

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: Março de 2010

2ª Edição revista e atualizada



CNOTINFOR

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

Tel: 239 499 235

Fax: 239 499 239

info@imagina.pt

ÍNDICE

1	INTRODUÇÃO	4
2	INSTALAÇÃO DO AVENTURAS 2	5
3	TELA INICIAL	8
3.1	NOVO USUÁRIO	8
3.2	ESCOLHA DO USUÁRIO	8
4	ÁREA DO USUÁRIO	9
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	12
4.6	OUVIR	12
4.7	APAGAR	12
4.8	ALTERAR FERRAMENTAS	13
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
5	JOGOS	15
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
6	TEMAS	19
7	ACIONADOR (SWITCH)	20
7.1	CONFIGURAR A SWITCH BOX (IMPROMAN)	20
8	TECLADO EXPANDIDO	21
8.1	TELA TÁTIL	21
9	TECLAS DE ATALHO	22
9.1	TELA INICIAL	22
9.1.1	Escolha do Usuário	22
9.1.2	Novo Usuário	22
9.1.3	Área de Usuário	22
9.2	CADERNO	23
9.3	JOGOS	24

9.3.1	Seleção de Jogos	24
9.3.2	Tela de um Jogo.....	25
9.4	CAIXAS DE DIÁLOGO.....	25
10	<u>CONFIGURAÇÃO DO AVENTURAS 2.....</u>	26
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 USUÁRIOS	29
10.3	DICIONÁRIO.....	29
10.4	INCLUSÃO DA GALERIA DE IMAGENS DO INVENTO	30
10.5	EXEMPLO DE UMA CONFIGURAÇÃO	30
11	<u>PROPOSTAS DE EXPLORAÇÃO</u>	32
11.1	TEMAS EXISTENTES.....	32
11.1.1	Casos especiais de leitura e de escrita	32
11.1.2	Provérbios	32
12	<u>ATIVIDADES</u>	33
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 um aplicativo 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 projeto 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 atualizada. A apresentação gráfica foi totalmente redesenhada. A acessibilidade visual, auditiva e motora foram amplamente contempladas.

O **Aventuras 2** é um ambiente virtual de aprendizagem interativo 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 interação no ambiente sobre os objetos existentes;
- Desenvolvimento de 5 jogos interativos de aprendizagem, capazes de trabalhar com quaisquer conteúdos, introduzidos pelo próprio usuário;
- Criação de uma biblioteca de imagens, sons e palavras dirigida à população alvo;
- Utilização de um sintetizador de voz¹ (Text-To-Speech), para possibilitar uma interação pedagógica de elevado alcance com o usuário.
- 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 atividade.

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 Acionadores, Apontador ou Mouse de cabeça, Mouses especiais (mouse de bola e Joystick).
- Utilização de um **Teclado virtual** para controlo total do programa, utilizando apenas o mouse e/ou acionadores. Varredura para utilização de periféricos especiais.
- Controlo do programa através de **Teclados expandidos**.

¹ 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 2²

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 arquivo **instalar.exe** presente no CD.

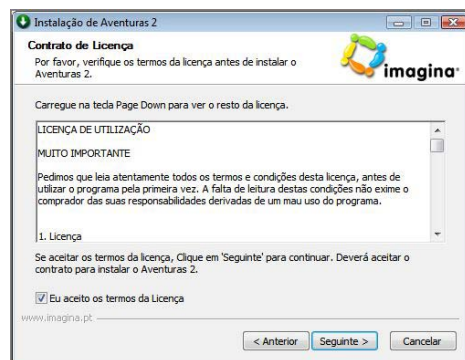
Pode cancelar a instalação a qualquer momento, bastando para isso pressionar o botão **CANCELAR**.

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



Leia o acordo de licenciamento e selecione 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.

