



**SOFTWARE EDUCATIVO PARA
PROMOÇÃO DA LEITURA E LITERACIA**

PLANO NACIONAL DE LEITURA



janeiro.2012

Cnotinfor - Centro de Novas
Tecnologias da Informação, Lda.
Casa de S. Francisco
Estrada de Assafarge, n.º 6
3040-718 Castelo Viegas
Coimbra | Portugal

T +351 239 499 230
F +351 239 499 239
M + 351 918 212 936
info@imagina.pt
www.imagina.pt

NIPC 502097388

| | |
|--|---|
| 1. Apresentação..... | 3 |
| 2. O Plano Nacional de Leitura | 3 |
| 3. Ler+com Imagina: Promoção da Leitura e da Literacia com Recurso às TIC..... | 3 |
| 4. A Leitura no Pré-escolar | 4 |
| 5. A Leitura no 1º Ciclo | 4 |
| 6. A Leitura na Educação Especial | 5 |
| 7. Software Educativo | 5 |



1. APRESENTAÇÃO

A **Cnotinfor** é uma empresa de inovação focada na área da Aprendizagem Enriquecida pela Tecnologia que se dedica, desde 1988, à **investigação e desenvolvimento de soluções integradas**.

Como organização aprendente, articula os domínios em que atua para estabelecer pontes entre a investigação, a formação e a transferência de tecnologia para as escolas, as instituições e as empresas.

A **Imagina**® é uma marca registada da Cnotinfor para a apresentação de soluções integradas e especializadas para o mercado educativo. Todo o software desenvolvido pela Cnotinfor pertence à marca Imagina®.

Seguindo a sua política de preocupação e atuação social, a Cnotinfor alia-se aos desígnios do Plano Nacional de Leitura e lança o projeto **Ler+Com Imagina**, cujo principal objetivo se centra na utilização de **recursos de base tecnológica** para fomentar o gosto e o prazer de ler.

Com este documento, pretendemos apresentar **software educativo** para **promoção da leitura e da literacia** para a Língua Portuguesa e para a Língua Inglesa.

2. O PLANO NACIONAL DE LEITURA

De acordo com o **Plano Nacional de Leitura**, a leitura é encarada como um fator de desenvolvimento individual, colectivo, social e nacional, sendo o alicerce da sociedade do conhecimento, tornando-se, por isso, fundamental promover práticas pedagógicas que estimulem o gosto e o prazer de ler.

Objetivos

- Promover a leitura, assumindo-a como fator de desenvolvimento individual e de progresso nacional
- Criar um ambiente social favorável à leitura
- Inventariar e valorizar práticas pedagógicas e outras atividades que estimulem o prazer de ler entre crianças, jovens e adultos:
 - Recorrer às novas tecnologias de comunicação para promover o acesso ao livro, estimular a diversificação das atividades de leitura e a informação sobre livros e autores
- Criar instrumentos que permitam definir metas cada vez mais precisas para o desenvolvimento da leitura
- Enriquecer as competências dos atores sociais, desenvolvendo a ação de professores e de mediadores de leitura, formais e informais
- Consolidar e ampliar o papel da Rede de Bibliotecas Públicas e da Rede de Bibliotecas Escolares no desenvolvimento de hábitos de leitura

3. LER+COM IMAGINA: PROMOÇÃO DA LEITURA E DA LITERACIA COM RECURSO ÀS TIC

O nosso contributo para a promoção da leitura e da literacia em Portugal assenta na utilização do **software educativo Imagina**®. Apresentamos soluções integradas no âmbito do **desenvolvimento da linguagem** e da **aprendizagem da Língua Portuguesa** e da **Língua Inglesa**.

Objetivos

- Proporcionar um espaço de partilha e troca de experiências entre Animadores de Bibliotecas, Professores, Educadores e Pais
- Proporcionar um espaço de formação para a dinamização de ateliers de promoção da leitura, tendo por base as TIC
- Promover e divulgar práticas pedagógicas centradas na promoção da leitura com recurso às TIC
- Apresentar recursos educativos digitais adequados ao desenvolvimento de competências leitoras no Pré-Escolar, 1.º CEB e Ensino Especial

4. A LEITURA NO PRÉ-ESCOLAR

No pré-escolar, as competências de leitura centram-se nas histórias e na sua expressão lúdica, tais como:

- Ouvir, contar e recontar
- Construir e ilustrar
- Inventar histórias animadas
- Ouvir músicas infantis
- Inserir novos acompanhamentos musicais
- Construir novas melodias

