

02 de Dezembro de 2023

## DESENVOLVENDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS UTILIZANDO A SUITE HOT POTATOES VERSÃO 7

Julio Gabriel Rodrigues Fernandes<sup>1</sup>, Jenyfer Victoria Martins Silva<sup>2</sup>, Atilio de Melo Faria<sup>3</sup>, Walteno Martins Parreira Júnior<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Estudante Licenciatura em Computação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, julio.fernandes@estudante.iftm.edu.br;

<sup>2</sup>Estudante Técnico em Comércio integrado ao Ensino Médio, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, jenyfer.silva@estudante.iftm.edu.br;

<sup>3</sup>Estudante Licenciatura em Computação IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, atilio.faria@estudante.iftm.edu.br;

<sup>4</sup>Mestre em Educação, docente do Curso de Licenciatura em Computação do IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, ORCID: 0000-0002-5041-3781, waltenomartins@iftm.edu.br;

**Resumo:** O projeto de pesquisa teve como objetivo o desenvolvimento de tutoriais da suite Hot Potatoes na versão 7. A suíte permite o desenvolvimento de cinco tipos de aplicações diferentes: JCross, JCloze, JQuiz, JMix, JMatch e o The Masher que é um aglutinador de aplicações. Inicialmente, foram pesquisados diversos artigos obtidos em repositórios virtuais, sobre tecnologias e mídias educacionais e desenvolvimento de objetos de aprendizagem (AO), bem como também as possibilidades de utilização adequada no ambiente escolar, de materiais 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. Posteriormente foram desenvolvidas as Guias de Atividades e um Tutorial geral sobre a suíte.

**Palavras-chave:** Objetos de aprendizagem; Jogos educacionais; Software de Autoria.

**Abstract:** The research project had as objective the development of tutorials of the suite Hot Potatoes in the version 7. The suite allows the development of five types of different applications: JCross, JCloze, JQuiz, JMix, JMatch and The Masher, which is a binder of applications. Initially, were researched various articles obtained in virtual repositories, about technologies and educational medias and the development of learning objects, as well as the possibility of proper use in the school environment, of materials describing required features for the production of tutorials that are didactic, about the use of educational software with the initiative of a more participatory classroom and the possibilities of reach in relation to digital tutorials, aiming to facilitate and democratize access to this information. Activity Guides and a general Tutorial about the suite were subsequently developed.

**Keywords:** Authoring system; Educational games; Learning objects.

### INTRODUÇÃO

Atualmente as tecnologias digitais (TDs) estão disponíveis para a maioria dos professores e estudantes e em geral se caracterizam por estarem presentes na maior parte dos ambientes. Escreve Andrea Padilha, 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 (PADILHA, 2016). Portanto a possibilidade de uso das tecnologias digitais na educação, trata-se de uma situação de transformação do ambiente, da realidade social e do modo de se lidar com os conteúdos, os aproximando dos alunos.

Uma das oportunidades de trabalhar os conhecimentos e conceitos de um determinado conteúdo é através de recursos digitais seja como artefato principal na prática docente, seja como material auxiliar a mesma. Uma vertente utilizada são os Objetos de aprendizagem (OA) que podem ser utilizados e reaproveitados em outros momentos ou mesmo por outros docentes caso disponibilizados em repositórios ou em materiais instrucionais, dentro dos Objetos de aprendizagem estão categorizados os jogos educacionais, ferramentas que auxiliam a didatizar os conteúdos e possibilitam um maior engajamento no processo de aprendizagem podem ser desenvolvidos ou aproveitados para apresentar ou mesmo para revisar um conteúdo.

Em geral, um impeditivo para a produção de jogos educacionais e outros tipos de objetos de aprendizagem por parte dos docentes é a falta de conhecimento das técnicas de programação ou mesmo de utilização de determinadas ferramentas que sejam complexas para usuários não experientes. Para tanto existem vários softwares e plataformas online que permitem o desenvolvimento de jogos educacionais por pessoas que não possuem conhecimentos avançados de programação ou utilização dos meios digitais.

