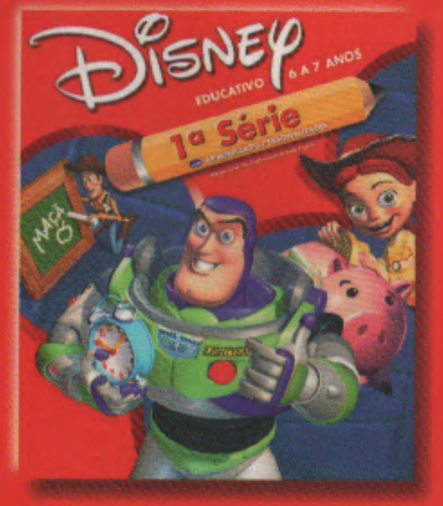
Confira também este outro título da Disney Interactive



Disney/PIXAR'S
Buzz Lightyear 1ª Série

POSITIVO INFORMÁTICA

Disney INTERACTIVE

Para obter mais informações, consulte este Manual do Usuário ou envie um e-mail para: **sac.info@positivo.com.br**

Publicado por Disney Interactive Inc., 500 South Buena Vista St., Burbank CA 91521 ©Disney F1771

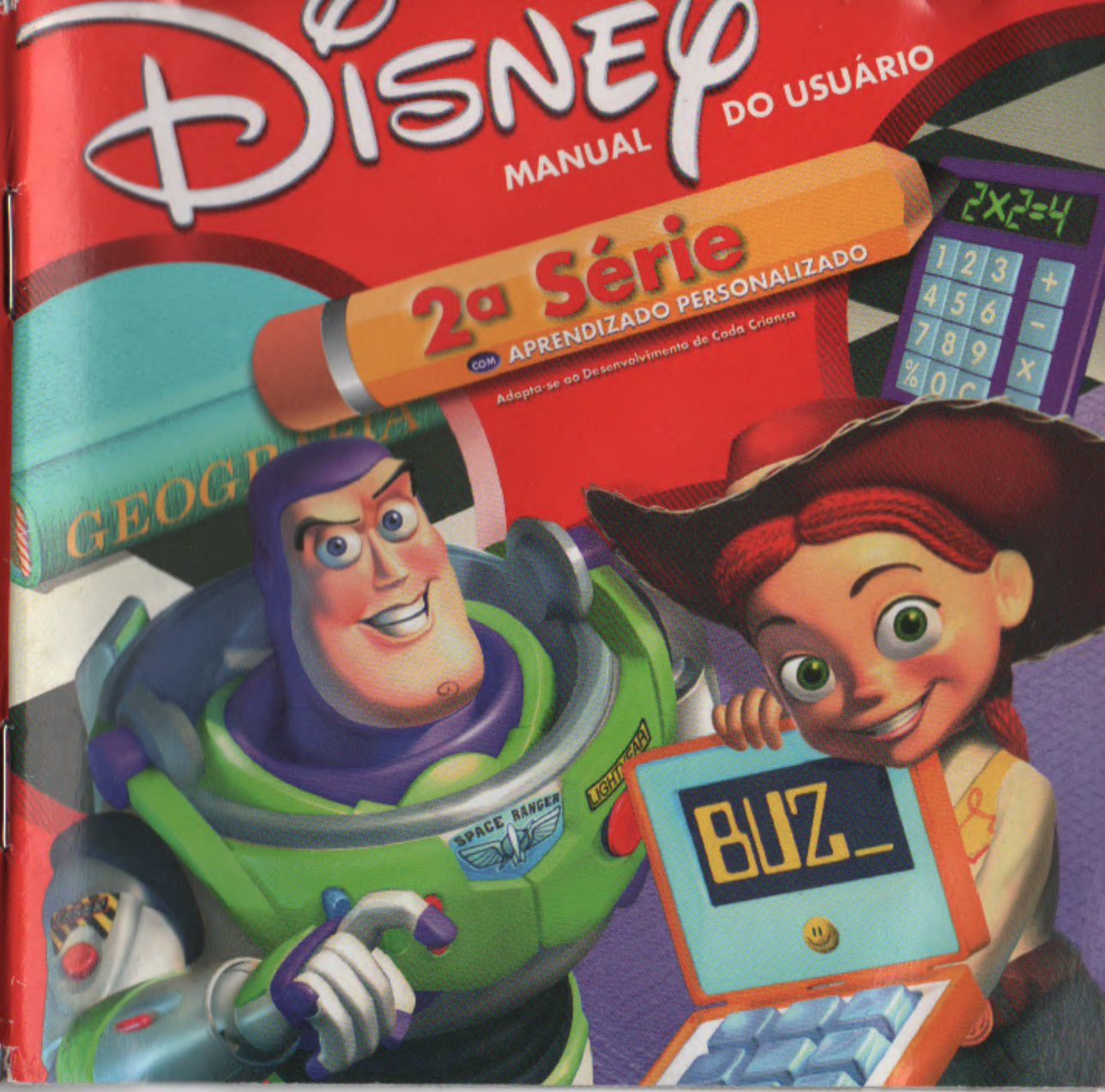
Disney

MANUAL DO USUÁRIO

2ª Série

COM APRENDIZADO PERSONALIZADO

Adapta-se ao Desenvolvimento de Cada Criança



Disney · PIXAR

BEM-VINDO AO BUZZ LIGHTYEAR 2ª SÉRIE DA DISNEY/PIXAR

Bem-vindos ao BUZZ LIGHTYEAR 2ª SÉRIE da Disney/Pixar.

Andy está na escola e Buzz, Jessie e a turma estão prontos para se divertir!

Há muitos lugares para brincar no quarto de Andy e, com Buzz como anfitrião, seu filho poderá interagir, criar, solucionar problemas e adquirir mais de 40 habilidades básicas de aprendizagem. Trabalhamos com educadores renomados para criar um ambiente de aprendizagem divertido e acolhedor no qual seu filho aprenderá as artes da linguagem, da multiplicação, da leitura, da música, da geografia, entre outras. Juntos, podemos dar ao seu filho um ótimo incentivo que irá encorajá-lo a desenvolver o gosto constante pelo aprendizado.

