



CATÁLOGO IMAGINA 2012

imagina
cria e constrói





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.

O QUE É SOFTWARE INCLUSIVO?

Entende-se por software inclusivo todo aquele que é concebido, desenvolvido e comercializado, de modo a ser acessível ao maior número possível de utilizadores, incluindo pessoas com deficiência. Software inclusivo é também aquele que atende às inteligências múltiplas de cada um e proporciona acessos multicanal.

Facilitando oportunidades de aprendizagem iguais para todos, pode ser utilizado tanto no “ensino regular por crianças e adolescentes no desenvolvimento da leitura e escrita”, como em “instituições de apoio a crianças e jovens com necessidades especiais”, permitindo também a sua manipulação através de diferentes tipos de dispositivos, desde ratos convencionais, ratos de bola, joysticks ou apontadores de cabeça. Normalmente também está disponível sintetizador de voz.

Disponibilizamos-nos para o enquadramento técnico e pedagógico das suas necessidades.

Contacte-nos para info@imagina.pt ou para o telefone 239 499 230.

DO PRÉ-ESCOLAR
AO 1º CICLO

03



10

ANOS

AVENTURAS 2

NÍVEL DE ENSINO:

pré-escolar e 1º ciclo

FAIXA ETÁRIA:

4 aos 10 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows XP, Vista, 7

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Língua Portuguesa, Necessidades Educativas Especiais



Versão de demonstração gratuita

Um verdadeiro caderno digital que possibilita à criança brincar com a Língua Portuguesa, usando frases, expressões, palavras, sílabas, imagens, sons e voz.

SOFTWARE ABERTO

Cada aluno constrói o seu próprio portfólio com palavras, sílabas, frases, desenhos, sons e histórias;

Jogos interactivos de aprendizagem criados automaticamente a partir dos conteúdos introduzidos;

Temas com casos especiais de leitura e provérbios;

O professor/educador pode preparar e organizar novas actividades de leitura e escrita;

Totalmente configurável para responder às necessidades e características de cada utilizador;

Gravação da própria voz melhorada.

SOFTWARE INCLUSIVO

No ensino regular, em contexto de sala de aula e/ou extra-escolar;

Em populações com deficiência mental e dislexia;

Com adultos em contextos de aprendizagem ou reaprendizagem.

SOFTWARE ACESSÍVEL

Opção de varrimento;

Utilização de computadores e teclados de conceitos;

Inclui sintetizador de voz em Português Europeu (Amália).



FLORESTA MÁGICA 2

NÍVEL DE ENSINO:

pré-escolar e 1º ciclo

FAIXA ETÁRIA:

4 aos 10 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows 2000, XP, Vista, 7

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Matemática, TIC

Ambiente aberto com cenários, personagens e sons que permite criar e modificar jogos, utilizando regras construídas a partir de uma linguagem iconográfica simples.

COMPETÊNCIAS

Imaginação, criatividade e pensamento formal;

Orientação espacial e temporal;

Compreensão de sistemas baseados em regras;

Estratégias de antecipação e previsão de resultados;

Resolução de problemas;

Pensamento lógico-matemático;

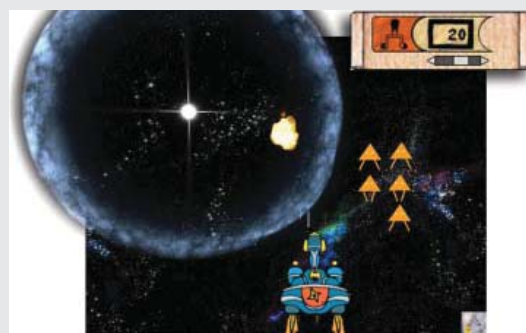
Trabalho em grupo;

Competências sociais e de comunicação.

ACESSIBILIDADE

Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades;

Preparado para utilizar sintetizador de voz.



JÁ ESTÁ 2

NÍVEL DE ENSINO:

pré-escolar e 1º ciclo

FAIXA ETÁRIA:

4 aos 10 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows XP, Vista, 7

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Língua Portuguesa, TIC, Educação

Artística, Matemática, Estudo do Meio



Versão de demonstração
gratuita

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.

INCLUI

Manual didáctico;

Mais de 100 sugestões de actividades;

Programa de configuração para o professor.

COMPETÊNCIAS

Autonomia e criatividade;

Recolha, organização, registo de informação, contagens e gráficos;

Motricidade fina.

ACESSIBILIDADE

Inclui voz falada e sintetizador de voz em português Europeu;

Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades.

ESCREVER

Inclui actividades de iniciação à linguagem escrita, permitindo combinar, de um modo simples, desenho e texto;

Permite a utilização de bibliotecas de palavras;

Permite a utilização de imagens ou gráficos feitas noutras aplicações do programa.

DESENHAR

Permite o desenho livre, colocando diversas ferramentas ao dispor da criança: lápis, spray, lata de tinta, borracha e diversas cores.

CONTAR

Permite representar, através de pictogramas, contagens relativas a pesquisas efectuadas dentro ou fora da sala de aula.

GRÁFICOS

Permite a construção de vários tipos de gráficos: circular, barras (verticais ou horizontais) ou linear. Através da introdução dos dados numa tabela, o gráfico é executado automaticamente.



O PEQUENO MOZART

NÍVEL DE ENSINO:

pré-escolar e 1º ciclo

FAIXA ETÁRIA:

4 aos 10 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows XP, Vista, 7, Mac OS X 10.4

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Educação Artística, Necessidades Educativas Especiais



Versão de demonstração gratuita

Aprender música agora é fácil e divertido. Com a ajuda do Pequeno Mozart e dos seus amigos, podem-se criar as mais variadas músicas, mesmo que ainda não se tenha aprendido música. É um ambiente interativo que permite a qualquer criança ou adulto criar música, sem ter de utilizar os métodos tradicionais, utilizando uma pauta. É divertido e educativo. O método de composição musical permite a criação de música tonal, que pode ser, depois, combinada com vários ritmos.

