

## Guia de Instalação e Uso do CD

“The Best of EDMARK® - Brazilian Portuguese Edition”

© Copyright – IBM – Departamento de Relações Comunitárias

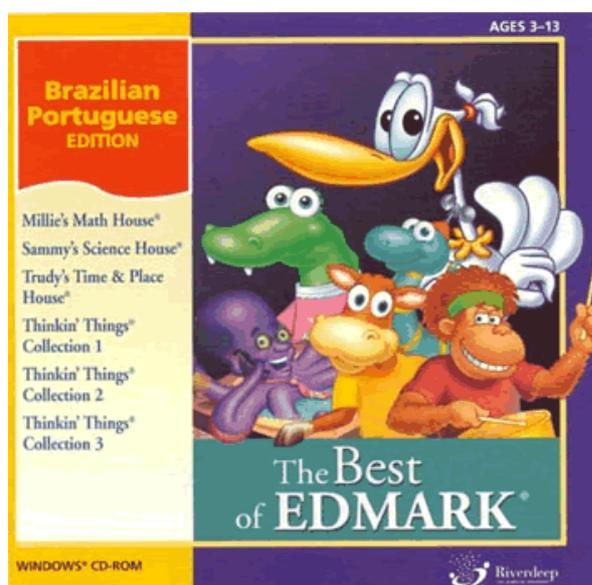
© Copyright IBM – Corporate Community Relations

<b>Índice:</b>	<b>Pág.</b>
I - Apresentação .....	03
II - Instalação do CD "The Best of EDMARK®" .....	04 - 07
III - Criação de Atalhos para a área de Trabalho .....	08 - 09
IV - Utilização dos Aplicativos .....	10
- Casa de Matemática da Millie® .....	11 - 20
- Casa da Ciência do Sammy® .....	21 - 28
- Casa do Tempo e da Geografia da Trudy® .....	29 - 34
- Coleção Pense Brincando 1 ® .....	35 - 42
- Coleção Pense Brincando 2 ® .....	43 - 48
- Coleção Pense Brincando 3 ® .....	49- 54
V - Dúvidas freqüentes .....	55 - 56
VI - Contatos .....	57

## I - Apresentação

O CD **The Best of EDMARK® - Brazilian Portuguese Edition** é composto de 6 (seis) aplicativos pedagógicos que fazem parte do projeto KidSmart®, implantado pela IBM® no Brasil e em vários outros países.

Os aplicativos estão abaixo listados:



- 1 - Casa da Matemática da Millie®;
- 2 - Casa da Ciência do Sammy®;
- 3 - Casa do Tempo e da Geografia da Trudy®;
- 4 - Coleção Pense Brincando 1®;
- 5 - Coleção Pense Brincando 2®;
- 6 - Coleção Pense Brincando 3®.

Além desses aplicativos, o projeto KidSmart® também é composto pelo KidDesk® (Escritório Virtual) onde a criança terá toda uma estrutura de organização e comunicação entre os colegas de turma, podendo utilizar e-mail, secretária eletrônica e agenda. O KidDesk® também organiza todos os aplicativos do CD **The Best of EDMARK® - Brazilian Portuguese Edition** junto com outros aplicativos instalados no sistema operacional da máquina utilizada no projeto KidSmart®.

Os processos de instalação e utilização do KidDesk® serão abordados posteriormente em outro manual.

## II - Instalação do CD

Antes de iniciar a instalação, verifique se o seu computador está ligado à rede elétrica, preferencialmente conectado a um Estabilizador de Voltagem. Verificada essa condição, podemos dar início à instalação do CD conforme os passos abaixo:

1 - Insira o CD "The Best of EDMARK® - Brazilian Portuguese Edition" dentro de seu drive de CD-ROM e clique no botão **Iniciar**, localizado no canto inferior esquerdo da tela;

2 - Na coluna que aparecerá, clique na opção **Executar** e digite "D:\Setup.exe" (sem as aspas) no campo em branco, de acordo com a **Figura 1**. Lembre-se de que "D:\" corresponde à letra do seu Drive de CD-ROM. Clique em **OK**;

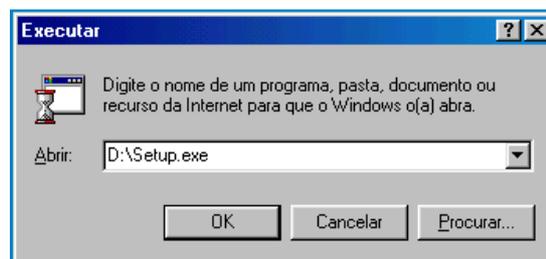


Figura 1

3 - Ao iniciar a instalação, o programa vai lhe apresentar uma tela com informações. Basta clicar no botão **NEXT** para seguir para a próxima etapa;

4 - A próxima tela se trata do contrato de licença para uso do aplicativo. É necessário aceitá-lo. Basta clicar em **YES** (**Figura 2**) e continuar com a instalação;

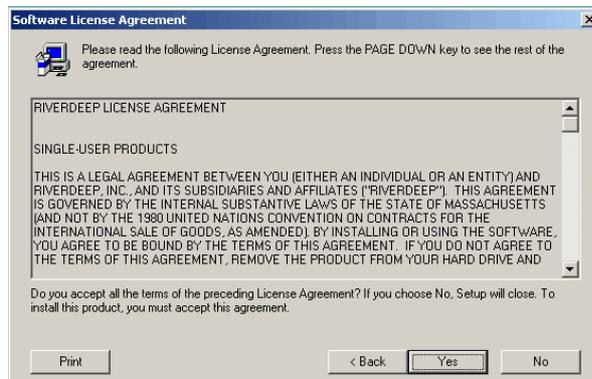


Figura 2

5 - Agora, você deve selecionar o local onde os aplicativos serão instalados. Mantenha o caminho padrão, que é em "C:\Arquivos de Programas\Edmark\Brazilian Compilation CD" listado (Figura 3) e clique em **NEXT**:

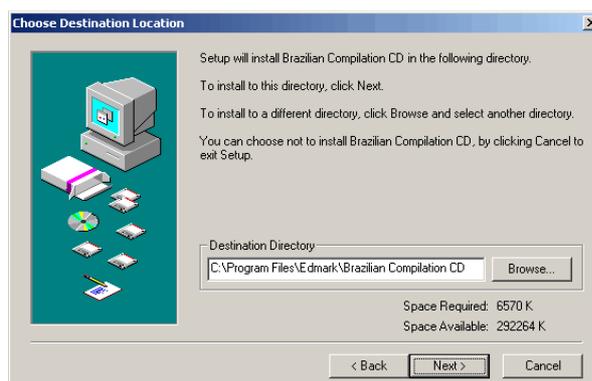
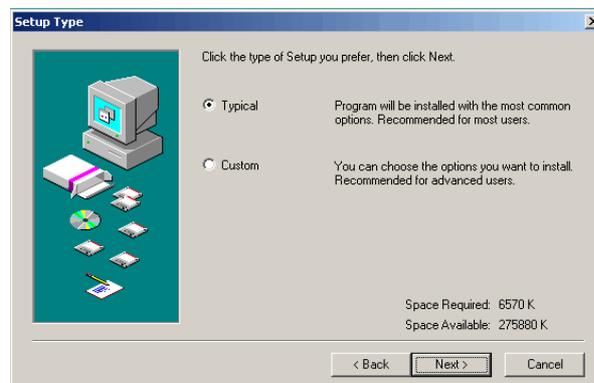


Figura 3

6 - Nesta etapa, você deve selecionar o tipo de instalação a ser usada. O aplicativo lhe dará 2(duas) opções: **Typical** (Típica) e **Custom** (Customizada). Marque em **Typical** pois a mesma irá instalar todos os softwares do CD "The Best of EDMARK® - Brazilian Portuguese Edition" (**Figura 4**). Clique em **NEXT** e, na tela seguinte, **NEXT** novamente;



**Figura 4**

7 - Após ter terminado os passos acima, uma tela de setup ficará instalando os programas em seu computador (**Figura 5**).

