

SOCRATES 4000

Manual de Instrucciones



INDICE

	Página
1. INTRODUCCION	3
2. DESCRIPCION DEL CONTENIDO	3
3. INFORMACION SOBRE PILAS Y ADAPTADOR DE CORRIENTE	3 -4
4. INSTALACION DE PILAS	4
5. RATON	5
6. ABRIENDO TU SOCRATES 4000	6
7. PANTALLA DEL SOCRATES 4000	6
8. DESCRIPCION DEL CUADRO DE ACTIVIDADES	7
9. ENCENDIDO/APAGADO DE LA UNIDAD	8
10. NIVELES	8
11. UNO O DOS JUGADORES	8
12. PUNTUACION	8

13. DESCRIPCION DEL TECLADO	9-10
14. COMO COMENZAR A JUGAR CON SOCRATES 4000	10
15. DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES.....	11-17
16. CARTUCHOS DE AMPLIACIÓN	18
17. RESOLVIENDO PROBLEMAS	18
18. CUIDADOS Y MANTENIMIENTO DE LA UNIDAD	19

1. INTRODUCCIÓN

SÓCRATES 4000 es un ordenador infantil portátil con voces inteligentes y sonidos pregrabados. Cuenta con un total de 59 actividades que a su vez se dividen en varios niveles de dificultad. Estas actividades se reparten en tres áreas básicas de conocimiento (LENGUAJE, MATEMÁTICAS y TRIVIAL) y un área de JUEGOS.

Las actividades de LENGUAJE ayudarán al niño a enriquecer su léxico, le facilitarán el aprendizaje de las reglas ortográficas, los acentos, la conjugación de los verbos, y muchas más actividades que le ayudarán a mejorar su ortografía y progresar en este área de conocimiento.

Las actividades de MATEMÁTICAS ayudarán al niño en el práctica de las operaciones matemáticas, con niveles de complejidad progresivos, así como en la resolución de problemas de álgebra y geometría o en la resolución de ecuaciones.

Las actividades de TRIVIAL abarcan varias materias con las que el niño podrá mejorar sus conocimientos sobre varios temas específicos -Historia, Naturaleza, Ciencias, Geografía- o sus conocimientos generales.

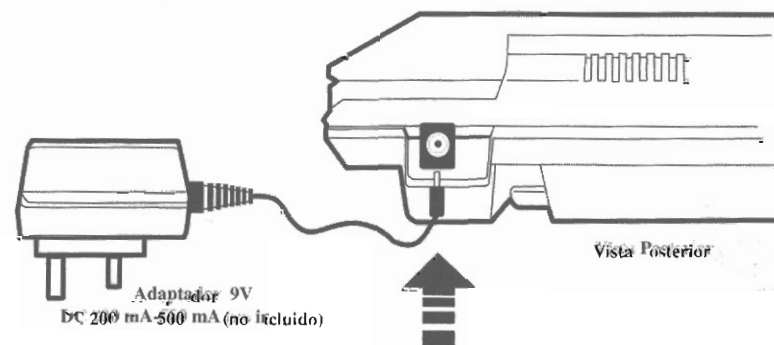
SÓCRATES 4000 cuenta también con un área de JUEGOS en la que se puede encontrar el juego de "Guerra de barcos" y el de "Coordenadas gráficas", que le ayudarán a mejorar su visión espacial.

SÓCRATES 4000 incluye un ratón similar a los de tipo profesional, así como una amplia pantalla LCD con matriz de puntos gráficos. La facilidad de uso que supone su Menú de Actividades se combina con un teclado QWERTY que asemeja aún más sus características a las de un ordenador profesional.

2. DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

El equipo incluido en el SÓCRATES 4000 se compone de: 1 unidad SÓCRATES 4000, 1 ratón y 1 manual de instrucciones.

3. INFORMACIÓN SOBRE PILAS Y ADAPTADOR DE CORRIENTE



INFORMACIÓN SOBRE EL ADAPTADOR DE CORRIENTE

UTILIZA UN ADAPTADOR DE CORRIENTE STANDARD (no incluido) DE 9V DC 200mA - 500mA, CON ENCHUFE DE CONEXIÓN AL ORDENADOR DE TAMAÑO INTERIOR 2,1MM Y EXTERIOR 5,5MM. Para conectar el adaptador:

- Asegúrate de que tu SÓCRATES 4000 está apagado.
- Localiza en la parte posterior de la unidad el enchufe hembra para el adaptador y conecta éste al ordenador.
- Enciende tu SÓCRATES 4000.

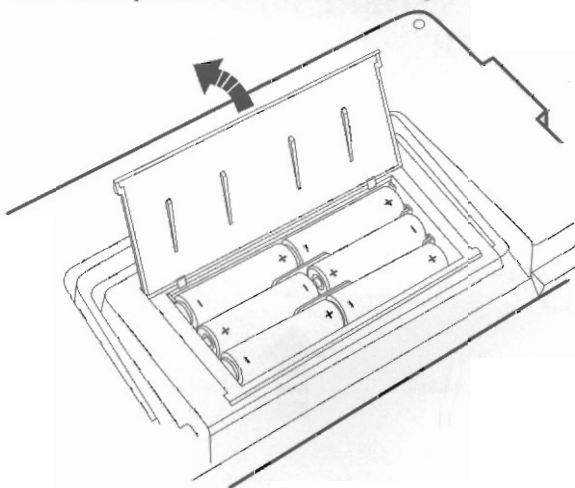
NOTA: • No dejes conectado el adaptador de corriente cuando no utilices tu ordenador SÓCRATES 4000. • No realices la operación de instalación de pilas mientras estés utilizando el adaptador.

INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

- Instala las pilas como indican los símbolos + y - señalados dentro del compartimento.
- No mezclar pilas nuevas y viejas.
- La instalación de las pilas debe ser realizada por un adulto.
- No mezclar pilas alcalinas con normales o recargables.
- No dejes nunca pilas gastadas o muy usadas en el compartimento de las pilas.

