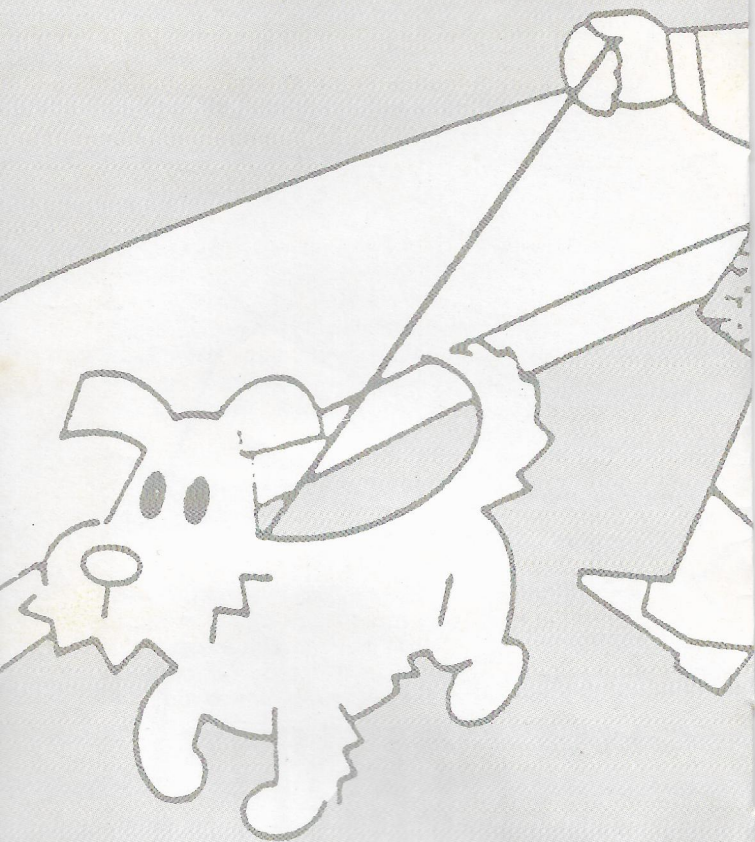


# ACENTUE!

O X Í T O N A S //



## OBJETIVOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS

Nosso objetivo é introduzir, no processo didático-pedagógico, a motivação do jogo. Brincando, divertindo-se, todos aprendem, assimilando especialmente noções e comportamentos fundamentais que são o pré-requisito para o domínio de conceitos e de atuação mais complexa que a escola ministrará nas aulas tradicionais. Na dinâmica agradável do jogo, cada um descobre as qualidades que tem e desenvolve sua potencialidade individual. Além disso, todos se unem como amigos, solidários, aprendendo a socializar-se. Alunos, professores, pais, juntos, terão nos jogos didáticos um instrumento a mais que poderá transformar a escola num centro real de atração.

## INTENÇÕES EDUCACIONAIS E DIDÁTICAS DOS NOSSOS PROGRAMAS

Este nosso programa, destinado ao aprendizado das regras de acentuação gráfica, vai revelar aos alunos e professores, pais e demais educadores, que o microcomputador abriu perspectivas imensas para ajudar as pessoas a autoeducar-se e instruir-se. Toda essa linguagem do computador - riquíssima e inédita - é utilizada para o benefício do ser humano. Não há, em nossos programas, nenhum processo de submissão do homem à máquina; antes, com sua razão e sua alma, o jogador sempre comanda e livremente toma todas as decisões para alcançar objetivos definidos. E, jogando, aprende.

## DANIEL - O ATIRADOR DE ACENTOS

O jogo se desenvolve em torno de uma história fabulosa.

