

Manual de Ardora

VERSÃO 2.2 em PORTUGUÊS

Realizado por BENJAMIM MOREIRA DE SOUSA

1.- Painel gráfico

1. OBJECTIVO	Distinguir e diferenciar distintas partes de uma imagem escolhida.
2. UTILIDADE	Localizações no corpo humano, mapas geográficos, vocabulário, diferenciação de partes (raiz, caule e folhas numa planta, etc.), ditados fotográficos, etc.
3. MATERIAL	Uma imagem do tema a tratar não superior a 500 x 320 pixéis.
4. PASSOS	<p>1º - Introduza o enunciado da actividade (opcional) e carregue no botão para seleccionar a imagem a introduzir na actividade.</p> <p>2º- Faça duplo clic sobre o ponto da imagem que deseja incluir na actividade e introduza a(s) palavra(s) que serão ligadas a esse ponto da imagem</p> <p>3º- Repita o processo até ter todos os conceitos que vai trabalhar na imagem</p> <p>4º- Escolha o método de solução:</p> <p>Seleccionando palavra: o aluno carrega sobre o nome que crê correcto.</p> <p>Escrevendo palavra: deve-se escrever a palavra ou palavras tal como foram introduzidas pelo professor (... maiúsculas, títulos, etc...)</p>



2.- Puzzle

1. OBJECTIVO	Os próprios destes passatempos.
2. MATERIAL	Uma imagem do tema a tratar não superior a 500 x 320 pixéis.
3. PASSOS	<p>1º - Introduza o enunciado da actividade (opcional) e carregue no botão para seleccionar a imagem a introduzir na actividade.</p> <p>2º - Deve seleccionar o número de linhas e colunas que terá o puzzle.</p>


3.- Colorir

1. OBJECTIVO	Diferenciar partes e determinar zonas dentro de uma imagem, etc.
2. UTILIDADE	Colorir mapas geográficos em função duma legenda, colorir fracções, etc.
3. MATERIAL	Imagem do tema a tratar não superior a 500 x 320 pixéis em formato gif a preto e branco. (a imagem deverá ter áreas perfeitamente limitadas).
4. PASSOS	<p>1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional) e carregue no botão para seleccionar a imagem a introduzir na actividade. À direita aparecerá a imagem.</p> <p>2º- Escolha o método de solução:</p> <p>Cores livres: Os alunos escolhem as cores a seu gosto.</p> <p>NOTA: As 2 versões mantêm-se durante algum tempo porque há clientes que criam actividades com a mais antiga.</p>


4.- Crucigrama

1. OBJECTIVO	Aperfeiçoamento do vocabulário.
2. MATERIAL	Esta actividade não necessita de nenhum arquivo de imagem ou som. Pode criar o crucigrama com as palavras que deseja e não tem que ser "completo" (todas as casas com letra).
3. PASSOS	<p>1º- Escolha o número de linhas e colunas do crucigrama. (A modificação destes parâmetros depois de introduzidos os limites pode levar à perda de algum deles)</p> <p>2º -Carregue sobre a célula que deseja escrever e escreva a palavra, a barra de espaços põe quadros negros. A tecla "supr" borra o conteúdo da célula onde nos encontramos.</p> <p>Observe a posição do botão de sentido da escrita para alternar a introdução horizontal ou vertical.</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p>3º - Faça duplo clic nas tabelas para introduzir as definições que se verão ao clicar sobre os diferentes quadros do crucigrama.</p>


5.- Sopa de letras

1. OBJECTIVO	Aperfeiçoamento de vocabulário.
2. MATERIAL	Esta actividade não necessita de nenhum arquivo de imagem ou som.
3. PASSOS	<p>1º- Faça duplo clic sobre as tabelas para introduzir as palavras da sopa. Recorde que não pode introduzir "títulos" nem espaços em branco.</p> <p>2º- Pode "apagar" a palavra e/ou definição que deseje colocando-se nela e carregando sobre o botão. </p> <p>3º- Escolha o método de solução:</p> <p>Com lista de palavras a procurar: Na actividade aparecerão as palavras que se devem procurar na sopa. Se optar por este método, escusa de escrever a definição.</p> <p>Com definição das palavras a procurar: À direita da sopa aparecerão todas as definições das palavras.</p> <p>Sem nenhuma ajuda: Não aparece nem lista de palavras nem definições.</p> <p>Para resolver a sopa deve clicar sobre a primeira letra da palavra encontrada e, sem deixar de clicar no botão esquerdo do rato, mover até que a palavra se encontre seleccionada.</p>

