

Manual de Operacionalização

**Programa de Apetrechamento
Informático das Escolas do Ensino Pré-
escolar (computadores e software
educativo)**



Agosto de 2004

Iniciativa:



**PRESIDÊNCIA DO
CONSELHO DE MINISTROS**



UMIC

Unidade de
Missão Inovação
e Conhecimento

Presidência do Conselho de Ministros

Financiamento:



Índice

I. Edital Apetrechamento das Escolas do Ensino Pré-escolar.....	3
II. Template a apresentar ao POSI	6
III. Check List de documentos	8
Anexo 1 – Características técnicas recomendadas do computador a adquirir.....	9
Anexo 1 – Listagem indicativa de software recomendado	10

I. Edital Apetrechamento das Escolas do Ensino Pré-escolar

Com a incontornável evolução para uma Sociedade do Conhecimento, a capacidade de utilização de ferramentas TIC, por parte dos cidadãos, constitui-se cada vez mais como um requisito básico para a realização das actividades do dia-a-dia, devendo a sua utilização ser introduzida no quotidiano de cada cidadão com a maior naturalidade e tão cedo quanto possível.

O Plano de Acção para a Sociedade da Informação, no Segundo Pilar – Novas Capacidades, Eixo 1 – Habilitar Cedo, aprovado pela RCM nº 107/2003, elege como um dos principais objectivos superar a média de computadores por aluno (<http://www.unic.pcm.gov.pt/UMIC/CentrodeRecursos/Publicacoes>).

Tendo em vista este objectivo e a forte aposta nos Municípios como agentes essenciais na construção da Sociedade da Informação, foi assinado um Protocolo de Cooperação entre a Unidade de Missão Inovação e Conhecimento (UMIC) e a Associação Nacional de Municípios Portugueses (ANMP) com vista ao apetrechamento das escolas do ensino pré-escolar de responsabilidade autárquica.

No sentido de concretizar este Protocolo, é aberto, pela Presidência do Conselho de Ministros no âmbito da Medida 2.1 “Acessibilidades” do Programa Operacional Sociedade da Informação (POSI) um concurso para financiamento de projectos com a duração de um ano (12 meses) para dotar os estabelecimentos de ensino pré-escolar, pertencentes à rede pública, com equipamento informático, possibilitando a integração do uso das TIC nos primeiros passos do processo de aprendizagem formal.

REQUISITOS OBRIGATÓRIOS

De forma a garantir a implementação do Plano de Acção para a Sociedade da Informação, as escolas que integrarão este programa deverão obedecer aos seguintes requisitos:

- Disponibilizar as condições físicas necessárias à instalação e utilização de um terminal;
- Garantir a presença de um elemento do corpo de pessoal com formação adequada que garanta a supervisão da sua utilização;

ENTIDADES BENEFICIÁRIAS

- Câmaras Municipais;

FINANCIAMENTO

O co-financiamento público destes projectos pelo POSI é de 65% do custo total do projecto (conjunto de despesas elegíveis), sendo o restante suportado pelas Câmaras Municipais proponentes. O custo total do projecto por escola não deve ser superior a 1.650 €.

A apresentação das despesas para efeitos de co-financiamento deverá ser feita ao POSI, através de formulário próprio, num único pedido de pagamento.

CANDIDATURAS

Cada Câmara Municipal interessada deverá apresentar a sua candidatura em formulário POSI-FEDER, disponível em www.posi.pcm.gov.pt e fazê-la chegar à ANMP. A ANMP agrupará as candidaturas recepcionadas em múltiplos de 15, encaminhando-as para Gabinete Técnico do POSI, que as analisará.

Os seguintes documentos deverão ser apresentados no acto de candidatura:

- Formulário preenchido e assinado de acordo com as instruções do mesmo;
- Declaração do proponente sobre o regime do IVA a que está sujeito;
- Certidões da Segurança Social e da Fazenda Pública comprovativas da não existência de dívidas;
- A localização exacta da escola ou escolas contempladas.

DESPESAS ELEGÍVEIS

No âmbito deste Programa, são exclusivamente consideradas despesas elegíveis para efeitos de co-financiamento os custos relativos a:

- 1 computador por jardim de infância (contemplando assistência técnica por um período de dois anos)
- 1 impressora
- software educativo (contemplando uma actualização)
- seguro de roubo do equipamento
- custos associados à formação do elemento que acompanha o projecto;
- consumíveis.

PERÍODO PARA APRESENTAÇÃO DE CANDIDATURAS

O período de recepção de candidaturas no POSI terá início a 15 de Setembro de 2004.

De forma a facilitar o processo de candidatura foi elaborado um Manual de Operacionalização.