Software educativo aconselhado

- Já Está 1 e 2
- Floresta Mágica 2
- O Pequeno Mozart
- Piolho Zarolho

5. A LEITURA NO 1º CICLO

No 1º Ciclo do Ensino Básico, as competências de leitura e escrita englobam expressão linguística e expressão musical e os instrumentos utilizados são variados, desde as histórias, os textos, os livros e as melodias. As competências envolvidas são:

- Ouvir, contar e recontar histórias
- Construir e ilustrar histórias
- Escrever palavras e/ou frases sobre a história
- Separar frases em expressões ou palavras
- Fazer divisão silábica de palavras
- Construir jogos com os conteúdos dos livros
- Identificar e hierarquizar os vários momentos da história
- Elaborar livros digitais
- Elaborar cartazes, brochuras e livros de autoria
- Criar fichas de leitura
- Criar tutoriais com símbolos
- Ouvir músicas infantis
- Inserir novos acompanhamentos musicais
- Construir novas melodias
- Organizar informação e ideias

Software educativo aconselhado

- Aventuras 2
- Comunicar com Símbolos
- Mapa de Ideias
- Invento 2
- O Pequeno Mozart

6. A LEITURA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Nas necessidades educativas especiais, as crianças, jovens e adultos precisam de ter acesso a meios especiais de leitura que permitam desenvolver competências como:

- Ouvir, ler e criar histórias ilustradas com símbolos e imagens
- Criar e utilizar quadros de comunicação alternativa
- Construir e utilizar grelhas de comunicação interativas

Software educativo aconselhado

- Aventuras 2
- Invento 2
- Comunicar com Símbolos
- Piolho Zarolho

7. SOFTWARE EDUCATIVO

7.1. AVENTURAS 2 – JOGAR COM PALAVRAS, FRASES, SONS E IMAGENS



*Preço: 90,10 € (Inclui 6% IVA)
Permite instalação em 2 computadores*

O Aventuras 2 é um **software** totalmente **inclusivo**, constituindo-se como um **laboratório para a aprendizagem da leitura e da escrita**. Desenhado em ambiente aberto, este software integra diversas atividades temáticas no domínio da leitura/escrita, permitindo ainda ao professor a construção de atividades adaptadas ao aluno.

O Aventuras 2 integra ainda um **sintetizador de voz Português Europeu** (Amália), que apresenta uma excelente definição articulatória, estando capacitado para a leitura de toda a informação escrita. Permite igualmente a **gravação da própria voz**, como alternativa ou complemento ao sintetizador Amália. É **acessível** através de qualquer tipo de periférico, incluindo computadores para varrimento.

Integrado no âmbito das Necessidades Educativas Especiais (NEE), é particularmente indicado no trabalho reeducativo da dislexia, e aconselhado para o desenvolvimento da linguagem para alunos portadores de deficiência mental. Para facilitar a sua utilização com um público tão diversificado, permite:

- Compatibilidade com diversos periféricos de acessibilidade: comutadores (switches ou manípulos), apontador ou rato de cabeça, ratos especiais (rato de bola e joystick);
- Utilização de um teclado virtual para controlo total do programa, utilizando apenas o rato e/ou comutadores;
- Varrimento para utilização de periféricos de acessibilidade;
- Controlo do programa através de teclados de conceitos;
- Possibilidade de usar tamanhos de letra grandes.

Notas: Este produto também se encontra disponível em **Pen USB**.

7.2. COMUNICAR COM SÍMBOLOS – ESCREVER E COMUNICAR COM SÍMBOLOS



Preço: 232,30 € (Inclui 6% IVA)
Permite instalação em 2 computadores

A **nova tecnologia de símbolos** para **apoiar a escrita**. Seja um dos primeiros a conhecer o novo produto da série Comunicar: a **nova versão** do software de Comunicação Aumentativa e Alternativa **Escrita com Símbolos**. Além de todas as funcionalidades que já conhece do Escrita com Símbolos, quais são as principais diferenças para esta nova versão deste poderoso software?

