

PESQUISANDO E DESENVOLVENDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS UTILIZANDO O SOFTWARES HOT POTATOES

**Julio Gabriel Rodrigues Fernandes¹; Walteno Martins Parreira Júnior²;
Atilio de Melo Faria³**

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

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

²Professor, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, Mestre em Educação, Coordenador do Projeto de Pesquisa, Vice-líder do GPETEC, waltenomartins@ifm.edu.br

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