Este manual e outras informações podem ser obtidas junto do Gabinete de Gestão do POSI ou da ANMP. ou por consulta das seguintes páginas: www.unic.gov.pt, www.posi.pcm.gov.pt.

Gabinete de Gestão do Programa Operacional Sociedade da Informação

Tagus Park, Edifício Inovação III, Espaço 624

2740-122 Porto Salvo

Telefone: 214 220 820; Fax 214 220 821

e-mail: geral@posi.pcm.gov.pt.



II. Template a apresentar ao POSI

Secção I – Identificação

I. 1 Promotor da Candidatura aos Pontos Banda Larga

O Promotor deverá indicar os seguintes elementos identificadores da entidade promotora da Candidatura.

Entidade: _____ *Pessoa de contacto:* _____

Morada: _____

Telefone: _____ *Fax:* _____ *e-mail:* _____

Secção II – Memória Descritiva

II. 1 Dados Chave do Projecto

Número de estabelecimentos de ensino pré-escolar existentes no Município: _____

Número de estabelecimentos de ensino pré-escolar do Município que se candidatam: _____

Número de alunos abrangidos pelo projecto: _____

Percentagem de alunos abrangidos pelo projecto face ao total: _____

II. 2 Localização exacta dos estabelecimentos de ensino pré-escolar

Designação	Morada	Código Postal	Freguesia

II. 3 Custos Padrão

Para efeitos de candidatura, o Promotor poderá os seguintes valores máximos por rubrica:

	Custo padrão
Computador por estabelecimentos de ensino pré-escolar (contemplando assistência técnica por um período de dois anos)*	1.000 €
Impressora	200 €
Software educativo* (contemplando uma actualização)	200 €
Custos associados à formação do elemento que acompanha o projecto	100 €
Seguro de roubo do equipamento	50 €
Consumíveis	100 €
Investimento elegível por estabelecimentos de ensino pré-escolar	1.650 €

* Vide Anexo 1 – Características técnicas recomendadas do computador a adquirir

** Vide Anexo 2 – Listagem indicativa de software recomendado

III. Check List de documentos

Ofício a acompanhar a candidatura	
Formulário de candidatura preenchido e assinado (disponível em www.posi.pcm.gov.pt/Candidaturas/FEDER)	
Lista discriminada das despesas com IVA	
Declaração sobre o regime do IVA passada pela entidade	
Certidão da Segurança Social comprovativa da não existência de dívidas	
Localização exacta da escola ou escolas contempladas	

Anexo 1 – Características técnicas recomendadas do computador a adquirir

CONDIÇÕES DE AQUISIÇÃO RECOMENDADAS:

- Instalação e configuração do terminal no local;
- Software de produtividade básica (por exemplo MS Office para educação – 25€, ou StarOffice para educação – gratuito);
- CD ROM com a imagem inicial para restauro do Sistema Operativo e das aplicações iniciais;
- Manutenção durante 2 anos no local.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS MÍNIMAS RECOMENDADAS:

- Processador: Pentium 4 a 3GHz ou AMD Athalon XP 3000+ ou equivalente;
- Memória: 512 MB;
- Disco: HDD 80GB;
- Drive CD: Funcionalidade de gravação e leitura de CDs e leitura de DVDs;
- Monitor de 17”;
- Placa de som e colunas;
- Placa Gráfica.

Computadores Apple deverão ter características similares.

Anexo 1 – Listagem indicativa de software recomendado

Fonte: Lista de produtos multimédia recomendados para a candidatura dos Municípios à Acção 9.2 do PRODEP III em 2003 / 2004 (software não exclusivo para o ensino pré-primário. Listagem indicativa e não exaustiva).