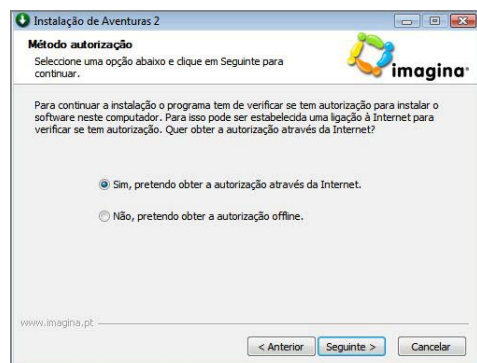
Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.



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.

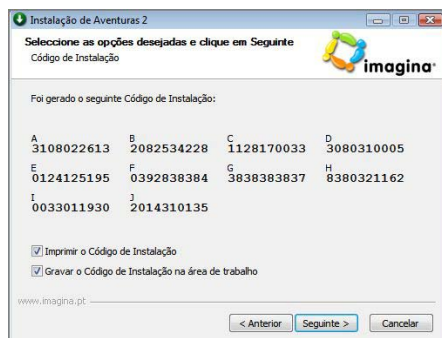
Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.



² Esta secção não se aplica quando é fornecido numa **Pen USB**.

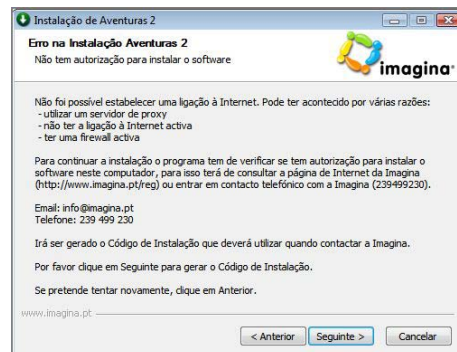
As três telas seguintes apenas aparecem, caso não tenha ligação à Internet ou caso ocorra algum erro na ligação. Neste caso, deverá telefonar para Imagina, para lhe ser dado um código de autorização, para poder continuar com a instalação.

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



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

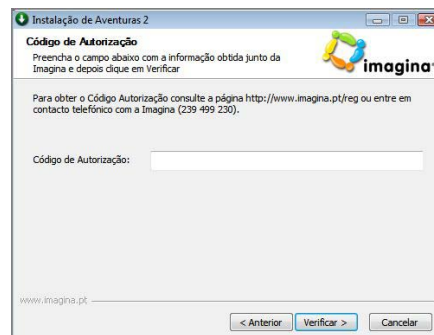
Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.



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

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

Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.



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

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

Pressione o botão **SEGUINTE** para continuar.





São apresentadas as opções selecionadas 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 o diretório escolhido no passo anterior, pode escolher um diretório diferente, onde vão ser salvos os dados dos usuários. Este diretório deve estar localizado numa área em que qualquer usuário 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 seleção de “Iniciar Aventuras 2”.



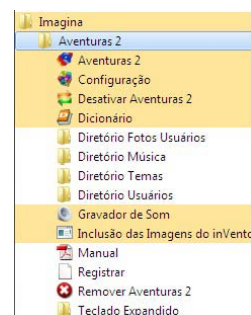
ATENÇÃO

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

No fim da instalação, o programa cria um atalho no ambiente de trabalho e em



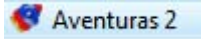
Todos os Programas do menu  irá ter um diretório  com o seguinte conteúdo:



Neste diretório, 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**³, Manual e os diretórios Fotos Usuários, Música, Temas e Usuários.





³ Caso possua o software Invento (possui cerca de 10.000 símbolos e 1.500 imagens), pode ampliar a biblioteca de imagens do Aventuras, bastando seleccionar essa opção.

3 TELA INICIAL

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

Na tela inicial, terá a possibilidade de ver os usuários existentes e escolher um, adicionar um **Novo USUÁRIO**  e/ou **SAIR**  do programa.


Nessa mesma tela e em todas as outras 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 **Usuário** . Quando já existirem um ou mais Usuários criados, apenas necessita de escolher o seu.



3.1 Novo Usuário

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



Para escolher uma imagem, selecione um dos diretórios, pressionando duas vezes com o mouse no diretório 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 outro diretório.



