

# AVENTURAS 2

2ª edição

## Manual



Título: **Aventuras 2**  
no mundo das palavras, das  
imagens e dos sons

Autoria: Secundino Correia

Programação: Nuno Machado

Co-autoria e apoio  
pedagógico: FENACERCI  
Cláudia Lima  
Manuela Andrade  
Patrícia Correia  
Sandra Carvalho  
Tiago Correia  
Filomena B. Castro  
CERCIPENICHE  
CECD Mira Sintra

Imagem: José Gomes e Juliana Costa

Data de edição: Junho de 2009

2ª Edição revista e actualizada



Urbanização Panorama  
Lote 2 – Loja 2  
Monte Formoso  
3000–446 Coimbra

Tel: 239 499 235

Fax: 239 499 239

[info@imagina.pt](mailto:info@imagina.pt)

## Índice

<b><u>1</u></b>	<b><u>INTRODUÇÃO .....</u></b>	<b><u>4</u></b>
<b><u>2</u></b>	<b><u>INSTALAÇÃO DO AVENTURAS 2 .....</u></b>	<b><u>5</u></b>
<b><u>3</u></b>	<b><u>ECRÃ INICIAL.....</u></b>	<b><u>8</u></b>
3.1	NOVO UTILIZADOR.....	8
3.2	ESCOLHA DO UTILIZADOR.....	8
<b><u>4</u></b>	<b><u>ÁREA DO UTILIZADOR .....</u></b>	<b><u>9</u></b>
4.1	CADERNO.....	9
4.2	ESCREVER.....	9
4.3	DIVIDIR.....	10
4.3.1	Criação de Palavras.....	10
4.4	ASSOCIAR IMAGEM À PALAVRA .....	10
4.4.1	Programa de Desenho .....	11
4.5	ASSOCIAR SOM À PALAVRA .....	11
4.5.1	Programa de Gravação .....	11
4.6	OUVIR .....	12
4.7	APAGAR .....	12
4.8	ALTERAR FERRAMENTAS .....	12
4.9	MUDAR DE PÁGINA .....	13
4.9.1	Nova Página .....	13
4.9.2	Alterar modo de visualização das páginas.....	13
4.9.3	Imprimir .....	13
4.10	LIGAR/DESLIGAR SOM .....	13
4.11	LIGAR/DESLIGAR MÚSICA .....	13
4.12	JOGOS .....	14
4.13	SAIR DO CADERNO.....	14
<b><u>5</u></b>	<b><u>JOGOS.....</u></b>	<b><u>15</u></b>
5.1	OPÇÕES GERAIS DOS JOGOS.....	15
5.2	JOGO DA ARANHA .....	15
5.3	JOGO DA FORMIGA.....	16
5.4	JOGO DA ABELHA.....	17
5.5	JOGO DO MACACO .....	17
5.6	JOGO DO GATO.....	17
<b><u>6</u></b>	<b><u>TEMAS .....</u></b>	<b><u>19</u></b>
<b><u>7</u></b>	<b><u>COMUTADOR (SWITCH).....</u></b>	<b><u>20</u></b>
7.1	CONFIGURAR A SWITCH BOX (IMPROMAN).....	20
<b><u>8</u></b>	<b><u>TECLADO DE CONCEITOS .....</u></b>	<b><u>21</u></b>
8.1	ECRÃ TÁCTIL.....	21
<b><u>9</u></b>	<b><u>TECLAS DE ATALHO.....</u></b>	<b><u>22</u></b>
9.1	ECRÃ INICIAL .....	22
9.1.1	Escolha do Utilizador .....	22
9.1.2	Novo Utilizador.....	22
9.1.3	Área de Utilizador .....	22
9.2	CADERNO.....	23
9.3	JOGOS.....	24
9.3.1	Seleção de Jogos .....	24
9.3.2	Ecrã de um Jogo.....	25

9.4	CAIXAS DE DIÁLOGO.....	25
<b>10</b>	<b><u>CONFIGURAÇÃO DO AVENTURAS 2.....</u></b>	<b>26</b>
10.1	ALTERAR CONFIGURAÇÃO GERAL DO PROGRAMA.....	26
10.1.1	Opção Caderno.....	26
10.1.2	Opção Jogos.....	27
10.1.3	Opção Periféricos.....	27
10.1.4	Opção Ferramentas.....	28
10.1.5	Outras Opções.....	28
10.2	ALTERAR CONFIGURAÇÃO DOS UTILIZADORES.....	29
10.3	DICIONÁRIO.....	29
10.4	INCLUSÃO DA GALERIA DE IMAGENS DO INVENTO.....	30
10.5	EXEMPLO DE UMA CONFIGURAÇÃO.....	30
<b>11</b>	<b><u>PROPOSTAS DE EXPLORAÇÃO.....</u></b>	<b>32</b>
11.1	TEMAS EXISTENTES.....	32
11.1.1	Casos especiais de leitura e de escrita.....	32
11.1.2	Provérbios.....	32
<b>12</b>	<b><u>ACTIVIDADES.....</u></b>	<b>33</b>
12.1	SUGESTÃO 1.....	33
12.2	SUGESTÃO 2.....	33
12.3	SUGESTÃO 3.....	34
12.4	SUGESTÃO 4.....	34
12.5	SUGESTÃO 5.....	35

## 1 INTRODUÇÃO

O **Aventuras 2** surgiu a partir de experiências de utilização e avaliação de uma aplicação já existente, o **Aventuras no Mundo das Palavras, dos Sons e das Imagens**, desenvolvida em 1996 para a Educação de Adultos no âmbito da iniciativa NOW do Departamento de Educação Básica – Núcleo de Educação Recorrente e Extra-Escolar do Ministério da Educação. Colaboraram nesse projecto inicial Adelina Gouveia e Graça Carreto.

Parte dos fundamentos teóricos do **Aventuras no Mundo das Palavras, dos Sons e das Imagens** mantiveram-se. No entanto, houve melhorias significativas. A interface foi simplificada e actualizada. A apresentação gráfica foi totalmente redesenhada. A acessibilidade visual, auditiva e motora foram amplamente contempladas.

O **Aventuras 2** é um ambiente virtual de aprendizagem interactiva e pretende favorecer o desenvolvimento de competências de leitura e escrita, em populações com deficiência mental e dislexia, maioritariamente jovens e adultos. Também pode ser utilizado no ensino regular em contexto da sala de aula e/ou extra-escolar.

Principais características:

- Possibilidade de trabalhar textos, frases, palavras e fonemas;
- Interface limpa, funcional e intuitiva, no que respeita aos ícones das ferramentas e ao sistema de navegação;
- Utilização de ferramentas como modo de interacção no ambiente sobre os objectos existentes;
- Desenvolvimento de 5 jogos interactivos de aprendizagem, capazes de trabalhar com quaisquer conteúdos, introduzidos pelo próprio utilizador;
- Criação de uma biblioteca de imagens, sons e palavras dirigida à população alvo;
- Utilização de um sintetizador de voz<sup>1</sup> (Text-To-Speech) em português europeu, para possibilitar uma interacção pedagógica de elevado alcance com o utilizador.
- Utilização da voz gravada (formato Wave ou MP3). O **Aventuras 2** inclui as vozes Cnoti Aníbal (cerca de 2000 palavras herdadas do Aventuras) e Cnoti Patrícia (com todas as palavras incluídas nos temas). Usando esta funcionalidade é possível criar novos conjuntos de vozes para uma determinada actividade.

O **Aventuras 2** foi concebido para ser utilizado em contexto da educação formal e não formal, nos casos de Necessidades Educativas Especiais (NEE) e na educação de adultos.

Para facilitar a sua utilização com um público tão diversificado, este programa permite:

- Compatibilidade com Computadores, Apontador ou Rato de cabeça, Ratos especiais (rato de bola e Joystick).
- Utilização de um **Teclado virtual** para controlo total do programa, utilizando apenas o rato e/ou computadores. Varrimento para utilização de periféricos especiais.
- Controlo do programa através de **Teclados de conceitos**.