4. INSTALACIÓN DE PILAS

- Sitúa tu SÓCRATES 4000 boca abajo en una superficie plana y levanta la tapa del compartimento de pilas.
- Introduce 6 pilas LR6 en el compartimento de pilas, en la posición que se muestra en la imagen. Se recomienda utilizar pilas alcalinas.
- Cierra la tapa del compartimento de pilas.
- Extrae las pilas del compartimento si no piensas utilizar la unidad durante un espacio prolongado de tiempo.
- No utilices el adaptador mientras estás usando las pilas.

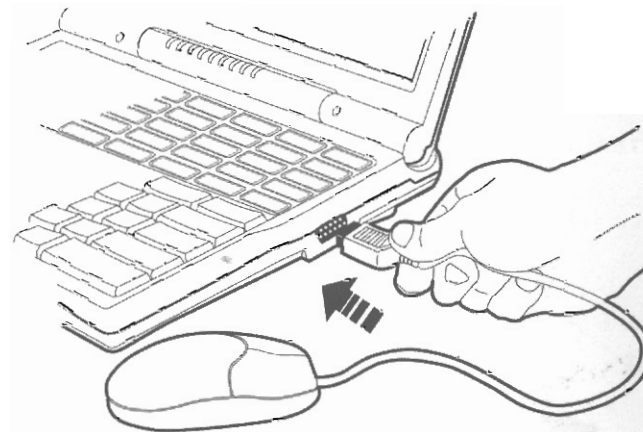


5. RATÓN

Tu SÓCRATES 4000 incluye un ratón, exactamente igual que los de verdad. Para conectar el ratón a la unidad, apaga el ordenador e inserta el enchufe del ratón en la parte derecha de la unidad. Cuando uses el ratón, asegúrate de deslizarlo sobre una superficie plana y suave.

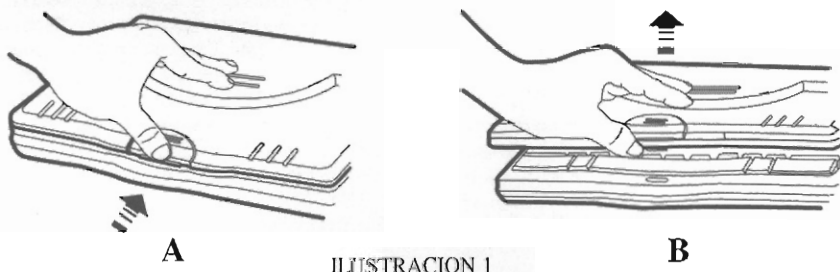
Se puede utilizar el ratón en todas aquellas actividades en las que te tengas que desplazar el cursor a derecha, izquierda, arriba o abajo. Cada vez que tengas que utilizar las flechas de desplazamiento, podrás utilizar en su lugar el ratón. Estas actividades son: SINONIMOS/ANTÓNIMOS, SUFIJOS, ORDENA LA FRASE, LENGUAJE, CRUCIGRAMAS, ADIVINA PALABRAS, TRANSFORMA PALABRAS, CATEGORÍAS, MEMORION, FIGURAS LITERARIAS, REFRANES/ACERTIJOS, ANALOGÍAS, ANÁLISIS GRAMATICAL, TRIVIAL (GEOGRAFIA, NATURALEZA, CIENCIAS, GENERAL), ECUACIONES, PROBLEMAS DE GEOMETRÍA, PROBLEMAS DE ALGEBRA, SUMA, RESTA, MULTIPLICACION, DIVISION, CHEQUEO ORTOGRÁFICO, COORDENADAS GRÁFICAS, GUERRA DE BARCOS Y DESCUBRE EL SIGNO. El botón izquierdo del ratón tiene la misma función que la tecla ENTER. Utiliza únicamente el botón izquierdo del ratón. El botón derecho no realiza ninguna función.

NOTA IMPORTANTE: Recuerda siempre apagar la unidad antes de enchufar o desenchufar el ratón.



6. ABRIENDO TU SÓCRATES 4000

Para abrir SÓCRATES 4000 presiona sobre el botón azul de la parte frontal de la unidad, tal y como muestra la ILUSTRACIÓN 1, y levanta la tapa.



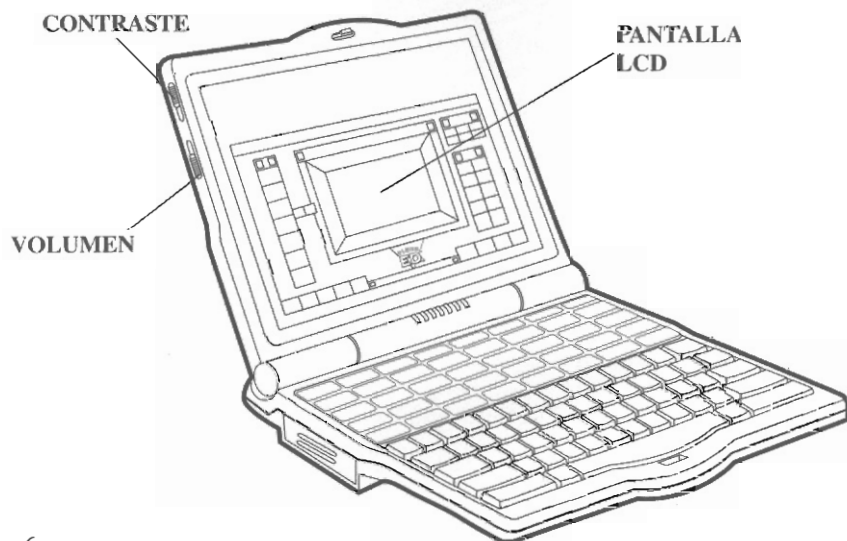
ILUSTRACION 1

7. PANTALLA DEL SÓCRATES 4000

Tu SÓCRATES 4000 cuenta con una pantalla polivalente de puntos gráficos. Su superficie permite incluir hasta 20 caracteres de largo y 4 líneas de altura. Todas las actividades se desarrollan en la pantalla.

Para tener una imagen clara y nítida, mueve el regulador de CONTRASTE situado a la izquierda de la pantalla LCD hasta que veas la pantalla claramente.

Para aumentar o disminuir el volumen de sonido de la unidad, mueve el regulador de VOLUMEN situado a la izquierda de la pantalla LCD.



