

PENSE BRINCANDO

COLEÇÃO 2

INSTALAÇÃO

1. Insira o CD-ROM.
2. Clique duas vezes em Pense Brincando Coleção 2 .
3. Explore o Pense Brincando Coleção 2.

Para Usuários do Windows/Windows 95

Requisitos de Sistema

O que está incluído no pacote?

- *Pense Brincando Coleção 2*
- Cartão de Registro
- CD-ROM

Itens necessários

- Windows 3.1 (modo avançado), Windows 95 ou superior
- 4MB de RAM (8MB recomendados)
- Unidade de CD-ROM (velocidade dupla ou superior recomendada)
- Processador 386DX/33 MHz (486/33 MHz ou superior recomendado)
- Monitor Super VGA, 640x480 (256 cores ou mais)
- Disco rígido com 2MB livres
- Mouse
- Dispositivo de saída de som compatível com Windows

Instruções de Configuração

O programa de instalação coloca uma pequena quantidade de informações necessárias no seu disco rígido para que o seu filho possa executar facilmente o *Pense Brincando Coleção 2*.

Siga os passos abaixo para instalar o *Pense Brincando Coleção 2* no seu computador:

Para o Windows 95 ou superior:

1. Insira o CD *Pense BrincandoColeção 2* na sua unidade de CD-ROM.
2. Se a opção AutoReprodução não estiver ativada, escolha Executar no menu Iniciar e digite **d:\setup** (onde **d** representa a sua unidade de CD-ROM).
3. Siga as instruções exibidas na tela.
4. Após a instalação, o ícone *Pense Brincando Coleção 2* pode ser encontrado no menu Iniciarl Programasl Edmark *Pense Brincando 2*. Para executar o *Pense Brincando Coleção 2*, simplesmente insira o CD ou use o menu Iniciar.

Para outras versões do Windows:

1. Insira o CD do *Pense Brincando Coleção 2* na sua unidade de CD-ROM.
2. Escolha *Executar* no menu Arquivo do Gerenciador de Programas e digite **d:\setup** (onde **d** representa a sua unidade de CD-ROM).
3. Siga as instruções exibidas na tela.
4. Após a instalação, o ícone *Pense Brincando Coleção 2* pode ser encontrado no grupo de programas Edmark. Para executar o *Pense Brincando Coleção 2*, simplesmente insira o CD e clique duas vezes no ícone *Pense Brincando*.

Para Usuários do Macintosh

Requisitos do Sistema

O que está incluído no pacote?

- Guia do *Pense Brincando Coleção 2*
- CD-ROM

Itens necessários

- Macintosh a Cores (256 cores)
- 4MB de RAM (8MB recomendados)
- Unidade de CD-ROM (velocidade dupla ou superior recomendada)
- Sistema 6.0.7. ou superior

Instruções de Configuração

1. Insira o CD-ROM
2. Clique duas vezes no ícone *Pense Brincando Coleção 2.*

O que está incluído no Pense Brincando Coleção 2

Menu Principal

O Menu Principal do Pense Brincando 2 permite a você selecionar entre cinco atividades de aprendizado. Após escolher uma atividade, clique em [⏻] para voltar ao menu Principal.

Para jogar com um dos módulos do Pense Brincando, clique em uma das cinco atividades abaixo:



Flófipar

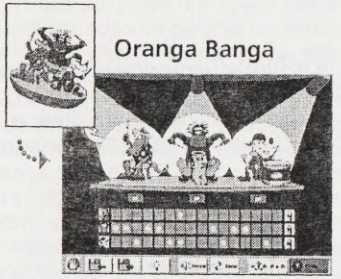
Oranga Banga

Melodias do Toni

Blox 2-3D

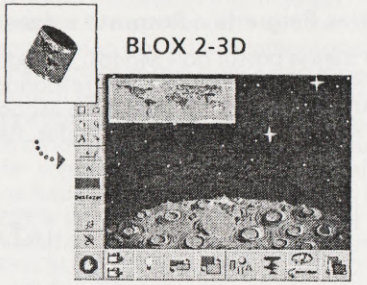
Abandonar o Pense Brincando Coleção 2.

BLOX Cobra



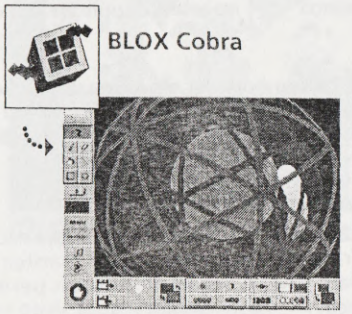
Oranga Banga

Desenvolva a criatividade rítmica e os conhecimentos de notação rítmica ao criar padrões de uma, duas ou três partes e ser desafiado a fazer corresponder aquilo que vê àquilo que ouve.



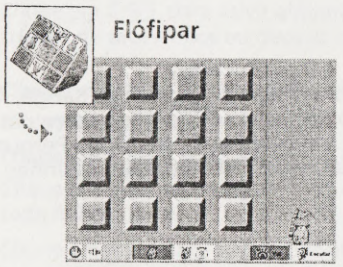
BLOX 2-3D

Crie e mapeie figuras bidimensionais para formas tridimensionais. Desenvolva a consciência visual ao experimentar o espaço positivo e negativo.



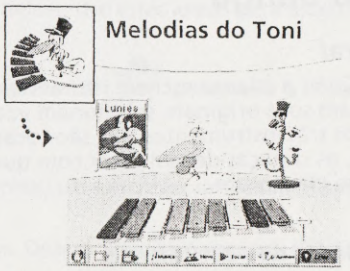
BLOX Cobra

Use uma ferramenta de "máscara" para separar as figuras em níveis de primeiro e segundo planos. Faça o caminho sobre e sob os níveis com uma "cobra" formando um rastro de formas, enquanto explora ilusões e cria efeitos visuais dinâmicos.