---

<sup>1</sup> O **Aventuras 2** é fornecido com a voz "Amália" © da Loquendo, que só funciona para esta aplicação. Caso pretenda usar esta voz com outras aplicações, por favor, contacte a Imagina. Se tiver instaladas outras vozes no seu sistema operativo, poderá utilizá-las a partir do programa de Configuração.

## 2 INSTALAÇÃO DO AVENTURAS 2<sup>2</sup>

Para iniciar a instalação do **Aventuras 2**, insira o CD no leitor e espere que o programa instalação inicie automaticamente.

Caso isto não se verifique, execute o ficheiro **instalar.exe** presente no CD.

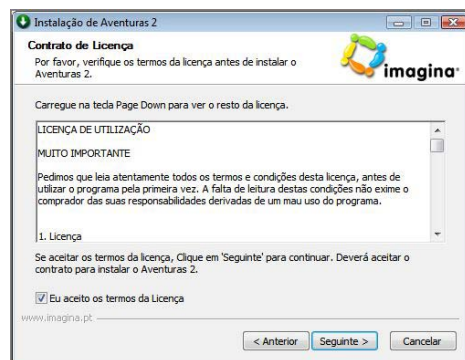
Pode cancelar a instalação a qualquer momento, bastando para isso pressionar o botão **CANCELAR**.

Para começar a instalação, pressione o botão **INICIAR INSTALAÇÃO**.



Leia o acordo de licenciamento e seleccione a opção “Eu aceito as condições deste acordo de licenciamento”.

Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.



Insira o número de série que se encontra na caixa do CD. Insira-o tal como se encontra escrito, com as letras maiúsculas e os traços.

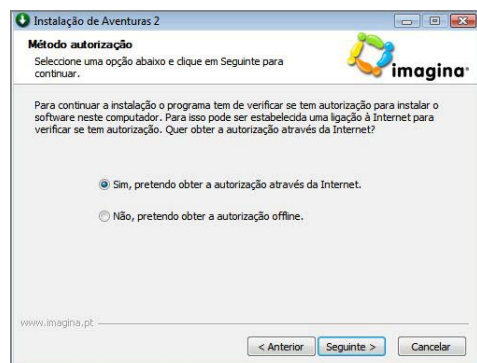
Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.



Depois de inserir o número de série, será realizada uma verificação na Internet para averiguar se é possível realizar a instalação.

Escolha a opção que corresponde ao seu caso, isto é, se possui ou não Internet no computador onde está a instalar o software.

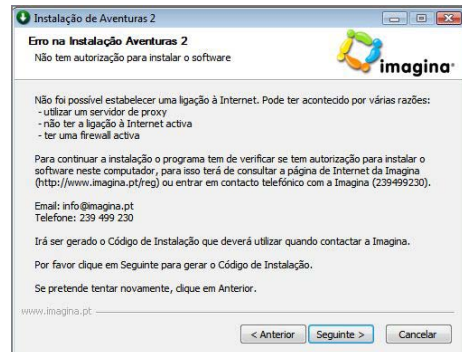
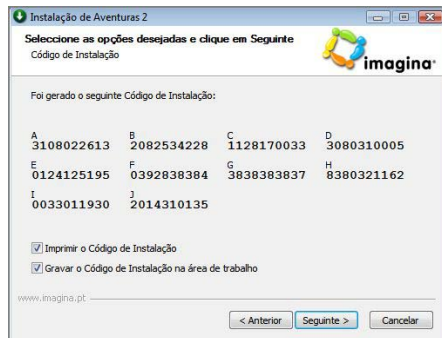
Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.



<sup>2</sup> Esta secção não se aplica quando é fornecido numa **Pen USB**.

Os três ecrãs seguintes apenas aparecem, caso não tenha ligação à Internet ou caso ocorra algum erro na ligação. Neste caso, deverá telefonar para Imagina, para lhe ser dado um código de registo, para poder continuar com a instalação.

Pressione o botão **Gerar Código** para o código poder ser gerado.



É gerado um código que deverá fornecer à Imagina pelo telefone (239 499 230) ou pela Internet em <http://registo.cnotinfor.pt>.

Existem duas opções para guardar o código: imprimir ou gravar num ficheiro de texto numa pen drive, por exemplo. Esse código deve ser enviado para a Imagina.

Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.

Insira o código de registo fornecido pela Imagina ou pela página de Internet referida.

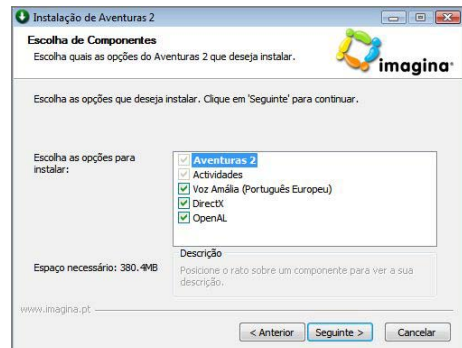
Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.



Se tudo tiver corrido bem, a instalação continuará de acordo com os ecrãs seguintes. No entanto, se houver algum erro, verifique a mensagem que ocorre e, em caso de dúvida, contacte a Imagina.

Escolha a pasta onde vai ser instalado o **Aventuras 2**. Pressione o botão **ALTERAR** para modificar a localização ou escreva directamente na caixa de texto o caminho.

Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.





São apresentadas as opções seleccionadas anteriormente, para que as possa confirmar. Se pretender realmente instalar, pressione o botão **INSTALAR**.

Aguarde enquanto o programa é instalado.

A seguir, apesar de aparecer a pasta escolhida no passo anterior, pode escolher uma pasta diferente, onde vão ser guardados os dados dos utilizadores. Esta pasta deve estar localizada numa área em que qualquer utilizador tenha opções de escrita, por exemplo “Os meus documentos” ou “Documentos”

Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.




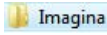
No final da instalação, pode começar a experimentar o **Aventuras 2** (por padrão) ou se preferir, pode experimentar mais tarde e voltar para o Windows.

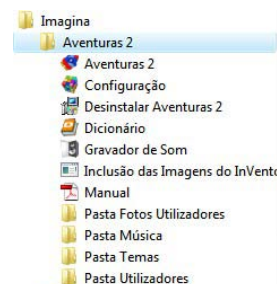
Basta retirar a selecção de “Iniciar Aventuras 2”.



### ATENÇÃO

NOS COMPUTADORES LIGADOS EM REDE SÓ O ADMINISTRADOR DA REDE É QUE TEM PERMISSÃO DE INSTALAR PROGRAMAS. EM CASO DE DÚVIDA CONTACTE O ADMINISTRADOR DE REDE.




No fim da instalação, o programa cria um atalho no ambiente de trabalho e em Todos os Programas do menu  irá ter uma pasta  com o seguinte conteúdo:






Nesta pasta, encontram-se os atalhos para o **Aventuras 2**, para o programa de Configuração, Desinstalar **Aventuras 2**, Dicionário, Gravador de som, Inclusão das Imagens do **inVento**<sup>3</sup>, Manual e as pastas Fotos Utilizadores, Música, Temas e Utilizadores.


<sup>3</sup> Caso possua o software InVento (possui cerca de 7.500 símbolos e 1.500 imagens) pode ampliar a biblioteca de imagens do Aventuras, bastando seleccionar essa opção.

## 3 ECRÃ INICIAL

Para entrar no **Aventuras 2**, seleccione o ícone do Ambiente de trabalho . Ou seleccione o menu , escolha todos os programas e na pasta **Imagina/Aventuras2**, seleccione o ícone  **Aventuras 2**.

No ecrã inicial, terá a possibilidade de ver os utilizadores existentes e escolher um, adicionar um **NOVO UTILIZADOR**  e/ou **SAIR**  do programa.


