio de Janeiro: FAE.

Dudley-Evans & John, M. J. ST. (1996) "Report on Business English: a review of research and published teaching materials". TOEIC Research Report number 2. Princeton, Educational testing Service.

\_\_\_\_\_ (1998) "Developments in English for Specific Purposes - A multi-disciplinary approach". Cambridge: Cambridge University Press.

Gomes, R. R.; Friedrich, M. A. (2001) "Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia". In: Erebio,1, Rio de Janeiro, Anais. Rio de Janeiro, p.389-92.

Hot potatoes. "Software Hot Potatoes". Disponível em: <<http://hotpot.uvic.ca>>, acesso em 04/2009.

Howatt, A. P. R. (1984) "A history of English Language Teaching". Oxford: Oxford University Press.

- Hutchinson, T., Waters, A. (1987) "English for Specific Purposes - a learning-centred approach". Cambridge, Cambridge University Press.
- Kennedy, C. & Bolitho, R. (1984) "English for Specific Purposes". Basingstoke, Macmillan.
- Kishimoto, T. M. (1996) "Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação". Cortez, São Paulo.
- Miranda, S. (2001) "No Fascínio do jogo, a alegria de aprender". In: Ciência Hoje, v.28, p. 64-66.