Flófipar

Jogue o tradicional jogo de concentração com novo estilo. Escolha entre "Ver" ou "Escutar" os problemas para desenvolver a memória visual ou auditiva.



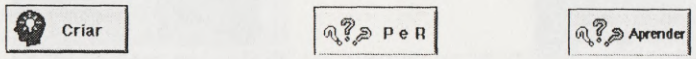
Melodias do Toni

Componha e salve músicas originais para desenvolver a musicalidade e a criatividade. Aumente a memória auditiva e as habilidades de audição, enquanto aprende a tocar uma variedade de músicas conhecidas.

Jogando com Pense Brincando 2

Modos Criar, Pergunta e Resposta e Aprender

O Oranga Banga possui dois Modos: o Modo Criar (você pode explorar, experimentar e criar) e o Modo Pergunta e Resposta (você responde às perguntas de um personagem). Melodias do Toni possui o Modo Criar e também o Modo Aprender. Use o Modo Aprender para ouvir e aprender a tocar suas músicas preferidas. Para mudar de modo, clique no botão apropriado da atividade.



Níveis de Avanço do Oranga Banga e do Flófipar



Depois do nível avançado há um conjunto de problemas variados.

Quando a criança responde às perguntas corretamente, o Nível de Avanço avança automaticamente e são apresentadas perguntas mais difíceis.

De uma atividade:

A criança clica no botão do Nível de Avanço na tela e depois arrasta o deslizador para ajustar o nível de dificuldade.

Da Seção de Adultos:

Você pode visualizar o Nível de Avanço para monitorar o progresso da criança e pode ajustar manualmente o nível de dificuldade de uma atividade para adaptá-lo à criança. Também pode desativar o acesso da criança ao Nível de Avanço. (Isto faz com que o botão do Nível de Avanço seja removido da atividade).

Seção de Adultos

Para acessar a Seção de Adultos os usuários de PC devem manter pressionadas as teclas Ctrl e Alt enquanto pressionam "A". Os usuários de Macintosh devem manter pressionadas as teclas Command e Option enquanto pressionam "A". A Seção de Adultos permite personalizar o Pense Brincando Coleção 2 para a criança.

Oranga Banga

Visão Geral

No Modo Criar, a criança escreve ritmos de uma, duas ou três partes para a Oranga Banga. As crianças usam sons originais, selecionam vozes engraçadas ou gravam seus próprios sons para cada um dos três instrumentos que são tocados por Rocker, Oranga e Punki. No Modo Pergunta e Resposta, as crianças devem fazer com que os membros da banda correspondam às linhas rítmicas que elas tocam.

Oportunidades de Aprendizado

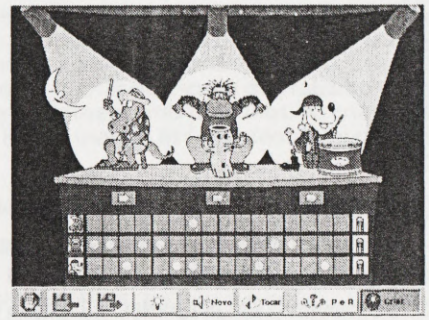
- Ler e escrever padrões rítmicos
- Experimentar a notação rítmica de uma, duas ou três partes
- Desenvolver a criatividade rítmica
- Aumentar o discernimento auditivo
- Fortalecer o relacionamento símbolo/som
- Fortalecer as habilidades de observação.

Sobre as Crianças

Os ritmos possuem um apelo natural. As crianças de todas as culturas jogam jogos acompanhados de palmas ou música. A banda do Oranga Banga oferece a oportunidade de explorar a criatividade rítmica, enquanto cria a compreensão dos relacionamentos entre visão e símbolo que existe na composição musical. Para crianças que nunca participaram de nenhum grupo musical, o conceito de uma linha musical separada para cada instrumento pode ser novo. Para as crianças pequenas que ainda estão adquirindo as habilidades de leitura, o movimento "esquerda para a direita" dos olhos pode ser benéfico. Qualquer criança, independente do talento musical, pode criar composições rítmicas interessantes para a Banda do Oranga Banga. Em vez de pensar na habilidade criativa do seu filho como o "dom" que geralmente é, tente pensar nela mais como um músculo que precisa ser exercitado para crescer. Incentive a criança a criar com freqüência ritmos para a Oranga, melodias para o Toni tocar ou obras de arte usando o BLOX Cobra ou BLOX 2-3D. O tempo que você usa para apreciar essas criações é um grande investimento na auto-estima do seu filho.

Modo Criar

- Clique em no Menu Principal para jogar com o Oranga Banga.



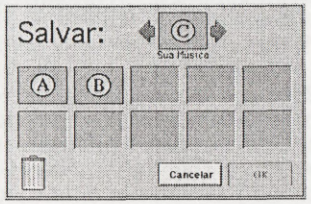
"Clique em e escute-nos"

- Clique em para ouvir toda a banda tocar.
- Clique em para mudar os instrumentos. Cada músico toca três instrumentos diferentes.
- Clique em para ouvir algumas composições rítmicas. Use estas idéias para ajudar na criação de seus ritmos ou ouça só para se divertir!
- Clique no Rocker , no Oranga Banga ou na Punkie para ouvir a linha rítmica de cada músico.
- Clique em para apagar a linha rítmica
- Clique nos quadrados (ligando ou desligando os pontos) para escrever uma linha rítmica para cada músico tocar.
- Clique em para alterar o som dos instrumentos. Depois, clique no som pré-definido , na voz engraçada ou em Meu Som. Clique em Gravar para gravar sua própria música.
- Clique em para ouvir a Banda tocar todas as partes do ritmo sem parar.
- Clique em para mudar para o Modo Pergunta e Resposta ou clique em para escolher outro módulo do Pense Brincando.

