

## Software educacional - As línguas emprestam

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, contribui para a fixação dos conhecimentos desenvolvidos pelos alunos, ao mesmo tempo em que permite que eles continuem aprendendo de uma forma divertida. (Para saber mais sobre o projeto, acesse o guia - Conexão Linguagem, disponível no Portal do Professor.)

Antes de jogar, é importante que os alunos tenham ouvido o episódio “Empréstimos linguísticos”, do programa *Que música é essa?*, tenham lido o texto “As línguas também emprestam” e tenham realizado as atividades ali propostas. O software consiste em um jogo de palavras cruzadas em que o aluno é estimulado empregar palavras de outras línguas que foram incorporadas ao português. Em cada jogo, o aluno deve preencher corretamente 5 linhas e 5 colunas. Se houver erros, o jogo não continua - o aluno pode, então, consultar o relatório para conferir suas respostas e reiniciar o jogo. O aluno pode jogar quantas vezes quiser, e é desejável que jogue muitas vezes, cabendo ao professor estimulá-lo nesse sentido. Para acompanhar a atividade do aluno, o professor pode verificar na tela do computador o andamento do jogo ou pedir ao aluno a impressão do seu relatório.

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 8 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>)

