



Guia dos Jogos de Idiomas

Um Manual de Referência para Professores



Olivier Heidmann, CERTH

Hariklia Tsalapatas, UTH

Este projecto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Este software reflete apenas os pontos de vista do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nele contidas.



Erasmus+

Manual do demonstrador de jogos de idiomas

Conteúdo

I.	Introdução	4
II.	Advertências	5
III.	Apresentação da interface	6
1.	A tela de introdução.....	6
2.	Selecionando o exercício.....	7
IV.	Visão geral passo a passo dos desafios	8
1.	Saudações	8
a)	Exercício de descoberta	8
b)	Exercício de consolidação	11
2.	Cores	13
a)	Exercício de descoberta	13
b)	Exercício de consolidação	15
3.	Números	15
a)	Exercício de descoberta	15
b)	Exercício de consolidação	16
4.	Animais	17
a)	Exercício de descoberta	17
b)	Exercício de consolidação	17
5.	Família.....	18
a)	Exercício de descoberta	18
b)	Exercício de consolidação	19
6.	Trabalho	19
a)	Exercício de descoberta	19
b)	Exercício de consolidação	20
7.	Corpo	20
a)	Exercício de descoberta	20

b) Exercício de consolidação	21
8. Comida	22
a) Exercício de descoberta	22
b) Exercício de consolidação	22
9. Sala de aula	23
a) Exercício de descoberta	23
b) Exercício de consolidação	23
Anexo: Tabela de figuras.....	25

I. Introdução

Este software contém um conjunto de problemas simples definidos no âmbito da visita de um pequeno extraterrestre, chamado Lingo, à Terra. Os jogadores precisam explicar e demonstrar-lhe algumas palavras básicas, aprendendo-as no processo. Há 9 desafios ao todo, cada desafio sendo dividido entre um exercício de descoberta e um exercício de retenção de conhecimento. Então, no total, há 18 exercícios diferentes na tela inicial.

O demonstrador é multilíngue: inglês, romeno, português, estónio, grego e francês são idiomas suportados. Mas toda a interface do programa foi projetada para exibir uma quantidade mínima de linhas de texto fora do conteúdo da própria lição. Criando a interface desta forma, nosso objetivo é ter um software intuitivo, fácil de usar e entender.

Todo o demonstrador foi criado para correr facilmente em máquinas Windows, Linux ou MAC OSX a partir de uma pasta contendo um arquivo executável e alguns arquivos adicionais.

O arquivo pode ser baixado aqui:

Linux : <https://www.dropbox.com/s/4v76cyjp7uj26kg/LG-v2.1-ACE-Linux.zip?dl=0>

Mac : <https://www.dropbox.com/s/w0nezieak6p4bgr/LG-v2.1-ACE-MacOSX.zip?dl=0>

Windows : <https://www.dropbox.com/s/5hf5ybpelc68mr4/LG-v2.1-ACE-Windows.zip?dl=0>

II. Advertências

O programa demonstrador é um trabalho em constante progresso. Isso significa que a versão on-line é atualizada com muita frequência para adicionar novos recursos e corrigir bugs, até várias vezes ao dia. Então, até que o software chegue à sua versão final, este manual também é um trabalho em desenvolvimento.

Poderá achar por exemplo que há algumas discrepâncias entre algumas imagens e as imagens reais incluídas no manual, ou talvez alguns recursos no software não são detalhados no manual. Não se preocupe, isso significa que uma nova versão do manual está prestes a ser publicada.

Se você tiver alguma dúvida, esteja à vontade para enviar um e-mail para o programador principal, para o endereço de e-mail: olivier.heidmann@gmail.com.

III. Apresentação da interface

1. A tela de introdução



Figura 1: a tela de introdução

Na tela de introdução do software, o usuário é saudado com o logótipo do Language Games (caixa vermelha na Figura 1) e um par de escolhas. A primeira escolha consiste em selecionar o país do usuário (caixa azul na Figura 1) e a segunda seleção o idioma que eles estão interessados em praticar/entrar (caixa azul na Figura 1).

A primeira escolha tem impacto mínimo, uma vez que o jogo é projetado para minimizar tanto quanto possível a mudança da interface exibida, mas a segunda é essencial.

Clicando sobre o logotipo dos jogos de linguagem, o usuário irá iniciar o jogo.

2. Seleccionando o exercício

A tela inicial exibe os nove exercícios disponíveis representados por uma pequena miniatura e um número. Se um exercício é selecionado pelo usuário, a miniatura é exibida com a imagem do interface gráfica do desafio. Somente o primeiro exercício (descoberta) de cada desafio pode ser selecionado desta forma. A seleção ficará ativa se o exercício de consolidação foi concluído com êxito.