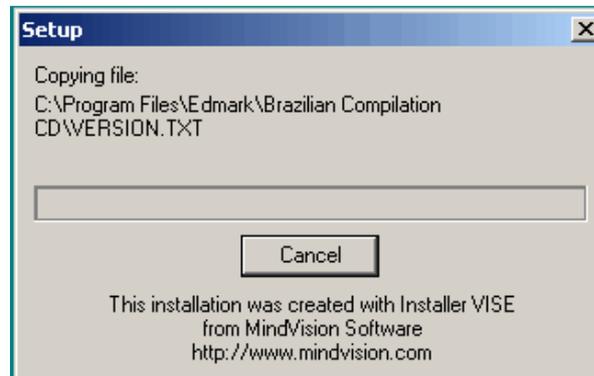


Figura 5

8 - Os aplicativos do CD foram instalados. Clique em **CLOSE** para finalizar a instalação (Figura 6).

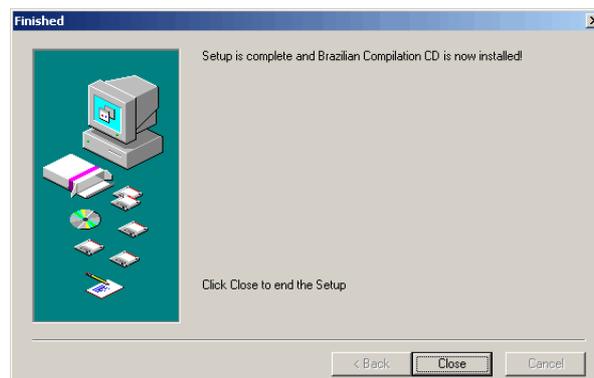


Figura 6

### III - Criação de atalhos para a área de Trabalho

O procedimento que indicaremos a seguir não é necessário para se fazer uso dos aplicativos do projeto *Kidsmart®*.

Para usar os aplicativos, agora instalados em seu computador, não será necessário nenhum tipo de configuração extra. Porém, vamos indicar os passos para que você crie atalhos em sua área de trabalho, obtendo acesso mais rápido e fácil aos aplicativos.

1. Clique no botão **Iniciar** (no canto inferior esquerdo da tela);
2. Em seguida, aponte o mouse na seguinte seqüência:  
Programas → Edmark → Brazilian Compilation CD → Millie's Math House  
(exemplo) →  Millie's Math House (exemplo);
3. Clique sobre o ícone da Millie (caso queira seguir o exemplo acima) com o botão direito do mouse e clique em "Criar Atalho";
4. Será criado um "  Millie's Math House (2)". Clique com o botão esquerdo do mouse nesse novo ícone criado e vá arrastando o mesmo até a sua área de trabalho. Pronto, o atalho está criado.

Repita essa mesma operação com cada um dos outros aplicativos do grupo EDMARK®

Os aplicativos estão com os nomes em Inglês e seus correspondentes em Português estão relacionados abaixo:

<b>Millie's Math House</b>	=	<b>Casa de Matemática da Millie</b>
<b>Sammy's Science House</b>	=	<b>Casa da Ciência do Sammy</b>
<b>Trudy's Time and Place House</b>	=	<b>Casa do Tempo e da Geografia da Trudy</b>
<b>Thinking Things 1</b>	=	<b>Coleção Pense Brincando 1</b>
<b>Thinking Things 2</b>	=	<b>Coleção Pense Brincando 2</b>
<b>Thinking Things 3</b>	=	<b>Coleção Pense Brincando 3</b>

## IV - Utilização dos Aplicativos

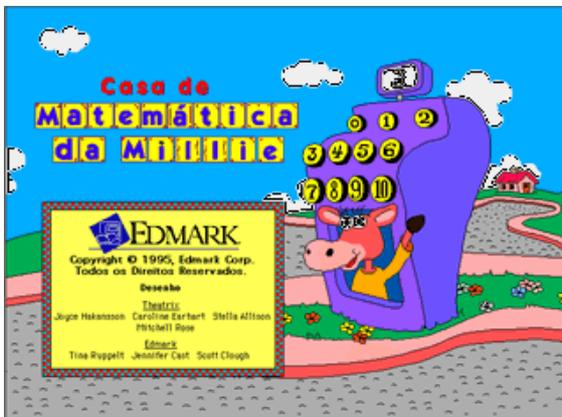
Para selecionar individualmente cada aplicativo a ser usado, clique no botão *Iniciar*. Em seguida, no campo *Programas*, procure pelo grupo *Edmark* e depois pelo *Brazilian Compilation CD*. Cada aplicativo, quando selecionado, abrirá uma nova janela com seu próprio nome e outra com "Remover...". Clique no próprio nome do aplicativo para utilizá-lo.

Obs.: Para usar qualquer um dos aplicativos, você deve ter o CD "The Best of EDMARK® - Brazilian Portuguese Edition" dentro do seu drive de CD-ROM.

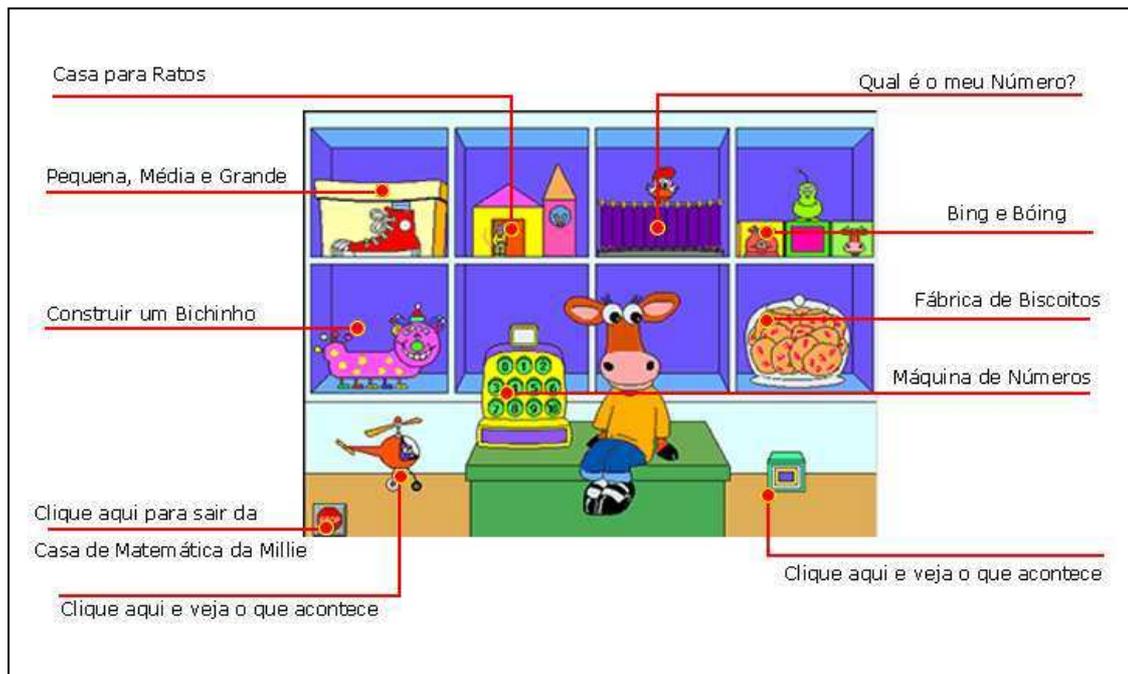
No próximo tópico, acompanhe o funcionamento de cada um dos aplicativos pedagógicos que fazem parte do projeto **KidSmart®**.