CONTEÚDO

Requisitos Mínimos de Sistema....2
Como Instalar o Programa....2
Como Iniciar o Programa....3
Como Desinstalar o Programa....3
Aprendizagem Ativa....4
Nivelamento Ativo....4
Controle dos Pais....5
- Tela de Navegação....6
- Percurso Matemático....6
- Adivinhando o Desenho....7
- Frações....7
- Globo Inteligente II....8
- Matemática do Minifoguete....8
- Livro de Histórias de Andy....9
- Acertando as Horas....9
- Arranjador Sônico II....10
- Caderno de Atividades de Andy....11

Quadro de Habilidades....12
Teclas de Atalho....14
Resolução de Problemas/ Suporte ao Cliente....14

Requisitos Mínimos de Sistema

Windows®

- Microsoft ® Windows 95/98
- Processador Pentium™ 166MHz ou superior
- 32MB de RAM ou mais
- 60MB de espaço livre no disco rígido
- Unidade de CD-ROM de 8x
- Placa de som de16-bits e compatível com DirectX
- Placa de vídeo com resolução de 16-bits e compatível com DirectX
- Impressora colorida jato de tinta (recomendada)

Macintosh®

- Processador G3 233MHz ou superior
- Sistema Operacional 8.1 até 9.0
- 32MB de RAM (64MB de RAM para OS 9.0)
- 60MB de espaço livre no disco rígido
- Unidade de CD-ROM 8X
- Monitor com resolução de Milhares de Cores
- Impressora colorida jato de tinta (recomendada)