6.- Distinguir sons

1. OBJECTIVO	Relacionar som – texto, som – imagem ou som – texto e imagem..
2. UTILIDADE	Ortografia, línguas estrangeiras, vocabulário, reconhecimento de letras, etc.
3. MATERIAL	Arquivos de som em formato “ au ” (usar com um simples microfone) e, como opção, imagens não superiores a 100 x 100 pixéis.
4. PASSOS	<p>1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional) e faça duplo clic sobre a tabela para juntar os elementos da actividade.</p> <p>2º- Introduza a palavra correcta e seleccione o arquivo de som relacionado com a palavra (como opção pode escolher uma imagem relacionada – para isso carregue no botão que contem uma pasta ou o botão de borrar)</p>  <p>3º- Escreva as alternativas que vão aparecer na actividade mescladas com a correcta. Se mostrar imagens também deve ter imagens alternativas.</p> <p>4º- Escolha o método de solução:</p> <p>Texto: o aluno depois de clicar no botão central para escutar o som, deverá escolher de entre as alternativas escritas</p> <p>Imagem: marque este método se quer que apareçam imagens em vez de texto.</p> <p>5º- Pode colocar uma mensagem que aparecerá cada vez que se escolha a opção errada.</p>

7.- Auto-ditados

1. OBJECTIVO	Os próprios dos ditados tradicionais.
2. UTILIDADE	Ortografia, línguas estrangeiras, vocabulário, etc.
3. MATERIAL	Arquivos de som em formato “ au ” (com um simples microfone)
4. PASSOS	<p>1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional) e faça clic no botão da pasta para buscar o arquivo de som (pode apagar utilizando o botão que se encontra ao lado).</p>  <p>2º- Introduza o texto correspondente ao som. Tenha em consideração que para que a actividade “aceite como correcto” um texto introduzido, deve coincidir “fielmente” com o que introduziu, maiúsculas, títulos, etc.</p>

8.- Relacionar palavras

1.- OBJECTIVO	Relacionar e associar conceitos ou términos.
2.- UTILIDADE	Antónimos, sinónimos, equivalências, etc. .
3.- PASSOS	<p>1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional) e faça duplo clic nas tabelas para escrever os pares.</p> <p>2º- Especifique o método de solução:</p> <p>Unindo com setas: aparecerão duas colunas, (deve clicar no círculo amarelo da primeira coluna e no círculo amarelo da palavra da segunda coluna com a que se crê que está relacionada).</p> <p>Jogo de memória: clicar simultaneamente sobre as palavras que estão relacionadas.</p>


9.- Relacionar frases/parágrafos

1. OBJECTIVO	Relacionar e associar conceitos ou términos.
2. UTILIDADE	Ligar conceitos e definição, continuidade de um texto, etc. .
3. MATERIAL	Nenhum.
4. PASSOS	<p>1º- Faça duplo clic na tabela para escrever os pares de frases ou parágrafos.</p> <p>Na janela "2. – Opções de execução" pode alterar o tamanho da letra na actividade com a finalidade de poder adapta-la em função de sua extensão, faça várias "vistas prévias" modificando os "parâmetros" até que a actividade tenha o aspecto desejado.</p> <p>Introduza também nesta janela as mensagens que aparecerão em cada um dos casos: certo, erro, tempo esgotado, etc.</p>

10.- Completar palavras com sílabas

1. OBJECTIVO	Aperfeiçoamento das regras ortográficas.
2. UTILIDADE	Como B ou V
3. MATERIAL	Nenhum.
4. PASSOS	<p>1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional) e faça duplo clic nas tabelas para introduzir as palavras.</p> <p>(Se, por exemplo, se queremos trabalhar "a regra do B antes do R e do L", como o nome "Bráulio" escreveremos na "casa" da palavra "-raulio", na casa correcta põe "B" e nas opções "v" e "b" (no mínimo deve sinalizar uma opção). Note que no ponto 3 pode seleccionar a opção que permite mostrar uma mensagem para recordar, por exemplo, a regra ortográfica que se está a trabalhar.)</p>

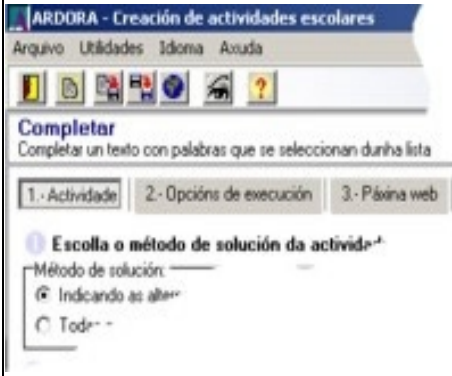
11.- Completar textos com palavras (seleccionando)