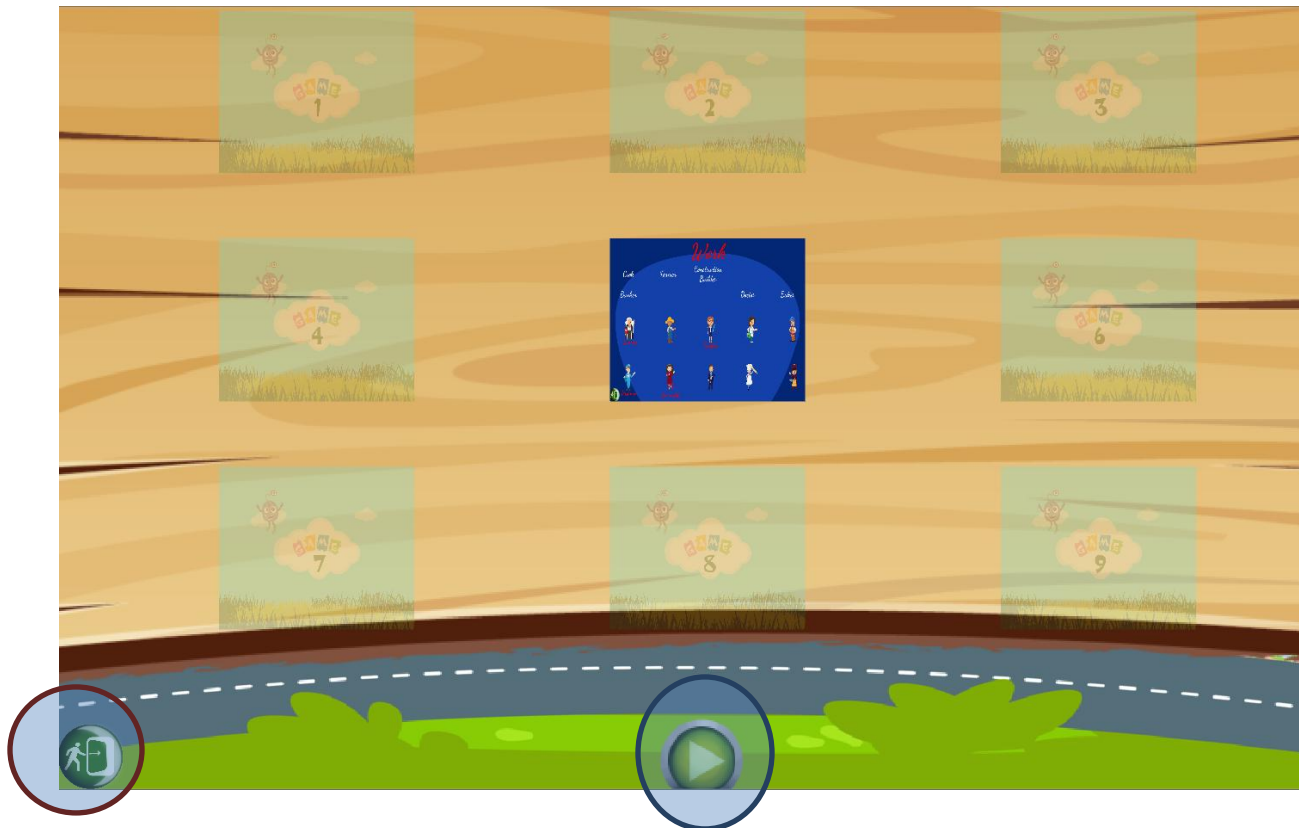


Figura 2: a tela de seleção, desafio 5 é selecionado

Uma vez um desafio selecionado, o usuário precisa clicar no pequeno triângulo branco sobre um fundo verde redondo na parte inferior da tela (o círculo azul na Figura 2) para iniciar o desafio. Um botão verde no canto inferior esquerdo da tela (círculo vermelho na Figura 2) permite que o usuário saia do software. Este botão está sempre presente em toda a aplicação, oferecendo ao usuário uma maneira de parar a aplicação se necessário.

IV. Visão geral passo a passo dos desafios

Assim que o desafio é iniciado, o usuário será transportado para o exercício de descoberta correspondente. Quando o exercício de descoberta for concluído com êxito, o exercício de retenção começa de seguida. Quando este exercício tiver sido concluído, o próximo exercício de descoberta iniciar-se-á. Por exemplo, se eu consegui terminar o exercício de retenção do segundo desafio, vou ser capaz de iniciar o exercício de descoberta do terceiro desafio.

1. Saudações

A finalidade deste exercício é introduzir as crianças ao alien Lingo e conhecer mais sobre frases de cumprimentos e apresentações.

a) Exercício de descoberta

Este exercício começa com o Lingo junto do seu disco voador a dizer Oi.