PRODUTO (por ordem alf.)	Editora	Área(s) Curricular(es)	Utilização	Observações
À DESCOBERTA DA CIÊNCIA As minhas primeiras Aventuras Científicas	Porto Editora	Estudo do Meio Área de Projecto	Pode ser utilizado pelos alunos, ou grupos de alunos, em pesquisas autónomas no âmbito do currículo nomeadamente no que respeita a actividades experimentais. Potenciador dos processos de aprendizagem e da interdisciplinaridade.	
À DESCOBERTA DA MATEMÁTICA Adição e Subtracção	VERBO	Matemática	A aplicação é essencialmente direccionada para o desenvolvimento de competências na área da Adição e Subtracção, fomentando o gosto pela exploração e resolução de problemas. Permite uma interligação com conteúdos de outras áreas curriculares	
À DESCOBERTA DA MATEMÁTICA Cálculo Mental	VERBO	Matemática	A aplicação é essencialmente direccionada para o desenvolvimento de competências na área Cálculo Mental, fomentando o gosto pela exploração e resolução de problemas. Como se trata de um jogo, sobressai o carácter lúdico, permitindo uma aprendizagem exploratória e divertida.	
À DESCOBERTA DA MATEMÁTICA Multiplicação e Divisão	VERBO	Matemática	A aplicação é essencialmente direccionada para o desenvolvimento de competências na área da Multiplicação e Divisão, fomentando o gosto pela exploração e resolução de problemas. A aplicação está organizada segundo a filosofia de jogo lúdico.	
À DESCOBERTA DO PORTUGUÊS Aprender a Escrever	VERBO	Língua Portuguesa	A aplicação direcciona-se para a prática da escrita, pressupondo uma anterior aquisição de competências na área da leitura.	
À DESCOBERTA DO PORTUGUÊS Primeiras Letras	VERBO	Língua Portuguesa	Esta aplicação pode ser utilizada para a consolidação dos conhecimentos de Língua Portuguesa adquiridos no ensino Pré-escolar. É uma ferramenta útil para os alunos do 1º ano do 1º Ciclo que apresentem dificuldades de aprendizagem nesta área.	Pré-escolar 1º ano do 1º Ciclo
APENDER COM O MINI CLICK	Porto Editora	Língua Portuguesa, Estudo do Meio, Expressões Plástica, Física	Aplicação dirigida a utilizadores integrados na faixa etária dos 5 a 8 anos, visando a consolidação de aprendizagens relacionadas com as áreas da Língua Portuguesa, Estudo do Meio, Expressão Plástica e Educação Física. Fomenta o desenvolvimento da observação, atenção, discriminação visual e sonora e destreza manual. Ferramenta vocacionada para utilização em Laboratório de Informática ou Centro de Recursos, representando, também uma forma interessante de iniciar as crianças no uso do computador e da Internet.	
APRENDER COM O MINI CLICK 2	Porto Editora	Língua Portuguesa, Estudo do Meio, Expressão Plástica, Educação Física	Aplicação dirigida a utilizadores integrados na faixa etária dos 5 a 8 anos, visando a consolidação de aprendizagens relacionadas com as áreas da Língua Portuguesa, Estudo do Meio, Expressão Plástica e Educação Física. Fomenta o desenvolvimento da observação, atenção, discriminação visual e sonora destreza manual. Ferramenta vocacionada para utilização em Laboratório de Informática ou Centro de Recursos, representando, também uma forma interessante de iniciar as crianças no uso do computador e da Internet.	

APRENDER COM OS NÚMEROS	ANDITEC	Matemática	Ferramenta útil para a iniciação à Matemática. Permite desenvolver o cálculo mental e as operações (adição e subtração) sendo possível imprimir os exercícios realizados.	Pré-escolar 1º ciclo (1º ano de escolaridade)
APRENDER NO PLANETA CLICK	Porto Editora	Língua Portuguesa, Estudo do Meio, Expressões Plástica Física	Aplicação visando a consolidação de aprendizagens relacionadas com as áreas da Língua Portuguesa, Meio Ambiente, Expressão Plástica e Educação Física. Desenvolvem o poder de observação e de concentração, bem como a destreza manual. Ferramenta vocacionada para utilização em Laboratório de Informática ou Centro de Recursos, representando, também, uma forma interessante de iniciar as crianças no uso do computador e da Internet.	
APRENDER NO PLANETA CLICK 2	Porto Editora	Língua Portuguesa, Estudo do Meio, Expressões Artísticas e Físicas, Área de Projecto, Formação Cívica, Estudo Acompanhado.	Ferramenta de aplicação transversal a nível de conteúdos e competências com especial interesse para centros de recursos da escola. Desenvolve o poder de observação e de concentração, bem como a destreza manual. Existem links para um glossário em todas as actividades, que têm ainda a possibilidade de ser impressas. Aplicação apelativa e interessante.	
AULA MÁGICA 1º ANO	Texto Editora	Língua Portuguesa, Matemática, Estudo do Meio, Expressão Plástica	Vocacionado para a faixa etária dos 6 anos, constitui um recurso pedagógico que pode facilitar a aquisição e consolidação de competências nos domínios da leitura e escrita e das áreas da matemática e estudo do meio.	
AULA MÁGICA 2º ANO	Texto Editora	Língua Portuguesa, Matemática, Estudo do Meio, Expressão Plástica	Vocacionado para a faixa etária dos 7 anos, constitui um recurso pedagógico que pode facilitar a aquisição e consolidação de competências nos domínios da leitura e escrita e das áreas da matemática e estudo do meio.	
AULA MÁGICA 3º ANO	Texto Editora	Língua Portuguesa, Matemática, Estudo do Meio, Expressão Plástica	Vocacionado para a faixa etária dos 9 anos, constitui um recurso pedagógico que pode facilitar a aquisição e consolidação de competências nos domínios da leitura e escrita e das áreas da matemática e estudo do meio.	
AULA MÁGICA 4º ANO	Texto Editora	Língua Portuguesa, Matemática, Estudo do Meio, Expressão Plástica	Vocacionado para a faixa etária dos 10 anos, constitui um recurso pedagógico que pode facilitar a aquisição e consolidação de competências nos domínios da leitura e escrita e das áreas da matemática e estudo do meio.	
AVENTURA DO CORPO HUMANO, A	Porto Editora	Estudo do Meio	A aplicação consiste na utilização de jogos interactivos que procuram desenvolver conceitos relacionados com o bloco "À descoberta de si mesmo" o que permite a interdisciplinaridade com outras áreas do currículo.	

