

PARA ATENDER AO TEMA PROPOSTO

Para se atender a um tema proposto ou manter-se nele é preciso apoiar-se na **estrutura lógica de classificação**, a qual supõe “**colocar junto o que combina**”.

Significa, pois, relacionar objetos, pessoas, situações, fatos, fenômenos etc. entre si, a partir de *uma relação de semelhança entre eles*.

Para ajudar o/a estudante que experimenta dificuldade em manter-se no tema do game, você pode, por exemplo, mostrar-lhe essa imagem e perguntar:

Na imagem a seguir, que prato de alimentos combina com o tema “Cuidados com a saúde”?

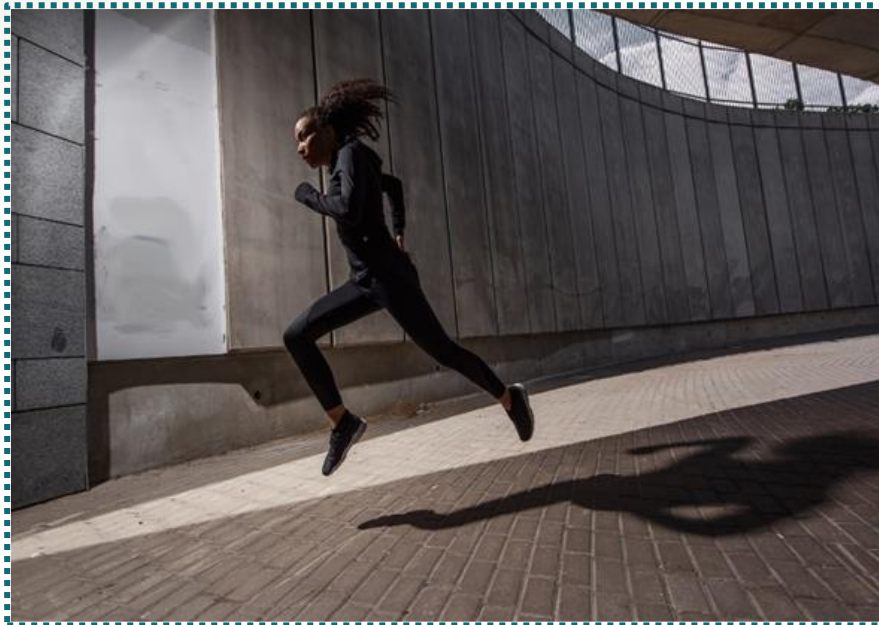


Depois que ele/a responder corretamente que é o da direita (porque não há como errar essa resposta), você pode lhe perguntar por que este prato é o que combina com o tema “Cuidados com a saúde” e não o da esquerda.

Nessa conversa que está se iniciando entre você e seu/sua aluno/a será importante traduzir o que significa “não combina”:

Quando algo não combina com outro significa que não há nada em comum entre os dois.

No contexto aqui da FazGame, uma maneira de o/a estudante começar a compreender se o game que está produzindo combina ou não com o tema é observar se as palavras que utilizou nos diálogos entre as personagens pertencem ao mesmo universo daquelas palavras e expressões apresentadas nas páginas denominadas *Orientações*, na Trilha do game em questão.



*Não sendo isso suficiente, indique que parte do game **fugiu do tema** e ajude a identificar o que “não combina” ali.*