Uma destas possibilidades é a utilização da suite Hot Potatoes para desenvolver jogos educacionais que são também objetos de aprendizagem. Assim, o projeto de pesquisa teve como objetivo o desenvolvimento de tutoriais da suite Hot Potatoes, versão 7. A suite permite o desenvolvimento de cinco aplicações diferentes: JCross, JCloze, JQuiz, JMix, JMatch e The Masher que é um aglutinador de aplicações. Além disso se trata de uma ferramenta de uso gratuito o que facilita e muito o acesso, que em geral pode ser realizado por qualquer pessoa desde que possua um computador.

02 de Dezembro de 2023

### **METODOLOGIA**

Inicialmente foi pesquisada a bibliografia existente sobre o tema das mídias educacionais e desenvolvido um treinamento prático nos softwares a serem utilizados durante o projeto, nivelando os conhecimentos entre os componentes da equipe do projeto.

Posteriormente foi realizada a instalação do pacote Hot Potatoes e realizada a exploração do ambiente.

Na etapa seguinte foram pesquisados os recursos necessários para a elaboração das Guias de atividades, o planejamento da produção do artefato e a forma de veiculação.

Com estas etapas concluídas, foi possível desenvolver os manuais de utilização das ferramentas do pacote, assim como o entendimento de sua operação. Guias de utilização são importantes para a transmissão dos conhecimentos produzidos no projeto.

### **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

São muitas as possibilidades de utilização das tecnologias digitais (TDs) na educação, e “com as mudanças no paradigma pedagógico e o surgimento das novas tecnologias, tais como o computador e a Internet, os professores abriram as portas ao uso de recursos que extrapolam a visão tradicional e os métodos meramente discursivos no processo de ensino-aprendizagem” (TAROUCO et al., 2004, p.7).

Segundo Souza e Parreira Júnior, as TDs devem ser utilizadas como suporte aos professores em suas atividades acadêmicas, considerando que atendem alunos que estão em contato constante com as tecnologias, mas somente o uso de recursos tecnológicos não é garantia de aprendizado eficaz, porém pode contribuir para um aprendizado significativo ou seja, “um aluno pesquisador, autônomo, capaz de utilizar a tecnologia para promover o [seu] conhecimento” (2016, p.3).

A utilização de materiais didáticos tem sido uma forma de complementar aulas, palestras e oficinas em âmbito pedagógico, contudo, o cenário escolar tende a se transformar com o passar do tempo, trazendo um novo ambiente contemporâneo além de associar tradicionais ferramentas didáticas com tecnologias digitais (ROCHA; MORAES; PARREIRA JÚNIOR, 2019).

Alguns destes recursos digitais são denominados de Objetos de Aprendizagem (OA), que passaram a ser construídos como formas de auxiliar o aprendizado, a resolução de

problemas e principalmente a inovação metodológica com a utilização desses objetos (ROCHA; MORAES; PARREIRA JÚNIOR, 2019).

Um destes recursos são os jogos educacionais. É possível observar que os jogos educacionais são derivados dos games e que geralmente são desenvolvidos para serem executados no computador, e normalmente os desenvolvedores estão mais com a diversão, com o lúdico e o entretenimento, os quais são requisitos para o mercado atual, não tendo compromisso com o pedagógico e a educação (BARBOSA; FERNANDES; PARREIRA JUNIOR, 2015). E, portanto, não sendo adequados para as atividades educacionais na maioria das vezes.

Bleicher e demais autores (2013) apresentam que ao projetar um OA é necessário ir além dos fatores educacionais e didáticos e devem ser considerados também os fatores gráficos e técnicos. “Isso quer dizer que o desenvolvedor desse tipo de recurso educacional precisa pensar no design ao mesmo tempo em que planeja o conteúdo e estrutura os aspectos tecnológicos” (p. 3).