Tenha um bom uso!!!

## Casa de Matemática da Millie®



Na **Casa de Matemática da Millie®**, a criança poderá, utilizando todas as ferramentas, comparar e combinar os tamanhos, escutar e ver os números e as respectivas quantidades, identificar e combinar formas geométricas e números, reconhecer padrões e usar a capacidade de raciocínio e contagem.





Compare e combine os tamanhos.  
Experimente sapatos com três  
tamanhos diferentes, em três  
personagens diferentes.

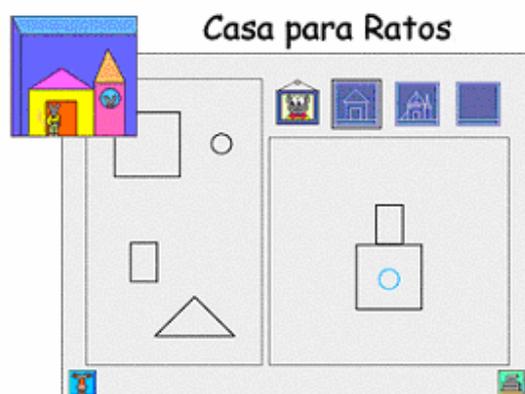
Clicando na figura da caixa de sapatos "Pequenos, Médios e Grandes", a criança vai entrar na sala, onde deverá escolher sapatos de acordo com o tamanho dos pés de cada personagem.  
Ex.: Para pés pequenos, sapatos pequenos.

Clicando no personagem, ele dirá o tamanho dos sapatos que usa; e basta clicar sobre os modelos em cima da estante para calçar os pés de cada um.

Clicando no gato , os sapatos são embaralhados nas prateleiras, dificultando um pouco mais.

Clicando no quadro , na parede, entrará o Modo Pergunta e Resposta. Para retornar, basta clicar no quadro novamente.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Identifique e combine formas geométricas.  
Construa usando suas idéias ou seguindo  
um projeto. Imprima e adicione cores à sua  
criação.

Na sala "Casa Para Ratos", a criança deverá construir novas casas usando as formas apresentadas do lado esquerdo da tela. Basta arrastá-las até o lado direito, soltando sobre o espaço reservado para cada peça escolhida.

Clicando no quadro , o rato será o ajudante de construção. Para retornar, basta clicar no quadro novamente.

Você poderá aumentar o grau de dificuldade para a criança, clicando nos quadros azuis



. No quadro onde não há formas, somente o fundo azul, a criança terá que usar a imaginação para criar um desenho com as formas que desejar. Não existe um modelo.

Use o botão  na parte inferior à direita para imprimir a casinha. Assim, a criança poderá pintá-la com as cores que desejar. Certifique-se de que uma impressora já esteja configurada e conectada ao seu computador.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Conte objetos variados.  
Conheça e leia os numerais de 0 a 10.  
Reconheça frases com números.

Entrando na casa da Dorotéa, essa simpática patinha, a criança irá participar de um jogo de adivinhações.

Dorotéa pensará em um número, selecionará alguns objetos por trás das cortinas à direita, e pedirá para que a criança arraste o mesmo número de objetos que ela pensou para cima do palco, à esquerda.

A criança poderá usar, também, duas das operações básicas (**adição e subtração**), clicando nos símbolos "+" ou "-" na parte inferior direita da tela.

Para voltar para a operação padrão, basta clicar no botão **123**.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Reconheça padrões. Crie e complete interessantes padrões que você poderá ver e escutar.

O próximo ítem é a casa de Bing e Bóing, onde a criança poderá criar seqüências usando os objetos e figuras de animais apresentados no alto da tela. Após a escolha dos objetos, ou animais, basta clicar no flófi verde  para ouvir os sons de cada escolha.

No ícone , na parte de baixo da tela, a criança poderá gravar ou até mesmo alterar um som já existente no aplicativo, usando sua própria voz. Certifique-se de um microfone já esteja devidamente configurado e conectado a sua placa de som.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Escute e veja os números e suas respectivas quantidades.  
Adicione até dez olhos, ouvidos, manchas e outras coisas ao bichinho. Imprima e adicione cor à sua criação única.

O próximo item da estante da Millie é esse bichinho.

Bom, na verdade, a criança terá que montá-lo. Mas, para isso, vai ter que usar a imaginação. Ela poderá utilizar as partes que estão no canto esquerdo da tela, como antenas, patas, pintas, olhos e rabos.

Clicando em um número na parte superior da tela e, em seguida, em uma das partes à esquerda, a criança irá inserir sua escolha ao bichinho. Por exemplo: clicando no número 5, localizado na parte superior da tela, e depois no desenho da antena à esquerda, serão adicionadas 5 antenas ao bichinho criado.

A criança poderá mudar o rosto do seu bichinho também, bastando para isso, clicar no botão  ao lado do rosto da Millie, localizado na parte inferior da tela. Poderá também escolher o formato de rosto favorito para o seu bichinho. Depois de pronto, clique no botão com o desenho da impressora  no canto da tela para ele ser impresso e as crianças podem

guardar e até levarem para casa. Certifique-se de que uma impressora já esteja devidamente configurada e conectada ao seu computador.

No botão , a criança poderá usar sua própria voz para criar um som para o seu bichinho. Certifique-se de que um microfone já esteja devidamente configurado e conectado à sua placa de som.

Clicando no quadro com a foto do coelho , localizado no canto superior esquerdo da tela, ele ensinará a fazer um bichinho. Para retornar, basta clicar no quadro novamente.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Use sua capacidade de raciocínio e contagem. Tente fazer esquemas de diferentes seqüências para produzir resultados diferentes. Conte balas de goma para decorar os biscoitos.

O próximo item levará a criança direto para a Fábrica de Biscoitos. Aqui, ela terá uma noção bem divertida de quantidade.

Para isso, basta clicar no botão vermelho na parte de cima do tubo, à esquerda. Feito isso, cairá um biscoito. Depois que ele estiver na esteira, a alavanca com cabo vermelho (localizada no lado inferior esquerdo da máquina de biscoitos) deverá ser puxada; isso fará com que o biscoito vá parar logo abaixo do recipiente de balas. Clicando três vezes no botão vermelho do recipiente de balas, por exemplo, ele adicionará cinco balas ao biscoito. Depois, clicando na mão verde mecânica, ela pegará o biscoito e o colocará no espaço reservado ao número 3.

Caso queira ir até níveis mais avançados, clique no desenho do biscoito com um número maior de balas, localizado na parte inferior da tela, e a criança poderá adicionar até 20 balas ao seu biscoito.

Clicando no quadro , o cavalo ajudará a fazer biscoitos. Para retornar, basta clicar no quadro novamente.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Identifique os números. Veja e escute uma deliciosa variedade de bichinhos sendo contados enquanto saltam de uma gaveta.

Clicando na caixa registradora, ou "Máquina de Números", a criança aprenderá a contar até 30 com a ajuda de diversos bichinhos que vão saindo de dentro da gaveta. Basta clicar em um número qualquer e o visor irá mostrá-lo ao mesmo tempo que bichinhos sairão da gaveta.

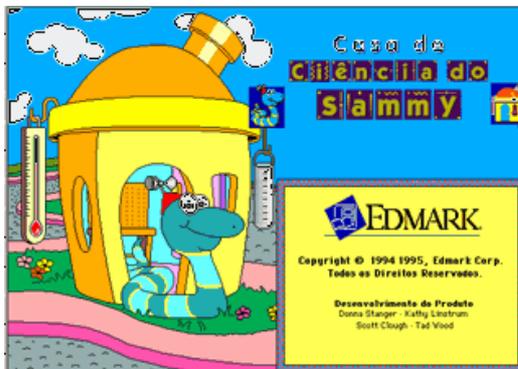
No primeiro estágio, a criança contará até 10. Mas, clicando em um dos botões , localizados na parte inferior direita, você pode aumentar a dificuldade, incentivando-a a contar até 30.