1.OBJECTIVO	Escolher de entre várias palavras, aquelas que completem um texto
2. UTILIDADE	Definição de conceitos, ortografia (completa com “haver” ou “a ver”) etc. .
3. MATERIAL	Nenhum.
4. PASSOS	<p>NOTA: Note que há 3 “janelas” para definir a actividade, (de 1 a 3) onde se agrupam os diferentes parâmetros de configuração da actividade.</p> <p>1º- Determine se as opções para escolher como solução a cada palavra vão ser especificadas uma a uma ou se, pelo contrário, cada uma das palavras correctas é uma opção a escolher no resto de palavras.</p>  <p>2º- Faça duplo clic no quadro correspondente para introduzir o texto.</p> <p style="color: orange;">Repare que a palavra (ou expressão) correcta deve ser escrita no texto entre os símbolos “\$”. DEIXE UM ESPAÇO EM BRANCO ANTES DO PRIMEIRO \$ E DEPOIS DO SEGUNDO \$ em cada palavra.</p> <p>Não escreva coisas como “\$o que seja\$,” porque que daria erro. Se necessita de colocar algum sinal de pontuação deixe um espaço entre os \$, a vírgula e o ponto. Pode introduzir até um total de 3 textos.</p> <p>3º- Especifique (a seu gosto) as “2. – Opções de execução” e/ou “Página Web” clicando sobre as janelas.</p>

12.- Relacionar imagem - frase

1. OBJECTIVO	Relacionar e associar conceitos ou terminologias.
2. UTILIDADE	Unir imagem e sua descrição em texto ou imagem, etc. .
3. MATERIAL	Imagens não superiores a 200x200 pixéis.
4. PASSOS	<p>1º- Faça duplo clic nas tabelas para seleccionar as imagens e escrever as frases ou parágrafos / imagens relacionados com cada uma.</p> <p>Na janela “2. – Opções de execução” pode-se alterar o tamanho da letra da actividade com a finalidade de poder adaptá-la em função de sua extensão. Faça várias “vistas prévias” modificando os “parâmetros” até ter o aspecto desejado. Finalmente introduza nesta janela as mensagens que aparecerão em cada um dos casos: certo, erro, tempo esgotado, etc.</p>

13.- Completar textos com palavras (escrevendo)

1. OBJECTIVO	Escolher de entre varias palavras as que completem um texto
2. UTILIDADE	Definição de conceitos, ortografia (completa com “esta” ou “está”) etc. .
3. MATERIAL	Nenhum.
4. PASSOS	<p>NOTA: Note que há 3 “janelas” para definir a actividade, (de 1 a 3) e onde se agrupam os distintos parâmetros para a configuração da actividade.</p> <p>1º- Para introduzir o texto faça duplo clic no quadro correspondente.</p>  <p>Repare que a palavra (ou expressão) correcta deve ser escrita no texto entre os símbolos “\$”. DEIXE UM ESPAÇO EM BRANCO ANTES DO PRIMEIRO \$ E DEPOIS DO SEGUNDO \$ em cada palavra.</p> <p>Não escreva coisas como “\$o que seja\$,” porque que daria erro.</p> <p>Se necessitar de colocar pontuação deixe um espaço entre o \$ e a vírgula ou ponto.</p> <p>Pode introduzir até um total de 3 textos. Em “Alternativas “ pode introduzir outros possíveis valores correctos distintos dos escritos entre os símbolos “\$”. Se colocar uma frase de “ajuda”, esta aparecerá no momento em que nos coloquemos sobre o espaço a cobrir.</p> <p>2º- Por último especifique (a seu gosto) as “2. – Opções de execução” e/ou “Página Web” clicando nas ditas janelas</p>

14.- Classificar palavras

1.OBJECTIVO	Realizar agrupamentos, relações, etc.
2. UTILIDADE	Famílias de ..., vocabulário relacionado com..., etc.
3. MATERIAL	Nenhum.
4. PASSOS:	<p>1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional), de seguida escreva os critérios de agrupamento (mínimo 2) e faça duplo clic na tabela para introduzir dentro de cada grupo as palavras a trabalhar.</p> <p>Na actividade irá aparecendo cada uma das palavras introduzidas (à sorte). Para resolver esta actividade deve clicar sobre o grupo ao qual se crê que pertencem.</p>

