

Guia Instrucional do

Hot Potatoes

2023

2022, 2023, IFTM Campus Uberlândia Centro

GPETEC - Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologia e Ciências

Linha de pesquisa: Desenvolvimento de aplicativos tecnológicos e softwares educacionais

Coordenação dos Projetos: Professor Mestre Walteno Martins Parreira Jr

Projetos Participantes

Projeto de Pesquisa: Pesquisando e Desenvolvendo Atividades Pedagógicas Utilizando o Softwares Hot Potatoes (Editais nº 04/2022 CNPq e 06/2022 CNPq-EM)

Autores

Walteno Martins Parreira Júnior - Professor da Licenciatura em Computação, do Curso Técnico Integrado em Produção de Jogos Digitais e da Pós-graduação Lato sensu em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação, Vice-líder do GPETEC e Coordenador de Projetos de Pesquisa em Informática Aplicada à Educação. Editais nº 04/2022 CNPq e 06/2022 CNPq-EM.

Gabriel Pereira Lopes. Professor dos Cursos Técnicos Integrados em Comércio, Desenvolvimento de Sistemas e Produção de Jogos Digitais. Docente do curso concomitante em Redes de Computadores. Membro do GPETEC.

Jenyfer Victoria Martins Silva. Discente do Curso Técnico Integrado Comércio do Campus Uberlândia Centro. Bolsista CNPq. (Edital nº 06/2022 CNPq-EM)

Júlio Gabriel Rodrigues Fernandes. Discente do Curso de Licenciatura em Computação do Campus Uberlândia Centro. Bolsista CNPq. (Edital nº 04/2022 CNPq)

Atílio de Melo Faria. Discente do Curso de Licenciatura em Computação do Campus Uberlândia Centro. Voluntário do projeto.

Revisão

De responsabilidade dos autores.

Capa

Walteno Martins Parreira Júnior

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	2
1.1	Demonstrando como alterar o idioma utilizado na suíte	2
2	DESENVOLVIMENTO	4
2.1	Apresentação da suíte Hot Potatoes	4
2.2	Apresentando o JQuiz	4
2.3	Apresentando o JMatch	8
2.4	Apresentando o JMix	11
2.5	Apresentando o JCloze	14
2.6	Apresentando o JCross	17
2.7	Apresentando o The Masher	20
3	CONCLUSÃO	24
	REFERÊNCIAS	25

1 - INTRODUÇÃO

Hot Potatoes é um software gratuito e de código aberto que permite criar uma variedade de atividades interativas de aprendizado, como testes, sopas de palavras, cruzadinhas, ajustes de texto e outras. É amplamente utilizado por educadores e professores para criar exercícios on-line para seus alunos em diversos níveis de ensino.

O Hot Potatoes é conhecido por sua facilidade de uso e não requer habilidades de programação avançadas, tornando-o acessível a todos. Ele é compatível com plataformas Mac e Windows. Este guia instrucional apresentará a versão mais recente do produto em questão, a qual corresponde à versão 7.

Está disponível para download em <https://hot-potatoes.br.uptodown.com/windows>

1.1 Demonstrando como alterar o idioma utilizado na suite.

As figuras de números 1 a 3 apresentam a sequência para alterar o idioma utilizado na suíte do Hot Potatoes.

1º PASSO: Acesse as “opções” no menu e localize a seção “interface” (Figura 1).

Figura 1 - Acesso às configurações



Fonte: Autoria própria (2023)

2º PASSO: Em seguida, escolha a opção “carregar ficheiro de interface” (Figura 2)

Figura 2 - Definindo a interface



Fonte: Autoria própria (2023)

3º PASSO: Por fim, procure pela pasta correspondente à linguagem desejada e o idioma será alterado instantaneamente

Figura 3 - Selecionando a linguagem



Fonte: Autoria própria (2023)

2 - DESENVOLVIMENTO

2.1 Apresentação da suite Hot Potatoes

A Figura 4 apresenta a tela inicial da Suite Hot Potatoes, onde estão os ícones das ferramentas. Para selecionar uma ferramenta é só clicar no ícone.

Figura 4 - Mostrando as ferramentas



Fonte: Autoria própria (2023)

Funcionalidade de cada ferramenta:

JCloze: Uma ferramenta com grande potencial para criar exercícios de preenchimento de lacunas.

JQuiz: Permite a criação de questões de múltipla escolha de forma eficiente.

JMatch: Facilita a geração de exercícios de correspondência de colunas.

JCross: Oferece a capacidade de criar exercícios interativos de palavras cruzadas.

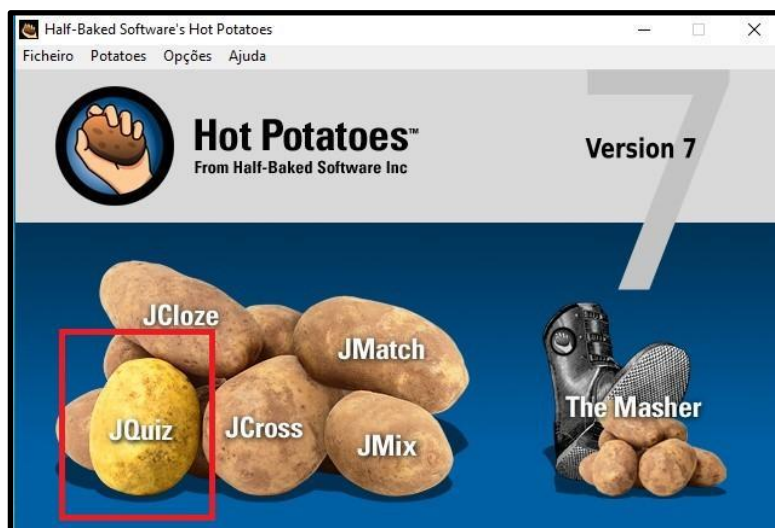
JMix: Possibilita a criação de atividades que envolvem a ordenação de sentenças textuais.

Além disso, tem o **The Masher**, que é uma ferramenta versátil que permite combinar várias atividades em uma única, possibilitando a criação de provas e avaliações complexas de forma simplificada.

2.2 Apresentando o JQuiz

Essa ferramenta é usada para criar quizzes interativos. É possível criar perguntas de múltipla escolha, completar frases, verdadeiro e falso, correspondência, etc. A Figura 5 apresenta a ferramenta selecionada.

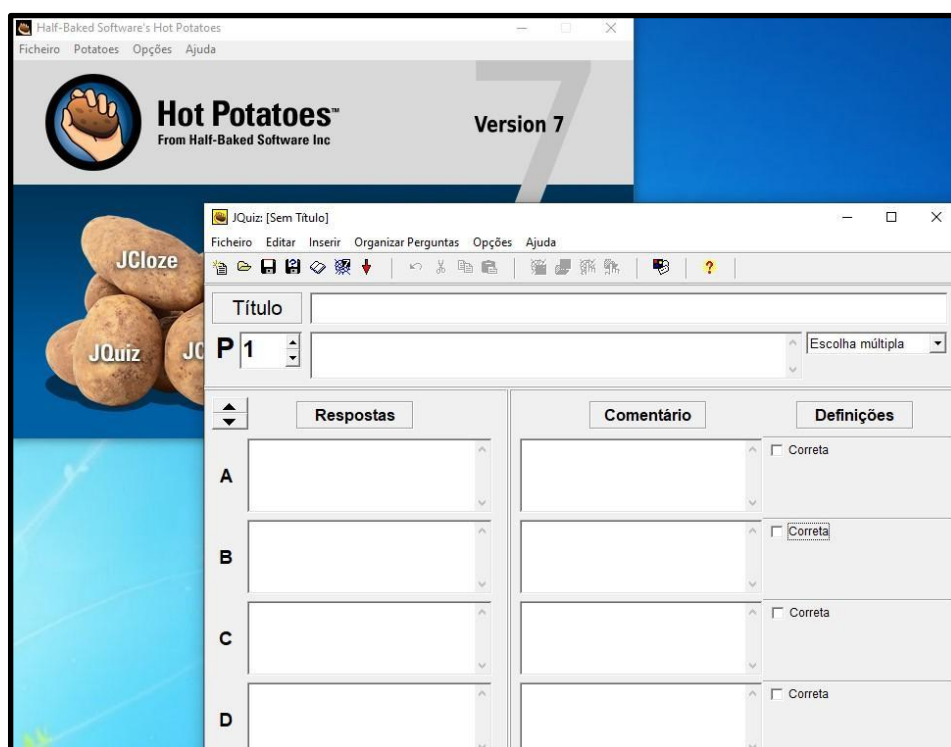
Figura 5 - Mostrando a ferramenta JQuiz



Fonte: Autoria própria (2023)

Conforme apresentado na Figura 6, este é o passo inicial no qual você pode inserir perguntas, opções de resposta múltipla e muitas outras alternativas.

Figura 6 - Explorando o interior da ferramenta

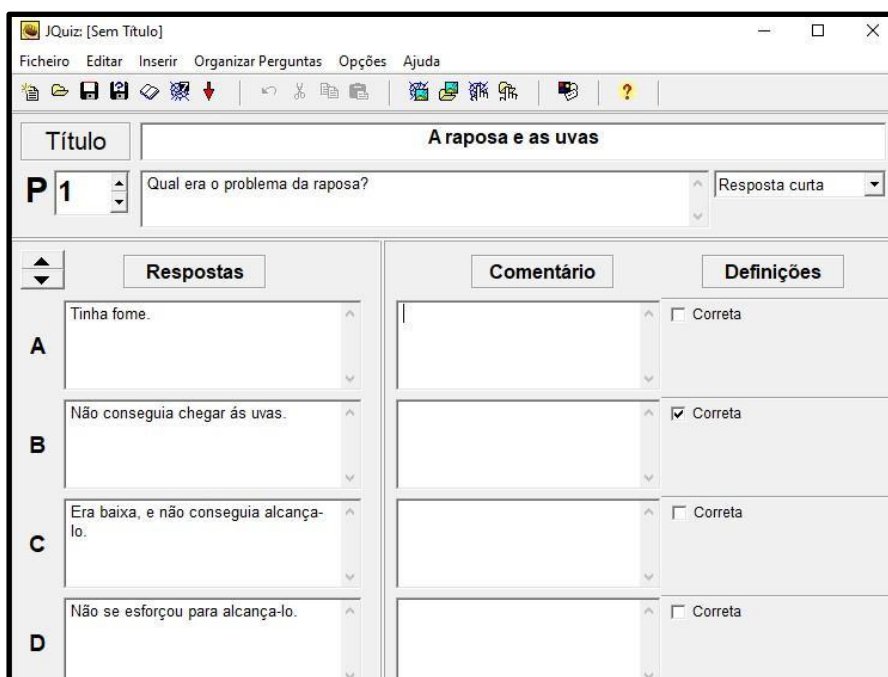


Fonte: Autoria própria (2023)

Exemplo:

A Figura 7 apresenta um exemplo de elaboração de uma atividade na ferramenta JQuiz.