Clicando no quadro , essa simpática minhokinha ajudará a contar e a encontrar os números corretos. Para retornar, basta clicar no quadro novamente.

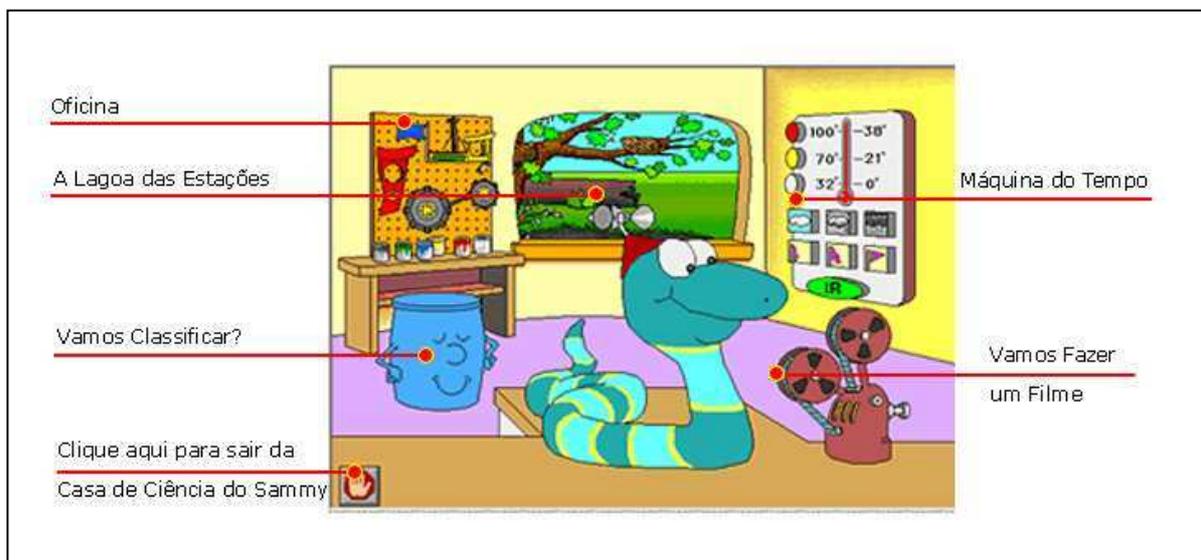
Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).

Para sair do aplicativo "Casa de Matemática da Millie®", clique no botão , no canto inferior esquerdo.

## Casa da Ciência do Sammy®



Na *Casa da Ciência do Sammy®*, a criança poderá construir brinquedos e máquinas, investigar plantas e animais, manipular as variáveis do tempo, classificar figuras em categorias e organizar imagens em seqüência. Basta se movimentar pela casa e experimentar todas as atividades.





Construa brinquedos e máquinas. Siga um plano ou faça seu próprio desenho. Pinte e imprima suas criações.

Um dos primeiros itens da *Casa da Ciência do Sammy®* é essa bancada de ferramentas. Nela, a criança poderá montar os mais diversos objetos.



Clicando no desenho , ele mostrará o "esquema" de um determinado objeto. Seus alunos deverão usar as partes disponíveis à esquerda e arrastá-los para a "base" da figura (que estará em cima da bancada) para ir montando o objeto.

A criança poderá mudar os objetos que vai montar, clicando nas setas para a direita ou para a esquerda, no desenho.

Nos botões , você poderá aumentar ou diminuir o grau de dificuldade dos "esquemas" dos objetos, para a criança.

Para pintar os objetos depois de montados, basta que a criança escolha uma das diversas cores, clicando nas latas de tinta localizadas na prateleira da bancada, e depois em uma determinada parte do objeto montado.

Após essa atividade, use o botão  para passar para o papel a arte da criança. Uma outra dica é imprimir o desenho, ainda em branco, e pedir para que as crianças o pintem manualmente. Certifique-se de que uma impressora já esteja devidamente configurada e conectada ao seu computador.

Clicando no quadro  a abelha ajudará à criança a montar os objetos. Para voltar, clique no quadro novamente.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Classifique as figuras em categorias com a ajuda de latas amigáveis. Escute os nomes de plantas, animais e minerais.

Clicando nessa simpática lata, você e seus alunos terão noções sobre diferentes espécimes de animais, agrupando-os por tipos.

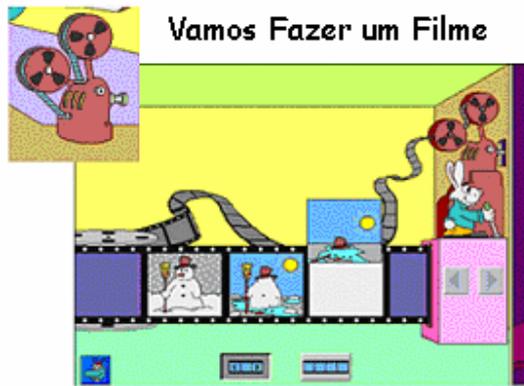
No alto de cada latinha, terá uma placa de identificação sobre uma classificação. Deve-se arrastar cada animal para dentro da sua respectiva latinha.

Você poderá aumentar o número de latas, para aumentar os tipos de animais. Para isso, clique nos botões   , localizados na parte inferior da tela.

A qualquer momento, a criança poderá recomeçar a brincadeira, clicando na alavanca vermelha.

Clicando no quadro  e o esquilo ajudará à criança a montar os objetos. Para voltar, basta clicar no quadro novamente.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Organize imagens em seqüência para fazer um filme. Reproduza para frente, ou para trás.

Clicando no projetor, a criança irá direto para uma fábrica de filmes, podendo criar um filme usando cenas sorteadas pelo aplicativo.

Arrastando cada pedaço da cena e os encaixando em um dos espaços em branco abaixo dos mesmos, a criança poderá formar uma seqüência. Clicando no coelho, o filme será reproduzido. Apenas certifique-se de que a criança está obedecendo a uma seqüência lógica, com começo meio e fim.

Para fazer outro filme, escolha um dos botões   do negativo. Você pode aumentar a dificuldade com mais quadros por filme.

A criança poderá assistir ao filme de forma "normal", com as seqüências na ordem que foram montadas, ou de trás para frente. Para isso é preciso clicar em um dos botões  .

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).

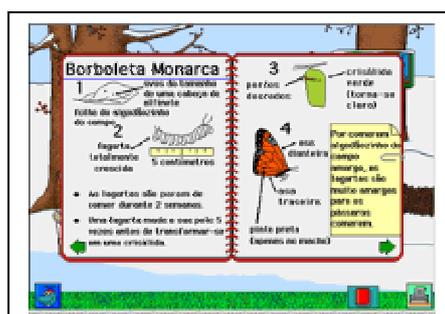


Investigue plantas e animais enquanto eles se adaptam às alterações das estações. Imprima um Caderno de Campos, com aspectos de interesse, para referência futura.

Esse próximo item se chama "A Lagoa das Estações", onde se aprende um pouco das 4 estações do ano.

Primeiro, observe os botões  na parte inferior da tela, que indicam através de seus símbolos característicos, as 4 estações do ano. Clicando sobre eles, o cenário se transforma de acordo com o clima escolhido, e mostra os animais e seus hábitos durante esse período.

Mais para o canto à direita, você verá o botão . Trata-se de um catálogo, que mostrará às crianças informações sobre os animais e seus hábitos, nome científico, etc.



Clicando nas setas verdes, a criança poderá ir mudando de página no livro. Para fechar é preciso clicar no livro vermelho.