Nesse mesmo ecrã e em todos os outros tem sempre a possibilidade de minimizar carregando no ícone .


Para começar a apreciar as funcionalidades presentes no **Aventuras 2**, terá de criar um **Novo** portfólio ou **Utilizador** . Quando já existirem um ou mais Utilizadores criados, apenas necessita de escolher o seu.

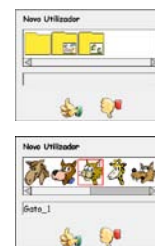


### 3.1 Novo Utilizador

Aqui, vai poder escolher a imagem para identificar o utilizador e escrever o nome.


Para escolher uma imagem, seleccione uma das pastas, pressionando duas vezes com o rato na pasta ou pressionando uma vez e depois no botão .


A seguir, escolha uma imagem que o identifique. No caso de não querer nenhuma das apresentadas, pode voltar atrás, pressionando o botão  e escolher outra pasta.



A qualquer momento, pode incluir uma nova pasta, por exemplo, com as fotografias dos utilizadores. Se a fotografia tiver o nome do seu utilizador como o nome do ficheiro, aquele será automaticamente associado.

A cada imagem é atribuído um nome e um número, que podem ser alterados para um texto qualquer. Para alterar o nome, seleccione a caixa de texto onde se encontra o nome, apague e escreva outro nome.

Quando terminar, seleccione o botão  para o utilizador ser criado e passar para a área do Utilizador.

Para cancelar a criação do Novo utilizador ou Sair para a lista de utilizadores, pressione no botão .


### 3.2 Escolha do Utilizador

São apresentados, por ordem alfabética, 6 Utilizadores de cada vez. Para procurar um que não esteja visível, pressione a barra de deslocação para ver os restantes.

Os utilizadores, dentro do grupo de 6, estão sempre identificados por um dígito de 1 a 6. Assim, pode usar os dígitos do teclado, para além do rato, para fazer a selecção.

Os utilizadores podem aparecer dispostos tanto na horizontal como na vertical. Esta opção é configurável no programa de Configuração.

## 4 ÁREA DO UTILIZADOR

Nesta secção do programa, são apresentadas 3 opções, além da opção , que permite voltar para a lista de utilizadores.

É através das opções **Caderno**, **Temas** e **Jogos** que consegue aceder às secções do programa.

A cada uma das opções está associado um dígito: 1, 2 e 3. Estes dígitos, tal como na escolha de Utilizadores, representam as teclas do teclado que, ao serem pressionadas, abrem a opção correspondente.



A tecla "ESC" serve sempre para voltar para o ecrã anterior.

### 4.1 Caderno

O caderno pretende representar virtualmente um caderno real, algo que todos estamos familiarizados a utilizar. Por isso, muito do que se pode fazer num caderno, é também possível realizar aqui, incluindo mais algumas funcionalidades.

É possível escrever, palavras soltas ou frases, dividir sílabas, adicionar imagens, ouvir a leitura do conteúdo do caderno (inclui as imagens associadas às palavras) atribuir um som a uma palavra, frase ou segmentos de frase, apagar e desenhar.



Estas opções estão disponíveis na barra de ferramentas que se encontra do lado direito do ecrã.

Ao seleccionar uma ferramenta, o rato assume a forma correspondente. Por exemplo, no caso da opção de escrever, o rato assume a forma de uma caneta.

Para desactivar uma ferramenta:

Active outra ferramenta, ou;

Pressione novamente a ferramenta activa.

Ao desactivar a ferramenta, qualquer objecto que esteja a ser editado é concluído.


Os objectos que estiverem numa página podem ser movidos dentro do mesmo espaço, bastando para isso arrastar o objecto para uma nova posição, desde que não esteja nenhuma ferramenta activa.

Quando a posição de um objecto é alterada e quando é criado um novo objecto, este é colocado de acordo com uma grelha invisível previamente configurada, podendo por isso o objecto mudar ligeiramente a sua posição, não ficando exactamente no lugar pretendido inicialmente.

Ao sair do caderno, caso alguma ferramenta esteja activa, esta é desactivada.


Na parte inferior deste ecrã, também se encontram as opções de **Navegação** e **Visualização**.

### 4.2 Escrever

Para adicionar palavras e texto no caderno, seleccione a ferramenta de escrita . Com esta opção activa, pressione o rato na página do caderno e escreva na caixa de texto. Ao terminar a edição do texto, pode fazer Enter, colocar a ferramenta na Barra de Ferramentas ou seleccionar outra ferramenta.

Se tiver sido inserida apenas uma palavra, o fundo permanece transparente. Mas caso tenha sido inserida uma frase ou segmento de frase, o fundo fica com um tom rosa. Assim, no caso de estarem duas palavras juntas, é possível saber se são duas palavras separadas, uma frase ou segmento de frase.

### 4.3 Dividir

Esta opção  permite fazer a divisão das palavras, frases ou segmentos num texto existente no caderno.

Depois de seleccionar a ferramenta, passe com o rato por cima de uma das palavras ou textos da página. Ao passar com o rato sobre uma das frases, aparece um traço vermelho que segue parcialmente o rato, dentro da caixa de texto. Este traço serve de referência para assinalar onde pretende que a palavra ou texto seja dividida. Para assinalar o local da divisão, pressione o botão esquerdo do rato. Ao mover o rato, pode verificar que ficou um traço azul. Este mostra onde a palavra ou texto vai ser dividida.

Para confirmar a divisão, pressione o rato na página ou desactive a ferramenta.

Para cancelar uma divisão feita, pressione novamente o rato na mesma posição. O traço azul desaparece. Para cancelar a divisão feita, é necessário remover todos os traços azuis.

As novas sílabas, palavras ou frases que forem divididas são adicionadas à página, com as respectivas cores a diferenciá-las. As sílabas apresentam um fundo cinzento. Elas são adicionadas por baixo do texto dividido, a menos que não haja espaço. Neste caso, são adicionadas no primeiro espaço livre à direita do texto.

O **Aventuras 2** possui um mecanismo que tenta verificar se a divisão silábica está correcta. No entanto, dado o grande número de excepções, pode acontecer que não detecte algumas incorrecções.

#### 4.3.1 Criação de Palavras

Com as sílabas e palavras presentes na página, é possível criar novas palavras. Pode realizar as seguintes combinações:

- Sílabas + Sílabas
- Sílabas + Palavra
- Palavra + Sílabas
- Palavra + Palavra




Arraste uma sílaba ou palavra para cima de outra sílaba ou palavra que se encontra à direita da parte a sobrepor.


As sílabas, ao serem usadas na criação de uma nova palavra, desaparecem. As novas palavras, por sua vez, podem ser divididas em sílabas.


O **Aventuras 2** tem um dicionário interno que tenta verificar a ortografia das palavras. É de notar, no entanto, que o facto de a palavra não existir no dicionário, não significa, necessariamente, que a mesma esteja errada. As novas palavras devem ser adicionadas ao Dicionário pelo professor, acedendo à respectiva opção no menu Programas, **Aventuras 2**.


### 4.4 Associar Imagem à palavra

É possível associar uma imagem a uma palavra ou frase. As imagens associadas às palavras são depois usadas nos jogos da **Aranha**, do **Macaco** e do **Gato**.

Active a ferramenta  e pressione com o rato numa palavra ou frase. Esta acção abre um programa de desenho. No espaço disponível, é possível escolher a imagem correspondente à palavra a partir de uma galeria de imagens, seleccionando a opção , ou desenhá-la. Caso possua fotografias ou imagens arquivadas na pasta **As minhas imagens**, seleccione a pasta .

Depois de ter inserido a imagem pode reduzi-la ou ampliá-la, basta utilizar a lupa apropriada .

Ao pressionar no botão , a imagem fica associada à página actual, sendo depois possível colocá-la em qualquer local nessa mesma página.