Salvando Seu Ritmo

Para salvar seu ritmo:

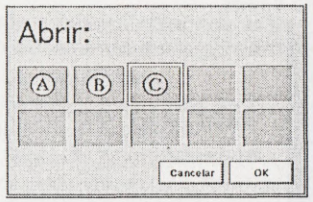
- Use ◀ Ⓒ ▶ para selecionar uma letra colorida para representar seu ritmo.
- Arraste a letra que representa seu ritmo para um quadrado vazio.
- Clique em OK para salvar seu ritmo.



- Para excluir o ritmo salvo anteriormente:
- Arraste a letra que representa seu ritmo para a lixeira.
- Clique em OK para esvaziar a lixeira.

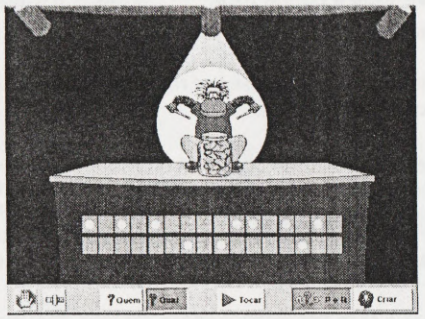
Para abrir um ritmo salvo anteriormente:

- Clique no ritmo que deseja ouvir.
- Clique em OK para ouvir a mão tocando seu ritmo.



Modo Pergunta e Resposta

- Clique em Q e R para acessar o Modo Pergunta e Resposta.
- Clique em ?Qual ou em ?Quem. Os personagens vão perguntar "Que linha eu toquei?" ou "Quem tocou isso?".
- Oranga diz "Clique em 'Tocar' e escute-me".'

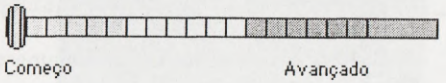


"Clique em Tocar e escute-me".

- Oranga toca e depois pergunta, "Que linha eu toquei?"
- Clique na linha rítmica que corresponde ao ritmo que você ouviu.
  - Se você responder corretamente, o Oranga e a Banda vão parabenizá-lo.
  - Se não responder corretamente, clique em 'Tocar' e ouça Oranga novamente.
- Clique em ?Quem e tente os problemas "Quem tocou isso?".

- Clique em Tocar para ouvir dois ou três músicos tocando um ritmo. Uma linha rítmica é iluminada e o Oranga pergunta "Quem tocou essa linha?".
- Clique no botão do Nível de Avanço para alterar o nível de dificuldade dos problemas.
- Clique em Criar para mudar para o Modo Criar ou clique em para escolher outro módulo do Pense Brincando.

Na Seção de Adultos, você pode ativar ou desativar o acesso da criança ao Nível de Avanço ou ajustá-lo às habilidades da criança.



BLOX 2-3D

Visão Geral

O BLOX 2-3D oferece um ambiente poderoso, no qual é possível experimentar e explorar a ilusão de dimensão e ótica. As figuras do Espaço de Trabalho em 2D são instantaneamente mapeadas para uma imagem tridimensional (3D) que gira na frente de um Fundo. As crianças selecionam as figuras do Espaço de Trabalho em 2D e do Fundo em conjuntos preparados para criar interessantes desenhos. As crianças também podem pintar figuras originais em 2D e Fundo usando as ferramentas de pintura, forma, letras e números.

Oportunidades de Aprendizado

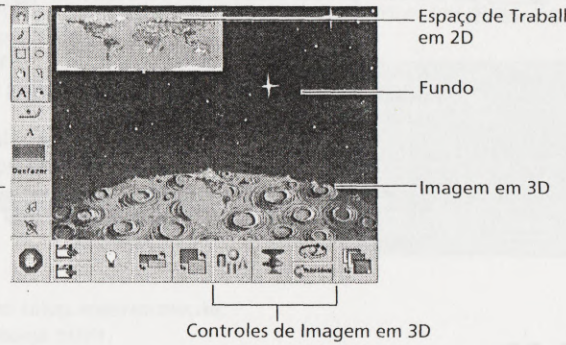
- Experimentar mapear figuras bidimensionais para imagens tridimensionais.
- Trabalhar com a percepção visual, dimensão e consciência espacial.
- Criar efeitos óticos exclusivos.
- Incentivar a criatividade visual.
- Aplicar os conceitos do espaço positivo e negativo.
- Usar uma variedade de ferramentas para manipular as imagens visuais.

Sobre as Crianças

As crianças podem explorar o BLOX 2-3D de várias maneiras, dependendo da idade, experiência com outras ferramentas (programas de desenho, etc.), maturidade visual e facilidade para experimentar. Uma criança pode focalizar a criação de figuras em Espaço de Trabalho em 2D para serem mapeadas como Imagem em 3D. Outras podem investir mais tempo explorando a ferramenta torno, esculpindo formas exclusivas em 3D. Uma terceira criança pode ficar intrigada ao apagar uma parte da figura no Espaço de Trabalho em 2D para olhar o buraco no Imagem em 3D, enquanto uma quarta criança fica fascinada com a cor transparente e seu uso na exploração do espaço positivo e negativo. Muitas crianças vão experimentar as figuras prontas para Imagem em 3D e Fundo antes de começarem a criar seus próprios desenhos originais. A observação do trabalho da criança com este ambiente pode fornecer uma visão valiosa da maneira como a criança aprende as coisas novas, explora opções e aprende o que é possível e depois aplica o que aprendeu para criar algo novo.

MODO CRIAR

Clique em no Menu Principal para jogar com o BLOX 2-3D.



Explorando o BLOX 2-3D

Percorre as idéias de desenho criadas pelos outros.

Altera a forma da Imagem em 3D.

Escolhe a música para complementar seu desenho visual.

Liga e desliga a música.

Percorre as figuras prontas do Espaço de Trabalho em 2D. (Mantenha pressionadas as teclas Alt ou Option para fazer o caminho inverso).

Percorre as figuras de fundo prontas. (Mantenha pressionadas as teclas Alt ou Option para fazer o caminho inverso).

