



Guia do Professor Software educacional

Episódio

A chegada do filho

Programa

Causos e Falas



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 relacionados 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 “A chegada do filho”, terceira parte do vídeo *Causos e falas daqui e dali*; tenham lido os textos “O gosto do outro - literatura para todos”, “Não diga isso!”, “Paca, sabiá, arara, jacaré”, “Uma questão de estilo”, “Lampião: bandido ou herói”, “De onde você é?”; 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, recorrendo a conhecimentos adquiridos por outros meios e aprendendo com os comentários fornecidos a cada acerto e erro. Esse jogo aborda os seguintes temas: preconceito literário; tabus linguísticos; léxico de origem indígena; variação estilística; argumentação e ponto de vista; variação de pronúncia.

No jogo, o aluno encontrará uma situação semelhante à explorada no vídeo. Na casa da fazenda, o jogador encontrará Seo Raimundo, o dono da casa; seus netos Zeca, Zita e Nico; e sua nora Matilde. Ele conversará também com Joaquim Bugre e sua esposa Chiquinha; com os cantadores Cego Aderaldo e Zé Pretinho; com as empregadas da casa, Dona Socorro e das Das Dores; e com o Padre Osório.

Essa é última fase do jogo. Nela, o aluno terá a oportunidade de criar um final para a



história de Seo Raimundo e sua família, compondo uma história em quadrinhos (HQ). Para isso, receberá cenários, personagens, objetos, balões de fala e efeitos especiais a cada resposta correta.

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, para estimulá-lo a responder mais de uma pergunta, diferentes prêmios são recebidos a cada acerto.

Em todos os momentos, o aluno pode checar no ícone HQ quantos e quais elementos obteve, descobrindo se já está em condições de preparar o final da história e 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: computador com acesso à Internet; 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>)

Requisitos técnicos para imprimir o relatório do aluno: conexão física com uma impressora ou “impressora pdf” instalada para salvar o relatório (para baixar o programa Primopdf, acesse <http://www.baixaki.com.br/download/primopdf.htm>)