AVENTURA NA ILHA DAS CORES, A	Carla Faria e Pedro Faria	Expressões Plástica e Musical. Iniciação à leitura	A aplicação procura desenvolver competências básicas de discriminação das cores, de figuras e de sons, envolvendo quatro níveis de dificuldades. O essencial das actividades corresponde a exercícios de memória auditiva, orientação, lógica e raciocínio que se encontram em sete caminhos que o utilizador pode escolher.	Pré-escolar e 1º ano do 1º Ciclo
AVENTURA NO PAÍS DAS LETRAS, UMA	Porto Editora	Língua Portuguesa	Explora a comunicação oral e escrita, bem como o funcionamento da língua através de actividades lúdicas diversas, ainda que por vezes repetitivas. Pode facilitar a aquisição e consolidação de competências nos domínios da leitura e da escrita.	Pré-escolar 1º ciclo (1º e 2º anos de escolaridade).
AVENTURA NO ZOO, UMA	Porto Editora	Estudo do Meio	Através do recurso a jogos e actividades lúdicas é explorado o tema dos animais selvagens, suas características, habitats, reprodução e modo de vida.	1º ciclo (3º e 4º anos de escolaridade).
AVENTURAS DE SIMÃO EM CASA, AS Guia de Segurança Infantil	Porto Editora	Estudo do Meio.	Promove regras de comportamento e segurança proporcionando aprendizagens sobre atitudes e valores, como a precaução, a atenção e a interajuda. Com aplicação a partir dos 5 e até aos 8/9 anos pode também ser explorado por crianças com necessidades educativas especiais. Promove um treino bastante significativo da coordenação visual-motora.	
AVENTURAS DE SIMÃO NA RUA, AS Guia de Segurança Infantil	Porto Editora	Estudo do Meio. Área de Projecto. Formação Cívica.	Promove regras de comportamento e segurança proporcionando aprendizagens sobre atitudes e valores, como a precaução, a atenção e a interajuda. Com aplicação a partir dos 5 e até aos 8/9 anos pode também ser explorado por crianças com necessidades educativas especiais É uma aplicação baseada, essencialmente, numa sequencialidade predefinida.	
BAÚ DOS BRINQUEDOS, O	Carla Faria e Pedro Faria	Estudo do Meio. Matemática. Área de Projecto.	Esta aplicação inclui diversas actividades que solicitam e promovem de forma contextualizada a capacidade de orientação, associação de figuras, discriminação visual, introdução às cores, identificação dos algarismos, introdução à adição. Estes conteúdos são desenvolvidos através de diversos jogos.	Educação pré-escolar. 1º e 2º anos do 1º Ciclo
CANTIGAS DE RODA	Cristal Data	Expressão e Educação Musical. Área de Projecto. Estudo do Meio	Software de animação e exploração que permite um certo grau de interactividade, representativa de cenários diversos da cultura tradicional portuguesa. Poemas, canções e palavras cruzadas em que se recorre ao som (voz e música) e à imagem	
DE 1 A 100	ANDITEC	Matemática	A aplicação é direccionada para a consolidação de conhecimentos no domínio da Adição e da Subtracção. Desenvolve ainda competências na área do Cálculo Mental e treino da memória e permite a interligação com outras áreas curriculares, como o Estudo do Meio.	
DICIONÁRIO UNIVERSAL JÚNIOR - Português	Texto Editora	Língua Portuguesa	Vocacionado para a faixa etária dos 6 a 10 anos, este recurso pedagógico serve de apoio ao desenvolvimento de aprendizagens na área da Língua Portuguesa, permitindo a aquisição de competências no domínio da gramática e do vocabulário e o aperfeiçoamento da pronúncia e dicção.	
DICIOPÉDIA 2004	Porto Editora	Adequa-se preferencialment e à Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Estudo do Meio, Matemática, Área de Projecto.	Esta aplicação pode ser utilizada em vários níveis de ensino na exploração de diferentes temáticas, permite uma utilização curricular de natureza transdisciplinar, sendo uma importante ferramenta de apoio ao trabalho do professor.	