Ao ser adicionada a imagem, a ferramenta é automaticamente desactivada. Se pretender alterar uma imagem associada a uma palavra, basta pressionar com  sobre a palavra.

#### 4.4.1 Programa de Desenho

Este programa oferece a possibilidade de utilizar algumas das ferramentas presentes em muitos editores de imagem, na criação de uma nova imagem.



Contém as seguintes ferramentas:



	linha livre fina		linha livre grossa		balde		spray
	recta		quadrilátero		quadrilátero cheio		elipse
	elipse cheia		borracha		desfazer a última acção		biblioteca de imagens

Contém também 18 cores disponíveis. Para alterar a cor actual, pressione com o rato no círculo com a cor pretendida. Para saber a cor que está seleccionada, repare na cor das ferramentas, pois estas apresentam a cor escolhida.

#### 4.5 Associar som à palavra



É possível associar um som a uma palavra ou frase, de modo que, na opção de ouvir som, seja ouvido o som criado pelo utilizador, em vez do som produzido pelo sintetizador de voz.

Faça o seguinte:

- Active o botão .
- Na folha do caderno, pressione na palavra ou frase para abrir o Gravador (programa que lhe vai permitir gravar o som).
- Grave e verifique se o som gravado ficou associado à palavra ou frase escolhida, com a ajuda da ferramenta .

##### 4.5.1 Programa de Gravação

Este programa permite gravar um som e guardá-lo.

Para gravar, basta ter um microfone ligado ao computador e pressionar no botão . A partir desse momento, qualquer som que chegue ao microfone é gravado. Para parar, pressione o botão .




É possível alterar a qualidade do som, através da lista pendente que está por debaixo dos botões **TOCA** e **GRAVA**.




#### ATENÇÃO:

AO ESCOLHER FORMATOS, A OPÇÃO STEREO CRIA FICHEIROS MAIORES, NÃO AUMENTANDO A QUALIDADE DO SOM, UMA VEZ QUE NORMALMENTE OS MICROFONES SÃO MONO. O PADRÃO ESCOLHIDO É PCM 11,025 KHZ, 8 BIT, MONO. SE A QUALIDADE DO SOM FOR FRACA, EXPERIMENTE PCM 22,500 KHZ, 16 BIT, MONO OU MESMO PCM 44,100 KHZ, 16 BIT, MONO.

Quanto maior for a qualidade, maior será o espaço necessário no disco do seu computador.

Para ouvir o som gravado, pressione o botão . Pode gravar e ouvir as vezes que desejar até obter o melhor resultado. Pressione o botão , para guardar o som o botão  para sair do programa de gravação, sem guardar o som.

## 4.6 Ouvir


Através da ferramenta , é possível ouvir a leitura dos objectos presentes nas páginas do caderno, através do Sintetizador de Voz.

Active o botão e pressione numa sílaba, palavra, frase ou imagem para ouvir o respectivo som. Se já tiver associado um som a uma palavra ou frase, o som ouvido é o som gravado.

#### ATENÇÃO:

NEM SEMPRE A LEITURA DAS SÍLABAS PRODUZ OS RESULTADOS ESPERADOS.



## 4.7 Apagar

A opção  permite apagar os objectos que se encontram na página: sílabas, palavras, frases e imagens. Pressione a sílaba, palavra, frase, imagem que pretende apagar.

#### ATENÇÃO:

NÃO É POSSÍVEL CANCELAR OU RECUPERAR O QUE FOI APAGADO.





## 4.8 Alterar Ferramentas

A opção  permite alternar entre as **Ferramentas de desenho** (as mesmas que estão presentes no Programa de desenho) e as **Ferramentas de edição** do caderno. Esta opção  permite realizar as mesmas operações.




A diferença é que a primeira imagem é apresentada quando as ferramentas de edição do caderno estão no ecrã; a segunda quando estão as ferramentas de desenho.

Esta última opção permite ilustrar uma página. Os desenhos ficam associados à página e não a uma palavra ou frase em particular.


## 4.9 Mudar de Página

Como em todos os cadernos, é possível folhear o seu caderno. Para realizar esta operação, existem 4 possibilidades, ir para a primeira página , para a anterior , para a seguinte  e para a última .

### 4.9.1 Nova Página

Para criar uma nova página no caderno, pressione o botão . Caso não exista nenhuma página a seguir, aparece uma caixa de diálogo a perguntar se pretende criar uma nova página. Carregue no botão  para adicionar uma nova página ou o botão  para cancelar.

### 4.9.2 Alterar modo de visualização das páginas


Com a opção , é possível alternar entre o modo miniaturas e o modo normal. Pode ver até um máximo de 9 páginas de um caderno de cada vez.

É possível navegar entre as páginas, mudar a sua posição e escolher a página que vai ser apresentada no modo normal (apenas uma página).

Para alterar a posição de uma página, pressione nessa página e arraste-a para outra posição.

Quando está a ver as miniaturas, não é possível alterar o conteúdo das páginas.


### 4.9.3 Imprimir

Pode imprimir  o que se encontra numa página do caderno para uma folha de papel e ter também o seu caderno impresso em papel.

## 4.10 Ligar/Desligar Som

É possível desligar todos os sons presentes no programa, através do botão .


## 4.11 Ligar/Desligar Música

É possível desligar apenas a música de fundo, pressionando no botão .

Este botão fica invisível, se o botão do som estiver desactivado.

É possível modificar as músicas que são ouvidas para cada utilizador. Pode copiar as músicas para a pasta **MUSIC**, que se encontra dentro da pasta do utilizador (**USER**). Assim, serão tocadas essas e não a música que vem com o programa. As músicas podem ter os formatos MP3 e WAV.


## 4.12 Jogos

A opção  permite passar para a área de jogos.

Nos jogos, é utilizada toda a informação que foi inserida até ao momento no caderno.

O jogador pode, a qualquer momento, interromper o jogo para ver o conteúdo do seu caderno. Ao regressar novamente à área de jogos, pode continuar o jogo que tinha iniciado.

## 4.13 Sair do Caderno

Para sair do caderno para a área de utilizador, pressione o botão  ou na tecla **Esc**.

## 5 JOGOS

Nesta secção, vai poder jogar 5 jogos, os jogos da **Aranha**, da **Formiga**, da **Abelha**, do **Macaco** e do **Gato**. Cada um dos jogos apresenta 2 ou 3 níveis diferentes.

Os jogos usam a informação presente no caderno ou num tema específico. Quando entra nos Jogos directamente a partir da área de utilizador, os jogos usam a informação do tema padrão seleccionado no programa de configuração.

Se estiver a utilizar um Caderno específico, é possível ser configurado para utilizar apenas a informação de uma página ou de todo o caderno. No caso de escolher Página, utiliza apenas o que estiver na última página em que esteve antes de iniciar o jogo.

O número de opções que aparece em cada um dos jogos também é configurável no menu respectivo.

Neste ecrã, pode escolher o jogo que pretende jogar.




Pode desligar as opções de música e som, voltar para a área de Utilizador e, caso tenha vindo através de um caderno, voltar para o caderno.

Estas opções também estão presentes no ecrã dos jogos.



### 5.1 Opções gerais dos jogos

Todos os jogos podem ser configurados de acordo com o perfil de cada utilizador. O número mínimo de palavras, imagens, sílabas, frases ou expressões pode variar entre 2 e 5, dependendo das configurações que forem definidas.

Ao seleccionar um dos jogos, além das opções já mencionadas anteriormente, tem a possibilidade de imprimir , de visualizar a ajuda do jogo  e de iniciar um novo jogo .

Em cada jogo, existe mais do que um nível . Para alternar entre eles, basta seleccionar o botão correspondente.

Nos jogos da **Aranha** e do **Macaco**, ao pressionar com o rato numa das imagens, é lida a palavra correspondente, através do TTS<sup>4</sup>, ou, o som gravado através do gravador do **Aventuras 2**, caso exista.