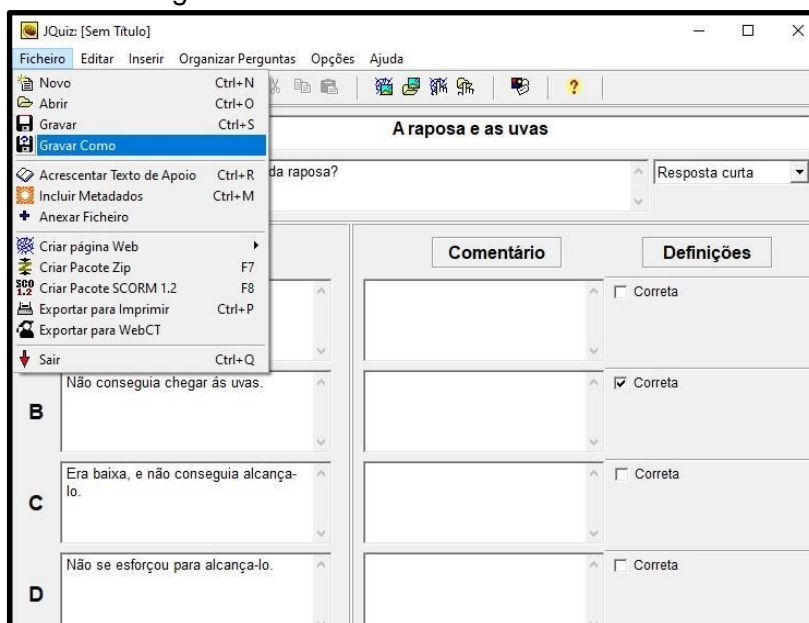
Figura 7 - Um exemplo que ilustra o funcionamento da ferramenta



Fonte: Autoria própria (2023)

- Para salvar a atividade elaborada no JQuiz, selecione a opção “ficheiro” ou “arquivo” e, em seguida, a opção “gravar como” (Figura 8).

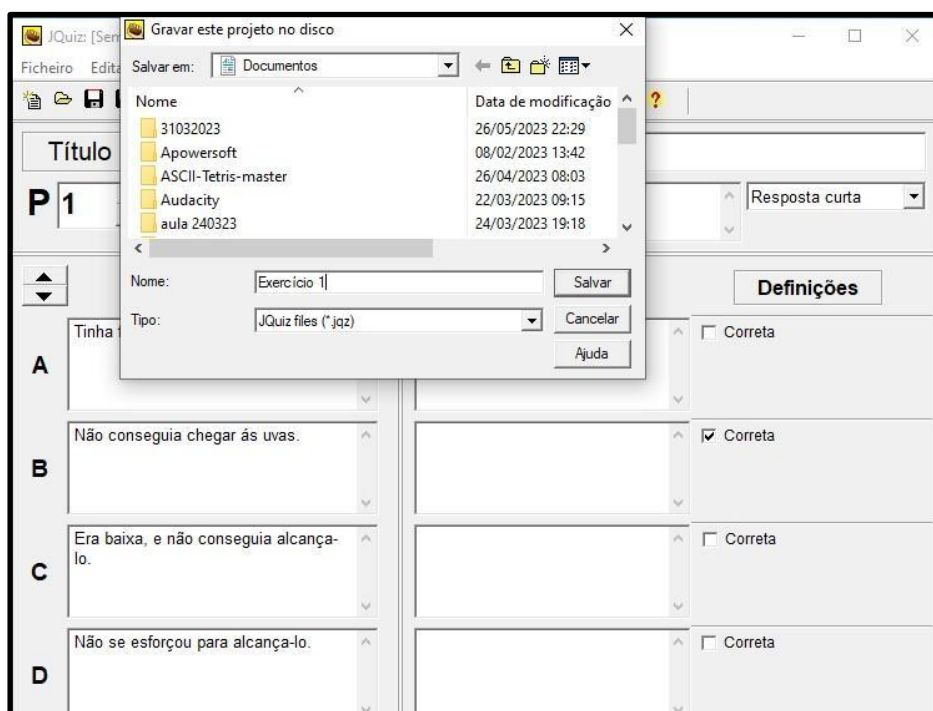
Figura 8 - Como salvar a atividade criada



Fonte: Autoria própria (2023)

- Posteriormente, escolha a pasta na qual deseja salvar o exercício em questão, conforme pode ser observado na Figura 9.

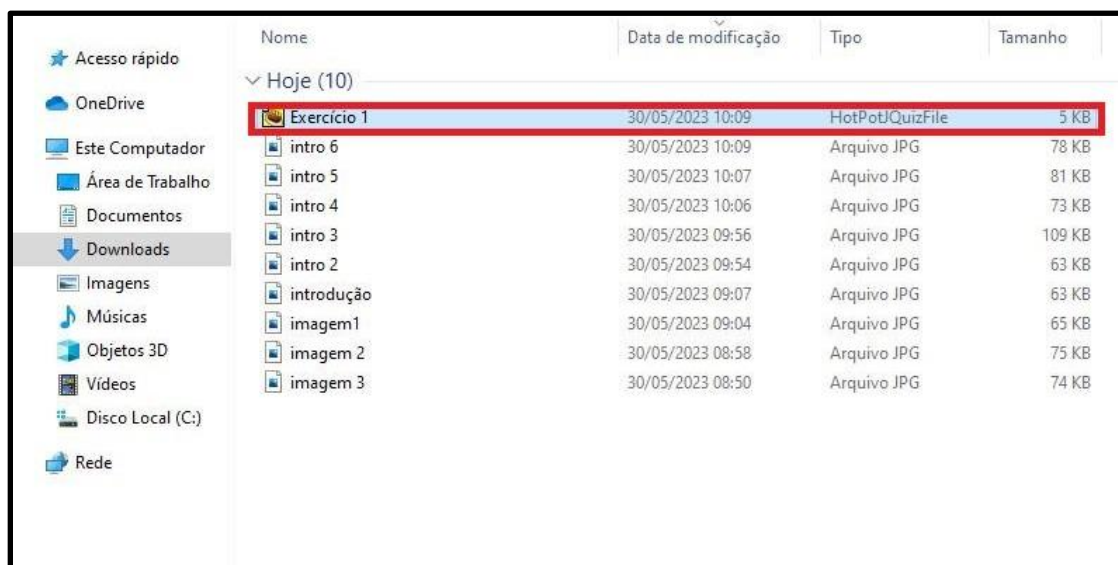
Figura 9 - Selecionando onde ficará salvo a atividade



Fonte: Autoria própria (2023)

- Feito isso, o arquivo em questão será armazenado na pasta previamente escolhida conforme a Figura 10.

Figura 10 - Arquivo armazenado na pasta previamente selecionada

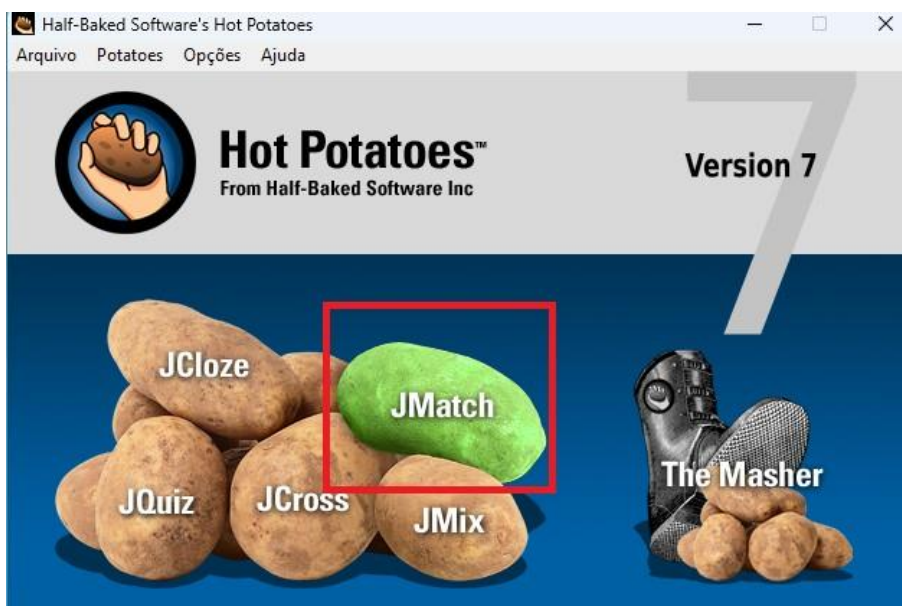


Fonte: Autoria própria (2023)

2.3 Apresentando o JMatch

Destinado a criar atividades de correspondência, onde o usuário deve associar duas colunas de informações. É uma ótima ferramenta para atividades de vocabulário e conceitos, entre outras oportunidades (Figura 11).

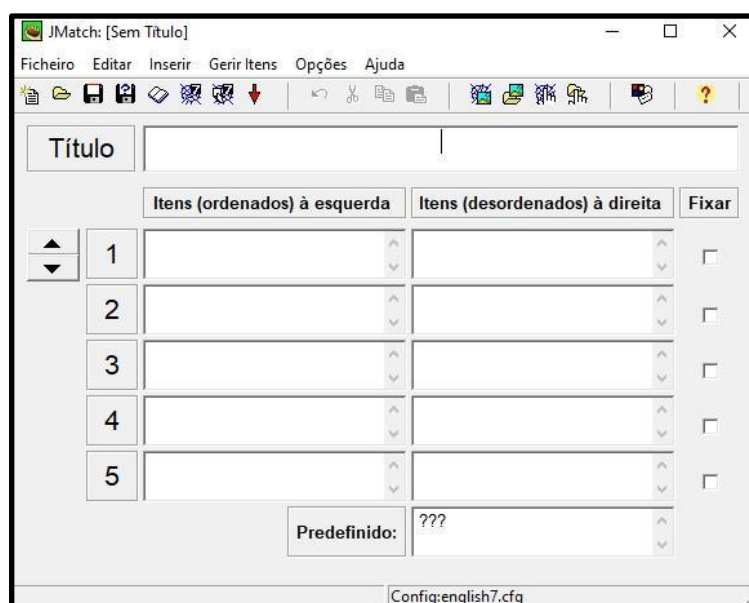
Figura 11 - Mostrando a ferramenta JMatch



Fonte: Autoria própria (2023)

-
- Como apresentado na Figura 12, o JMatch faz exercícios de atividades de vocabulário, ou seja, de associar duas colunas de informações.