EDUCAÇÃO COGNITIVA E RELACIONAL	CERCIFAF	Matemática. Língua Portuguesa. Estudo do Meio	Esta aplicação permite a aquisição e consolidação de conhecimentos básicos, através de imagens sons e cores, que cativam as crianças. A aplicação permite-lhes identificar, reconhecer ou seleccionar situações e acontecimentos concretos previstos no currículo. Os diferentes jogos da aplicação permitem a aquisição de conhecimentos base essenciais a diversas áreas curriculares do 1º ciclo do Ensino básico, em particular para o 1º ano.	
ENCARTA 2004 PREMIUM SUITE	Microsoft	Apoio a todas as áreas curriculares	Trata-se de um recurso pedagógico de apoio às diferentes áreas curriculares, fornecendo informações relevantes para o processo formativo, requerendo, no entanto, o domínio da língua inglesa.	Esta aplicação é apresentada na língua inglesa.
ENCICLOPÉDIA UNIVERSAL MULTIMÉDIA	Texto Editora	Apoio a todas as áreas curriculares, com particular destaque para a Língua Portuguesa, para o Estudo do Meio e História	Esta enciclopédia universal multimédia, sendo um excelente instrumento de apoio à investigação, quer seja para o professor, no apoio às aulas, quer seja para o aluno, na investigação em projectos, permite uma utilização diferenciada, valorizando-se o acesso a diferentes suportes de informação (imagens, textos, vídeos, áudios). São de destacar os temas e subtemas criados (provavelmente deveriam existir mais), e a facilidade de acesso à cronologias e aos mapas embora haja alguma informação que careça rapidamente de actualização.	Esta aplicação é apresentada em três CD's que se têm de mudar repetidamente. É uma aplicação que tem vastos recursos, mas que se adequa melhor a um 2º, 3º ciclos e secundário.
ESCRITA COM SÍMBOLOS	CNOTINFOR	Língua portuguesa	Compreensão e desenvolvimento da linguagem Processador de texto que ilustra automaticamente as palavras à medida que são escritas. Crianças com baixa literacia são motivadas pelos símbolos coloridos. Este processador de texto e de símbolos inclui um sintetizador de voz e a possibilidade de construir grelhas de comunicação interactiva.	
ESPINAFRES PARA A CRIATIVIDADE	CNOTINFOR	Língua portuguesa	Pode ser utilizado na área curricular a que se destina embora tire pouco partido das TIC	
EU ADORO AS PALAVRAS!	Porto Editora	Língua Portuguesa. Estudo Acompanhado.	Explora a comunicação oral e escrita, bem como o funcionamento da língua, análise e reflexão. É uma boa ferramenta de suporte para treino das aprendizagens.	1º e 2º ciclos (2º ao 5º ano de escolaridade).
EU ADORO MATEMÁTICA!	Porto Editora	Matemática. Estudo do Meio.	Trabalha conteúdos matemáticos relacionados com grandezas e medidas, números e operações, espaço e formas. Fomenta o gosto pela exploração e resolução de problemas, permitindo uma aprendizagem exploratória e divertida.	1º e 2º ciclos (2º ao 5º ano de escolaridade).
FÁBRICA DA INTERNET, A	Porto Editora	Estudo Acompanhado. Área de Projecto. TICs.	Promove a aquisição de competências para seleccionar e organizar a informação, desenvolve diferentes formas de expressão, estimulando a sensibilidade estética e a criatividade e incentiva a integração de teoria na componente mais prática. A aplicação aborda uma temática motivadora com base em algumas competências elementares no uso das TIC.	1º e 2º ciclos (4.º, 5º e 6º anos de escolaridade).
FLORESTA ENCANTADA, A Clube de Inglês 1	Porto Editora	Iniciação a uma língua estrangeira (Inglês) como enriquecimento curricular.	Tem aplicação no treino da atenção, associação e aquisição de competências linguísticas. Ferramenta de suporte à aprendizagem de uma forma lúdica e apelativa.	
FLORESTA ENCANTADA, A Clube de Inglês 2	Porto Editora	Iniciação a uma língua estrangeira (Inglês) como enriquecimento curricular.	Tem aplicação no treino da atenção, associação e aquisição de competências linguísticas, permitindo uma aprendizagem significativa e integrativa em que a complexidade dos conteúdos vai progredindo de forma suave ao longo de toda a aplicação. Ferramenta de suporte à aprendizagem activa, permitindo ao aluno não só ouvir e ler a informação como escrevê-la e reproduzi-la oralmente.	