8. DESCRIPCIÓN DEL CUADRO DE ACTIVIDADES

Este cuadro de selección de actividades es un teclado sensible al tacto, que incluye 35 teclas de actividades y 5 teclas de función, cada una con su inscripción correspondiente.

ORDENA LA PALABRA	SINONIMOS ANTONIMOS	ADIVINA PALABRAS	REFRANES ACERTIJOS	HISTORIA	ECUACIONES	SUMA	PROBLEMAS DE ALGEBRA
TEST DE ACERTOS	SUFIJOS	TRANSFORMA PALABRAS	ANALOGIAS	NATURALEZA	COORDENADAS GRAFICAS	RESTA	DESCUBRE EL SIGNO
TIEMPOS VERBALES	ORDENA LA FRASE	CATEGORIAS	ANALISIS GRAMATICAL	CIENCIAS	GUERRA DE BARCOS	MULTIPLICACION	CALCULADORA
PALABRAS DERIVADAS	LENGUAJE	MEMORION	GEOGRAFIA	GENERAL	PROBLEMAS DE GEOMETRIA	DIVISION	CHEQUEO ORTOGRAFICO
TEST DE LEXICO	CRUCIGRAMAS	FIGURAS LITERARIAS	CARTUCHO	NIVEL	JUGADOR	OFF	ON

ON

Presiona esta tecla para encender el ordenador.

OFF

Presiona esta tecla para apagar la unidad. **NOTA:** Para ahorrar energía, el ordenador se apagará automáticamente si no ha sido utilizado durante 4 minutos.

JUGADOR

Presiona esta tecla para elegir uno o dos jugadores. (Consulta la sección titulada UNO O DOS JUGADORES para una explicación más detallada).

NIVEL

Presiona esta tecla para cambiar el nivel de las actividades, o para acceder en su caso a las distintas subactividades de una actividad.

CARTUCHO

Presiona esta tecla para utilizar los cartuchos de ampliación de actividades. (Consulta la sección titulada CARTUCHOS para una explicación más detallada).

Para comenzar una actividad sólo tienes que presionar en la tecla que titula dicha actividad y aparecerá su título en pantalla.

Consulta la sección ACTIVIDADES para una explicación detallada de cada actividad.

9. ENCENDIDO / APAGADO DE LA UNIDAD

1. Levanta la tapa de la unidad. 2. Presiona el botón ON, colocado en la parte inferior derecha del cuadro de actividades. Mueve el regulador de contraste hasta que obtengas una imagen clara de la pantalla. Aparecerá una imagen de introducción. Los teclados no funcionarán durante esta introducción. 3. Para apagar la unidad, basta con presionar el botón OFF, colocado inmediatamente a la izquierda del botón ON. Recuerda apagar la unidad cuando no la estés utilizando para alargar la vida de las pilas.

10. NIVELES

La mayoría de las actividades tienen tres niveles. Cuando enciendes la unidad comienzas en el NIVEL 1. Si cambias de actividad, permanecerás en el mismo nivel en el que estabas jugando, sin olvidar que puedes cambiar el nivel en cualquier momento. Para cambiar de nivel, pulsa la tecla NIVEL del cuadrado de actividades y presiona 1, 2 ó 3.

11. UNO O DOS JUGADORES

La mayoría de las actividades pueden ser desarrolladas por uno o dos jugadores. Para cambiar el número de jugadores, basta con presionar el botón de JUGADORES y el 1 ó el 2. Escribe el nombre del jugador que va a jugar en la izquierda (JUGADOR 1) y presiona ENTER. Después escribe el nombre del jugador que va a jugar en la derecha (JUGADOR 2) y presiona ENTER. Durante una actividad, los nombres de ambos jugadores irán apareciendo intermitentemente en la pantalla, de manera que el jugador que primero presione su botón, será el que consiga el turno para jugar. La opción elegida (1 ó 2 jugadores) continuará activada aunque cambies de actividad, a menos que la modifiques o apagues la unidad.

12. PUNTUACIÓN

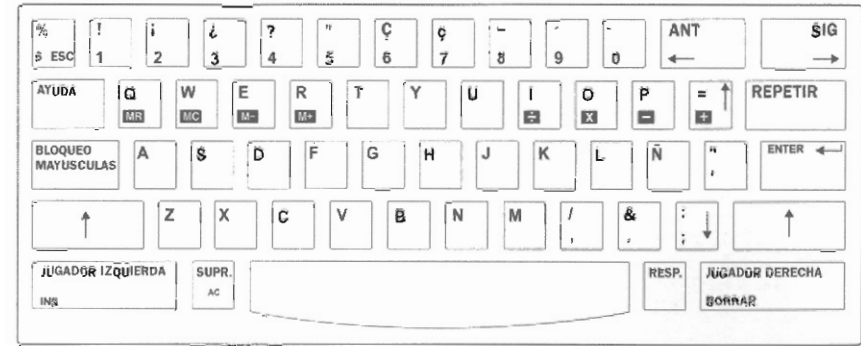
MODO "UN JUGADOR": En la mayoría de las actividades, hay 10 preguntas en cada jugada y 3 oportunidades para escribir la solución correcta. Conseguirás 10 puntos por cada respuesta acertada en el primer intento, 8 puntos en el segundo intento y 6 en el tercero. Si presionas la tecla AYUDA conseguirás solamente 5 puntos. No lograrás ningún punto si el ordenador te muestra la respuesta, tras tres intentos erróneos, o si pulsas la tecla RESPUESTA. Tras cada serie de 10 preguntas, obtendrás una puntuación global, que será tu evaluación para dicha actividad. Así podrás comprobar tus progresos en el tiempo.