Figura 12 - Explorando o interior da ferramenta

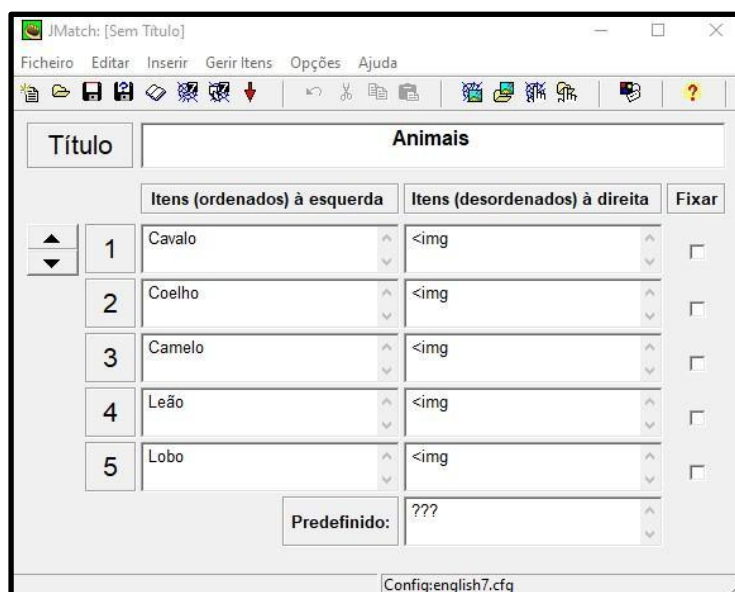


Fonte: Autoria própria (2023)

Exemplo:

- A Figura 13 apresenta um exemplo ilustrativo do funcionamento da ferramenta de associação.

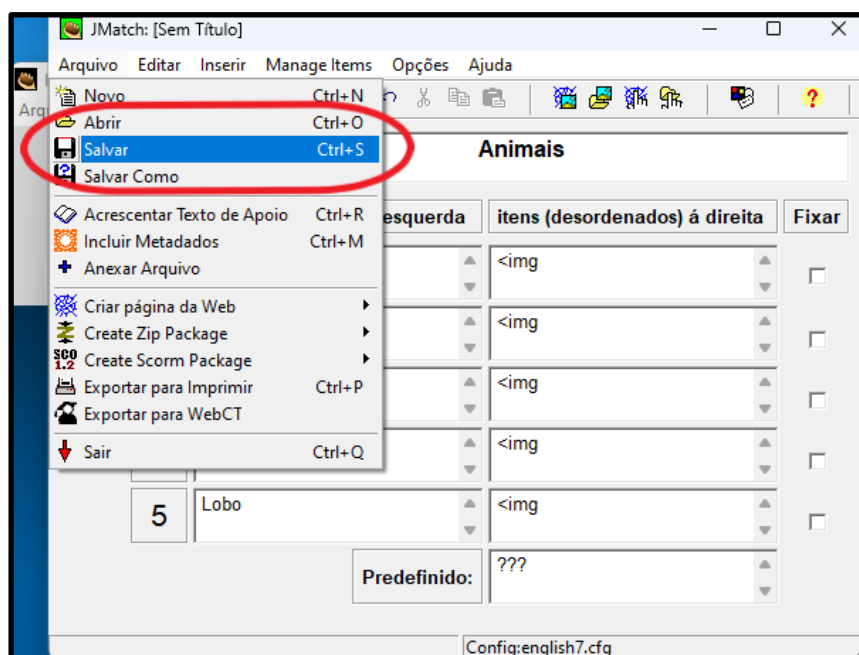
Figura 13 - Ferramenta de associação



Fonte: Autoria própria (2023)

-
- Para salvar o JMatch, selecione a opção “ficheiro” ou “arquivo” e, em seguida, a opção “salvar”. A Figura 14 demonstra como salvar a atividade elaborada.

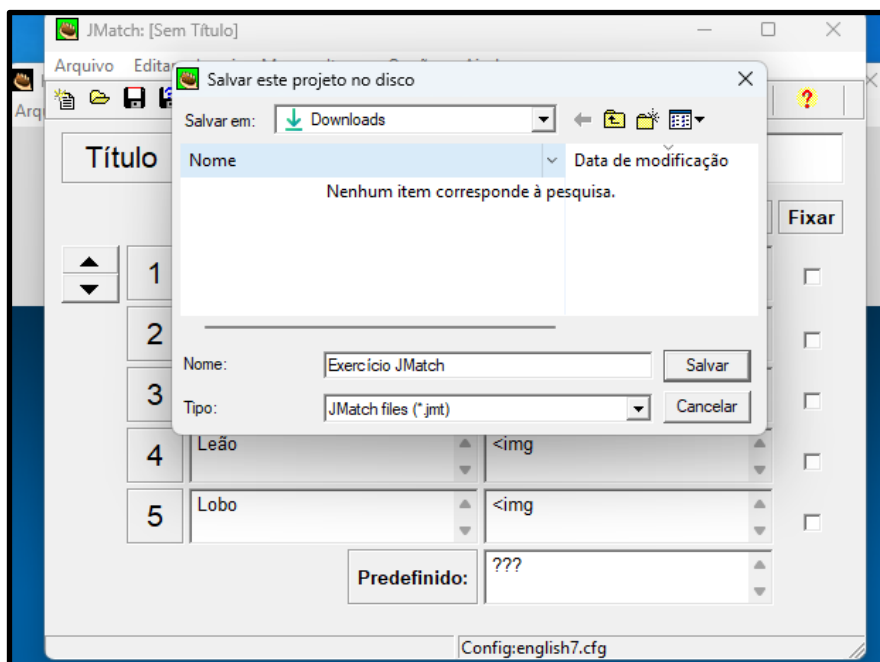
Figura 14 - Como salvar a atividade criada



Fonte: Autoria própria (2023)

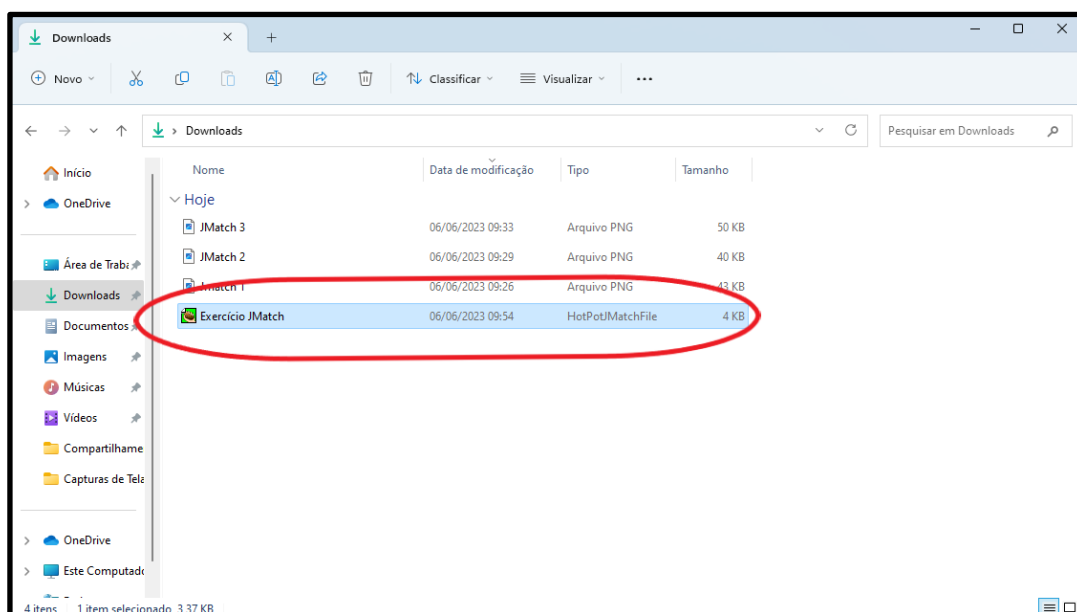
- Na sequência, escolha a pasta na qual deseja guardar o referido exercício (Figura 15).

Figura 15 - Selecionando onde ficará salvo a atividade



Fonte: Autoria própria (2023)

-
- Em seguida, o arquivo em questão será armazenado na pasta previamente escolhida. A Figura 16 mostra o arquivo armazenado.
- Figura 16 - O arquivo armazenado na pasta previamente escolhida



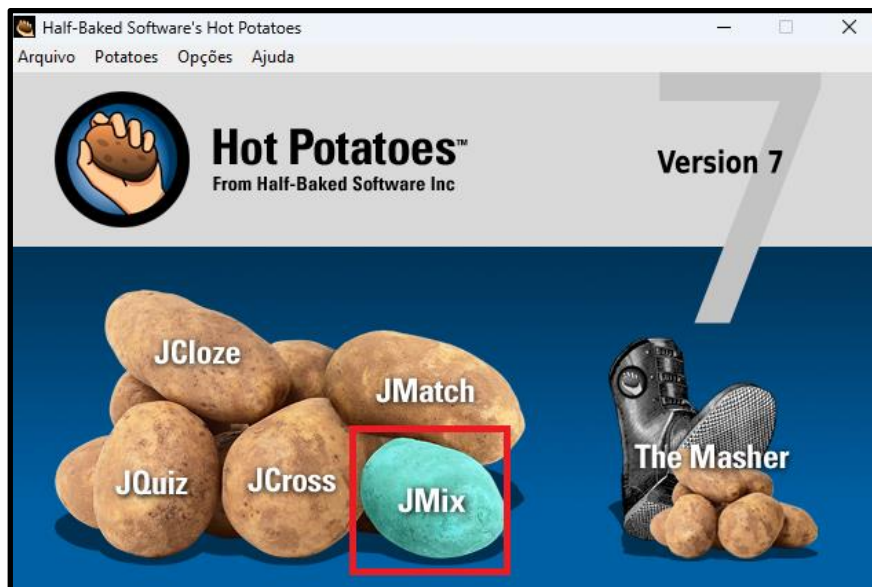
Fonte: Autoria própria (2023)

2.4 Apresentando o JMix

Essa ferramenta é usada para criar atividades de compatibilidade de texto. O usuário deve agrupar as palavras ou frases em um determinado tipo de ordem.

A Figura 17 mostra a seleção do ícone na tela inicial.