FLORESTA ENCANTADA, A Clube de Inglês 1 e 2 DVD-ROM	Porto Editora	Iniciação a uma língua estrangeira (Inglês) como enriquecimento curricular.	Pretende iniciar o aluno na compreensão e conhecimento da língua (falada e escrita) e da cultura inglesa de uma forma lúdica, apelativa e motivante. A aplicação permite uma utilização diferenciada de acordo com os conhecimentos e capacidades dos diferentes utilizadores. Ferramenta de grande utilidade para um centro de recursos da escola.	Versão em DVD-ROM dos dois CDs anteriores.
FLORESTA ENCANTADA, A Clube de Matemática	Porto Editora	Matemática.	Permite desenvolver em simultâneo conceitos matemáticos e competências de coordenação visual-motora. Proporciona um processo de auto-regulação da aprendizagem.	
FLORESTA MÁGICA	CNOTINFOR	Matemática, Língua Portuguesa, Expressão e Educação Artística	Estimula e desenvolve as capacidades de expressão e comunicação, raciocínio, orientação e memorização.	Pré-escolar 1º Ciclo.
FRONTPAGE 2002	Microsoft	Transdisciplinar	Permite a construção e gestão de páginas Web	Não se trata de um software concebido essencialmente com funções pedagógicas apesar da sua utilidade
GENIAL - O GRANDE JOGO DA SABEDORIA	Porto Editora	Matemática, Língua Portuguesa, Estudo do Meio.	Aborda temáticas que se enquadram nas diversas áreas disciplinares do currículo do 1º ciclo. Jogo que permite uma utilização diferenciada de acordo com as especificidades dos alunos.	
GRANDE DICIONÁRIO UNIVERSAL - Língua Portuguesa	Texto Editora	Língua Portuguesa. Estudo acompanhado. Área de projecto	Este Dicionário multimédia, que pode ser utilizado por si ou integrado como corrector ortográfico com hifenizador no processamento de texto do computador, é um bom recurso pedagógico para os professores e alunos: facilita a apropriação de conhecimentos em Língua Portuguesa através do dicionário global e dos dicionários temáticos. Para além da locução e das imagens incluídas em muitas das palavras, a gramática e a fonética disponibilizadas, entre outras componentes, são bons motivos para ser utilizado diariamente como forma de desenvolver o vocabulário e o domínio ortográfico.	
IMAGINA, CRIA E CONSTRÓI	CNOTINFOR	Língua portuguesa Estudo do Meio Expressão Plástica	Aplicação integrada e interdisciplinar com elevado potencial numa abordagem transversal do currículo desde a elaboração e apresentação de relatórios, até a projectos de investigação e resolução de problemas passando por criação de melodias ou desenhos. Pode ser utilizado como introdução à linguagem de programação que lhe está subjacente	
INFOPEDIA.PT (serviço disponível pela Internet - subscrição anual)	Porto Editora	Adequa-se preferencialmente à Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Estudo do Meio e Área de Projecto.	Esta aplicação pode ser utilizada em vários níveis de ensino na exploração de diferentes temáticas. Permite uma utilização curricular de natureza transdisciplinar, sendo um instrumento de trabalho quer para o professor, no apoio às aulas, quer para o aluno, na investigação em projectos. Valoriza-se o acesso a diferentes suportes de informação (imagens, textos, animações e áudios), devidamente actualizados.	
INTERCOMM	CNOTINFOR	Interdisciplinar	Trata-se de uma plataforma inclusiva de comunicação. É um programa de correio electrónico que trabalha com o Escrita com Símbolos. O e-mail pictográfico permite a tradução entre diferentes sistemas de símbolos e diferentes línguas (português, inglês e francês).	