MODO "DOS JUGADORES": Cada jugador comienza con 100 puntos y sólo dispone de una oportunidad para responder correctamente, sumando 10 puntos al hacerlo. Por cada respuesta incorrecta, por el contrario, se le descontarán 10 puntos. Si un jugador responde incorrectamente, el otro jugador no tiene oportunidad de responder, sino que se continuará con la siguiente pregunta. Al igual que en la modalidad de un jugador, en la mayoría de las actividades hay 10 preguntas en cada jugada. La tecla AYUDA no funciona para esta modalidad, pero sí la tecla RESPUESTA, penalizando su uso en 10 puntos al jugador que la haya utilizado. En la opción de dos jugadores, SÓCRATES 4000, tras cada serie de 10 preguntas, dirá la puntuación obtenida por cada uno de ellos y quién ha resultado ganador.

NOTA: El sistema de puntuación de algunas actividades puede presentar variaciones. Consulta la descripción de las actividades para más detalles.

13. DESCRIPCIÓN DEL TECLADO

SÓCRATES 4000, como cualquier ordenador de verdad, cuenta con un teclado QWERTY, con teclas grandes, más fáciles de utilizar. Antes de comenzar a usar el ordenador tómate unos minutos para examinar el teclado.



AYUDA

Presiona esta tecla cuando necesites ayuda en una pregunta y el ordenador te proporcionará alguna pista. Esta tecla sólo funcionará una vez para cada pregunta, y no en todas las actividades. No funciona cuando están compitiendo dos jugadores.

JUGADOR IZQUIERDA
INS

Presiona esta tecla cuando eres el jugador de la izquierda y quieres responder a una pregunta. • La función de INSERTAR sólo funciona cuando se juega con las actividades de los cartuchos de ampliación.

SUPR.
AC

Presiona esta tecla cuando quieras borrar todo lo que has tecleado. • También para limpiar la pantalla cuando estás utilizando la calculadora.

Q W E R
MR MC M+ M-
I O P = + /
- X - +

Presiona estas teclas cuando estés utilizando la calculadora para acceder a las funciones de memoria y a los signos matemáticos.

RESP.

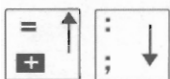
Presiona esta tecla cuando quieras que SÓCRATES 4000 te dé la respuesta a la pregunta.

JUGADOR DERECHA
BORRAR

Presiona esta tecla cuando eres el jugador de la derecha y quieres responder la pregunta. • La función BORRAR borrará el último carácter o letra escrita.



Presiona estas teclas para ver la pantalla que ha aparecido previamente (ANT.), para ver la siguiente pantalla (SIG.), o para mover el cursor a la izquierda (←) o a la derecha (→).



Presiona estas teclas para mover el cursor hacia arriba o hacia abajo. • Estas teclas también se utilizan en la actividad de CALCULADORA.



Presiona esta tecla cuando necesites que SÓCRATES 4000 te repita una pregunta.



Presiona esta tecla cada vez que introduces una respuesta.



Presiona estas teclas para introducir respuestas numéricas.

14. CÓMO COMENZAR A JUGAR CON SÓCRATES

4000

1. Presiona el botón ON.
2. Elige una de las actividades presionando la tecla correspondiente en el cuadro de actividades.
3. Acude a la sección titulada ACTIVIDADES para una descripción detallada de cada una de ellas.
4. Presiona el botón NIVEL para cambiar de nivel dentro de una actividad, cuando así lo desees y la actividad lo permita.
5. Presiona el botón JUGADORES para cambiar el modo de juego de 1 a 2 jugadores, o viceversa, cuando la actividad lo permita.
6. Puedes cambiar a otra actividad cuando así lo desees, simplemente presionando la tecla de la actividad correspondiente en el cuadro de actividades.
7. Cuando termines de usar tu SÓCRATES 4000, presiona OFF. La unidad se apagará también automáticamente tras cuatro minutos de inactividad.

15. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

LENGUAJE

1. Ordena la palabra

Una vez seleccionada esta actividad, aparecerá en pantalla una palabra con las letras que la componen en desorden. Deberás escribir las letras en su orden correcto para conseguir formar la palabra buscada y a continuación pulsar ENTER. SÓCRATES 4000 sólo te permitirá escribir aquellas letras que aparezcan en la palabra desordenada. Si pulsas la tecla AYUDA, SÓCRATES 4000 te facilitará la primera letra de la palabra. Podrás en cualquier momento cambiar de nivel pulsando la tecla NIVEL y el número del nivel deseado: NIVELES 1 y 2: Palabras en castellano. NIVEL 3: Palabras en inglés.

2. Test de acentos

En esta actividad deberás comprobar la correcta acentuación de las palabras. Así, SÓCRATES 4000 te mostrará palabras que, o bien están acentuadas cuando no deben de estarlo, palabras que no están acentuadas debiendo estarlo, o bien palabras que están escritas correctamente, con acento o sin él. Tu misión es reescribirlas correctamente deduciendo por tanto de qué supuesto se trata. Tras escribirla correctamente pulsa ENTER. En este juego cuentas con una modalidad diferente en cada nivel: NIVEL 1: PALABRAS AGUDAS NIVEL 2: PALABRAS LLANAS NIVEL 3: TODO TIPO DE PALABRAS MEZCLADAS En TEST DE ACENTOS no contarás con la posibilidad de AYUDA.

3. Tiempos verbales

En esta actividad deberás demostrar tu conocimiento en la conjugación de los verbos, en todo tipo de "personas" y para los tiempos: Presente de Indicativo, Pretérito Perfecto Simple y Presente de Subjuntivo. El reto consiste en escribir correctamente, persona y tiempo verbal, la forma conjugada que aparece en blanco en la pantalla. Así en cada ocasión, aparecerá omitida, para un verbo concreto, una de entre las tres formas verbales que se presentan:

- PRES.IN. (Presente de Indicativo)
- PR. P. S. (Pretérito Perfecto Simple)
- PRES.SUB. (Presente del Subjuntivo)

Tecllea la forma verbal que corresponda en cada caso (Presente de Indicativo, Pretérito Perfecto Simple o Presente de Subjuntivo), y presiona la tecla ENTER. En TIEMPOS VERBALES no contarás con la posibilidad de AYUDA y los tres niveles de juego están en castellano.

