

Índice

Introdução	2
Instalação do aplicativo	3
O que é o SuperMemo UX.....	4
Primeiros passos com o programa.....	5
Primeiros passos com o curso.....	9
Tipos básicos de exercícios.....	10
Outros tipos de exercícios.....	11
Aprender com o curso <i>Intensive Vocabulary Training System</i>	12
Memorização com SuperMemo UX.....	15
Ouvir as gravações e a função de análise da fala.....	17
Opções adicionais	21
Configurações do programa	23
Atualizações do programa.....	24
Opções de edição.....	25
Criando seus próprios cursos.....	27
Solução de problemas.....	30

Introdução

Seja bem-vindo ao time dos usuários do SuperMemo UX, e obrigado por escolher nosso programa. As informações contidas neste manual se aplicam a todos os cursos disponíveis para o SuperMemo UX. As instruções de uso, princípios de aprendizagem e tipos de exercícios serão descritos a seguir.

A aparência real das telas do programa que você adquiriu pode ser ligeiramente diferente das telas apresentadas neste manual, devido a possíveis atualizações nas versões. Convidamos você a registrar o curso que você comprou. O registro permitirá que você seja informado sobre novos produtos e serviços, receba descontos especiais e ainda obtenha ajuda em caso de problemas ou dúvidas (em inglês, por meio do site) . Você pode registrar seu curso por meio de um formulário on-line. O formulário poderá ser encontrado em <http://www.supermemo.eu>. Todas as marcas neste manual são registradas e são de propriedade de seus respectivos proprietários.

Instalação do aplicativo

Após o CD-ROM ser inserido no drive do computador, o aplicativo de instalação será carregado automaticamente. No entanto, se o recurso autorun do leitor de CDs e DVDs do computador estiver desabilitado, o aplicativo de instalação não carregará de forma automática.

Neste caso, abra o arquivo autorun.exe, que pode ser encontrado dentro do CD. Após a janela de instalação ser aberta, clique no botão **Install**. Depois de clicar, o instalador do programa irá verificar se os requisitos mínimos para o SuperMemo UX funcionar já estão instalados em seu computador.

Os requisitos incluem as seguintes aplicações: Internet Explorer 6.0 ou superior, Windows Installer 3.0 ou superior, Windows Media Player 9.0 ou superior e .NET Framework 2.0 ou superior.

Se alguma delas estiver faltando, o aplicativo de instalação irá instalá-lo automaticamente. Todos estes aplicativos são necessários para que o SuperMemo UX funcione corretamente.

A instalação pode demorar cerca de 20 minutos, dependendo da velocidade do seu computador, e requer por volta de 300 MB de espaço livre no disco rígido.

Após a instalação correta dos aplicativos necessários, a instalação do SuperMemo UX irá iniciar. Siga as instruções que aparecem na caixa de diálogo. Você pode optar por ter o curso completo instalado no disco rígido do computador ou usar o disco durante a aprendizagem. A instalação pode variar dependendo do tamanho do curso e do tipo de instalação escolhida. O *Intensive Vocabulary Training System Series*, por exemplo, requer até 4 GB de espaço no HD.

Para desinstalar o SuperMemo UX, siga estes passos:

- No Painel de Controle, selecione **Adicionar/Remover Programas**
- Na caixa de diálogo que abrir, selecione **SuperMemo UX** e clique em **Adicionar/Remover**.

Requisitos mínimos para rodar SuperMemo UX:

- Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, ou Windows 7
- 512 MB de memória RAM
- Drive de CD-ROM ou DVD-ROM
- Placa de som

O que é o SuperMemo UX

SuperMemo é uma família de aplicativos de aprendizagem assistida por computador. Estatisticamente, é comprovado que uma informação simples, como uma data, um número ou uma nova palavra estrangeira, pode ser lembrada por vários dias por meio de associações de uso ou repetição. Repetições sucessivas tendem a reforçar os traços de memória e, assim, os intervalos necessários entre as repetições para manter a informação na memória vão se tornando mais longos.

Analisando os processos de retenção e esquecimento durante o aprendizado, SuperMemo encontra o momento ideal para a revisão do material aprendido, com um número mínimo de repetições e gastando o menor tempo possível nas revisões.

SuperMemo analisa como cada usuário consegue se lembrar das informações passadas, e as repete em um momento em que ela está próxima de ser esquecida, de acordo com o padrão apresentado pelo usuário. Como resultado, o tempo gasto na aprendizagem e repetição é reduzido ao mínimo.

No SuperMemo, a taxa de recall, ou seja, a eficácia da memorização, é medida constantemente durante as repetições regulares.

Os intervalos entre as repetições são definidos individualmente e de forma dinâmica, para que você alcance seu próprio nível de retenção de conhecimento.

A versão UX do SuperMemo possui uma interface de usuário simples, intuitiva e fácil de usar. Todos os tipos de exercícios existentes na versão anterior do programa também foram mantidos na versão UX.

Além disso, novos tipos de exercícios, preparados especialmente para cursos de línguas, foram adicionados, assim como um calendário, que permite uma apresentação clara do plano de aprendizagem e progresso do aluno.

SuperMemo UX também permite:

- Gerenciamento de múltiplos usuários. Com apenas uma instalação, muitos alunos diferentes podem aprender com o curso, sem a necessidade de copiá-lo.
- Usar vários cursos simultaneamente.
- Escolher o material que deve ser ensinado, incluindo e excluindo informação das repetições.
- Atualização online automática tanto do aplicativo quanto dos materiais dos cursos.

SuperMemo UX é uma ferramenta de aprendizagem assistida por computador. O aplicativo irá permitir que você se lembre de uma grande quantidade de informações, desde que usado de forma regular e sistemática.

Por isso, recomendamos que você adote uma programação de uso regular do SuperMemo UX, de preferência diária.

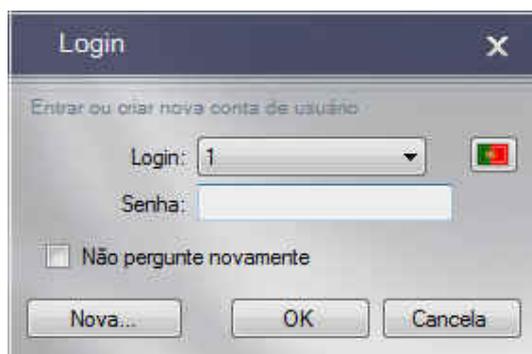
Até mesmo um uso de apenas dez ou quinze minutos por dia poderá proporcionar resultados satisfatórios.

A memorização de regras gramaticais será permanente, porque você vai praticar a sua utilização com exemplos reais da linguagem. Este método é aplicado na parte prática do curso. Com diversos exercícios interativos, SuperMemo UX não só traz bons resultados para o aprendizado como também é agradável de usar.

Primeiros passos com o programa

Para executar o aplicativo já instalado, você tem que clicar no ícone do SuperMemo UX no menu **Iniciar** ou na área de trabalho.

Depois, você irá ver a caixa de login. O programa pode ser utilizado por vários usuários no mesmo computador, mas se for ser utilizado sempre por apenas uma pessoa, basta escolher a opção **Não pergunte novamente**. Assim, você será automaticamente logado na conta do último usuário.