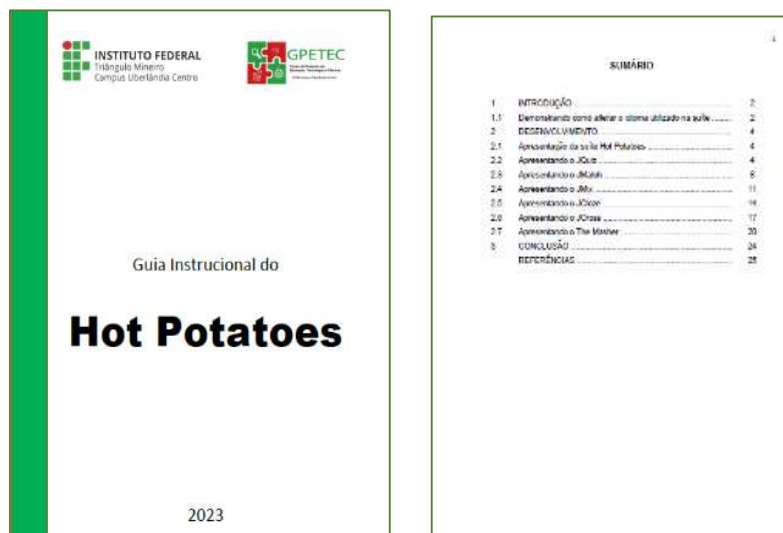
Mendes, Almeida e Catapan (2020) escrevem que entre os autores pesquisados em seu trabalho que os OAs contribuem para o processo de ensino-aprendizagem. Que eles podem acelerar a aprendizagem dos alunos e também possibilitar a colaboração entre eles. E apresentam, citando Sampaio e Almeida (2010) que “importância de se utilizar os OA está no fato destes promoverem uma aprendizagem de tipo colaborativa, ou seja, essa ferramenta pedagógica permite a construção do conhecimento porque contempla a interação e a cooperação entre parceiros” (p. 136).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram desenvolvidos tutoriais explicando as funcionalidades e ferramentas que pertencem a Suite 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. A Figura 1 apresenta a capa e o sumário do tutorial geral da suíte desenvolvida no projeto.

02 de Dezembro de 2023

Figura 1 – Tutorial sobre a suíte Hot Potatoes



Fonte: Autoria própria (2023).

Rocha, Moraes e Parreira Júnior (2019) apresentam as ferramentas da suíte:

O JCloze é uma ferramenta que cria exercícios de preenchimento de espaços envolvendo lacunas, onde aparecem algumas caixas de texto, as quais o aluno deve preenchê-las com a palavra ou letra que está faltando.

O JQuiz é um criador de questionários de seleção múltipla, respostas curtas, escolha múltipla ou uma combinação dos dois outros anteriores.

O JCross tem como objetivo criar jogos de raciocínio lógico, conhecido como palavras cruzadas, permitindo criar referências somente nos sentidos vertical e horizontal.

O JMix desenvolve atividades de ordenar textos (colocar na ordem correta), conhecido como sopa de letrinhas ou atividade de arrastar e soltar, onde o usuário deve arrastar e soltar cada bloco na ordem que achar conveniente para formar a frase.

O JMatch é um criador de atividades de associação de pares, no qual o usuário deve associar colunas, a segunda em relação à primeira. Tendo dois tipos de atividades: escolha múltipla e de arrastar e soltar.

Para cada ferramenta foi desenvolvido um tutorial específico. A Figura 2 apresenta a capa e a primeira página do tutorial da ferramenta JCloze.

02 de Dezembro de 2023

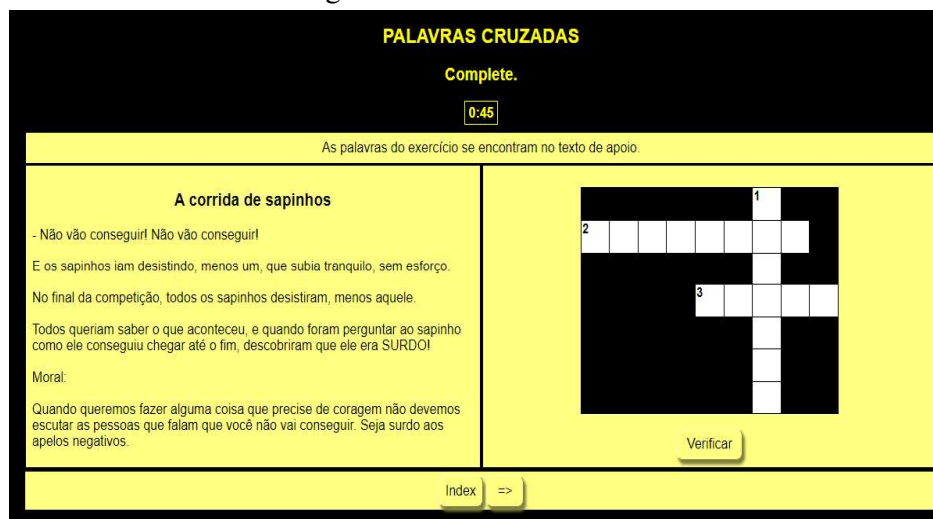
Figura 2 – Tutorial do JCloze:



Fonte: Autoria própria (2023).

