

ATIVIDADES PROGRAMADAS

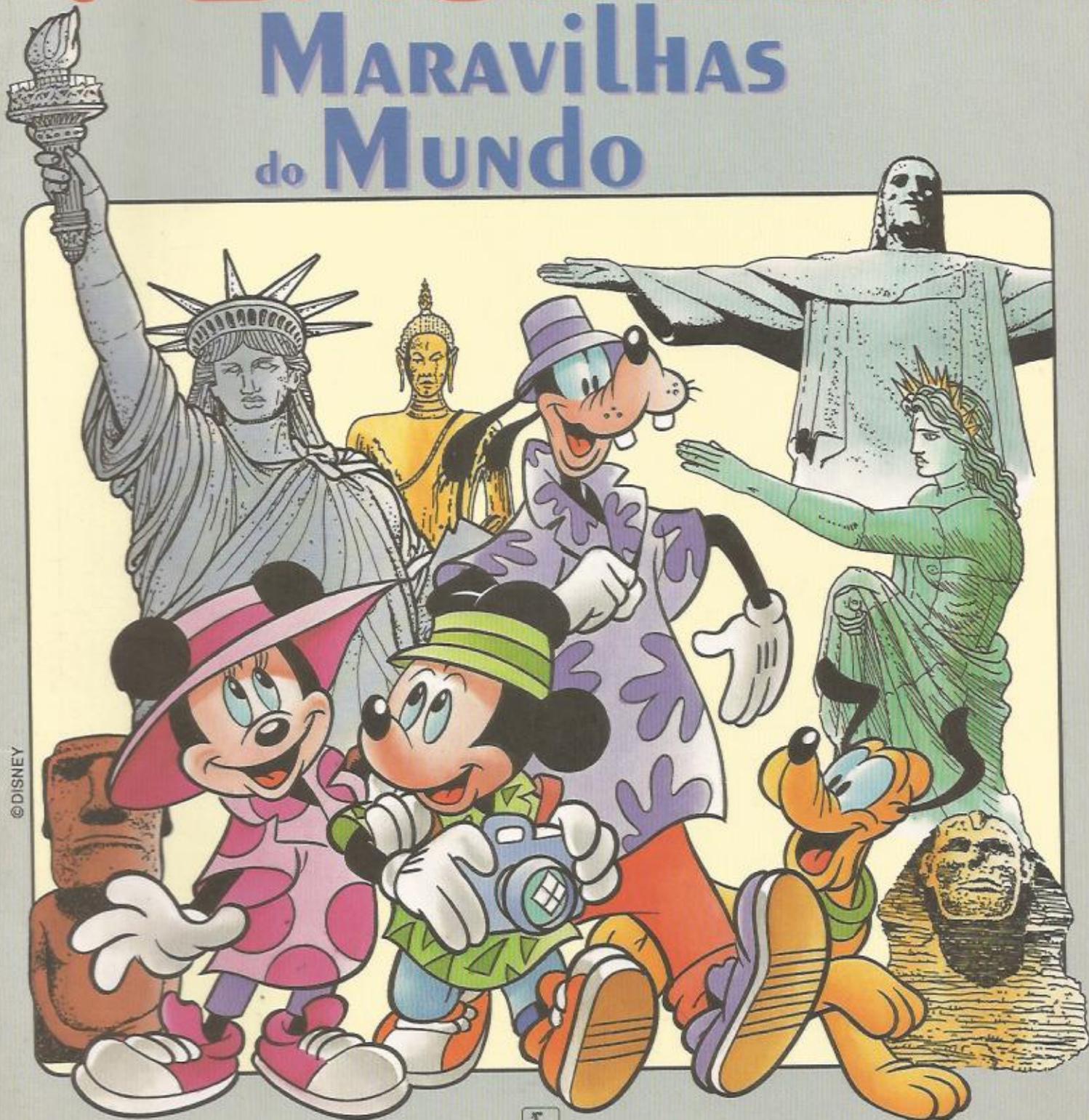
A partir de 7 anos



ESPECIAL

PENSE BEM

MARAVILHAS do Mundo



© DISNEY

NOVA



CULTURAL

© 1987 Video Technology Electronics Ltd.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

SMART START™ (Título original da obra)
é uma marca registrada da
Video Technology Ind., Inc. U.S.A.
© 1995, Círculo do Livro Ltda.
Direitos cedidos pela TEC TOY -
Indústria de Brinquedos S.A.,
licenciada pela Video Technology Ind.

Edição organizada pelo
Círculo do Livro Ltda.
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901
São Paulo, SP - Brasil
(Art. 15 da Lei 4988 de 14/12/1973.)

Texto: Regina Gomes de Sousa
Ilustrações: MW Editora e ilustrações Ltda.

Impressão e acabamento: Gráfica Círculo

PENSE BEM

PENSE BEM é uma série de livros de atividades destinadas a crianças de 6 a 12 anos. Com eles, vocês se divertem e, ao mesmo tempo, aprendem noções básicas de cores, formas, números, palavras etc. Os livros podem ser utilizados com o equipamento eletrônico **PENSE BEM** ou sem ele.

Com o equipamento eletrônico **PENSE BEM**

Cada livro é dividido em cinco seções de atividades, mais uma (Programa 6) de avaliação geral. Cada programa pode ser feito separadamente.

1. Para começar, leia atentamente as instruções que estão na abertura do programa escolhido. Pressione as teclas indicadas na ordem correta. Imediatamente aparecerá no visor do **PENSE BEM** o número da primeira questão a ser respondida.

2. Cada questão apresenta quatro possibilidades de resposta. Selecione aquela que lhe parece certa e pressione a tecla do equipamento que tem a mesma cor da resposta escolhida. Se você acertou, o **PENSE BEM** passará à questão seguinte; se você errou, ele repetirá a pergunta.

IMPORTANTE: responda as questões na ordem em que elas aparecem no visor.

3. Depois de terminar as atividades de uma seção, automaticamente aparecerá no visor a contagem dos pontos. Escreva, no lugar indicado no livro, quantos pontos você fez.

Sem o equipamento eletrônico

Assinale as respostas certas e conte 1 ponto para cada acerto. Escreva, no lugar indicado no livro, no final de cada seção, quantos pontos você fez. Repita duas ou três vezes cada seção, depois peça ao papai para fazer trinta perguntas, escolhendo-as ao acaso. Dispense a última seção (Programa 6).

Para brincar com seus amiguinhos

Se você quer jogar com seus amiguinhos para ver quem sabe mais, cada um deve responder sozinho a um Programa inteiro. Marque os pontos que cada um fez no final da seção, no lugar indicado no livro. Veja quem fez mais pontos.

Programa 1

Para entrar este programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

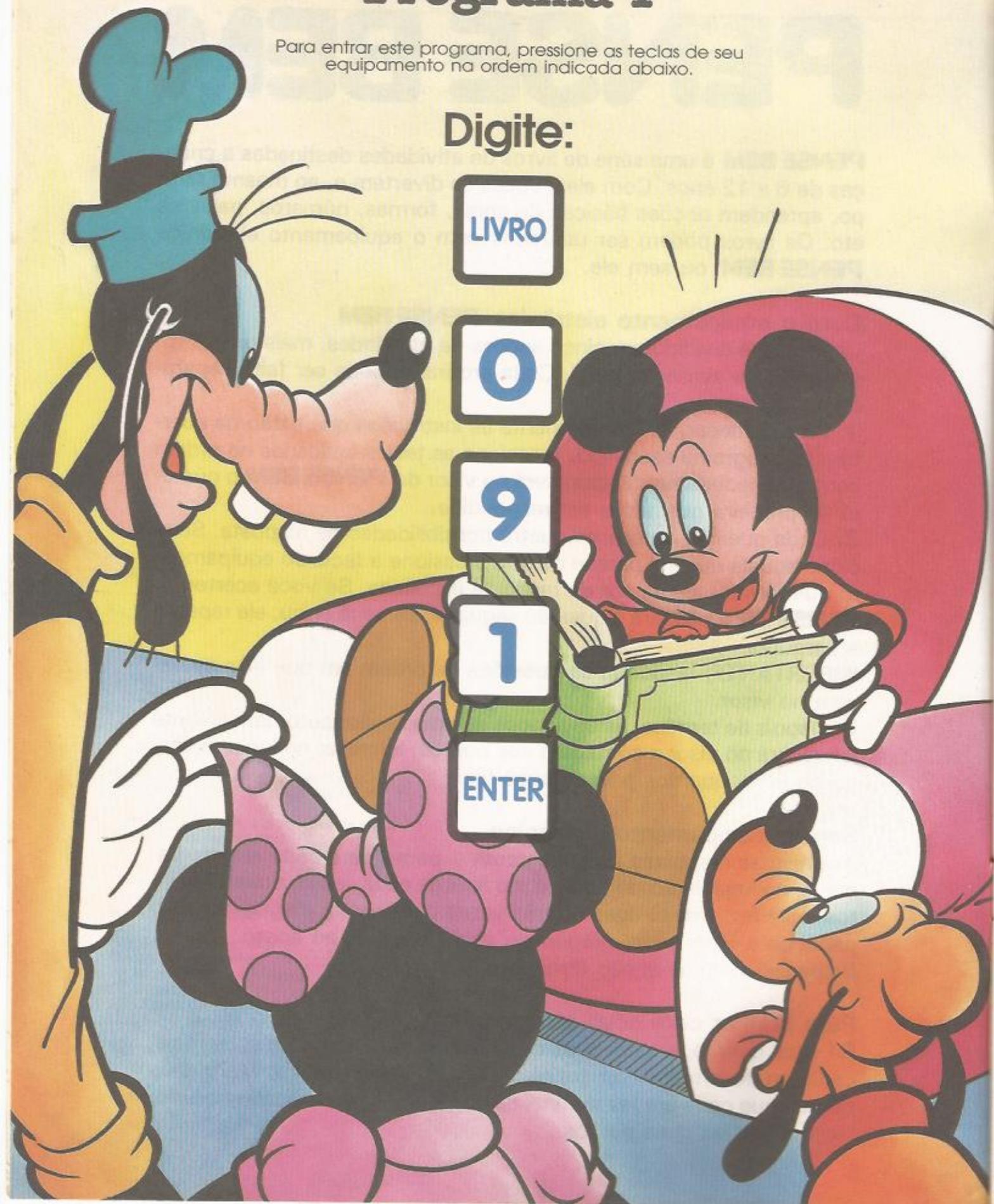
LIVRO

0

9

1

ENTER



As Maravilhas do Mundo Antigo



Mickey ficou entusiasmado quando leu num velho livro a história das Sete Maravilhas do Mundo. Há mais de 2 mil anos, um escritor da Grécia Antiga fez uma lista das construções mais grandiosas daquele tempo.



Agora observe o mapa e complete:

- As Pirâmides foram construídas no
 - Egito
 - Paquistão
 - Brasil
 - Ártico
- Os Jardins Suspensos ficavam na
 - Babilônia
 - Patolândia
 - Índia
 - Austrália
- Zeus era o rei dos deuses adorados pelos
 - pigmeus
 - japoneses
 - chineses
 - gregos
- O Colosso de Rodes era uma estátua
 - pequena
 - minúscula
 - enorme
 - de plástico
- O templo era um lugar onde as pessoas iam para
 - fazer compras
 - adorar os deuses
 - tomar banho
 - jogar bola
- "Mausoléu" é o mesmo que
 - baralho
 - monumento
 - cinema
 - pizza

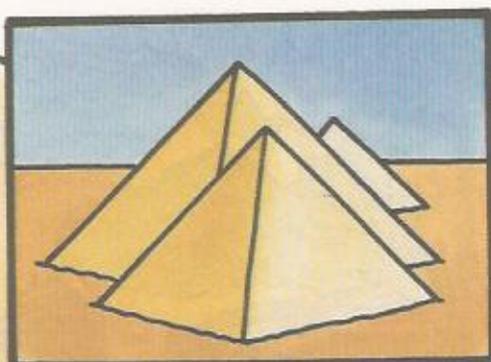
As pirâmides



Mickey, Minnie e Pluto foram ao Egito para conhecer as pirâmides. Veja só quanta coisa eles aprenderam sobre essas enormes construções de pedra, erguidas há quase 5 mil anos!