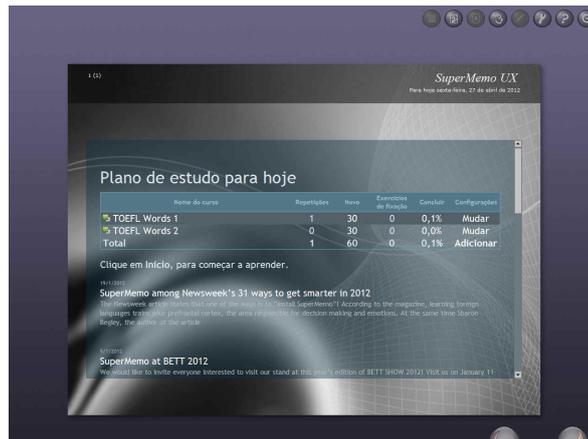


Quando você executar o aplicativo pela primeira vez, será necessário criar uma nova conta. Clique em **Nova** e preencha o formulário (como mostrado abaixo). Entre com o login de sua escolha (o seu nome, por exemplo) e, opcionalmente, uma senha.

Depois de ter logado, você verá a janela principal do aplicativo. Esta janela apresenta seu plano de estudo para o dia. A lista dos seus cursos e seu progresso de aprendizagem será exibida. Aqui você também pode alterar as configurações de cursos individuais.



O próximo passo é escolher o curso que você vai usar. Se não é o primeiro curso instalado no seu computador com a aplicação SuperMemo UX, uma lista dos cursos instalados será exibida automaticamente. Selecione o que você vai aprender.



Claro que você pode escolher vários cursos. Todos os cursos que você selecionar serão apresentados no processo de aprendizagem, sem a necessidade de alternar entre eles.

Para retornar a lista de cursos instalados, escolha a opção **Adicionar** na tela principal do programa ou escolha a opção **Curso/Assinar...** no menu.

Na parte superior da janela, um conjunto de botões redondos é exibido. Esses botões oferecem acesso rápido as principais opções do software.



Este botão leva para a janela principal do programa. Entre os itens exibidos na tela, estão uma lista dos cursos instalados e dados adicionais, como o número de repetições, novos exercícios e testes, bem como a porcentagem de materiais incluídos. Há também um link para as configurações do curso. Para mais informações sobre configurações, vá para o capítulo *Configurações do Curso*.



Este botão abre o calendário. Trata-se de um organizador, com as repetições previstas para o mês. O aplicativo exibe os dados de todos os cursos instalados. O usuário pode escolher um curso da lista no menu **Curso**. Use as setas da parte inferior da tela para navegar entre o mês seguinte e o anterior.





Este botão leva para o dicionário (esta opção não está ativa no *Intensive Vocabulary Training System*). Para obter mais informações sobre essa ferramenta, vá para o capítulo *Opções adicionais: dicionário*.



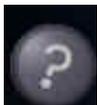
Esse botão leva você para a caixa de login, na qual você pode alternar o usuário. Para mais informações sobre este tópico, veja o início deste capítulo.



Botão para o modo de edição, onde você pode criar e editar seus próprios cursos. Para mais informações, veja o capítulo *Criando seu próprio curso*.



Este botão leva para as opções de configurações do programa.



Este botão leva-o para o arquivo de ajuda, ou seja, este manual do usuário.



Este botão fecha o programa.

No canto inferior direito, você encontrará um painel de navegação com três botões de navegação e de aprendizagem. O painel pode ser arrastado com o mouse para qualquer lugar na tela. Para obter mais informações sobre o painel e suas definições, vá ao capítulo *Opções adicionais: painel de navegação*.



Algumas das opções só estão disponíveis nos cursos da série *Intensive Vocabulary Training System*.

Digite aqui uma palavra que você deseja encontrar no curso. Cada palavra que você encontrar nesta pesquisa pode ser adicionada a **Mostrar minha lista de frases pendentes**. As palavras que você escolher desta forma terão prioridade no seu processo de aprendizagem para um determinado dia.



O botão da pastinha leva para **Mostrar minha lista de frases pendentes** e apresenta uma lista das palavras que você selecionou. Você pode adicionar e excluir palavras selecionadas da **Minha lista de palavras pendentes** aqui. Para obter mais informações sobre o painel e suas configurações, vá ao capítulo *Opções adicionais: painel de navegação*.

Primeiros passos com o curso

Há duas maneiras de começar a aprender:

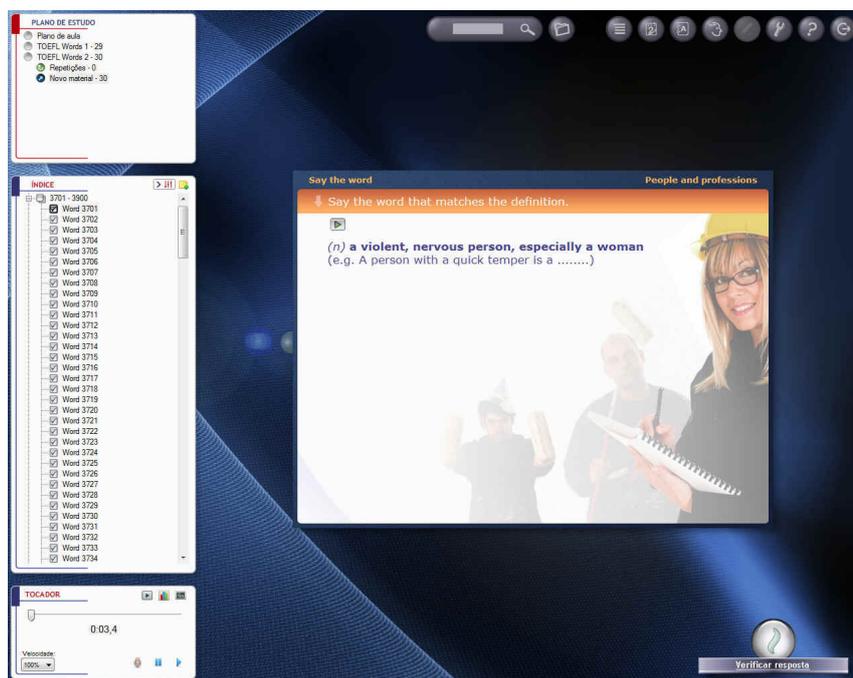
- clique no nome do curso a ser ministrado na janela principal
- clique no botão **Início** no painel de navegação



No canto inferior direito da tela, existe um painel de navegação com três botões de navegação e aprendizagem. É possível mover o painel para qualquer posição na tela clicando na barra inferior do painel e arrastando-o.

A amostra do processo de aprendizagem mostrado abaixo é baseada no curso *Fast Track to CAE*. Depois de ter começado o processo de aprendizagem, você vai ver primeiro a página de título do curso. Clique em **Próximo** para ir para a primeira página.

Primeiro, ouça e leia o material apresentado. Depois que você estiver familiarizado, clique em **Próximo** para ir para os exercícios relacionados ao material apresentado.



Tipos básicos de exercícios

Os tipos de exercícios irão variar de acordo com o curso que você adquiriu e, portanto, os exercícios explicados aqui podem não estar disponíveis no seu curso.