A atividade desenvolvida na ferramenta é um arquivo HTML e pode ser executada em qualquer browser. A vantagem é que pode ser acessada através da internet ou então em um servidor ou mesmo off line, quando deve estar disponível no computador. Um exemplo de aplicação, foi o desenvolvimento de uma palavra cruzada, que está descrita no Guia de Atividade do JCross (Figura 3).

Figura 3 – Palavra cruzada



Fonte: Autoria própria (2023).

02 de Dezembro de 2023

A Figura 4 apresenta uma atividade desenvolvida a ferramenta JCloze a partir da Guia de atividade elaborada. Assim, é possível desenvolver uma atividade de preencher lacunas.

Figura 4 – Preencher lacunas.

The screenshot shows a web-based activity interface with a pink background. At the top, there is a navigation bar with 'Index' and a right-pointing arrow. Below this, the title 'A Raposa e as Uvas' is centered, followed by the instruction 'Faça o preenchimento das lacunas vazias.' and a timer showing '0:07'. A text box contains the following text: 'Realize a leitura cuidadosa do texto e preencha as lacunas com as palavras ausentes. Lembre-se de que você pode utilizar as pistas fornecidas ao lado de cada palavra para auxiliar no preenchimento.' The main text area contains the story with several gaps: 'Uma Raposa, morta de fome viu, ao passar diante de um pomar, penduradas nas ramas de uma viçosa videira, alguns cachos de exuberantes [ ] [?] negras, e o mais importante maduras.'; 'Não pensou duas vezes, depois de certificar-se que o [ ] estava livre de intrusos, resolveu colher o seu alimento. Usou de todos os seus dotes, conhecimentos e artifícios para apanhá-las, mas como estavam fora do seu alcance, acabou cansando-se em vão, e nada conseguiu.'; 'Desolada, cansada, faminta, [ ] [?] com o insucesso de sua empreitada, suspirando, encolheu de ombros e deu-se por vencida.'; 'Deu meia volta e foi-se embora, desapontada foi dizendo: 'As uvas afinal estão verdes, não me servem...'' At the bottom, there are two buttons: 'Verificar' and 'Add Letra'.

Fonte: Autoria própria (2023).

Assim, com a Guia de atividade é possível que novas atividades sejam desenvolvidas, adaptando o conteúdo a ser trabalhado.

E escrevem Santos e outros autores (2017, p. 1024) que “associando o conteúdo da disciplina visto em sala de aula [com] as atividades construídas no software pelos alunos” gerou uma motivação nos “estudantes em participar de maneira mais ativa nas aulas. Valente (1993) afirma que o fato de estar construindo algo que lhe interesse faz com que o estudante fique mais motivado”. E acrescenta que a aplicação das atividades desenvolvidas no software Hot Potatoes favoreceu a interação dos estudantes com os conteúdos das disciplinas.

Logo, o material desenvolvido neste projeto pode ser apropriado pelos docentes para ser utilizado como material de apoio, sendo desenvolvidas as atividades por parte dos professores ou mesmo como foi utilizado por Santos e demais autores.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho foi desenvolvido com a pretensão de que novas ações sejam propostas a

02 de Dezembro de 2023

partir deste material instrucional. É possível desenvolver um conjunto de novas aplicações considerando uma temática definida assim como a oferta de oficinas de extensão e de ensino.

Com a publicação deste material, será possível que docentes de qualquer área do conhecimento e discentes de cursos de formação de professores possam utilizá-los para o desenvolvimento de novas aplicações em suas ações pedagógicas. São oportunidades de utilização de recursos digitais em sala de aula, estimulando os alunos através de pequenos aplicações que demandam pouco recurso tecnológico.

Com o material desenvolvido, o próximo passo será a elaboração de vídeos apresentando o desenvolvimento das aplicações descritas nos tutoriais. E mesmo novas aplicações para um conteúdo específico.

