

Utilizando o AlfaMateca

Baixe os arquivos do programa em sua máquina.

Descompacte o arquivo.

Copie e cole as pastas das aulas dentro da pasta c:\winvox\jogavox.

Abra o dosvox da sua máquina.

Entre com a letra J “Jogos” depois ouvirá “qual a letra da jogo” escolha a opção J de “Jogavox”

O jogavox irá abrir e você escutará “Jogavox Editor de Jogos Educacionais. Opção jogar, criar o editar?”

Escola a opção “Jogar”

Depois escutará “Escolha uma pasta de jogos com as setas”

Você ouvirá as pastas com jogos padrão da sua versão do dosvox e as pastas com as aulas do AlfaMateca.

O AlfaMateca está dividido em aulas, sempre com os nomes “Apis capitulo 1,

Apis capitulo 2 e assim sucessivamente...

Em cima da aula escolhida aperte enter.....

Você ouvirá o nome da aula, dos autores e da versão, e logo a mensagem “Aperte enter”

Quando apertar enter iniciará as atividades (isso serve para todas as aulas).

Você ouvirá a atividade, caso queira ouvir novamente aperte a seta para cima.

Após terminar o áudio, o aluno e professor deverão digitar a resposta e apertar enter novamente para ter o feedback do sistema.

Para ir para a próxima atividade, aperte enter e assim sucessivamente.

Para sair do sistema, aperte as teclas “ALT + F4” do teclado, assim retornará no inicio do dosvox.