A qualquer momento, pode incluir um novo diretório, por exemplo, com as fotografias dos usuários. Se a fotografia tiver o nome do seu usuário como o nome do arquivo, 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, selecione a caixa de texto onde se encontra o nome, apague e escreva outro nome.

Quando terminar, selecione o botão  para o usuário ser criado e passar para a área do Usuário. Para cancelar a criação do Novo usuário ou Sair para a lista de usuários, pressione no botão .


3.2 Escolha do Usuário

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

Os usuários, 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 mouse, para fazer a seleção.

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

4 ÁREA DO USUÁRIO

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

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

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



A tecla "ESC" serve sempre para voltar para a tela 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 da tela.

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

Para desativar uma ferramenta:

Ative outra ferramenta, ou;

Pressione novamente a ferramenta ativa.

Ao desativar a ferramenta, qualquer objeto que esteja a ser editado é concluído.


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

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

Ao sair do caderno, caso alguma ferramenta esteja ativa, esta é desativada.


Na parte inferior desta tela, também se encontram as opções de **Navegação** e **Visualização**.

4.2 Escrever

Para adicionar palavras e texto no caderno, selecione a ferramenta de escrita . Com esta opção ativa, pressione o mouse 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 selecionar 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 selecionar a ferramenta, passe com o mouse por cima de uma das palavras ou textos da página. Ao passar com o mouse sobre uma das frases, aparece um traço vermelho que segue parcialmente o mouse, 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 mouse. Ao mover o mouse, pode verificar que ficou um traço azul. Este mostra onde a palavra ou texto vai ser dividida.

Para confirmar a divisão, pressione o mouse na página ou desative a ferramenta.

Para cancelar uma divisão feita, pressione novamente o mouse 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 respetivas 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 correta. No entanto, dado o grande número de exceções, pode acontecer que não detete algumas incorreções.

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 + Palavras
- Palavras + Sílabas
- Palavras + Palavras




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 fato 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 respetiva 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**.

Ative a ferramenta  e pressione com o mouse numa palavra ou frase. Esta ação abre um programa de desenho. No espaço disponível, é possível escolher a imagem correspondente à palavra a partir de uma galeria de imagens, selecionando a opção , ou desenhá-la. Caso possua fotografias ou imagens arquivadas no diretório **As minhas imagens**, selecione o diretório .

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 atual, sendo depois possível colocá-la em qualquer local nessa mesma página.

Ao ser adicionada a imagem, a ferramenta é automaticamente desativada. 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
	reta		quadrilátero		quadrilátero cheio		elipse
	elipse cheia		borracha		desfazer a última ação		biblioteca de imagens

Contém também 18 cores disponíveis. Para alterar a cor atual, pressione com o mouse no círculo com a cor pretendida. Para saber a cor que está selecionada, 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 usuário, em vez do som produzido pelo sintetizador de voz.

Faça o seguinte:

- Ative 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 ARQUIVOS 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 , para salvar o som.

4.6 Ouvir


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

Ative o botão e pressione numa sílaba, palavra, frase ou imagem para ouvir o respetivo 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 objetos 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 na tela; 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 desativado.

É possível modificar as músicas que são ouvidas para cada usuário. Pode copiar as músicas para o diretório *MUSIC*, que se encontra dentro do diretório do usuário (*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 usuário, pressione o botão  ou na tecla **Esc**.

5 JOGOS

Nesta seção, 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 diretamente a partir da área de usuário, os jogos usam a informação do tema padrão selecionado 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 respetivo.

Nesta tela, pode escolher o jogo que pretende jogar.




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


Estas opções também estão presentes na tela dos jogos.



5.1 Opções gerais dos jogos

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

Ao selecionar 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 selecionar o botão correspondente.

Nos jogos da **Aranha** e do **Macaco**, ao pressionar com o mouse numa das imagens, é lida a palavra correspondente, através do TTS⁴, 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;



⁴ 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 mouse sobre a imagem ou palavra e uni-la à imagem ou palavra correspondente ou vice-versa. Quando um traço está correto, 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.