### 5.2 Jogo da Aranha

Este jogo possui três níveis distintos:

**Nível 1** – unir as imagens iguais;



<sup>4</sup> TTS – Text To Speech – Sintetizador de Voz.



**Nível 2** – associar uma imagem a uma das palavras apresentadas;

**Nível 3** – ligar as imagens às palavras correspondentes.



Para unir as opções, basta pressionar com o rato sobre a imagem ou palavra e uni-la à imagem ou palavra correspondente ou vice-versa. Quando um traço está correcto, a palavra é ligada à imagem e ouve-se o som da palavra. Quando não está certo, ouve-se um som desagradável. O número de elementos a utilizar no jogo pode variar entre 2 e 5. As alterações são feitas no programa de configuração.

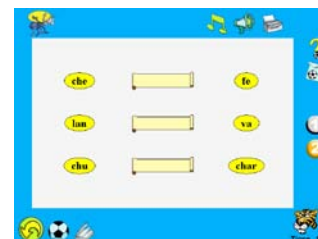
### 5.3 Jogo da Formiga

Este jogo permite formar palavras com duas sílabas.

Basta arrastar as sílabas para o manuscrito para formar a palavra.

O jogo dispõe de dois níveis:

**Nível 1** – as sílabas que se encontram do lado direito iniciam as palavras e as do lado esquerdo terminam.



**Nível 2** – as sílabas estão todas baralhadas, não existe nenhuma ordem predefinida.

Quando uma sílaba está a ser usada num dos manuscritos, fica de uma cor mais escura. No entanto, pode ser usada mais do que uma vez.

Pode-se formar qualquer palavra com as sílabas existentes, desde que esta exista no dicionário.

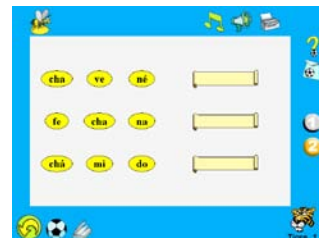
## 5.4 Jogo da Abelha

Este jogo tem como objectivo formar palavras com 3 sílabas. O modo de funcionamento é semelhante ao jogo da Formiga. Neste jogo, todas as sílabas aparecem do lado direito dos manuscritos.

Também possui 2 níveis:

**Nível 1** – na primeira coluna, estão as sílabas que iniciam as palavras, na segunda as sílabas do meio e na terceira as que terminam as palavras.

**Nível 2** – as sílabas estão todas baralhadas.



## 5.5 Jogo do Macaco

O objectivo deste jogo é escrever as palavras sugeridas pelas imagens ou sons.

Possui três níveis:

**Nível 1** – escrever no manuscrito as palavras sugeridas pelas imagens ou sons.



**Nível 2** – escrever a palavra sugerida pela imagem.

**Nível 3** – escolher entre as duas imagens apresentadas a que se encontra em falta na frase e escrevê-la no espaço disponível.

Em caso de erro, o programa vai apresentando sucessivamente as letras da palavra, ficando a faltar, apenas a última para terminar a palavra. Esta tem de ser escrita pelo utilizador.



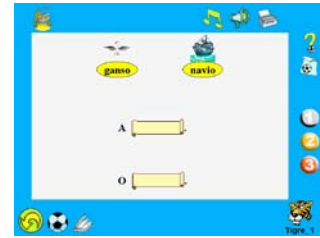
## 5.6 Jogo do Gato

Este jogo tem como objectivo a ordenação uma de frase ou de segmento de frase no manuscrito.

As palavras das frases e dos segmentos de frase encontram-se aleatoriamente na parte superior da folha do caderno, assim como os respectivos sinais de pontuação.

O jogo tem três níveis:

**Nível 1** – completar uma expressão constituída por 2 elementos.



**Nível 2** – completar expressões com 3 elementos constituintes.

**Nível 3** – construir uma ou duas frases ou expressões com as palavras apresentadas.



## 6 TEMAS



Os temas contêm cadernos que foram criados e que devem ser completados e explorados por cada utilizador. Como estes cadernos não estão totalmente prontos, nem sempre os utilizadores conseguem realizar todos os jogos.

O professor pode, no programa de configuração, seleccionar determinado tema para cada um dos utilizadores. Assim, se determinado utilizador ao abrir o **Aventuras 2** for logo para os jogos, tem a possibilidade de jogar com o conteúdo do caderno definido no menu de configuração.

Depois de entrar num tema, este pode ser alterado como o utilizador desejar, podendo realizar as mesmas operações que faz no seu próprio caderno. Ao voltar a abrir esse tema num determinado utilizador, este aparece com as alterações realizadas pelo mesmo.

Para criar um novo tema, é necessário criar um novo caderno e preenchê-lo com a informação pretendida. Quando o caderno estiver pronto, basta movê-lo para a pasta Temas.

Para tornar mais fácil esta operação, existe um atalho para a pasta **Temas** e outro para a pasta **Utilizadores** na pasta do **Aventuras 2** do menu Iniciar, na pasta **Imagina/Aventuras 2**.

Cada utilizador também pode escolher outro tema livremente. Basta seleccionar a respectiva opção.

## 7 COMUTADOR (SWITCH)



Ao ligar um **Comutador** (switch) ao computador, é necessário configurar o **Aventuras2** para esse efeito. No programa de configuração de cada utilizador, é possível seleccionar entre varrimento automático ou manual.

Ao seleccionar a opção de varrimento automático, aparece um rectângulo negro à volta de uma das opções presentes no ecrã. Este rectângulo percorre todas as opções com que é possível interagir. Para seleccionar uma opção, pressione o comutador (ou a barra de espaços) quando o rectângulo estiver na opção desejada. O efeito será equivalente a pressionar com o rato.

Quando é seleccionada a opção de varrimento manual, o rectângulo negro não se move sozinho, mas sim pressionando o comutador (ou as setas direccionais, esquerda e direita).

Informe-se, na Imagina, acerca dos comutadores apropriados para utilizar com o **Aventuras 2**.

### ATENÇÃO:

ANTES DE ABRIR O AVENTURAS 2 DEVE SELECIONAR O PROGRAMA **INPROMAN**, CASO TENHA ESSE SOFTWARE INSTALADO NO RESPECTIVO COMPUTADOR.



### 7.1 Configurar a Switch Box (Improman)

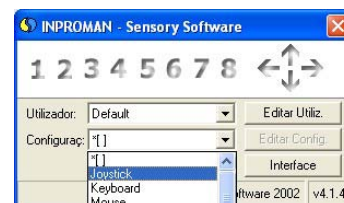
Abrir software para utilizar a switch box (Improman).

Na barra do Menu Iniciar à direita, deverá estar o seguinte ícone:

Clicar com o botão direito do rato em cima do ícone e clicar na opção **Mostrar Janela**.

Escolher a configuração **Joystick**.

Fechar a janela na Cruz do canto superior direito. O dispositivo está pronto a utilizar.



## 8 TECLADO DE CONCEITOS

Ao ligar um **Teclado de Conceitos** ao computador, é necessário instalar o software que o acompanha. Este software permite programar e carregar as lâminas que irá utilizar antes de começar a trabalhar com o **Aventuras 2**.

Para a programação das lâminas, foram definidas combinações de teclas que formam os atalhos para as várias opções presentes ao longo do programa.

No CD encontra-se uma pasta TC onde se depara com um ficheiro **código teclado de conceitos.ovl**, que deverá ser copiado para **Programas\concept\overlays**.

O ficheiro **lâmina teclado de conceitos.pdf** pode ser impresso em A4 ou A3 para colocar no teclado de conceitos.

Antes de poder utilizar o teclado de conceitos deve carregar o respectivo driver com a lâmina acima referida.

Se pretender criar uma nova lâmina, consulte o capítulo seguinte relativo a teclas de atalho, para que possa fazer a respectiva programação.