Inicia-se uma caixa de diálogo onde o usuário pode escolher entre três a quatro respostas cada vez. Só uma ou duas das respostas estão corretas. Não importa se as respostas escolhidas estão corretas ou não para o desenvolvimento da caixa de diálogo, que vai continuar independentemente da resposta dada.

A caixa de diálogo desenrola-se da seguinte maneira: com as linhas alienígenas em azul e das crianças em verde ou vermelho, se eles estão corretos ou não, respetivamente. As versões francesa e inglesa do jogo são mencionadas.

- Hi
- Salut

Hello/Hi/Goodnight/Bye

Bonjour/Salut/Bonne nuit/Au revoir

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

My name is.../Mine name.../Name of mine...

Je m'appelle.../Mon nom s'appelle.../Je appelle...

Os três pontos devem ser substituídos com o nome das crianças em situação de interação de sala de aula.

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from.../Me from.../I am coming from.../I from...

Je viens de.../Moi de.../Je suis de.../Je de...

Os três pontos devem ser substituídos com o país ou a região das crianças em situação de interação de sala de aula.

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old/I have... years/I be... years

J'ai... ans/Je suis... ans/Moi... ans

Os três pontos devem ser substituídos com a idade das crianças em situação de interação de sala de aula.

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in.../I am in.../I have home in...

Je vis dans.../Je suis dans.../Je vis en...

Os três pontos devem ser substituídos com o alojamento das crianças (casa, apartamento), em uma situação de interação de sala de aula.

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître!

Nice to meet you, Lingo/Nice meeting you, Lingo/Nice meet, Lingo/Meeting is nice, Lingo

Ravi de te connaître, Lingo/Ravi de te rencontrer, Lingo/Content rencontrer, Lingo/Ravi connaître, Lingo

- Good bye
- Au revoir

Goodbye/See you!/Hello/Good evening

Au revoir/A bientôt/Bonjour/Bonne soirée

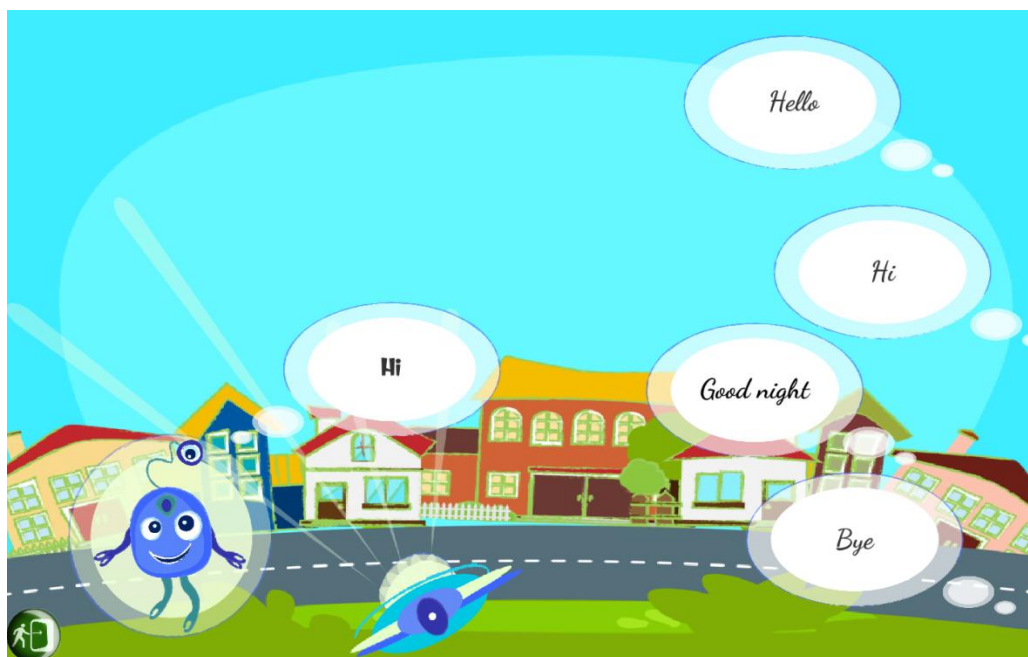


Figura 3: desafio 1, exercício de descoberta

Uma vez que o diálogo se desenrolou, o usuário vê na tela uma mensagem de vitória/sucesso/bravo (Figura 4).

Duas opções são possíveis: ou o jogador quer continuar (o significa que quer chegar ao exercício de consolidação do desafio 1) clicando na seta verde no lado direito da tela (círculo vermelho na Figura 4) ou voltar para o menu de introdução, clicando na seta verde à esquerda (o círculo verde na Figura 4).