Um dos tipos de exercícios interativos consiste em digitar a tradução do inglês. Em alguns cursos, as primeiras letras das palavras foram dadas para ajudar a encontrar a tradução correta.

Depois que você digitou na sua resposta, clique em **Verificar resposta**. Se ela estiver correta, ela será exibida em verde. Caso contrário, sua resposta estará em vermelho, e abaixo ou ao lado dela, você verá a resposta correta.

Na maioria dos casos, as respostas são cheçadas automaticamente. Dependendo da correção da sua resposta, o programa marcará algumas sugestões. No entanto, você mesmo decide a marcação final. Esta opção é particularmente útil quando você comete erros pequenos, como por exemplo, um erro de ortografia. O programa irá sugerir uma marcação negativa, mas a resposta foi muito próxima do correto.

O modo de exibição para respostas corretas descrito acima se aplica a todos os tipos de exercícios, com exceção para os do tipo "Pergunta-resposta". Neste caso, você dá a resposta em voz alta ou em sua mente. A resposta correta – ou uma parte dela – será então exibida abaixo da pergunta.

Pergunta- resposta é o tipo de exercício básico da série *Intensive Vocabulary Training System*. Você encontrará mais detalhes sobre a adição de outros tipos de exercícios em tal curso em *Learning with the Intensive Vocabulary Training System series*

O aplicativo irá marcar suas resposta, destacando uma entre as três opções: **Não sei, Quase!** e **Eu sabia**. No entanto, é você usuário quem toma a decisão final. Escolha por si mesmo qual marca você deve receber, clicando no botão apropriado.

No entanto, lembre-se que a marca que você recebe para cada exercício determina como eles são programados para repetição.

Se você tiver errado o exercício ou se sua resposta não é a mesma proposta pelo programa, e você acha que ainda não domina a matéria, escolha a opção **Não sei** ou **Quase!**

Os exercícios que receberem esta marcação entrarão automaticamente para o ciclo de material a ser revisto. Você terá, portanto, oportunidade de fazer o exercício novamente.

Os exercícios marcados com **Eu sabia** não entram neste ciclo, mas você pode cruzar com eles novamente nas repetições agendadas pelo SuperMemo UX para os próximos dias.

Depois de você selecionar as marcações para suas respostas, os demais exercícios serão exibidos automaticamente até que todas as tarefas agendadas para o dia terem sido concluídas. Se ficarem exercícios desta seção marcados como ou **Quase**, você terá que fazê-los novamente.

Os exercícios serão repetidos na mesma seção até que todas as respostas sejam marcadas com a opção **Eu sabia**.

Quando você fizer todos os exercícios e repetições propostos para a sessão de estudos, o programa irá concluir a sessão e retornará a janela principal.

Caso deseje continuar estudando e queira fazer o conjunto de exercícios seguinte, clique em **Iniciar** ou no nome do curso. Se você quiser encerrar os estudos do dia e sair do aplicativo, clique em **Sair do aplicativo**.

Outros tipos de exercícios

Um tipo de exercício normalmente utilizado pelo SuperMemo UX é o teste de múltipla escolha. Neste tipo de exercício, o programa oferece algumas opções de resposta, e você deve clicar na opção que achar correta.

Em seguida, clique em **Verificar resposta**. O programa irá checar sua resposta, marcando a resposta correta em verde e se estiver errada, em vermelho.

Em alguns testes de múltipla escolha, mais de uma opção poderão estar corretas. Nestes casos, o ícone ao lado das opções serão quadrados. Se o ícone for redondo, significa que apenas uma opção é a correta.

Após ter respondido o exercício, marque seu resultado usando o botão sugerido pelo programa, ou outro, se você não concordar com a marcação sugerida.

Um tipo semelhante de exercício é o de droplist. Você escolhe uma das respostas disponíveis em um conjunto de opções. Para ver as opções, clique no ícone de seta.

O aplicativo irá completar a frase com a resposta que você escolheu.

Clique em **Verificar resposta** para ver se sua resposta está correta (cor verde) ou não (cor vermelha).

Como de costume, você mesmo deve marcar a avaliação da sua resposta. O botão **Verificar resposta** se transforma em três opções de marcação. A marcação sugerida aparece em destaque. Depois de você selecionar a marcação que achar adequada, a aplicação avançará para o próximo exercício automaticamente.

Outro tipo de exercício consiste em combinar os elementos listados com uma categoria ou lacunas no texto. Os elementos podem ser movidos muitas vezes. Depois de arrastar um elemento, uma seta aparecerá ao lado dele. Esta seta permite que você volte o elemento caso ache que tenha arrastado o elemento errado. As setas serão visíveis até que você clique no botão **Verificar resposta**.

Depois que você clicar em **Verificar resposta**, o aplicativo irá indicar com a cor apropriada se as suas respostas estavam corretas ou não.

Existem também exercícios nos quais você deve colocar os itens na ordem correta. Os elementos que podem ser movidos estarão em uma caixa. Depois de completar a tarefa, é só clicar em **Verificar resposta**.

O aplicativo irá exibir a resposta correta em verde. Se sua resposta for incorreta, a aplicação irá marcar em vermelho e mostrará a resposta correta abaixo.

Como já mostrado, você mesmo deve marcar sua resposta, selecionando o resultado adequado.

O último tipo de exercício do SuperMemo UX consiste em procurar e selecionar no texto um elemento de acordo com as instruções. A palavra sobre a qual o cursor do mouse é colocado muda de cor, e quando você clicar, ela será sublinhada. Se você clicar sobre a palavra novamente, a marcação feita será removida. Neste tipo de exercício, geralmente muitos elementos serão marcados. Clique em **Verificar resposta** para ver se sua resposta está correta (cor verde) ou não (cor vermelha).

Depois de ter marcado a sua resposta, o exercício seguinte será exibido.

Aprender com o curso Intensive Vocabulary Training System

Sistema básico de aprendizagem

Logo após a instalação, o vocabulário do seu curso é dividido em uma lista, exibida no **Índice**. Por padrão, apenas os exercícios do tipo “pergunta-resposta” estão ativos. Novas palavras para você aprender são exibidas na ordem de aparição no **Índice**

Os exercícios do tipo pergunta-resposta incluem definições de palavras, parte de frases e contextos, bem como sinônimos, se houverem.

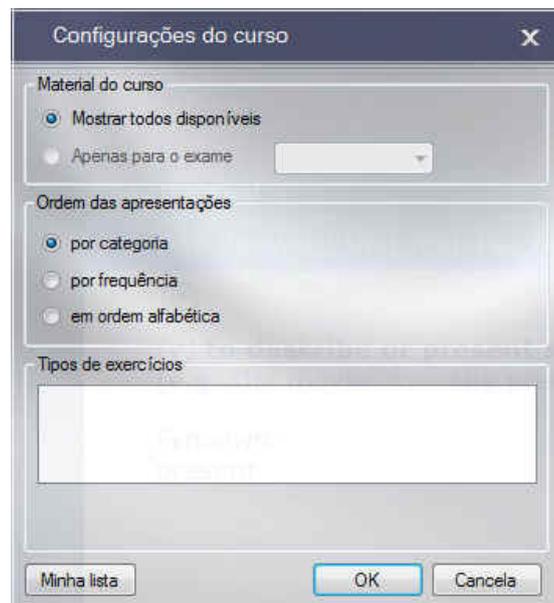
Dê sua resposta, que será a palavra que melhor se adequa na informação que você pode ver. Se você não conhece a palavra ainda, leia a resposta apresentada pelo programa para aprendê-la. Depois de ter marcado a sua resposta, a palavra vai para o processo de repetição de acordo com as regras gerais de aprendizagem e memorização do SuperMemo UX.