7 As pirâmides foram construídas no

- espaço
- campo
- deserto
- mar



8 Dentro das pirâmides foram enterrados os, que eram os reis do Egito Antigo.

- caçadores
- farofas
- escravos
- faraós

9 A maior delas é a de Giza.

- Pirâmide de Ouro
- Mini-Pirâmide
- Torre Azul
- Grande Pirâmide

10 Um arqueólogo é um cientista que estuda

- insetos
- civilizações antigas
- plantas
- estrelas

11 Dentro das pirâmides, os arqueólogos encontraram muitos objetos que pertenciam aos faraós. Quais eram eles?

- jóias, instrumentos musicais e equipamentos de caça
- relógios, computadores e clips de papel
- geladeiras, óculos e videogames
- automóveis, trens e bicicletas

12 Qual destas formas lembra uma pirâmide?

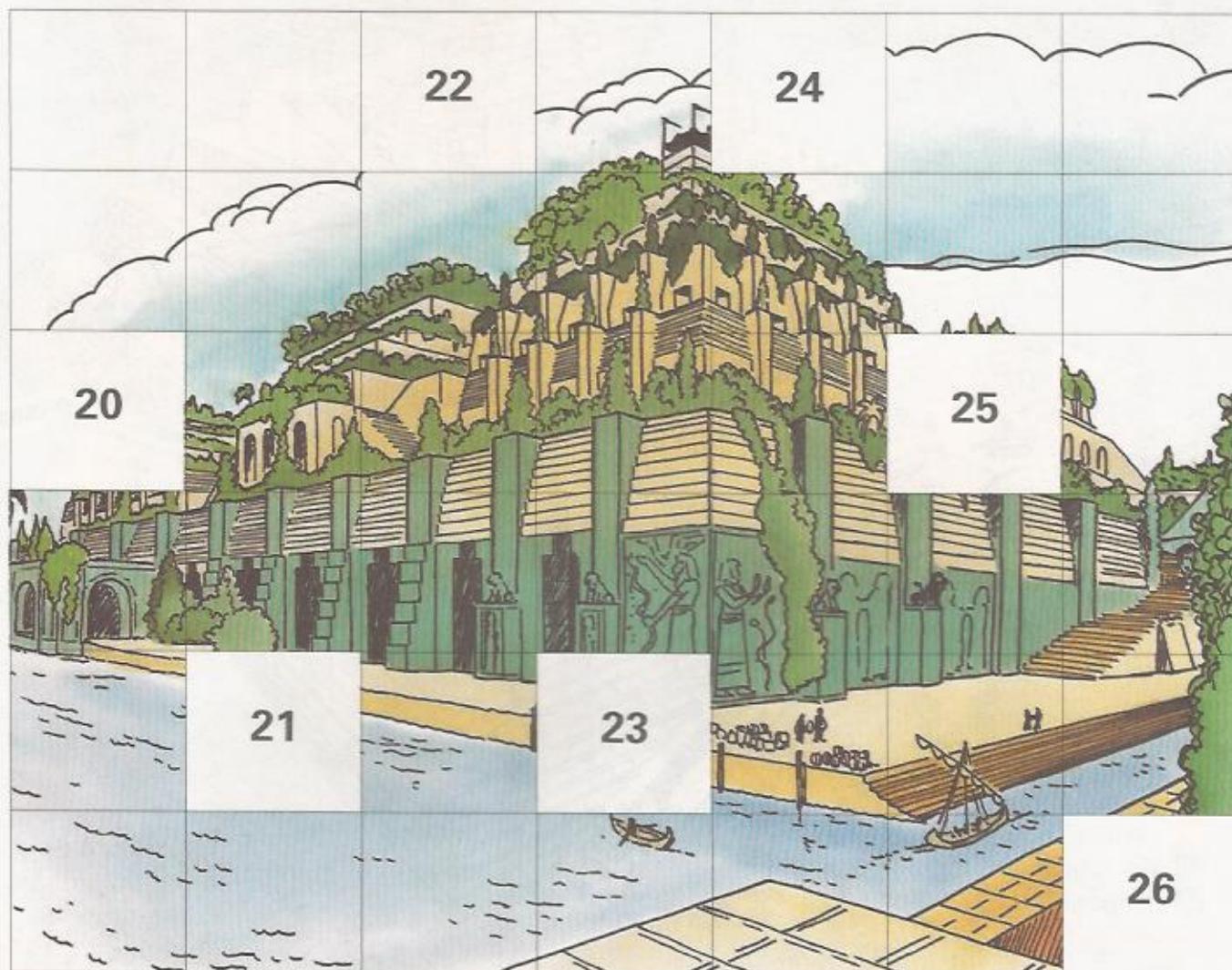


Os Jardins da Babilônia

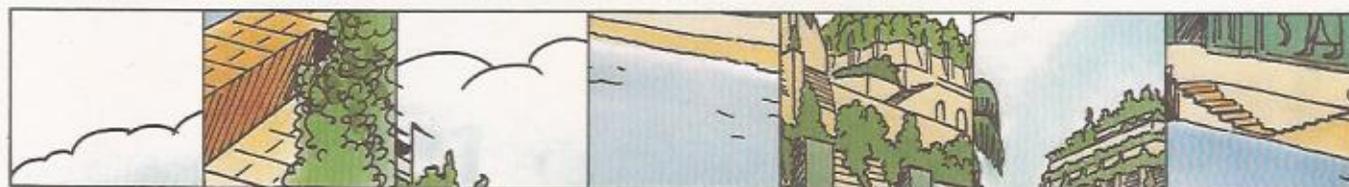


No século 9 a.C., o rei Nabucodonosor mandou construir um jardim maravilhoso para sua esposa, a rainha Amittis. Minnie achou essa história muito romântica e quis conhecer o famoso jardim. Só que ele não existe mais!

Ajude Minnie a completar o quebra-cabeça e veja como eram os jardins suspensos onde a rainha gostava de passear.



A B C D E F G



- | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|
| 20 | A | 21 | D | 22 | B | 23 | D | 24 | A | 25 | F | 26 | B |
| | B | | F | | C | | E | | C | | B | | C |
| | F | | G | | A | | G | | G | | A | | F |
| | C | | A | | F | | B | | D | | E | | A |

Teste seus conhecimentos



27 Quantas sílabas tem o nome do rei Nabucodonosor que mandou construir os Jardins Suspensos da Babilônia?

- 5
- 6
- 4
- 7

28 Quando se escreve **século 9 a.C.**, o que significa **a.C.**?

- Antes de Cristo
- Alfa Centauro
- Depois de Cristo
- Corrente Alternada

29 A Babilônia era a capital da

- Grécia
- Mesopotâmia
- Itália
- Espanha

30 A região onde ficava a Babilônia, atualmente é o

- Alasca
- Rússia
- Japão
- Iraque



Scoreboard graphic with a film strip border and a robot character on the left.

Nome	Pontos	Programa
		1

Programa 2

Para entrar este programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

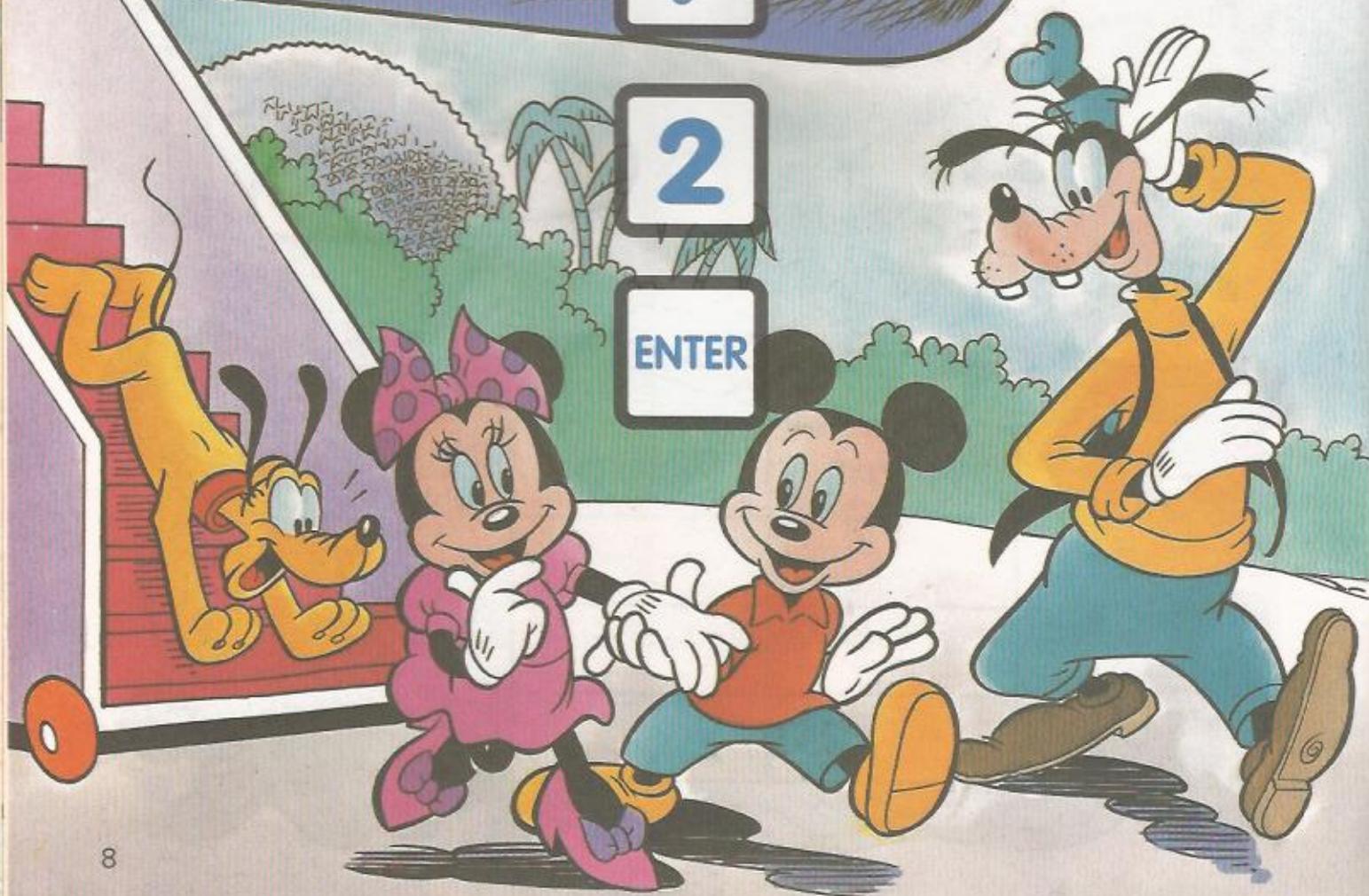
LIVRO

0

9

2

ENTER

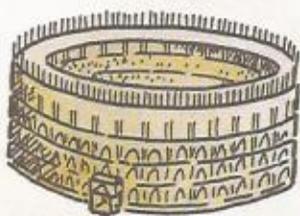


Diversão para o povo

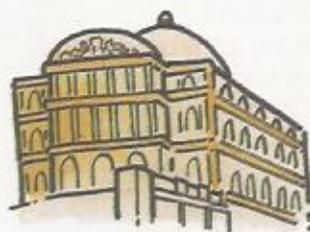


Aqui estão algumas construções antigas e modernas que têm algo em comum: todas elas foram feitas para o divertimento das pessoas. Você é capaz de identificar todas elas?

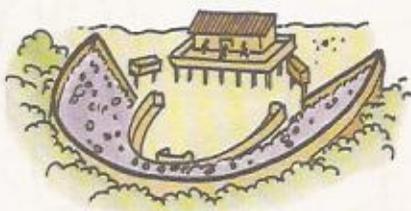
31 ■ D
■ H
■ A
■ C



37 ■ A
■ D
■ C
■ B



32 ■ E
■ A
■ F
■ C



38 ■ H
■ A
■ G
■ E



33 ■ A
■ F
■ G
■ B



34 ■ B
■ C
■ G
■ D



35 ■ F
■ A
■ C
■ E



36 ■ E
■ H
■ G
■ B



- A** Epcot Center, na Disneyworld
- B** Teatro Amazonas, em Manaus
- C** Teatro da Ópera em Sydney, Austrália
- D** Coliseu de Roma, Itália
- E** Playcenter, em São Paulo
- F** Um teatro antigo, na Grécia
- G** Estádio do Maracanã, Rio de Janeiro
- H** Parque do Ibirapuera, em São Paulo

A estátua de Zeus



Mickey e Minnie foram até a cidade de Olímpia, na Grécia, para conhecer a estátua de Zeus. Mas ficaram desapontados, pois essa maravilha do mundo antigo foi destruída. Só por descrições antigas podemos imaginar como era a estátua, que foi feita em 433 a.C. pelo escultor Fídias.