Clique no botão  para imprimir as informações sobre o animal mostrado no livro. Certifique-se de que uma impressora já esteja devidamente configurada e conectada ao seu computador.

Caso você ou seus alunos não conheçam um dos animais, basta clicar em cima dele na tela para descobrir seu nome.

Clicando em cima do quadro , a criança entrará em um interessante jogo de adivinhações. Para retornar, basta clicar no mesmo quadro.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Manipule as variáveis do tempo. Escute o relatório do tempo e veja as animações que ilustram o tempo que você criou.

Essa próxima sala é a Máquina do Tempo, onde a criança poderá entender mais sobre os climas.

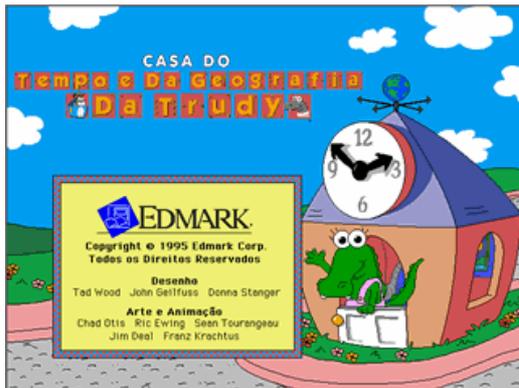
Para iniciar a "construção de um clima" a criança deverá clicar no botão de Temperatura, escolhendo entre:  **muito quente**  ●,  **quente**  ● ou  **fria**  ● . Depois no desenho da nuvem, escolhendo entre: sem chuva (sem neve) ☁, chuva leve (neve leve) ☁ ou chuva forte (neve forte) ☁. Por último, a escolha do vento entre: sem vento 🌬, com vento suave 🌬 ou com vento forte 🌬. Isso feito, a criança deverá clicar no botão  **IR**  e verá na televisão o tipo de clima que criou.

Clicando no quadro , o urso guiará na construção de um tempo específico. Para retornar, basta clicar no quadro onde ela estava anteriormente.

Para sair dessa sala ,clique no ícone  (canto inferior esquerdo).

Para sair do aplicativo "Casa de Ciências do Sammy®", basta clicar no botão , no canto inferior esquerdo.

## Casa do Tempo e da Geografia da Trudy



Na *Casa do tempo e da Geografia da Trudy*®, a criança descobrirá a relação entre a Terra, o globo terrestre e o mapa-mundi. Aprenderá a ler as horas em um relógio analógico e em um relógio digital. Aprenderá sobre as unidades de tempo, as direções relativas e cardinais e conhecerá símbolos.





Aprenda a identificar a hora em nos dois tipos de relógio. A hora inteira, meia hora e um quarto de hora.

A primeira aplicação da *Trudy* são os "Gêmeos da Hora". Trata-se de dois relógios: um analógico, com os tradicionais ponteiros, e outro digital.

Clicando no botão  do relógio digital, a criança poderá ir mudando as horas e, ao mesmo tempo, o relógio analógico mudará. Quando mexer nos ponteiros do relógio analógico, o digital também mudará automaticamente.

Clicando no quadro , acima dos relógios, a criança passa a interagir e conhecer a "Ana Analógica" e o "Daniel Digital". Eles pedirão para ajudá-los a mudar a hora de um e de outro, é muito divertido! Os três ícones, que aparecerão na parte inferior à direita, aumentam o grau de dificuldade: o primeiro só mostra horas "cheias", o segundo horas e minutos inteiros e o terceiro horas e minutos quebrados.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Descubra a relação entre a Terra, um globo terrestre e um mapa-mundi. Tire fotografias dos seus locais preferidos para imprimir e colorir.

Clicando nessa seção, a criança fará uma viagem pelo espaço e poderá ver a **Terra** como um imenso mapa-mundi, apontando e tentando adivinhar quais regiões ele mostra.

Clicando nas setas verdes, a criança verá diferentes continentes do nosso planeta e poderá clicar sobre alguns deles. Para retornar, basta clicar na seta verde localizada acima do globo.

Clicando no botão vermelho da máquina fotográfica, as crianças tiram fotos das áreas que estão sendo mostradas no mapa naquele instante.

Você poderá imprimir as fotos para as crianças clicando no botão , embaixo, à direita. Certifique-se de que uma impressora já esteja devidamente configurada e conectada ao seu computador.

Clicando no quadro com as fotos do ratinho e do hipopótamo , eles ajudarão a "navegar" pela Terra.

Você ainda pode dificultar as perguntas que eles fazem, clicando em um dos três ícones que vão aparecer na parte inferior, à direita. Para retornar, basta clicar no quadro novamente.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Aprenda a usar as direções relativas e cardinais conduzindo uma formiguinha comilona para a esquerda, para a direita e para frente – ou para o norte, sul, leste e oeste.

Clicando nesse pote de balas coloridas, a criança entrará em um verdadeiro piquenique, onde existe uma toalha estendida no chão com algumas balas em cima.

A formiga, que as crianças vêem em primeiro plano, tem que devorar essas balas e, para isso, usam-se as setas para indicar qual o caminho a formiga deve seguir.

Clicando nas setas , a formiga irá para a direção escolhida.

Clicando no quadro , o corvo ajudará a fazer a formiga comer as balas. Para retornar, basta clicar no quadro novamente.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Aprenda sobre as unidades de tempo à medida que você avança ou retrocede, em filmes animados, por meses, dias, horas, minutos ou segundos.

Clicando nesse calendário, a criança terá uma casa como cenário. Observe o mês marcado no calendário e as horas marcadas no relógio; veja como o ambiente em volta da casa se transforma de acordo com o período selecionado.

Caso a criança selecione um mês em que seja inverno, o cenário será coberto de neve. E caso altere as horas para, digamos, 22:00h, estará escuro.

Clique no quadro  para a joaninha pedir algumas tarefas como alterar os meses, dias e horas, para que a criança possa acompanhar a evolução dessa troca de tempo. Para voltar, clique no quadro novamente.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).

### Caixa de Areia de Símbolos



Coloque símbolos em uma caixa de areia e veja montanhas, estradas, lagos e cidades crescerem diante de seus olhos.

O item **"Caixa de areia"** tem como finalidade mostrar noções de espaço para você e seus alunos. O objetivo é montar paisagens na caixa de areia, usando símbolos que se encontram na parte inferior da tela.

Os símbolos representam montanhas, lagos, cidades, estradas e muito mais. Eles devem ser arrastados individualmente para um dos quadrados localizados entre os dois conjuntos de símbolos.

O ícone  limpará a caixa de areia para a criança começar uma nova.

Clicando no quadro , o castor vai pedindo para fazer várias "construções". Para retornar, basta clicar no quadro novamente.