Escolha seu próprio caminho de aprendizagem

Nos cursos da série *Intensive Vocabulary Training System*, você pode mudar e montar o processo de aprendizagem, escolhendo o material e o tipo de exercícios de acordo com suas necessidades.

Se você preferir outros tipos de exercícios que não os do tipo pergunta-resposta, ou gostaria de aprender o material de outra forma, você pode alterá-los. Escolha o botão no canto superior direito do **Índice** para ir para as configurações do curso.

Nas janelas que serão exibidas, você poderá alterar as configurações desejadas.



Você poderá escolher:

Material do curso - as opções são **Mostrar todos disponíveis** ou **Apenas para o exame** (esta opção só está disponível no curso *English vocabulary*)

Ordem das apresentações – você pode organizar seu estudo por categoria, frequência de uso da palavra no idioma ou por ordem alfabética

Tipo do exercício – estão disponíveis seis tipos para cada palavra:

Diga a palavra: exercício básico do tipo pergunta-resposta. Recomendado se você quiser construir um vocabulário de maneira mais ativa.

Complete a sentença: preenchimento de lacunas em sentenças. Recomendado se você deseja praticar ortografia e a linguagem escrita

Escolha a palavra correta: escolha a opção correta de um conjunto de opções em uma frase

Escolha a definição correta: selecione a definição correta de uma palavra. Método útil para conhecer palavras de forma passiva, como na leitura

Escute e repita: exercício do tipo pergunta-resposta, com base na compreensão auditiva. Recomendado para desenvolver um compreensão prática da escuta, muito útil para viagens

Escute e complete: escrever uma palavra com base no que você ouviu na gravação. Ideal para treinar ortografia e compreensão auditiva.

Clique em **OK** para confirmar as alterações. As alterações introduzidas serão exibidas no índice e durante o aprendizado. Lembre-se que as alterações nas configurações serão aplicadas em todo o curso.

Você também pode alterar o tipo dos exercícios individualmente para cada palavra durante o processo de aprendizagem.

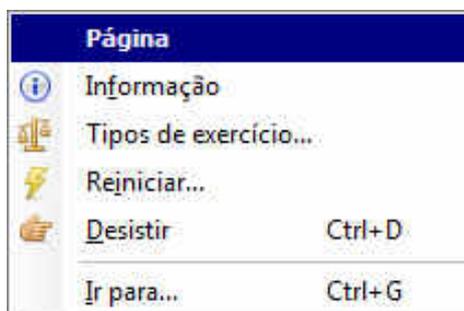
Para alterar os tipos de exercícios para uma determinada palavra, clique sobre a palavra na **Índice** com o botão direito do mouse durante o processo de aprendizagem.

Existem opções mais diretamente relacionadas com uma determinada palavra no menu:

Informação - inclui detalhes sobre o processo de aprendizagem de uma determinada página, marcas atribuídas durante a aprendizagem e as repetições planejadas.

Reiniciar - escolha esta opção se você deseja redefinir todas as informações sobre o seu progresso na aprendizagem

Desistir – selecione esta opção caso queira descartar a repetição programada, caso já conheça bem a página



Criar minha lista de frases para estudo

Quando você se deparar com novas palavras em sala de aula, durante a leitura de um texto ou ao assistir a um filme em uma língua estrangeira, você pode pesquisar esta palavra no curso usando a opção de busca.

Digite a palavra que você quer encontrar no campo de pesquisa. Cada palavra encontrada poderá ser adicionada a uma lista chamada **Minha lista de frases pendentes**.

Desta forma, você pode aprender primeiro as palavras que você mais precisa num determinado momento. As palavras que você selecionar para **Minha lista de frases pendentes** serão as primeiras a aparecer na sua sessão de estudos.

Para ir diretamente para **Minha lista de frases pendentes**, clique no botão redondo **Minha Lista**, disponível na parte superior da tela, ou usando a tecla **F4** do teclado.

Em **Minha lista de frases pendentes**, você pode navegar através do material do curso de acordo com vários parâmetros: **Tópicos**, **Níveis** e **Exames** (a opção exames está disponível apenas no curso *English Vocabulary*).

Qualquer que seja o parâmetro que você escolher, será possível selecionar palavras ou grupos de palavras para adicionar a **Minha lista de frases pendentes**.

- **Tópicos** contém a lista de todas as categorias temáticas do curso. Ao clicar no nome de uma determinada categoria, você pode ir para uma lista de subcategorias e, finalmente, para a lista de palavras correspondente.

- **Níveis** inclui a lista de todas as palavras que constam no curso, ordenadas de acordo com sua frequência de uso na língua (organizadas das mais populares para as menos usadas). Esta opção é especialmente útil caso você tenha mais de um curso da série **Intensive Vocabulary Training System** instalado.

- **Exames** permite apresentar uma lista de frases para um exame dado (esta opção só está disponível apenas nos cursos *English Vocabulary*).

Depois que todas as palavras que você adicionou na **Minha lista de frases pendentes** tiverem sido estudadas, antes de encerrar sua sessão de estudos o programa irá exibir as próximas palavras agendadas para uma próxima sessão, de acordo com o plano de estudos que você definiu.

Para sair da lista e voltar para o curso, clique no ícone ou pressione a tecla **Esc** do teclado.

Memorização com o SuperMemo UX

Para iniciar a sua sessão diária de aprendizagem com o SuperMemo, clique no botão **Iniciar** (ou escolha um curso da lista). Durante a sessão, o aplicativo irá guiá-lo através das seguintes fases:

- Repetições agendadas para o dia (se houverem)
- Memorizar novas informações
- Treinar com os exercícios selecionados para a sessão

A memorização por meio do SuperMemo UX é feita por um ciclo infinito de repetições. Porém, não é necessário ter medo de perder tempo repetindo um material com o qual você já esteja perfeitamente familiarizado.

Após várias repetições, o material já mostrado será exibido tão raramente que irá praticamente desaparecer do seu plano de estudos. SuperMemo UX organiza as repetições de forma que permite rever o material que realmente está perto de ser esquecido em um determinado dia.

Para iniciar a memorização do dia, clique sobre o nome do curso na tela inicial ou clique em **Início**. Só depois de ter feito todas as repetições previstas para o dia que um novo material será apresentado. A etapa final é uma sessão de exercícios que visam fixar os elementos que foram mal assimilados nas fases anteriores do aprendizado. Os exercícios serão repetidos até que você os marque positivamente.

Mesmo se você não estiver indo estudar um novo material, você deve usar a opção **Início** para verificar se não existe alguma repetição agendada pelo SuperMemo UX. Repetições por fazer se acumulam, e depois de um tempo, pode ser difícil de recuperar o atraso.