INSTRUMENTOS DISPONÍVEIS

As músicas podem ser tocadas pelo Pequeno Mozart, usando um dos instrumentos indicados de cada vez:

Piano
Flauta
Violino
Xilofone
Trompete

RITMOS DISPONÍVEIS

Para acompanhar a música, podem escolher-se diversos ritmos. cada ritmo é tocado por uma personagem diferente:

Bombo
Caixa-chinesa
Triângulo (ou ferrinhos)
Maracas
Pandeireta
Prato DJ

COMPETÊNCIAS

Desenvolver a literacia musical;

Conhecer e distinguir as notas musicais;

Conhecer e distinguir a duração das notas;

Distinguir o som de cada instrumento;

Conhecer e distinguir os diferentes ritmos e a sua influência na música.



TOBIAS, O PALHAÇO

NÍVEL DE ENSINO:

pré-escolar e 1º ciclo

FAIXA ETÁRIA:

4 aos 10 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows 2000, XP, Vista

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Educação Artística, Matemática, TIC



Permite uma aprendizagem através de actividades lúdicas. As actividades propostas são realmente interactivas e têm vários níveis de dificuldade, animações e mensagens faladas.

JARDIM DE MORANGOS

Os morangos já estão maduros, ajuda o Tobias a apanhá-los.

Programa o seu Robot para que execute a tarefa sozinho.

TOBIAS, O CARTEIRO

No Reino das Cores, o Tobias é o carteiro. Ajuda-o a entregar as cartas aos seus amigos indicando-lhe o caminho.

BLOCOS DE CONSTRUÇÃO

O Macaco brincalhão gosta de fazer construções complicadas. Ajuda o Tobias a construí-las.

CARAS DIVERTIDAS

O Macaco cortou as fotografias do Tobias, ajuda-o a construir os puzzles.

GELADOS

O Tobias gosta de gelados, ajuda-o a escolher os sabores certos para ele desenhar figuras geométricas.

ACESSIBILIDADE

Inclui voz falada;

Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades.

COMPETÊNCIAS

Reconhecimento de formas, padrões e cores;

Identificação de figuras geométricas;

Planeamento de percursos;

Orientação espacial;

Estratégias de antecipação e previsão de resultados;

Ordenação lógica;

Programação de computadores.



PEN IMAGINA APRENDER +1

NÍVEL DE ENSINO:

pré-escolar e 1º ciclo

FAIXA ETÁRIA:

todas as idades

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows XP, Vista

ÁREA CURRICULAR:

Estudo do Meio, Língua Portuguesa,
Matemática, TIC

INSTRUMENTOS DISPONÍVEIS

Desafios;

Tobias, o Palhaço;

Já Está.

VANTAGENS DA SUA UTILIZAÇÃO

Não necessita de instalação;

Pode ser utilizada em qualquer computador;

Os trabalhos de diferentes alunos podem ser armazenados na própria Pen USB;

A Pen USB encontra-se protegida contra vírus.



PEN IMAGINA INCLUIR +1

Pen USB com recursos específicos para as Necessidades Educativas Especiais!

INCLUI

Livro em formato PDF “As TIC em Ambientes Educativos Especiais”, da autoria de Simone Ferreira e Sofia Reis;

Jogos da Carochinha, um CD interactivo com várias canções e histórias para explorar com os mais novos;

Ambiente de aprendizagem feito no Escrita com Símbolos com actividades para Ouvir Música e Ouvir histórias;

Pasta Recursos com diversas imagens e sons. Esta pasta corresponde à Pasta Apoio normalmente utilizada nas formações realizadas pelo Centro de Formação Cnoti.

NÍVEL DE ENSINO:

pré-escolar e 1º ciclo

FAIXA ETÁRIA:

todas as idades

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows XP, Vista

ÁREA CURRICULAR:

Necessidades Educativas Especiais



DO 1º CICLO
AO 3º CICLO

06

15

ANOS

À DESCOBERTA DE COIMBRA

NÍVEL DE ENSINO:

1º e 2º ciclos

FAIXA ETÁRIA:

8 aos 12 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows 2000, XP, Vista

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Estudo do Meio, TIC, Língua Portuguesa



Uma excelente ferramenta multimédia de exploração do concelho de Coimbra como lugar de referência na História de Portugal desde o século V ao século XXI, articulada com o currículo escolar do 3º ao 6º ano do Ensino Básico. Tem como objectivo incentivar o aluno a descobrir o património histórico da região de Coimbra, pesquisar, completar e relacionar a informação, de forma a reconstruir o seu próprio texto e a sua própria aprendizagem.

ENTRADA

Depois de escolher uma personagem masculina ou feminina, o utilizador decide se quer pesquisar as informações por Sala dos Mapas, Biblioteca ou Máquina do Tempo.

SALA DOS MAPAS

A partir do mapa do concelho de Coimbra, decide qual a freguesia que quer investigar, aparecendo automaticamente os monumentos que aí pode encontrar.

Clicando num dos monumentos, poderá ter informação organizada nas 7 questões básicas: Como, Onde, O Quê, Porquê, Quando, Quanto, Quem.

BLOCO DE NOTAS

É um utensílio importante para registar e seleccionar informações.

Que tal organizar as informações para estruturar um passeio?

Este produto pode ser replicado para qualquer Concelho do País em parceria com Entidades Locais.



DRAGÕES E COMPANHIA

NÍVEL DE ENSINO:

4º ano do 1º ciclo, 2º e 3º ciclos

FAIXA ETÁRIA:

9 aos 15 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows 2000, XP, Vista

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Matemática, TIC



Um conceito totalmente inovador e um conjunto rico e variado de cenários, objectos, sons e personagens para criar jogos onde o limite é a imaginação e originalidade do autor.

De forma intuitiva e versátil, os jovens conseguem criar os seus próprios jogos, onde a estratégia, a resolução de problemas, a criatividade e o raciocínio lógico são fundamentais.