Figura 4: a tela de vitória

b) Exercício de consolidação

Neste exercício, o usuário terá de arrastar e soltar as linhas da caixa de diálogo que só fica no lugar se colocadas na ordem correta. Existem 3 possibilidades de diálogos possíveis que podem ser usadas, que são exibidas aleatoriamente quando o exercício começa.

A dificuldade está em as crianças se lembrarem da ordem correta da caixa de diálogo e do fato das linhas de crianças virem primeiro.

Excerpt 1

Hello

Bonjour

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

My name is...

Je m'appelle...

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old

J'ai... ans

Excerpt 2

My name is...

Je m'appelle...

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old

J'ai... ans

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...



Figura 5: o exercício de consolidação usando a trecho 2

Excerpt 3

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old.

I am... years old

J'ai... ans

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître !

Nice to meet you, Lingo

Ravi de te connaître, Lingo

Se o diálogo tiver sido ordenado corretamente de acordo com os trechos 1, 2 ou 3, aparece a tela de vitória.

2. Cores

a) Exercício de descoberta

O objetivo do exercício é descobrir o nome de 11 cores diferentes:

- branco
- azul
- laranja
- verde
- vermelho
- roxo
- preto
- cinzento
- castanho
- cor-de-rosa
- amarelo

Na atividade de descoberta, os jogadores estão num campo com muitas flores junto de uma borboleta infeliz. Surge um nome de cor na tela e eles precisam clicar sobre a flor da cor correspondente no campo das flores. Essa cor irá colorir as asas da borboleta infeliz que vai deixar a tela voando alegremente



Figura 6: desafio 2, exercício de descoberta



Figura 7: uma borboleta feliz

Quando todas as cores forem atribuídas corretamente aparece a tela de vitória.

b) Exercício de consolidação

Os jogadores voltam ao mesmo campo de flores, mas desta vez aparece uma borboleta branca gigante. Existem 11 círculos na sua asa, cada um com o nome de uma cor.

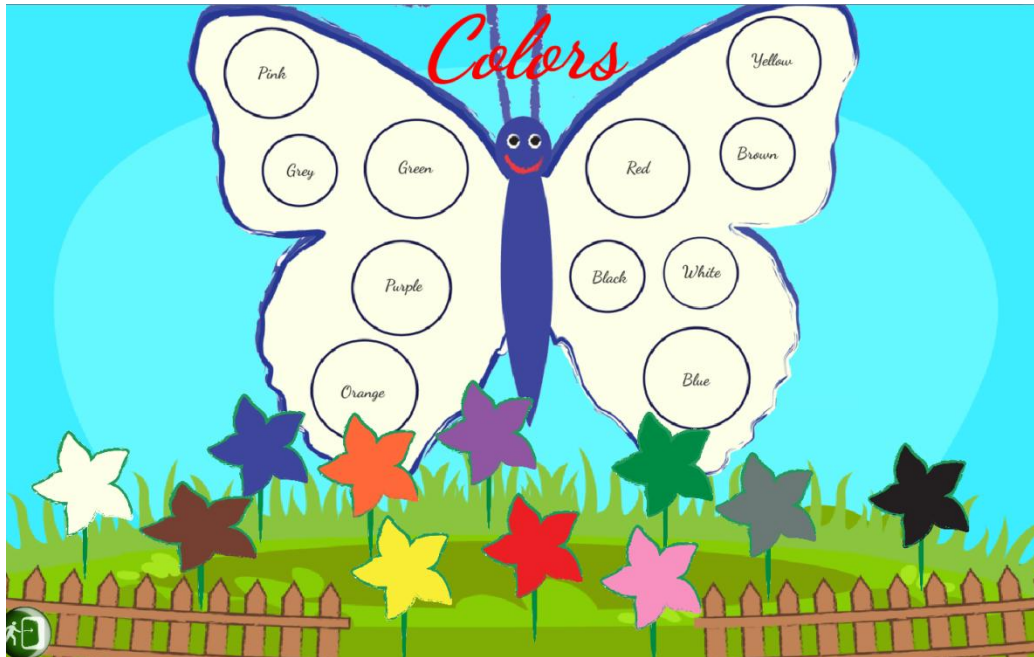


Figure 8: desafio 2, exercício de consolidação

Para ter sucesso os jogadores têm de arrastar e soltar a flor no nome da cor correspondente para ter sucesso. Quando todas as cores forem atribuídas corretamente aparece a tela de vitória.

3. Números

a) Exercício de descoberta

Na atividade de descoberta, os jogadores estão numa loja de flores, em frente de um par de prateleiras, cada uma com 5 vasos. Todos os vasos têm um número diferente de flores plantadas, variando de 1 a 10 o número de flores.

Dez números são exibidos na parte inferior da tela, e os jogadores precisam arrastar e soltar cada um deles sobre o vaso de flores correspondente.