Quanto mais tempo o estudo de uma repetição dada for adiado, mais difícil será responder as questões dos exercícios. Portanto, estudar de forma muito irregular como SuperMemo UX pode ser desestimulante para sua evolução.

Enquanto estiver estudando um novo material, você pode ignorar qualquer coisa que não queira aprender naquele momento, ou ainda, pode voltar para uma série de exercícios já feitos. Para fazer isso, no **Índice**, escolha a página que deseja revisar. Você também pode navegar entre as páginas com as setas de cima e baixo do (nota: porém, você só pode mudar de página apenas quando for estudar um novo material).

Os itens do **Índice** possuem vários símbolos, que podem mudar durante o aprendizado. As páginas que foram ignoradas serão marcadas com um quadrado vazio.

Já as páginas destinadas para as repetições, estarão marcadas.

Após os exercícios serem exibidos no modo de aprendizagem pela primeira vez, a cor dos seus títulos irá se tornar mais clara, indicando que eles entraram no ciclo de repetição.

As páginas que não são destinadas a repetição são marcadas com um ícone próprio, que indica que elas não serão exibidas novamente no modo de aprendizagem.

O SuperMemo UX normalmente agenda a primeira repetição de qualquer página entre dois ou três dias após sua primeira exibição no processo de aprendizagem.

Este intervalo não depende da marca que você aplicou na palavra depois de estudá-la. As marcações serão fundamentais para determinar os intervalos das repetições adicionais. Se a marcação foi positiva, o intervalo irá ser maior. Porém, se a sua marcação indicar que você ainda não domina o conteúdo apresentado, o intervalo entre as repetições será bem curto, e os exercícios entrarão no ciclo na mesma sessão de aprendizagem.

No canto superior esquerdo da tela do SuperMemo, será exibido o plano de estudo, uma caixa contendo as informações sobre seu curso, os exercícios e as repetições. Estes dados são alterados durante seu aprendizado.

No exemplo:

- **0**: mostra o número de repetições anteriores.
- **24**: mostra o número de páginas a serem aprendidas na sessão atual.
- **2**: mostra o número de exercícios que precisarão ser refeitos. (os exercícios a serem repetidos são aqueles que foram marcados como **Não sei** ou **Quase!**).

O plano de estudo também mostra em que estágio da aprendizagem você está atualmente. Mas você pode ir para um fase de estudos diferente, ou mesmo para outro curso (se houver algum curso diferente instalado), escolhendo tal item no plano de estudo.

Se ao aprender um novo material ou alternar entre as páginas você encontrar uma página que já estudou, o aplicativo irá alternar para o modo de revisão (devidamente sinalizado no plano de estudo).

Você pode retornar do modo de revisão para o modo de aprendizagem utilizando o painel de navegação ou simplesmente clicando em algum estágio diferente no plano de estudo.

Ouvir as gravações e a função de análise de voz

Os cursos de idiomas que usam o SuperMemo UX contam com um valioso recurso: o analisador de voz. Ele oferece uma opção incomparável para você obter uma pronúncia correta das palavras mesmo estudando sozinho.

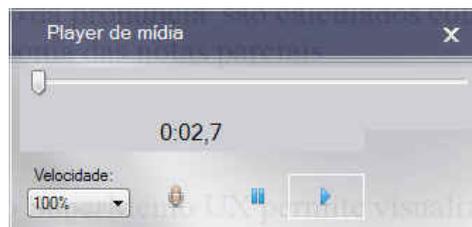
Após ouvir as gravações, feitas por falantes nativos do inglês, o usuário grava sua própria voz, que será então avaliada pelo programa em termos de acento, entonação, velocidade e outros aspectos importantes de articulação.

Além da avaliação automática destes parâmetros, o aplicativo também gera vários diagramas, contendo diversas informações sobre sua pronúncia.

As opções para ouvir as gravações ou registrar a sua pronúncia podem ser acessadas de duas maneiras: em **Examinar** na barra de ferramentas do programa, clique em **Painel de repetições**. Uma caixa será aberta embaixo do **Índice**, contendo as opções. Outro modo é mantendo esta opção desabilitada. Assim, todas as funções ficam incorporadas no botãozinho de play na própria página com a palavra que você está estudando.

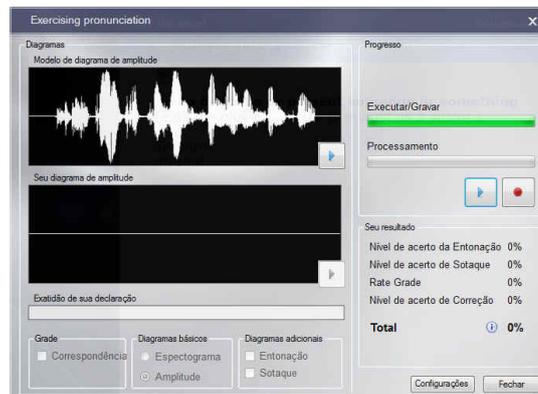
Para ouvir as gravações, clique no ícone com a setinha verde que aparece na página. Se você clicar no botão na parte direita do ícone (com uma pequena seta para baixo), um player adicional será aberto. Você pode acessar as funções mais utilizadas, tais como pausar, parar, avançar e voltar a gravação. É possível também alterar a velocidade da execução da gravação, (dependendo do player escolhido para executá-la).

Para usar o modo de gravação, é preciso ter um microfone para o computador. Com ele instalado, no player de mídia, clique no ícone em forma de microfone.



O SuperMemo UX utiliza avançados algoritmos de análise de voz. A entonação, a velocidade, o sotaque e a exatidão da pronúncia são calculados com precisão. Sua pontuação final nos testes será a soma das notas parciais.

Com o uso de vários diagramas, o SuperMemo UX permite visualizar e comparar a sua fala com a gravação original. As opções na parte inferior da janela dos campos **Diagramas básicos** e **Diagramas adicionais** permitem que você alterne entre os diagramas. Há também uma opção para ajustar a velocidade da fala do usuário com a fala da gravação de modelo.



Tipos de gráficos

Espectrograma

Os sons que nós produzimos são diferentes um do outro. Por exemplo, a diferença entre “a” e “s” é mais audível do que a diferença entre “a” e “o”. A origem das diferenças e semelhanças entre os sons são as frequências das ondas sonoras.

Cada som é composto pelos chamados tons básicos. O programa decompõe os sons em tons básicos, exibidos em um espectrograma. A marcação mais alta no espectrograma maior são as frequências de componentes, e quanto mais clara for, maior a amplitude desse componente.

Amplitude

O diagrama mostra a amplitude da vibração do ar registrada pelo seu microfone. Com o diagrama de amplitude, é fácil perceber o fim de um som e o início de outro.

Entonação

O diagrama mostra como a entonação das vogais são pronunciadas em uma determinada expressão. Este diagrama é mostrado no diagrama de amplitude ou no espectrograma.

Ênfase

O diagrama ênfase mostra quanta energia foi transmitida em um dado momento do tempo. Ele mostra, portanto, quão alto você pronuncia uma determinada parte do enunciado. Este diagrama também é desenhado no diagrama de amplitude ou no espectrograma.

O que faz cada diagrama mostrado?