Em um país distante, chamado Flor do Lácio, havia um garoto famoso. Trabalhava num parque de diversões, onde tinha uma barraca fantástica que atraía a garotada de toda a região. A gente adulta também, pois o menino era perfeito em sua arte. Era atirador de acentos, o melhor atirador de quantos havia naquele reino. Como prêmio, recebera do gênio da língua portuguesa uma arma poderosa, especialmente feita para dar tiros, lançando acentos agudos, circunflexos, graves. Nunca errava. As palavras - que precisavam dos acentos para poder ser lidas e ingressar na sociedade da Flor do Lácio - agradeciam com alegria.

É verdade que, no começo de sua carreira, Daniel - assim se chamava o herói - ficava indeciso e errava. Mas palavras reagiam e ele acabava dominando a arte. Pontaria só não era suficiente. Precisou aprender quais palavras deviam receber acentos. Com o passar do tempo, Daniel, apaixonado pelas palavras, procurou-as por todo o reino. Com tristeza soube que muitas haviam sido enclausuradas na Gruta da Caveira, cuja porta só um herói poderia abrir. Havia ainda palavras aprisionadas por Netuno e outros seres marinhos no oceano. Além disso, extraterrenos, inimigos da Flor do Lácio, tinham raptado palavras em seus foguetes e espaçonaves. Daniel ganhou do gênio da Língua Portuguesa também um pequeno e ágil submarino, com o qual enfrentava Netuno e seus diabólicos monstros nas águas mais profundas, e uma nave intergaláctica com que perseguia os inimigos no

espaço a fim de libertar as palavras prisioneiras, Daniel tornou-se um super-herói.

O sonho de todos os garotos e garotas é aprender com ele a arte de atirar acentos e lutar contra os perigos que rondam as palavras. É isso que estamos propondo agora: fazer um treinamento com o próprio Daniel, primeiramente em sua barraca fantástica no reino da Flor do Lácio; depois no profundo das águas oceânicas e no caminho perigoso que conduz à Gruta da Caveira; finalmente, libertando as palavras nos espaços siderais.

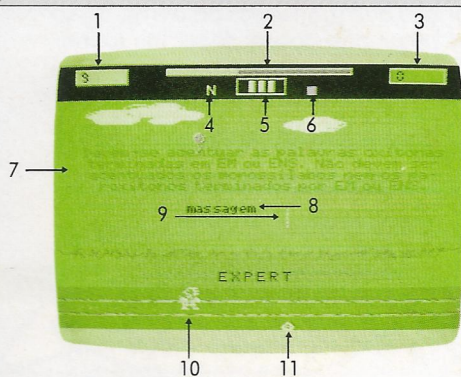
## OS PROGRAMAS

### SÉRIE ACENTUE

1. DUELO NO CIRCO - 1.ª regra das palavras oxítonas
2. RESGATE NO PARQUE - 2.ª regra das palavras oxítonas
3. MISSÃO SUBMARINA - 1.ª regra das palavras paroxítonas
4. PERIGO NAS PROFUNDEZAS - 2.ª regra das palavras paroxítonas
5. NA GRUTA DA CAVEIRA - Acento diferencial e regra das proparoxítonas
6. BATALHA ESTELAR - 1.ª regra dos hiatos
7. MISSÃO FINAL - 2.ª regra dos hiatos; regra dos ditongos; regra para uso do trema.

## A TELA

Veja ilustração anexa



- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| 1 - Pontos do jogador   | 7 - Regra Gramatical |
| 2 - Marcador de tempo   | 8 - Palavra-alvo     |
| 3 - Etapa               | 9 - Tiro             |
| 4 - Nível do jogador    | 10 - Índio maluco    |
| 5 - Vidas               | 11 - Arma            |
| 6 - Indicador de acento |                      |

## REGRAS DO JOGO:

- O jogador deve atingir todas as palavras com o projétil;
- O jogador deve indicar se a palavra é ou não acentuada antes de atingí-la;
- O jogador não deve atingir ou colidir com o índio-maluco sob o risco de perder pontos e uma vida;
- Sempre que o marcador de tempo (vide figura) ficar vazio, o jogador perderá uma vida;

- e) O jogador possui 3 vidas; ao perde-las o jogo é encerrado.
- f) Se o jogador acertar num objeto voador, pode fazer o índio enlouquecer.