39 Zeus era o dos deuses gregos.

- servo
- pai
- irmão
- rei

40 O corpo da estátua de Zeus era de, um material precioso, proveniente das presas de elefantes.

- mármore
- marfim
- pedra
- louça

41 Os cabelos e a barba eram de, o metal mais precioso.

- ferro
- madeira
- vidro
- ouro

42 Na mão esquerda, Zeus segurava um com uma águia.

- cetro
- centro
- septo
- sétimo

43 Na mão de Zeus havia uma pequena estátua de Nike, a deusa da vitória.

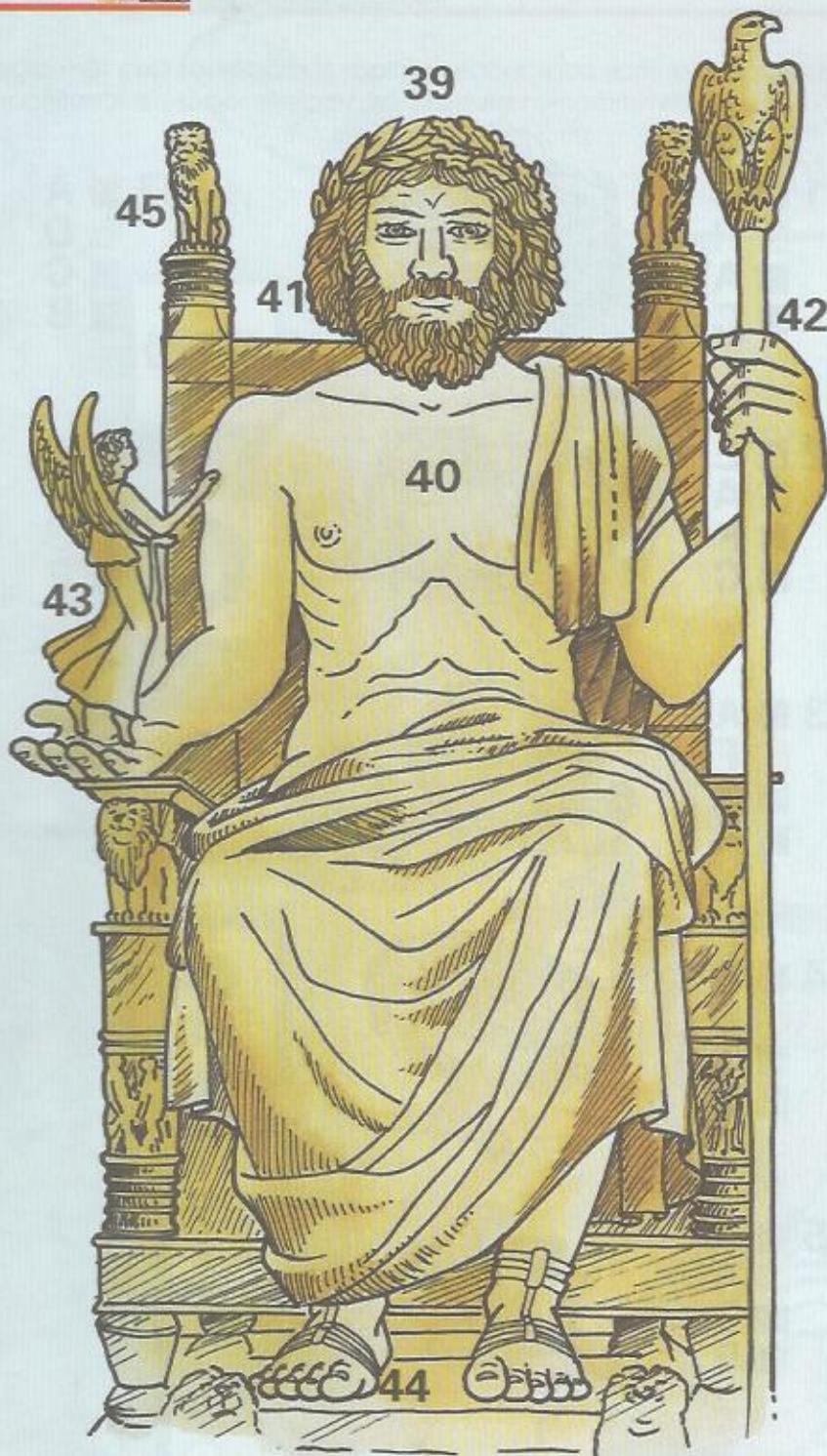
- esquerda
- direita
- dupla
- única

44 Os pés da estátua eram calçados com

- sandálias
- botas
- tênis
- luvas

45 Zeus está sentado em um

- sofá
- trono
- banquinho
- muro



Os Deuses Gregos



Mickey e Minnie leram um livro de mitologia e descobriram muita coisa sobre os deuses gregos. Vamos conhecer alguns deles?



46 Zeus era o da família dos deuses.

CHEFE

GORDO

FEIO

PIOR

47 Apolo era o deus do

CÉU

VENTO

SOL

FOGO

48 Afrodite era a deusa do

AMOR

SONO

DIA

JANTAR

49 Poseidon era o deus do

MAR

VULCÃO

METRÔ

ÔNIBUS

50 Artemisia era a deusa da

LAGOA

CAÇA

FLORES

PRAIA

51 Atena, a filha de Zeus, era deusa da

BELEZA

INFORMÁTICA

SABEDORIA

TRISTEZA

52 Hera, a esposa de Zeus, era a protetora do

CASAMENTO

PARLAMENTO

CORAL

ANIMAL

53 Os gregos acreditavam que os deuses viviam no monte

OLIMPO

EVEREST

FUJIANA

CORCOVADO

Estátuas gigantes



Desde a Antiguidade, artistas de todos os povos do mundo vêm criando estátuas e outras esculturas gigantescas. Conheça algumas delas.

54 A Esfinge, que é a guardiã das pirâmides, tem corpo de leão e rosto

- vegetal
- humano
- animal
- felino

55 Até hoje ninguém sabe quem fez as imensas estátuas da Ilha de, no Pacífico Sul.

- Páscoa
- Natal
- Carnaval
- Bananal

56 A famosa estátua do Cristo está desde 1931 no Morro do, no Rio de Janeiro.

- Urca
- Pão de Açúcar
- Gávea
- Corcovado

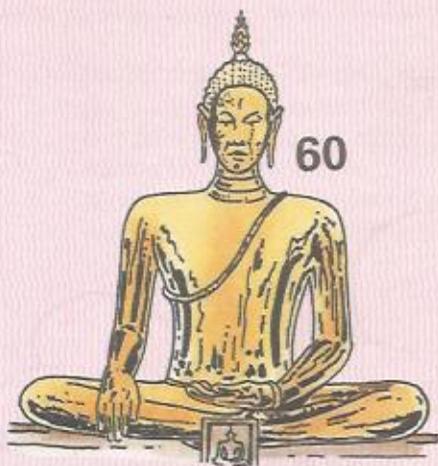
57 A Estátua da Liberdade fica na entrada do porto de

- Recife
- Nova York
- Santos
- Belo Horizonte

58 Com 12 metros de altura, a estátua de Zeus é mais alta que o

- Cristo do Corcovado
- Buda de Ouro
- Colosso de Rodes
- Esfinge





60



59

59 O Colosso de Rodas, uma das 7 Maravilhas do Mundo Antigo, tinha uma coroa parecida com a da

- Esfinge
- Estátua da Liberdade
- rainha
- Buda

60 Este Buda está num templo da Tailândia. É uma das estátuas mais valiosas do mundo, feita de maciço!

- vidro
- chocolate
- ouro
- alumínio



54



56

A decorative graphic featuring a film strip, a camera, and a scoreboard table. The table has three columns: 'Nome', 'Pontos', and 'Programa'. The number '2' is prominently displayed in the center of the graphic.