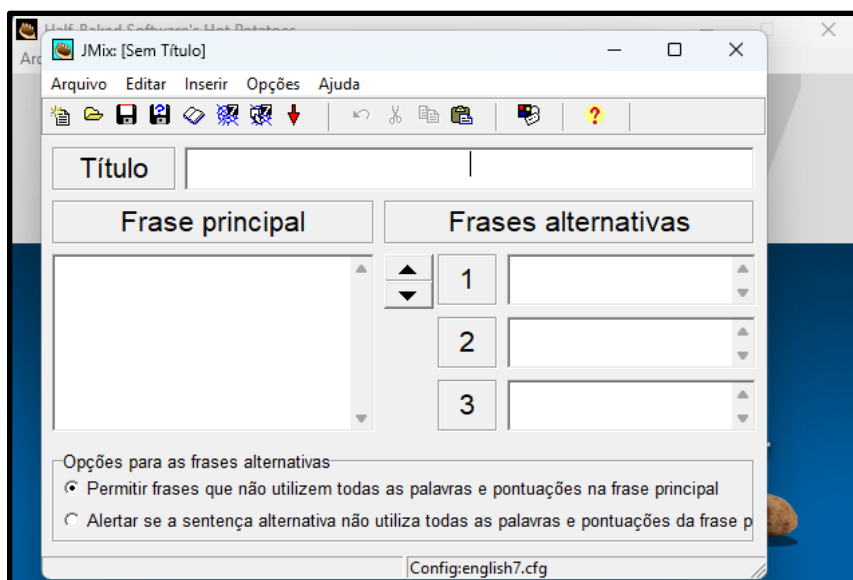
Figura 17 - Selecionando a ferramenta JMix



Fonte: Autoria própria (2023)

-
- Como apresentado na Figura 18, o JMix faz atividades de compatibilidade de texto, o qual deve agrupar as palavras ou frases em um determinado tipo de ordem.

Figura 18 - Explorando o interior da ferramenta

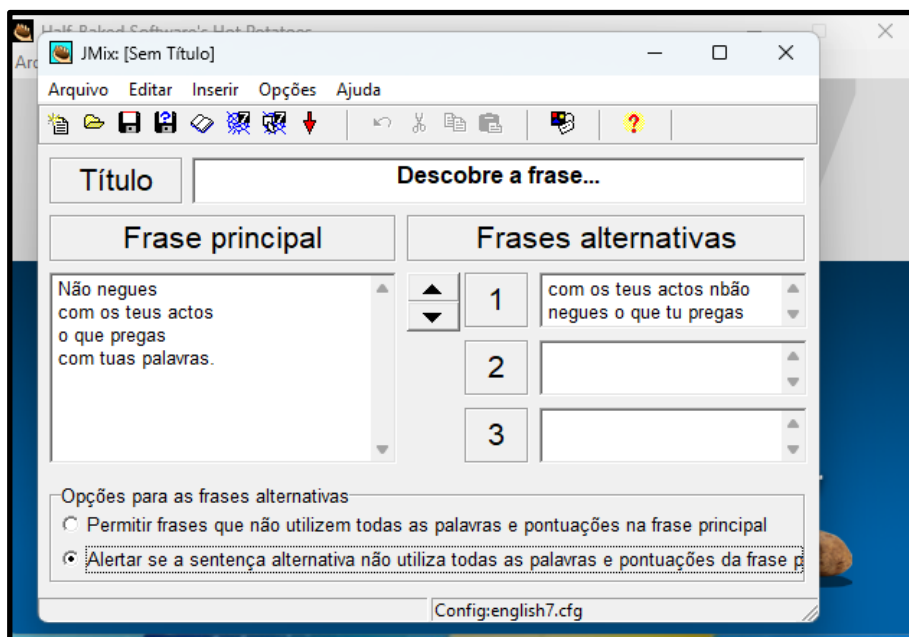


Fonte: Autoria própria

Exemplo:

- A Figura 19 apresenta um exemplo que ilustra o funcionamento da ferramenta, na parte à esquerda a frase proposta e na área a direita uma das frases alternativas que podem ser aceitas.

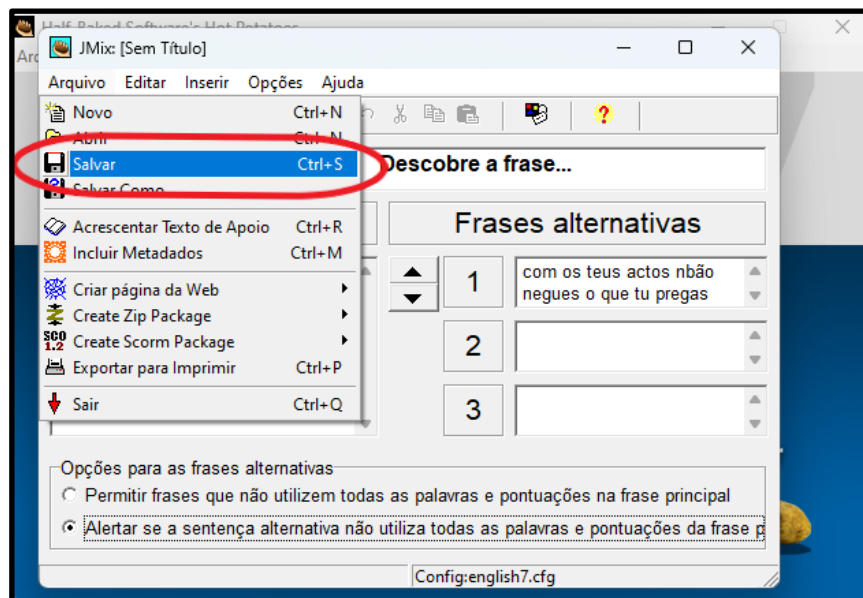
Figura 19 - Um exemplo que ilustra o funcionamento da ferramenta



Fonte: Autoria própria (2023)

- Para salvar o JMIX, selecione a opção “arquivo” e, em seguida, a opção “salvar” (Figura 20).

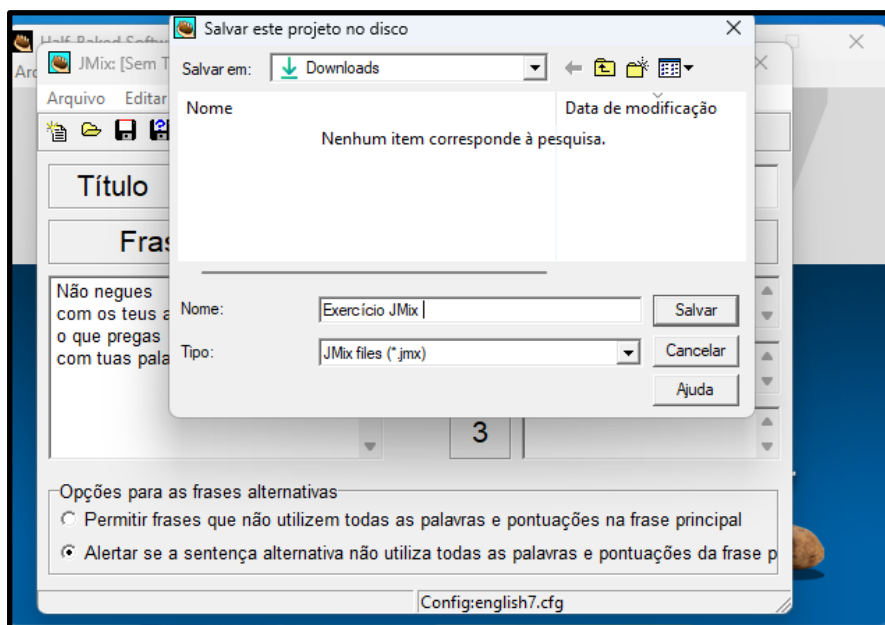
Figura 20 - Como salvar a atividade criada



Fonte: Autoria própria (2023)

- Posteriormente, escolha a pasta na qual deseja guardar o referido exercício (Figura 21).

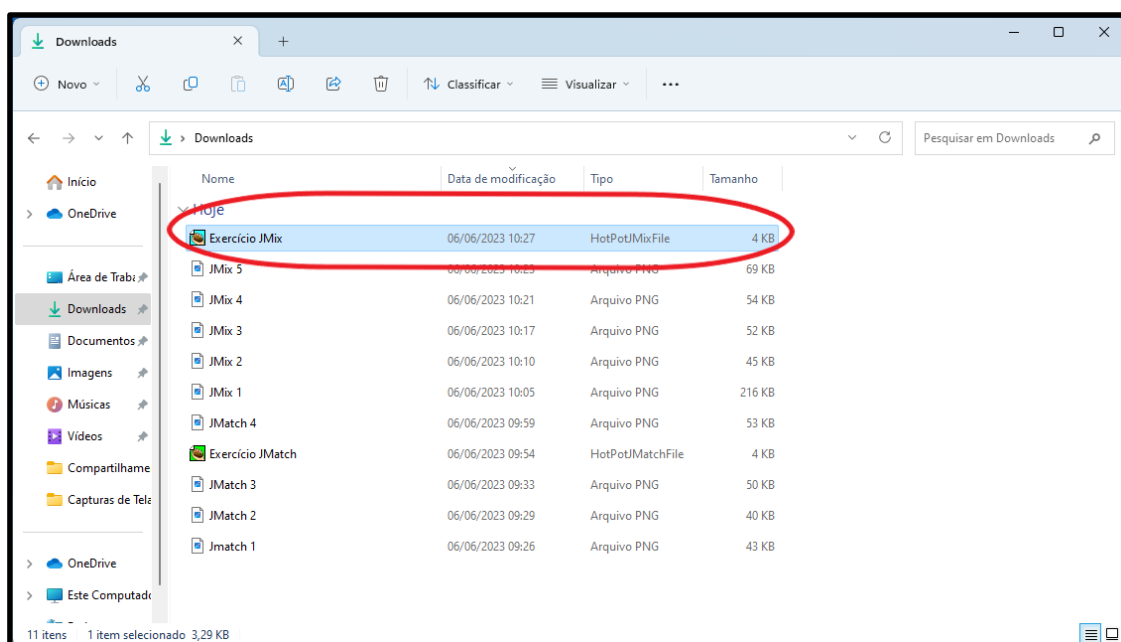
Figura 21 - Selecionando onde ficará salvo a atividade



Fonte: Autoria própria (2023)

- Em seguida, o arquivo em questão será armazenado na pasta previamente escolhida (Figura 22).