15.- Classificar imagens

1.OBJECTIVO	Realizar agrupamentos, relações, etc.
2.UTILIDADE	Famílias de ..., vocabulário relacionado com..., etc.
3. MATERIAL	Imagens no formato jpg que no excedam 600 x 150 pixéis
4. PASSOS	<p>1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional), de seguida escreva os critérios de agrupamento (mínimo 2) e faça duplo clic na tabela para introduzir dentro de cada grupo as palavras a trabalhar e seleccionar as imagens (arquivos jpg).</p> <p>Na actividade irá aparecendo cada uma das imagens introduzidas (à sorte). Para resolver esta actividade deve clicar sobre o grupo ao qual se crê que pertencem.</p>

16.- Ordenar frases

1.OBJECTIVO	Colocar por ordem os elementos de uma frase ou série.
2.UTILIDADE	Ordenar frases, colocar segundo um critério (maior a menor), etc.
3. MATERIAL	Nenhum.
4. PASSOS	<p>1º- Introduza o enunciado da actividade, faça duplo clic na tabela e escreva as frases ou séries por ordem correcta (Tem a possibilidade de colocar uma pergunta, mensagem, pista, etc. para cada uma dessas palavras)</p> <p>2º- Escolha (ponto 3) se quer que se marque as palavras que estão mal colocadas.</p> <p>NOTA: A ordem lógica para colocar os elementos é da esquerda para a direita e de cima para baixo. No momento que a ordem seja correcta avisa.</p>

17.- Ordenar parágrafos

1.OBJECTIVO	Colocar em ordem lógico frases distintas.
2. UTILIDADE	Ordenar uma história, instruções, etc.
3. MATERIAL	Nenhum.
4. PASSOS	<p>1º- Faça duplo clic na tabela para escolher os parágrafos a ordenar no lugar correcto. Pode introduzir até 3 "ordenações" na mesma actividade.</p> <p>2º- Na janela "2.- Opções de execução" pode alterar o tamanho da letra da actividade para adaptá-la em função da sua extensão. Faça várias "vistas prévias" modificando os "parâmetros" até a actividade ter o aspecto desejado. Coloque também nesta janela as mensagens que aparecerão em cada um dos casos: certo, erro, tempo esgotado, etc.</p>

18.- Ordenar imagens

1.OBJECTIVO	Colocar por ordem lógico imagens.
2.UTILIDADE	Ordenar as vinhetas de uma história, etc.
3. MATERIAL	Nenhum.
4.PASSOS	1º- Faça duplo clic na tabela para escolher as imagens a ordenar. 2º- Na janela " 2. - Opções de execução " pode alterar o tamanho da letra na actividade para adaptá-la em função da extensão. Faça várias " vistas previas " modificando os "parâmetros" até a actividade ter o aspecto desejado. Introduza também nesta janela as mensagens que aparecerão em cada um dos casos: certo, erro, tempo esgotado , etc.

19.- Teste

1.OBJECTIVO	Os próprios dos testes.
2.UTILIDADE	Perguntas de resposta múltipla, marcar as que reúnem uma condição, etc.
3.MATERIAL	Nenhum.
4.PASSOS	NOTA: Há 3 "janelas" para definir a actividade (de 1 a 3). Nelas agrupam-se os diferentes parâmetros para a configuração da actividade. 1º- Faça duplo clic no quadro correspondente para introduzir a pergunta assim como as respostas correctas (na actividade " marcam ") como as incorrectas. Para cada pergunta, pode especificar uma mensagem que aparecerá no caso do aluno, ao comprovar a "resposta" carregar sobre o ponto de interrogação e não acertar. 2º- Especifique (a seu gosto) as " 2. -Opções de execução " e/ou " Página Web " carregando sobre as janelas.

20.- Contar moedas

1.OBJECTIVO	Desenvolver o cálculo mental e conhecimento das moedas.
2.UTILIDADE	Estabelecer quantidades com moedas.
3. MATERIAL	Nenhum.
4. PASSOS	1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional), 2º- Determine se a actividade vai utilizar quantidades "especificas" (deverá introduzi-las) ou, se pelo contrario, deseja que a própria actividade faça a gestão das quantidades à sorte. Escolha também se a actividade escolhe directamente as moedas ou se deve introduzir a quantidade (tendo na janela a representação das moedas).