Para os estudantes envolvidos foi tanto uma oportunidade de aprendizado na atuação em um projeto de pesquisa, assim como para a equipe como um todo. E também o desenvolvimento de habilidades relativas a uma comunicação didática e eficiente.

E por último, este projeto busca a retomada de um recurso digital que passou vários anos sem atualização e que recentemente foi atualizado para comportar a versão HTML5 que permite a utilização de novos recursos dos navegadores e conseqüentemente permite um aperfeiçoamento das ferramentas da suite.

### AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem o apoio do Campus Uberlândia Centro do IFTM e também ao CNPq pelas bolsas concedidas aos discentes.

### Referências

BARBOSA, J. L. M.; FERNANDES, F. G.; PARREIRA JÚNIOR, W. M. O Uso do Software Hot Potatoes em Jogos Educativos. Conferencia em Estudos em Engenharia Elétrica, 13. **Anais...**, Uberlândia: UFU, 2015.

BLEICHER, S. et al. Desenvolvimento de objetos de aprendizagem: um estudo sobre o design gráfico da interface. Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para a Aprendizagem, 6. **Anais...** João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba (UFPB), 2013.

MENDES, V. N.; ALMEIDA, H. O. de; CATAPAN, A. H. Objetos de aprendizagem: aplicações práticas. **Revista Paidéi@**. Unimes Virtual. v. 12, n. 21, jan. 2020.



02 de Dezembro de 2023

## SUMÁRIO

Apresentação .....	7
Propostas dos grupos de trabalho .....	9
GEOGRAFIA ESCOLAR E ENSINO REMOTO: SABERES DOCENTES CONSTRUÍDOS COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO PANDÊMICO .....	11
<i>Francisco Fernandes Ladeira</i>	
O USO DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS NA EDUCAÇÃO: AVANÇOS, PERSPECTIVAS E DESAFIOS .....	20
<i>Karla Patrícia Leite Pimenta Coutinho; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O APRIMORAMENTO DO ENSINO- APRENDIZAGEM DE PESSOAS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS .....	34
<i>Gabriela Cristina Pereira de Oliveira; Kenedy Lopes Nogueira</i>	
O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO E PROFISSIONALIZANTE .....	44
<i>Matheus Maurício Gomes Ferreira, Walteno Martins Parreira Júnior</i>	
USO DAS TECNOLOGIAS NA FORMAÇÃO DOCENTE DURANTE O PERÍODO DA PANDEMIA DE COVID-19 .....	54
<i>Shirley Cristina Miguel; Walteno Martins Parreira Júnior</i>	
DESENVOLVENDO UMA OFICINA DE ROBÓTICA NO CAMPUS UDICENTRO DO IFTM .....	66
<i>Fernando Guimarães Silva; Victor Cauã Duarte Rodrigues; Carlos Magno Medeiros Queiroz; Walteno Martins Parreira Júnior</i>	
ESTADO DA ARTE SOBRE O DISPOSITIVO NEOLIBERAL E A SUBJETIVAÇÃO DOCENTE: TEMPO INTEGRAL E MILITARIZAÇÃO EM GOIÁS .....	75
<i>Glaucia Mirian Silva Vaz</i>	
VIOLÊNCIA E TRABALHO: IMPLICAÇÕES NA SUBJETIVIDADE DO TRABALHADOR DOCENTE .....	78
<i>Ana Beatriz da Silva Carmo; José Leonardo Diniz de Melo Santos</i>	
DIDÁTICA DO ENSINO SUPERIOR .....	84
<i>Raisse de Paula Moreira Assunção; Maria de Lourdes Ribeiro Gaspar</i>	
DESAFIOS NA FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA .....	101
<i>Jéssica Neves Dorneles; Elder da Silveira Latosinski</i>	
REFLEXÕES ACERCA DA PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE .....	111
<i>João Vitor Santos Silva; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	