### NÍVEIS DE JOGO:

Existem 3 níveis de jogo:

- novato
- aprendiz
- mestre

No primeiro nível (novato), o movimento das palavras é lento e a regra gramatical permanece na tela; no segundo nível (aprendiz) o movimento é apressado, sendo que no terceiro nível (mestre) o movimento é bastante rápido.

Nos níveis APRENDIZ e MESTRE a regra surge por certo tempo quando o jogador erra.

Cada nível é composto por dez etapas, de 0 até 9.

### SCORE:

O jogador ganha pontos ao acentuar corretamente as palavras; quanto menor a palavra, mais pontos ganha o jogador.

O jogador perde pontos ao acentuar erroneamente as palavras, quanto menor a palavra, mais pontos perde o jogador.

### JOGANDO:

A arma situa-se na parte inferior da tela. Você pode jogar usando o teclado ou o joystick.

## TECLADO:

- para mover a arma para a direita tecle  $\blacktriangleright$
- para mover a arma para a esquerda tecle  $\blacktriangleleft$
- para indicar que a palavra é acentuada tecle  $\blacktriangleup$
- para indicar que a palavra não têm acento tecle  $\blacktriangledown$
- para disparar teclé a barra de espaço

## JOYSTICK:

- para mover a arma para a direita incline o joystick para a direita
- para mover a arma para a esquerda incline o joystick para a esquerda
- para indicar que a palavra é acentuada, incline o joystick para a frente
- para indicar que a palavra não é acentuada incline o joystick para trás

para disparar aperte o botão de tiro do joystick.

## CONECTANDO O JOYSTICK:

Encaixe o joystick no conector Controller A do seu Expert (veja o livro Dominando o Expert pag. 82)

## CONECTANDO O CARTUCHO:

- pegue o cartucho com a ilustração voltada para cima;

- com o Expert desligado, encaixe o cartucho no slot esquerdo do Expert;
- ligue seu Expert;
- ligue o televisor (ou monitor);
- ajuste o volume do som e
- divirta-se!

## O CONTEÚDO DA SÉRIE ACENTUE!

A SÉRIE ACENTUE! cobre todas as regras oficiais de acentuação gráfica (aprovadas pela Academia Brasileira de Letras):

### VOCÁBULOS OXÍTONOS

**1.ª REGRA:** Devem ser acentuados vocábulos oxítonos e os monossílabos tônicos terminados em -a, -e, -o, seguidos ou não de -s. Exs. aliás, atrás, Paraná, Satanás, chá, hás, café, através, você, cortês, fé, pés, vê, dês, dominó, após, vovô, propôs, pó, sós, pôs, etc.

Não devem ser acentuados os vocábulos oxítonas e os monossílabos tônicos terminados em -i, -u, seguidos ou não de -s. Exs.: aqui, guris, ri, chuchu, urubus, tu, jus, etc.

**OBSERVAÇÃO:** Devem ser acentuados as formas verbais terminadas em -a, -e, -o, tônicas, seguidas de pronomes complementos -lo, -los, -la, -las. Exs. amá-los, dá-los, fá-la-ás, conhecê-lo, vê-las, resolvê-la-emos, compô-lo, predispô-la-ão, etc.

**2.ª REGRA:** Devem ser acentuados os vocábulos oxítonos terminados por -em ou -ens, colocando-se sobre o -e- o acento agudo. Exs. além, alguém, parabéns, vinténs, etc.

Não devem ser acentuados os monossílabos nem os paroxítonos terminados por -em ou -ens. Exs. bem, cem, tens, vens, homem, jovem, nuvens, itens, etc.

**OBSERVAÇÃO:** Devemos colocar acento circunflexo na sílaba tônica das formas verbais de terceira pessoa do plural do presente do indicativo dos verbos TER e VIR, e de seus derivados. Exs.: ele tem, eles têm, ele vem, eles vêm, ele contém, eles contêm, ele intervém, eles intervêm, etc.

