

Secretaria Regional de Educação e Cultura Direcção Regional de Educação Especial e Reabilitação Direcção de Serviços de Formação e Adaptações Tecnológicas



# Manual de Formação





Elaborado por: Carína Castro

Rua dos Ilhéus, 1 – C – 9000 – 176 Funchal Telf.291 759 801/ 291 743 142 – Fax: 291 741 245 E-mail: dantic.dreer@netmadeira-edu.pt

# INDICE

1.	. INTRODUÇÃO	2
2.	. INSTALAÇÃO DO "PALAVRA A PALAVRA"	3
	2.1. Requisitos do Sistema	3
	2.2. Passos a seguir	3
	2.3. Após a instalação como aceder ao "Palavra a Palavra"	5
3.	UTILIZAÇÃO	6
	3.1. Funções dos ícones	6
4.	UTILIZAR O PROGRAMA	9
5.	EDITOR	10
	5.1. Adicionar palavras novas	13
	5.2. Adicionar imagens e sons novos	13

#### PALAVRA PALAVRA PALAVRA I. INTRODUÇÃO

O Palavra a Palavra é um ambiente virtual de aprendizagem interactivo que pretende favorecer o desenvolvimento de competências de leitura e escrita, em populações com deficiência mental e dislexia, maioritariamente jovens e adultos. Também pode ser utilizada no ensino regular em contexto de sala e/ou extra-escolar.

Resolver palavras cruzadas é uma maneira divertida de soletrar e de aprender palavras.

Este programa contém 3 níveis de cruzadismo em Português, A, B e C, sendo o A o nível mais elementar.

Se clicar nas imagens ouve a palavra representada. Quando introduz as letras ouve o som da letra que introduziu. Quando a palavra estiver completa, ouve-a.

O acesso pode ser feito através

Este programa 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.

#### PALAVRA PALAVRA PALAVRA 2. INSTALAÇÃO DO "PALAVRA A PALAVRA"

# 2.1. - <u>Requisitos do Sistema:</u>

Windows 95 ou mais recente.

Resolução de ecrã recomendada: 800x600 ou 1024x768 com pelo menos 256 cores.

#### 2.2. - Passos a seguir:

Para instalar o "Palavra a Palavra" sugerimos que recorra ao CD disponível.

- # Após a introdução do CD, este irá abrir automaticamente, por forma a proceder à sua instalação. Caso não se verifique deverá clicar no botão INICIAR, e clicar em O MEU COMPUTADOR, seleccionando posteriormente a Unidade CD-ROM.
- # Após a iniciação da instalação, irá surgir uma janela para que indique qual o idioma que deverá ser feita a instalação. Para escolher o idioma português deverá clicar na bandeira portuguesa, como aparece na imagem seguinte (*Fig.1*):





In the sequence of the sequ



Fig.2





Fig.5

PALAVRA

Α 4 PALAVRA

0

# Precede-se a janela de instalação podendo esta demorar alguns minutos, na qual não terá de clicar em nenhum ícone, caso a instalação não inicie automaticamente, clique em **SEGUINTE** (Fig.6):

Palavra a Palavra	
A instalar	
<b>B C</b>	
A copiar o ficheiro: C:\Programas\laramera\wtow\korspor\kopoljud\garagem.wav	
Todos os ficheiros	
Tempo restante 1 minutos 0 segundos	
Wise Installation Wizard®	
< Anterior Seguinte >	Cancelar



# Por fim, aparecerá a última janela (Fig.7), indicando que a instalação foi bem sucedida, tendo apenas que clicar em terminar, por forma a concluir a mesma.



Fig.7



## 2.3. - <u>Após a instalação como aceder ao "Palavra a Palavra":</u>

 A instalação cria um atalho no ambiente de trabalho, sendo apenas necessário um clique duplo, ou clique uma vez no ícone, seguido da tecla ENTER.



#### Fig.8

Poderá também iniciar o programa escolhendo. INICIAR> PROGRAMAS>
 LARAMERA> PALAVRA A PALAVRA (*Fig.9*). É também criado no ambiente de trabalho um atalho para o editor (*Fig.10*).