- Permite a **adaptação da interface** a diferentes utilizadores com diferentes capacidades
- O texto ilustrado com símbolos é muito mais fácil de escrever
- Inclui um mecanismo de “**simbolização inteligente**” que torna a associação texto-símbolo praticamente inequívoca
- A elaboração de **quadros de comunicação interativos** está **bastante facilitada**

Inclui ainda:

- 10.000 Símbolos para a Literacia da Widgit coloridos e a preto e branco
- Sintetizador de voz de excelente definição em Português Europeu que lê tudo o que se escreve
- Verificador ortográfico pictográfico
- Ferramentas facilitadas para construir atividades e elaborar grelhas de escrita interligadas
- Possibilidade de utilizar o software para aprendizagem da Língua Inglesa, utilizando a simbolização nesta língua e os exemplos

Notas: Este produto permite a utilização da **Língua Portuguesa** e **Língua Inglesa** para escrever documentos com texto, símbolos e imagens e para criar atividades.

7.3. FLORESTA MÁGICA 2 – CRIAR ESTÓRIAS INTERATIVAS



Preço: 36,90 € (Inclui 23% IVA)
Permite instalação em 2 computadores

É um **ambiente de aprendizagem aberto** com uma enorme diversidade de cenários, personagens. Esta versão é baseada na ideia do software Floresta Mágica, que foi desenvolvido no âmbito do projeto Playground. Neste ambiente, a criança é convidada a jogar diversos jogos dentro da "Floresta", mas é também desafiada a modificá-los ou a criar jogos novos, de acordo com a sua imaginação e vontade. Para isso, basta definir ou alterar as regras dos elementos do jogo, através de uma linguagem de programação iconográfica muito simples. No ambiente da Floresta Mágica 2, as crianças entram num cenário ou recreio imaginário onde podem **brincar, jogar** ou **construir os próprios jogos**, onde o único limite é a sua imaginação.



A Caixa de ferramentas, Caixa dos brinquedos e Caixa das pedras contêm os elementos necessários para construir atividades, jogos, histórias, animações e simulações. A criança pode criar e reinventar histórias animadas através de variados objetos que se encontram disponíveis, deixando fluir a sua imaginação e criatividade.

Existem alguns **exemplos de atividades** que as crianças podem realizar:

- Inventar histórias;
- Traçar itinerários;
- Construir ou modificar jogos com regras no formato "Quando isto acontece, então faz aquilo...";
- Controlar os seus jogos através do teclado, do rato (ou outro periférico equivalente) ou do joystick.

7.4. JÁ ESTÁ 1 – DESENVOLVER COMPETÊNCIAS BÁSICAS



Preço: 21,53 € (Inclui 23% IVA)
Permite instalação em 2 computadores

É uma ferramenta **simples, única e multidisciplinar**, adequada ao trabalho em sala de aula e em ATL. Consiste num conjunto de cinco aplicações [Escrever, Tartaruga, Contar, Gráficos e Desenhar], cuidadosamente concebidas e interligadas através de um único interface, para proporcionar às crianças mais pequenas uma utilização criativa das novas tecnologias.

Foi concebido para ser de fácil utilização, tanto por crianças, como por adultos. Todos os comandos possuem uma forma gráfica e uma explicação auditiva. O programa apresenta um menu inicial que, tendo em conta o tipo de atividade que se pretende realizar, permite seleccionar um dos 5 programas disponíveis: Escrever, Tartaruga, Contar, Gráficos e Desenhar. A maior parte das aplicações do programa podem ser facilmente configuradas pelo professor para que se adaptem o mais possível à realidade de cada aluno ou turma.

É um produto **recomendado e avaliado** pelo **Ministério da Educação** para as áreas da Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Arte e Estudo do Meio. O Já Está é um **ambiente de aprendizagem integrado**, ideal para o desenvolvimento de ideias, exploração de situações, tratamento de informação. Permite desenvolver algumas das **competências curriculares básicas**:

- exprimir-se de uma forma confiante, autónoma e criativa;
- recolher, organizar e registar informação;
- desenvolver a motricidade fina;
- planificar percursos;
- orientar-se no espaço;
- desenvolver a lateralidade.

Notas: Este produto encontra-se disponível em **Pen USB**, no produto **Pen Aprender+1**. Esta pen inclui os seguintes títulos de software: Já Está 1, Tobias o Palhaço e Desafios.

7.5. JÁ ESTÁ 2 – DESENVOLVER COMPETÊNCIAS BÁSICAS



*Preço: 67,65 € (Inclui 23% IVA)
Permite instalação em 2 computadores*

O **Já Está 2** é uma ferramenta multi-disciplinar que facilita o treino de **competências básicas**, a exploração da **comunicação oral e escrita** e o desenvolvimento da **linguagem matemática**.

