

## **PESQUISANDO E DESENVOLVENDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS UTILIZANDO O SOFTWARES HOT POTATOES**

**Julio Gabriel Rodrigues Fernandes<sup>1</sup>; Walteno Martins Parreira Júnior<sup>2</sup>;  
Atilio de Melo Faria<sup>3</sup>**

Resumo. Dado o momento educacional onde questões como as metodologias ativas e a gamificação se tornam cada vez mais presentes e necessárias, criar tutoriais que permitam aos docentes e aos professores em formação a possibilidade da aquisição de proficiência no uso dessas ferramentas é de grande valia. Segundo Andrea Padilha (2016), as tecnologias digitais são ferramentas que possibilitam a transformação social e não apenas recursos para distração e entretenimento. E assim, permitem que dentro da escola todos tenham voz e possam criar e compartilhar seus conhecimentos e não simplesmente reproduzir o que outros já fizeram. Dentro de tal proposta, o projeto de pesquisa teve como objetivo a produção de tutoriais simples e objetivos acerca da suite Hot Potatoes em sua versão 7, uma ferramenta que possibilita a criação de atividades interativas e divertidas com grandes possibilidades de uso no meio educacional. No primeiro momento, foi realizada uma ampla pesquisa bibliográfica em artigos disponíveis e coletados na plataforma Google Scholar, no Scielo e outros meios digitais por referenciais teóricos que continham informações acerca do Hot Potatoes, seu histórico de versões e funcionalidades, aplicada junto à exploração prática da ferramenta. No segundo momento, foram pesquisados em diversos artigos também obtidos em repositórios virtuais, sobre tecnologias e mídias educacionais e possibilidades de utilização adequada no ambiente escolar, sobre produção de tutoriais que sejam didáticos, sobre a utilização de softwares educacionais com a iniciativa de uma sala de aula mais participativa e as possibilidades de alcance com relação a tutoriais digitais, visando principalmente a facilidade e democratização do acesso a essas informações. Ao final desse processo foram produzindo tutoriais acerca das funcionalidades e ferramentas que pertencem ao Hot Potatoes em sua versão 7 e sua utilização por professores na produção de atividades que permitam uma participação mais ativa dos alunos no processo de aprendizagem, se utilizando de jogos que a ferramenta produz em vários modos, como exercícios de palavras cruzadas, preenchimento de lacunas, questionários de múltipla escolha e de ordenação textual.

**Palavras-chave:** Gamificação. Mídias educacionais. Produção de material instrucional.

**Apoio:** CNPq

---

<sup>1</sup>Estudante Licenciatura em Computação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, bolsista CNPq (edital 04/2022), julio.fernandes@estudante.iftm.edu.br

<sup>2</sup>Professor, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, Mestre em Educação, Coordenador do Projeto de Pesquisa, Vice-líder do GPETEC, waltenomartins@iftm.edu.br

<sup>3</sup>Estudante Licenciatura em Computação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, Voluntário no projeto de pesquisa, atilio.faria@estudante.iftm.edu.br