COMPETÊNCIAS

Capacidade de observação, resolução criativa de problemas, experimentação e produção;

Planificação, desenvolvimento e apresentação de projectos;

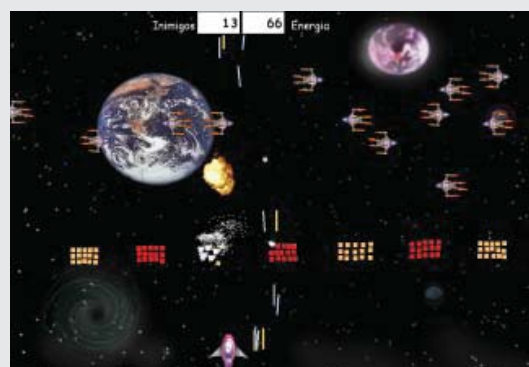
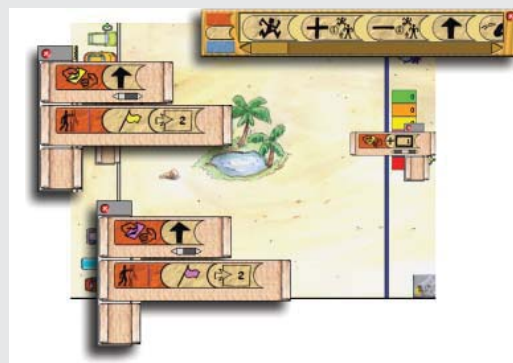
Aquisição de competências de programação, através de uma linguagem orientada a objectos;

Capacidade de se pronunciar criticamente em relação à sua própria produção, bem como à dos outros.

ACESSIBILIDADE

Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades;

Inclui sintetizador de voz em Português Europeu (Amália).



ILHA DAS ALGAS MÁGICAS

Um jogo de aventuras destinado a crianças e jovens entre os 8 e os 14 anos. Aborda de forma lúdica e didáctica o tema dos Direitos Humanos.

Toda a acção se desenvolve num ambiente de ilha deserta na qual o jogador é convidado a vencer vários obstáculos e vários desafios.

Para poder superá-los e terminar a sua aventura, será essencial a sua tolerância, a sua compreensão para com os outros e o espírito de entre ajuda.

No papel de Laura, o jogador tem ao seu dispor diversas ferramentas e formas de dialogar com as várias personagens que encontra ao longo da ilha. Dessas escolhas dependerá chegar ou não ao fim do jogo.

Em anexo ao CD encontra-se um pequeno livro com propostas de actividades para trabalhar os Direitos Humanos em sala de aula.

ACESSIBILIDADES

Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades;

Inclui voz falada.

NÍVEL DE ENSINO:

1º, 2º e 3º ciclos

FAIXA ETÁRIA:

8 aos 14 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows 2000, XP, Vista

N.º DE LICENÇAS:

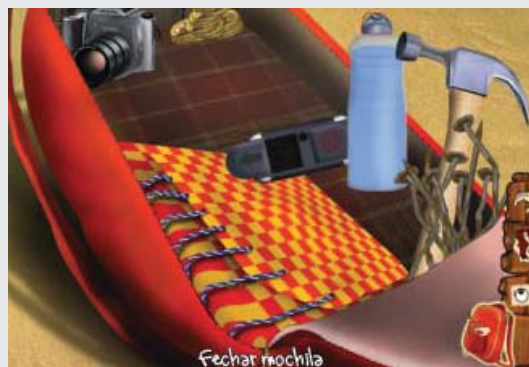
2

ÁREA CURRICULAR:

TIC



Este software não é vendido separadamente, para o adquirir terá de comprar o nosso pacote Jogos Aventura.



SOPA DECIMAL

FRACÇÕES E DECIMAIS

O que é uma fracção? O que é um decimal? Como se traduzem esses conceitos em situações do dia-a-dia, em objectos do quotidiano dos alunos?

A Sopa Decimal proporciona novas oportunidades de aprendizagem através de uma representação visual e dinâmica de fracções, percentagens e decimais.

Este software está preparado para ser utilizado com quadros e projectores interactivos. Desta combinação resultará sem dúvida uma nova dimensão no ensino da matemática, uma vez que torna possível 'pegar e deslocar' fracções no ecrã, ligá-las a outros objectos e fazer os exercícios directamente no quadro.

INCLUI

Manual Técnico e Manual Pedagógico para um manuseamento mais fácil e avançado do programa;

Mais de 100 fichas de trabalho e actividades previamente preparadas e prontas a utilizar com alunos do 3º ao 6º ano de escolaridade.

ATIVIDADES

Cada actividade é constituída por uma ou mais fichas de trabalho sobre o mesmo assunto. O aluno tem a possibilidade de repetir o mesmo exercício várias vezes com valores diferentes;

O aluno tem a possibilidade de experimentar, comparar e discutir os seus resultados e experiências com os colegas.

COMPETÊNCIAS

Raciocínio lógico-matemático;

Capacidade de utilizar a matemática na interpretação e intervenção no real;

Aptidão para usar as propriedades das operações em situações concretas;

Ampliação do conceito de número e desenvolvimento do cálculo;

Reconhecimento dos números inteiros e números decimais e formas diferentes de os representar e relacionar;

Capacidade de resolver problemas

NÍVEL DE ENSINO:

1º e 2º ciclos

FAIXA ETÁRIA:

8 aos 12 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

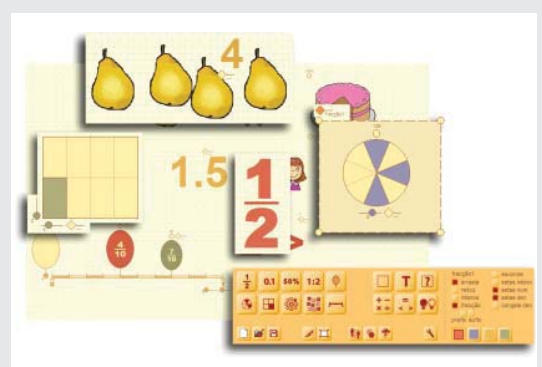
Windows 2000, XP, Vista

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Matemática



TOON TALK

NÍVEL DE ENSINO:

pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos

FAIXA ETÁRIA:

5 aos 14 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows 2000, XP, Vista

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Matemática, TIC



Este software não é vendido separadamente, para o adquirir terá de comprar o nosso pacote Jogos Aventura.