Nome	Pontos	Programa

Programa 3

Para entrar este programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

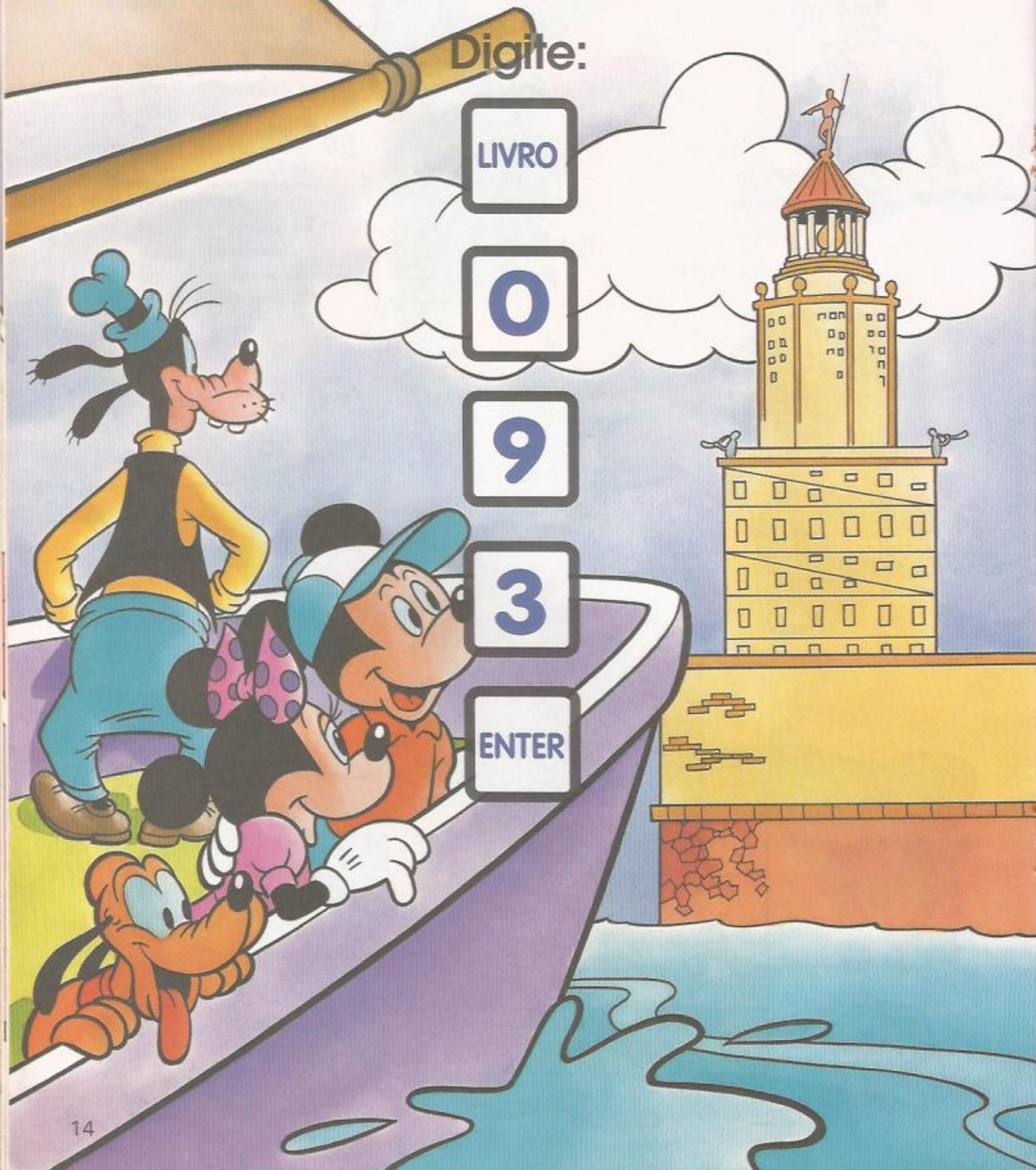
LIVRO

0

9

3

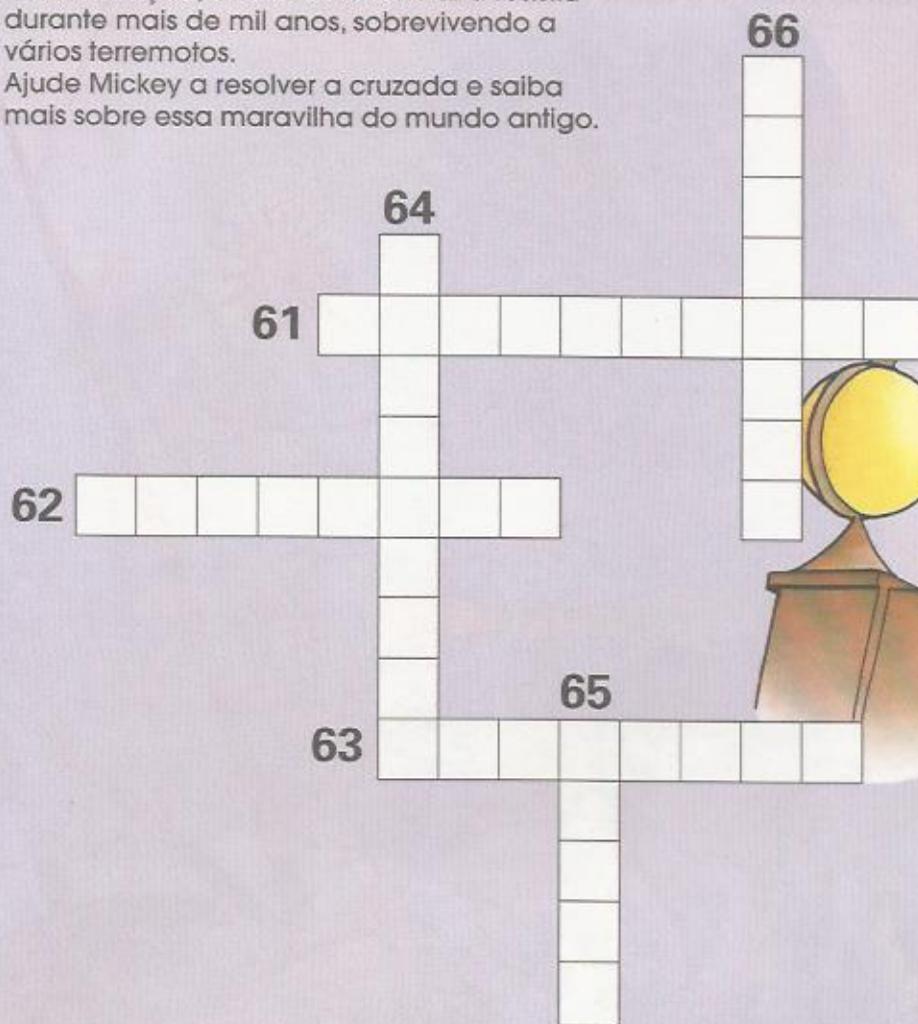
ENTER



O Farol de Alexandria

Terminado em 279 a.C., depois de 20 anos de construção, o farol de Alexandria resistiu durante mais de mil anos, sobrevivendo a vários terremotos.

Ajude Mickey a resolver a cruzada e saiba mais sobre essa maravilha do mundo antigo.



Horizontais

- 61** O farol ficava em frente ao porto de
- 62** No topo do farol, o fogo dia e noite.
- 63** O clarão do fogo era refletido por e guiava os navios.

Verticais

- 64** A cidade de Alexandria foi fundada por, o Grande.
- 65** A cidade ficava na costa do
- 66** Os faróis modernos utilizam luz

- 61** ■ Sergipe
■ Salvador
■ Londres
■ Alexandria

- 62** ■ acordava
■ apagava
■ brilhava
■ dormia

- 63** ■ escadas
■ filmes
■ rodas
■ espelhos

- 64** ■ Nabuco
■ Nero
■ César
■ Alexandre

- 65** ■ Peru
■ Canadá
■ México
■ Egito

- 66** ■ elétrica
■ sonora
■ neon
■ baixa

Faróis modernos



Mickey e Minnie passaram algum tempo tomando conta de um farol. Numa noite de tempestade, eles tiveram muito trabalho! Observe a figura e responda.

67 A noite está muito

- fria
- quente
- escura
- estrelada

68 As ondas estão batendo contra os

- rochedos
- obstáculos
- conchas
- peixes

69 O barco pesqueiro está em

- perigo
- movimento
- nocivo
- alerta

70 A luz do farol os barcos para se afastarem das rochas.

- aciona
- avisa
- estraga
- ilumina

71 Os pescadores lançaram sinais luminosos

- azuis
- verdes
- vermelhos
- amarelos

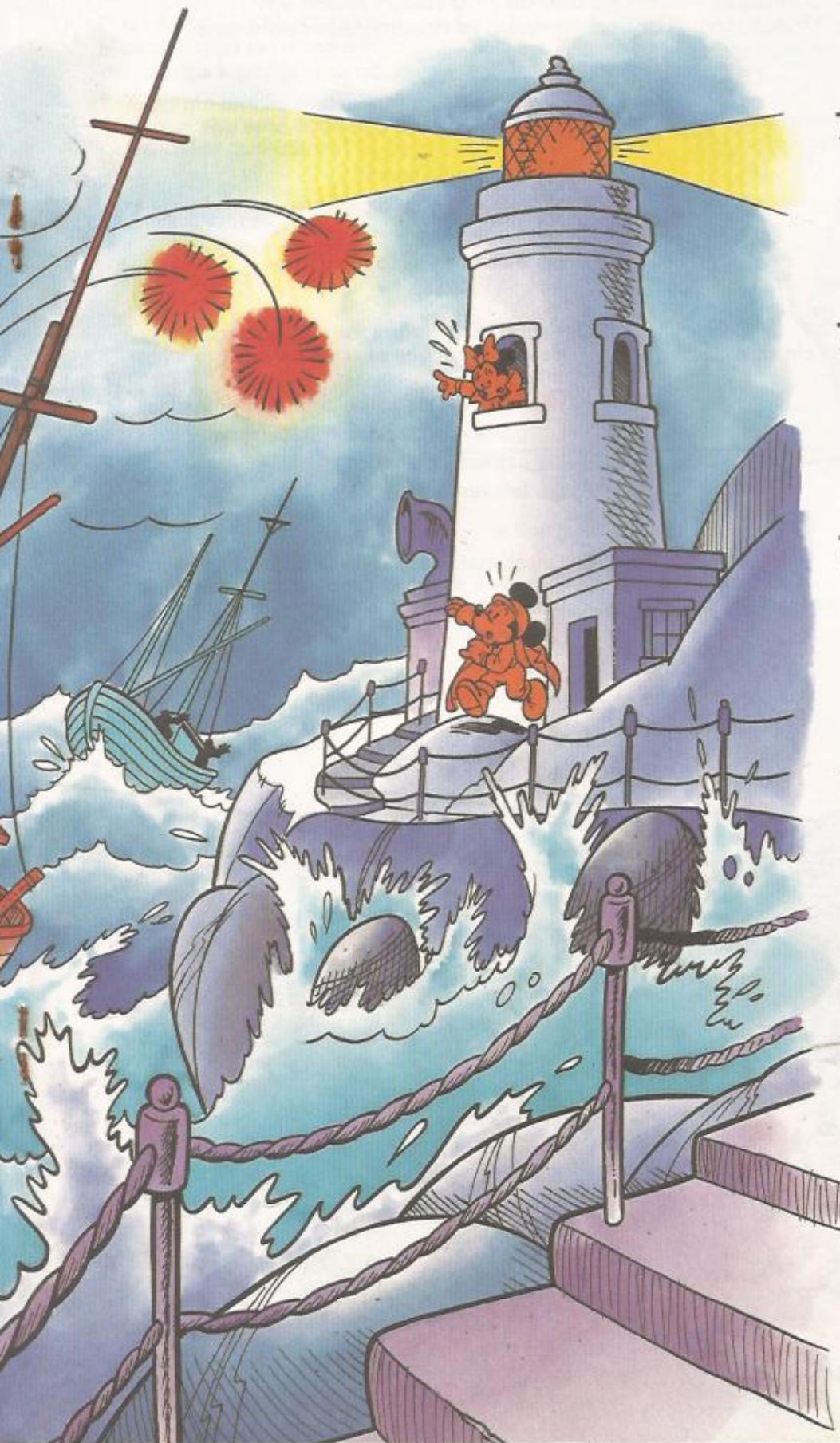
72 Os foguetes indicam que o barco precisa de

- ajuda
- comida
- carinho
- gasolina

73 Perto do farol há um objeto que parece uma enorme buzina: é uma

- sirene
- sereia
- cigana
- sineta





74 Nos dias de nevoeiro, a sirene

- fala
- apita
- grita
- para

75 O da sirene é um aviso para os barcos e navios.

- som
- farol
- calor
- brilho

76 Os automóveis também têm

- asas
- faróis
- pernas
- dentes

77 Eles servem para o caminho quando está escuro.

- molhar
- escurecer
- apagar
- iluminar

78 Na do automóvel há faroletes de luz vermelha.

- capota
- janela
- roda
- traseira

79 Eles se acendem quando o motorista pisa no

- chão
- acelerador
- freio
- sapato

80 Quem toma conta do farol é o

- faraó
- farofeiro
- faroleiro
- farolete

Pluto em Pompéia



Mickey, Minnie e Pluto visitaram as ruínas de Pompéia, no sul da Itália. Essa cidade foi construída no século 6 a.C., perto do vulcão Vesúvio. No ano de 79, o vulcão entrou em erupção e a cidade foi destruída. Muitos séculos depois, Pompéia foi novamente encontrada. Complete as questões e veja como tudo aconteceu.

81 A cidade de Pompéia estava inteirinha, escondida das cinzas do vulcão.

- atrás
- debaixo
- em cima
- do lado

82 Os arqueólogos removeram as cinzas e pedras e encontraram

- casas e ruas
- peixes e estrelas
- árvores e rios
- aves e insetos

83 Veja ao lado a pintura de um que foi encontrada no muro de uma casa de Pompéia.

- girafa
- gato
- peixe
- cachorro

84 Embaixo da pintura estava escrito em latim: CAVE CANEM. O que você acha que isso quer dizer?

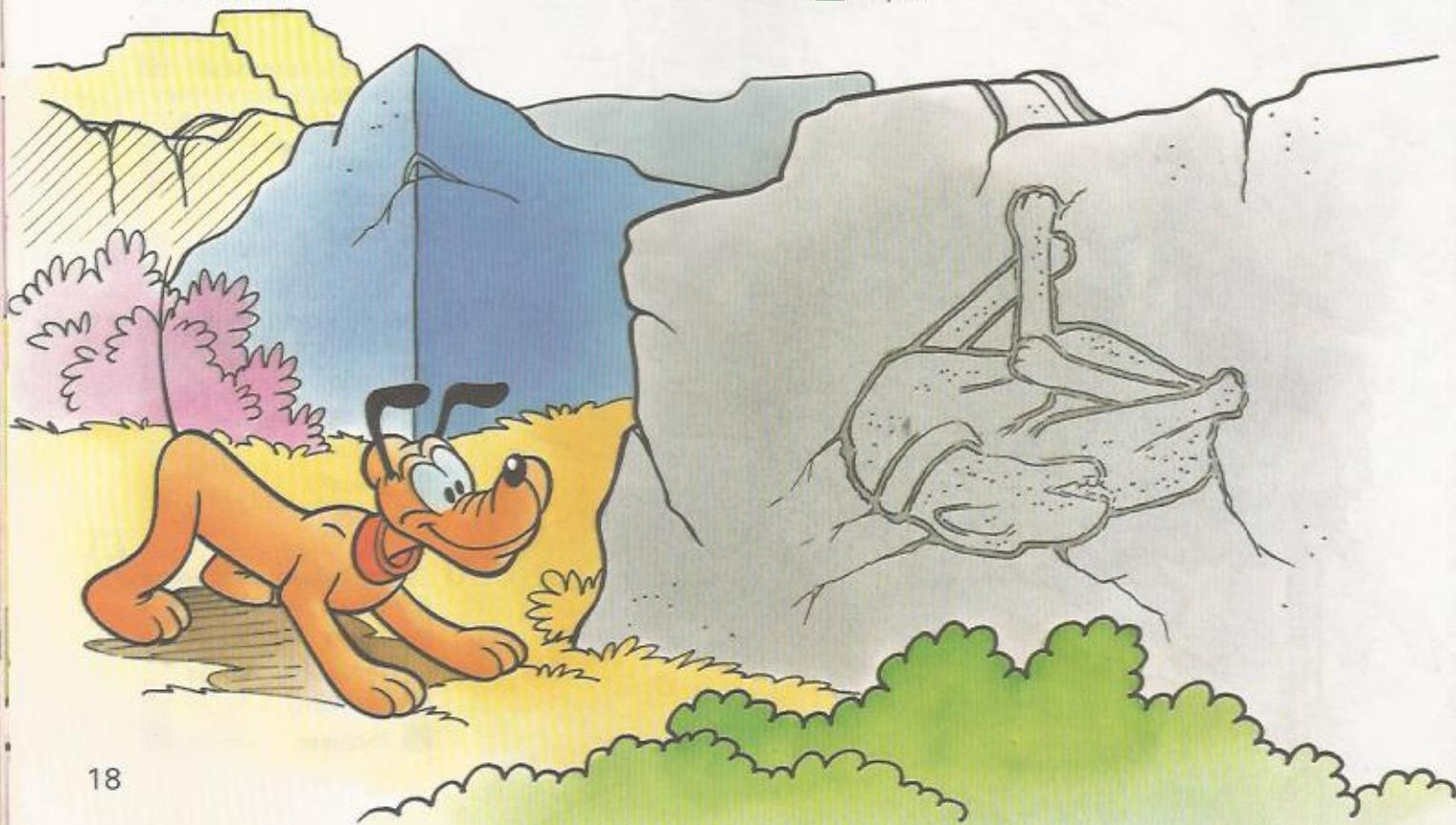
- é proibido fumar
- cuidado com o cachorro
- aluga-se
- aulas de violão e guitarra