4. Palabras derivadas

En esta actividad deberás demostrar que conoces los verbos, adjetivos, y sustantivos que tienen una misma raíz y que por tanto son derivados. Deberás responder escribiendo la forma que aparece omitida de entre las tres formas que se presentan:

- VERBO
- SUSTANTIVO
- ADJETIVO

Así, por ejemplo, si la forma requerida es el sustantivo, deberás escribir el sustantivo que se forma a partir del verbo y el adjetivo que se presentan, y pulsar a continuación la tecla ENTER. NOTA: En algunos casos es posible que exista más de una opción de derivación. SÓCRATES 4000 sólo admitirá una como correcta. Deberás adivinar cuál.

5. Test de léxico

¡Prueba tu riqueza de vocabulario! Debes conseguir formar tres palabras diferentes, utilizando las letras que componen la palabra que se presenta en pantalla. SÓCRATES 4000 admitirá palabras tanto en castellano como en inglés, aunque la palabra inicial que te presente será siempre en castellano. Para ello SÓCRATES 4000 utilizará un diccionario de Español e Inglés de 40.000 palabras. Si escribes una palabra correcta y no es admitida, no es que sea incorrecta, sino que no está presente en el diccionario. En tus respuestas puedes repetir las letras utilizadas antes en otras respuestas. Puedes incluso utilizar una vocal con tilde aunque no la posea en la palabra inicial, y viceversa. Deberás formar palabras compuestas como mínimo por 3 letras, y en la mayoría de los casos, SÓCRATES 4000 no admitirá como válidas las formas verbales conjugadas. Cada vez que escribes una palabra, pulsa ENTER y el ordenador te indicará si tu elección es correcta o si por el contrario ¡pierdes una oportunidad!. En TEST DE LEXICO no contarás con la posibilidad de AYUDA ni RESPUESTA, y los tres niveles de juego están en castellano.

6. Sinónimos/Antónimos

En este juego cuentas con una actividad diferente en cada nivel:

- NIVEL 1: SINÓNIMOS Se trata de encontrar un sinónimo de la palabra presentada.
- NIVEL 2: ANTÓNIMOS Se trata de encontrar un antónimo de la palabra presentada.
- NIVEL 3: ANTÓNIMOS (INGLÉS) Aquí has de escribir el antónimo de la palabra en inglés que aparezca en pantalla.

En todos los casos habrás de escribir la respuesta y pulsar ENTER. En SINÓNIMOS/ANTÓNIMOS no contarás con la posibilidad de AYUDA pero sí te facilitará la RESPUESTA correcta si la solicitas.

7. Sufijos

En esta actividad deberás construir una palabra uniendo a la raíz escrita una de las tres opciones de sufijos que se ofrecen. SÓCRATES 4000 te mostrará el inicio de una palabra y tres opciones para poder completarla. Moviéndote entre ellas con las teclas de cursor hacia arriba o abajo (↑ y ↓) o con el ratón, y pulsando ENTER, podrás seleccionar el sufijo que consideres adecuado para completar la palabra. Los NIVELES 1 y 2 se desarrollan en castellano y el NIVEL 3 en inglés. En SUFIJOS no contarás con la posibilidad de AYUDA pero sí te facilitará la RESPUESTA correcta al solicitarla.

8. Ordena la frase

El reto consiste en ordenar una frase de forma gramaticalmente correcta. En esta actividad aparecerá la frase desordenada con su primera palabra parpadeando. Debes reordenar las palabras para formar la frase correctamente. Para ello utiliza las teclas de cursor hacia la derecha o izquierda (← o →) o el ratón. Colócate en la palabra que consideras que debe ir en primer lugar y presiona ENTER. Esta palabra desaparecerá de la parte superior de la pantalla y reaparecerá en la parte inferior. Haz lo mismo con las palabras restantes, sin olvidar presionar ENTER tras cada palabra. Los NIVELES 1 y 2 se desarrollan en castellano y el NIVEL 3 en inglés. En SUFIJOS no contarás con la posibilidad de AYUDA pero sí te facilitará la RESPUESTA correcta al solicitarla.

9. Lenguaje

Comprueba la ortografía de una frase. Aparecerá en la pantalla una frase que es ortográficamente incorrecta. El error de cada frase puede ser debido a diferentes causas: falta de acentos, inicio de frase con una letra minúscula, etc. Señala la palabra que consideras incorrecta moviéndote con las teclas de cursor (← o →) o con el ratón hacia la derecha o izquierda y presiona la tecla ENTER. Si ésta es la palabra incorrecta, aparecerá un cuadro negro en la segunda línea de la pantalla, en donde has de escribir la palabra correctamente y presionar la tecla ENTER. Si no lo es, deberás seleccionar otra palabra y probar de nuevo.

NOTA: Deberás reescribir la palabra completa y si ésta va precedida o seguida por algún signo de puntuación, deberás también reescribirlo junto a la palabra.

10. Crucigramas

Aparecerá en la pantalla un crucigrama, marcando de forma intermitente una de las palabras a descubrir. Usando las teclas de cursor (← o →) o con el ratón hacia la derecha o izquierda puedes moverte entre las palabras a descubrir. Colócate en la palabra que quieres adivinar y presiona ENTER para que aparezca su definición o pista. Tras leerla presiona de nuevo ENTER para volver al crucigrama y escribe la palabra en pantalla. Continúa haciendo esto hasta que hayas finalizado el crucigrama. Tienes tres oportunidades para acertar cada palabra. En CRUCIGRAMAS no contarás con la posibilidad de AYUDA, pero puedes presionar la tecla de RESPUESTA a lo largo del juego y te dará la palabra solicitada en cada momento. NOTA: Una vez leída la definición de una palabra del crucigrama, no podrás pasar a otra hasta que la hayas resuelto.

11. Adivina palabras

Aparecerán en la pantalla dos frases incompletas. Teniendo en cuenta que la palabra que falta es la misma para ambas frases, adivina cuál es y escríbela a continuación. SÓCRATES 4000 te informa además del número de letras que forman esa palabra mediante los espacios en blanco que aparecen representados en el espacio de respuesta. Si pulsas la tecla AYUDA, SÓCRATES 4000 te facilitará la primera letra de la palabra.