Ressalva com relação ao Windows 2000:
Este programa foi criado para ser usado com Microsoft Windows 95 e 98. Embora seja possível instalar e executar em sistema que utilize a Microsoft Windows 2000, não podemos garantir sua total compatibilidade com tal sistema operacional. O Microsoft Windows 2000 destina-se principalmente ao uso em ambientes empresariais. Todos os títulos de software atualmente lançados pela Disney Interactive destinam-se somente ao entretenimento doméstico. No momento, não planejamos criar atualizações ou notificações que garantam a compatibilidade total dos softwares da Disney Interactive ao Microsoft Windows 2000. A Microsoft está criando Atualizações de Compatibilidade do Windows 2000 que resolvem certos problemas de compatibilidade. Alguns usuários do Windows 2000 talvez possam experimentar a mesma compatibilidade que essas atualizações oferecem aos softwares já existentes. Isso não garante que todos os produtos venham a funcionar neste sistema operacional. A Disney Interactive também não assume responsabilidade pelas Atualizações de Compatibilidade do Windows 2000. Consulte o site da Microsoft ou a documentação fornecida com o sistema operacional ao invés do computador para obter mais informações sobre as Atualizações de Compatibilidade do Windows 2000, problemas de compatibilidade e suporte ao cliente.

Ressalva com relação ao Macintosh OS X:
Embora este produto tenha sido criado para ser usado em Macintosh OS 8.1 e superior, a Disney Interactive não pode garantir sua compatibilidade com o Macintosh OS X. Talvez seja possível instalar este produto em sistema que utilize o Macintosh OS X, mas ainda não foi inteiramente testado e autorizado pelo novo Sistema Operacional da Apple Macintosh.

COMO INSTALAR O PROGRAMA

Saia de todos os outros programas e aplicativos antes de instalar o *Buzz Lightyear 2º Série da Disney/Pixar*. Desative também quaisquer protetores de tela, utilitários, antivírus ou programas de shell para garantir que estes programas não interfiram na instalação.

Windows 95/98

Insira o CD *Buzz Lightyear 2º Série da Disney/Pixar* na unidade de CD-ROM.

Se a sua unidade de CD-ROM for compatível com AutoPlay, o processo de instalação será iniciado automaticamente quando o CD for inserido na unidade de CD-ROM. Siga as instruções na tela para concluir a instalação. Se a tela de apresentação não aparecer, faça o seguinte:

1. Na Barra de Tarefas, clique em **Iniciar** e selecione **Configurações**. No submenu **Configurações**, clique em **Painel de Controle** para abrir a janela do Painel de Controle.
2. Na janela do Painel de Controle, clique duas vezes no ícone **Adicionar ou Remover Programas**.
3. Na guia **Instalar/Desinstalar**, clique no botão **Instalar**.
4. Siga as instruções e dicas da tela para concluir a instalação.

Se você tiver qualquer problema ao instalar o CD-ROM do *Buzz Lightyear 2º Série da Disney/Pixar*, consulte o **Arquivo de Ajuda do Buzz Lightyear 2º Série** localizado no CD.

Macintosh

1. Insira o CD do *Buzz Lightyear 2º Série da Disney/Pixar* na unidade de CD-ROM. Se a janela do **Buzz Lightyear 2º Série** não se abrir automaticamente para mostrar o conteúdo do CD, basta clicar duas vezes no ícone do CD.
2. Clique duas vezes no ícone **Instalar Buzz Lightyear 2º Série** para iniciar a instalação.
3. Siga as instruções na tela para concluir a instalação.

Se você tiver qualquer problema ao instalar o CD-ROM do *Buzz Lightyear 2º Série da Disney/Pixar*, consulte o **Arquivo de Ajuda do Buzz Lightyear 2º Série** localizado no CD.

COMO INICIAR O PROGRAMA

Saia de todos os outros programas e protetores de tela e, em seguida, insira o CD do *Buzz Lightyear 2º Série da Disney/Pixar* na unidade de CD-ROM.

Windows 95/98

Se a sua unidade de CD-ROM for compatível com AutoPlay, a tela de apresentação do *Buzz Lightyear 2º Série da Disney/Pixar* surgirá automaticamente. Clique em **Iniciar** para iniciar o programa. Se o CD do *Buzz Lightyear 2º Série da Disney/Pixar* já estiver na unidade de CD-ROM ou se a sua unidade de CD-ROM não for compatível com AutoPlay, inicie o programa clicando em **Iniciar** e selecione **Programas**. No submenu **Programas**, selecione **Disney Interactive** e, em seguida, a pasta intitulada **Buzz Lightyear 2º Série** e clique no ícone **Buzz Lightyear 2º Série**.