Figura 22 - Demonstrando o arquivo armazenado

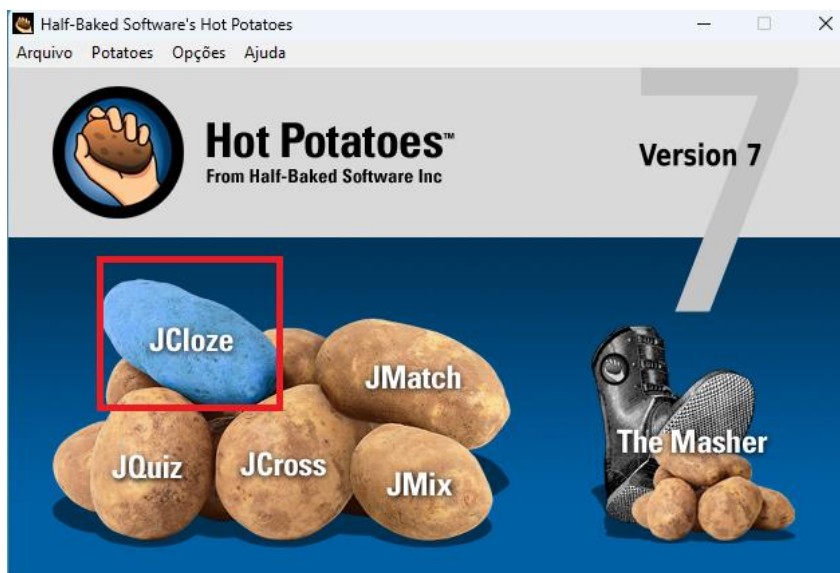


Fonte: Autoria própria (2023)

2.5 Apresentando o JCloze

Usado para criar atividades de preenchimento de lacunas. O usuário pode deixar em branco uma ou mais palavras de uma frase, parágrafo ou texto e, em seguida, o aluno deve preencher corretamente essas lacunas (Figura 23).

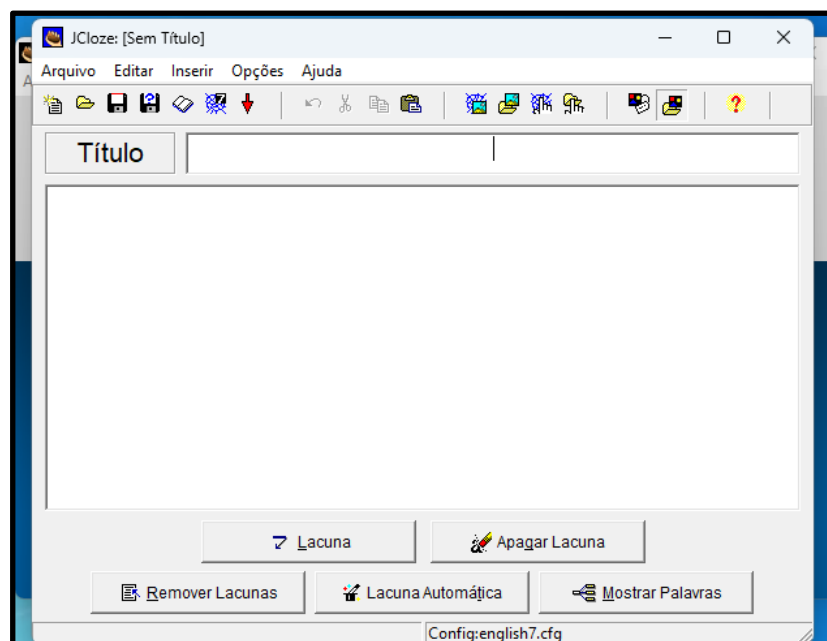
Figura 23 - Selecionando a ferramenta JCloze



Fonte: Autoria própria (2023)

- Conforme apresentado na Figura 24, a ferramenta JCloze que permite a criação de atividades de preenchimento de lacunas.

Figura 24 - Explorando o interior da ferramenta

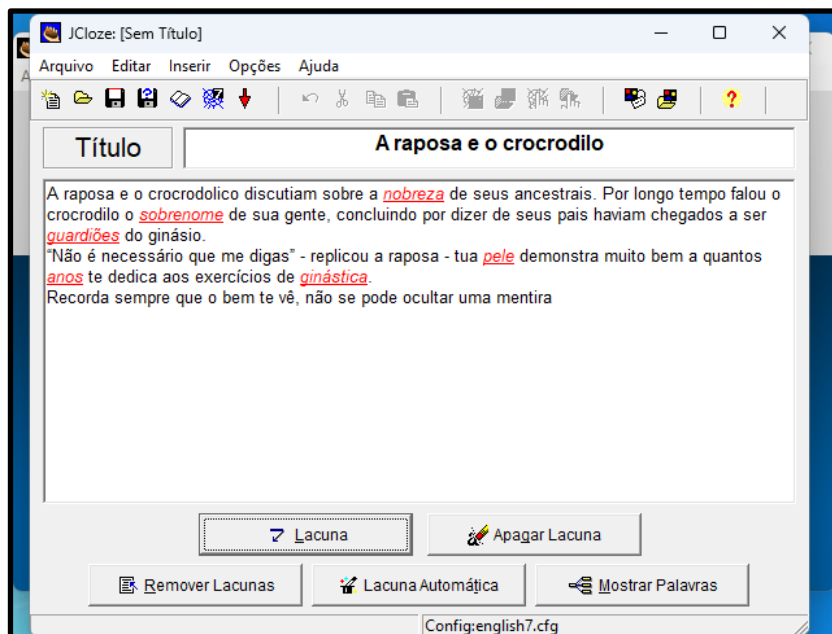


Fonte: Autoria própria (2023)

Exemplo:

- A Figura 25 mostra um exemplo de funcionamento da ferramenta, onde as palavras em vermelho devem ser preenchidas no momento da execução do exercício, pois são as lacunas.

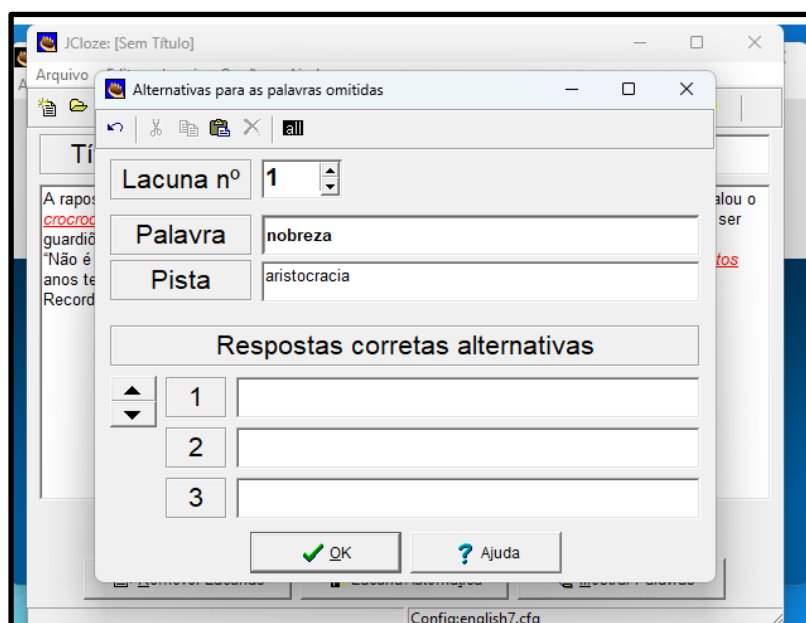
Figura 25 - Exemplo do funcionamento da ferramenta



Fonte: Autoria própria (2023)

- A Figura 26 mostra um exemplo do preenchimento das informações da primeira lacuna da frase, onde é possível ver a palavra, a pista e as opções alternativas para a palavra a ser digitada na lacuna.

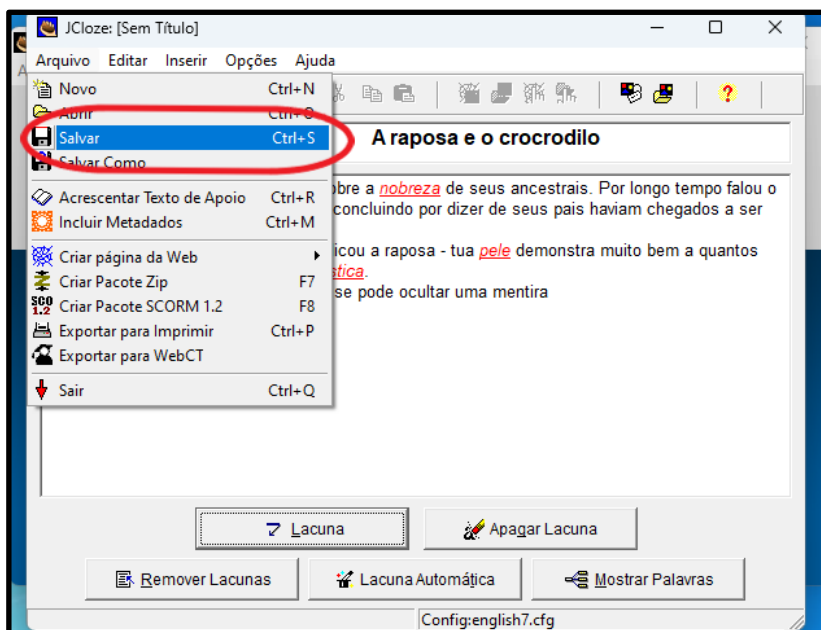
Figura 26 - Um exemplo que ilustra o funcionamento da ferramenta



Fonte: Autoria própria (2023)

- Para salvar o JCloze, selecione a opção “ficheiro” ou “arquivo” e, em seguida, a opção “salvar” (Figura 27).

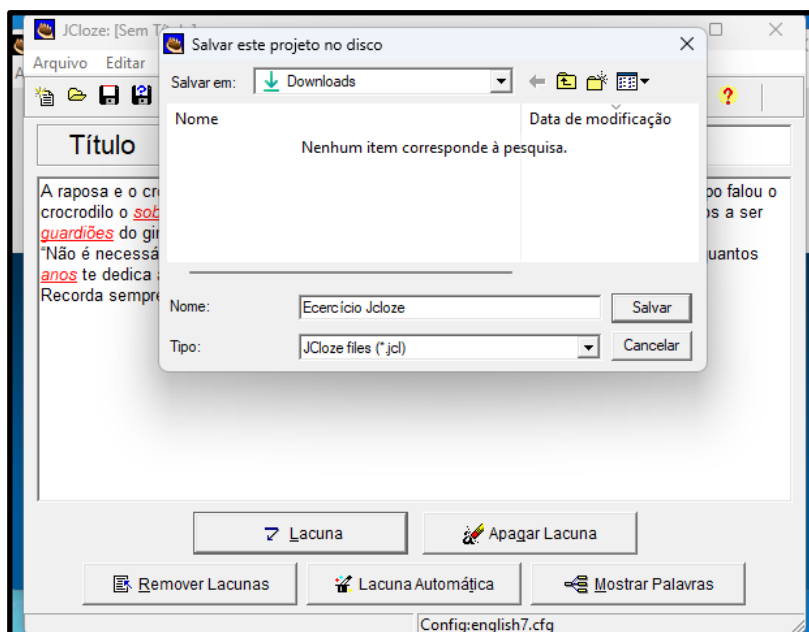
Figura 27 - Como salvar a atividade criada



Fonte: Autoria própria (2023)

- A Figura 28, mostra na sequência a escolha da pasta na qual deseja guardar o referido exercício.