85 Vendo essa pintura, os arqueólogos descobriram que as pessoas que moravam em Pompéia

- tinham cães como animais domésticos
- gostavam de comer macarronada
- sabiam pular corda
- falavam alemão

86 Quem mais gostou da visita à Pompéia foi Pluto: ele achou bacana ver a figura de um antepassado de sua

- canina
- turma
- marca
- espécie



Um cartão postal

Minnie enviou este postal para sua amiga Margarida. Mas algumas palavras estão apagadas e Margarida não está entendendo nada! Será que você consegue descobrir as palavras que faltam?



- 87**
- história
 - viagem
 - escola
 - pizza

- 88**
- piscina
 - Muralha
 - igreja
 - estrada

- 89**
- 1995
 - 18
 - 1400
 - 3 a.C.

- 90**
- m
 - cm
 - km
 - kg

Querida Margarida,
estou adorando a ⁸⁷.....!

Esta é a Grande ⁸⁸..... da China.

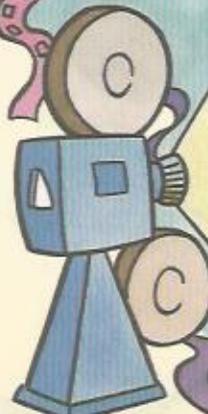
Impressionante, não é? Ela
começou a ser construída no
século ⁸⁹..... e tem mais
de 2 400 ⁹⁰.....!

Beijos da

Minnie



Srta.
Margarida
Rua das Flores, 28
Patópolis



Nome	Pontos	Programa

3

Programa 4

Para entrar este programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

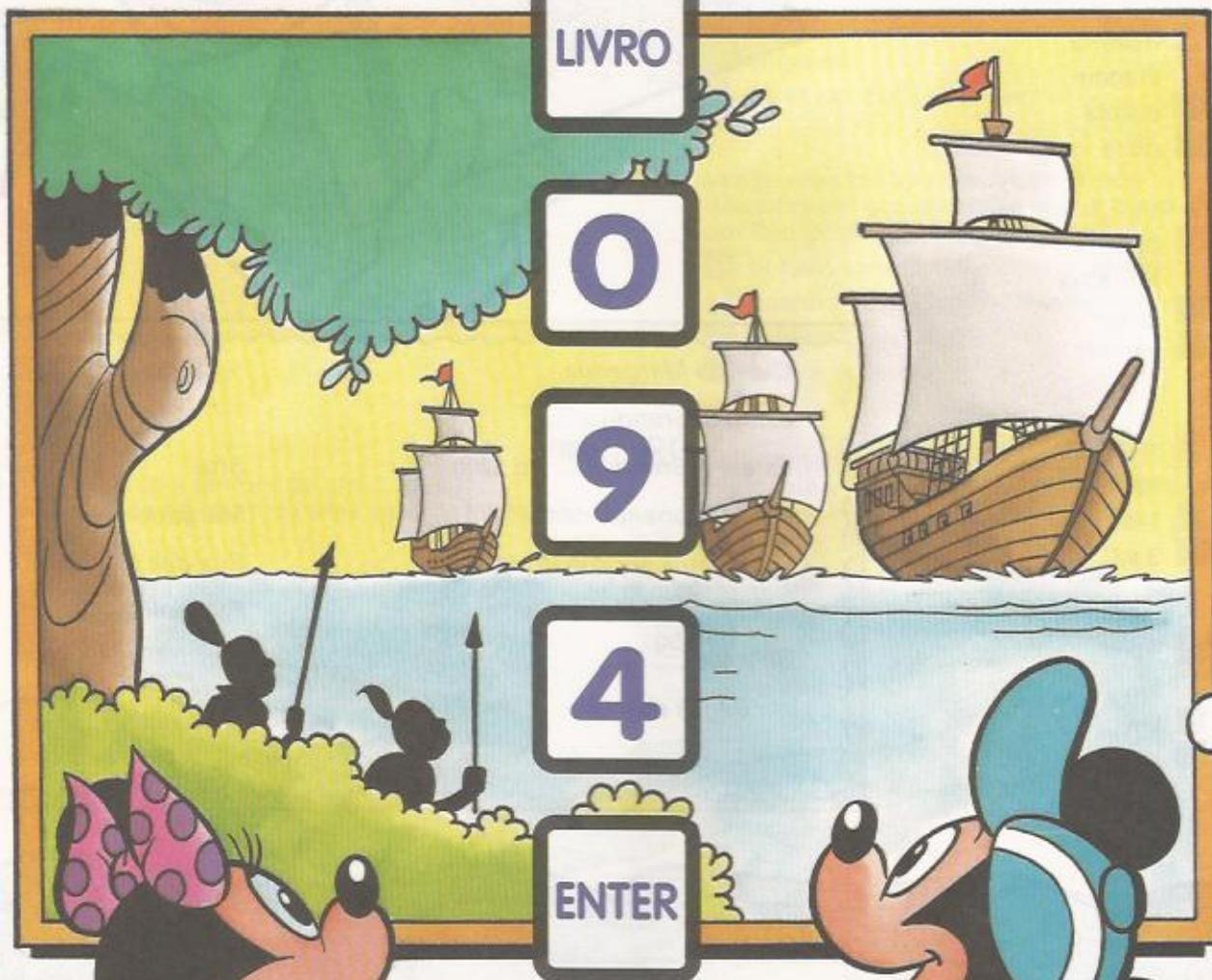
LIVRO

0

9

4

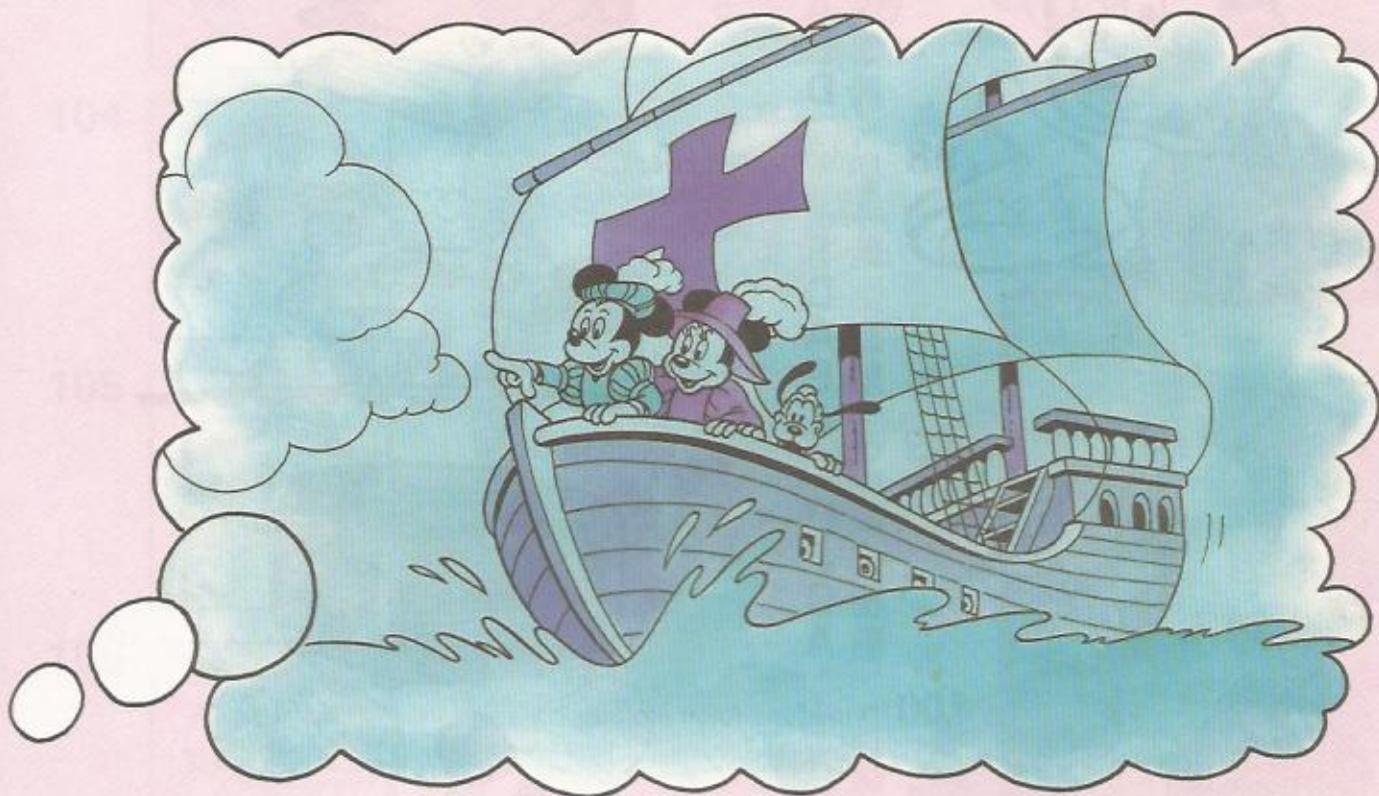
ENTER



A era dos descobrimentos



Agora que já conhecem as maravilhas da Antiguidade, Mickey e Minnie estão interessados nas descobertas e invenções que mudaram o mundo. Complete as questões e saiba mais sobre os corajosos exploradores que se aventuraram por mares desconhecidos e descobriram novas terras, enfrentando toda espécie de perigos.



91 O italiano Marco Polo foi o primeiro europeu a visitar a

- Espanha
- Itália
- China
- avó

92 Colombo achava que a era redonda.

- América
- mesa
- Terra
- torre

93 Os portugueses foram grandes navegadores; seus barcos se chamavam

- carambolas
- caravelas
- manivelas
- siriguelas

94 Um português, Vasco da Gama, chegou até a em 1498.

- Índia
- Bahia
- Austrália
- Lua

95 Outro português, Pedro Álvares Cabral, descobriu o Brasil em

- 1327
- 1489
- 1512
- 1500

96 Mas foi só em 1840 que o explorador norte-americano Wilkes chegou à costa da

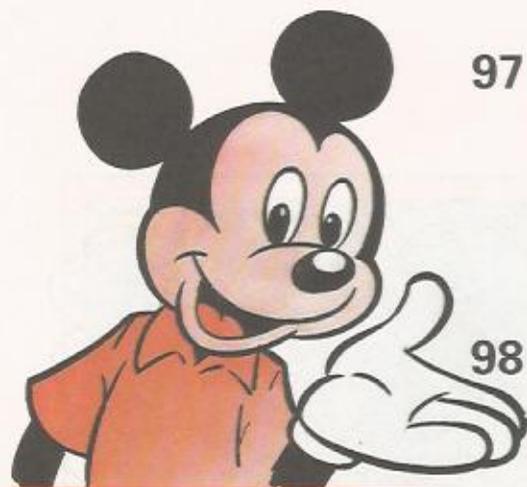
- Europa
- Antártida
- África
- Ásia

Invenções maravilhosas



Aqui estão algumas invenções que revolucionaram o mundo, dando um grande impulso ao progresso humano.

