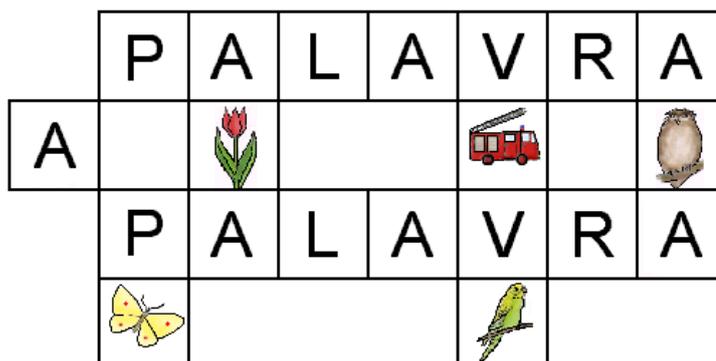
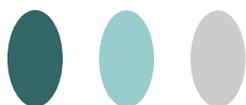


Manual de Formação



Elaborado por: Carina Castro

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



1. INTRODUÇÃO

O Palavra a Palavra é um ambiente virtual de aprendizagem interactiva 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.



2. INSTALAÇÃO DO “PALAVRA A PALAVRA”

2.1. - Requisitos do Sistema:

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):



Fig.1

- # No decorrer da instalação aparecerão janelas idênticas às seguintes, devendo clicar em **PRÓXIMO** pela ordem seguinte (Fig.2; Fig.3; Fig.4; Fig.5):



Fig.2

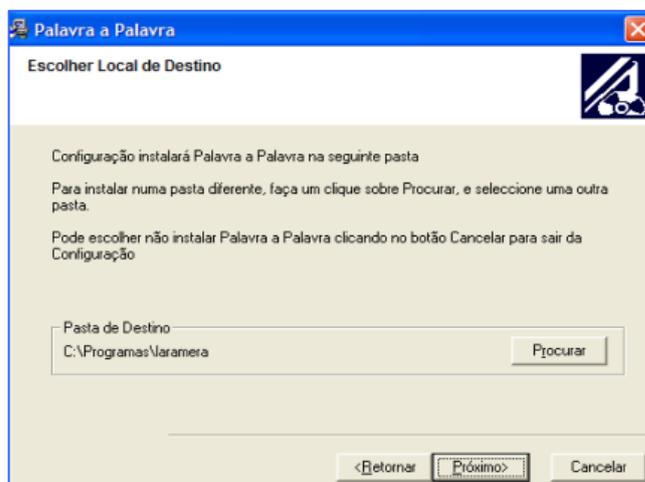


Fig.3

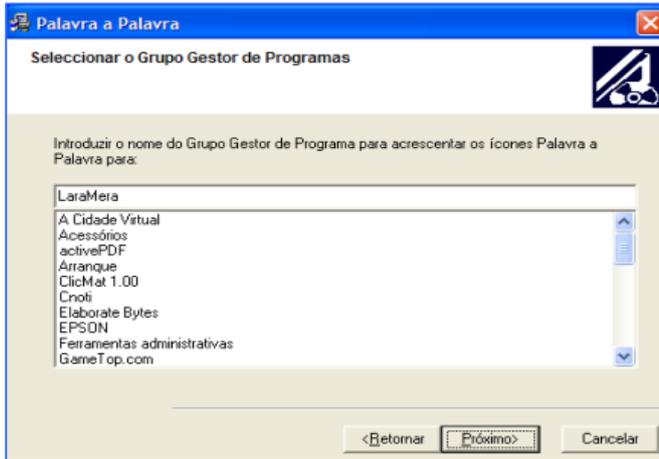


Fig.4

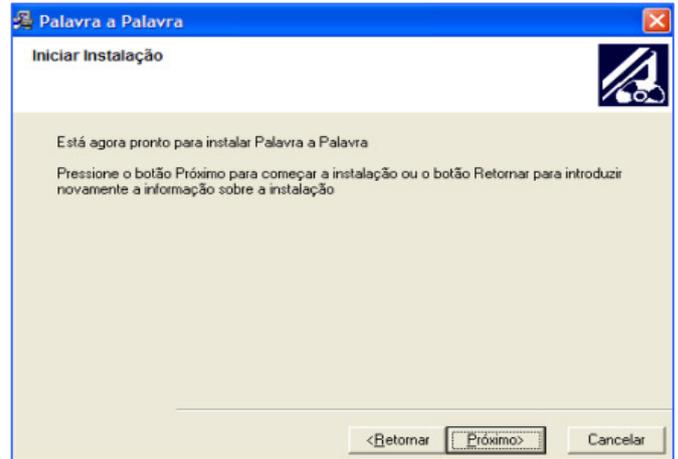


Fig.5

- ⌘ 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):