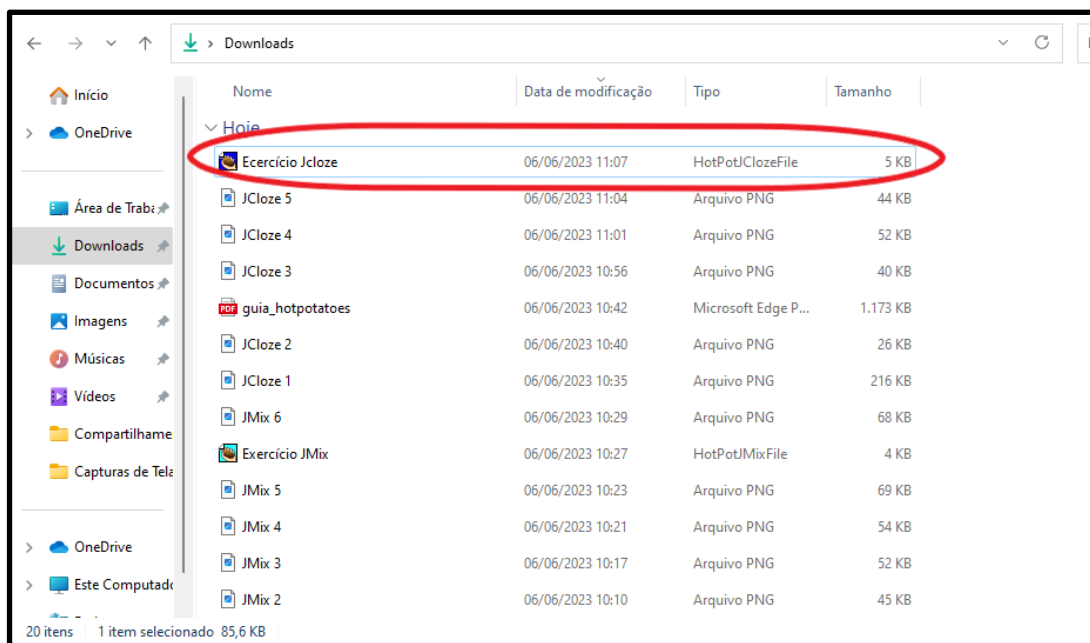
Figura 28 - Selecionando onde a atividade será salva



Fonte: Autoria própria (2023)

- Em seguida, o arquivo em questão será armazenado na pasta previamente escolhida conforme pode ser observado na Figura 29.

Figura 29 - Demonstrando o arquivo armazenado na pasta previamente escolhida

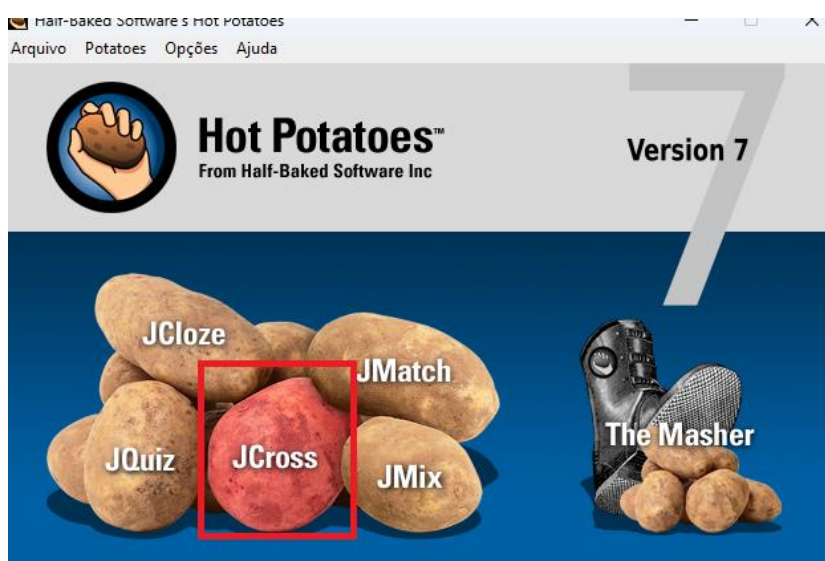


Fonte: Autoria própria (2023)

2.6 Apresentando o JCross

É uma ferramenta utilizada para criar palavras-cruzadas interativas. É possível personalizar o layout e as dicas para tornar a atividade mais envolvente. A Figura 30 apresenta a seleção da ferramenta na tela principal da suite.

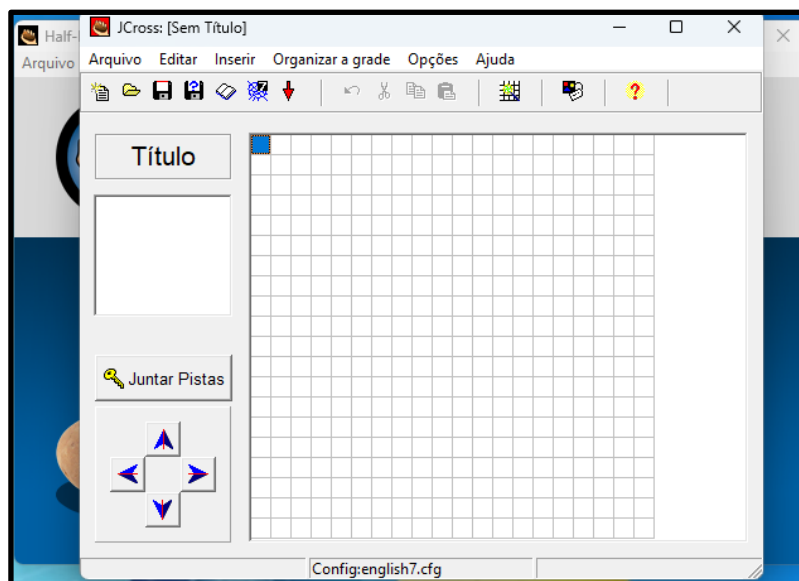
Figura 30 - Mostrando a ferramenta JCross



Fonte: Autoria própria (2023)

- Como apresentado na Figura 31, o JCross cria atividades de palavras cruzadas interativas.

Figura 31 - Explorando o interior da ferramenta

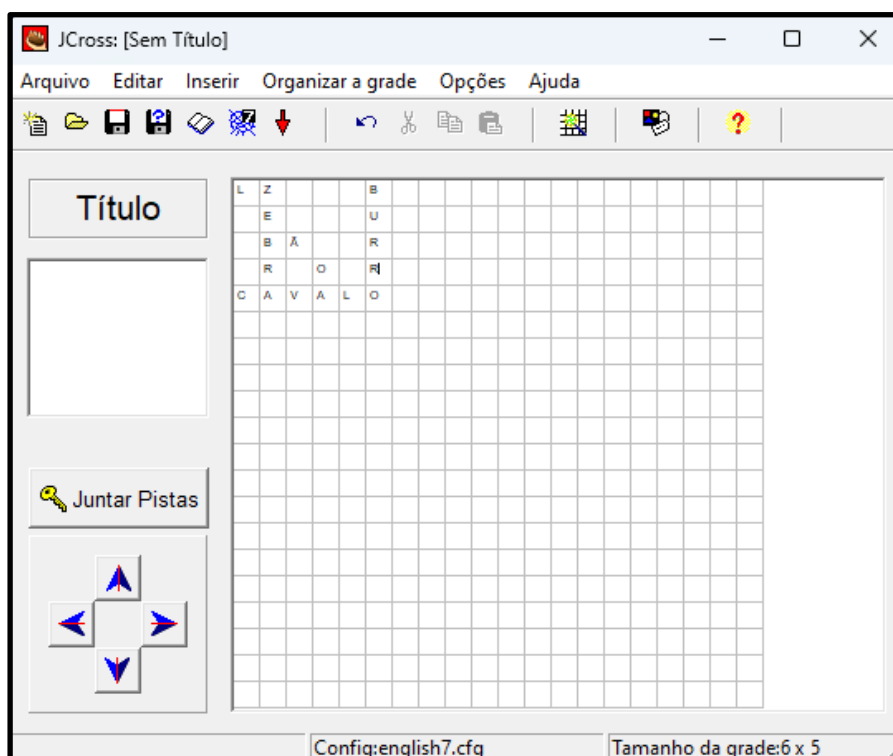


Fonte: Autoria própria (2023)

Exemplo:

- A Figura 32 apresenta um exemplo do funcionamento da ferramenta, onde as palavras estão sendo organizadas no reticulado.

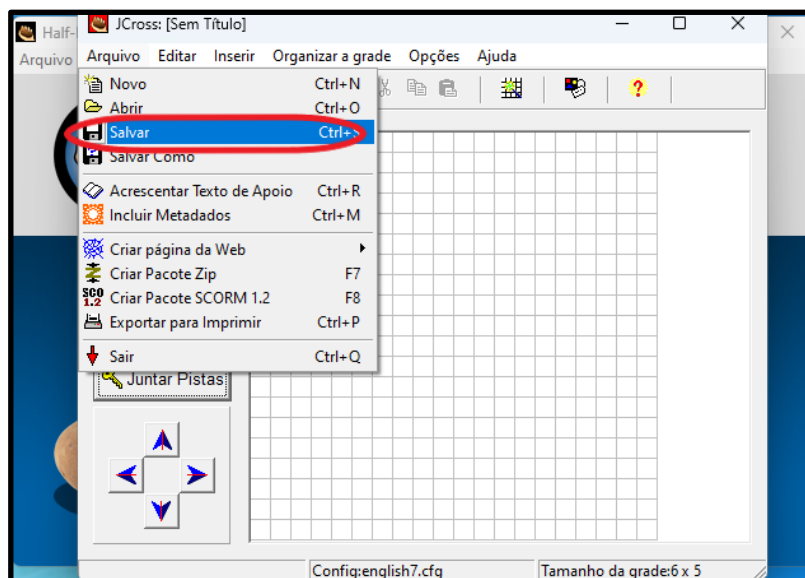
Figura 32 - O funcionamento da ferramenta



Fonte: Autoria própria (2023)

- A Figura 33 mostra como utilizar a opção salvar no JCross, selecionar a opção “arquivo” e, em seguida, a opção “salvar”.