12. Transforma palabras

Aparecerán dos palabras en la pantalla, separadas por una flecha: a la izquierda una palabra inicial y a la derecha una palabra objetivo o final. Comenzando con la palabra inicial, debes cambiarla letra a letra para acercarte a la palabra objetivo. En cada paso debes cambiar solamente una letra, de manera que formes otra palabra distinta. Escribe la palabra completa y presiona ENTER. Repite este procedimiento hasta que llegues a la palabra objetivo. Por ejemplo: en la pantalla aparece tuna → laca, y debajo la palabra "tuna" para empezar el juego. Debes escribir "luna", de manera que has cambiado la "t" por la "l", y presionar ENTER. Después puedes cambiar la "u" por una "a" y escribir "lana". Por último debes escribir la palabra objetivo: "laca". Presiona ENTER después de cada palabra. Puedes llegar a la palabra final mediante 2, 3 ó 4 pasos. Pueden existir en cada paso diversas opciones de respuesta, pero sólo una será la elegida por tu SÓCRATES 4000. Esa es la que debes adivinar. Podrás en cualquier momento cambiar de nivel pulsando la tecla NIVEL y el número del nivel deseado:

NIVELES 1 y 2: Castellano.

NIVEL 3: Inglés.

NOTA: Debes tener en cuenta que es preciso alcanzar la palabra final mediante el menor número de pasos posible. En TRANSFORMA PALABRAS no contarás con la posibilidad de AYUDA pero sí te facilitará la RESPUESTA correcta al solicitarla.

13. Categorías

En esta actividad debes elegir de entre un listado de palabras, aquellas que se asocian, por su significado, al concepto que se propone. Tu SÓCRATES 4000 te indicará el número de respuestas (palabras) de esa misma categoría que deberás buscar en la lista que comenzará a desplazarse por la pantalla bajo la palabra propuesta. Usando el ratón puedes moverte entre las palabras y seleccionarlas presionando el botón del ratón. También puedes seleccionar una palabra presionando ENTER cuando esta se encuentra justo debajo de la palabra propuesta.

El ordenador te irá indicando si tu elección es correcta o no, y en caso de serlo, cuántas palabras te quedan para completar esa categoría. En CATEGORÍAS no contarás con la posibilidad de AYUDA pero sí te facilitará la RESPUESTA correcta al solicitarla.

14. Memorión

¡Prueba tu memoria! En este juego cuentas con una actividad diferente en cada nivel:

- NIVEL 1: MEMORIÓN NÚMEROS
- NIVEL 2: MEMORIÓN PALABRAS
- NIVEL 3: MEMORIÓN (INGLÉS)

Selecciona el nivel deseado. Un número o una palabra aparecerá en pantalla por un instante. Escribe ese mismo número o palabra y presiona la tecla ENTER. A continuación dos números o palabras aparecerán sucesivamente en pantalla. Escríbelos en su orden, presionando ENTER después de cada uno. El juego continuará de esta manera hasta que cometas un error o hasta que seas capaz de recordar una secuencia de 10 números o palabras.

En el MODO 2 JUGADORES, la competición termina cuando uno de los dos jugadores comete un fallo. Asimismo, si se solicita la respuesta el juego se da por terminado.

15. Figuras literarias

Aparecerá en la pantalla una frase que contiene una figura literaria, la cual estará resaltada en mayúsculas. Introduce el nombre de esa figura literaria y presiona la tecla ENTER. Si necesitas ayuda, la tecla AYUDA te mostrará tres posibles respuestas. Presiona 1, 2 ó 3 para elegir la que consideres acertada. Las posibles figuras literarias que habrás de descubrir existen: metáforas, hipérbolos, personificaciones y símiles.

16. Refranes/Acertijos

En este juego cuentas con una actividad diferente en cada nivel:

- NIVEL 1: REFRANES
- NIVEL 2: ACERTIJOS
- NIVEL 3: ACERTIJOS EN INGLÉS

Si eliges REFRANES, aparecerá en la pantalla un refrán al que le falta una palabra. Escribe la palabra que lo completa y presiona la tecla ENTER. En el caso de ACERTIJOS, escribe la palabra (sólo una palabra) que soluciona el ACERTIJO y presiona ENTER. En los tres casos, SÓCRATES 4000 te dará el número de letras que forman esa palabra mediante los espacios en blanco que aparecen representados. Si pulsas la tecla AYUDA, SÓCRATES 4000 te facilitará la primera letra de la palabra.

17. Analogías

En este juego cuentas con:

- NIVELES 1 y 2: ANALOGÍAS EN CASTELLANO
- NIVEL 3: ANALOGÍAS EN INGLÉS

En todos los niveles aparecerán en la pantalla una analogía que has de completar. Escribe la palabra que consideres conveniente y presiona la tecla ENTER. SÓCRATES 4000 te ayudará proporcionando la primera letra y el número de letras que componen la palabra. Por ejemplo: en la pantalla aparece: día : sol noche : l _ _ _ La palabra "luna" completaría correctamente esta analogía.

NOTA: Si pulsas la tecla AYUDA, SÓCRATES 4000 te facilitará la segunda letra de la palabra buscada.

18. Análisis gramatical

En este juego cuentas con una actividad diferente en cada nivel:

- NIVEL 1: ANÁLISIS MORFOLÓGICO Aparecerá una frase con una de las palabras en letras mayúsculas. Esta es la palabra de la cual debes escribir su función morfológica –es decir: sustantivo, adjetivo, artículo, pronombre, verbo, adverbio, conjunción, preposición o interjección– según corresponda.
- NIVEL 2: ANÁLISIS SINTÁCTICO Aparecerá una frase con un grupo de palabras escritas en letras mayúsculas. Deberás descubrir su función sintáctica –es decir: sujeto, predicado, núcleo del sujeto, predicativo, c. agente, c. directo, c. indirecto, c. circunstancial o c. del sujeto– según corresponda.
- NIVEL 3: ANÁLISIS MORFOLÓGICO (INGLÉS) En el ANALISIS MORFOLÓGICO (INGLÉS), aparecerá una frase en inglés con una de las palabras en letras mayúsculas. Esta es la palabra de la cual debes escribir su función morfológica –es decir: article, noun, pronoun, adverb, adjective, preposition, conjunction or verb– según corresponda. Introduce la respuesta y presiona ENTER. La tecla AYUDA te mostrará tres posibles respuestas. Presiona 1, 2 ó 3 para elegir la que consideres acertada. NOTA: Para responder correctamente, introduce tu respuesta escrita exactamente como aparece en la enumeración de funciones morfológicas y sintácticas citada arriba.