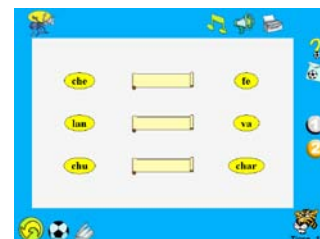
5.3 Jogo da Formiga

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.

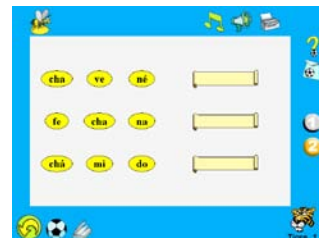
5.4 Jogo da Abelha

Este jogo tem como objetivo 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 objetivo 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 usuário.



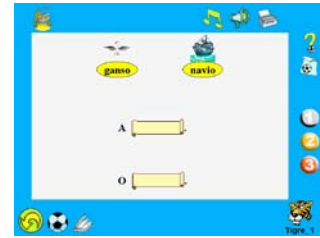
5.6 Jogo do Gato

Este jogo tem como objetivo 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 respetivos sinais de pontuação.

O jogo tem três níveis:

Nível 1 – completar uma expressão constituída por 2 elementos.

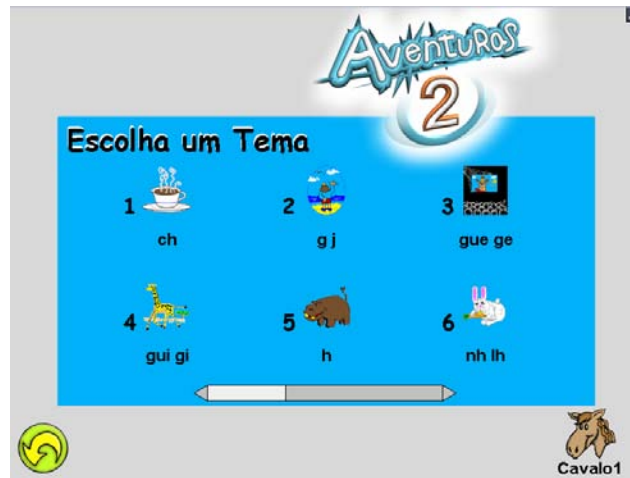


Nível 2 – completar expressões com 3 elementos constituintes.

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 usuário. Como estes cadernos não estão totalmente prontos, nem sempre os usuários conseguem realizar todos os jogos.

O professor pode, no programa de configuração, selecionar determinado tema para cada um dos usuários. Assim, se determinado usuário 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.

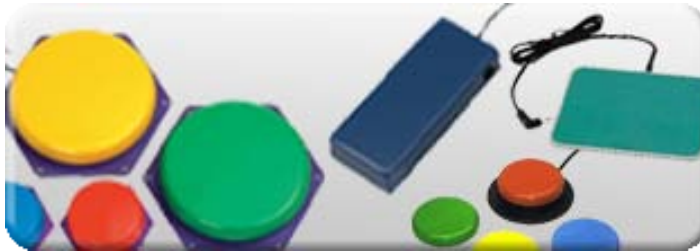
Depois de entrar num tema, este pode ser alterado como o usuário desejar, podendo realizar as mesmas operações que faz no seu próprio caderno. Ao voltar a abrir esse tema num determinado usuário, este aparece com as alterações realizadas pelo mesmo.

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 o diretório Temas.

Para tornar mais fácil esta operação, existe um atalho para o diretório **Temas** e outro para o diretório **Usuários** no diretório do **Aventuras 2** do menu Iniciar, no diretório **Imagina/Aventuras 2**.

Cada usuário também pode escolher outro tema livremente. Basta selecionar a respectiva opção.

7 ACIONADOR (SWITCH)



Ao ligar um **Acionador** (switch) ao computador, é necessário configurar o **Aventuras2** para esse efeito. No programa de configuração de cada usuário, é possível selecionar entre varredura automática ou manual.

Ao selecionar a opção de varredura automática, aparece um retângulo negro à volta de uma das opções presentes na tela. Este retângulo percorre todas as opções com que é possível interagir. Para selecionar uma opção, pressione o acionador (ou a barra de espaços) quando o retângulo estiver na opção desejada. O efeito será equivalente a pressionar com o mouse.