Oculta o Espaço de Trabalho em 2D, as ferramentas e os controles.

Movimentando o Espaço de Trabalho em 2D e Imagem em 3D

Use a ferramenta mão para arrastar o Espaço de Trabalho em 2D ou Imagem em 3D para um novo local.

A Imagem em 3D pode ser "jogada" soltando-se o botão do mouse enquanto se arrasta e pode ser "pega" mantendo-se pressionado o botão do mouse enquanto ele estiver no caminho da imagem em movimento.

Pintando no Espaço de Trabalho em 2D e Fundo

Apaga a tinta da figura. Se você apagar a tinta da figura no Espaço de Trabalho em 2D, ele criará uma área transparente na Imagem em 3D. (Tente apagar parte do mundo).

Pinta a figura.

Desenha um retângulo do quadrado.

(Mantenha pressionadas as teclas Alt ou Option para obter uma forma preenchida).

Preenche uma área contínua da figura com a tinta.

Carimba letras ou números na figura.

Escolhe a largura do pincel usado para o pincel, linhas, formas e bolhas.

Escolhe a letra ou o número a serem carimbados na figura

Desenha uma linha reta.

Desenha uma elipse ou um círculo. (Mantenha pressionadas as teclas Alt ou Option para obter uma forma preenchida).

Preenche toda a figura com tinta.

Espalha aleatoriamente bolhas coloridas.

Escolha a cor da tinta.

A "cor" transparente é branca no Espaço de Trabalho em 2D e transparente no Imagem em 3D.

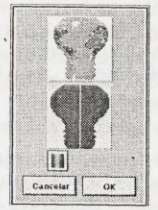
Desfaz (ou refaz) a última ação.

Controles da Imagem em 3D

Altera a forma de Imagem em 3D.

Alterna a direção de rotação.

Altera a velocidade de rotação.



Ferramenta Esculpir: arraste o cursor ao lado da forma OK para esculpir uma nova Imagem em 3D.

Salvando Seu Desenho

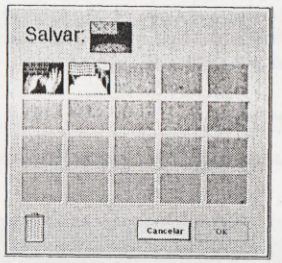
Salve Seu Desenho:

- Arraste a versão em miniatura do seu desenho, para um espaço vazio.
- Clique em OK para salvar o desenho

Para excluir um desenho salvo anteriormente:

- Arraste a miniatura do desenho indesejado para a lixeira.

Clique em OK para esvaziar a lixeira.

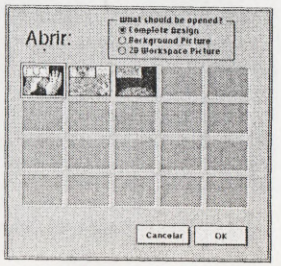


Para abrir um desenho já salvo:

Clique na miniatura do desenho que deseja abrir.

- Clique em OK para abrir e visualizar o desenho.

Os usuários do Macintosh também podem abrir a figura do Espaço de Trabalho em 2D ou Fundo.



Os usuários do Macintosh podem acessar recursos especiais para salvar e abrir arquivos (tais como importar uma figura de outro programa) mantendo pressionada a tecla Option ao clicar em ou em .

BLOX Cobra

Visão Geral

As crianças usam uma ferramenta "máscara" para separar tridimensionalmente as figuras prontas de seus próprios desenhos nos níveis de primeiro e segundo plano. Depois elas definem uma "cobra" de formas em movimento sob ou sobre os níveis para criar uma poderosa ilusão de 3D. A máscara pode ser "invertida" e instantaneamente aquilo que era primeiro plano passa a ser segundo plano.

Oportunidades de Aprendizado

- Trabalhar com uma ilusão de profundidade, baseada na sobreposição.
- Criar e conduzir experiências com a cobra e a ferramenta máscara.
- Criar uma arte animada.
- Incentivar a observação, a análise visual e a síntese visual.
- Aumentar a criatividade visual.

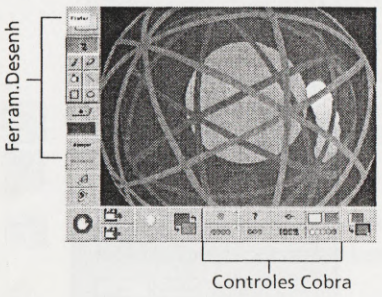
Sobre as Crianças

Artisticamente, as ferramentas do BLOX Cobra permitem a criação de uma ampla variedade de imagens e efeitos visuais. Podem ser construídos desenhos incríveis. Se você acha que seu filho é inteligente mas não particularmente criativo, faça algumas perguntas para encorajar a investigação. "Como funciona esta ferramenta?" "O que você pode fazer se usar estas duas ferramentas juntas?" "E se você pegar uma das idéias (botão Idéias) e mudá-la?" Poderá surpreender-se com os resultados.

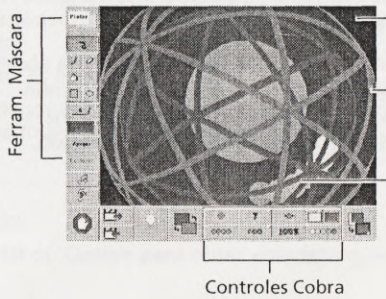
Cientificamente, as ferramentas do BLOX Cobra permitem um ambiente rico para a experimentação. A tentativa e erro, causa e efeito, além da manipulação de variáveis independentes e dependentes tornam-se extensões naturais da "brincadeira". O BLOX Cobra é um novo ambiente. Ninguém jamais dominou estas ferramentas, ninguém " conhece todas elas". Existe uma grande oportunidade para o aprendizado autêntico e para "aprender a aprender". A criança pode criar problemas reais e encontrar soluções reais para aqueles problemas. A criança pode tornar-se o especialista. Deixe que seu filho compartilhe das descobertas com você , ensine-o enquanto ele aprende. Com o tempo, isto vai fortalecer sua auto-confiança, melhorar suas habilidades de comunicação e ajudar a construir uma base para a interpretação visual.