Nota de entonação

Para ver um diagrama de entonação selecione a opção **Entonação** no campo **Diagramas adicionais**

Quando você fala, seu discurso tem uma certa melodia. Alterar a modulação da voz cria a melodia. Frases diferentes requerem melodias diferentes. Há uma melodia diferente para uma frase interrogativa, exclamativa ou afirmativa. Se suas marcas para entonação tem sido baixas, é necessário treinar para melhorá-la, caso contrário, sua fala não será compreendida. Ouça repetidamente os trechos da gravação que foram marcadas com verde no diagrama de modelo. Esta marca verde significa que você deve pronunciar sons que não foram captados anteriormente.

Nota de ênfase

Para ver o diagrama de sotaque, selecione a opção **Sotaque** no campo **Diagramas adicionais**

A ênfase fornece informações sobre quão alto e claro você pronuncia determinados trechos do enunciado. Se as mudanças no diagrama de modelo são muito irregulares enquanto no seu diagrama elas são mais “lisas”, isso significa que você precisa falar com mais expressão e menos monotonia. Caso seu diagrama seja mais irregular que o do modelo, faça o contrário: entoe sua fala com mais calma.

Nota de velocidade

Registra a rapidez com que você falou a frase dada (se você pronunciar de forma mais lenta do que no modelo gravado, o programa irá subtrair pontos da sua nota final). A velocidade da fala precisa ser constante. Se você falar a primeira palavra muito rápido e a última devagar, por exemplo, o programa também irá lhe tirar pontos. Tente sempre falar no mesmo ritmo com que o nativo da gravação fala.

Nota de correção

Mostra se você pronunciou realmente os mesmos sons da gravação. Se você pronunciar um "a" ao invés de um "o", ou tiver omitido algum som, você também irá perder pontos.

Nota final

A nota final é composta pela pontuação de todos os itens descritos:

- Entonação
- Ênfase
- Velocidade
- Correção

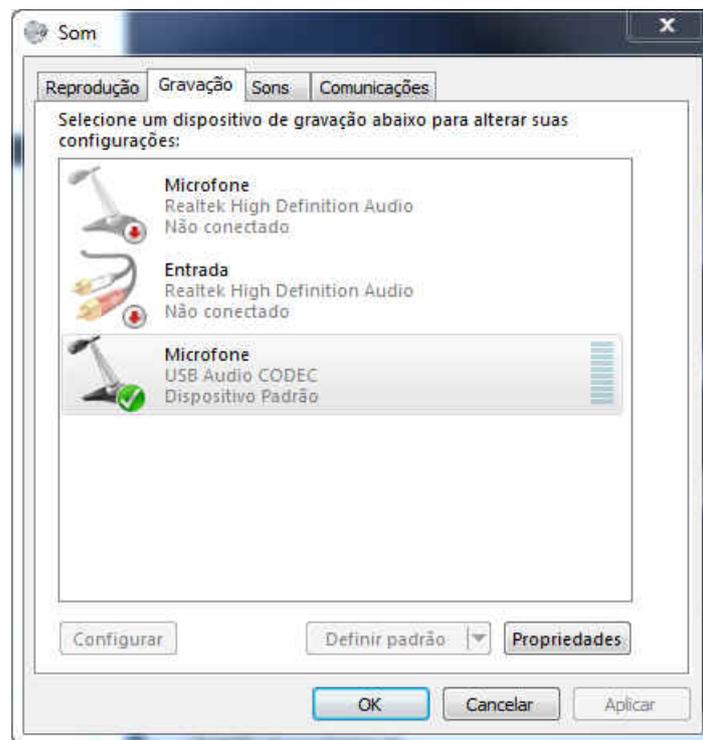
E corrige os seguintes parâmetros:

- leveza e clareza dos sons
- grau de fonação dos sons
- energia transmitida em certos trechos dos enunciados
- a velocidade na mudança de amplitude do som
- outros fatores

Algumas dicas para obter o melhor desempenho

- Fale alto e claro. Caso o programa informe que você está falando muito alto, afaste-se mais do microfone ao invés de baixar a voz.
- Procure seguir a velocidade, a ênfase e a entonação que você ouviu na gravação.
- Não faça barulhos com os lábios ou com a língua. Procure não respirar ruidosamente tanto antes de articular as palavras quanto depois. O programa pode interpretar os ruídos da respiração como parte da sua fala.
- Estude em um local silencioso. Sons extras podem interferir no funcionamento correto do aplicativo.
- Seja paciente. Tentar repetir a mesma fala diversas vezes. A repetição vai garantir o seu sucesso final.

Se o aplicativo informar que você está falando muito baixo (ou seja, você verá um comentário a este respeito na barra de progresso), escolha a opção **Configurações** (o botão aparece na parte inferior da janela)



Opções Extras

Opções do aplicativo

Você pode acessar as configurações do curso a partir da janela principal do aplicativo.

Vá em **Curso** e clique em **Configurações**. Você verá uma janela de configurações, onde você pode alterar o número de exercícios planejados para uma única sessão e o índice de esquecimento. Além disso, com os botões do lado direito, você pode redefinir o progresso de aprendizagem, sair de um curso ou excluir um curso do disco rígido completamente.

Redefinindo o progresso de aprendizagem

Para reiniciar seus estudos “zerando” o progresso de aprendizagem anterior, você deve usar a opção **Reiniciar** em **Curso/Configurações** no menu do programa.

Dicionário

Alguns dos cursos do SuperMemo UX oferecem um dicionário embutido. Se for o caso, a opção estará no menu **Ferramentas/Dicionário** ou clicando no ícone do dicionário. Depois de executar o dicionário, você pode encontrar uma palavra digitando-a no campo de busca ou procurando diretamente na lista. Antes de pesquisar, escolha a tradução desejada.

Idioma do teclado (acentuação)

Em alguns exercícios do seu curso, o objetivo é verificar sua ortografia. No SuperMemo UX, você vai encontrar um ícone de teclado, ao lado do campo onde você tem que digitar um texto. Para adequar o teclado para sua língua, clique sobre o ícone.

As versões atuais do SuperMemo UX permitem alterar o teclado para outros idiomas, para que fique mais comodo você escrever na língua desejada. Para alterar o teclado, vá nas configurações regionais do seu computador e selecione a opção **American – international** nas configurações de teclado

Painel de navegação

Com o painel de navegação, você pode mover-se de página em página, corrigir seus exercícios e usar as funções básicas do programa. É um dos elementos mais utilizados do programa, e você pode controlá-lo usando o teclado.

Com a tecla **NumLock** do seu teclado ativa, o Painel de navegação será operado pelo teclado numérico.

- A tecla **4** opera o botão esquerdo do painel
- A tecla **5** opera o botão do meio
- A tecla **6** opera o botão direito

Você pode atribuir diferentes funções as teclas nas configurações do programa, disponíveis no menu **Tools/ Options**. Nas configurações do aplicativo, você também pode alterar a velocidade da animação de botão ou mudar para a versão simplificada do painel.