Um mundo animado interactivo para explorar, construir, descobrir e aprender.

O Toontalk é um ambiente rico e divertido que dá à criança o conhecimento e o poder para construir os seus próprios jogos. Uma nova forma de construir, executar e criar actividades, envolvendo a aprendizagem de noções de modelagem, medição e controlo. Um jogo que permite construir e executar jogos de computador, num contexto de desafio e diversão.

É um mundo animado interactivo para explorar, construir, descobrir e aprender.

A criança torna-se numa personagem deste mundo animado e pode voar no seu helicóptero para qualquer lado, entrar nas casas, treinar robots, utilizar pássaros para enviar mensagens, programar com as ferramentas animadas e muito mais.

COMPETÊNCIAS

Decomposição de problemas;

Interligação de elementos;

Representação simbólica;

Abstracção;

Noções de Modelagem, Medição e Controlo.



DO 3º CICLO
AO SECUNDÁRIO

12



18

ANOS

LABORATÓRIO VIRTUAL DE FÍSICA

O QUE É?

Um programa completo, com um ambiente verdadeiramente experimental. O Laboratório Virtual de Física é um simulador que permite ao utilizador trabalhar com uma série de diferentes modelos em Electricidade, Movimento, Forças, Ópticas e Ondas.

Contém mais de 150 sugestões de actividades, que ajudarão o professor na preparação das suas aulas. Em cada conjunto, encontrará um modelo inicial, num ambiente já preparado, no qual poderá criar a simulação. Além disso, dispõe ainda de várias simulações, que poderá combinar e activar.

CONTEÚDOS

O conjunto de actividades foi concebido de acordo com os principais conteúdos programáticos da disciplina de Física e Ciências do 3º ciclo e secundário.

Energia e luz

Energia e sistemas termodinâmicos

Energia e sistemas eléctricos

Energia e sistemas mecânicos

O QUE SE PODE FAZER COM O PROGRAMA?

Fazer apresentações para toda a turma no quadro;

Mudar rápida e facilmente de cenários e contextos;

Utilizar simulações com exemplos reais;

Obter gráficos em tempo real, à medida que se fazem as experiências;

Os alunos podem fazer inúmeras experiências de forma livre e espontânea.

NÍVEL DE ENSINO:

3º ciclo e secundário

FAIXA ETÁRIA:

12 aos 18 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows XP, Vista, Mac OS X 10.4

N.º DE LICENÇAS:

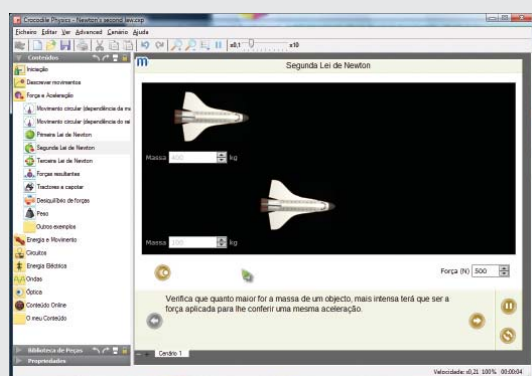
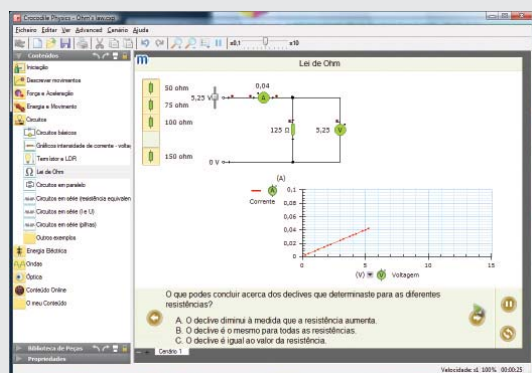
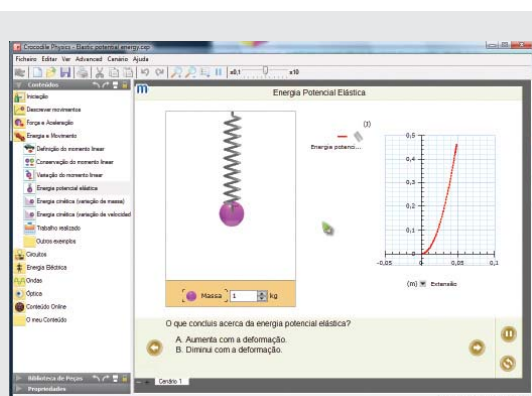
5

ÁREA CURRICULAR:

Ciências, Física



Versão de demonstração
gratuita durante 30 dias



LABORATÓRIO VIRTUAL DE QUÍMICA

O QUE É?

Um autêntico laboratório de química, em formato digital, com o qual alunos e professores podem criar e modelar experiências e reacções, de forma fácil e segura. Na barra de ferramentas lateral encontrará diversos produtos químicos, equipamentos e utensílios de vidro, que poderá arrastar até ao ecrã e combinar conforme pretender.

Pode ainda escolher as quantidades e as concentrações que preferir. As reacções serão modeladas à medida que mistura os produtos. O utilizador poderá criar simultaneamente os gráficos de dados relativos à experiência e visualizar os diversos mecanismos através de animações 3D.

CONTEÚDOS

O programa inclui mais de 130 sugestões de actividades para auxiliar o professor na preparação das suas aulas, tendo em vista alguns dos principais objectivos do programa de disciplina de Química.

Conhecer a diversidade de substâncias existentes;

Interpretar a sua estrutura e comportamento (propriedades);

Identificar a natureza das reacções químicas que podem ocorrer.

O QUE SE PODE FAZER COM O PROGRAMA?

Fazer apresentações para toda a turma no quadro interactivo;

Escolher quantidades e concentrações;

Simular exemplos reais;

Obter gráficos de dados em tempo real; à medida que se fazem as experiências;

Total liberdade e segurança para os alunos realizarem experiências.