JÁ ESTÁ	CNOTINFOR	Língua portuguesa. Matemática. Estudo do Meio Expressão Plástica	Permite o desenvolvimento inicial do uso do computador de forma criativa e intuitiva com propostas de actividades que se enquadram no normal desenvolvimento curricular das crianças da educação pré-escolar e dos primeiros anos de escolaridade.	
JARDIM MÁGICO JÚNIOR, O	Texto Editora	Estudo do Meio, Matemática, Língua Portuguesa, Expressão Plástica	Esta aplicação é constituída por várias áreas de aprendizagem que potenciam o desenvolvimento da oralidade e da aquisição de vocabulário, principalmente nas histórias que podem ser ouvidas e/ ou lidas. Desenvolvem o poder de observação, atenção e concentração na área dos jogos. Despertam as crianças para temáticas para várias temáticas de ordem social. Possibilitam a exploração das cores e das formas.	É um recurso pedagógico dirigido fundamentalmente a crianças em idade pré-escolar
JARDIM MÁGICO JÚNIOR, O - 2	Texto Editora	Estudo do Meio, Matemática, Língua Portuguesa, Expressão Plástica	As áreas que compõem esta aplicação interligam várias temáticas, sensibilizando as crianças para os conteúdos sociais. Relacionam vários conteúdos, incentivando formas diversificadas de associação de ideias, de imagens, de formas e de cores. A conjugação de imagens e textos potencia o desenvolvimento da oralidade e da escrita. O modo como são apresentadas as várias propostas fomenta o desenvolvimento da observação, atenção, discriminação visual e sonora.	É um recurso pedagógico dirigido fundamentalmente a crianças em idade pré-escolar
JARDIM MÁGICO JÚNIOR, O - 3	Texto Editora	Estudo do Meio, Matemática, Língua Portuguesa, Expressão Plástica	Esta aplicação permite à criança experimentar várias actividades que interligam várias áreas do conhecimento. As propostas que são apresentadas, na sua maioria, proporcionam o desenvolvimento de competências nos domínios da oralidade, da aquisição de vocabulário e da diferenciação de imagens, formas e cores. Despertam a curiosidade pelo modo atractivo como são disponibilizadas, desenvolvem um clima favorável à aprendizagem. Enfatizam propostas lúdicas que recorrem à diferenciação e à comparação de imagens, formas e cores.	É um recurso pedagógico dirigido fundamentalmente a crianças em idade pré-escolar
JOGOS DO URSINHO	ANDITEC	Matemática	Destina-se a promover o desenvolvimento de conhecimentos e regras básicas do dia-a-dia, explorando em alguns momentos noções de carácter matemático.	Aplicação vocacionada para utilização na educação pré-escolar
LETRAS E PALAVRAS	ANDITEC	Língua Portuguesa	Ferramenta de treino essencialmente direccionada para o desenvolvimento de competências na prática da escrita e da leitura e para a consolidação de conhecimentos nessa área. Permite uma aprendizagem significativa do reconhecimento das letras, do significado das palavras e da prática de leitura e escrita em geral.	
LEXICON	CERCIFAF	Língua Portuguesa	Aplicação vocacionada para a prevenção e recuperação de dificuldades de aprendizagem da leitura.	Esta aplicação não pode ser instalada em computadores com o Windows 2000 ou XP
MATEMÁTICA À AVENTURA 1 - Contar e Ordenar	Porto Editora	Matemática	Ferramenta para a iniciação a Matemática. Utiliza linguagem simples e terminologia adequada ao nível etário previsto. Procura desenvolver a aprendizagem de conteúdos matemáticos através de actividades lúdicas que vão aumentando progressivamente de complexidade.	Pré-escolar 1º ciclo (1º e 2º anos de escolaridade).
MATEMÁTICA À AVENTURA 2 - Adição e Subtracção	Porto Editora	Matemática (1º e 2º anos de escolaridade)	Ferramenta para a iniciação a Matemática. Aplicação dirigida a utilizadores integrados na faixa etária dos 5 a 8 anos, visando a aquisição, consolidação e aprofundamento de conceitos relacionados com as operações aritméticas da adição e subtracção. Apresenta jogos e actividades que podem ser executadas de forma autónoma e evolutiva pelo utilizador.	