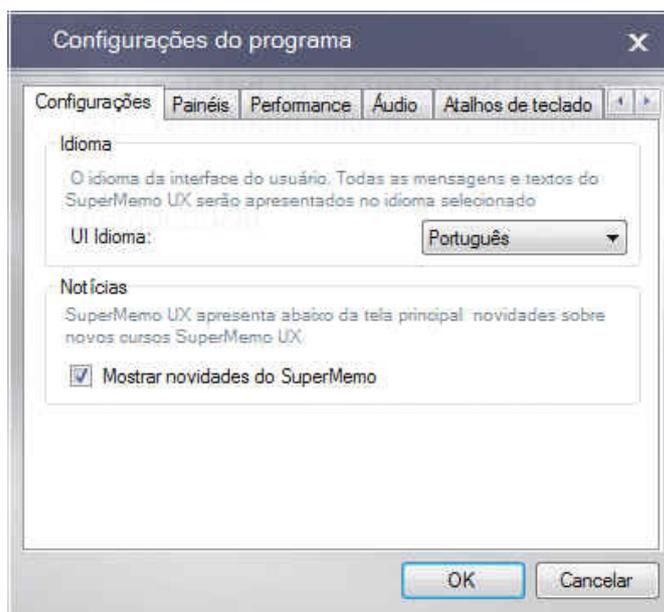
Gerenciamento de múltiplos usuários

O SuperMemo UX permite que diversos usuários usem o mesmo curso no mesmo computador. Para isso, você precisa apenas criar uma conta separada para cada usuário do programa.

Quando um usuário registrado acessa o programa usando seu login, ele só terá acesso as informações do seu próprio aprendizado, mas é possível alternar facilmente entre usuários. Basta clicar no ícone de troca ou acessar **Usuário/Trocar** no menu principal.

Configurações do programa

As configurações do SuperMemo UX podem ser alteradas de acordo com as necessidades do usuário. Para alterar as configurações, clique no ícone ou abra o menu **Ferramentas/Opções**. Neste menu, é possível escolher o idioma da interface do usuário. Os idiomas disponíveis são: polonês, inglês, alemão e português. Todas as informações e textos do programa serão exibidos no idioma selecionado.



Em **Painéis**, é possível alterar as opções de exibição. O usuário pode ligar ou desligar o painel **Repetições**, exibido no canto inferior esquerdo da tela durante o processo de aprendizagem. Este painel mostra informações detalhadas sobre as próximas repetições agendadas. Quando ele está ligado, ele exige um clique extra no botão **Ok** durante a sessão de estudos.

Ao escolher **Painel de navegação transparente** os botões do painel de navegação se tornam transparentes. Aqui também é possível escolher a velocidade da animação para os botões do painel de navegação.

Com as opções disponíveis em **Performance** é possível melhorar o desempenho do aplicativo e alterar as configurações de exibição.

Em **Áudio**, é possível escolher qual será o player de mídia. O usuário pode também ligar ou desligar o sons da interface ou todos os sons do programa.

Atalhos incluem uma lista de atalhos para facilitar a navegação no software. As configurações padrão dos atalhos vão de **Ctrl + 1** até **Ctrl + 6**.

O usuário pode apagar ou alterar um atalho. Escolha a opção que você deseja modificar.

Clique em **Reiniciar** para excluir o atalho selecionado. Em seguida, clique em **Mudar** e pressione o atalho selecionado no teclado para modificar as configurações.

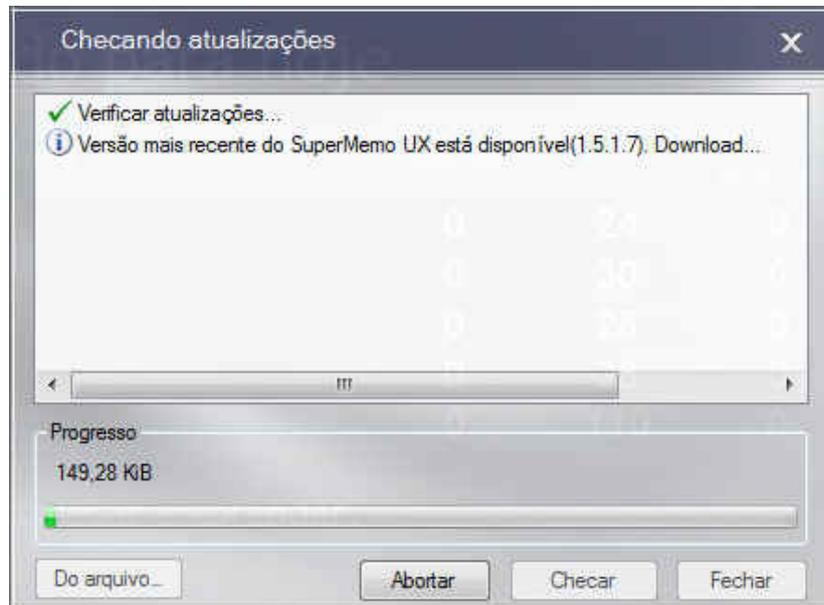
Em **Misc**, podemos selecionar a opção de excluir automaticamente as sessões de exercícios antigas.

Atualizações do programa

O SuperMemo UX possui um mecanismo integrado de atualização via Internet.

Uma vez por semana o aplicativo tenta se conectar à Internet e verificar se há atualizações disponíveis para o programa ou para os cursos.

Se houver alguma atualização disponível, o aplicativo sugere que o usuário faça o download e a instalação. O download do aplicativo de atualização é iniciado automaticamente.



A atualização também pode ser iniciada clicando em **Ferramentas/Checar atualizações** no menu. Uma janela para a atualização do programa será exibida. Clique em **Checar** para ver se alguma atualização do aplicativo está disponível.

Se houver alguma atualização, ela será instalada. O usuário verá o progresso da operação e todas as mensagens.

Para instalar uma atualização caso você utilize o Windows Vista, é preciso executar o aplicativo de atualização estando no modo Administrador.

Ao clicar em **Checar**, uma mensagem será exibida para informar que é necessário reiniciar o aplicativo. Clique em **OK**. O aplicativo será fechado automaticamente e reiniciado.

Opções de edição

A opção de criar ou editar seu próprio curso é um recurso disponível na versão mais recente do SuperMemo UX.

O editor de criação permite, de maneira simples e intuitiva, que você crie um curso, com uma grande variedade de exercícios. O aplicativo também permite ilustrar as páginas com gráficos e sons gravados por você mesmo. Suas gravações também serão compatíveis com o sistema de análise de gravação, já apresentado, que poderá ser usado em seus próprios cursos.

Para criar um novo curso no SuperMemo UX, clique no link na janela principal do aplicativo ou escolher o menu **Curso/Assinar**.

Você verá uma pequena janela onde você escolhe a opção para criar um curso novo e digite o nome do mesmo. O aplicativo irá criar um diretório onde todos os dados do curso serão salvos.

Clique no nome do curso para entrar no modo de aprendizagem do curso recém-criado. O novo curso contém apenas uma página vazia, exibida com um modelo padrão.

Para iniciar a edição do curso, você tem que acessar o modo de edição, clicando no botão ou pressionando **F9**. Você então verá uma barra de ferramenta adicional com as opções básicas de edição. Mais opções avançadas estão disponíveis no menu superior.

