



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

## **FIXANDO VOCABULÁRIO COM HOT POTATOES: UMA ATIVIDADE COM ALUNOS DO 5º ANO UTILIZANDO JCROSS**

Francisco Reynaldo Martins Gabriel (1);  
Fábio Marques de Souza (1)

Universidade Estadual da Paraíba/ [reygabriel2007@hotmail.com](mailto:reygabriel2007@hotmail.com)

### **1. Introdução**

Nos dias atuais, temos à nossa disposição diversos programas e softwares que podem nos auxiliar, enquanto professores, a desenvolvermos os conteúdos programáticos em sala de aula. Mais do que uma opção, o uso das tecnologias digitais constituem uma convocação em meio à era tecnológica que estamos vivenciando.

Essa nítida evolução direciona-nos para a necessidade do desenvolvimento de práticas pedagógicas emancipadoras eficazes. Cardoso & Matos (2012) atestam que a evolução das tecnologias de informação e comunicação (TDIC), e as suas diversas aplicações em contexto escolar, podem ser um instrumento eficaz no desempenho da atividade pedagógica.

Nesse sentido, conforme Demo (2011), compreendemos que as TDIC estão sendo cada vez mais apreciadas para o campo do ensino e aprendizagem e, sugerindo especialmente para o papel do professor, um constante acompanhamento e reflexão dos desafios encontrados com a evolução dessas tecnologias.

Entre as várias ferramentas que podem ser aliadas ao processo de ensino e aprendizagem, destacamos o *Hot Potatoes*, que é um software livre para uso educacional que possibilita a elaboração de exercícios interativos utilizando páginas *web*. Trata-se de uma ferramenta que está à disposição do professor para auxiliar suas aulas, bem como no reforço das temáticas abordadas, funcionando também como aliado para a avaliação da aprendizagem, diagnósticos de conhecimentos prévios dos alunos, realização de sondagem. É ainda um recurso atraente para os alunos por se tratar de uma tecnologia por eles utilizada como entretenimento.

Segundo Antunes (2014) é um *software* que contém um conjunto de seis ferramentas ou programas de autor, desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do Centro de Informática e Média da Universidade de Victoria, Canadá. Com ele é possível elaborar seis tipos básicos de exercícios interativos a partir dos seguintes: JQuiz; JMix; JCross; JMatch; JCloze; e o The Masher.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

A ferramenta escolhida foi o Jcross, tendo em vista a facilidade de utilização. Essa ferramenta permite elaborar exercícios de palavras cruzadas. Essa atividade a partir da ferramenta escolhida pode possibilitar aos alunos um reforço do conteúdo já abordado em sala de aula, bem como a potencialização de aspectos como criatividade, concentração e memorização. É perceptível que o Jcross é mais uma boa alternativa para que o professor elabore uma atividade dinâmica e atraente.

Diante dessa perspectiva, a nossa pesquisa objetiva verificar como o *Hot Potatoes* pode contribuir para o exercício de vocabulário na aulas de inglês e como os alunos reagem mediante a utilização do JCross, bem como refletir sobre a motivação dos alunos do fundamental para as aulas de língua inglesa a partir do uso de jogos eletrônicos e cognitivos.

## **2. Metodologia**

A presente investigação caracteriza-se como descritivo-qualitativa porque envolve observação de um fenômeno social, com registro e análise, envolvendo interpretação dos dados gerados (PRESTES, 2012).

O estudo foi realizado com os alunos no 5º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental João Lopes da Silva, localizada no Sítio Santo Amaro, zona rural do Município de São Francisco. A referida pesquisa aconteceu no mês de agosto de 2016, com a participação de 19 alunos.

Em um primeiro momento, foi apresentado aos alunos o *softaware* e suas ferramentas, com foco para o Jcross, a ferramenta escolhida para a aplicação na aula. Na sequência, a turma foi dividida em duas equipes onde cada equipe teve que elaborar um jogo de palavras cruzadas, a partir da ferramenta JCross e do conteúdo (*Parts of the body*) abordado nas aulas anteriores. O *Hot Potatoes* já havia sido instalado nos computadores, dessa maneira, viabilizando tempo para a utilização do programa. Após essa etapa, cada equipe teve que responder ao jogo construído pela outra, com tempo estabelecido pelos alunos no próprio jogo.

Vale ressaltar que em todas as etapas, o acompanhamento e o auxílio do professor foram fundamentais para a execução da proposta do trabalho.