**OBSERVAÇÃO:** Devemos colocar acento circunflexo sobre o primeiro -e- da terminação -eem (3.ª pess. do pl.) dos verbos CRER, DAR, LER e VER, bem como de seus derivados. Exs.: crêem, dêem, lêem, vêem, descreem, desdêem, relêem, revêem, etc.

## VOCÁBULOS PAROXÍTONOS

**1.ª REGRA:** Devem ser acentuados os vocábulos paroxítonos terminados em -r, -x, -n, -l. Exs.: açúcar, tórax, pólen, ágil, cadáver, cóccix, líquen, túnel, etc.

Devem ser acentuados os vocábulos paroxítonos terminados em -i(s), -us, -um, -uns, -ão(s), -ã(s) -ei(s), -ps. Exs.: júri, tênis, bônus, álbum, médiuns, órgão, sótãos, órfã, jóquei, úteis, bíceps, etc.

**2.ª REGRA:** Devem ser acentuados os vocábulos paroxítonos terminados em encontros vocálicos

átomos seguidos ou não de -s. Tais encontros vocálicos são ditongos crescentes: -ea(s), -eo(s), -ia(s), -ie(s), -io(s), -oa(s), ua(s), -ue(s), -uo(s). Exs.: álea, côdeas, argênteo, errôneos, ânsia, ciências, calvície, espécies, colégio, ginásios, amêndoa, mágoas, água, régua, têne, bilíngües, árduo, ingênuos, etc.

## VOCÁBULOS PROPAROXÍTONOS

**REGRA:** Devem ser acentuados todos os vocábulos proparoxítonos. Exs.: álcool, ângulo, bigamos, bárbaro, cândido, fúnebre, taquígrafo, técnico, etc.

## HIATOS

**1.ª REGRA:** Devem ser acentuados o -i- ou -u-, tônicos, que formam sílaba sozinhos com -s- e se apresentam em hiato com uma vogal anterior. Exs.: júizo, faísca, Pirajuí, ataúde, balaústre, Jaú, etc.

**OBSERVAÇÃO:** Se, no mesmo caso acima ocorrer -nh depois do -i-, este não se acentua. Exs.: tainha, rainha, etc.

**2.ª REGRA:** Recebe acento circunflexo o penúltimo -o- fechado do hiato -oo(s), nas palavras proparoxítonas. Exs.: vôo, enjôos, etc.

**OBSERVAÇÃO:** Não deve ser acentuado o penúltimo -o- fechado dos hiatos -oa(s), -oe(s), nas palavras proparoxítonas. Exs.: boa, garoa, boas, voe, abençoe, etc.

## DITONGOS

**REGRA:** Devem ser acentuadas as vogais -e- ou -o-, tônicas e abertas, dos ditongos -ei-, -eu-, -oi-. Exs.: anéis, idéias, ilhéu, chapéus, jóia, lençóis, etc.

## TREMA

**REGRA:** Deve ser colocado o trema sobre o -u- dos grupos -que-, -gui-, -que-, -qui-, quando esse -u- é pronunciado e átono (semivogal). Exs.: agüentar, lingüiça, freqüente, tranqüilo, etc.

## ACENTO DIFERENCIAL

**REGRA:** Recebem acento agudo diferencial os seguintes vocábulos tônicos que têm a mesma escrita que outros átonos: pára (v.), péla(s) (v. e s. f.), pélo (v.), pólo(s) (s.).

Recebem acento circunflexo diferencial os seguintes vocábulos tônicos que têm a mesma escrita que outros átonos: pêlo(s), pôr (v.), porquê (s.), quê (no fim da frase).

**OBSERVAÇÃO:** Recebe acento a forma verbal "pôde", 3.ª pessoa do singular do pretérito perfeito do indicativo, para diferenciar, de "pode", 3.ª pessoa do singular do presente do indicativo.

**MSX**