A barra de ferramentas é composta de duas linhas. A linha superior contém as opções fundamentais que permitem que você:

Edite a página inteira do curso

- alterar o modelo de página,
- adicionar uma nova página no final do capítulo atual
- inserir uma nova página antes da página atual
- Recortar uma página
- Copiar uma página
- colar uma página antes da página atual
- excluir uma página

Opções de multimídia

- abrir uma janela com uma lista de mídia para a página atual
- definir um som para pergunta automático
- definir um som de resposta automático

Opções do curso

- editar propriedades do curso (descrição do curso, autores, endereço na Internet, etc)

A linha inferior da barra de ferramenta inclui opções que lhe permitem:

Editar áreas específicas da página

- negrito
- itálico
- sublinhar
- cross-out
- sobrescrito
- subscrito
- formato padrão

- lista numerada
- lista com marcadores
- tabela

Definir elementos interativos de página

- gráficos adicionais
- gravação de sons
- corretor
- múltipla escolha com 1 resposta correta
- múltipla escolha com mais de 1 resposta correta
- droplist
- verdadeiro ou falso

Para mais detalhes coloque o cursor do mouse sobre uma das opções.

Criando seus próprios cursos

Depois de ter criado seu próprio curso (para mais detalhes veja **Opções de edição** mais acima) e ter entrado no modo de edição, você pode começar a adicionar os textos e definir os exercícios.

Criando a estrutura

Em primeiro lugar, é recomendado dar à página um título. Para fazer isso, clique no nome da página no índice ou pressione **F2**. Depois de ter introduzido o título, pressione **ESC**.

Então clique no botão parâmetro da página para alterar o modelo de página. Escolha **Chapter** para ser o tipo de página e clique em **OK**. Observe que o ícone da página do índice mudou, e que mais um símbolo apareceu, indicando que a página agora é um capítulo e que contém outras páginas. Abra o subitem na página do índice e clique apenas na página do capítulo.

Agora escolha a opção para adicionar uma nova página no final ou inserir uma nova página para adicionar mais páginas neste capítulo. Ao adicionar novas páginas, você define o seu modelo e tipo. Observe que ao adicionar páginas e as transformar em capítulos, você estará criando uma estrutura de curso mais complexa. Crie uma página do tipo **SuperMemo exercise**.

Editar o conteúdo da página

A página contém várias áreas que podem ser editadas. Agora clique na área de pergunta e digite a pergunta. Para terminar a edição da página, pressione **ESC** ou clique em qualquer lugar fora da área de edição.

Você já definiu o tipo de exercícios, o “pergunta e resposta”. Agora, você pode adicionar sons gravados aos exercícios. Se você deseja um som automático para a questão, clique no ícone. Observe que um ícone para tocar o som surgirá em cima da questão. O ícone com um sinal de “proibido” indica que não há nenhum som definido. Clique sobre o ícone e selecione o arquivo MP3 que você deseja atribuir a esta página.

O arquivo selecionado será adicionado à lista de mídia da página atual. Para ver quais arquivos são usados por uma determinada página, clique no ícone para abrir a lista de arquivos. Nesta janela você pode alterar os arquivos, adicionar novos, executá-los etc.

Adicionando outras mídias

Agora, tente inserir imagens adicionais à sua pergunta. Clique na área de pergunta para entrar no modo de edição, coloque o cursor do mouse onde você deseja inserir o gráfico e clique no ícone de gráficos.

Você verá uma janela que permite definir os parâmetros das imagens. Escolha a opção **Imagem incorporada na página** e clique no botão **Adicionar**. Você verá uma janela com a lista de arquivos de mídia da página atual. Use a opção **Add** para adicionar qualquer gráfico para a página atual. Ao adicionar o arquivo, o programa irá perguntar-lhe sobre a indexação dele.

Todos os arquivos multimídia adicionado a uma determinada página são indexados em ordem alfabética. As letras “q” (de question) e “a” (de answer) tem um propósito especial: a gravação de som indexada como “q” será automaticamente executada com a questão, enquanto que uma gravação de som indexada como “a” será automaticamente tocada com a resposta.

A aplicação sugere automaticamente uma letra livre, assim você só precisa clicar em **Ok** e depois em **Fechar**.

Observe que agora você pode escolher uma imagem a ser incorporada na página (a imagem selecionada irá aparecer na janela de visualização). Clique em **OK** para finalizar a incorporação da imagem.

De forma análoga, você pode adicionar gravações de som (para tocar, se clicado). Você apenas tem que usar o ícone de som, enquanto edita a pergunta.

Exercícios interativos

Agora tente criar outro tipo de exercício, desta vez, interativo. Tais exercícios geralmente não contêm uma resposta definida, considerando que existem componentes interativos inserido na questão. O tipo mais simples de exercício interativo é feito com o recurso **Spellpad**. Vá para o modo de edição da questão e escolha qualquer tipo de frase. Em seguida, usando o mouse, selecione a palavra em vez da lacuna que aparece no processo de aprendizagem. Em seguida, clique no ícone **Spellpad**. O texto selecionado vai aparecer em uma nova janela como uma das respostas possíveis.

Você pode adicionar respostas corretas em linhas separadas. Em **Settings**, você pode definir configurações extras para o Spellpad. Clique em **Ok** para finalizar.

Você pode criar outros exercícios com componentes interativos de forma semelhante.

Por exemplo, muitas vezes é necessário criar um exercício de múltipla escolha com apenas uma resposta correta. Para isso, você pode optar entre **Múltipla escolha** ou **Droplist**. As opções são ordenadas de forma aleatória sempre que o exercício for exibido. Deste modo, o usuário não poderá simplesmente decorar a posição da resposta correta.

O último componente que você pode escolher ao criar exercícios é o “verdadeiro-falso”. Este tipo de exercício permite que o usuário escolha, por exemplo, se uma frase é verdadeira ou não.

Claro, muitos elementos podem ser misturados em um só exercício. Em exercícios mais avançados, você pode usar tabelas, que podem ser criadas usando o ícone.

Os exercícios que você criou anteriormente podem ser editados posteriormente. Para alterar as propriedades de um exercício já criado, basta dar um duplo clique no componente e a janela de configurações será aberta.

Autoria do curso

Agora, você só precisa abrir a janela de propriedades do curso e completar as informações da sua criação, ou seja, a descrição, os autores, etc. Nesta janela, você também pode alterar o nome do curso.

Você pode também fornecer um link para a descrição do curso na Internet e definir um ícone que simboliza o curso. Para ver o seu curso no modo de aprendizagem, clique no botão ou pressione **F9** para sair do modo de edição.

Nota: as opções de edição do programa são simplificadas, a fim de tornar o aplicativo o mais amigável possível. A linha SuperMemo também oferece uma versão profissional do editor, utilizada para a criação de cursos comerciais. Para maiores informações, visite o site www.supermemo.eu.

Solução de problemas

Em caso de dúvidas ou problemas com o funcionamento correto do programa siga estes passos:

- Leia este manual de uso inteiro. Pressione F1 para acessar a versão completa no SuperMemo UX.
- Se você não encontrar a resposta à sua pergunta no manual, acesse nosso site em <http://www.supermemo.eu>. O guia de ajuda inclui respostas às perguntas mais frequentes e soluções para os problemas mais comuns. (observação: o material no site está em inglês)