MEU PRIMEIRO DICIONÁRIO DE PORTUGUÊS E INGLÊS, O	Porto Editora	Utiliza-se preferencialment e no estudo da Língua Portuguesa e da Língua Inglesa.	Este recurso pedagógico serve de apoio ao desenvolvimento de aprendizagens no estudo da Língua Portuguesa e da Língua Inglesa. Permite o desenvolvimento de competências transversais, sensibilizando os alunos para a diversidade linguística.	
OFFICE 2003 PROFESSIONAL EDITION	Microsoft	Interdisciplinar	Conjunto de ferramentas abrangentes (Word, Excel, Power Point, Outlook, Publisher, Project) que permitem, aos professores, a criação de conteúdos pedagógicos.	Não se trata de um software concebido essencialment e com funções pedagógicas apesar da sua utilidade.
PALAVRA A PALAVRA	ANDITEC	Língua Portuguesa	A aplicação é essencialmente direccionada para o desenvolvimento de competências na prática da escrita e para a consolidação de conhecimento nessa área.	
PLANETA DAS SURPRESAS	Porto Editora	Estudo do Meio (1º ano de escolaridade).	Indicado para exploração individual por crianças dos 4 aos 6 anos através de jogos, sobre higiene diária, corpo humano, animais e estações do ano, que despertam as crianças para estas temáticas.	Pré-escolar 1º ciclo.
PREVENÇÃO RODOVIÁRIA - Aprender Regras e Sinais de Trânsito	Porto Editora	Estudo do Meio, Matemática, Língua Portuguesa, Área de Projecto, Formação Cívica.	Através do recurso a actividades lúdicas, é explorado o tema da Prevenção Rodoviária. É uma boa ferramenta para utilização no centro de recursos da escola, até pela importância da sua temática, sendo a maioria das suas actividades de escolha múltipla e algumas visando desenvolver a memória e a atenção.	
PRIMEIRO DICIONÁRIO DE FRANCÊS	Texto Editora	Iniciação a uma língua estrangeira (francês) em articulação com as outras áreas curriculares.	Este produto pode ser integrado como recurso útil no que diz respeito à aquisição e desenvolvimento de uma competência integradora do uso das várias linguagens.	
PRIMEIRO DICIONÁRIO DE INGLÊS	Texto Editora	Iniciação a uma língua estrangeira (inglês) em articulação com as outras áreas curriculares	Este produto pode ser integrado como recurso útil no que diz respeito à aquisição e desenvolvimento de uma competência integradora do uso das várias linguagens	
PRIMEIRO DICIONÁRIO DE PORTUGUÊS	Texto Editora	Língua Portuguesa	Vocacionado para a faixa etária dos 4 e 5 anos, visa o desenvolvimento de aprendizagens na área da Língua Portuguesa, permitindo a aquisição e ampliação do vocabulário e o aperfeiçoamento da pronúncia e dicção das crianças.	Aplicação vocacionada essencialment e para utilização na Educação Pré-Escolar
PROFESSOR TELES CÓPIO EXPLICA OS... PORQUÊS, O	Porto Editora	Língua Portuguesa, Estudo do Meio, Matemática. Interdisciplinaridade	Software de exploração que permite aprendizagens activas e significativas proporcionando percursos de aprendizagem diversificados. Os "jogos" e o "estúdio" colocam o utilizador numa situação activa controlada pelo próprio. Possibilita o aprofundamento de temáticas e conceitos	
PUBLISHER 2002	Microsoft	Transdisciplinar	Aplicação destinada à produção de publicações, nomeadamente jornais escolares, postais e folhetos.	Não se trata de um software concebido essencialment e com funções pedagógicas apesar da sua utilidade

QUID	CERCIFAF	Transdisciplinar	Aplicação vocacionada para a criação ou personalização de exercícios	Esta aplicação não pode ser instalada em computadores com o Windows 2000 ou XP
RECREIO MÁGICO 1	Texto Editora	Língua Portuguesa, Matemática, Estudo do Meio, Expressão Plástica	Este produto pode ser utilizado nas diferentes áreas curriculares e visa a aquisição de conhecimentos variados e competências de observação, retenção da informação e destrezas manuais.	
RECREIO MÁGICO 2	Texto Editora	Língua Portuguesa, Matemática, Estudo do Meio, Expressão Plástica	Este produto pode ser utilizado nas diferentes áreas curriculares e visa a aquisição de conhecimentos variados e competências de observação, retenção da informação e destrezas manuais, apresentando algumas melhorias quando comparado com o "Recreio Mágico 1".	
ROBOT ROAMER	CNOTINFOR	Matemática (Adquirindo acessórios e plataformas complementares pode utilizar-se em áreas curriculares de índole artística, científica e tecnológica.)	Trata-se de um robot didáctico. A exploração da tridimensionalidade ajuda a adquirir e consolidar conceitos de geometria e aritmética e a desenvolver a destreza manual, constituindo um desafio à capacidade de transformação e criação de novos objectos.	
TOBIAS, O PALHAÇO	CNOTINFOR	Matemática (1º e 2º ano de escolaridade).	Jogos para crianças dos 3 aos 8 anos para apoio ao desenvolvimento do raciocínio lógico.	Pré-escolar e primeiros anos de escolaridade
TOON TALK	CNOTINFOR	Interdisciplinar (com particular interesse em matemática e estudo do meio)	Ambiente lúdico de programação visando estimular a utilização de uma linguagem de programação de forma interessante e criativa. É uma aplicação que promove competências par a resolução de problemas, a articulação de elementos e a representação simbólica, assumindo que a programação de computadores pode ser uma actividade interessante e integrada no currículo.	