Quando todos os números foram atribuídos corretamente aparece a tela de vitória.



Figura 9: desafio 3, exercício de descoberta

b) Exercício de consolidação

Os jogadores estão na mesma loja de flores, mas desta vez há apenas 4 potes, cada um com um número gravado. Dez ramos de flores são exibidos na parte inferior da tela, contendo de 1 a 10 flores. Os usuários precisam arrastar e soltar o ramo em cada vaso de flor, de acordo com o número no vaso e o número de flores em cada ramo.



Figura 10: desafio 3, exercício de consolidação

4. Animais

a) Exercício de descoberta

Na atividade de descoberta, os jogadores estão num campo, na frente de dez animais. Dez nomes são exibidos na parte superior da tela e os jogadores precisam arrastar e soltar cada um deles sobre o animal respectivo.



Figura 11: desafio 4, exercício de descoberta

Quando todos os nomes dos animais forem atribuídos corretamente aparece a tela de vitória.

b) Exercício de consolidação

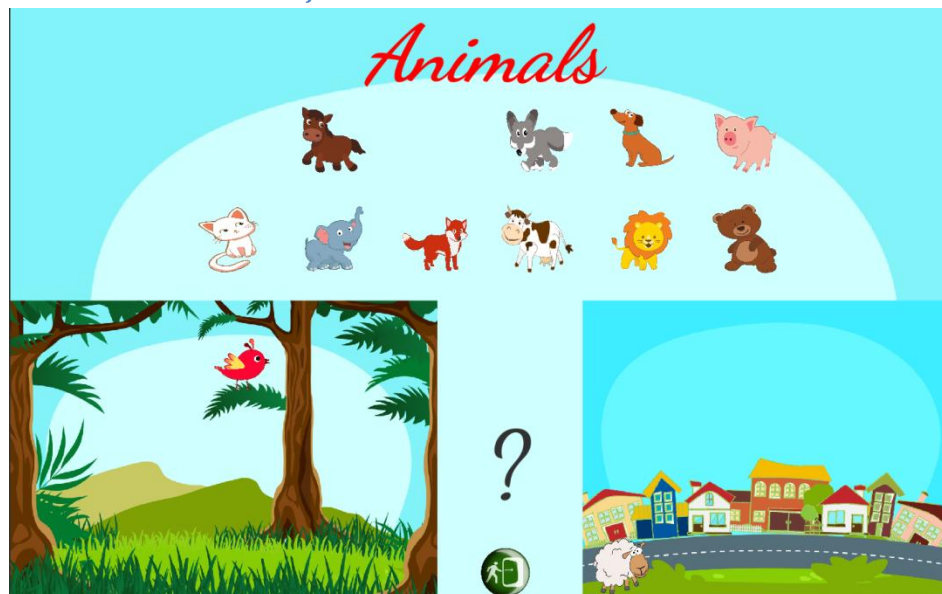


Figura 12: desafio 4, exercício de consolidação

Os jogadores precisam arrastar e soltar os animais em uma de duas paisagens: a paisagem da cidade para animais domésticos e a paisagem da floresta para os selvagens.

Lista de animais selvagens:

- raposa
- lobo
- leão
- urso
- ave

Lista de animais domesticados:

- gato
- cão
- vaca
- cavalo
- porco

5. Família

a) Exercício de descoberta

Na atividade de descoberta, os jogadores são colocados perante uma árvore genealógica, com a menina chamada Dia no centro dela. Dez nomes são exibidos na parte superior da tela e os jogadores precisam arrastar e soltar cada um no lugar respectivo da árvore. A árvore é organizada em três camadas: avós, tias/tio/pais e filhos/primo. Quando todos os nomes forem atribuídos corretamente aparece a tela de vitória.