Quando é selecionada a opção de varredura manual, o retângulo negro não se move sozinho, mas sim pressionando o acionador (ou as setas direcionais, esquerda e direita).

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

ATENÇÃO:

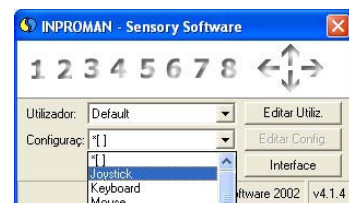
ANTES DE ABRIR O AVENTURAS 2 DEVE SELECIONAR O PROGRAMA INPROMAN, CASO TENHA ESSE SOFTWARE INSTALADO NO RESPECTIVO COMPUTADOR.



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 mouse 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 EXPANDIDO

Ao ligar um **Teclado expandido** 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 um diretório TC onde se depara com um arquivo **código teclado expandido.ovl**, que deverá ser copiado para **Programas\concept\overlays**.

O arquivo **lâmina teclado expandido.pdf** pode ser impresso em A4 ou A3 para colocar no teclado expandido.

Antes de poder utilizar o teclado expandido deve carregar o respetivo 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 respetiva programação.

ATENÇÃO:

A LÂMINA FORNECIDA SÓ FUNCIONA COM O TECLADO EXPANDIDO DA CONCEPT KEYBOARD.



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

8.1 Tela Tátil




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

9 TECLAS DE ATALHO

9.1 Tela Inicial





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

9.1.1 Escolha do Usuário








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

9.1.2 Novo Usuário



















Inicialmente, está selecionado o primeiro item da lista.

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

9.1.3 Área de Usuário



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


9.2 Caderno


	Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
Opções gerais		TRL + M	Ligar/Desligar música
		TRL + S	Ligar/Desligar som
		TRL + I	Imprimir
		TRL + T	Alternar entre modo normal e miniaturas.
		TRL + J	Ir para a seção de jogos (tela de seleção de jogos).
		ESC	Voltar para a Área de Usuário.
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 objetos 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 objeto, quando se está a usar uma ferramenta.

Atenção:

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






Para seleccionar o carácter carregar nas teclas  ou .

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

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

9.3 Jogos



9.3.1 Seleção de Jogos

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

9.3.2 Tela de um Jogo

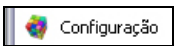
Imagem	Tecla(s) de atalho	Função
	TRL + M	Ligar/Desligar música
	TRL + S	Ligar/Desligar som
	TRL + I	Imprimir
	ALT + I	Visualizar as instruções do jogo.
	ALT + J	Jogar o jogo selecionado.
	ALT + N	Iniciar um novo jogo.
	TRL + L	Voltar para o caderno.
	TRL + J	Voltar à tela de seleção dos jogos.
	1 / 2 / 3	Escolher nível dos jogos.
	PAGEUP	Passar para a opção seguinte.
	PAGEDOWN	Passar para a opção anterior.
	ESPAÇO	Para selecionar as opções durante o jogo.
	ESC	Voltar para a tela 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 usuários e/ou definir configurações diferentes para cada um dos usuários (depois de criados).

Para selecionar esta opção, pressionar no botão **Iniciar**, ir aos Programas e no diretório **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 usuários**).

10.1 Alterar Configuração Geral do Programa

Configuração Geral

Estas opções são usadas na criação de um novo usuário. Se já existirem usuários criados estas configurações não se aplicam. Para os usuários já existentes, aceder à respetiva página e depois selecionar o Usuário.

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 usuários 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 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 INATIVAS 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 ativar ou desativar o **Ajuste automático** dos objetos na página e especificar o tamanho da grelha utilizada no caderno.

Cores⁵ – 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**.

⁵ 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 exceção 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 usuário entra no **Aventuras 2** e selecionar a opção **Jogo**.