19. Chequeo ortográfico

Escribe la palabra que quieres comprobar ortográficamente y presiona ENTER. SÓCRATES 4000 la buscará en su diccionario. Si la palabra es correcta, aparecerá ¡CORRECTO! en la pantalla. Si la palabra está mal escrita, SÓCRATES 4000 te mostrará una lista con diversas opciones que podrían corresponder a la ortografía correcta de la palabra. Utiliza el ratón o las flechas verticales de desplazamiento para ir mirando en la lista, hasta que encuentres la palabra que estabas buscando o hasta que aparezca en pantalla FIN DE LISTA. Podría aparecer el mensaje: LO SIENTO, si es que la palabra que has escrito difiere notablemente de la ortografía correcta y no se asemeja a ninguna otra palabra. Si es así, inténtalo de nuevo probando a escribir la palabra de otra manera. Si quieres empezar con otra palabra distinta o salir de una lista de palabras, presiona la tecla BORRAR. Asimismo podrás comprobar la ortografía de palabras en inglés. NOTA: Para esta actividad se usa un diccionario de más de 35000 palabras en castellano y 5000 en Inglés. Por tanto puede haber palabras que, aún escritas correctamente por ti, no existan en el listado. No será que son incorrectas, sino que no se hallan presentes en el diccionario.

MATEMÁTICAS

1. Suma

En la pantalla aparecerá una suma de manera aleatoria. Escribe la respuesta correcta de derecha a izquierda y presiona ENTER.

2. Resta

En la pantalla aparecerá una resta de manera aleatoria. Escribe la respuesta correcta de derecha a izquierda y presiona ENTER.

3. Multiplicación

En la pantalla aparecerá una multiplicación. Escribe el resultado de derecha a izquierda y presiona la tecla ENTER.

4. División

En la pantalla aparecerá una división. Escribe el resultado y presiona ENTER.

5. Problemas de álgebra

En este juego cuentas con una modalidad diferente de problemas en cada nivel:

- NIVEL 1: PROBLEMAS DE UNIDADES DE MEDIDA
- NIVEL 2: PROBLEMAS QUE EXIGEN PLANTEAR ECUACIONES
- NIVEL 3: PROBLEMAS EN INGLÉS

En la pantalla aparecerá un problema. Escribe la solución y presiona la tecla ENTER. Si necesitas ayuda, la tecla AYUDA te mostrará tres posibles soluciones. Presiona 1, 2 ó 3 para elegir la que consideres acertada.

6. Descubre el signo

Una relación matemática a la que le falta un signo aparecerá en la pantalla. Elige uno de los signos que aparecen moviéndose en la pantalla, y presiona ENTER cuando dicho signo se encuentre exactamente encima del espacio que le corresponde. También puedes seleccionar el signo con el puntero del ratón que aparece en pantalla y pulsando el botón izquierdo de éste.

7. Calculadora

La calculadora del SÓCRATES 4000 funciona igual que una calculadora real. Utiliza los números de la parte superior del teclado y las ocho teclas de debajo, especialmente marcadas en la segunda línea con símbolos matemáticos. Introduce una operación y presiona la tecla (=) (y la tecla $\frac{1}{x}$) para acceder al igual, es decir, para que aparezca el resultado. Para limpiar la pantalla, usa la tecla que está inmediatamente a la izquierda de la barra espaciadora $\frac{1}{x}$.



Suma



Resta



Multiplicación



División

Funciones de memoria:



Aparecerá en la pantalla el número almacenado en la memoria.



Borra el número almacenado en memoria.



Resta el número en pantalla de la memoria.



Suma el número a la memoria.

8. Ecuaciones

En esta actividad se te propondrán ecuaciones que debes de resolver, desde las más simples hasta ecuaciones complejas que te exigirán varios cálculos. Escribe la respuesta pedida y presiona ENTER. En ECUACIONES no contarás con la posibilidad de AYUDA pero sí te facilitará la RESPUESTA correcta al solicitarla.

9. Problemas de geometría

En este juego cuentas con una modalidad diferente de problemas en cada nivel:

- NIVEL 1: PROBLEMAS DE PERÍMETROS Y ÁREAS
- NIVEL 2: PROBLEMAS DE VOLUMEN Y CAPACIDAD
- NIVEL 3: PROBLEMAS DE DISTANCIAS Y TIEMPOS

En la pantalla aparecerá un problema de la materia correspondiente a la modalidad que elijas. Escribe la solución y presiona ENTER. Si necesitas ayuda, presiona la tecla AYUDA y aparecerán tres posibles soluciones. Elige la que consideres acertada presionando 1, 2 ó 3. NOTA: Ten en cuenta que deberás escribir los decimales pulsando el signo de coma ortográfico.

TRIVIAL

1. Historia

En esta actividad se repasan los conocimientos de Historia que se poseen mediante cuestiones de Trivial. Una pregunta de trivial, referente a Historia, aparecerá en la pantalla. Introduce la respuesta y presiona la tecla ENTER. Si necesitas ayuda, la tecla AYUDA te mostrará tres posibles respuestas. Presiona 1, 2 o 3 para elegir la que consideres acertada.

2. Naturaleza

En esta actividad se repasan los conocimientos sobre la Naturaleza que se poseen, mediante cuestiones de Trivial. Una pregunta de trivial, referente a la Naturaleza, aparecerá en la pantalla. Introduce la respuesta y presiona la tecla ENTER. Si necesitas ayuda, la tecla AYUDA te mostrará tres posibles respuestas. Presiona 1, 2 o 3 para elegir la que consideres acertada.

3. Ciencias

En esta actividad se repasan los conocimientos de Ciencias que se poseen, mediante cuestiones de Trivial. Una pregunta de trivial, referente a Ciencias, aparecerá en la pantalla. Introduce la respuesta y presiona la tecla ENTER. Si necesitas ayuda, la tecla AYUDA te mostrará tres posibles respuestas. Presiona 1, 2 o 3 para elegir la que consideres acertada.