MODO CRIAR

- Clique em  no Menu Principal para jogar com o BLOX Cobra.



Modo Pintar



Modo Máscara

Explorando o BLOX Cobra

Percorra as idéias de desenho criadas pelos outros.


- Alterna para o Modo Máscara para ver a máscara.
- Mantenha pressionada a tecla Alt ou Option para ver o caminho da cobra.


Escolha música para complementar seu desenho visual.


Liga e desliga a música.


Percorre as figuras prontas. (Mantenha pressionadas as teclas Alt ou Option para fazer o caminho inverso).


Oculta ou mostra as ferramentas e os controles.


Seleciona a ferramenta cobra. Arraste o cursor de cobra pela figura para criar um caminho de pontos para a "cobra de formas" seguir. A cobra segue seu caminho numa velocidade proporcional àquela com a qual você moveu o mouse.


Alterna entre os Modos Pintar e Máscara.

- No Modo Pintar, você pinta diretamente na figura.
- No Modo Máscara, você cobre partes da figura com uma tinta verde de máscara colorida. A máscara separa a figura dos níveis de primeiro e segundo planos. A cobra é desenhada entre os dois níveis.

Modo Pintar  Ferramentas de Pintura

Use as ferramentas de pintura para pintar diretamente na figura.


Pinta à mão livre na figura.


Preenche uma área contínua da figura com tinta.


Desenha um retângulo ou quadrado. (Mantenha pressionadas as teclas Alt ou Option para obter uma forma preenchida).


Escolhe a largura do pincel usado para o pincel, linhas e formas.


Escolhe a cor da tinta.


Apaga a tinta da figura.


Desenha uma linha reta.


Desenha uma elipse ou um círculo. (Mantenha pressionadas as teclas Alt ou Option para obter uma forma preenchida).


Apaga toda a figura.


Desfaz (ou refaz) a última ação.

Modo Máscara  Ferramentas de Máscara

Use as ferramentas de máscara para colocar tinta verde especial de máscara em sua figura. A tinta verde de máscara só é visível no Modo Máscara. A máscara separa a figura em um nível

de primeiro plano (máscara verde) e em um nível de segundo plano. A cobra é desenhada entre os dois níveis.

 Pinta a figura com a tinta de máscara.

 Preenche a área vazia da máscara com a tinta de máscara.

 Cobre uma área contínua de cor na figura.

 Escolhe a largura das ferramentas de máscara para pincel e linha.

 Inverte toda a máscara.

 Apaga a tinta de máscara da figura.

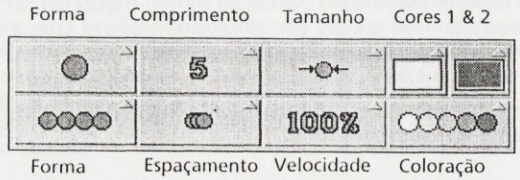
 Desenha uma linha reta com a tinta de máscara.

 Cobre uma cor na figura onde quer que ela apareça.

 Apaga toda a figura.

 Desfaz (ou refaz) a última ação.

Controles de Cobra



Forma

Escolha o tipo de formas usadas para desenhar a cobra.

Forma

Escolha a forma de sua cobra. Várias formas podem ser usadas para simular perspectiva em 3D.

 As formas da cobra são maiores quando estão mais perto da parte inferior da tela.

 As formas da cobra são menores quando estão mais perto do ponto de perspectiva.

 As formas da cobra são maiores quando estão mais próximas do ponto de perspectiva.

O ponto de perspectiva normalmente é o centro da figura. Para alterar o ponto de perspectiva, selecione a ferramenta cobra, mantenha pressionadas as teclas Alt ou Option e clique em uma nova posição.

Comprimento

Escolha o número das formas da cobra.

Tamanho

Escolha o tamanho das formas da cobra.

Espaçamento

Escolha o espaçamento entre as formas da cobra.

Velocidade

Escolha a velocidade da cobra (como uma porcentagem da velocidade com a qual você desenhou o caminho da cobra).

Coloração de Cor 1, Cor 2

Escolha as cores e as opções de coloração para sua cobra. As seguintes opções de coloração são úteis com as formas de cobra em "perspectiva":

 A cor de cada forma da cobra baseia-se no tamanho da forma.

Para salvar seu desenho:

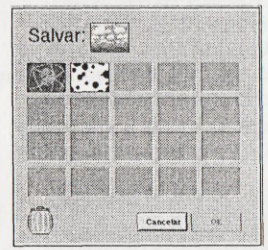
 Arraste a versão em miniatura do seu desenho para um espaço vazio.

▪Clique em [OK] para salvar o desenho.

Para excluir um desenho salvo anteriormente:

▪Arraste a miniatura do desenho indesejado para a lixeira.

▪Clique em [OK] para esvaziar a lixeira.

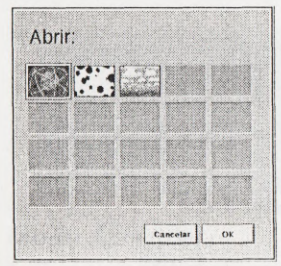


Para abrir um desenho salvo anteriormente:

▪  Clique na miniatura do desenho que você deseja abrir.

▪Clique em [OK] para abrir e visualizar o desenho.

Os usuários do Macintosh podem acessar recursos especiais para salvar e abrir arquivos (tais como importar uma figura de outro programa), mantendo pressionada a tecla Option ao clicar em  ou .



MELODIAS DO TONI

Visão Geral

No Modo Criar, as crianças improvisam e compõem em um dos quatro xilofones especiais e podem salvar seus padrões musicais e músicas originais. Elas também ouvem as músicas preferidas incluídas no programa. No Modo Aprender, o Toni ajuda as crianças a aumentarem sua memória auditiva ao aprenderem sua música preferida.