NÍVEL DE ENSINO:

3º ciclo e secundário

FAIXA ETÁRIA:

12 aos 18 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows XP, Vista, 7, Mac OS X 10.4

N.º DE LICENÇAS:

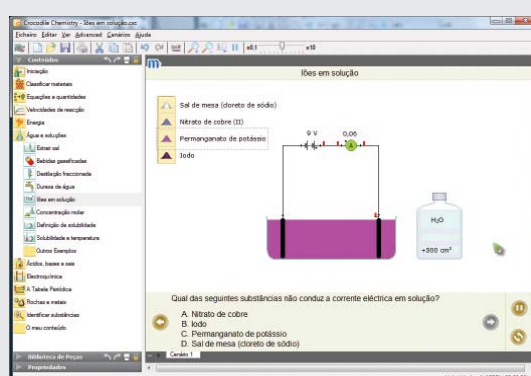
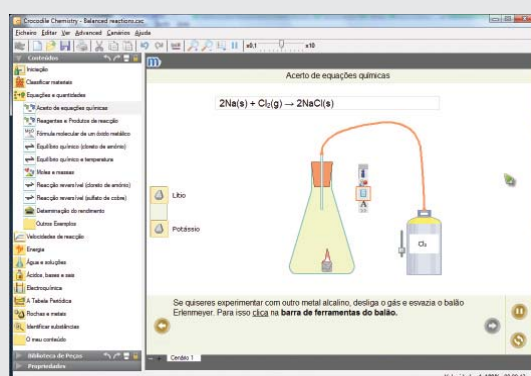
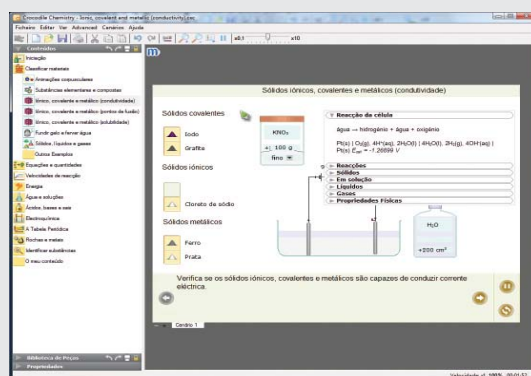
5

ÁREA CURRICULAR:

Ciências, Química



Versão de demonstração
gratuita durante 30 dias



**TODOS OS NÍVEIS
DE APRENDIZAGEM**

**TODAS
AS
IDADES**

COMUNICAR COM SÍMBOLOS

O Comunicar com Símbolos é a ferramenta ideal para escrever texto ilustrado com símbolos, indicado para todos os utilizadores que precisem de desenvolver as suas competências básicas em leitura e escrita e para os que usam os símbolos como apoio à comunicação e linguagem.

CARACTERÍSTICAS

Texto ilustrado automaticamente com símbolos;

Permite escrita inteligente;

Inclui mais de 10.000 símbolos para a Literacia da *Widgit* (coloridos e preto e branco);

Síntese de voz em Português Europeu (Madalena);

Criação fácil e intuitiva de actividades interactivas;

Interface configurável de acordo com as necessidades e características do utilizador;

Gestor de Recursos para actualizar e criar listas de palavras/símbolos, incorporando imagens personalizadas, fotografias, símbolos e sons;

Downloads gratuitos de actualizações de símbolos.

POTENCIALIDADES

Símbolos alternativos para a mesma palavra;

Diferentes palavras podem ter o mesmo símbolo;

Possibilidade de ouvir tudo o que está escrito, com um sintetizador de voz em Português Europeu;

Acrescentar as suas próprias imagens e símbolos;

Adicionar som aos símbolos e imagens;

Construção de ambientes de comunicação dinâmica e interactivos com grelhas interligadas.

NÍVEL DE ENSINO:

todos

FAIXA ETÁRIA:

todas as idades

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows XP, Vista, 7

N.º DE LICENÇAS:

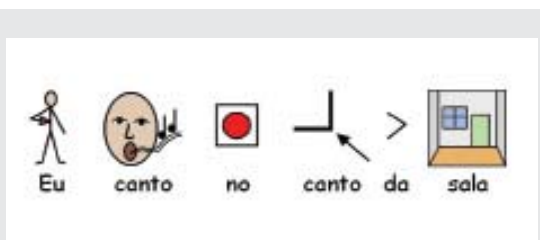
2

ÁREA CURRICULAR:

Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Necessidades Educativas Especiais



Versão de demonstração gratuita



IMAGINA, CRIA E CONSTRÓI

Representa um novo conceito de software educativo integrado, versátil, acessível, “sem soleira, nem tecto”. É um software transversal a todo o curriculum, que permite integrar recursos multimédia em projectos que podem ser publicados na Internet.

Múltiplas funcionalidades que abrem os horizontes da criatividade e integram diversas áreas de aprendizagem de forma estimulante:

Pintura e animação;

Composição musical;

Apresentações multimédia integradas;

Criação de aplicações auto-executáveis;

Utilização de síntese de voz;

Interface intuitivo e de manipulação directa;

Publicação directa na Internet.

EDITOR DE MÚSICA

Permite criar melodias simples, utilizando notas que podem ser trabalhadas numa pauta e num teclado de piano, seleccionando o instrumento musical e utilizando MIDI.

EDITOR DE IMAGENS: ANIMALOGO

Permite editar imagens, fotografias e animações.

NÍVEL DE ENSINO:

2º e 3º ciclos, secundário

FAIXA ETÁRIA:

a partir dos 10 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

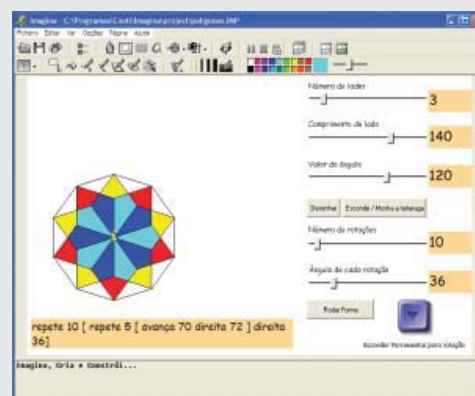
Windows 2000, XP, Vista

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

TIC, Matemática, Educação Artística, Ciências



INVENTO 2

NÍVEL DE ENSINO:

todos

FAIXA ETÁRIA:

todas as idades

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows XP, Vista, 7

N.º DE LICENÇAS:

2

ÁREA CURRICULAR:

Língua Portuguesa, Educação Artística,
Necessidades Educativas Especiais



Versão de demonstração
gratuita

InVento 2 é uma ferramenta de edição para construir e imprimir cartazes, folhetos, livros, materiais pedagógicos, quadros de comunicação, de uma forma simples e rápida.