02 de Dezembro de 2023

O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS AULAS DE REDAÇÃO: PERCEPÇÕES DE UM ESTUDANTE DE LETRAS DA UFRRJ/IM .....	124
<i>João Pedro Oliveira Bichara</i>	
APRIMORANDO O ENSINO DA MULTIPLICAÇÃO COM TECNOLOGIA DIGITAL: UMA ABORDAGEM COM O GOOGLE APRESENTAÇÕES .....	128
<i>Jéssica Adriely Soares Gonçalves I; Jaqueline Maissiat</i>	
LETRAMENTOS E A DINÂMICA DE ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA ATUALIDADE .....	143
<i>Cristiane Manzan Perine I; Emeli Borges Pereira Luz</i>	
ENSINO REMOTO E FORMAÇÃO: SENTIDOS ATRIBUIDOS PELOS DISCENTES DO CURSO DE PEDAGOGIA DA UERN .....	157
<i>Quelvin Sousa Silva</i>	
TECNOLOGIAS DIGITAIS NOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS DAS ESCOLAS DE ENSINO MÉDIO EM TEMPO INTEGRAL PROFISSIONAL DA SUPERINTENDÊNCIA REGIONAL DE ENSINO DE UBERABA .....	173
<i>Eduardo Oliveira Velasco; Júlio César Neves dos Santos</i>	
LITERATURA NAS ESCOLAS: LETRAMENTO DIGITAL, IMPACTOS PÓS-PANDEMIA E SABERES DA PRÁTICA DOCENTE .....	185
<i>Athalya Gabriela Santos Quinaglia; Ângela Cristina Cardozo Schemin</i>	
MATEMÁTICA - TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO DE MATEMÁTICA .....	199
<i>Viviane Moretto da Silva Fuly; Leandro Martins da Silva; Carlos Eduardo Arantes Garcia Assis e Gomes; Júlia Casali Campolina; Rodrigo Mangabeira Barbosa Filho; Vinícius Scussel Stark Rezende</i>	
EDUCAÇÃO E MÍDIAS DIGITAIS: VIVÊNCIAS E REALIDADES DO CONTEXTO PANDÊMICO .....	213
<i>Jefferson Luis da Silva Cardoso; Kátia Regina de Souza Silva; Christian Douglas Oliveira Araújo</i>	
DPAC - UM DESAFIO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM .....	219
<i>Maria Laura Silva Borges Oliveira; Elder da Silveira Latosinski</i>	
IMPLEMENTAÇÃO DO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO (AEE) E SEUS IMPACTOS NA INCLUSÃO DE ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS .....	232
<i>Hercules Pimenta dos Santos</i>	
O ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM LÍNGUA PORTUGUESA MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: REFLEXÕES DE UMA VIVÊNCIA EM CONTEXTO DE ENSINO REMOTO .....	247
<i>Joelson Francisco Gomes</i>	