## **Resultados e Discussão**

O uso de jogos eletrônicos e atividades diversificadas podem constituir boas alternativas para as aulas de língua inglesa. Analisaremos os dados conforme a descrição das sequências de ações realizadas na utilização do *Hot Potatoes*.

Inicialmente foi apresentado o software aos alunos, bem como dadas as instruções e regras para a atividade. É importante ressaltar que é necessária a delimitação de regras e condições para



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

uma atividade em que utilizamos jogos. Os alunos precisam estar totalmente cientes daquilo que precisam ou não fazer. E como executarem as ações.

Um dos diferenciais dessa atividade é que os próprios alunos são construtores dos jogos. Após a turma ter sido dividida em Equipe A e Equipe B. Eles tiveram que, a partir das orientações recebidas na etapa anterior, escolher palavras no vocabulário e estruturar uma cruzadinha. Pudemos perceber que essa ação foi importante para potencializar a capacidade de socialização e raciocínio coletivos, uma vez que era necessária a divisão de tarefas e a tomada de decisões.



Figura 1 – Uso do *Hot Potatoes* (JCross) - Arquivo Pessoal

O *Hot Potatoes* é de fácil utilização. A proposta era para que os alunos construíssem seus jogos em 30 minutos. Ambas as equipes concluíram essa etapa em tempo inferior. Conforme essa observação, pudemos constatar que, a proximidade que eles têm as tecnologias digitais viabilizou a execução e a exploração da ferramenta. É válido destacar que, alunos que geralmente pouco participam de atividade escritas, mostraram-se mais envolvidos e entusiasmados com a atividade proposta. Embora, alguns poucos alunos tenham tido dificuldades de entrosamento, a maioria demonstrou grande interesse pela construção do jogo.

Nesse sentido, podemos refletir sobre a importância de atividades motivadoras nas aulas de língua inglesa. De acordo como nos coloca Leffa (2003), um dos pontos cruciais que pode resultar em um despertar motivacional para a aprendizagem é propiciar aos alunos um ambiente de sala de aula mais agradável possível. Isso implicará consequentemente, tanto para o professor, como



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

para os alunos, uma atmosfera de respeito, mutualidade e interação, não de maneira tímida, mas com força, foco e determinação.

Na última etapa da atividade, a Equipe A teve que responder ao jogo construído pela Equipe B e vice-versa. Cada equipe teve o tempo de 10 minutos para preencher corretamente a cruzadinha com o vocabulário proposto. Nessa perspectiva, entendemos que jogos eletrônicos podem auxiliar na fixação de vocabulário de línguas estrangeiras. Para Zilles (2001), o ensino de vocabulário é eficaz para todas as séries.