Oportunidades de Aprendizado

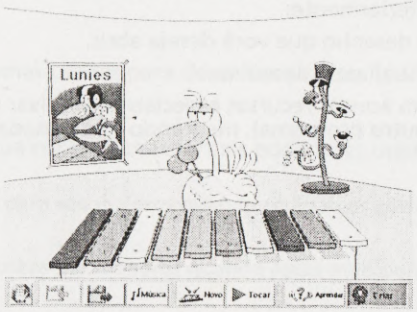
- Aprender a brincar com uma variedade de músicas conhecidas.
- Fortalecer a memória auditiva.
- Compor músicas.
- Lembrar-se de padrões e repeti-los.
- Desenvolver a criatividade e a musicalidade.
- Fortalecer o discernimento auditivo da altura do som.
- Descobrir que uma música é formada por partes separadas que se combinam para criar o todo.

Sobre as Crianças

As crianças se orgulham muito de poderem tocar a música preferida. No Modo Criar, compor, salvar e compartilhar de músicas originais são coisas que incentivarão a criatividade. No Modo Aprender, o Toni incentiva as crianças a ouvirem e se lembrarem, ajudando-as pacientemente a aprenderem as músicas preferidas parte a parte. Não subestime a dificuldade de aprendizado e a execução correta dessas músicas. Para todo mundo, exceto aqueles que têm talento musical ou uma memória auditiva excepcionalmente boa, dominar uma música pode ser uma tarefa difícil. Incentive a criança a fazer demonstrações. Ao observar, você pode descobrir que a criança possui talentos especiais e interesse em aprender mais sobre música.

MODO CRIAR

- Clique em  no Menu Principal para jogar com as Melodias do Toni.



"Crie uma música ou escute-me."

- Clique nas teclas do xilofone para ouvir os sons que elas produzem e criar suas próprias músicas. Você também pode usar as teclas 1 a 0 do teclado do computador para tocar o xilofone.
- Clique em ou clique no Toni. O Toni repete os sons que você tocou.

- Para ouvir uma das Melodias do Toni, clique em .



- Clique na música que deseja ouvir. Clique em para ouvir o Toni tocar a música.
- Clique em para tocar em outros xilofones.
- Explore os vários xilofones e crie melodias durante o tempo que desejar.





- Clique em para mudar para o Modo Aprender ou clique para escolher outro módulo do Pense Brincando.

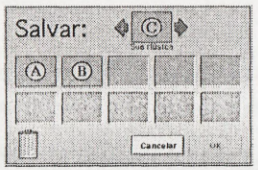
Salvando Seu Ritmo.

 Para salvar sua música:

- Use para selecionar uma letra colorida que vai representar sua música.
- Arraste a letra que representa a música para um quadrado em branco.
- Clique em para salvar sua música.

Para excluir uma música salva anteriormente:

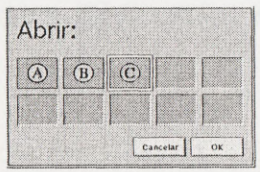
- Arraste a letra que representa sua música para a lixeira.
- Clique em para esvaziar a lixeira.





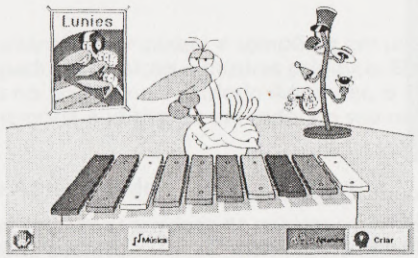
Para abrir uma música salva anteriormente:

- Clique na música que deseja ouvir.
- Clique em para ouvir o Toni tocar sua música.



Modo Aprender

- Clique em para acessar o Modo Aprender.
- Clique em para escolher uma música para aprender.



"Clique em [Música] para aprender uma música."

- Para escutar o exemplo de uma música, clique em um ícone de música, por exemplo, 
  Clique em [OK] OK para aprender aquela música. Se mudar de idéia, clique em [OK].
- O Toni toca a música inteira e depois ajuda você a aprender a música uma parte de cada vez.
- Clique nas teclas do xilofone ou pressione as teclas 1 a 0 do teclado do computador para tocar a parte da música que você ouviu. Se quiser ouvir aquela parte da música novamente, clique no Toni.

- Se você repetir a parte da música corretamente, o Toni passará para a próxima parte. Espere o Toni tocar ou clique nele para ouvir a próxima parte.
- Se você não repetir a música corretamente, continue tentando. O Toni irá ajudá-lo a aprender cada parte.

- Se você continuar tocando corretamente, o Toni irá acompanhá-lo.
- Para interromper o Toni, clique na tela.
- Continue trabalhando para aprender toda a música.
- Clique em [Criar] para acessar o Modo Criar ou clique em [ ] para escolher outro módulo do Pense Brincando.

FLÓFIPAR

Visão Geral

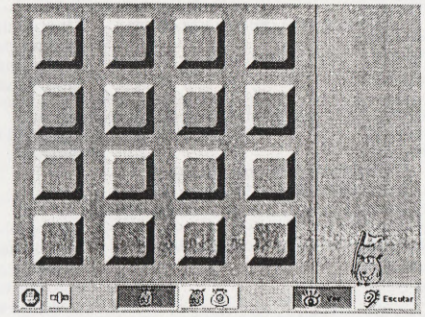
As crianças clicam em um quadrado e depois em outro até que sejam encontrados dois quadrados iguais. O Flófipar pode ser jogado com um ou mais jogadores. Os botões "Ver" e "Escutar" permitem escolher entre desafios visuais ou auditivos. A criança pode usar o Nível de Avanço para ajustar o nível de dificuldade e auto-monitorar seu progresso (a menos que esta opção tenha sido desativada na Seção de Adultos).