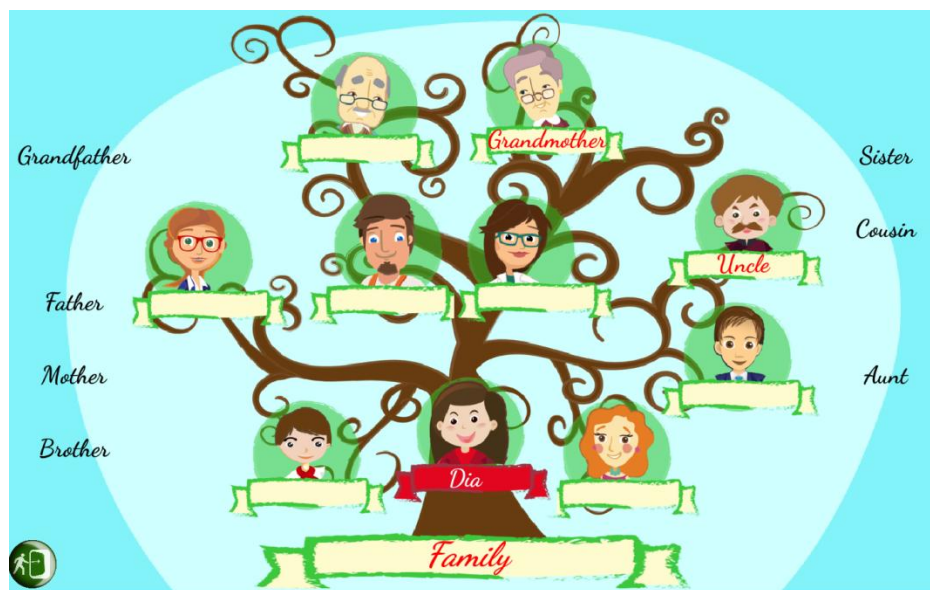


Figura 13: desafio 5, exercício de descoberta

b) Exercício de consolidação

Surge um nome de cada vez, que precisa ser arrastado e solto no local correto na árvore genealógica.

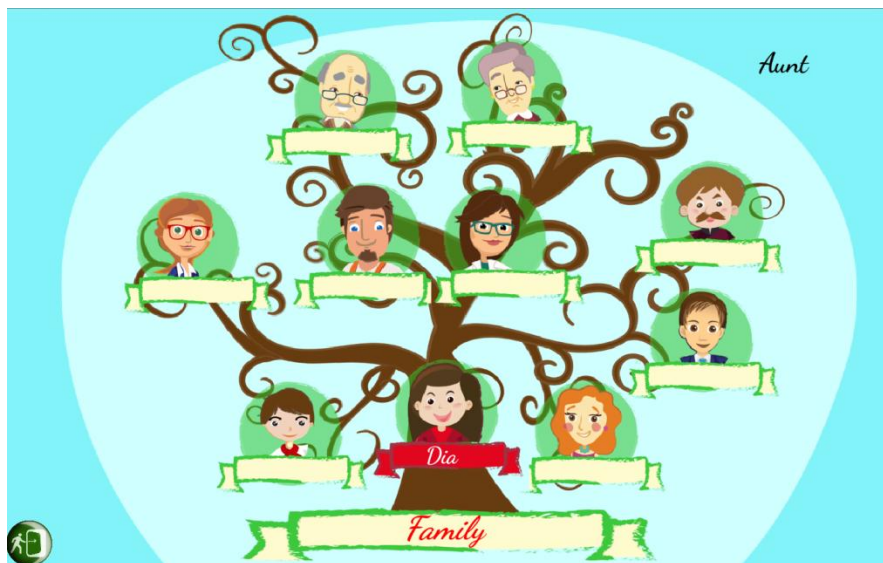


Figura 14: desafio 5, exercício de consolidação

Quando todos os nomes forem atribuídos corretamente aparece a tela de vitória.

6. Trabalho

a) Exercício de descoberta

Na atividade de descoberta, os jogadores podem ver dez pessoas com um vestuário específico. Dez nomes de profissão são exibidos no topo da tela e os jogadores precisam arrastar e soltar cada um deles sobre a pessoa certa.



Figura 15: desafio 6, exercício de descoberta

Quando todos os nomes forem atribuídos corretamente aparece a tela de vitória.

b) Exercício de consolidação

Em vez de nomes, dez diferentes ferramentas relacionadas com profissões são exibidas. Os jogadores precisam arrastar e soltar cada uma na pessoa respectiva.



Figura 16: desafio 6, exercício de consolidação

Quando todas as ferramentas forem atribuídas corretamente aparece a tela de vitória.

7. Corpo

a) Exercício de descoberta

Na atividade de descoberta, os jogadores estão perante um manequim de costureira com várias partes do corpo apresentando cores diferentes. Dez nomes de partes do corpo são exibidos no lado esquerdo da tela e os jogadores precisam arrastar e soltar cada um no lugar correspondente do manequim.

Normalmente, membros superiores e inferiores do manequim são divididos em duas zonas diferentes. O braço esquerdo é usado para mostrar o dedo/cotovelo/ombro e o braço direito está associado ao braço/mão. A perna esquerda é usada para o joelho/dedo do pé e a perna direita para perna/pés.

Quando todos os nomes forem atribuídos corretamente aparece a tela de vitória.