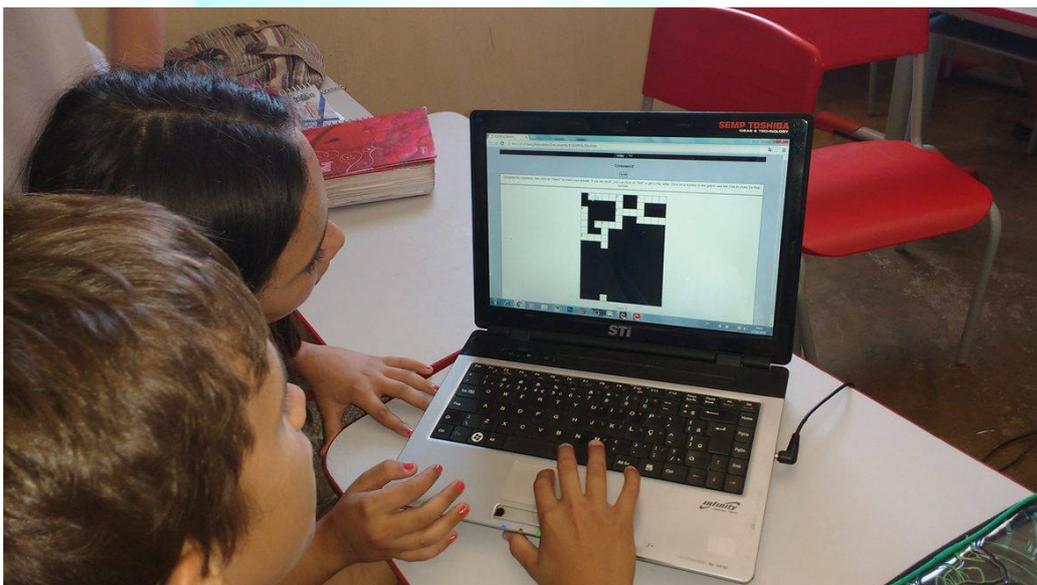


Figura 2 – Uso do *Hot Potatoes* (JCross) - Arquivo pessoal

Na etapa final, em que os alunos responderam as palavras cruzadas, pudemos verificar um bom nível de interação entre os participantes das duas equipes. Isso refletiu na realização da tarefa, uma vez que percebemos a execução acontecer em tempo hábil e com excelentes níveis de acertos. Essa ferramenta, dentre outras do *Hot Potatoes*, pode contribuir para o desenvolvimento das aulas com atividades que promovam interação, motivação e aprendizagem.

Dessa maneira, vale destacar o quanto essa atividade foi relevante para a dinâmica da sala de aula. Ter acesso a uma forma alternativa de educação e aprendizagem dentro do ambiente escolar e poder interagir com os colegas durante a aplicação faz dessa experiência válida em termo sociais e de desenvolvimento cognitivo.

### **Considerações Finais**

Como professores, somos chamados a desapegarmos das aulas tradicionais e vivenciamos como cada vez mais dinamicidade aquilo que queremos compartilhar com os nossos alunos. Há diversos mecanismos que podem nos auxiliar nessa missão. Todavia, é do professor o papel de dar



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

sentido às metodologias e recursos que são utilizados em sala de aula. É preciso haver uma harmonia entre as tecnologias, os métodos e o processo e ensino e aprendizagem.

Acreditamos que um bom planejamento, aliado à estratégia e dinamicidade podem propiciar uma boa aula, e acima tudo um excelente ambiente de aprendizagem. Não podemos ficar inertes e fazermos de conta que não estamos vendo a evolução do mundo, também dentro das nossas escolas. Cabe a nós, vestirmo-nos da busca, da pesquisa, da inovação, da criatividade e da intrepidez para oferecermos aos nossos alunos aquilo que temos de melhor: o conhecimento.

### **Referências**

ALVES, L.R.G.; MINHO, M.R. DA S.; DINIZ, M.V.C. **Gamificação: diálogos com a educação.** In L. M. Fadel et al., EDS. 2014, Gamificação na educação. Florianópolis: Pimenta Cultural, 2014.

ANTUNES, J. C. **Hot potatoes: Guia de utilização.** Centro de Competência da Beira Interior, 2006. Disponível em: [http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/smed/inclusaodigital/materiais2013/tutoriais/hotpotatoes\\_6.pdf](http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/smed/inclusaodigital/materiais2013/tutoriais/hotpotatoes_6.pdf) Acesso em 28/05/2016

CARDOSO, Tereza e MATOS, Filipa. **Aprender línguas estrangeiras no século XXI: teletandem através do skype.** In Educação, Formação & Tecnologias, dezembro 2012. p. 85-95. Disponível em: <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/viewFile/308/173> - acesso em: 14 de abril de 2016.

DEMO, P. **Olhar do educador e novas tecnologias.** B. Téc. Senac: a R. Educ. Prof., Rio de Janeiro, v. 37, n. 2, p. 15-26, mai./ago. 2011.

LEFFA, V. J. **O ensino do inglês no futuro: da dicotomia para a convergência.** In: STEVENS, Cristina Maria Teixeira; CUNHA, Maria Jandyra Cavalcanti. Caminhos e colheita: ensino e pesquisa na área de inglês no Brasil. Brasília: Editora UnB, 2003. p. 225-250.

MENEZES, V. TAVARES, K. BRAGA, J. FRANCO, C. **Alive!: 6º ano.** 1 ed. São Paulo: Editora Anzol, 2012.

PRESTES, M<sup>a</sup> L. de M. **A pesquisa e a construção do conhecimento científico: do planejamento aos textos, da escola à academia.** São Paulo: Rêspel, 2012.

RAMOS, D. K; ROCHA, N. L; LUZ, M. L; SILVESTRIN, D; SCHMAEDECH. **DO uso de jogos eletrônicos para o exercício das habilidades cognitivas: relato de uma experiência no ensino fundamental.** In: Lynn Alves; Jesse Nery. (Org.). Jogos Eletrônicos, Mobilidades e Educações Trilhas em construção. 1ed.Salvador: EDUFBA, 2015, v. 1, p. 293-305.

ZILLES, M. **O Ensino de Vocabulário em contexto de instrução de língua estrangeira.** 2001. 192f. Dissertação (Doutorado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2001.