21.- Contar notas

1.OBJECTIVO	Desenvolver o cálculo mental e conhecimento das notas.
2.UTILIDADE	Estabelecer quantidades com notas.
3.MATERIAL	Nenhum.
4.PASSOS	1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional), de seguida determine se a actividade vai utilizar quantidades "específicas" (deverá introduzi-las) ou, se pelo contrario, deseja que a própria actividade gira quantidades à sorte. Escolha também se a actividade escolhe directamente as notas ou se deve introduzir a quantidade (tendo na janela a representação das notas).

22.- Relógios

1.OBJECTIVO	Colocar a hora indicada num relógio analógico e/ou digital.
2.MATERIAL	Nenhum.
3. PASSOS	1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional). De seguida introduza as " horas " que vão formar a actividade assim como a sua expressão (a pista para o aluno). Observe que pode escolher a solução no relógio analógico, no digital ou nos 2. Já na actividade, uma vez "colocados os relógios na hora" carrega nos botões de + ou -. Para comprovar se está correcto deve clicar sobre "?".

23.- Puzzle numérico

1.OBJECTIVO	Agilizar o cálculo mental.
2. MATERIAL	Nenhum.
3. PASSOS	1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional). Depois indique as operações que formarão parte do puzzle. Para resolver este puzzle deve ter em conta que os resultados aparecem sempre em fundo laranja.

24.- A serpente dos números

1.OBJECTIVO	Agilizar o cálculo mental.
2. MATERIAL	Nenhum.
3. PASSOS	1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional). Depois indique as operações que formarão parte da actividade. Para resolver esta actividade deve dirigir a " serpente " à célula que contenha a solução mediante as setas do teclado.

25. - Esquemas

1.OBJECTIVO	Organizar, classificar, diversos conceitos.
2. MATERIAL	Nenhum.
3.- PASSOS	<p>1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional). De seguida deve introduzir os elementos que compõe o esquema, observe que o número de ordem 1.1 é o primeiro item do ponto 1, o 2.3.1 e o 2.3.2 seriam os dos pontos em que "se divide" o ponto 2.3</p> <p>Note também que os primeiros pontos na hierarquia (1, 2 ..) já os "escreve" a actividade.</p> <p>Para completar o esquema o aluno deverá clicar sobre qualquer das partes que "compõem" a pergunta que está a responder.</p> <p>Pode escrever uma mensagem que apareça no momento de clicar sobre uma célula incorrecta.</p>

26. - Simetrias

1.OBJECTIVO	Trabalhar conceitos simples de simetrias, translações e círculos.
2.MATERIAL	Nenhum.
3. PASSOS	<p>1.- Faça duplo clic e realize o desenho que vai ser objecto do círculo, simetria ou translação. Para desenhar um quadrado ou um triângulo, deverá clicar no botão correspondente. Pode alterar a cor das peças carregando no botão com os aros de cores.</p> <p>Na opção de círculo o centro do círculo é o centro da quadrícula. Para translações e simetrias o eixo está situado perpendicularmente na metade da quadrícula.</p> <p>Se optar por comprovação automática, Ardora emitirá a mensagem de parabéns no momento que o aluno tenha realizado a resposta correcta.</p>

27. - Geoplano

1.OBJECTIVO	Trabalhar aspectos básicos da geometria.
2.MATERIAL	Nenhum.
3.PASSOS	<p>Pode seleccionar uma actividade "livre" (a simulação dos tradicionais geoplanos) ou "condicionada" (seleccionar os parâmetros que deseja colocar na condição e os dados) (ex. pode fazer uma actividade em que o aluno deve realizar um quadrado que tenha de perímetro 16). O Ardora não faz nenhuma comprovação prévia no sentido de comprovar se existe um polígono que cumpra os requisitos introduzidos, portanto aconselha-se que o docente realize previamente a actividade para comprovar se é factível.</p> <p>Para mover a "borracha" deve clicar na linha, soltar o rato e mover até outro ponto, quando estiver no ponto desejado deverá clicar no rato. Se deseja <i>esquecer</i> algum dos "pontos" não tem mais que clicar sobre ele.</p>

28.- Tangram

1.OBJECTIVO	Desenvolver a organização espacial e estimular a criação e a imaginação
2. MATERIAL	Nenhum.
3. PASSOS	1º- Introduza o enunciado da actividade (opcional). De seguida seleccione o tipo de método de solução. Depois, se não escolheu o método de "figuras livres", faça duplo clic sobre a régua para realizar a solução. (Recorde que para rodar uma figura deve clicar na barra espaço uma vez esta seleccionada.

Notas Finais:



Em qualquer das actividades pode sempre ver o "**aspecto da actividade**" clicando sobre o botão