Este ambiente integrado de aprendizagem permite que a criança explore situações muito diversificadas, se exprima de forma confiante e criativa, **recolha e organize informação, apresente resultados** e trabalhe a **motricidade fina**. É uma ferramenta simples, única e multidisciplinar que facilita o treino de competências básicas, adequada ao trabalho em sala de aula e em ATL. Possui um conjunto de quatro aplicações: **Escrever, Contar, Gráficos e Desenhar**.

Cada uma destas aplicações permite trabalhar diferentes áreas do conhecimento, sendo que as atividades se completam entre si. Cada ferramenta possui uma personagem associada que fornece informações relevantes para explorar e utilizar o software. As aplicações contêm, ainda, modelos temáticos pré-definidos que permitem fazer uma utilização mais criativa e simples das atividades e conteúdos. Permite trabalhar temáticas diversas e contém mais de 100 atividades previamente preparadas. Inclui também um manual didático e um programa de configuração para o professor.

As principais diferenças relativamente à versão anterior do Já Está são:

- **Melhorias a nível técnico:** A nova versão do Já Está foi objeto de melhorias técnicas que para o utilizador final podem passar despercebidas, mas que permitem que o software retire um maior proveito das potencialidades dos computadores atuais, como a ligação à Internet, as pens USB, a resolução atual dos ecrãs panorâmicos, entre outras características.
- **Novo aspecto gráfico e interface:** Também o aspecto gráfico do software foi alvo de uma remodelação completa, permitindo que o Já Está 2 seja mais intuitivo e de fácil utilização.
- **Aplicação não disponível:** Por fim, é de referir, que a aplicação Tartaruga já não se encontra entre as aplicações disponíveis do software.

Notas: Este produto também se encontra disponível em **Pen USB**.

7.6. INVENTO 2 – CRIAR LIVROS DE ESTÓRIAS



*Preço: 131,30 € (Inclui 6% IVA)
Permite instalação em 2 computadores*

O **inVento 2** é uma **ferramenta de edição** que permite **construir e imprimir** cartazes, folhetos, livros e todo o tipo de materiais pedagógicos **de forma simples e rápida**.

Neste contexto, o professor poderá elaborar e/ou alterar fichas ou testes de avaliação e construir os seus próprios materiais, adaptando-os à turma e à sala, tendo à sua disposição uma galeria com mais



de 1500 imagens e 10.000 símbolos ilustrativos. Este software inclui já diversas histórias e exemplos de utilização, em Português e Inglês. Integra igualmente o **sintetizador de voz em Português Europeu** (Madalena), que **lê tudo o que está escrito**.

Pode ser utilizado por pessoas com **necessidades educativas especiais**, pois:

- Possui um sintetizador de voz em Português Europeu que permite ler tudo o que está escrito no documento.
- Permite combinar texto com símbolos e imagens, o que pode facilitar a leitura e escrita.
- O tamanho da letra a utilizar no programa pode ser aumentado. A utilização das cores é diversificada. Estas duas funcionalidades permitem a utilização deste programa por crianças com dificuldades de visão.
- Aceita periféricos alternativos, como teclados de conceitos, ratos de bola e joysticks.
- É um programa que depende muito do rato ou de outro periférico com as mesmas funcionalidades.

É um editor de páginas que permite desenvolver algumas **competências curriculares básicas**:

- Criação livre de textos;
- Produção de diversos materiais, utilizando expressão escrita e imagens: livros, panfletos, jornais, cartazes, banda desenhada, etc;
- Criação de fichas de discriminação visual e associação;
- Construção de jogos e atividades a realizar em papel ou no computador para a consolidação de conhecimentos;
- Identificação e correcção assistida de erros ortográficos;
- Compreensão das relações entre frases e grafemas.

7.7. JOGOS DA CAROCHINHA – OUVIR ESTÓRIAS E CANTAR CANÇÕES



Versão CD: 20,45 €
Versão Pen: 25,66€ (Inclui 6% IVA)

Jogo interativo com várias canções e histórias para explorar com os mais novos.

Resultante da simbiose de duas dissertações desenvolvidas por Sofia Reis e Simone Ferreira, no âmbito do Curso de Mestrado em Multimédia em Educação da Universidade de Aveiro, os **Jogos da Carochinha** são uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento de competências básicas. Este trabalho foi desenvolvido especificamente para crianças com problemas motores e de fala.

Este jogo interativo pode ser utilizado tanto no **Pré-Escolar** como na área das **Necessidades Educativas Especiais**. Este produto também faz parte integrante da *Pen Incluir +1* (veja a página **Erro! Marcador não definido.**).