Oportunidades de Aprendizado

- Identificar atributos de correspondência.
- Fortalecer a memória auditiva.
- Fortalecer o discernimento auditivo.
- Fortalecer a memória visual.
- Fortalecer o discernimento visual.
- Reconhecer preferências por entradas visuais ou auditivas.

Sobre as Crianças

Há várias gerações as crianças vêm se divertindo com diversas formas deste clássico jogo de memória. O Flófipar oferece uma novidade exclusiva, que permite a opção entre problemas auditivos ou visuais com uma ampla faixa de dificuldade (controlado por um Nível de Avanço) para cada tipo. À medida que a criança vai tendo sucesso, são oferecidos problemas mais difíceis e o Nível de Avanço move-se automaticamente para cima. Como o progresso é gravado em dois Níveis de Avanço separados (um para problemas visuais e outro para problemas auditivos), você vai notar que a criança prefere ou é mais habilidosa com um do que com o outro. Esta observação pode fornecer dados valiosos sobre o estilo individual de aprendizado da criança.

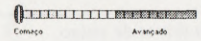


"Encontre o correspondente do que você vê".

MODO PERGUNTA E RESPOSTA

Clique em  no Menu Principal para jogar com o Flófipar.

- Clique em um quadrado e depois em outro até que sejam encontrados dois quadrados iguais.



Na Seção de Adultos, você pode ativar ou desativar o acesso da criança ao Nível de Avanço ou ajustá-lo às habilidades da criança

- Clique em [ ] para brincar sozinho. Cada vez que encontrar um correspondente, um quadrado é acrescentado à sua pilha .
- Clique em [ ] para jogar o Flófipar com um amigo. Os Flófipares vão controlar quantos correspondentes cada jogador encontrou, acrescentando quadrados às pilhas. 
- Clique em [Escutar] para desafios auditivos.
- Clique em [Ver] para desafios visuais.
- Clique no Botão do Nível de Avanço [ ] para alterar o nível de dificuldades dos problemas.
- Clique em [ ] para escolher outro módulo do Pense Brincando.

Para Usuários do Windows

Resolução de Problemas

Problema	Possível Causa	Solução
A gravação não está disponível.	"A opção Não permitir gravação" está selecionada na Seção de Adultos.	Clique em "Permitir gravação" na Seção de Adultos.
A gravação não funciona.	O nível do microfone pode estar demasiado baixo.	Aumente o nível de entra do microfone. Consulte o manual da placa de som.
Não há som.	O volume está demasiado baixo.	Use o painel de controle da sua placa de som para aumentar o volume do computador ou use o controle de volume da Seção de Adultos
	O dispositivo de som não está instalado adequadamente para o Windows.	Consulte o manual do seu dispositivo de som.
As cores exibidas na tela são incorretas ou estão distorcidas.	Driver de vídeo incompatível.	Tente usar uma configuração de 640x480 a 256 cores ou entre em contato com o fabricante de sua placa de vídeo.
O cursor do mouse está oculto e é exibida uma grande seta de rastreio na tela.	A opção de exploração está ativada na Seção de Adultos.	Clique em Exploração "Desativada" na Seção de Adultos.
A tela pisca e volta ao Gerenciador de Programas quando o programa é executado no Windows 3.1x.	O Win32S não está corretamente instalado.	Execute novamente a Configuração a partir do CD. (Veja as Instruções de Configuração)
Erros inexplicáveis.	Conflito no driver de vídeo.	Atualize o seu driver de vídeo.
	Conflito com outro programa.	Remova os programas do grupo Inicialização.
		Remova os programas das linhas Load= e Run= do arquivo WIN.INI.
Espaço em disco insuficiente para instalar o Pense Brincando Coleção 2.	Estão faltando um ou mais componentes requeridos para o sistema.	Libere 5 MB de espaço adicional no disco rígido para os componentes do sistema Windows.
Os itens de Resolução de Problemas não ajudam.	Você necessita de mais informações.	Veja o arquivo de Ajuda diretamente a partir da Seção de adultos.

Para Usuários do Macintosh

Resolução de Problemas

Problema	Possível Causa	Solução
Erro durante a instalação.	O programa de instalação do Pense Brincando Coleção 2 pode estar sem espaço no disco rígido	Antes da instalação, aumente o espaço disponível no disco rígido. Se estiver usando software de compactação de disco, você talvez precise possuir algum espaço extra disponível, uma vez que alguns softwares de compactação não reportam o espaço livre real em disco.
	Algum software de proteção contra vírus pode estar interferindo na instalação.	Desative o software de proteção contra vírus.
	A proteção de tela pode estar interferindo na instalação.	Desative a proteção de tela.
Mensagem de erro "Disco não inicializado" exibida depois de inserir o disco 2 do Pense Brincando em um Mac II.	Uso de disco de alta densidade em unidade de disco de baixa densidade.	O Pense Brincando Coleção 2 exige uma unidade de disco flexível de alta densidade.
Mensagem de Erro sobre o Quick Draw de 32 bits ao tentar executar o Pense Brincando Coleção 2.	Uso do Sistema 6 sem o Quick Draw de 2 bits.	Execute o programa de instalação a partir de seus disquetes originais do Sistema 6. Escolha "Instalação Personalizada". Selecione Quick Draw de 32 bits.
Movimentação irregular da Imagem em 3D ou Cobra nas atividades BLOX.	Outros programas sendo executados ao mesmo tempo.	Saia de todos os outros aplicativos e feche todos os painéis de controle antes de executar o Pense Brincando Coleção 2.
O som é quebrado.	Uso do Sistema 7 com Memória Virtual ligada.	Desligue Memória Virtual, usando o painel de controle Memória (consulte o Guia do Usuário do Macintosh).
	Execução de utilitário de compactação de disco.	Descompacte o Pense Brincando Coleção 2 e desative a compactação de disco.
	Execução do Pense Brincando Coleção 2 de um servidor de arquivo de rede.	Instale o Pense Brincando Coleção 2 no seu disco rígido. Remova a cópia da rede.
O cursor do mouse está oculto e aparece uma grande seta de rastreio na tela.	A opção de exploração está ativada.	Clique em Exploração "Desativada" na Seção de adultos do Pense Brincando Coleção 2.
O Pense Brincando Coleção 2 não aparece em cores em um monitor a cores.	O monitor está definido para exibir "Cinzas".	Use o Painel de Controle Monitores para definir seu monitor para " Cores" em vez de "Cinzas" (consulte o Guia do Usuário do Macintosh).
O som está muito baixo ou alto.	O volume de som precisa ser ajustado.	Ajuste o volume do Pense Brincando Coleção 2 usando o controle de volume do Som na Seção de Adultos
O ícone Aplicativo não aparece.	O Localizador não acrescentou o ícone do aplicativo.	Reconstrua a área de trabalho. Para isto, reinicialize seu computador mantendo pressionadas as teclas Cmd-Option até aparecer a caixa de diálogo. Clique em OK.