02 de Dezembro de 2023

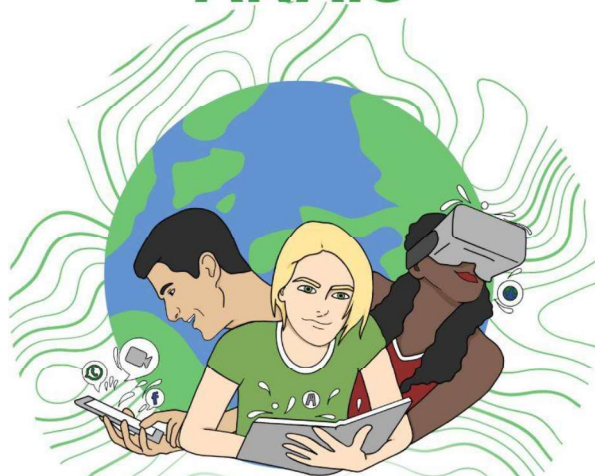
TUTUBERS: A INTERVENÇÃO DO PROFISSIONAL DA TUTORIA NA EFETIVIDADE DO ENSINO À DISTÂNCIA .....	260
<i>Levi de Oliveira Queiroz; Luisa Janaina Barroso Pinto Lopes; Raquel Figueiredo Barretto</i>	
O ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM LÍNGUA PORTUGUESA MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: REFLEXÕES DE UMA VIVÊNCIA EM CONTEXTO DE ENSINO REMOTO .....	269
<i>Joelson Francisco Gomes</i>	
TELETANDEM: UMA POSSIBILIDADE DE TROCAS E INTERAÇÕES LINGUÍSTICO-CULTURAIS DE FORMA VIRTUAL .....	282
<i>Thyago Valentim Machado Delgado; Sophia Torres Lacerda; Paula Vigneron Azevedo; Kleverton Gonçalves Willima; Maria Célia Cardoso de Lira; ILeana Celeste Fernández Franzoso</i>	
EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL: RECURSOS DIDÁTICOS INCLUSIVOS .....	287
<i>Pollyanna Alves de Oliveira; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	
INTEGRANDO SABERES: METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA - UMA ANÁLISE DA FORMAÇÃO DOCENTE NO CURSO TÉCNICO EM AGROINDÚSTRIA INTEGRADO AO MÉDIO NO IFTM- CAMPUS ITUIUTABA .....	299
<i>Iná Cristina Costa de Paula; Elder da Silveira Latosinski</i>	
NOVOS PROFESSORES: A FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA DIVERSIDADE .....	312
<i>Rita Maria Reis Carrera; Elder da Silveira Latosinski</i>	
ESPAÇO DE TECNOLOGIAS ASSISTIVAS E AQUISIÇÃO DE EQUIPAMENTOS DE ACESSIBILIDADE: RELATO DE EXPERIÊNCIA .....	322
<i>Fabiana de Oliveira Silva; Kaliny Pereira de Andrade; Annamara Ferreira Ramos Almeida; Maria Luísa de Jesus Rodvalho; Joana Darc Lopes; Clélia Dias Mota</i>	
ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NA CONTEMPORANEIDADE: PONDERAÇÕES SOBRE O ERRO, AS TECNOLOGIAS E AS METODOLOGIAS UTILIZADAS PELO PROFESSOR .....	336
<i>Carla Beatriz Rodrigues Silva</i>	
A PRODUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA COMO APOIO PEDAGÓGICO: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DO TRABALHO COM O GÊNERO “CRÔNICA” .....	340
<i>José Luan Almeida Leite; Marcelo Medeiros da Silva</i>	
UM ESTUDO SOBRE O USO DOS APLICATIVOS BRAINLY E TUXMATH NO ENSINO DE MATEMÁTICA EM TURMAS DO ENSINO MÉDIO .....	353
<i>Arthur Alves Mascarenhas, Gyzely Suely Lima</i>	

02 de Dezembro de 2023

TECNOLOGIAS ASSISTIVAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA INCLUSIVA: DESAFIOS E OPORTUNIDADES .....	371
<i>Darleni Catarina Barbosa Lima Ribeiro de Castro; Savio Gonçalves dos Santos</i>	
O USO DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS NA EDUCAÇÃO: AVANÇOS, PERSPECTIVAS E DESAFIOS .....	375
<i>Karla Patrícia Leite Pimenta Coutinho; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	
USO DE TECNOLOGIAS DIGITAS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: PLATAFORMAS E FERRAMENTAS .....	389
<i>Vanderley Nascimento Júnior1; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	
ENSINO HÍBRIDO E PERSONALIZAÇÃO: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL COMO PROCESSO DE REFLEXIVIDADE NA FORMAÇÃO DOCENTE .....	399
<i>Eduardo Schiller</i>	
INFORMÁTICA PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS VOLTADAS PARA O DESENVILVIMENTO E GESTÃO DE NEGÓCIOS .....	409
<i>Hutson Roger Silva; Nanoay Batista Rodrigues</i>	
DESENVOLVENDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS UTILIZANDO A SUITE HOT POTATOES VERSÃO 7 .....	422
<i>Julio Gabriel Rodrigues Fernandes; Jenyfer Victoria Martins Silva; Atilio de Melo Faria; Walteno Martins Parreira Júnior</i>	
BAÚ DAS EMOÇÕES: IMPLICAÇÕES DO SILENCIAMENTO DOS SENTIMENTOS DE DOCENTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA PÓS- PANDEMIA .....	430
<i>Paula Adriana Vieira da Cunha; Gyzely Suely Lima</i>	

ISSN: 2525 - 2968

**ANAIS**



**VIII Workshop**  
de Tecnologias, Linguagens  
e Mídias na Educação

**ORGANIZADORES:**

Gyzely Suely Lima  
Ricardo Soares Bôaventura  
Hagata Eduarda Rodrigues de Oliveira  
Walteno Martins Parreira Júnior