



# Catálogo

## Software educacional

**Título:** Provérbios do Programa Quem ri seus males espanta

**Tipo de recurso:** software educacional

**Assunto:** Discurso, história e sociedade.

**Objetivo(s):** Jogo para fixação dos conteúdos trabalhados nas atividades pós-exibição e no material multimídia do projeto Conexão Linguagem no que diz respeito à polissemia e à sua consequência para a produção de efeitos de sentido. Focalizar que os sentidos têm origem em condições de produção específicas.

**Descrição do recurso:** O jogo é constituído por um caça-palavras formado a partir de 30 provérbios, sendo que a cada jogada o aluno deverá encontrar e associar as palavras-chave de 10 provérbios selecionados aleatoriamente. Caso a associação não esteja correta, o programa exibe uma dica e quando o aluno acerta a associação o software exibe um *feedback*.

**Observações (informações complementares):** Requisitos técnicos: navegador com *plugin* do Flash 9 ou superior.

**Nível(eis) de ensino:** 2º ano do ensino médio

**Componente(s) curricular(es):** Língua Portuguesa

**Temas(s):** Relações sociopragmáticas e discursivas.  
Produção, leitura, análise e reflexão sobre linguagens.

**Autor (es):** Projeto Conexão Linguagem / Condigital - Unicamp

**Palavras-chave:** software educacional; discurso, polissemia, condições de produção.