Associe cada uma delas ao seu inventor.



A Graham Bell

B Lumière

C Gutenberg

D Vladimir Zworykin

E James Watt

F Guglielmo Marconi

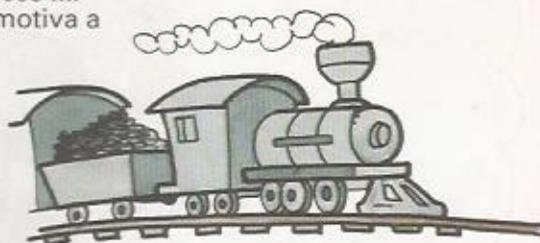
97 Em 1445, o alemão
publicou o primeiro livro
impresso.

C
A
B
D



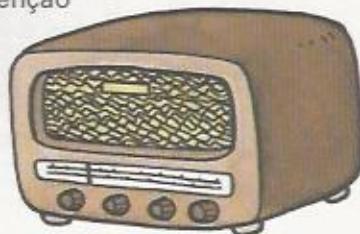
98 Em 1775, o escocês
inventou a locomotiva a
vapor.

F
D
A
E



99 O rádio foi uma invenção
do italiano

D
F
C
A



100 O telefone foi inventado
por

F
A
B
D



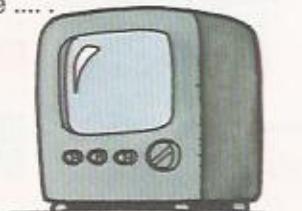
101 O cinema foi inventado por
dois franceses, os irmãos

C
A
D
B



102 A televisão foi inventada por
um russo. Seu nome é

F
B
D
A

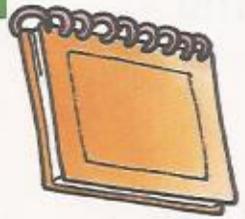
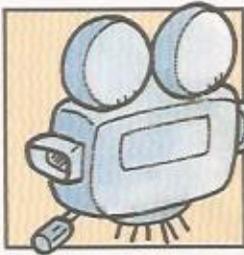


Ficam juntos

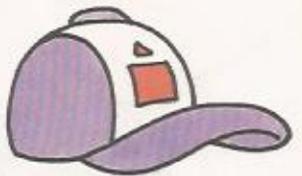
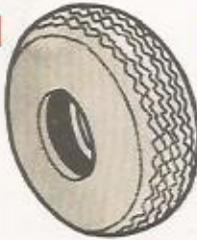
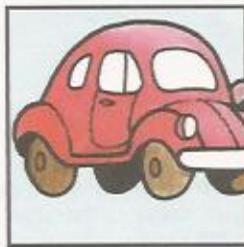


À esquerda estão alguns objetos que não existiam no mundo antigo, mas que você usa quase todo dia. Em cada fileira, encontre a figura que você usa junto com esse objeto.

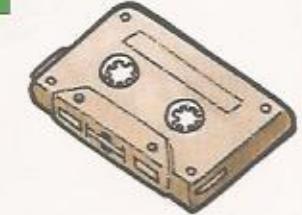
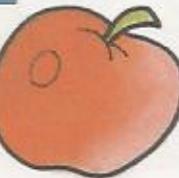
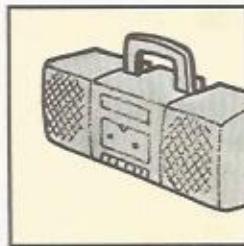
103



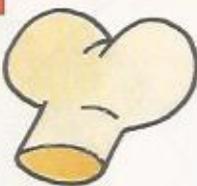
104



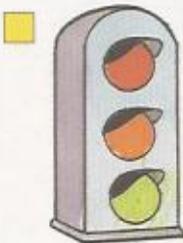
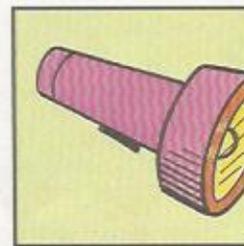
105



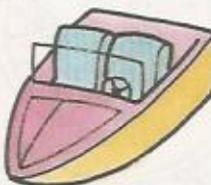
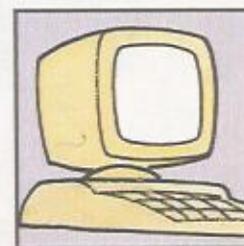
106



107



108



Superestruturas



Mickey e Minnie estão visitando os edifícios mais famosos do mundo. São enormes estruturas, verdadeiros gigantes de aço, concreto e vidro. Veja alguns deles nesta página e compare os tamanhos.

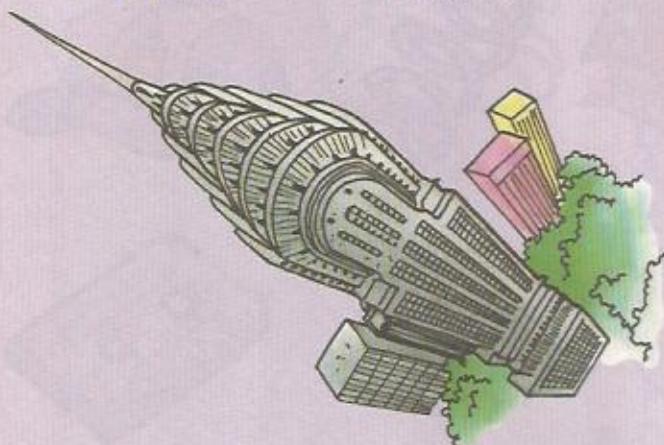
109 Até 1930, a Torre era a mais alta do mundo, com 300 metros.

- | | |
|--|---|
| ■ de Pisa | ■ Tower |
| ■ Eiffel | ■ Bozo |



110 Ela fica em Paris, capital da

- | | |
|--|--|
| ■ Holanda | ■ França |
| ■ Itália | ■ Áustria |



111 Em 1930, o edifício Chrysler, em Nova York, tornou-se o mais alto, com metros.

- | | |
|---|---|
| ■ 114 | ■ 319 |
| ■ 295 | ■ 35 |

112 Logo o edifício Chrysler perdeu para o, que tem 449 metros de altura e é uma das atrações de Nova York.

- | | |
|--|---|
| ■ Giant | ■ Edifício Itália |
| ■ Martinelli | ■ Empire State |



113 Em 1974, a Sears Tower, de Chicago, tornou-se o edifício mais do mundo, com seus 443 metros.

- | | |
|---|--|
| ■ feio | ■ estreito |
| ■ gordo | ■ alto |

114 A cidade de Chicago fica nos

- | | |
|--|--|
| ■ Uruguai | ■ Estados Unidos |
| ■ Brasil | ■ Portugal |

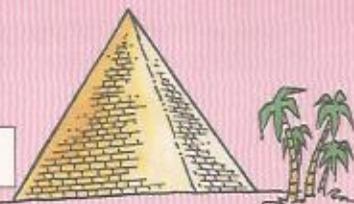


115 Mas em 1975, a CN Tower, em Toronto, tornou-se a com 555 metros de altura!

- | | |
|---|--|
| ■ última | ■ campeã |
| ■ perdedora | ■ válida |

116 Toronto é uma cidade do

- | | |
|---|---|
| ■ Brasil | ■ Noruega |
| ■ Japão | ■ Canadá |



119

117

120

118



Horizontais

117 Os antigos egípcios construíram as

- pirilampos
- losangos
- pirarucus
- pirâmides

118 A ponte fica em São Francisco, nos EUA.

- Golden Gate
- Rio-Niterói
- dos Suspiros
- Preta

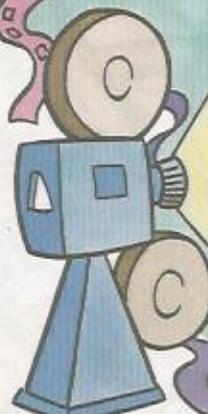
Verticais

119 Esta é a Torre

- Eiffel
- de Pisa
- Sears
- do Castelo

120 A maior hidrelétrica do mundo é

- Serra Pelada
- Amazônia
- Itaipu
- Himalaia



Nome	Pontos

4

Programa

Programa 5

Para entrar este programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

LIVRO

0

9

5

ENTER



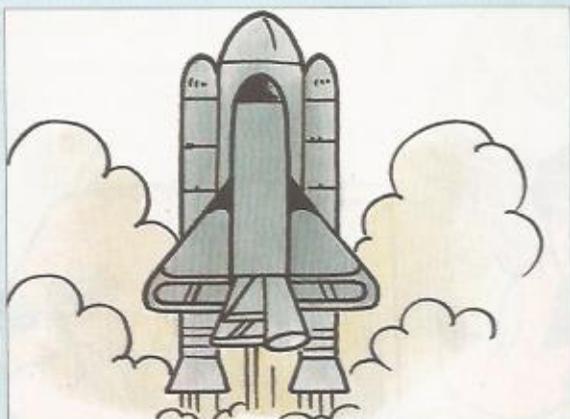
A conquista do espaço



de conquistas

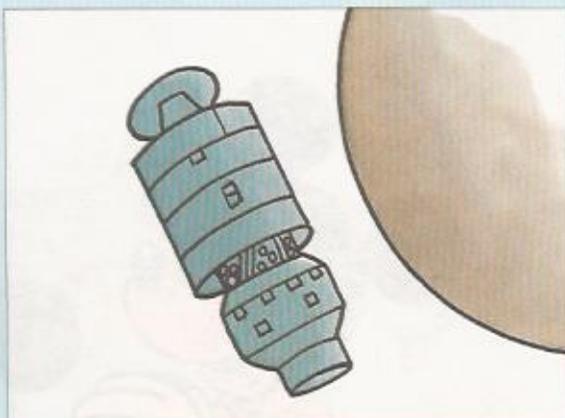
A conquista do espaço é com certeza uma das grandes maravilhas do século em que vivemos. Imagine que você está planejando sua próxima missão espacial. Será que você conhece bem seus equipamentos?

121



- | | |
|-------------|-----------------|
| jatinho | avião |
| helicóptero | ônibus espacial |

124



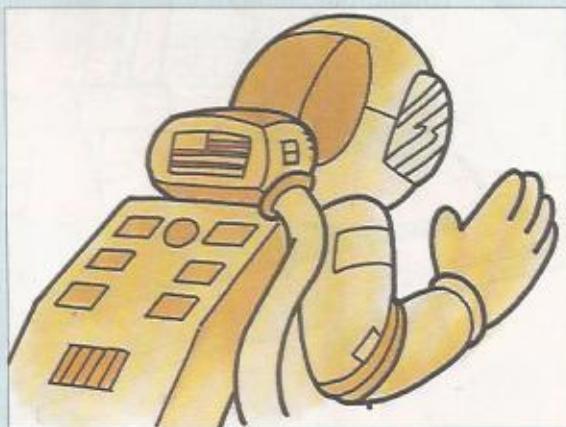
- | | |
|-------|---------------------|
| batom | foguete |
| balão | satélite artificial |

122



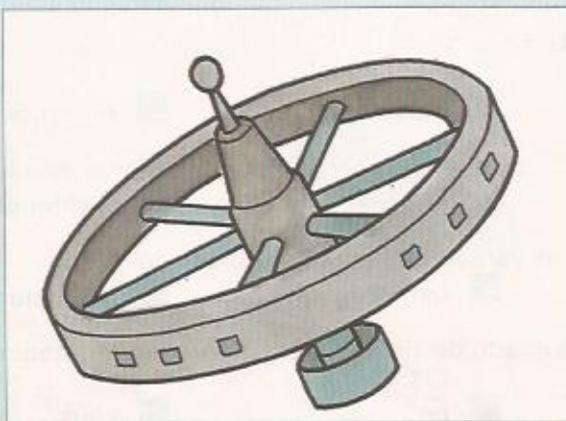
- | | |
|----------------|----------|
| escafandro | macacão |
| roupa espacial | jaquetão |