POTENCIALIDADES

Ler tudo o que está escrito, com o sintetizador de voz em Português Europeu (Madalena);

Escrever texto ilustrado por símbolos;

Utilizar balões de fala;

Aceder a uma galeria com mais de 1.500 imagens para ilustrar os trabalhos realizados;

Usar cerca de 7.500 símbolos coloridos e a preto e branco;

Utilizar qualquer imagem que esteja gravada no computador;

Imprimir os trabalhos realizados em qualquer formato: A5, A4, A3 ou livro pronto a dobrar.



MAPA DE IDEIAS

NÍVEL DE ENSINO:

pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos, secundário

FAIXA ETÁRIA:

todas as idades

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows Mac, Linux

ÁREA CURRICULAR:

Língua Portuguesa, Língua Inglesa, TIC, Necessidades Educativas Especiais

Cria 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.

Apresenta as ideias numa nova perspectiva tridimensional utilizando tecnologia 3D, rodando e inclinando a visão do mapa.

É possível visualizar só o Mapa, o Mapa e o Texto ou só o Texto, existindo, também, um modo de Apresentação.

O QUE SE PODE FAZER COM O MAPA DE IDEIAS?

Cria documentos sem necessidade de fazer rascunhos no caderno! A partir de uma chuva criativa de ideias, é possível organizar e estruturar um documento;

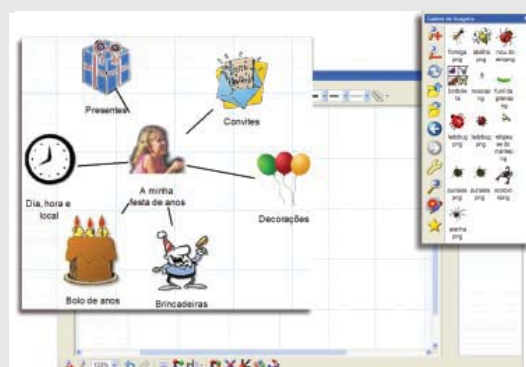
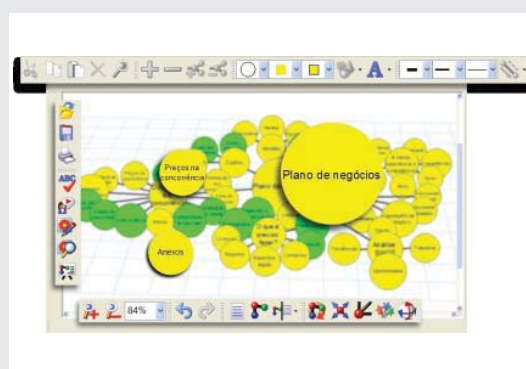
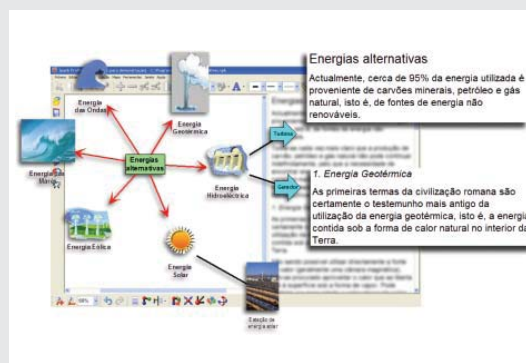
Disponibiliza um processador de texto integrado para cada objecto-ideia e a opção para fazer ligação entre um texto completo e a visão do mapa;

Ajuda a ordenar um documento apresentando as ideias sequencialmente. As secções podem ser reordenadas simplesmente arrastando o objecto ideia para uma outra posição. Exporta em formatos compatíveis com qualquer processador de texto, ou em formato de página web;

Os alunos podem estudar sozinhos - Desenhado para tirar partido da síntese de voz, permite ao aluno realizar um estudo independente e fazer a auto-revisão das aulas.



Versão de demonstração gratuita



SÉRIE YENKA

NÍVEL DE ENSINO:

2º e 3º ciclos, secundário

FAIXA ETÁRIA:

10 aos 18 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows 2000, XP, Vista, Mac OS X 10.4

ÁREA CURRICULAR:

Matemática, Ciência, Electrónica, Química



Versão de demonstração gratuita durante 15 dias

A Yenka tem uma série de produtos para um conjunto bastante alargado de matérias. Existe em duas versões distintas:

- Versão professor: 1 licença para o professor poder instalar no seu computador pessoal;
- Versão escola: licenças para instalar em todos os computadores da escola ou instituição.

PRODUTO

Yenka Programming

Yenka 3D Shapes

Yenka Statistics

Yenka Electrochemistry

Yenka Inorganic Chemistry

Yenka Light and Sound

Yenka Motion

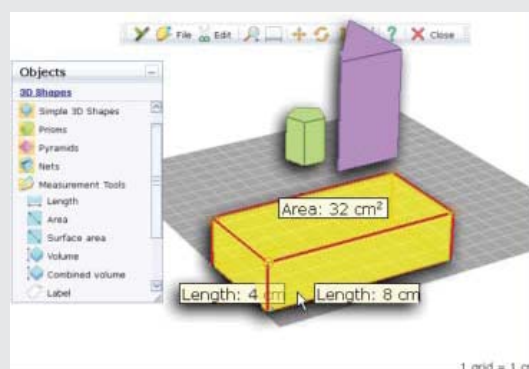
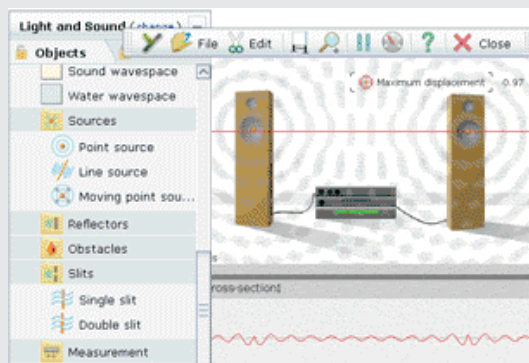
Yenka Electronics

Yenka Gears

Yenka PCBs

Yenka Electricity & Magnetism

Produtos disponíveis apenas em Inglês.