Macintosh

Depois de instalar o **Buzz Lightyear 2º Série da Disney/Pixar**, o ícone **Buzz Lightyear 2º Série** surgirá na área de trabalho. Clique duas vezes sobre ele para executar o programa. Se não surgir o ícone na Área de Trabalho, localize a pasta **Disney Interactive** no seu disco rígido. Dentro desta pasta, encontrará uma pasta intitulada **Buzz Lightyear 2º Série**. Dentro dela, encontrará o ícone **Buzz Lightyear 2º Série**. Dê um clique duplo no ícone **Buzz Lightyear 2º Série** para executar o programa.

COMO DESINSTALAR O PROGRAMA

Windows 95/98

Para remover o programa do seu disco rígido, clique em **Iniciar** e selecione **Programas**; no submenu **Programas**, selecione **Disney Interactive** e, em seguida, **Buzz Lightyear 2º Série**. No submenu **Buzz Lightyear 2º Série**, clique em **Desinstalar Buzz Lightyear 2º Série**. Siga as instruções da tela para concluir a desinstalação.

Macintosh

Na área de trabalho, dê um clique duplo no ícone do seu disco rígido. Localize a pasta **Buzz Lightyear 2º Série** dentro da pasta **Disney Interactive**. Selecione-a e arraste-a para a lixeira. Clique em **Especial** (no menu em cascata) e selecione **Limpar Lixeira**.

APRENDIZAGEM ATIVA

A metodologia da Aprendizagem Ativa torna o aprendizado divertido, permitindo à criança exercitar a exploração, a criatividade e a sensação de realização. "É tão divertido desenvolver a atividade quanto solucioná-la" é o lema da Disney em sua linha de produtos educativos de aprendizagem ativa. Explorando, a criança adquire habilidades valiosas para solucionar problemas. Os ambientes intrigantes e as surpresas escondidas motivam a criança a novas descobertas. Múltiplas respostas corretas permitem que a criança exercite seu poder de escolha e criatividade, enquanto domina habilidades fundamentais de acordo com sua faixa etária. Conforme as crianças descobrem os objetivos das atividades, elas passam a ser mais confiantes por serem participantes ativas no processo de aprendizado. O *Buzz Lightyear 2ª Série da Disney/Pixar* utiliza os princípios da Aprendizagem Ativa para estimular as crianças em um ambiente divertido e construtivo, incentivando o amor constante pelo aprendizado.

Disney
APRENDIZAGEM
ATIVA
Adapta-se ao desenvolvimento de cada criança

NIVELAMENTO ATIVO

As crianças aprendem em seu próprio ritmo e suas habilidades podem diferir das habilidades de seus colegas. Além disso, o desenvolvimento de uma criança em particular pode mudar radicalmente em um período curto. Os programas educativos de *Buzz Lightyear da Disney/Pixar* utilizam o Nivelamento Ativo para fazer com que o grau de dificuldade seja adequado às habilidades de seu filho neste momento. Assim, a atividade torna-se desafiadora mas não frustrante, pois a criança está apenas aprendendo a dominar as habilidades apresentadas neste produto.

Nas atividades de *Buzz Lightyear 2ª Série da Disney/Pixar* fundamentadas em um objetivo, uma série de movimentos corretos consecutivos encaminhará a criança para o próximo nível e as respostas incorretas levarão a criança de volta ao nível anterior. O programa de Nivelamento Ativo faz estes ajustes automaticamente sem que seu filho perceba que mudou de nível. O programa faz uma estimativa do nível em que a criança se encontra e oferece os desafios mais adequados às suas habilidades.

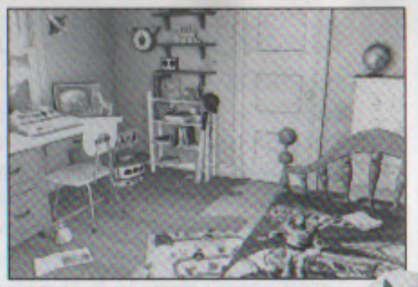
CONTROLE DOS PAIS

Pressionando-se CTRL + P (Win) ou COMMAND + P (Mac) a partir da tela de apresentação, os pais poderão ter acesso a um menu de opções. O botão AS ATIVIDADES acessa informações sobre cada uma das atividades deste produto. Os botões APRENDIZAGEM ATIVA e NIVELAMENTO ATIVO descrevem alguns dos recursos de nosso produto.

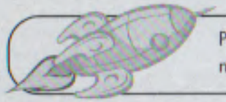
TELA DE NAVEGAÇÃO (O QUARTO DE ANDY)

Habilidades:

- Exploração/Investigação



O quarto de Andy está cheio de brinquedos. Alguns deles são novos; outros, seu filho vai reconhecer dos filmes Toy Story. Conforme a criança passar o mouse sobre o quarto de Andy, os brinquedos responderão com um simples movimento para mostrar que estão prontos para brincar. Se a criança fizer uma pausa em qualquer uma das nove áreas ativas, Buzz dará uma breve explicação sobre a atividade. Um clique com o mouse levará a criança para um ambiente de aprendizado onde começa a diversão!

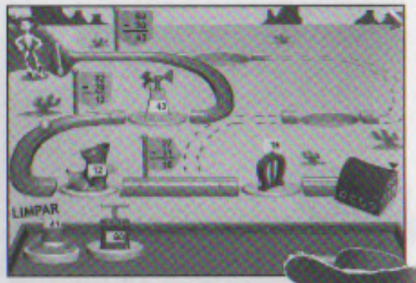


Para encerrar o programa, clique no foguete espacial no canto superior esquerdo da tela.

PERCURSO MATEMÁTICO

Habilidades:

- Soma com Números de Dois Dígitos Usando Materiais Concretos
- Subtração com Números de Dois Dígitos Usando Materiais Concretos
- Predição
- Descoberta Indutiva

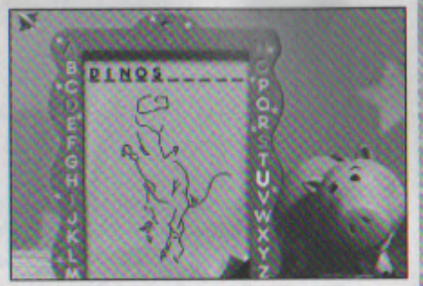


Está na hora do rodeio de bolinha de gude de Jessie! Seu filho efetuará somas e subtrações com números de dois dígitos para pôr em funcionamento engenhocas divertidas. As crianças podem criar qualquer uma entre três configurações de labirintos, arrastando e posicionando os caminhos nos buracos na tela do jogo.
Assim que o caminho estiver configurado, aparecerá uma bandeira com uma operação. Dependerá do seu filho encontrar a estaca que mostre a resposta certa para a operação apresentada no caminho. Assim que o labirinto estiver montado com todas as operações corretamente nos lugares, basta clicar na alavanca no canto superior esquerdo da tela para liberar uma bolinha que rolará do início até o final do labirinto, quando baterá no celeiro; para a felicidade de Jessie!
Para a bolinha de gude rolar de novo, clique na alavanca. Para iniciar de novo a atividade, clique na palavra "Limpar" que aparece no quadro da atividade.

ADIVINHANDO O DESENHO

Habilidades:

- Soletrar
- Construção de Palavras Usando Dicas Verbais e Visuais
- Rima entre Palavras
- Sinônimos
- Vocabulário
- Raciocínio Dedutivo



Soletre as palavras e ajude o quadro a desenhar as figuras! Buzz vai dar uma dica para seu filho relacionada à "palavra misteriosa" que ele tem em mente. Caso seu filho escolha uma letra que existe na palavra, o quadro de desenhos completará mais uma parte do desenho que representa esta palavra. A cada escolha correta subseqüente, mais pedaços do desenho serão completados. Complete a palavra e o quadro de desenhos completará o desenho também! Para iniciar de novo a atividade, clique no canto dobrado da página e Porquinho ficará feliz de apagar o desenho para que seu filho possa começar outro.

JOGUINHO DAS FRAÇÕES

Habilidades:

- Frações
- Formas Geométricas
- Predição
- Pensamento Crítico

Rex, um fã dos videogames, está na direção virtual de uma nave espacial intergaláctica, mas ele não está indo muito bem. Ajude Rex a destruir os asteróides para abrir caminho para um foguete que aguarda ser lançado. Para visualizar a futura rota do foguete, passe o cursor sobre o botão de lançamento vermelho. Isto mostrará os asteróides que precisam ser destruídos para o lançamento ser realizado. Além disso, o marcador de combustível, no canto inferior esquerdo, deve estar cheio antes do foguete ser lançado. Cada disparo certeiro aumenta o combustível, enquanto os disparos mal-sucedidos diminuem o combustível.
Para destruir um asteróide, seu filho deve, primeiramente, escolher um dispositivo de mira. No nível mais fácil, qualquer um dos três dispositivos de mira, situados na parte inferior da tela, poderá ser usado para explodir os asteróides. Em níveis mais difíceis, seu filho deve, primeiramente, passar o cursor sobre o asteróide para ver as "linhas escondidas" e, depois, clicar várias vezes em cada botão de mira para achar o ajuste de mira que destruirá o asteróide. Quando o combustível estiver no máximo e o caminho do lançamento estiver livre, basta clicar no botão de lançamento para fazer o foguete entrar em órbita! E missão cumprida!

GLOBO INTELIGENTE II

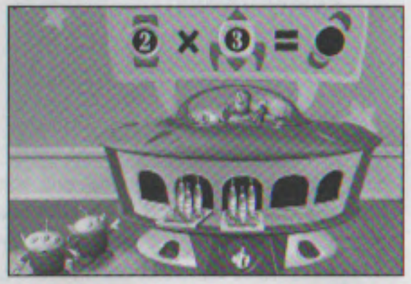
Habilidades:

- Geografia Mundial
- Habilidades Espaciais e Cartográficas
- Vocabulário

Andy tem um globo mecânico que seu filho poderá montar ao estilo de um quebra-cabeça. Quando o globo estiver completo, seu filho poderá clicar em qualquer região do mundo para aprender fatos curiosos.

Para escolher uma peça do quebra-cabeça, seu filho terá de clicar nas peças embaralhadas. Uma delas irá se fixar no cursor e poderá ser colocada no globo clicando-se no mouse novamente. Se a peça for colocada sobre o local certo, ela ficará fixa.
Se o local estiver errado, Buzz dará uma dica ao seu filho para onde ele deve seguir. Clicando novamente nas peças embaralhadas, a peça retornará à sua posição original.
Em qualquer momento durante a montagem do globo, seu filho poderá desmontar todo o quebra-cabeça e recomeçá-lo clicando no botão Limpar.

MATEMÁTICA DO MINIFOGUETE

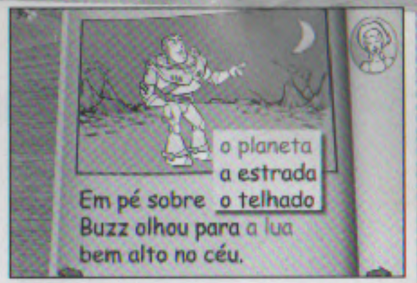


Habilidades:

- Multiplicação Usando Materiais Concretos
- Contagem
- Descoberta Indutiva

Ajude Buzz e os alienígenas a cuidarem do movimentado "espaçoporto" de brinquedo. Usando foguetes do Pizza Planet, seu filho pode treinar e começar a entender os princípios da multiplicação. Acima da cabeça de Buzz, há um quadro que mostra uma operação de multiplicação parcialmente concluída. A plataforma de lançamento refere-se ao primeiro fator e representa o número de plataformas de lançamento a serem usadas. O segundo fator refere-se ao número de foguetes em cada plataforma de lançamento. A tarefa do seu filho é completar o que falta na operação. Os números que estão faltando podem ser aumentados ou diminuídos, clicando-se nas setas direcionais do mostrador. Assim que a operação for completada, seu filho poderá clicar no botão do foguete abaixo de Buzz para verificar se o número inserido está correto.
Se a operação estiver certa, o foguete será lançado, com muita comemoração dos alienígenas e um novo problema será apresentado!

LIVRO DE HISTÓRIAS DE ANDY



Habilidades:

- Compreensão da História
- Compreensão da Leitura
- Pontuação Simples
- Construção de Vocabulário
- Substantivos, Verbos e Adjetivos
- Reconhecimento de Palavras
- Criatividade

O Livro de Histórias de Andy está repleto de histórias interessantes sobre seus brinquedos favoritos. Buzz e Betty convidam seu filho a trocar as palavras e os desenhos, criando novas histórias!
Clique em qualquer palavra destacada na sentença e observe os desenhos mudarem. Quando a história estiver exatamente do jeito que seu filho quer, ele pode clicar sobre Betty para que a história seja lida em voz alta.
A qualquer momento durante a brincadeira, seu filho poderá ir para uma nova história, clicando na seta que fica na parte inferior direita da página. As páginas anteriores podem ser vistas clicando-se na seta à esquerda.

ACERTANDO AS HORAS

Habilidades:

- Leitura das Horas a cada 5 minutos
- Combinação dos Relógios Digitais com Analógicos
- Significado Contextual de Tempo

Buzz está com dificuldades para manter os relógios de Andy marcando a hora certa. Ou seja, isso só pode ser arte da brincalhona da Jessie! Ajude Buzz a acertar o relógio digital de Andy para que ele fique igual ao relógio analógico que está na parede de Andy. Seu filho terá que usar as setas direcionais do mostrador de horas e minutos para ajustar o relógio digital.
Quando Buzz perceber que os relógios estão sincronizados, ele responderá com uma atividade relacionada àquele horário, como escovar os dentes antes de dormir. Quando ele voltar, Jessie ajustará novamente o relógio analógico, confundindo Buzz e recomeçando todo o processo.

ARRANJADOR SÔNICO II

Habilidades:

- Criatividade Musical
- Percepção Musical
- Compasso
- Tom
- Memória
- Instrumentos

Com o novo teclado de Andy, seu filho poderá ouvir música, compor suas próprias músicas ou tocar melodias previamente gravadas em uma atividade que incentiva a criatividade ao mesmo tempo que ensina conceitos musicais básicos.

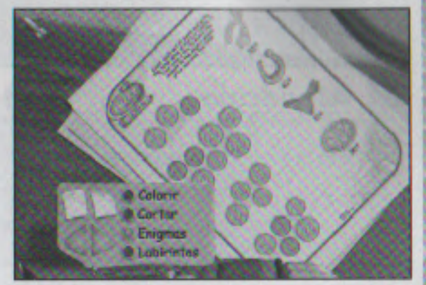
As teclas do arranjador sônico seguem o padrão de um piano, com outras funções acessíveis através dos controles localizados acima das teclas e com cartuchos especiais que estão sobre a cômoda de Andy. Utilizando esses controles, seu filho poderá ajustar o compasso, o volume e o tom e a reverberação ou, então, escolher dentre uma variedade de instrumentos diferentes.

Inserindo um dos sete cartuchos musicais na abertura à esquerda do teclado, seu filho pode tocar uma música previamente gravada ou, então, tocar escolhendo novos instrumentos disponíveis em cada cartucho.

Entre os sete cartuchos há um cartucho especial de "ação e reação" (encontrado na gaveta de Andy). Notas geradas pelo computador serão tocadas e o desafio de seu filho será ouvir atentamente, observar as teclas que aparecem iluminadas no teclado e, depois, tocar de novo cada grupo de notas corretamente.

(Observação: Os controles para parar, tocar e rebobinar o cartucho são os mesmos de um gravador de fitas K-7.)

CADERNO DE ATIVIDADES DE ANDY



Habilidades:

- Leitura
- Linguagem
- Matemática
- Criatividade
- Coordenação Motora

Andy tem um caderno de atividades no qual gosta de desenhar. Pais e filhos podem imprimir as páginas deste caderno para usá-las como uma atividade divertida e enriquecedora fora do computador. O caderno de atividades contém labirintos, quebra-cabeças, recortes e páginas de criatividade.

Usando um dispositivo no visor do braço de Buzz, você e seu filho poderão folhear as páginas disponíveis para imprimir qualquer folha individual ou seção, ou ainda todo o caderno de atividades. Buzz irá dizer qual é a função de cada botão de impressão toda vez que seu filho passar com o mouse sobre ele.

QUADRO DE HABILIDADES

Atividade	Habilidades
Percurso Matemático	• Soma com Números de Dois Dígitos Usando Materiais Concretos • Subtração com Números de Dois Dígitos Usando Materiais Concretos • Predição • Descoberta Indutiva
Adivinhando o Desenho	• Soletrar • Construção de Palavras Usando Dicas Verbais e Visuais • Rima entre Palavras • Sinônimos • Vocabulário • Raciocínio Dedutivo
Frações	• Frações • Formas Geométricas • Predição • Pensamento Crítico
Globo Inteligente II	• Geografia Mundial • Habilidades Espaciais e Cartográficas • Vocabulário
Matemática do Minifoguete	• Multiplicação Usando Materiais Concretos • Contagem • Descoberta Indutiva

Atividade	Habilidades
Livro de Histórias de Andy	• Compreensão da História • Compreensão da Leitura • Pontuação Simples • Construção de Vocabulário • Substantivos, Verbos e Adjetivos • Reconhecimento de Palavras • Criatividade
Acertando as Horas	• Leitura das Horas a cada 5 minutos • Combinação dos Relógios Digitais com Analógicos • Significado Contextual de Tempo
Arranjador Sônico II	• Criatividade Musical • Percepção Musical • Compasso • Tom • Memória • Instrumentos
Caderno de Atividades de Andy	• Leitura • Linguagem • Matemática • Criatividade • Coordenação Motora

TECLAS DE ATALHO

Tecla de Atalho	Resultado
Clique com o Mouse	Interrompe a seqüência linear e retoma a interatividade da criança.
Command + Q	Sai do programa e volta para a área de trabalho - Mac.
Alt + F4	Win. Sai do programa e volta para a área de trabalho - Win.
CTRL + P (WIN) Command + P (Mac)	Mostra para os pais os botões de controle, instruções e informações adicionais.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Consulte o **Arquivo de Ajuda do Programa Educativo Buzz Lightyear 2ª Série** para obter as últimas informações sobre resolução de problemas.

SUPORTE AO CLIENTE

Se o sistema do seu computador não executar corretamente o CD-ROM de *Buzz Lightyear 2ª Série da Disney/Pixar*, consulte o **Arquivo de Ajuda do Buzz Lightyear 2ª Série** para obter informações sobre o melhor desempenho do programa.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA - POSITIVO

Positivo Informática
Rua Senador Accioly Filho ,1021 – CEP: 81310-000
Curitiba - Paraná - Brasil
Tel.: (41) 316-7711 /(41) 316-7832 /(41) 316-7850 Fax: (41) 316-7704
CNPJ: 81 243 735/0002-29 Insc. Est. 101. 811.22-01

Home page:http://www.positivodireto.com.br
E-mail: sac.info@positivo.com.br
Suporte técnico: (41) 322-9955
DDG: 0800 41 4636

Publicado por Disney Interactive, Inc.
500 S. Buena Vista Street
Burbank, CA 91521

Personagens Originais de Toy Story © Disney

Personagens de Toy Story 2 © Disney/Pixar

Microsoft e Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em outros países.
Macintosh e Power Macintosh são marcas registradas da Apple Computer, Inc. nos Estados Unidos e em outros países.
O QuickTime e o logotipo do QuickTime são marcas registradas usadas sob licença. O QuickTime está registrado nos Estados Unidos e em outros países. Slinky®Dog © James Industries. Made with Macromedia é marca registrada da Macromedia, Inc.
Todos os outros produtos e/ou nomes de empresas são marcas registradas dos respectivos proprietários.

www.Disney.com.br

Para informações adicionais, leia este Manual do Usuário.