### ATENÇÃO:

A LÂMINA FORNECIDA SÓ FUNCIONA COM O **TECLADO DE CONCEITOS DA CONCEPT KEYBOARD**.

PARA OS OUTROS TECLADOS DEVERÁ PROGRAMAR A PRÓPRIA LÂMINA COM O SOFTWARE PRÓPRIO DO TECLADO.

### 8.1 Ecrã Táctil

O funcionamento é praticamente o mesmo que quando se usa o rato, apenas aparece o teclado virtual quando é preciso escrever.

## 9 TECLAS DE ATALHO

### 9.1 Ecrã Inicial

Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
	0	Criar um novo caderno.
	ESC	Sair do Programa.

#### 9.1.1 Escolha do Utilizador

Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
	1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6	Escolher um dos utilizadores (de 1 a 6).
	PAGEUP	Mostra, caso existam, os utilizadores seguintes.
	PAGEDOWN	Mostra os utilizadores anteriores.

#### 9.1.2 Novo Utilizador



















Inicialmente, está seleccionado o primeiro item da lista.

Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
	PAGEUP	Mostra, caso existam, os utilizadores seguintes.
	PAGEDOWN	Mostra os utilizadores anteriores.
	ENTER	Confirmar escolha.
	ESC	Cancelar Escolha.


#### 9.1.3 Área de Utilizador



Imagem	Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
		1 / CTRL + L	Entrar para o caderno do utilizador.
		2 / CTRL + T	Entrar para o ecrã de selecção do caderno de temas.
		3 / CTRL + J	Entrar para o ecrã de selecção de jogos.
		ESC	Cancelar Escolha.


## 9.2 Caderno


	Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
Opções gerais		CTRL + M	Ligar/Desligar música
		CTRL + S	Ligar/Desligar som
		CTRL + I	Imprimir
		CTRL + T	Alternar entre modo normal e miniaturas.
		CTRL + J	Ir para a secção de jogos (ecrã de selecção de jogos).
		ESC	Voltar para a Área de Utilizador.
Opções do menu		ALT + I	Alternar ferramentas
		ALT + A	Escrever no caderno.
		ALT + D	Dividir uma palavra/frase
		ALT + L	Associar uma imagem a uma palavra/frase.
		ALT + M	Gravar som.
		ALT + S	Ler palavra/frase.
		ALT + B	Apagar objectos do caderno.
Opções de navegação		END	Mostrar a última página.
		PAGEUP	Mostrar a página seguinte, passar para caixa de texto seguinte.
		PAGEDOWN	Mostrar a página anterior, passar para caixa de texto anterior.
		HOME	Mostrar a primeira página.
		ESPAÇO	Para escolher o objecto, quando se está a usar uma ferramenta.

**Atenção:**

PARA SELECIONAR A LINHA EM QUE SE ENCONTRA O CARÁCTER DESEJADO PRESSIONAR A TECLA .






Para seleccionar o carácter carregar nas teclas  ou .

Para sair do teclado, fazer o varrimento das linhas até chegar à última e depois escolher  para encerrar.












Para mudar de ferramenta deve escolher a opção  que se encontra apenas no ecrã, no canto inferior direito.

## 9.3 Jogos



### 9.3.1 Selecção de Jogos

Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
	1 / 2 / 3 / 4 / 5	Escolher um dos jogos (de 1 a 5).
	CTRL + M	Ligar/Desligar música
	CTRL + S	Ligar/Desligar som
	CTRL + I	Imprimir
	ESC	Voltar para a Área de Utilizador.

### 9.3.2 Ecrã de um Jogo


Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
	CTRL + M	Ligar/Desligar música
	CTRL + S	Ligar/Desligar som
	CTRL + I	Imprimir
	ALT + I	Visualizar as instruções do jogo.
	ALT + J	Jogar o jogo seleccionado.
	ALT + N	Iniciar um novo jogo.
	CTRL + L	Voltar para o caderno.
	CTRL + J	Voltar o ecrã de selecção dos jogos.
	1 / 2 / 3	Escolher nível dos jogos.
	PAGEUP	Passar para a opção seguinte.
	PAGEDOWN	Passar para a opção anterior.
	ESPAÇO	Para seleccionar as opções durante o jogo.
	ESC	Voltar para o ecrã inicial.
	ENTER	Confirmar

### 9.4 Caixas de Diálogo

Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
	ENTER	Confirmar
	ESC	Cancelar

## 10 CONFIGURAÇÃO DO AVENTURAS 2

O programa de configuração apresenta um formato genérico padrão. Logo no início, o professor pode alterar estas opções para todos os utilizadores e/ou definir configurações diferentes para cada um dos utilizadores (depois de criados).

Para seleccionar esta opção, pressionar no botão **Iniciar**, ir aos Programas e na pasta **Imagina/Aventuras 2**, pressionar a opção .

Ao abrir esta opção, são apresentados os dados relativos à configuração geral do programa (isto é, aplicável a todos os **novos utilizadores**).

### 10.1 Alterar Configuração Geral do Programa

#### Configuração Geral

Estas opções são usadas na criação de um novo utilizador. Se já existirem utilizadores criados estas configurações não se aplicam. Para os utilizadores já existentes, aceder à respectiva página e depois seleccionar o Utilizador.

As opções presentes são Caderno, Jogos, Periféricos, Ferramentas e Outras Opções.

#### 10.1.1 Opção Caderno

Neste espaço deve fazer as alterações gerais no que diz respeito ao caderno;

**Escrita** – alterar esta configuração caso não pretenda que os utilizadores sejam obrigados a utilizar letras maiúsculas no início da frase, que esta termine com um sinal de pontuação, que seja sempre verificado se a palavra escrita se encontra no dicionário dicionário e que sejam utilizadas apenas letras maiúsculas. Esta última opção fará com que as letras nos jogos também apareçam em maiúsculas.

#### ATENÇÃO:

COM ESTAS OPÇÕES INACTIVAS HÁ MAIS LIBERDADE PARA ESCREVER, POR EXEMPLO, PALAVRAS SOLTAS.



**Tipo de letra** - permite escolher o tipo de carácter e tamanho a ser usado nos textos que vão ser utilizados no caderno.

**Grelha** - permite activar ou desactivar o **Ajuste automático** dos objectos na página e especificar o tamanho da grelha utilizada no caderno.

**Cores**<sup>5</sup> – Esta opção permite alterar as cores do **Caderno**, **Fonte**, **Escrita** e **Sílabas**.

**Número de Miniaturas** – possibilita a escolha do número de miniaturas (4, 6 ou 9) que vão ser visíveis no modo de **Miniaturas do caderno**.

<sup>5</sup> Esta opção está indicada para os casos em que o utilizador tem algum problema de visão.

### 10.1.2 Opção Jogos

Permite definir as opções de cada um dos jogos e a origem das mesmas.

**Número de Palavras/Frases** - escolher o número de palavras/frases ou segmentos de frase a usar em cada jogo. Por padrão utiliza 3 opções em cada um dos jogos com excepção do **Jogo do Gato** em que só apresenta, inicialmente, 2 opções de escolha.

**Origem da informação** – espaço para especificar o **Livro** ou **Página**, as **Imagens** e o **Tema** padrão que devem ser utilizados logo que o utilizador entra no **Aventuras 2** e seleccionar a opção **Jogo**.



- **Caderno ou página** – possibilita definir se pretende que o utilizador jogue com todo o conteúdo do **Caderno** ou apenas com o conteúdo da **Página** em que o utilizador estiver antes de escolher a opção **Jogar**.

#### ATENÇÃO:

ESTA OPÇÃO SÓ SE APLICA NOS JOGOS DA **ARANHA**, **FORMIGA** E **ABELHA**.

- **Imagens** – permite utilizar todas as imagens que fazem parte da biblioteca de imagens que se encontram disponíveis no computador ou apenas as imagens do caderno do respectivo utilizador.
- **Tema padrão** – permite seleccionar o tema que é usado nos jogos mesmo antes de se entrar no caderno de cada utilizador.