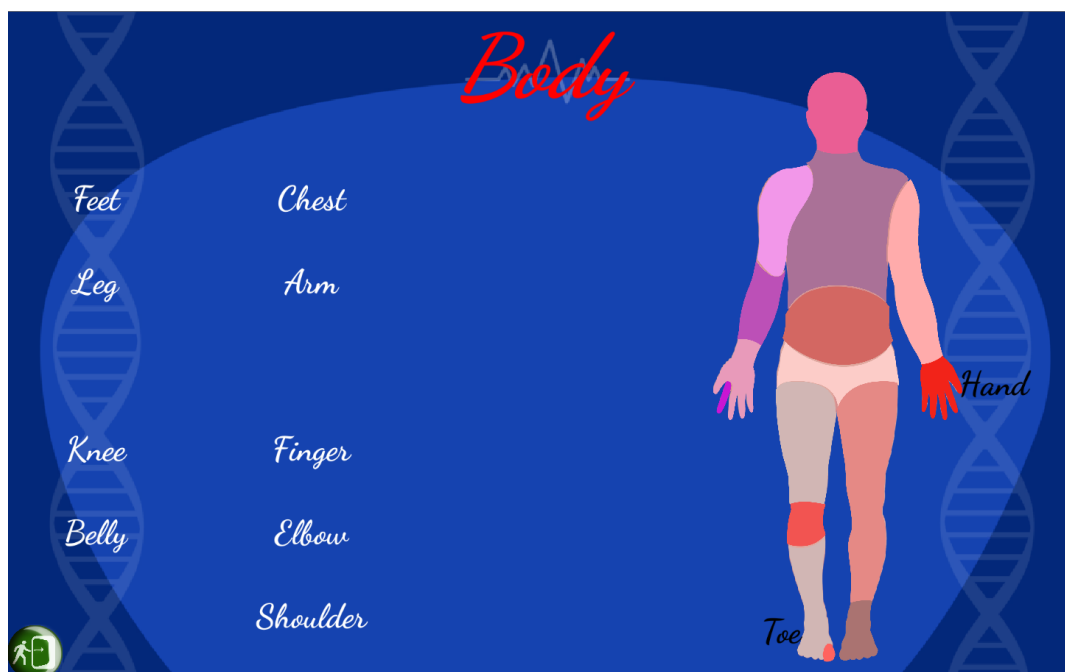


Figura 17: desafio 7, exercício de descoberta

b) Exercício de consolidação

O manequim de costureira surge agora sem as zonas coloridas apresentadas no lado esquerdo da tela. Os jogadores precisam arrastar e soltar as partes do corpo colorido para lugar correto.

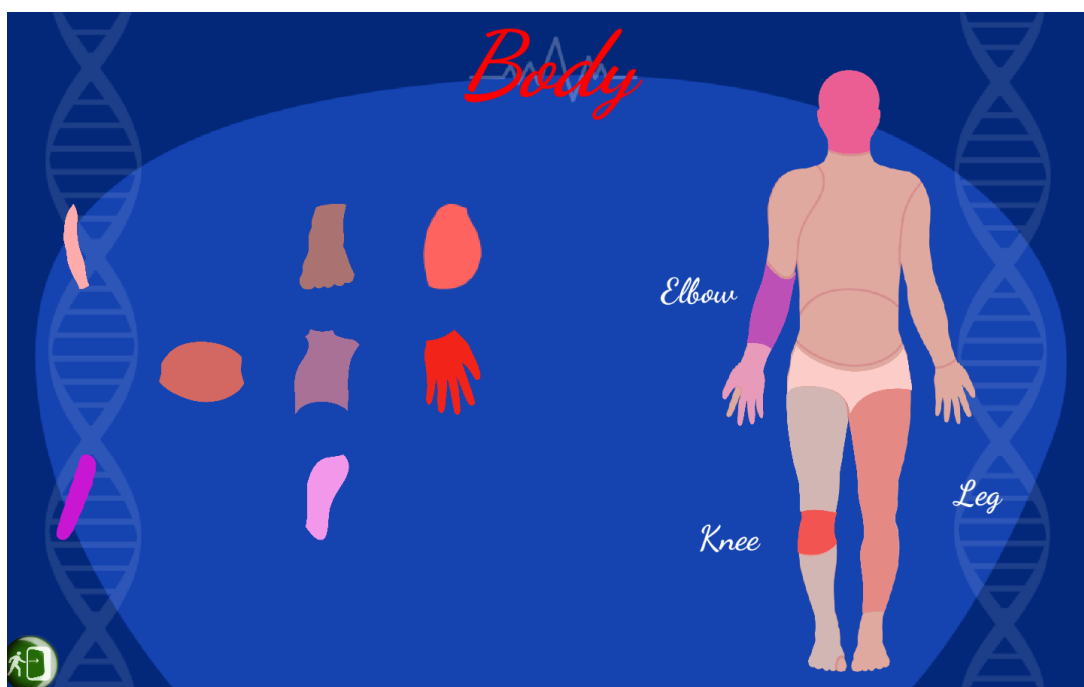


Figura 18: desafio 7, exercício de consolidação

Quando todas as partes do corpo forem atribuídas corretamente aparece a tela de vitória.