SOUND BEAM

NÍVEL DE ENSINO:

todos

FAIXA ETÁRIA:

todas as idades

ÁREA CURRICULAR:

Educação Artística, Musicoterapia,
Necessidades Educativas Especiais

O SoundBeam é um aparelho que utiliza sensores ultra-sónicos para detectar, a uma distância de até 6 metros e sem contacto físico, a direcção, a velocidade e a distância de movimentos corporais.

Tradicionalmente o SoundBeam é um recurso indispensável para o ensino especial. Com as novas funcionalidades introduzidas, faz cada vez mais sentido a sua utilização no ensino regular como meio de comunicação, expressão e criatividade musical.

KIT BÁSICO

SoundBeam

2 sensores

2 tripés para sensores

2 colunas de som

Caixa de ligação (switch box) para 8 comutadores e
4 comutadores incluídos

FUNCIONALIDADES

Sintetizador integrado

Ligação USB

Sampler integrado

Cartão de memória

Amplificador, equalizador e misturador integrados



ROAMER 2

NÍVEL DE ENSINO:

1º, 2º e 3º ciclos

FAIXA ETÁRIA:

3 aos 15 anos

PACOTES:

Pacote Básico 1, Pacote Básico 2 e Pacote Escola

ÁREA CURRICULAR:

Educação Artística, Língua Portuguesa, Matemática, TIC, Necessidades Educativas Especiais

Ao transformar noções abstractas em concretas, as crianças assumem um papel de relevo na sua própria experiência de aprendizagem. Através da Roamer 2 as crianças podem ser introduzidas, como participantes activos, no mundo da geometria, da matemática, do desenho e da tecnologia... num sem número de actividades curriculares.

Uma nova Roamer mais rápida, mais poderosa, com interface melhorada e integrada com o computador, síntese de voz, gravação e reprodução de som, possibilidade de ter diferentes comportamentos e teclado de conceitos integrado e totalmente mente configurável.

MATEMÁTICA

Lateralidade e orientação espacial; Álgebra; Aritmética; Numeração e geometria; Noções de programação.

ARTE E EXPRESSÕES

Caracterização dos robots; Aprendizagem divertida aliando a arte e a tecnologia; Música e som.

TRANSDISCIPLINARIDADE

Solucionamento de problemas, verbalização e reflexão; Trabalho em grupo; Competências sociais e de comunicação.

PACOTES DISPONÍVEIS

BÁSICO

Inclui um Robot Roamer Too, 6 baterias recarregáveis AA de alta capacidade, 1 carregador de baterias e 1 conjunto de canetas.

COMPLETO

Inclui o pacote básico 1, um CD com comportamentos e actividades, 1 interface para o computador, 1 tapete linha de números, 1 tapete grelha 5x5 e um Software Roamer World Suite (1 licença).

ESCOLA

Inclui 5 robots Roamer Too, 5x6 baterias recarregáveis, 2 carregadores de baterias, 2 conjuntos de canetas, 1 CD com comportamentos e actividades, 1 interface para o computador, 1 tapete linha de números, 1 tapete grelha 5x5 e Software Roamer World Suite (5 licenças).



ROBOT LEGO® MINDSTORMS® NXT

No seguimento da filosofia da LEGO®, o Robot Mindstorm® NXT foi desenvolvido para que se possam construir e desconstruir objectos programáveis. Pensado principalmente para utilização doméstica, este robot apresenta muitas potencialidades para a sala de aula, destinando-se a jovens com mais de 10 anos.

SOFTWARE MINDSTORMS NXT

Permite programar o Robot NXT num computador, carregando posteriormente o programa para o robot através de USB ou Bluetooth. Inclui 18 actividades como ponto de partida.

SOFTWARE MINDSTORMS NXT

1 BLOCO NXT

O NXT é um mini-computador numa peça de LEGO®. É o cérebro do robot Mindstorms® NXT.

2 SENSOR DE TOQUE

Permite ao robot sentir e reagir ao ambiente ao tocar em algo.

3 SENSOR DE SOM

Permite ao robot ouvir e reagir ao som.

4 SENSOR DE LUZ

Permite detectar a luz e a cor.

5 SENSOR DE ULTRA-SONS

Permite ao robot ver, medir distâncias e reagir ao movimento.

6 MOTORES DE PASSO (SERVO-FREIO)

Permite ao robot mover-se com precisão.

EXEMPLOS DE MONTAGENS DE ROBOTS

ROBOT BÁSICO - inclui Bloco NXT, sensores, motores, bateria, peças para construir.

ALPHA REX - vê (sensor de ultra-sons), Ouve (Sensor de Som), Fala (Altfalante), Anda (Motores de Passo), Sente (Sensores de Tacto e de Luz).

BRAÇO ROBOTIZADO T-56 - com três motores, consegue agarrar, levantar e rodar objectos. Reconhece as cores e consegue sentir os objectos.

TRICICLO - Move-se com rapidez em qualquer direcção. Utiliza os 4 tipos de sensores e consegue agarrar uma bola. Pode ser programado para seguir uma linha, consegue detectar e ver objectos.

NÍVEL DE ENSINO:

2º e 3º ciclos, secundário

FAIXA ETÁRIA:

10 aos 18 anos

REQUISITOS MÍNIMOS:

Windows 2000, XP, Vista, Mac

ÁREA CURRICULAR:

Matemática, Ciências, TIC



PERIFÉRICOS DE ACESSIBILIDADE

NÍVEL DE ENSINO:

todos

FAIXA ETÁRIA:

todas as idades

ÁREA CURRICULAR:

Necessidades Educativas Especiais

Constituem uma alternativa à forma convencional de aceder ou inserir informação no computador, substituindo perfeitamente o teclado e/ou o rato.