Acordo de Licença da IONA

Leia este documento cuidadosamente antes de abrir o pacote. Ao abrir este pacote, você aceita os termos desta licença. Se você não aceitar os termos desta licença, não use este software e devolva imediatamente o pacote ao lugar onde o comprou para obter um reembolso total.

O(s) programa(s) de computador incluído(s) ("software") é(são) licenciado(s), e não vendido(s), pela IONA Software Limited para ser(em) usado(s) somente de acordo com os seguintes termos e a IONA Software reserva todos os direitos que não lhe sejam expressamente garantidos. Você é proprietário de um disco no qual o software é gravado, mas a IONA Software Limited detém a propriedade de todas as cópias do software.

(i) LICENÇA:Esta licença lhe permite:

(a) Usar o software em um único computador de cada vez, porém o software pode ser executado a partir de um disco comum, compartilhado por várias CPUs, desde que uma cópia autorizada do software tenha sido licenciada pela IONA Software Limited por cada CPU que executa o software.

(b) Fazer uma cópia do software em formato máquina, desde que essa cópia ou original possa ser usada unicamente com o objetivo de backup. O software está protegido pela lei de direitos autorais. Como uma condição expressa desta licença, você deve reproduzir em cada cópia o aviso de direitos autorais da IONA Software Limited e quaisquer outras legendas de propriedade da cópia original fornecida pela IONA Software. Esta restrição na cópia do software expira com a expiração de todos os direitos autorais essenciais.

(c) Transferir o software e todos os direitos sob esta licença para outra parte, junto com uma cópia desta licença e todos os materiais escritos que acompanham o software, desde que a IONA Software Limited seja notificada por escrito sobre essa transferência e que a outra parte leia e aceite os termos e as condições da licença..

(ii) RESTRIÇÕES: Você não pode distribuir cópias do software a outras pessoas nem transferir de forma eletrônica o software de um computador para outro usando uma rede; o software contém segredos industriais e, para sua proteção, você não pode descompilar, reverter, desassemblar ou converter de qualquer outra forma o software para um formato legível pelo homem. Você não pode modificar, adaptar, traduzir, alugar, ceder, emprestar, revender para obter lucros, distribuir, colocar em rede ou criar trabalhos derivativos baseados no software ou em qualquer parte do mesmo.

(iii) Rescisão. Esta licença é efetiva até a sua rescisão. Esta licença será rescindida imediatamente e sem qualquer aviso pela IONA Software se você não cumprir qualquer uma das suas provisões. Após a rescisão, você deve destruir o software e todas as cópias do mesmo, podendo inclusive cancelar dessa forma esta licença em qualquer momento.

(iv) Garantias do cumprimento da lei de exportação. Você aceita que nem o software nem qualquer produto direto nele incluído será transferido ou reexportado, direta ou indiretamente, para qualquer país proibido pela Lei Americana de Administração de Exportação (US Export Administration Act) e pelos seus regulamentos, nem será usado para qualquer objetivo proibido por essa Lei.

(v) Limitação de Responsabilidade da Garantia, Limitação de Reparações e Danos.

Este software e os materiais escritos que o acompanham são licenciados tal como estão. O texto completo da garantia é fornecido no manual do usuário. Em nenhuma eventualidade, a IONA Software Limited ou os seus programadores, diretores, administradores, empregados ou associados serão responsáveis por quaisquer danos conseqüenciais, acidentais ou indiretos (incluindo danos de perdas de lucros comerciais, interrupção de negócios, perda de informações comerciais e outros efeitos semelhantes) resultantes do uso ou da incapacidade de usar o software ou os materiais escritos que o acompanham, ainda que a IONA Software ou um representante autorizado da IONA Software tenham sido informados da possibilidade de tais danos ocorrerem. A IONA Software não garante que o software funcionará corretamente em um ambiente de multi-usuários.

A responsabilidade da IONA Software Limited por danos reais de qualquer natureza e qualquer que seja a forma da ação, será limitada à quantia máxima entre £500 e o dinheiro pago pelo software que causou os danos.

(vi) Geral: Esta licença será governada pelas leis da República da Irlanda, exceto quanto ao artigo que diz respeito a conflitos de leis ou a leis da Jurisdição no local de aquisição, se ela foi efetuada fora da República da Irlanda. Se alguma provisão desta licença for considerada contrária à lei por um tribunal de jurisdição competente, essa provisão será aplicada com o máximo efeito permitido e as restantes provisões da licença continuarão totalmente válidas e efetivas.



BRZEM006-96002A

Publicado em

IONA Software Ltd.,
6, IDA Centre,
East Wall Road,
Dublin 3,
Irlanda.
Tel: 00 353 1 8366328
Fax: 00 353 1 8366268
E-mail: sales@ionasoft.ie
W.W.W.: http://indigo.ie/~ionasoft/home.html