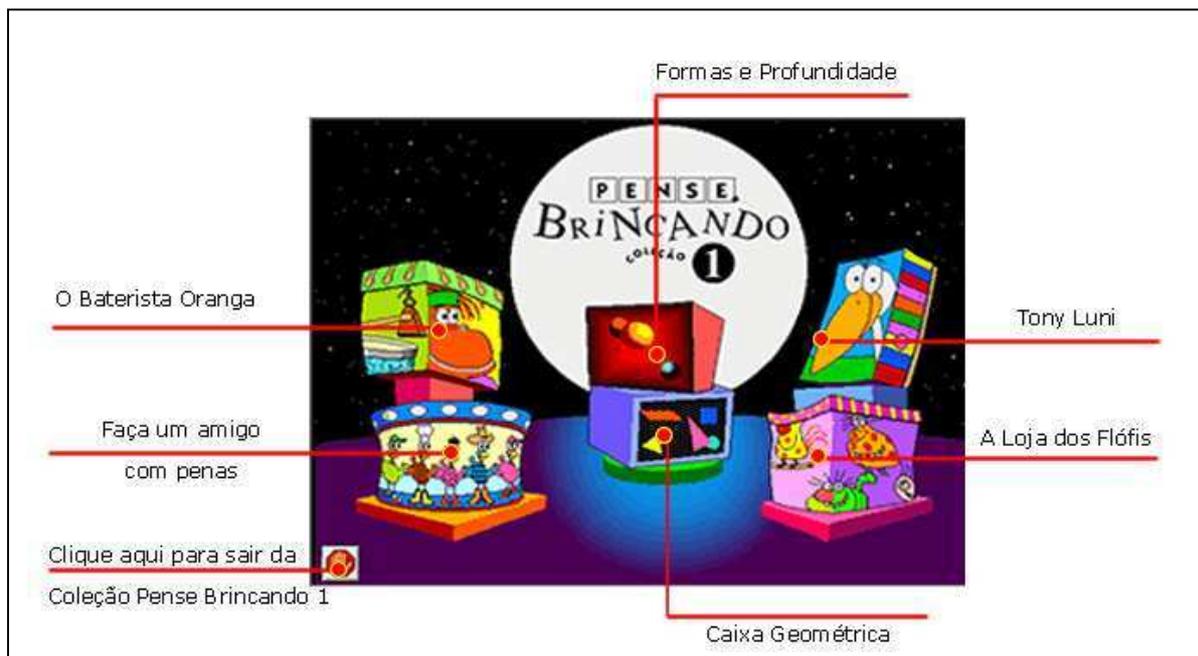
Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).

Para sair do aplicativo **"Casa Tempo e da Geografia da Trudy®"**, clique no botão , no canto inferior esquerdo.

## Coleção Pense Brincando 1®



A "Coleção Pense Brincando 1®" tem como finalidade lidar com as mais diversas formas de criação possíveis. Temas que vão desde *teoria musical*, até *conjunto e igualdade*, passam pelo aplicativo, sendo abordados de forma suave, mas direta, sobre os alunos.





Aprenda com as habilidades musicais do **Oranga**, um baterista que adora ensinar um pouco de ritmo para as crianças.

Nesta primeira atividade, o **Oranga** pedirá aos seus alunos que o ajudem com as músicas que ele deve tocar na bateria.

Clicando nos instrumentos, a criança poderá criar uma seqüência que será reproduzida pelo **Oranga** ao clicar no botão "Tocar".

O botão  reproduz o som ininterruptamente, fazendo com que o **Oranga** toque toda a seqüência criada pela criança, na bateria.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Crie um pássaro com diversas cores, usando listras, pintas, sapatos e chapéus.

O próximo item pedirá que a criança crie um "amigo" para o pássaro, que aparecerá no meio da tela.

A criança vai escolhendo as características que seu pássaro deverá ter, como: botas, chapéu, listras, pintas e a sua cor. Após a escolha, basta clicar na tecla verde IR. Caso a criança não goste do resultado, pode clicar no botão  e recomeçar sua criação.

Clicando no botão , sequências de pássaros aparecerão para que a criança complete a mesma. Nesse modo de sequências, clicando no botão  você pode alterar a dificuldade da sequência para a criança. Para retornar ao modo de criação clique no botão .

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



**Tony Luni** é um músico, como o **Oranga**. Só que os instrumentos são diferentes (ele toca Xilofone), mas a técnica é parecida.

Clicando nesta seção, a criança conhecerá **Tony Luni**, um músico, como o **Oranga**. Ele toca **Xilofone**, então basta clicar, com o auxílio do mouse, sobre cada uma das teclas para que uma nota musical seja reproduzida. Cada tecla clicada é decorada por **Tony Luni** e poderá ser reproduzida. Para isso, basta clicar em cima do botão  .

Para trocar o tipo de instrumento usado pelo **Tony**, a criança deverá clicar no botão  e escolher entre os instrumentos oferecidos, como madeira, vidro e... galinhas!!!

Clicando no botão  , o Tony fará uma sequência de notas musicais para a criança repetir. Você pode alterar o nível da brincadeira clicando em  e aumentar a dificuldade clicando em  . Para retornar ao modo de criação clique no botão  .

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



## A Loja de Flófis



Na **Loja de Flófis**, simpáticos bichinhos de pelúcia, você poderá aprender a diferenciar formas e tipos, de acordo com os pedidos dos Flófis.

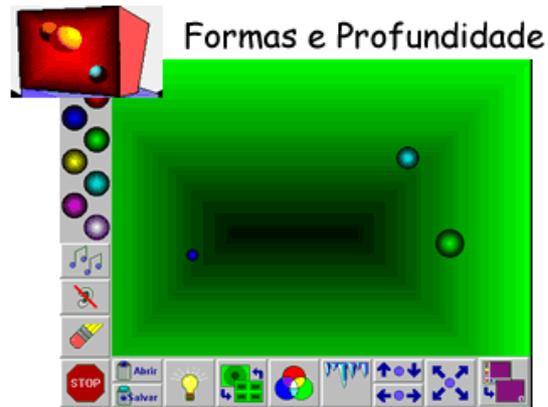
Clicando nessa figura, a criança irá conhecer a loja de **Flófis**. Eles são bonecos de pelúcia.

Os pedidos de **Flófis** podem ser verificados clicando no telefone . A criança irá escutar que tipo de **Flófi** o cliente deseja. Após ouvir o pedido, ela deverá clicar sobre o **Flófi** que o cliente pediu e ele sairá "pulando" da sua loja.

A criança ainda poderá clicar sobre o aparelho de Fax , ler o pedido e selecionar o **Flófi** desejado.

O grau de dificuldade pode ser alterado clicando em  .

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



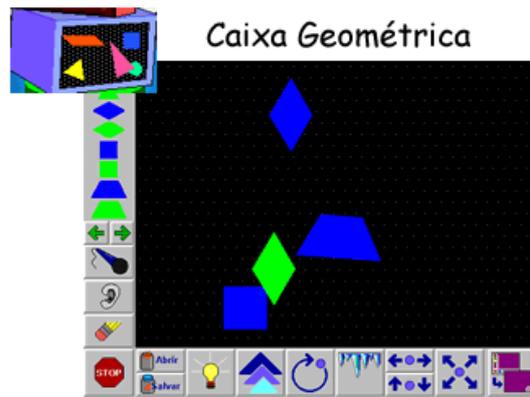
Nessa seção você terá contato com a dinâmica de força e profundidade, sobre um espaço.

Uma das bolas à esquerda deve ser selecionada e colocada sobre um ponto vazio do cenário. Depois, deve-se clicar com o botão esquerdo do mouse sobre a bolinha que foi arrastada para o quadro e empurrá-la, soltando o botão. Quanto maior a força usada para jogar a bolinha para o fundo do cenário, maior sua velocidade.

A criança poderá, ainda, usar os outros botões com variadas opções: troca da cor de fundo do cenário , mudança no fundo musical da seção  e até usar vários tipos de telas .

O botão  congela a imagem; o botão  apaga a brincadeira para iniciar outra. O botão  já traz modelos prontos para a criança trabalhar.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Nessa caixa, os objetos geométricos fazem movimentos circulares de velocidade e podem ser espalhados pela tela.

Nessa caixa de formas geométricas, as figuras podem ser distribuídas pela tela e ter seu tamanho alterado, conforme sua escolha.

A criança deverá arrastar uma das figuras, usando o mouse, para o meio da tela e empurrá-las para que elas se movimentem. Enquanto elas se movimentam, basta clicar nos botões apresentados na tela para conseguir efeitos sobre as figuras selecionadas.

No botão , você pode gravar uma mensagem ou música escolhida pela criança para ser exibida durante a apresentação. Certifique-se de que um microfone já esteja devidamente configurado e conectado à sua placa de som.