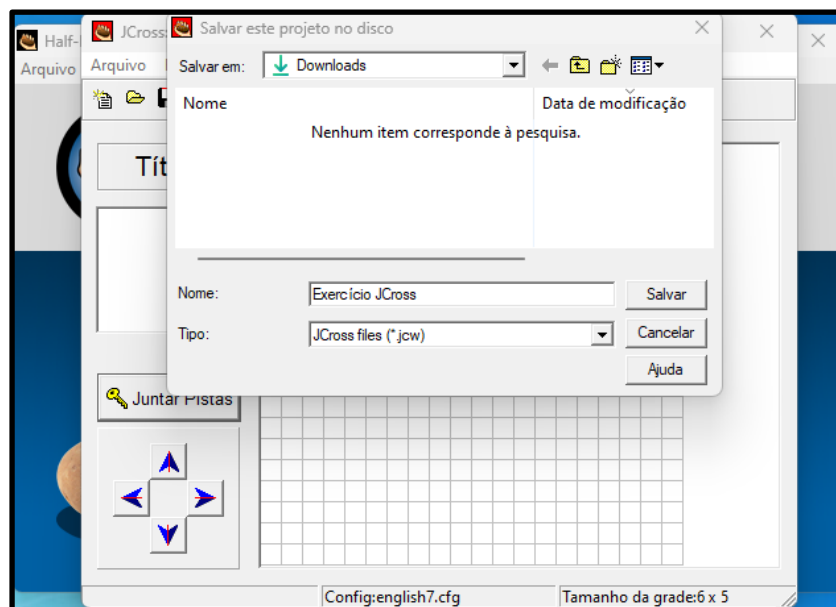
Figura 33 - Como salvar a atividade criada



Fonte: Autoria própria (2023)

- Posteriormente, a escolha a pasta na qual deseja guardar o exercício elaborado (Figura 34).

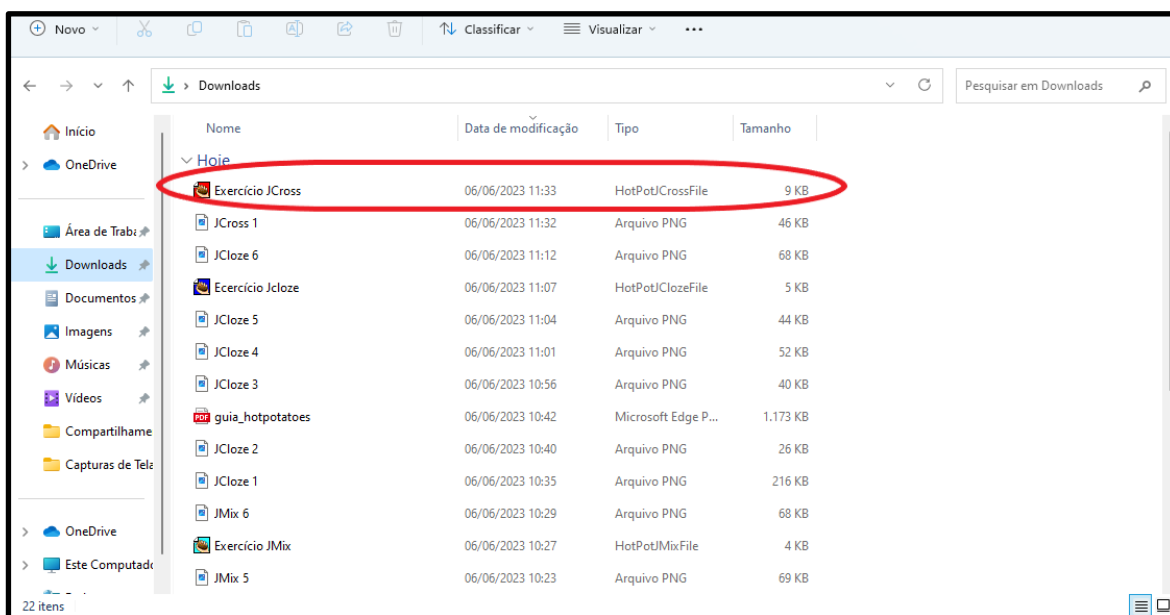
Figura 34 - Selecionando onde ficará salvo a atividade



Fonte: Autoria própria (2023)

- A Figura 35, mostra o arquivo armazenado na pasta escolhida.

Figura 35 - Arquivo na pasta selecionada

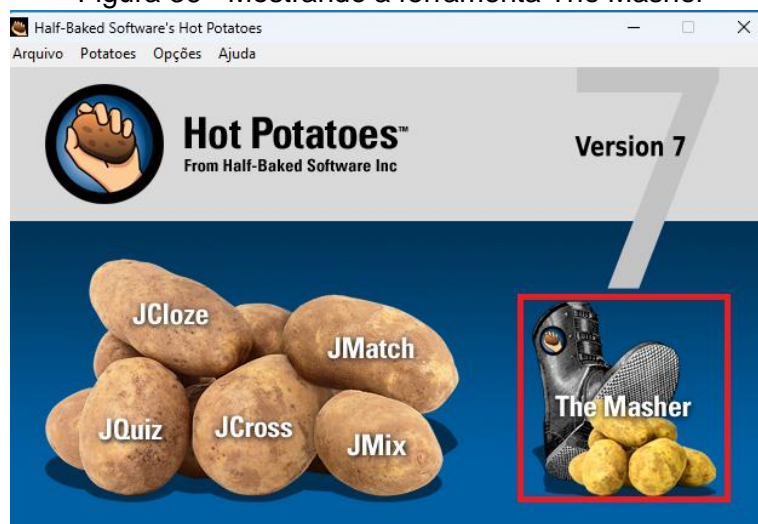


Fonte: Autoria própria (2023)

2.7 Apresentando o The Masher

- Essa ferramenta permite criar pacotes de atividades do Hot Potatoes em um site de maneira fácil e rápida. É ótimo para compartilhar as atividades com outros professores ou alunos.

Figura 36 - Mostrando a ferramenta The Masher



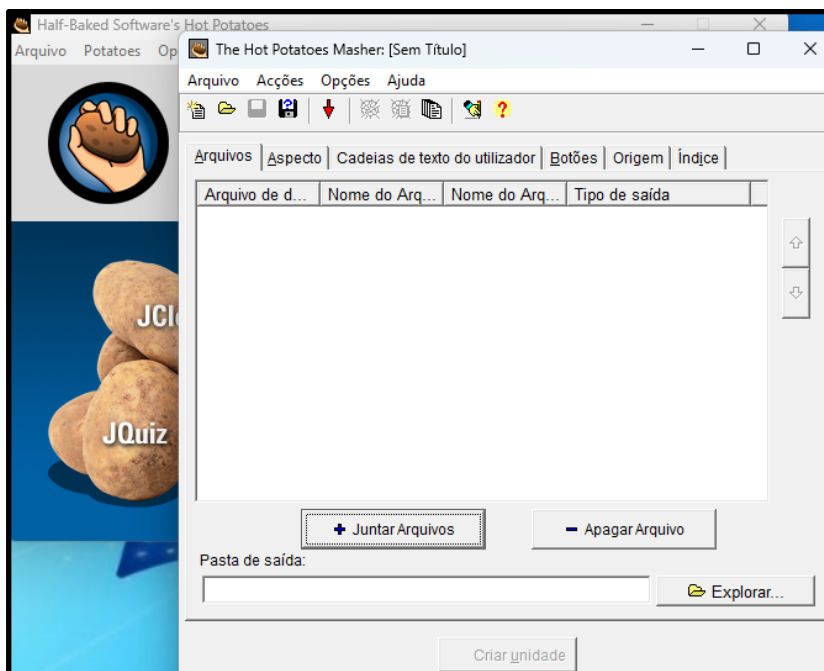
Fonte: Autoria própria (2023)

-
- Como apresentado nas próximas páginas deste tutorial, o The Masher cria pacotes de atividades Hot Potatoes que foram previamente desenvolvidos. O Exemplo a seguir mostra os passos para gerar este conjunto de

Exemplo:

- A Figura 37 mostra a sequência, selecione a opção “juntar arquivos”.

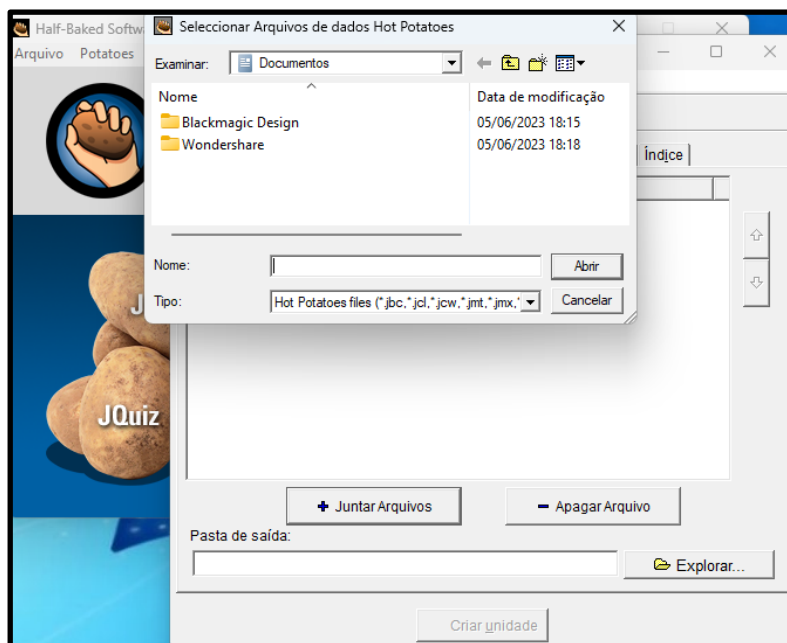
Figura 37 - Explorando o interior da ferramenta



Fonte: Autoria própria (2023)