125



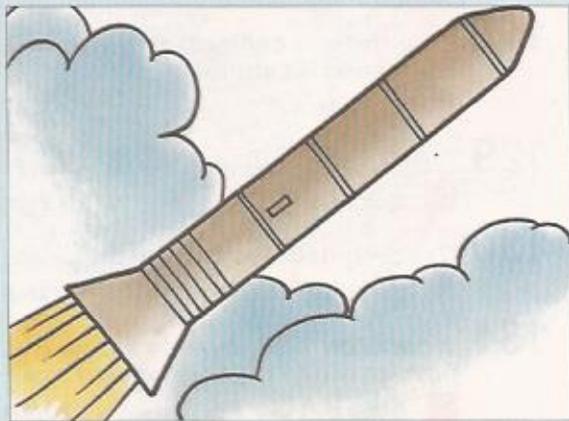
- | | |
|----------|--------------------|
| cadeira | lancheira |
| poltrona | mochila propulsora |

123



- | | |
|-----------------|----------------|
| rampa de acesso | módulo lunar |
| estação orbital | pista de pouso |

126

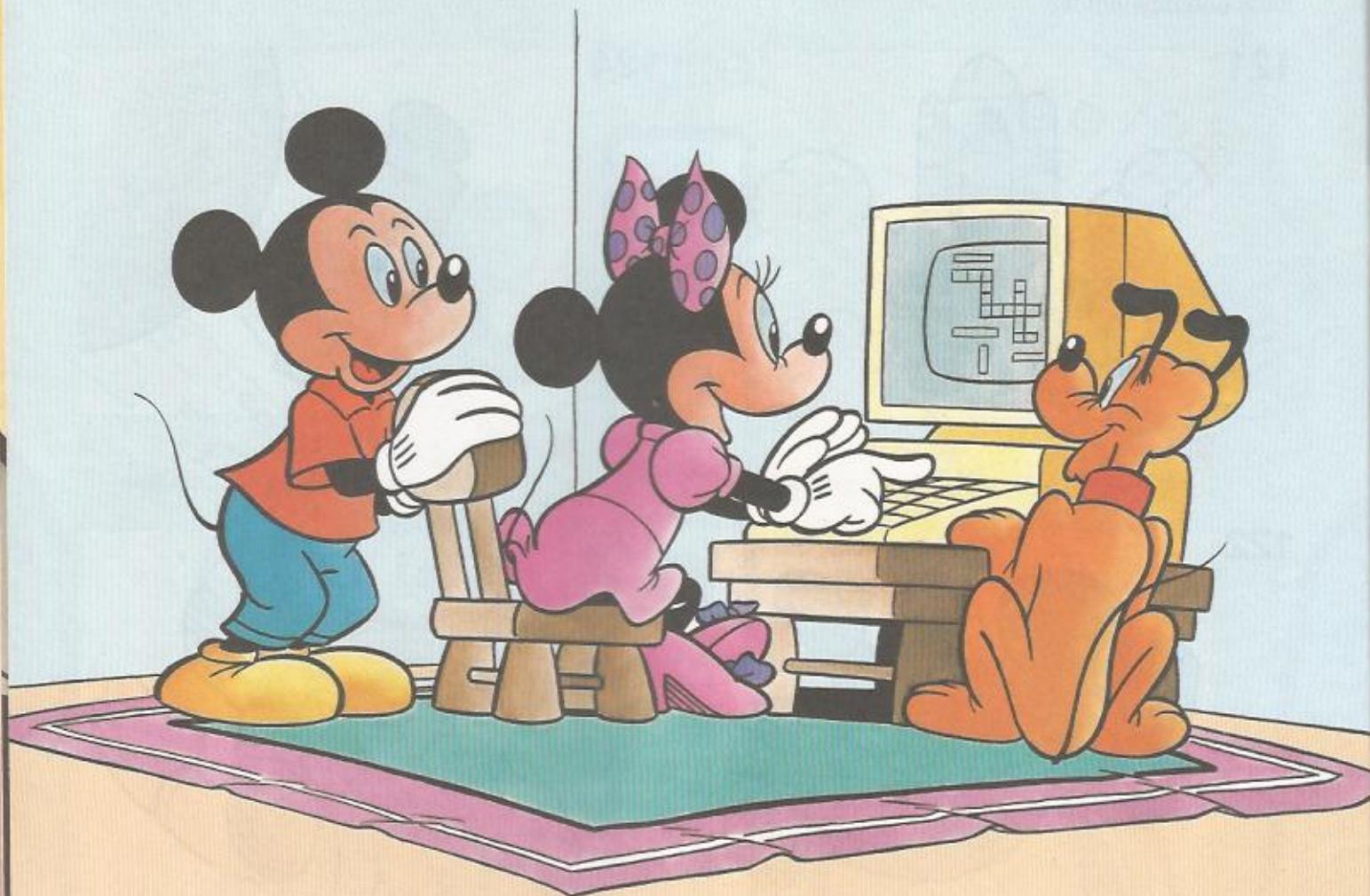


- | | |
|---------|-----------|
| rojão | cápsula |
| foguete | ultraleve |

A revolução da informática



Tudo começou em 1822, quando um inglês chamado Charles Babbage inventou uma máquina calculadora. Sua idéia era tão boa que ele ficou conhecido como o "pai do computador".



- 127** Em 1946 foi construído nos EUA o ENIAC, o primeiro computador de fato, que funcionava pelo sistema
- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> decimal | <input type="checkbox"/> digital | <input type="checkbox"/> métrico | <input type="checkbox"/> francês |
|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
- 128** Os primeiros computadores eram : o tal ENIAC tinha 25 metros de comprimento por 5,5 metros de altura!
- | | | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> portáteis | <input type="checkbox"/> redondos | <input type="checkbox"/> feios | <input type="checkbox"/> enormes |
|------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
- 129** Eles usavam válvulas eletrônicas e eram muito comparados com os computadores de hoje.
- | | | | |
|---------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> lentos | <input type="checkbox"/> alegres | <input type="checkbox"/> rápidos | <input type="checkbox"/> mal-humorados |
|---------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|--|
- 130** Os computadores ficaram mais rápidos quando as válvulas foram substituídas pelo
- | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> petróleo | <input type="checkbox"/> transistor | <input type="checkbox"/> hambúrguer | <input type="checkbox"/> gás natural |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
- 131** A partir de 1958, quando surgiu o também chamado de circuito integrado, os computadores ficaram muito menores e bem mais rápidos.
- | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> byte | <input type="checkbox"/> zoom | <input type="checkbox"/> bit | <input type="checkbox"/> chip |
|-------------------------------|-------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
- 132** O chip é uma pequena pastilha de silício. Nela estão impressos os circuitos por onde passam as
- | | | | |
|------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> mensagens | <input type="checkbox"/> viagens | <input type="checkbox"/> caravanas | <input type="checkbox"/> pessoas |
|------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|

Um escritório moderno



Minnie, Mickey e seus amigos estão trabalhando num escritório super moderno. Observe o desenho e identifique os equipamentos que eles estão usando.

- 133** ■ sistema métrico
■ sistema de PABX
■ enceradeira
■ aspirador

135



138



- 134** ■ videogame
■ aparelho de TV
■ computador
■ microondas



140



- 135** ■ telégrafo
■ videocassete
■ telefone
■ gravador

134

- 136** ■ secretária bilíngüe
■ secretária eletrônica
■ microfone
■ celular



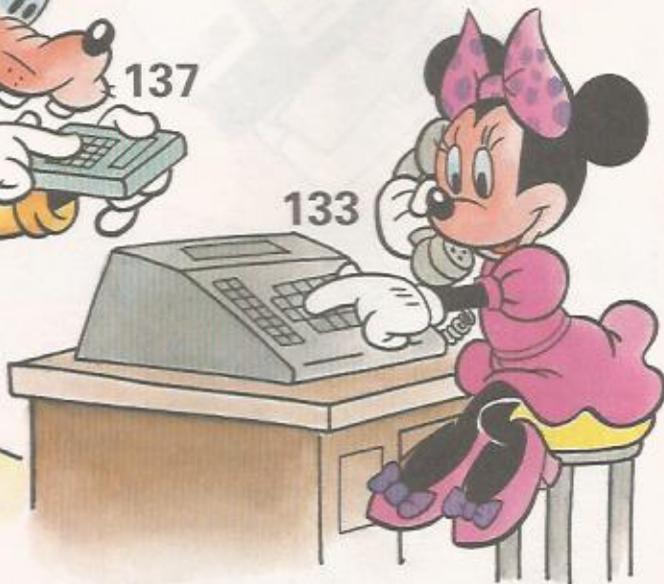
137

- 137** ■ software
■ fita cassete
■ disco rígido
■ calculadora

139



133



- 138** ■ lavadora
■ secadora
■ aquecedor
■ copiadora

- 139** ■ full time
■ chip
■ french fries
■ fax

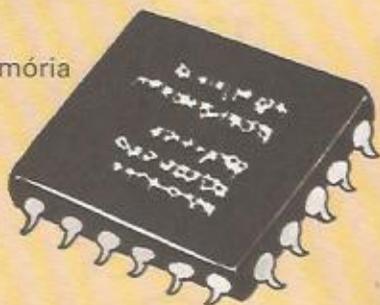
- 140** ■ impressora
■ fone de ouvido
■ CD-Rom
■ processador



Eles são divertidos! Mas você sabe como funcionam?

141 O que existe dentro de um cartucho de videogame?

- água
- fita
- filme
- chip de memória



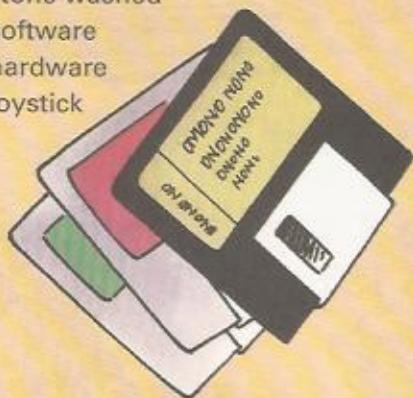
142 O que está gravado no chip?

- seu nome
- a sessão da tarde
- o programa de um jogo
- uma canção



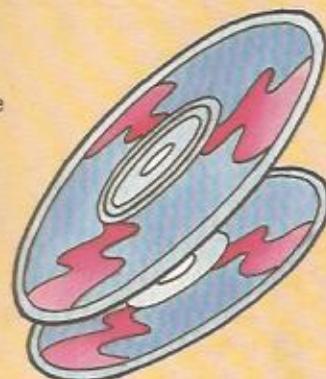
143 O programa que está impresso no chip é um

- stone washed
- software
- hardware
- joystick



144 Como se chama o disquinho que contém imagens e sons?

- micro
- CD-ROM
- notebook
- shareware



145 Um kit multimídia dá ao microcomputador.

- vitaminas e saúde
- som e imagens em movimento
- mais alegria
- falsas esperanças