No botão , o aplicativo congela a animação. Clicando nele novamente, as formas voltam a se movimentar; o botão  apaga a brincadeira para iniciar outra. O botão  já traz modelos prontos para a criança trabalhar.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).

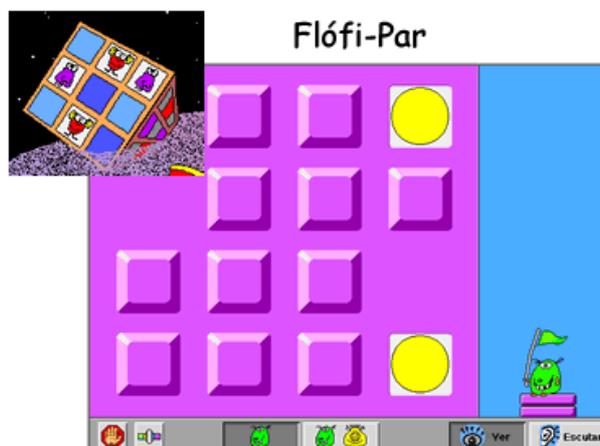
Para sair do aplicativo "Pense Brincando 1@", clique no botão , no canto inferior esquerdo da tela.

## Coleção Pense Brincando 2®



Nessa Segunda parte da *Coleção Pense Brincando*, a música é um dos pontos fortes, pois vários aplicativos têm a *teoria musical* como forma de ensinar às crianças o sentido de *organização*. A *memória* e a noção de *espaço* também se fazem presentes.





Use sua memória para tentar formar os pares de cores. Esse jogo de Flófi-Par é igual a um clássico Jogo da Memória.

O primeiro aplicativo refere-se ao Flófi-Par, uma versão do Jogo da Memória, que usa figuras coloridas como tema.

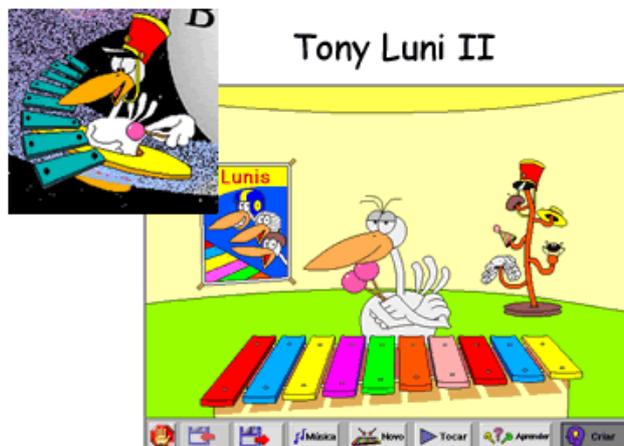
Clicando em um dos quadros, uma figura aparecerá com uma cor. Caberá a você e a seus alunos, tentar achar o par para essa figura, clicando nos outros quadros.

A possibilidade de se jogar contra uma outra pessoa ajuda, já que, clicando no botão , cada pessoa joga uma vez dentro da partida. O ganhador será quem formar mais pares.

Clicando no botão  Ver você pode visualizar o par, já clicando no botão  Escutar dificulta-se o jogo pois o par deve ser encontrado pelo som que o animal faz.

O grau de dificuldade por ser alterado clicando no botão  .

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Tony Luni está de volta e ele vai precisar da sua ajuda mais uma vez. Agora, para ajudá-lo na escolha das notas musicais a serem tocadas.

Nesse novo jogo, o **Tony Luni** volta para ensinar mais um pouco sobre a organização musical.

Clicando no botão  **Novo**, a criança poderá trocar o instrumento do **Tony** por uma tuba ou instrumentos com sons sintetizados.

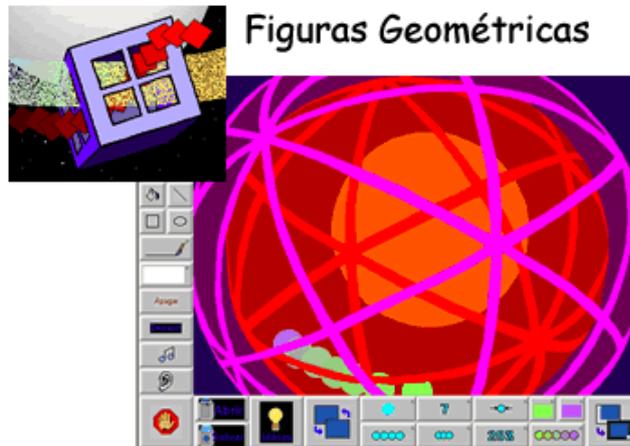
Clicando em um dos chapéus que estão ao fundo, seus alunos poderão trocar a roupa do **Tony** para a apresentação, ou selecionar uma música para ser tocada junto com ele.

Clicando no botão , você salvará a música criada pela criança para que ela possa escutá-la depois no mesmo jogo.

Clicando no botão  **Aprender** a criança escolhe uma música para aprender a tocar.

Clicando em  **Criar** você faz a sequência e pede para o Tony tocar.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Veja os movimentos, em terceira dimensão, das figuras e acompanhe as mudanças do fundo colorido.

Nessa caixa de formas **geométricas e tridimensionais**, os objetos seguirão por um caminho determinado por dentro da estrutura do globo, ou por outro fundo escolhido, clicando no botão



Clicando no botão  , a criança poderá alterar a forma dos símbolos em movimento e adicionar movimentos circulares aos mesmos.

Clicando no botão  , a criança poderá alterar a cor das figuras e traçar um novo caminho para ser percorrido usando o botão  .

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Agora o **Oranga** está acompanhado de sua banda, o que vai deixar sua lição mais divertida e intuitiva.

Nessa aplicação, temos o **Oranga** novamente como personagem principal. Mas ele não está sozinho. Sua banda o acompanha, com outros instrumentos e novos sons, para tocar em grupo.



Localizadas abaixo da banda, existem figuras com o rosto de cada um dos personagens . Basta clicar em cima de cada espaço entre eles para que toquem uma vez em cada parte da seqüência. Assim, diferentemente da primeira aparição do **Oranga**, mais instrumentos podem ser ouvidos.

Na  abaixo de cada um dos personagens você pode mudar o instrumento deles.

Você poderá salvar a seqüência criada pela criança para ouvi-la depois. Para isso, basta clicar no botão .

Clicando em  você interage com o Oranga tentando descobrir quem toca qual instrumento.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Acompanhe o caminho percorrido pelas figuras e mude suas formas.

Nessa parte, mais figuras geométricas são apresentadas a você e seus alunos. Pode-se alterar a forma da figura principal, que é a de um globo estilizado. Carrossel, macacos e outras formas entram no lugar da figura inicial quando se pressiona o botão .

Pode-se, ainda, usar o botão  para alterar o fundo da aplicação. O fundo apresenta o mesmo desenho que a figura principal; você também poderá salvar a apresentação para exibi-la mais tarde à criança, quando entrar nessa sala novamente.

Clicando no botão  você tem diversas idéias prontas que podem ser modificadas.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).

Para sair do aplicativo "Pense Brincando 2@", clique no botão , no canto inferior esquerdo da tela.

## Coleção Pense Brincando 3@



Na *Coleção Pense Brincando 3@* será trabalhado o *raciocínio lógico* para lidar com situações que vão de *negócios*, até *seqüências animadas*. O *raciocínio livre* para *alterar* figuras e algumas curiosidades da *Física* também serão *abordadas*.





Resolva o "Mistério da Casa dos Flófis".  
Ajude cada Flófi a ir para sua casa, vendo a descrição  
do morador no alto da casa.

Nessa primeira parte, a criança deverá posicionar cada flófi em sua respectiva casa, usando a descrição de cada um no alto da tela.