- **Caderno ou página** – possibilita definir se pretende que o usuário jogue com todo o conteúdo do **Caderno** ou apenas com o conteúdo da **Página** em que o usuário 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 respetivo usuário.
- **Tema padrão** – permite selecionar o tema que é usado nos jogos mesmo antes de se entrar no caderno de cada usuário.

10.1.3 Opção Periféricos

Periféricos – permite escolher entre 4 tipos de periféricos: mouse, teclado expandido, acionador (switch) e tela tátil.

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

Ao ativar um **Switch** ou **Tela tátil** tem a possibilidade de utilizar um teclado virtual. Este aparece logo que selecionar a ferramenta de escrita.



Varredura – nesta seção é possível selecionar a **Taxa** de varredura (varia entre 1 e 20) e o **Tipo** de varredura (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 seleção do **Sintetizador de voz**, a ativação do **Quadro interativo** e a forma de visionamento dos usuários.

- **Impressão** – ao ativar esta opção o usuário 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 Interativo** – ao ativar esta opção a barra de ferramentas lateral fica ajustada ao limite inferior da página.
- **Lista dos Usuários** – permite escolher entre a disposição **Horizontal** ou **Vertical** em que a lista de usuários 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”⁶ © 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.

⁶ 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 Usuários

Para passar para a configuração dos Usuários, pressione o separador **Usuários**. Aparece uma tela semelhante ao seguinte:

Deve, em primeiro lugar, seleccionar o **Usuário** 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 usuário, 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**, no diretório **Imagina/Aventuras 2/Dicionário**. Ao escolher esta opção surge a seguinte janela na tela:



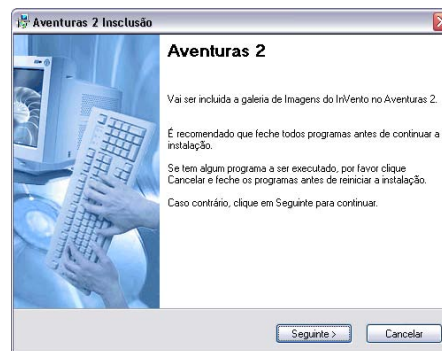
É possível adicionar uma ou várias palavras de uma vez. Utilize um espaço para separar as palavras. Depois de escrever as palavras a adicionar, pressione o botão **ADICIONAR**. Para salvar as alterações realizadas no dicionário, pressionar no botão **SALVAR ALTERAÇÕES**.

Pressione no botão **SAIR**, para abandonar o aplicativo.

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 no diretório **Imagina/Aventuras2/Incluir Imagens inVento**. Surge a seguinte tela.



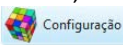
Para executar este programa, selecione o diretório do **Imagina/Aventuras 2/Inclusão de imagens do inVento** no menu **Iniciar** pressione no botão **SEGUINTE** para continuar e em **TERMINAR** quando já estiver instalado.

Poderão ser incluídos novas vozes, bastando para tal criar uma subdiretório dentro do diretório **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 **Usuário** 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 usada uma **tela tátil**;
- desativar 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 usuários.

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 usuário 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 usuário 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 usuário:

- 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 ATIVIDADES

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 atividades 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** .
- Selecionar 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 .
- Selecionar 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 no diretório Animais ou Pessoas. Selecionar 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 atividade 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 atividades propostas no decorrer da aula. Estes são exercícios de consolidação que se revelarão do inteiro agrado dos usuários, impedindo-os, por terem terminado as tarefas, se transformem em elementos distrativos.


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 usuário jogue com as palavras e frases que criou (**Jogo da Aranha**).

12.5 Sugestão 5


O **Aventuras 2** é um ótimo 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 usuários 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 no diretório **Imagina/Aventuras 2**.
- Abrir o diretório **Usuários**  **Usuários**.
- Criar um diretório **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  **O Novo Nome**.
- Escolher o diretório com as fotografias da turma .
- Selecionar a fotografia do novo usuário .
- Cada aluno vai elaborando o seu caderno, à medida que as suas aprendizagens vão evoluindo. Este é um ótimo registro da evolução das aprendizagens e das dificuldades sentidas.

A partir das frases, expressões ou palavras escritas o usuário 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 usuário 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!