8. Comida

a) Exercício de descoberta

Na atividade de descoberta os jogadores ficam perante doze diferentes itens de comida. Doze nomes são exibidos na parte superior da tela e os jogadores precisam arrastar e soltar cada um deles sobre o item alimentar correspondente.

Quando todos os nomes forem atribuídos corretamente aparece a tela de vitória.

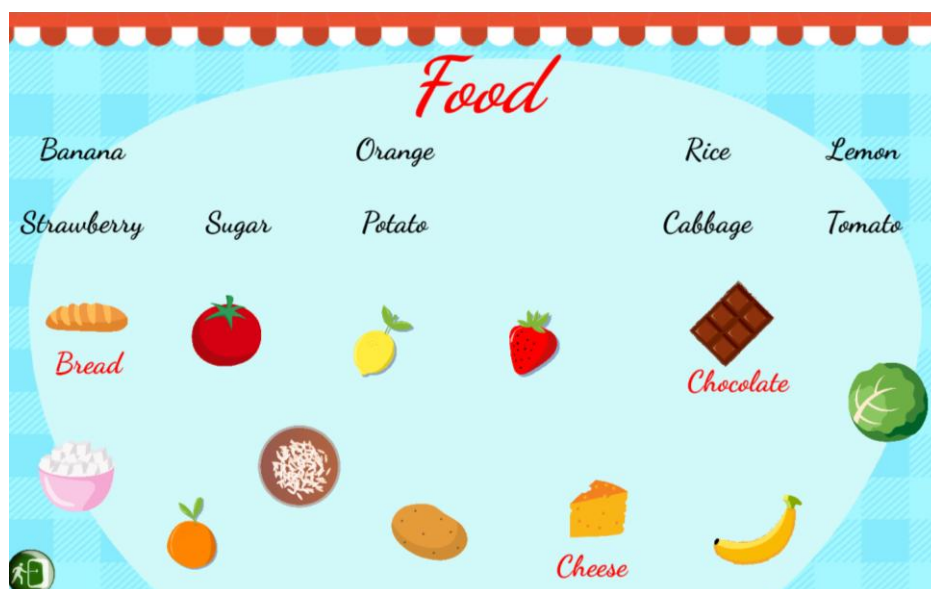


Figura 19: desafio 8, exercício de descoberta

b) Exercício de consolidação



Figura 20: desafio 8, exercício de consolidação

Neste exercício, um nome de comida é exibido no quadro à esquerda da tela. O item alimentar correspondente precisa ser arrastado e solto para a cesta.

Quando todos os nomes forem selecionados, aparece a tela de vitória.

9. Sala de aula

a) Exercício de descoberta

Na atividade de descoberta, os jogadores ficam perante dez diferentes objetos típicos de uma sala de aula. Dez nomes são exibidos na parte superior da tela e os jogadores precisam arrastar e soltar cada um deles em cima do equipamento. Quando todos os nomes forem atribuídos, aparece a tela de vitória.



Figura 21: desafio 9, exercício de descoberta

b) Exercício de consolidação

Nesta parte do jogo surge um equipamento/objeto de cada vez. Os jogadores precisam arrastar e soltar o nome correspondente em cima do equipamento. Quando todos os nomes forem selecionados aparece a tela de vitória.



Figura 22: desafio 9, exercício de consolidação

Anexo: Tabela de figuras

Figura 1: tela de introdução	6
Figura 2: tela de seleção, desafio 5 é selecionado	7
Figura 3: desafio 1, exercício de descoberta	10
Figura 4: tela de vitória	10
Figura 5: desafio de consolidação usando o excerto 2.....	12
Figura 6: desafio 2, exercício de descoberta	14
Figura 7: a borboleta feliz	14
Figura 8: desafio 2, exercício de consolidação	15
Figura 9: desafio 3, exercício de descoberta	16
Figura 10: desafio 3, exercício de consolidação	16
Figura 11: desafio 4, exercício de descoberta	17
Figura 12: desafio 4, exercício de consolidação	17
Figura 13: desafio 5, exercício de descoberta	18
Figura 14: desafio 5, exercício de consolidação	19
Figura 15: desafio 6, exercício de descoberta	19
Figura 16: desafio 6, exercício de consolidação	20
Figura 17: desafio 7, exercício de descoberta	21
Figura 18: desafio 7, exercício de consolidação	21
Figura 19: desafio 8, exercício de descoberta	22
Figura 20: desafio 8, exercício de consolidação	22
Figura 21: desafio 9, exercício de descoberta	23
Figura 22: desafio 9, exercício de consolidação	24