Por exemplo: se na casa estiver escrito "Chapéu", seu aluno deverá procurar um flófi que esteja usando chapéu, para colocar dentro da casa. Basta clicar no flófi com o botão esquerdo do mouse e arrastar para o local desejado.

Você pode alterar o nível de dificuldade da brincadeira clicando no botão  .

Para recomeçar, basta clicar no botão "OK".

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Octopus é um polvo que faz negócios em diversas partes do mundo. Nesse jogo, você deve contar com a ajuda dele para trocar mercadorias com outros comerciantes ao redor do mundo.

**Octopus** é um polvo comerciante que vai ajudar às crianças a fecharem negócios em diversas partes do mundo com os objetos que elas possuem para trocar.

Primeiro, é preciso ver o que se tem a oferecer para ser trocado. No quadro a direita, estão os itens que devem ser adquiridos e, ao fundo, o mapa onde os itens estão em cada país.

Basta clicar no item localizado no mapa para começar a transação, sempre com a ajuda do **Octopus**.

No botão  você verá os Melhores 100 comerciantes, seu nome pode estar lá.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Escolha uma ou mais esferas de diferentes tamanhos e cores, e faça com que elas rolem pela mesa. Brinque até de sinuca.

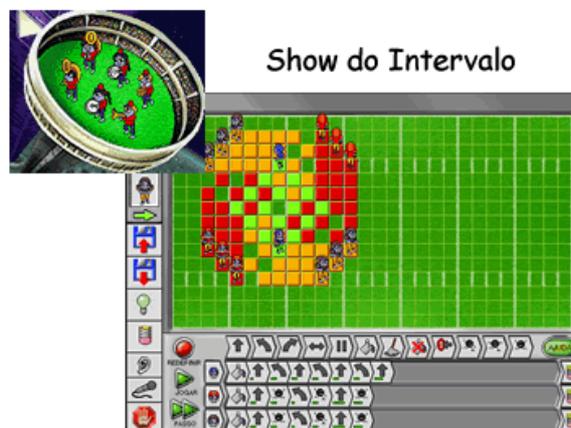
Vamos trabalhar agora com a Física, e a criança deverá escolher uma ou mais esferas de diferentes tamanhos e cores para arrastá-las até a superfície, onde elas se movimentarão de acordo com a força usada para soltá-las.

Empurrando uma esfera em direção a outra, elas vão bater uma na outra e depois vão se separar, indo uma para cada lado.

A criança poderá usar uma mola  para dar maior velocidade à esfera, ou uma furadeira  para abrir buracos nos cantos da mesa, como em uma mesa de sinuca.

A gravidade também pode ser usada. Experimente usar, com seus alunos, os campos gravitacionais dos planetas, clicando no botão  .

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).



Entrar em um campo de futebol no intervalo e organizar um espetáculo parece difícil? Não agora.

Agora, a criança deverá criar um espetáculo para ser apresentado durante o intervalo de um jogo de futebol.

Arrastando as personagens para dentro do campo e clicando na seta , serão encontrados novos personagens para serem adicionados ao espetáculo produzido.

Nas setas , na parte que está abaixo do gramado, a criança criará movimentos e coreografias. A cada passo dado pelos jogadores, um espaço do campo é pintado.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo)



Altere as formas e as cores das fotos usando a ajuda de simpáticos flófis verdes.

A figura a ser alterada deve ser selecionada; deve-se clicar nas setas ao lado dela e usar os flófis verdes para alterar partes da figura. A criança poderá alterar cores, formas, texturas e muito mais.

Cada flófi executa uma alteração diferente na estrutura da foto, e a criança poderá encontrar mais flófis clicando nas setas , localizadas abaixo do tubo.

Clique no botão  , para salvar as alterações feitas, pelas crianças, na figura.

Para sair dessa sala, clique no ícone  (canto inferior esquerdo).

Para sair do aplicativo "Pense Brincando 3.0", clique no botão  , no canto inferior esquerdo da tela.

## V - Dúvidas freqüentes

*1 - Não consigo instalar os aplicativos. O que devo fazer?*

R: Se o sistema operacional estiver detectando falta de espaço, limpe o que puder do HD, eliminando arquivos inúteis e desinstalando aplicativos que você não necessita mais.

Lembre-se de que a IBM doou esses equipamentos com a finalidade voltada para o uso dos softwares do projeto *KidSmart®*. Qualquer outro tipo de uso é desaconselhável por parte do CCR - Departamento de Relações Comunitárias - da IBM.

*2 - A instalação foi bem sucedida, mas não consigo executar os aplicativos. A seguinte mensagem aparece ao tentar executá-los: "Unable to find application CD. Please, insert CD and press OK or press Cancel to exit program". Como devo proceder?*

R: Provavelmente você tirou o CD "The Best of EDMARK - Brazilian Portuguese Edition" de dentro do drive de CD-ROM. Lembre-se: os aplicativos somente são executados com o CD no drive. Insira-o no CD-ROM e tente executar o aplicativo novamente.

*3 - Não consigo imprimir nada ao clicar no botão  nos aplicativos do projeto KidSmart®.*

R: Primeiro certifique-se de que uma impressora esteja conectada ao seu computador. Havendo uma, verifique se ela está conectada e ligada à corrente elétrica. Caso esteja, provavelmente a impressora está mal instalada ou não existe no sistema. Reinstale a impressora usando o driver correto para funcionamento.

**4 - Quando uso os aplicativos do KidSmart® o sistema operacional trava e só consigo voltar a usar quando reinicio a máquina . O que devo fazer?**

R: Você não deve ter instalado o CD de forma correta. Reinstale seguindo os passos indicados na página 04. Caso o problema continue, pode ser que o **Windows®** precise ser reinstalado. Contate o suporte para maiores informações.

**5 - Não consigo ouvir os sons dos aplicativos. O que devo fazer?**

R: Primeiro você deve se certificar de que a placa de som está corretamente instalada e configurada em seu computador, e se o cabo da caixa de som está no conector correto. Caso esteja, verifique se não é o som do próprio aplicativo que está desativado. Outra possibilidade é o volume do **Windows®** estar muito baixo. Para modificar isso, clique no ícone do alto falante, na parte inferior da direita, logo abaixo do relógio

**6 - Quando ligo o computador, ele me dá a mensagem: "Non System disk or Disk boot error". O que fazer?**

R: A placa mãe do computador pode ter os drives de disquete ou CD como boot principal. Veja se você não esqueceu um disquete ou um CD dentro dos drives, retire-os e aperte as teclas **Ctrl + Alt + Del** no teclado para o computador reiniciar e executar o **Windows®** corretamente.

**7 - As cores no monitor não estão mais vivas como anteriormente. O que fazer?**

R: Provavelmente a instalação da placa de vídeo foi corrompida e você precisa reinstalá-la. Use o driver correto e acerte as configurações de cores acessando **Meu Computador -> Painel de Controle -> Vídeo** e vá para a aba **Configurações**. Selecione, então, as opções de cor e resolução que mais lhe agradam e clique em **OK** para que elas sejam aplicadas. Se o sistema pedir, reinicie o computador e espere para ver se as mudanças darão resultado.

## VI - Contatos

Em sua localidade, há uma equipe técnica, indicada pela Secretaria Municipal de Educação, para auxiliar os professores participantes do Projeto KidSmart®.

Esta equipe, capacitada pela **IBM**, possui um canal de comunicação direto com a empresa e está apta a dar às escolas participantes o suporte necessário.

A ferramenta utilizada pela **IBM** para comunicação e suporte em relação aos problemas decorrentes do uso dos aplicativos "The Best of Edmark® - Brazilian Portuguese Edition" será o **Learning Village™**, desenvolvido pela própria **IBM** e que, nesse instante, servirá para auxiliar os técnicos indicados pelas Secretarias de Educação.

<http://www.ibmcomunidade-kidsmart.com>