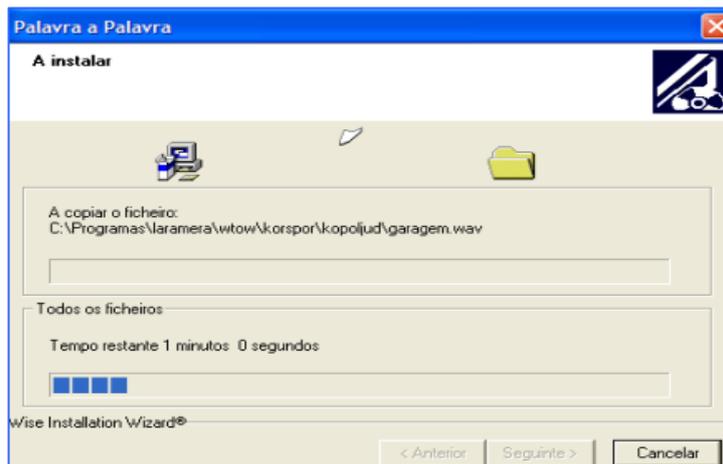


Fig.6

- ⌘ 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. - Após a instalação como aceder ao "Palavra a Palavra":

- # 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).

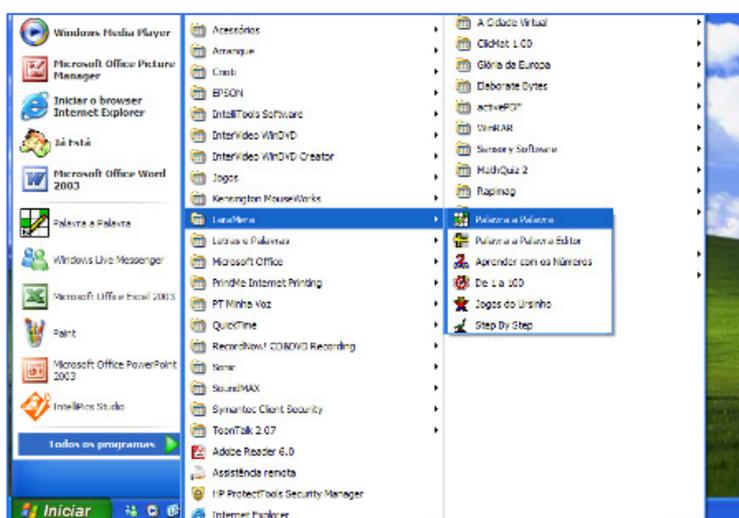


Fig.9



Fig.10



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:

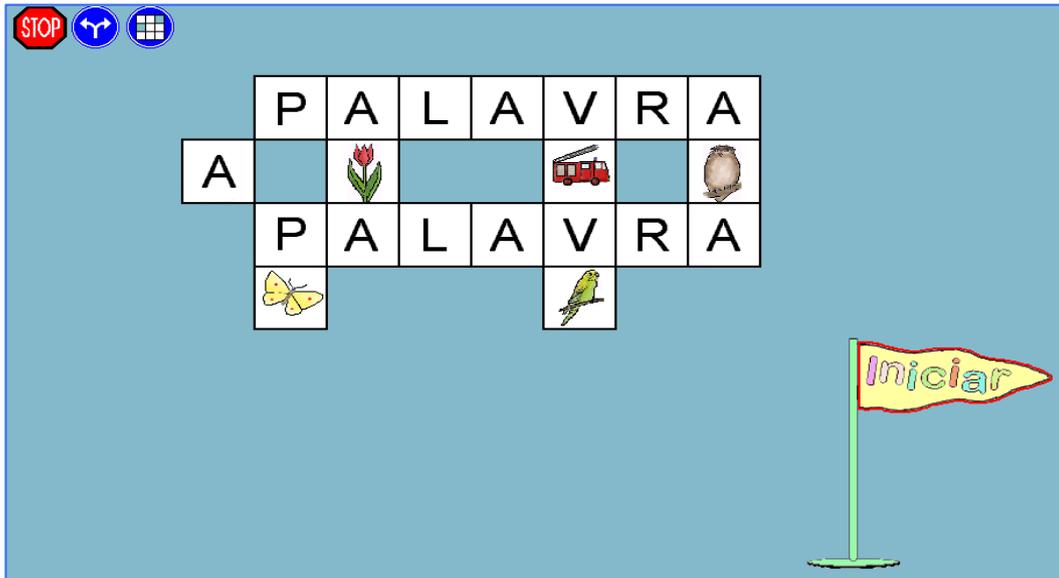


Fig.11

Deverá então clicar na bandeira iniciar  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:

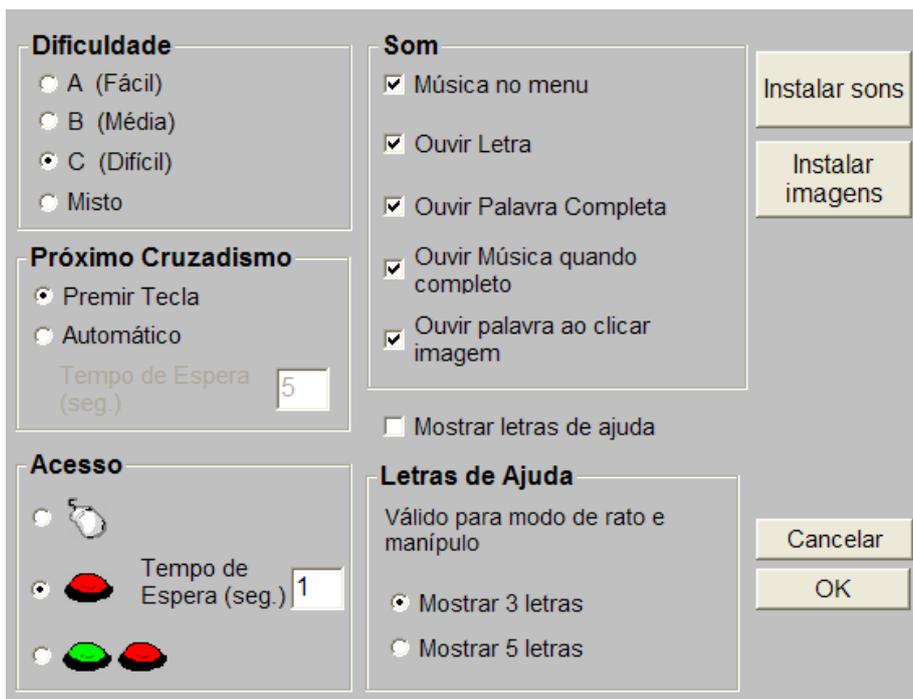


Fig.12

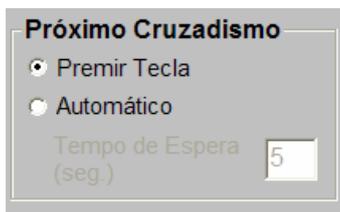


Fig.13

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



Fig.14

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.

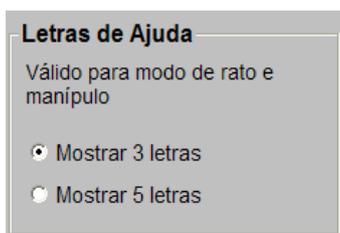


Fig.15

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.

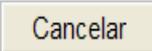


Instalar sons

Instalar
imagens

Se desejar uma utilização mais rápida das imagens e sons pode instalá-los 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 clique em . Caso tenha efectuado modificações nas opções clique em , para que o jogo assumas as 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:

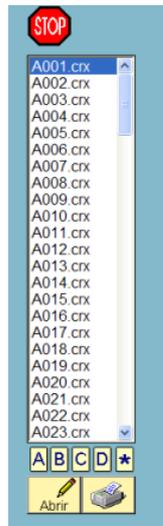


Fig.16

- # Para seleccionar entre os níveis A, B, C e D, clique em cima da letra escolhida . 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 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.

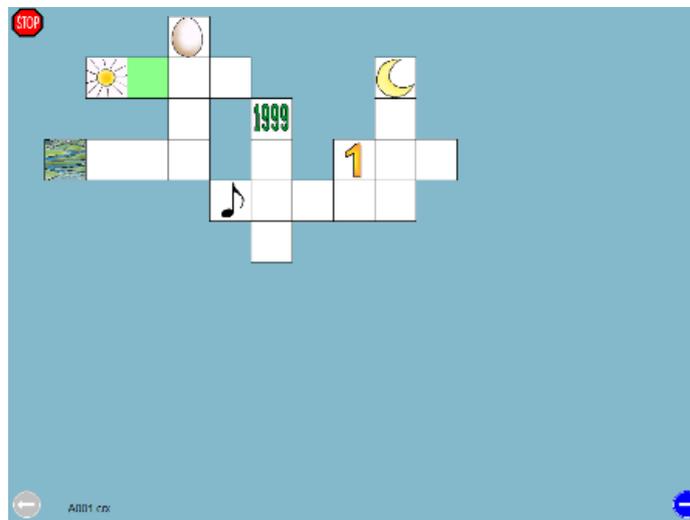


Fig.17

☞ 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:



Fig.18

- ✚ Em seguida, o Programa abrirá a seguinte janela:

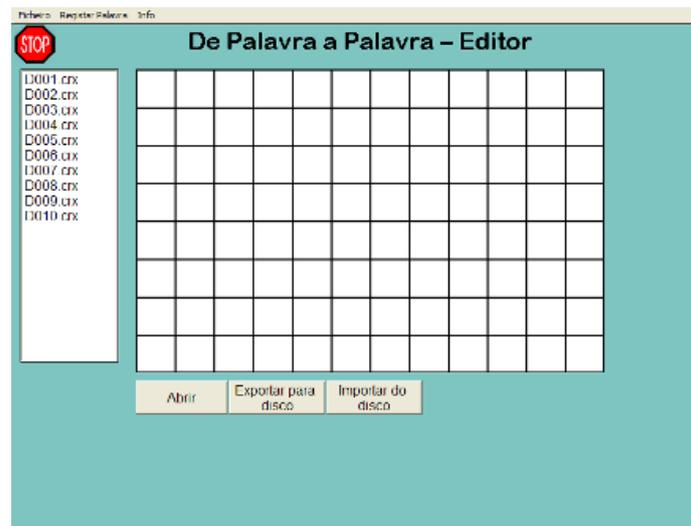


Fig.19

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

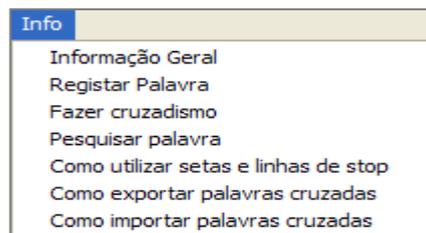


Fig.20



- ✚ 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:

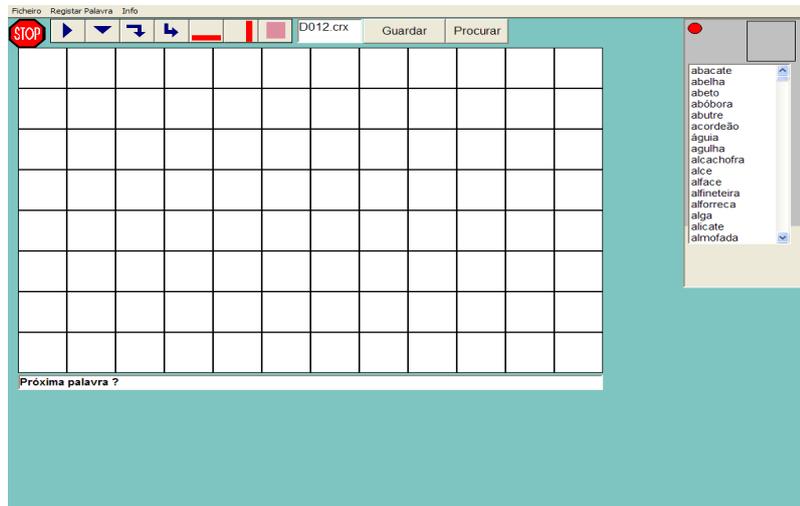


Fig.21

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.

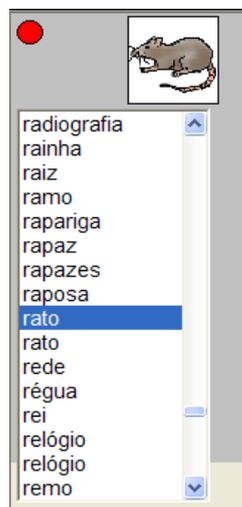


Fig.22



Fig.25

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:

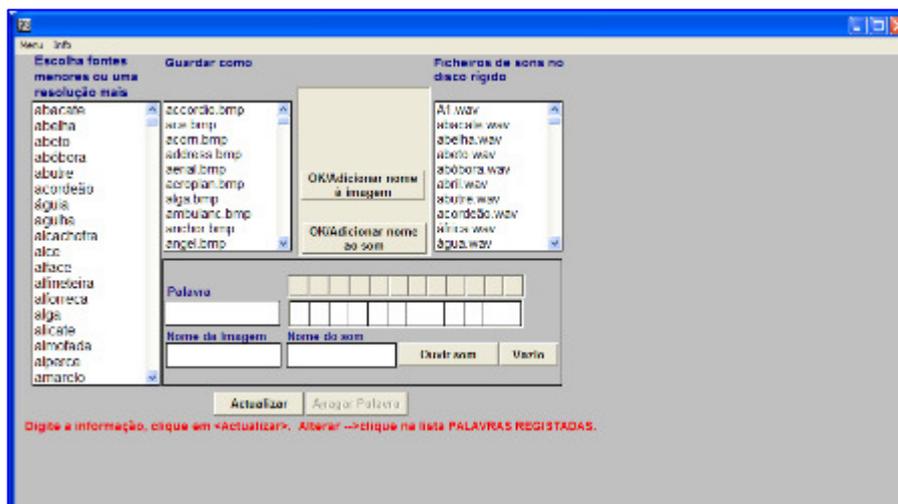


Fig.26

- # 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”.
 4. 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.

