

Software educacional - No “Mal-cozinhado”

No Projeto Conexão Linguagem, os programas de vídeo e de áudio são o ponto de partida para a exploração de conteúdos de Língua Portuguesa e de Literatura em Língua Portuguesa, que são trabalhados por meio de textos e atividades relacionadas a cada programa. O software educacional, em formato de jogo interativo, avalia os conhecimentos desenvolvidos pelos alunos, ao mesmo tempo em que permite que eles continuem aprendendo. (Para saber mais sobre o projeto, acesse o guia - Conexão Linguagem, disponível no Portal do Professor.)

Por isso, antes de jogar, é importante que os alunos tenham assistido ao episódio “No Mal-cozinhado”, primeira parte do vídeo *Heroísmo e Aventura*; tenham lido os textos “A compreensão do mundo e as grandes navegações”, “Belezas e esquisitices da natureza”, “Homens e mulheres jamais vistos - o contato dos europeus com os indígenas”, “Engenho e arte - a produção poética no século XVI”, “Versos para toda e qualquer ocasião - a poesia lírica no século XVI”, “Sentimentos codificados - a poesia lírica no século XVI”; e tenham realizado as atividades ali propostas. As personagens do jogo fazem perguntas relativas aos temas tratados no vídeo e desenvolvidos nos textos e atividades.

Entretanto, é possível jogar sem ter passado por essas etapas, testando conhecimentos adquiridos por outros meios e aprendendo com os comentários fornecidos a cada acerto e erro. Esse jogo aborda os seguintes temas: imaginário europeu sobre a Terra antes da descoberta da América; imaginário europeu sobre a natureza americana; imaginário europeu sobre os indígenas brasileiros; concepções sobre o fazer poético no século XVI; modos de circulação da poesia lírica no século XVI; formas poéticas (trovas, sonetos, mote e glosa).

No jogo, o aluno encontrará uma situação semelhante à explorada no vídeo. O poeta português Luís de Camões está no “Mal-cozinhado”, misto de taberna e bordel, onde trabalham Francisca e Maria da Rosa. Na mesma taberna, encontram-se o livreiro Francisco Grapheo e o viajante Martin, que estão envolvidos no contrabando de livros

para o Brasil. Ali também está Simão, amante de Francisca.

Neste dia, a Inquisição realiza um auto-de-fé, em que serão queimados diversos prisioneiros. O objetivo do jogador é libertá-los. Para tanto, é preciso conseguir um conjunto de objetos que serão entregues ao algoz encarregado da execução dos prisioneiros. É preciso responder corretamente às perguntas feitas pelas personagens para ganhar esses objetos.

O jogo é composto por um conjunto de perguntas de múltipla escolha. Assim que o aluno opta pela alternativa que lhe parece correta, recebe um comentário, indicando se ele acertou ou errou. Em caso de acerto, o comentário contém uma breve informação adicional sobre o tema. Em caso de erro, a observação é mais longa, explicando por que a alternativa selecionada não contém a resposta adequada e apresentando a solução da questão. Em ambos os casos, o aluno decide se quer continuar respondendo às questões feitas por aquela personagem ou se prefere passar para outra figura.

Cada personagem pode fazer até cinco diferentes perguntas sobre um mesmo tema, mas o aluno precisa responder corretamente a apenas uma dessas perguntas para concluir o jogo. Entretanto, é preciso acertar 15 perguntas a fim de ganhar a quantidade de objetos necessária para libertar todos os cinco prisioneiros.

Em todos os momentos, o aluno pode ir ao auto-de-fé para observar quantos e quais objetos obteve, descobrindo se já está em condições de concluir o jogo.

Sempre que desejar, o aluno pode abrir um relatório, que retoma seu percurso no jogo. O relatório apresenta as perguntas feitas e as respostas dadas, bem como a avaliação recebida a cada resposta, indicando se ela era correta ou errada. Ao final do jogo, esse relatório deve ser impresso e entregue ao professor. Ele pode funcionar como avaliação do desempenho do aluno nos temas abordados, complementando ou substituindo uma prova tradicional.

Esperamos que os alunos se divirtam – e aprendam muito!

Requisitos técnicos para jogar: navegador instalado (por exemplo, Internet Explorer, Mozilla, Chrome); plugin do Flash Player 9 ou superior (para baixar, acesse <http://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>); melhor visualizado em resolução 800 x 600

Requisitos técnicos para imprimir o relatório do aluno: conexão física com uma impressora ou “impressora pdf” instalada para salvar o relatório no computador em uso.