🕞 Windows Hedia Player	C Acessórias	A Odade Vetual	
Microsoft Office Picture Manager	Credi	Giória da Europa	23
Iniciar o browser Internet Explorer	m EPSON EntellTools Software	activeFO"	
🧑 tá Está	EnterVideo WinDVD InterVideo WinDVD Creator	Mathematical Sensory Software	
2003	i Jogos Kensington NouseWorks	m Rapinag	5.0
Palavra a Palavra	💼 LatraMena 🛅 Letras e Palavnas	<ul> <li>Marca a Palazza Editor</li> <li>Palazza a Palazza Editor</li> </ul>	2
Windows Live Messenger	<ul> <li>Microsoft Office</li> <li>PrintMe Internet Printing</li> </ul>	Aprender com os Números     Ø De La 100	
Memory Office Excel 2005	<ul> <li>PT Minha Voz</li> <li>QuickTine</li> </ul>	<ul> <li>Iogos do Ursinho</li> <li>Step Dy Step</li> </ul>	100
Microsoft Office PowerPoint	<ul> <li>Record Now! COBOVO Recording</li> <li>Some</li> </ul>		
2003	SoundMAX     Security		
Todos os prisijramas	ToonTalk 2.07		t dette
	Assistênda remota		
打 Iniciar 🛛 😣 🛛 🚳	<ul> <li>IP ProtectTools Security Manager</li> <li>Internet Explorer</li> </ul>		

Fig.9





# 3. UTILIZAÇÃO

Nota: Antes de iniciar o jogo, verifique se tem o controlo de volume ajustado.

Em seguida, apresentamos a janela de abertura deste programa e passaremos a explicar como proceder, por forma a iniciar o jogo:





Deverá então clicar na bandeira iniciar *miciar* acedendo assim ao primeiro nível.

### 3.1. - Funções dos ícones:

Ainda nesta janela de abertura encontrará outros três ícones com funções específicas que passaremos a explicar em seguida:

Este ícone permite sair do jogo, a qualquer momento, voltando ao Ambiente de Trabalho do Windows.

Este ícone permite alterar as definições do programa; aceder a uma panóplia de opções referentes ao jogo, tais como: grau de dificuldade; selecção de tempo do próximo cruzadismo; quais os outputs de acesso e posterior selecção de tempo para os mesmos; opções de som, e ainda, a possibilidade de seleccionar entre 3 e 5 letras para a opção de selecção por varrimento.

Como podemos verificar na janela em seguida:







PALAVRA

PALAVRA





Fig.14

Letras de Aiuda						
Válido para modo de rato e manípulo						
<ul> <li>Mostrar 3 letras</li> </ul>						
O Mostrar 5 letras						

Fig.15

Se escolher a opção "Premir Tecla" poderá decidir quanto tempo deseja visualizar as palavras cruzadas resolvidas antes de passar à próxima.

Pode escolher entre usar o rato, 1 ou 2 manípulos. Se seleccionar 1 manípulo pode seleccionar a velocidade de varrimento.

Nota: Quando escolher 1 ou 2 manípulos, pode seleccionar 3 ou 5 letras para varrimento.

Poderá também usar as letras de ajuda quanto utiliza o rato. Poderá ser uma ajuda se o aluno tiver dificuldade a encontrar a letra certa no teclado. Pode escolher 3 ou 5 letras.



Se desejar uma utilização mais rápida das imagens e sons pode instaláos a partir do CD-ROM clicando em **INSTALAR IMAGENS**, **INSTALAR SONS**. Os ficheiros ficarão instalados no disco rígido.

Pode utilizar as 600 imagens existentes, ou adicionar novas imagens, palavras e sons. Os cruzadismos podem facilmente ser movidos de um computador para outro via disquete utilizando as funções Importar e Exportar.

Para sair desta janela de opções cl	Cancelar	.Caso	tenha	efectuado	
modificações nas opções clique em	OK	, para que	e o jogo a	assuma a	s mesmas.

Se desejar escolher um cruzadismo específico, clique neste botão. Aparecerá uma lista de palavras existentes por níveis; permite então, seleccionar qual o nível em que pretende iniciar o jogo, podendo seleccionar entre os conjuntos A, B, C e D, sendo de grau crescente de dificuldade e com objectivos diferentes. Para a selecção procedemos como podemos verificar na figura abaixo:



- Para seleccionar entre os níveis A, B, C e D, clique em cima da letra escolhida
   ABCD . Se estiver a explorar um dos níveis e quiser voltar ao nível A, basta clicar em cima do .
- Para seleccionar um dos cruzadismos de uma lista, clique em cima do cruzadismo pretendido e clique em .
- # Se pretender imprimir o cruzadismo seleccionado pode clicar em 🔛



Se desejar imprimir um cruzadismo, terá que o assinalar na lista e clicar no botão "impressora". Aparece um novo écran com o cruzadismo escolhido. Clique novamente na "impressora" para iniciar a impressão.

Nota: As palavras cruzadas também podem ser impressas em branco e resolvidas em papel.

## 4. UTILIZAR O PROGRAMA

Comece a partir do menu principal clicando no rato ou premindo a tecla Enter.
 O programa abre um cruzadismo marcando a verde o quadrado sugerido para iniciar.





Digite a letra que pensa que é a certa e o marcador passará para o próximo quadrado. Ouvirá a letra seleccionada. Quando a palavra estiver terminada ouvirá a palavra.