São extremamente úteis para crianças mais novas, para aprendizes com necessidades especiais e para todos os jovens e adultos que necessitem de ajudas técnicas para acesso ao computador.

Os materiais apresentados são reconhecidos como ajudas técnicas pelo Instituto Nacional de Reabilitação, com o código ISO 21 10 - Unidades de entrada e saída para e acessórios para o computador, máquinas de escrever e calculadoras e scanners (hardware).

DISPOSITIVOS DE ACESSO

Existem várias alternativas ao rato convencional: rato de bola, joystick ou apontador de cabeça. Estes periféricos permitem realizar todas as funções do rato: botão esquerdo, botão direito, duplo clique e arrastar.

Roller Joystick / Trackball de 3 botões

Roller Joystick / Trackball de 5 botões

SmartNav – apontador de cabeça

COMUNICADORES OU DIGITALIZADORES

Os auxiliares de comunicação são denominados por digitalizadores de fala, já que permitem gravar mensagens que são ouvidas quando se pressiona um dos botões.

4Falas

Bigmack

GoTalk (1, 4, 9 ou 20 botões)

MANÍPULOS OU COMUTADORES

São periféricos que permitem simular botões. Ou seja, são botões com um tamanho e características específicos que facilitam o acesso a qualquer dispositivo (computador, ratos alternativos, brinquedos adaptados, etc.). Podem ser utilizados em softwares preparados para varrimento. A ligação ao computador é efectuada através de um dispositivo específico: a caixa de ligação (switch box).

Tipo alavanca

Tipo tapete

De pressão variável

Disponibilizamo-nos para o enquadramento técnico e pedagógico das suas necessidades.



eBEAM

PROJEÇÃO, CAPTURA, COMPLETO

O eBeam Projecção é um dispositivo que transforma qualquer parede ou quadro branco num Quadro Interactivo digital.

CARACTERÍSTICAS

Compacto, portátil e fácil de utilizar;

Necessita apenas com um computador portátil e um projector multimédia.

O eBeam Captura é um dispositivo que lhe permite guardar tudo o que escreve com os marcadores no computador ou PDA.

CARACTERÍSTICAS

Transfere informações de vários formatos;

Receptores portáteis e de instalação fácil e rápida;

Alta mobilidade e produtividade.

A solução eBeam Completo é um pacote que inclui o eBeam Projecção e o eBeam Captura.

COMPONENTES INCLUÍDOS

Receptor eBeam;

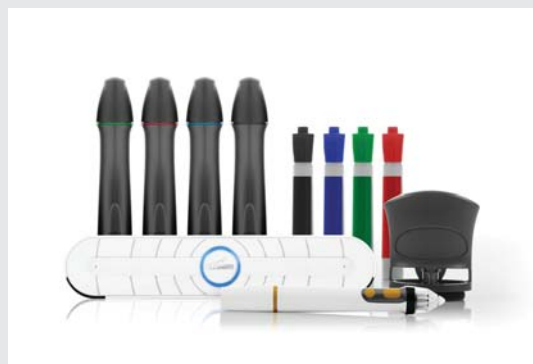
Caneta Electrónica eBeam;

Quatro marcadores digitais a cores;

Um apagador digital.

NÍVEL DE ENSINO:
todos
FAIXA ETÁRIA:
todas as idades
ÁREA CURRICULAR:
todas

Produtos disponíveis em
versão USB e Bluetooth



eBEAM EDGE

NÍVEL DE ENSINO:
todos
FAIXA ETÁRIA:
todas as idades
ÁREA CURRICULAR:
todas

Um novo conceito de mobilidade e interactividade a toda a hora e em qualquer lugar...

O eBeam Edge para a Educação é a ferramenta ideal para transformar a sala de aula num espaço mais interactivo. Tem o tamanho de um apagador e é mais leve do que uma caixa de giz, permitindo que este produto seja o sistema de quadros interactivos móveis com mais funcionalidades do mercado.

FUNCIONALIDADES

Navegar na Internet;

Tomar notas;

Fazer capturas de páginas da Internet;

Fazer capturas de qualquer software instalado.

COMPONENTES INCLUÍDOS

1 Receptor eBeam Edge USB;

1 Caneta interactiva;

1 CD com eBeam Interact Software (para Mac e PC);

3 Tipos de Suportes de Montagem;

1 Pilha AAA;

1 Cabo 5m USB;

1 Chave CD (para efeitos de registo).

Produto disponível em
versão USB



eBEAM

FOCUS E INSCRIBE

NÍVEL DE ENSINO:

todos

FAIXA ETÁRIA:

todas as idades

ÁREA CURRICULAR:

todas

Mais interactividade com exemplos reais...

O eBeam Focus tem uma câmara que permite aos utilizadores visualizar e digitalizar material tangível instantaneamente e importar o seu conteúdo directamente para uma apresentação. Não necessita de qualquer tipo de instalação, é apenas necessário ligar o cabo USB ao computador para este ficar operacional.

FUNCIONALIDADES

Captura de imagens;

Captura de vídeos;

Captura de objectos físicos;

Permite adicionar imagens de alta qualidade e vídeos a apresentações.

O eBeam Inscribe é uma ardósia digital sem fios que permite ao utilizador executar acções semelhantes às de um computador, sendo possível utilizar todas as funcionalidades padrão de qualquer software ou aplicação.

COMPONENTES INCLUÍDOS

1 Ardósia digital;

1 Caneta interactiva;

1 Pen USB de ligação ao computador;

1 Carregador de bateria.



COMO COMPRAR PRODUTOS IMAGINA?

MORADA

CNOTINFOR - Centro de Novas Tecnologias da
Informação, Lda.

Casa S. Francisco
Estrada de Assafarge, n.º 6
3040-718 Castelo Viegas
Coimbra | Portugal

INTERNET

www.imagina.pt

E-MAIL

info@imagina.pt

TELEFONE

+351 239 499 230
+351 918 212 936

FAX

+351 239 499 239

Legenda de apresentação de software:



- *software* disponível para download



- *software* disponível em CD



- *software* disponível em Pen USB