### 10.1.3 Opção Periféricos

**Periféricos** - permite escolher entre 4 tipos de periféricos: rato, teclado de conceitos, computador (switch) e ecrã táctil.

Ao seleccionar **Switch** pode também definir a taxa e o tipo de varrimento (horizontal ou vertical).

Ao activar um **Switch** ou **Ecrã táctil** tem a possibilidade de utilizar um teclado virtual. Este aparece logo que seleccionar a ferramenta de escrita.



**Varrimento** – nesta secção é possível seleccionar a **Taxa** de varrimento (varia entre 1 e 20) e o **Tipo** de varrimento (automático ou manual).

### 10.1.4 Opção Ferramentas

Permite escolher, de entre as ferramentas de edição do caderno, quais as que vão estar disponíveis.



### 10.1.5 Outras Opções

Neste menu pode alterar o modo de **Impressão**, as opções **Áudio**, a selecção do **Sintetizador de voz**, a activação do **Quadro interactivo** e a forma de visionamento dos utilizadores.

- **Impressão** – ao activar esta opção o utilizador pode fazer a impressão da página em que se encontra. Também permite definir o espaço de tempo entre cada impressão e o modo de impressão **Vertical** ou **Horizontal**.



- **Áudio** – permite ligar e desligar todos os sons, incluindo o Laboratório de som, a música e as mensagens. O **Laboratório de som** é usado quando se cria uma nova palavra, através da junção de sílabas ou palavras, permitindo que esta seja lida pelo Sintetizador de Voz. Nas **Mensagens** pode ser ou não utilizado o Sintetizador de voz para ler os erros e avisos que aparecem.
- **Quadro Interactivo** – ao activar esta opção a barra de ferramentas lateral fica ajustada ao limite inferior da página.
- **Lista dos Utilizadores** – permite escolher entre a disposição **Horizontal** ou **Vertical** em que a lista de utilizadores do programa deve aparecer.
- **Sintetizador de voz** – permite escolher se o Sintetizador de voz vai estar disponível e qual a voz que vai ser usada.

O **Aventuras 2** é fornecido com a voz “Amália”<sup>6</sup> © da Loquendo, que só funciona com as aplicações Imagina. Caso tenha instaladas outras vozes no sistema operativo, as mesmas aparecerão listadas. Tenha em atenção que uma voz instalada no sistema operativo consegue ler qualquer palavra, mesmo errada. O **Aventuras 2** inclui mais dois conjuntos de vozes que não usam síntese de voz, mas um conjunto limitado de sons. Quando a palavra não existir ouve-se um silêncio. Estas vozes são:

**\_Cnoti Aníbal** – conjunto de mais de 2300 palavras do antigo Aventuras;

**\_Cnoti Patrícia** – conjunto de palavras contendo o som das palavras de todos os exemplos dos temas.

<sup>6</sup> Caso pretenda usar esta voz com outras aplicações, por favor, contacte a Imagina. Se tiver instaladas outras vozes no seu sistema operativo, poderá utilizá-las a partir do programa de Configuração.

## 10.2 Alterar Configuração dos Utilizadores

Para passar para a configuração dos Utilizadores, pressione o separador **Utilizadores**. Aparece um ecrã semelhante ao seguinte:

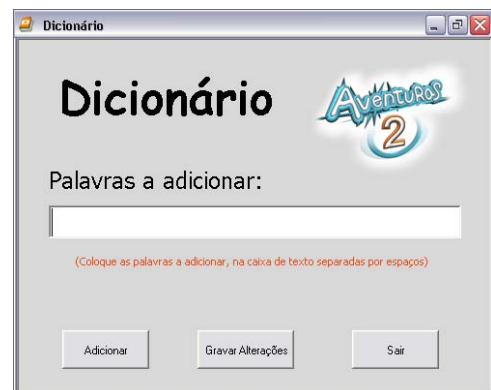
Deve, em primeiro lugar, seleccionar o **Utilizador** e depois alterar as configurações nas várias janelas, tal como referido na configuração geral.

Ao mudar para esta opção, surgem as opções definidas do primeiro utilizador, caso seja a primeira vez que acede a este modo. Caso contrário, aparece o último que tiver sido aberto.



## 10.3 Dicionário

O **Aventuras 2** possui um dicionário com mais de 28 600 palavras. Sempre que for escrita uma palavra que não conste do dicionário, aparece uma mensagem indicando que a palavra não faz parte do dicionário. Estas, no entanto, podem ser adicionadas pelo professor, escolhendo a opção Dicionário. Esta opção está acessível a partir do menu **Iniciar**, na pasta **Imagina/Aventuras 2/Dicionário**. Ao escolher esta opção surge a seguinte janela no ecrã:



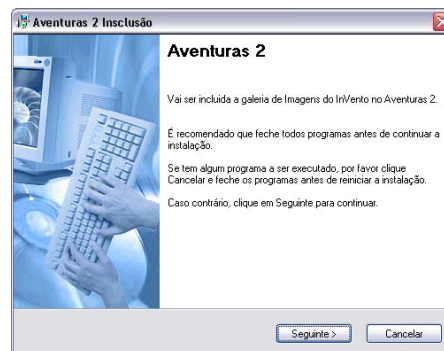
É possível adicionar uma ou várias palavras de uma vez. Utilize um espaço para separar as palavras. Depois de escrever as palavras a adicionar, pressione o botão **ADICIONAR**. Para guardar as alterações realizadas no dicionário, pressionar no botão **GRAVAR ALTERAÇÕES**.

Pressione no botão **SAIR**, para abandonar a aplicação.

## 10.4 Inclusão da Galeria de Imagens do invento

Ao instalar o **Aventuras 2**, caso tenha o **Invento** já instalado no mesmo computador, a biblioteca de imagens desse programa fica automaticamente instalada no **Aventuras 2**.

Se, entretanto não tiver esse programa, poderá adquiri-lo e depois adicionar a biblioteca de imagens através do menu existente na pasta **Imagina/Aventuras2/Incluir Imagens inVento**. Surge o seguinte ecrã.




Para executar este programa, seleccione a pasta do **Imagina/Aventuras 2/Inclusão de imagens do inVento** no menu **Iniciar** pressione no botão **SEGUINTE** para continuar e em **TERMINAR** quando já estiver instalado.

Poderão ser incluídos novas vozes, bastando para tal criar uma subpasta dentro da pasta **TTS** com as vozes gravadas em formato **\*.Wav** ou **MP3**.

## 10.5 Exemplo de uma configuração

Imagine que pretende alterar a configuração de um determinado **Utilizador** tendo em conta os itens que se seguem:

- as frases inseridas **não** necessitem de **letra maiúscula** no início nem de nenhum sinal de **pontuação**;
- a **fonte** a utilizar passa a ser **Times New Roman** com tamanho **24**;
- no **jogo da Aranha** passa a ter **5 opções** disponíveis;
- só podem ser utilizadas as **imagens do caderno**;
- o **tema** padrão a usar nos jogos passa a ser o **nh e lh**;
- passa a ser usado um **ecrã táctil**;
- desactivar a opção **alternar entre as ferramentas do caderno e as de desenho**;
- **não** é possível **imprimir**.

Para iniciar alterar a **Configuração** é necessário fechar o programa Aventuras 2, caso esteja a ser utilizado, abrir o programa de  e, usando a ordem por que foram mencionadas as alterações começar as modificações.

### Caderno



### Jogos



### Periféricos



### Ferramentas



### Outras opções



## 11 PROPOSTAS DE EXPLORAÇÃO

Este software oferece um conjunto diversificado de temáticas que poderão ser trabalhadas em contexto de sala de aula ou autonomamente pelos seus utilizadores.