Inclui as seguintes histórias e canções animadas: O Caracol cantor, A Carochinha, A Rita no sofá, O Balão do João, Eu sou um Coelhoinho, Atirei o pau ao gato, Olha a bola, Manel. No final de cada história / canção, existem algumas atividades para analisar a compreensão da história / canção por parte da criança.

7.8. MAPA DE IDEIAS – EXPRESSAR-SE DE FORMA VISUAL E ESTRUTURADA



*Preço versão professor: 129,15 €
(Inclui 23% IVA)
Permite instalação em 1 computador*

Ajuda a criar um **espaço para organizar e estruturar o pensamento**. Permite ligar ideias, documentos, páginas web e gráficos, dando, rapidamente, uma visão geral de um assunto ou tema, através da construção de mapas de ideias ou conceitos.

Permite apresentar as ideias numa nova perspetiva tridimensional utilizando tecnologia 3D, rodando e inclinando a visão do mapa. Permite transformar o Mapa de Ideias em documentos, apresentações ou página web, agilizando assim a estruturação e produção de documentos. Planificar, dar prioridade, controlar projetos e muitas outras atividades podem ser feitas com este software.

Com o **Mapa de Ideias**, pode:

- Criar um documento (composição de textos, projetos, relatórios)
- Reorganizar ideias
- Obter diferentes perspetivas das ideias (visualização rotacional ou 3D)
- Planificar uma aula ou sessão de formação
- Fazer apresentações
- Organizar o seu tempo, operações financeiras, ideias e informação
- Construir uma página Web
- Ouvir um documento, utilizando um sintetizador de voz

Utilização na educação especial

O Mapa de Ideias transforma, reorganiza e amplia os contextos de aprendizagem do aluno, mesmo em situações de necessidades educativas especiais. Pode ser utilizado pelo aluno para fazer a revisão da matéria dada na aula. No caso de alunos com dislexia, ajuda a reorganizar as ideias e a planificar determinado trabalho. Utilizando a possibilidade do sintetizador de voz, todos podem acompanhar a aula independentemente do nível a que se encontrarem.

7.9. O PEQUENO MOZART – DESENVOLVER A LITERACIA MUSICAL



*Preço: 30,75 € (Inclui 23% IVA)
Permite instalação em 2 computadores*

Aprender música agora é fácil e divertido. Com a ajuda do Pequeno Mozart e dos seus amigos pode criar as mais variadas músicas, mesmo que ainda não tenha aprendido música. O Pequeno Mozart dá uma ajuda.



Com vários instrumentos à escolha, pode criar as combinações musicais mais loucas e divertidas. Rapidamente vai poder aprender a compor música e conhecer as notas.

Pode fazer-se o **download gratuito** para experimentar o produto.

O método de composição musical permite que facilmente seja criada música tonal e que pode ser combinada com vários ritmos. É um **ambiente novo e dinâmico** que permite a qualquer criança ou adulto **criar música**, sem ter de utilizar os métodos tradicionais, utilizando uma pauta. É divertido e educativo.

7.10. O PIOLHO ZAROLHO – ESTÓRIA COM SÍMBOLOS



Preço: 18,00 € (Inclui 6% IVA)

Este livro conta a história de um Piolho e de uma situação que o levou a descobrir os seus verdadeiros amigos.

É uma história da autoria da escritora Lurdes Breda escrita em verso e ilustrada por Carla Figueiredo. Cada quadra é acompanhada da ilustração correspondente e escrita com texto e símbolos. Associando-se as **imagens**, o **texto** e os **sons**, este método pode ser utilizado para **processos de reabilitação** ou em **contextos educativos**, nomeadamente para **crianças com necessidades especiais** ou **dificuldades de aprendizagem**. O que se pretende é que as crianças sejam estimuladas para a leitura, o conhecimento e aprendizagem do texto.

Os textos ilustrados com símbolos foram escritos utilizando o Comunicar com Símbolos.



cnoti

APRENDIZAGEM ENRIQUECIDA PELA TECNOLOGIA

Cnotinfor - Centro de Novas
Tecnologias da Informação, Lda.
Casa de S. Francisco
Estrada de Assafarge, n.º 6
3040-718 Castelo Viegas
Coimbra | Portugal

T +351 239 499 230
F +351 239 499 239
M + 351 918 212 936
info@imagina.pt
www.imagina.pt

NIPC 502097388