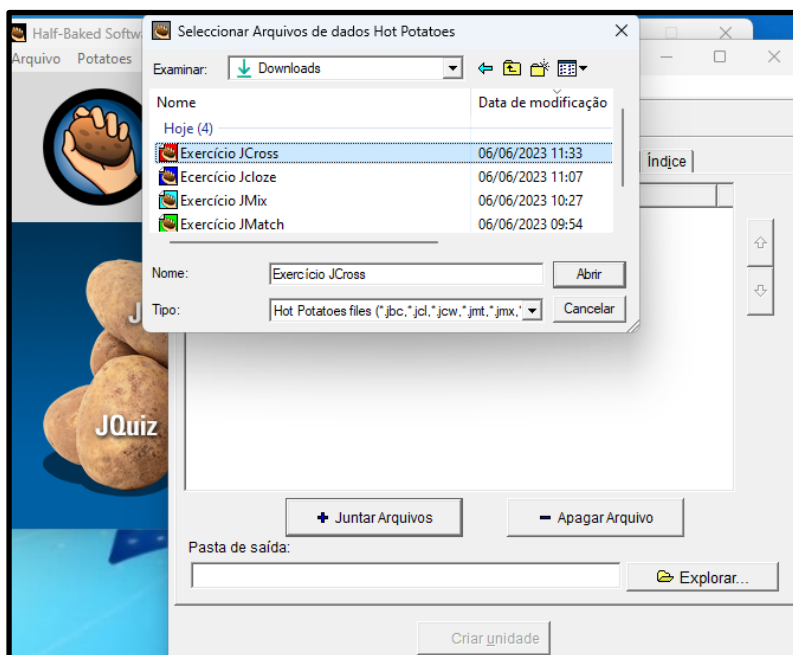
- Posteriormente selecione os arquivos das atividades desenvolvidas que deseja juntar, conforme as Figuras 38 e 39.

Figura 38 - Localizando a pasta com as atividades



Fonte: Autoria própria (2023)

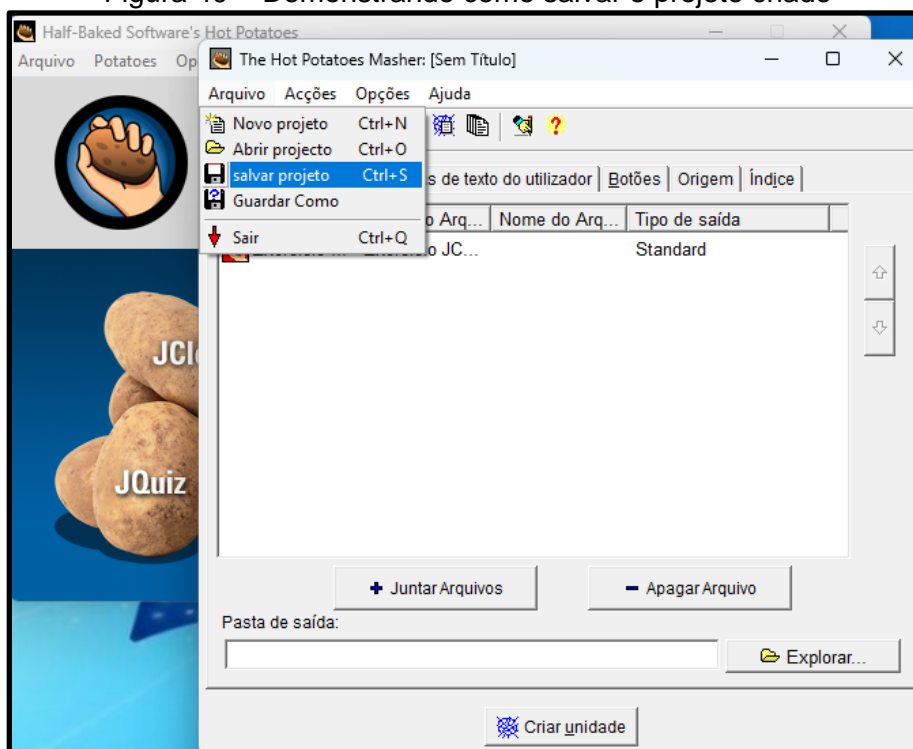
Figura 39 - Selecionando as atividades a fim de “agrupar” em um arquivo



Fonte: Autoria própria(2023)

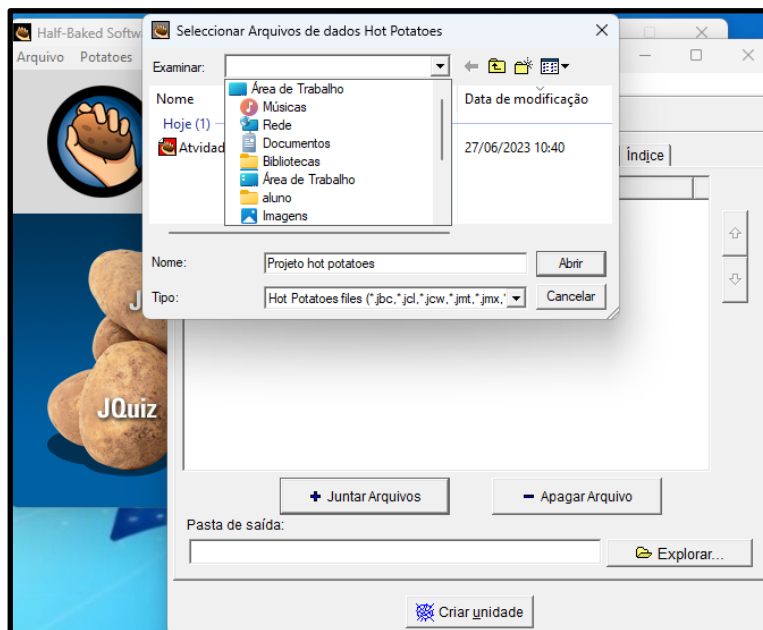
- Para salvar, selecione a opção “arquivo” e, em seguida, a opção “salvar” (Figura 40).

Figura 40 - Demonstrando como salvar o projeto criado



Fonte: Autoria própria (2023)

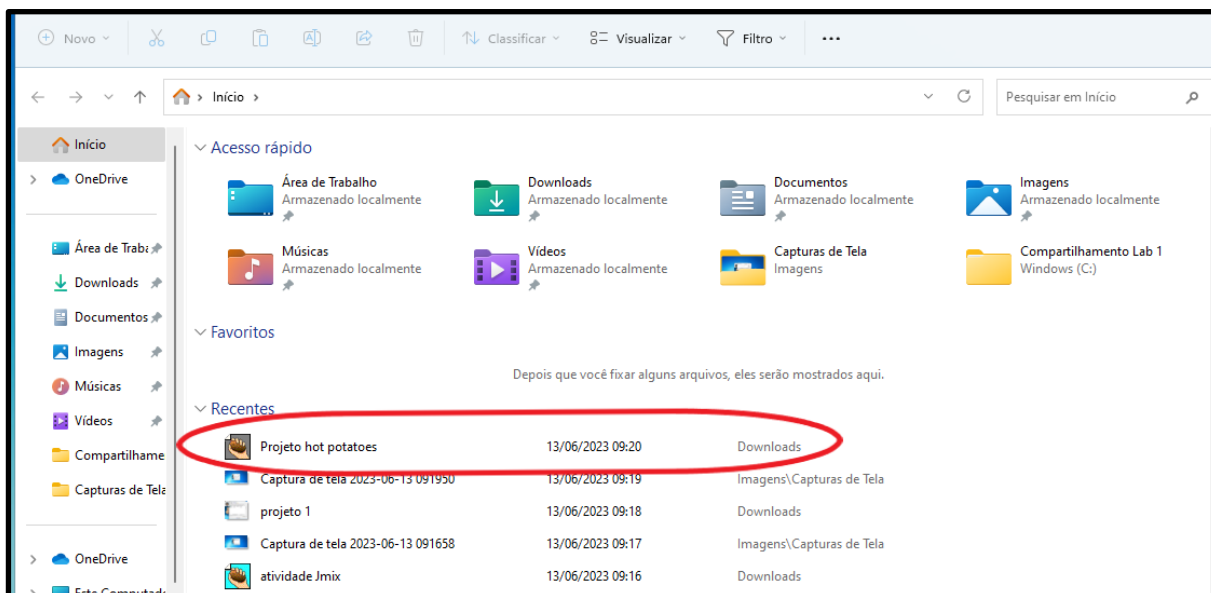
Figura 42 - Escolhendo em qual pasta armazenará o projeto



Fonte: Autoria própria (2023)

- Em seguida, o arquivo será armazenado na pasta previamente escolhida (Figura 41)..

Figura 41 - Arquivo armazenado na pasta selecionada



Fonte: Autoria própria (2023)

3- CONCLUSÃO

Concluindo, a suite Hot Potatoes é uma ferramenta valiosa para a educação, pois permite que os professores criem diversos tipos de exercícios interativos para seus alunos. Com suas diversas opções de personalização, desde a escolha do tipo de atividade até a aparência visual, o software oferece uma ampla variedade de possibilidades para tornar o aprendizado mais lúdico e efetivo.

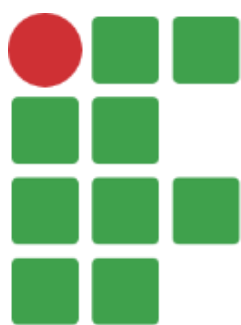
Além disso, a suite é intuitiva e de fácil uso, o que possibilita que mesmo professores leigos em tecnologia possam utilizá-la com eficiência. Dessa forma, o Hot Potatoes se mostra como uma solução prática e dinâmica para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS:

FRANCO NETO, J. R.; PARREIRA JÚNIOR, W. M. **A utilização do Hot Potatoes® no ensino médio da Escola Municipal “Machado de Assis”, criando palavras cruzadas e auxiliando a construção do conhecimento em nomenclatura de hidrocarbonetos.** 2006. Disponível em: <http://www.profjoaoneto.com.br/artigos/artigo_ENDIPE___final.pdf>, acesso: 30 agosto. 2023

PADILHA, A. S. C. Criando materiais digitais interativos: livros digitais e infográficos. **Revista Tecnologias na Educação.** a.8, v.15. ago. 2016. Disponível em: <tecnologiasnaeducacao.pro.br/tecedu.pro.br>, acesso em 30 ago. 2023.

UVIC - University of Victoria. **Hot Potatoes home page.** The Humanities Computing and Media Centre UVic (HCMC). 2022. Disponível em <<https://hotpot.uvic.ca/index.php>>, acesso em 10 set. 2022.



INSTITUTO FEDERAL

Triângulo Mineiro

Campus Uberlândia Centro



GPETEC

**Grupo de Pesquisa em
Educação, Tecnologia e Ciências**

IFTM Campus Uberlândia Centro