### 11.1 Temas existentes


#### 11.1.1 Casos especiais de leitura e de escrita

ch	guê ge	gui gi	g j	r ar
x ch cs	x z ss	h	nh lh	ss ç

#### 11.1.2 Provérbios

Água	Alimentação	Animais
Estações	Meses	Profissões

Os temas existentes são cadernos independentes que têm por finalidade exemplificar algumas formas de desenvolver o gosto pela leitura e escrita.

Ao escolher a opção **2. Temas** , o utilizador será confrontado com um conjunto de cadernos previamente elaborados.

Selecione o que melhor se adequar aos conteúdos específicos que pretende trabalhar.

Ao abrir o tema, encontrará algumas estruturas frásicas, as quais poderão funcionar como ponto de partida para novas aprendizagens e/ou consolidação das mesmas.

Aqui o utilizador poderá:

- Associar imagens às palavras que se encontram no caderno;
- Ouvir a leitura das frases, palavras, fonemas e imagens;
- Gravar sons associados a palavras ou frases, utilizando um microfone;
- Acrescentar novas páginas;
- Escrever novas palavras ou frases;
- Dividir a frase em segmentos;
- Dividir a frase em palavras;
- Fazer a divisão silábica das palavras;
- Construir novas palavras com as sílabas existentes;

Pretende-se, deste modo, que o utilizador:

- Compreenda que uma palavra é formada por sílabas e que a cada sílaba corresponde um som (fonema) diferente;
- Compreenda que, numa frase, as palavras estão separadas umas das outras;
- Perceba como utilizar os sinais de pontuação;
- Tome consciência de que a entoação diverge consoante os tipos de frase;
- Reconheça que aquilo que se escreve também se pode ler;
- Compreenda que a escrita serve para comunicar ideias.

## 12 ACTIVIDADES

Apresentamos, a título de exemplo, um conjunto de sugestões de exploração do **Aventuras 2**, em contextos diversificados da sala de aula.




### 12.1 Sugestão 1

O educador encontra-se a trabalhar, com uma turma de 24 alunos do 1º ano de escolaridade. O conteúdo programático referente à área integradora é: **À Descoberta de si Mesmo – A saúde do seu corpo** (Reconhecer a importância de uma alimentação variada).

O professor só possui dois computadores para toda a turma. Como fazer?

O professor combina uma estratégia de trabalho com os alunos: enquanto um grupo de 4 alunos (2 em cada computador) vai utilizar o **Aventuras 2**, os outros colegas irão realizar actividades propostas pelo mesmo software, em formato papel e que foram previamente preparadas pelo professor. O tempo de trabalho no computador será combinado entre todos. À medida que os grupos que estão no computador esgotarem o tempo, estes vão para as mesas de trabalho e outros grupos irão para o computador.

#### Preparação do material para o trabalho dos alunos fora do computador



- Escolher a opção **Temas** .
- Seleccionar o tema **Provérbios Alimentação** .
- No caderno do tema escolhido, encontram-se provérbios referentes à alimentação, segmentos de frases e palavras separadas por sílabas.
- Escolher a opção jogos .
- Seleccionar um dos jogos. Cada jogo tem vários níveis.
- Mandar imprimir o(s) jogo(s), de acordo com o nível de aprendizagem dos alunos.


### 12.2 Sugestão 2

O educador encontra-se a trabalhar com uma turma de 22 alunos, o conteúdo programático referente ao desenvolvimento de competências da leitura e da escrita – **Aplicação dos casos X=CH e X=CS**.

A escola possui computadores suficientes para colocar todas as crianças a trabalhar em pares ou individualmente.


#### 1ª Exploração

- Abra o Programa **Aventuras 2**. Se for a primeira vez, cada par deve escolher a opção Novo nome, escolher o ícone que o identifica na pasta Animais ou Pessoas. Seleccionar a Imagem e depois escrever o nome.
- Depois de entrar, escolher a opção 2.Temas  e abrir o caderno que se refere ao caso especial a trabalhar .
- O professor pode escrever no quadro o que pretende que os alunos façam.
- Ouvir a leitura das frases, segmentos de frases e sílabas de um página.

- Passar para outra página e repetir as mesmas opções.
- Escolher a opção **Jogos**  e jogar.

## 2ª Exploração

Fazer os 2 primeiros passos da 1ª exploração e depois propor aos alunos:

- Decompor frases em segmentos cujo fonema a trabalhar esteja presente;
- Decompor a frase nas palavras que a constituem;
- Isolar as palavras que contêm os fonemas que estão a ser trabalhados;
- Dividir as palavras em sílabas;
- Construir novas palavras com o fonema a trabalhar;
- Inserir novas páginas e construir novas frases, separar palavras, dividir palavras em sílabas.
- Escolher a opção **Jogos** .
- Deixar que cada criança escolha o jogo que pretende resolver, de acordo com o seu nível de aprendizagem.

## 12.3 Sugestão 3

O educador encontra-se a trabalhar com uma turma numa actividade de Língua Portuguesa e há alunos que já terminaram a tarefa proposta.


O educador tem um conjunto de jogos de conteúdos (cadernos) anteriormente abordados e impressos:

Entregar, às crianças que terminaram mais cedo, as actividades propostas no decorrer da aula. Estes são exercícios de consolidação que se revelarão do inteiro agrado dos utilizadores, impedindo-os, por terem terminado as tarefas, se transformem em elementos distractivos.

Imprimir alguns exercícios, fotocopiar e entregar aos alunos para que os resolvam como trabalho de casa.


## 12.4 Sugestão 4

O educador encontra-se perante uma turma de 8 alunos com Necessidades Educativas Especiais, todos eles em diferentes níveis de aprendizagem. Como tal, o educador, pretende que cada aluno abra o seu

**Caderno**  individual, de acordo com as suas necessidades específicas.

**Cada aluno tem um computador pessoal para trabalhar.**

O educador, em diálogo com cada um dos alunos, propõe a construção de palavras ou de uma frase, sobre o tema que estão a trabalhar.

- O educador escreve-as numa folha de papel para que cada um possa copiar/escrever;
- Pede aos alunos para:
  - Separem as palavras da frase;
  - Associar Imagens às palavras;
  - Escolher a opção jogos .
  - Inserir novas páginas e construir palavras simples;
  - Deixar que cada utilizador jogue com as palavras e frases que criou (**Jogo da Aranha**).

## 12.5 Sugestão 5


O **Aventuras 2** é um óptimo recurso que permite, ao educador, acompanhar a evolução dos seus alunos. Basta ter um ou dois computadores onde possa instalar o **Aventuras 2**.

Estabelecer com os utilizadores a frequência com que cada uma deles poderá dirigir-se ao computador para construir o seu caderno





### SUGESTÃO:

PODE AFIXAR O HORÁRIO PERTO DO COMPUTADOR.

#### Preparação da aula

- Pressionar o botão iniciar do Windows.
- Carregar em **Todos os Programas** e na pasta **Imagina/Aventuras 2**.
- Abrir a pasta **Utilizadores** .
- Criar uma pasta **Fotografias** e colocar aí as fotografias dos seus alunos.

#### Trabalho com os alunos

- Pressionar o botão **Aventuras 2**  que se encontra na área de trabalho.
- Escolher a opção criar novo caderno .
- Escolher a pasta com as fotografias da turma .
- Seleccionar a fotografia do novo utilizador .
- Cada aluno vai elaborando o seu caderno, à medida que as suas aprendizagens vão evoluindo. Este é um óptimo registo da evolução das aprendizagens e das dificuldades sentidas.

A partir das frases, expressões ou palavras escritas o utilizador pode fazer a divisão silábica das palavras, construir novas palavras. Também pode ilustrar as páginas do caderno ou apenas associar as imagens às palavras.

O utilizador também pode fazer os jogos que vão ficando disponíveis à medida que o Caderno se vai ampliando

### BOM TRABALHO

NA AVENTURA DE APRENDER E BRINCAR COM PALAVRAS, SONS E IMAGENS!