146 Um notebook é um computador

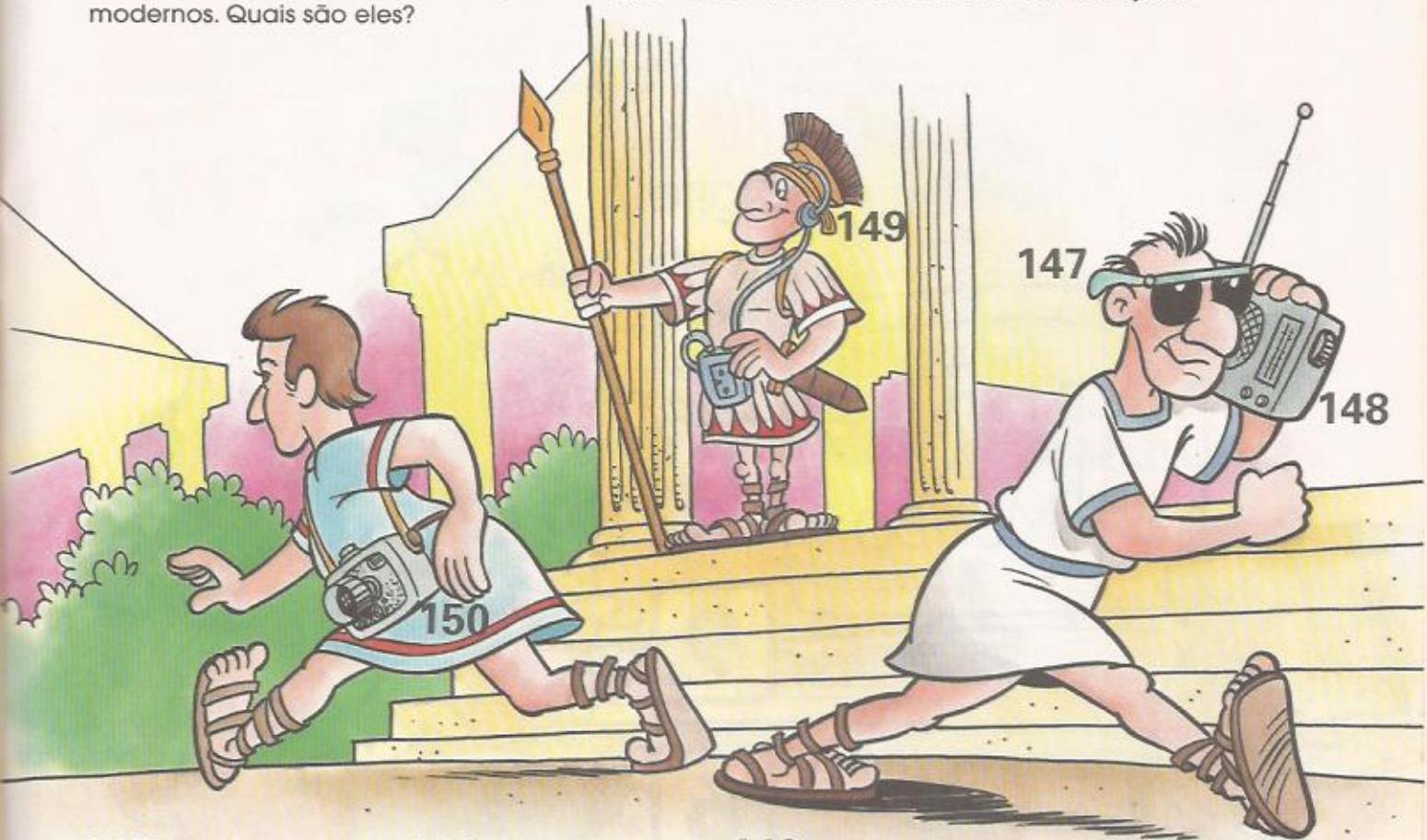
- portátil
- de bolso
- maior
- notável



Jogo dos erros



Neste desenho que retrata uma época antiga, o desenhista errou e colocou vários objetos modernos. Quais são eles?



- 147** ■ chapéu
■ árvore
■ óculos escuros
■ estrada

- 148** ■ rádio
■ bigode
■ mesa
■ capuz

- 149** ■ gola
■ touca
■ chupeta
■ walkman

- 150** ■ camiseta
■ peruca
■ castelo
■ máquina fotográfica

Nome	Pontos	Programa

5

Programa 6

Este programa é uma revisão. Serão seis questões de cada um dos programas anteriores escolhidas ao acaso. Para entrar este programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

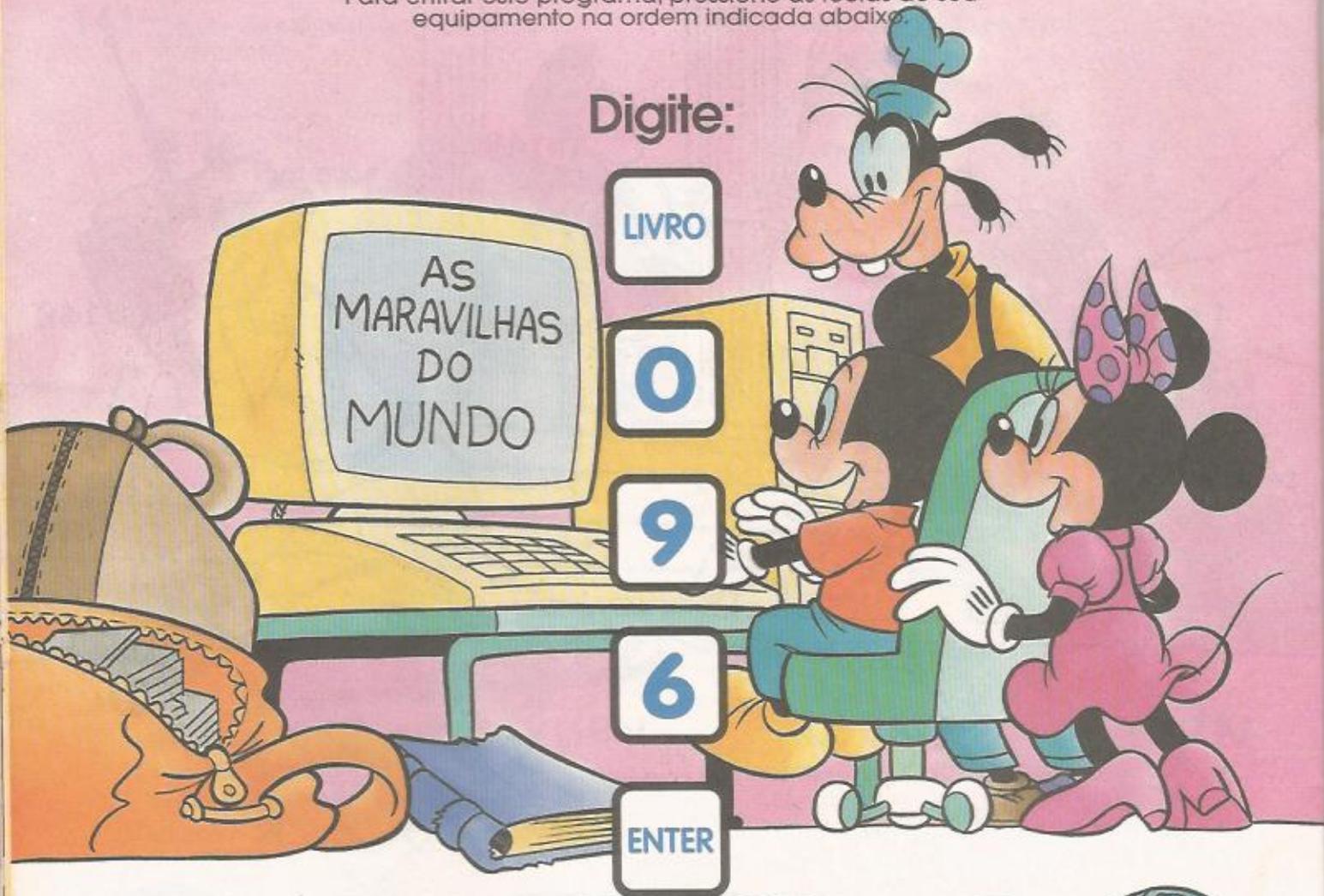
LIVRO

0

9

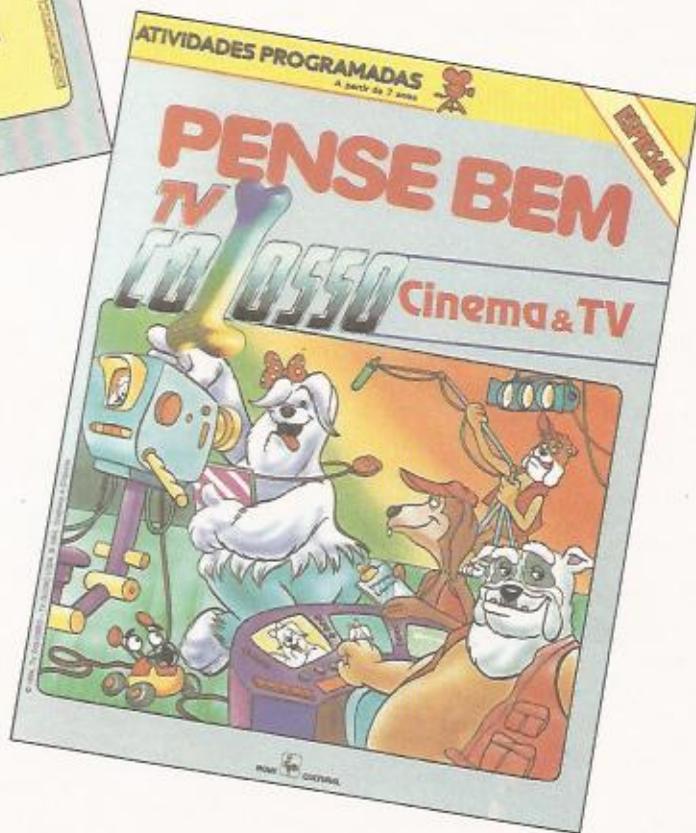
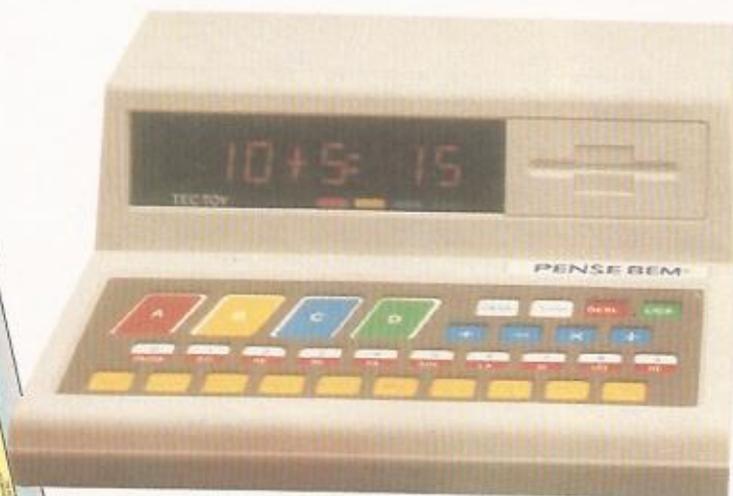
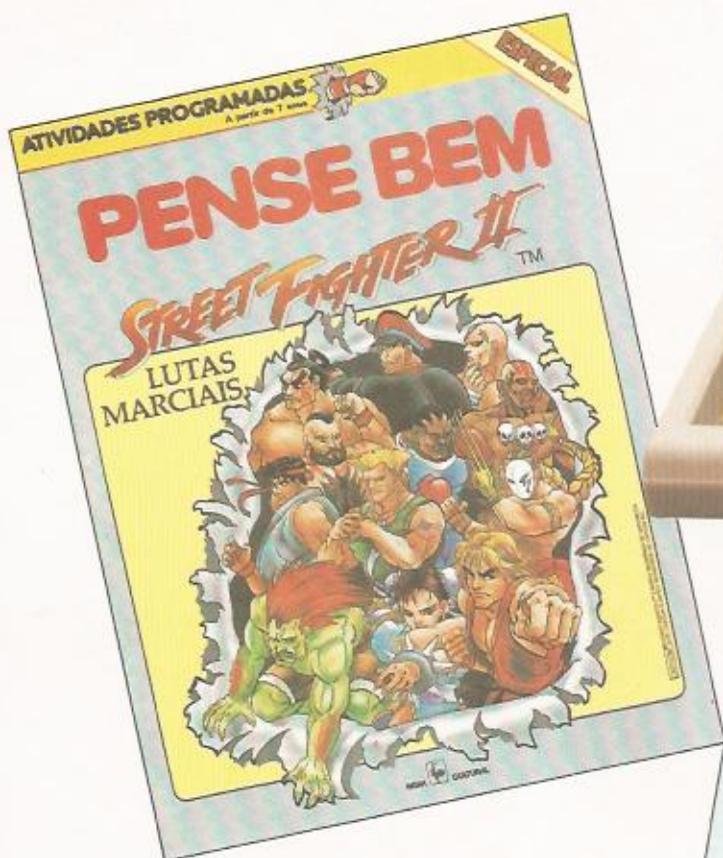
6

ENTER



Nome	Pontos	Programa
		6

DUAS NOVAS ATRAÇÕES!



Entram em cena no **PENSE BEM** duas incríveis aventuras: o eletrizante **STREET FIGHTER II** e os divertidos personagens da **TV COLOSSO!**

NÃO PERCA!

Você encontra os livros da série **PENSE BEM** nas lojas de brinquedos e nos grandes magazines.

Se você deseja obter qualquer informação sobre os produtos **TEC TOY** escreva para: **TEC TOY Indústria e Comércio LTDA.** Av. Ermano Marchetti, 576 CEP 05038-000 - São Paulo, Capital. Centro de Atendimento: tel. (011) 831-2266



202500