Nota: Se premir a letra errada ouve-a e aparece a vermelho.

Se quiser iniciar com uma palavra diferente da sugerida, clique com o rato no quadro onde deseja iniciar. Poderá percorrer as palavras utilizando as setas direccionais. Se não souber o que a imagem significa, pode clicar nela para ouvir a palavra correspondente. Quando terminar o cruzadismo ouvirá a música como recompensa antes do programa passar para o próximo cruzadismo.



Se clicar na seta para a esquerda passará para o cruzadismo anterior.



Se clicar na seta para a direita passará para o próximo cruzadismo.



Se clicar no Stop permite sair do cruzadismo e voltar ao menu inicial.

# **5. EDITOR**

Este programa traz um editor que permite criar novos cruzadismos ou outras actividades.

 Para aceder a este, deve clicar no ícone de atalho existente no ambiente de trabalho que o programa cria aquando da sua instalação:



# Em seguida, o Programa abrirá a seguinte janela:





 Para obter informações sobre como explorar o Programa, clique na Barra de Menus em INFO, tendo assim, acesso às seguintes instruções para cada passo.



Fig.20



# Para criar um cruzadismo: escolha "Ficheiro", Novo Cruzadismo. Guarde com um nome de Ficheiro começado pela letra D, por exemplo, D011.crx. Clique no nome na lista e em "Abrir", surgindo a seguinte janela:



Fig.21

Quando criar novos cruzadismos pode utilizar a lista de palavras existente. Nesta lista as palavras foram registadas com a imagem e som correspondentes.

**1.** Marque a imagem que deseja na lista de imagens.





2. Člique no quadrado onde deseja pôr a imagem. E escolha na lista à direita,

qual a palavra que pretende associar à imagem.



Fig.23

**3.** Clique no quadrado onde deseja que comece o texto. A palavra é adicionada automaticamente.

Foneto Registar Pelairia Sofo														
STOP 🗌		7	4 _			111.CDX	Guar	dar	Procurar				•	<b>1</b>
<u>O</u> S:	R	А	Т	0									rapaze a raposa	<u> </u>
													rato rato rede	-11
											1		regua rei relògio relògio	
													reme rena rio	
													robol roda roda rolo	
												ľ		
⊢														
⊢														
ок											J			
							Fig	71						

- Fig.24
- Se quiser, por exemplo, procurar todas as palavras que tenham a letra R na posição 1, poderá fazê-lo utilizando a função "Procurar".

Coloque a letra pretendida e a posição onde quer que seja colocada, e para sair clique em Fechar.





#### Adicionar palavras novas

Se quiser pode adicionar novas palavras à lista existente. Clique em **REGISTAR PALAVRA** na barra de menus, onde surgirá a seguinte janela:

22				
Neru Info				
Escolha fontes menores ou uma resolução mais	Guardar como		Ficheiros de sons no disco rígido	
abacate abelto abelto abelto abelto abelto acordeão águita acardeão águita alcardeão alcarde alcardeão alcardeão alcardeão alcarde	Accordio.bmp Accordio.bmp Accordio.bmp Accordio.bmp Accordio.bmp According bmp Accordi	OKAdicianan nome a imagem OKAdicionan nome ao som	Al war Isocha war abeha war abeha war abeha war abeha war abeha war abela war butre war abedre war aber wa	
almofada	Nome da Imagem No	ome do som	Andr som Vario	
amarcio				
Digle a informação,	Actualizar ctique em «Actualizar».	Anaga: Palavra Alberar>Clique na li	NI PALAVRAS REGISTADAS.	

Fig.26

- # Marque uma imagem na lista de imagens e clique em "Adicionar Imagem".
  - 1. Marque um som na lista de sons e clique em "Adicionar Som".
  - 2. Escreva a palavra.
  - 3. Clique em "Actualizar".
  - Para apagar uma palavra, clique na palavra na lista de Palavras Registadas, e clique em "Apagar Palavra".

#### Adicionar imagens e sons novos

Crie a nova imagem abrindo com um programa de desenho a imagem "empty.bmp" existente no directório.



Para aceder a este directório, deverá dirigir-se ao MEU COMPUTADOR, seleCcione a unidade C:/,e em seguida: "**PROGRAMAS\ LARAMERA\ WTOW\ KORSPOR\ CROSSPIC**".

Desenhe ou copie para este ficheiro a imagem desejada. Guarde o ficheiro com um novo nome (máximo 8 letras) no mesmo directório.

Se deseja adicionar um novo som terá que o guardar na pasta "**PROGRAMAS**\ LARAMERA\ WTOW\ KORSPOR\ KOPOLJUD".

Notas: