

PESQUISANDO E DESENVOLVENDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS UTILIZANDO A SUITE HOT POTATOES

Jenyfer Victoria Martins Silva¹; Walteno Martins Parreira Júnior²

Resumo. Atualmente as tecnologias digitais (TDs) estão disponíveis para a maioria dos professores e estudantes. Escreve Andrea Padilha (2016), que as tecnologias digitais são ferramentas que possibilitam a transformação social e não apenas recursos para distração e entretenimento, logo, permitem que dentro da escola todos tenham voz e possam criar e compartilhar seus conhecimentos e não simplesmente reproduzir o que outros já fizeram. Portanto, o projeto de pesquisa teve como objetivo o desenvolvimento de tutoriais da suite Hot Potatoes em sua versão 7. A suíte permite o desenvolvimento de cinco aplicações diferentes: JCross, JCloze, JQuiz, JMix, JMatch e o The Masher que é um aglutinador de aplicações desenvolvidas. No primeiro momento, foram pesquisados diversos artigos obtidos em repositórios virtuais, sobre tecnologias e mídias educacionais, desenvolvimento de objetos de aprendizagem (OA), bem como também das possibilidades de utilização adequada no ambiente escolar de materiais pedagógicos, descrevendo características necessárias a 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 a facilidade e democratização do acesso a essas informações. Segundo Barbosa, Fernandes e Parreira Júnior (2015), sobre trabalhar com a oferta de tutorial relacionados ao Hot Potatoes, escrevem que a proposta do trabalho desenvolvido não é fornecer uma receita de como ensinar, mas sim, criar condições de que o professor possa ter referências de recursos digitais, compará-las com suas práticas e inseri-las numa sequência didática adequada à realidade de seus alunos e à proposta pedagógica da escola. Ao final desse processo foram desenvolvidos tutoriais explicando as funcionalidades e ferramentas que pertencem ao Hot Potatoes e as possibilidades de utilização por professores na produção de atividades que permitam uma participação mais ativa dos alunos no processo de aprendizagem. As atividades são de exercícios de palavras cruzadas, preenchimento de lacunas, questionários de múltipla escolha e de ordenação textual entre outras.

Palavras-chave: Mídias educacionais. Objetos de aprendizagem. Produção de material instrucional. Tecnologias Digitais.

Apoio: CNPq

¹Estudante Técnico em Comércio integrado ao Ensino Médio, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, bolsista CNPq (edital 06/2022), jenyfer.silva@estudante.iftm.edu.br

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