4. General

En esta actividad se repasan los conocimientos de cultura general que se poseen, mediante cuestiones de Trivial. Se abordan principalmente cuestiones de literatura, cine, etc. Una pregunta de trivial de cultura general, aparecerá en la pantalla. Introduce la respuesta y presiona la tecla ENTER. Si necesitas ayuda, la tecla AYUDA te mostrará tres posibles respuestas. Presiona 1, 2 ó 3 para elegir la que consideres acertada.

5. Geografía

En esta actividad se repasan los conocimientos de Geografía que se poseen, mediante cuestiones de Trivial. Una pregunta de trivial, referente a Geografía, aparecerá en la pantalla. Introduce la respuesta y presiona la tecla ENTER.

Si necesitas ayuda, la tecla AYUDA te mostrará tres posibles respuestas. Presiona 1, 2 o 3 para elegir la que consideres acertada.

JUEGOS

1. Coordenadas gráficas

Aparecerá en la pantalla un gráfico de coordenadas vacío, que tiene un dibujo oculto. En la parte derecha se leerá: ULT: (), SIG: () y POS: (), que corresponden a las palabras ÚLTIMO, SIGUIENTE y POSICIÓN, respectivamente. Utilizando el ratón o las flechas de desplazamiento mueve el cursor al punto cuyas coordenadas son indicadas en SIG. Presiona ENTER. Por ejemplo, si las coordenadas indicadas son: ULT (1,1) y SIG (1,3), mueve el cursor hasta las coordenadas (1,3) y presiona ENTER. La posición que tienes en cada momento te será indicada por las coordenadas de POS. Esta información te ayudará a moverte con facilidad. Cuando presiones ENTER en las coordenadas correctas, un trazo de dibujo aparecerá en la pantalla. Sigue jugando de este modo hasta que completes el dibujo, y la palabra correspondiente a esa figura aparecerá en pantalla.

2. Guerra de barcos

En esta actividad compite en una "Guerra de Barcos" contra tu SÓCRATES 4000 o contra un amigo. Para ello introduce las coordenadas de los barcos y prepárate para la batalla. Coloca tus tres barcos en el gráfico de coordenadas. El primer barco que tienes que colocar es el Crucero, que ocupa cuatro espacios en el mapa. Colócate en los dos extremos del barco y presiona ENTER en cada uno de ellos (asegúrate de que hay 4 espacios entre los dos puntos en los que vas a presionar ENTER).

Puedes colocar el barco en posición horizontal o vertical. Los otros dos barcos son la Corbeta y la Fragata. Procede del mismo modo para colocarlos en el mapa, teniendo en cuenta que la Corbeta ocupa tres espacios y la Fragata dos.

Después de situar los barcos, SÓCRATES 4000 te dará una oportunidad para cambiarlos de posición. En la pantalla aparecerá "Correcto" ¿S/N?. Presiona "N" si quieres cambiar la posición de los barcos o presiona "S" si quieres comenzar a jugar.

El objetivo es bombardear los barcos de tu oponente, utilizando las flechas de desplazamiento (o el ratón) para definir las coordenadas y presionando ENTER. Un mensaje te dirá si has tocado o no el barco del enemigo.

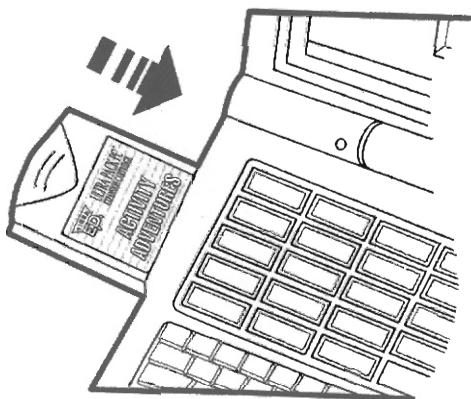
Recibirás 50 puntos por hundir el Crucero de tu oponente, 30 puntos por la Corbeta y 20 por la Fragata. El juego terminará cuando hundas los tres barcos de tu contrincante, cuando él hunda tus tres barcos o después de 10 intentos de ambas partes. ¡Buena suerte!

16. CARTUCHOS DE AMPLIACIÓN

Tu SÓCRATES 4000 te ofrece la posibilidad de utilizar cartuchos adicionales que se venden separadamente. Para usar un cartucho, sigue estos pasos:

1. Apaga tu SÓCRATES 4000.
2. Empuja suavemente el cartucho en la disketera, que se encuentra en el lado izquierdo de la base de la unidad. La etiqueta del cartucho debe mirar hacia arriba y el extremo abierto del cartucho es el que debe ser introducido en la unidad.
3. Enciende ahora tu SÓCRATES 4000.
4. Presiona la tecla CARTUCHO del cuadro de selección de actividades.

NOTA: Cuando adquieras un cartucho, sigue el manual de instrucciones que se incluye en su caja.



17. RESOLVIENDO PROBLEMAS

En el caso de observar cualquier problema en el funcionamiento del ordenador, compruebe lo siguiente:

1. Compruebe la conexión de las pilas y asegúrese de que las pilas estén correctamente colocadas.
2. Cambie las pilas:
 - Funciona con 6 pilas AA/LR6
 - Se recomienda el uso de pilas alcalinas.
3. Compruebe que la tapa del compartimento de las pilas esté completamente cerrada.
4. Si está utilizando un adaptador, asegúrese de que esté conectado correctamente.

18. CUIDADO Y MANTENIMIENTO



Utiliza un paño húmedo para limpiar tu SÓCRATES 4000.

No espongas a tu SÓCRATES 4000 a la luz directa del sol ni a fuentes de calor.

Extrae las pilas del compartimento si no vas a utilizar tu SÓCRATES 4000 durante un período prolongado de tiempo.



No utilices ningún disolvente químico para limpiar tu SÓCRATES 4000.

No derrames líquidos sobre tu SÓCRATES 4000.

No lo utilices en espacios exteriores.

No lo introduzcas en el agua.