



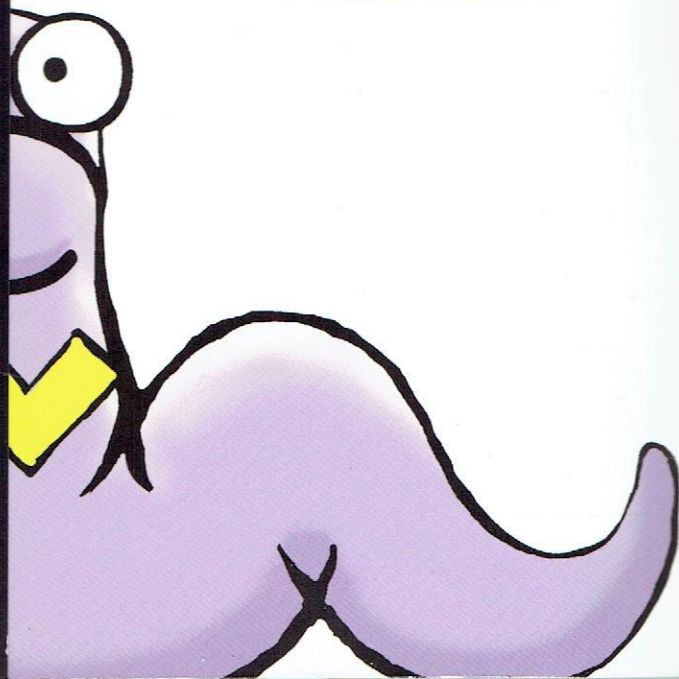
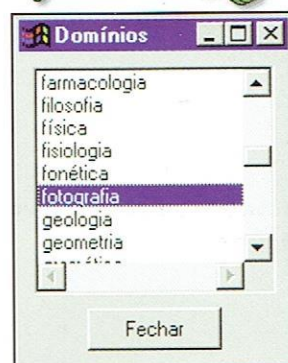
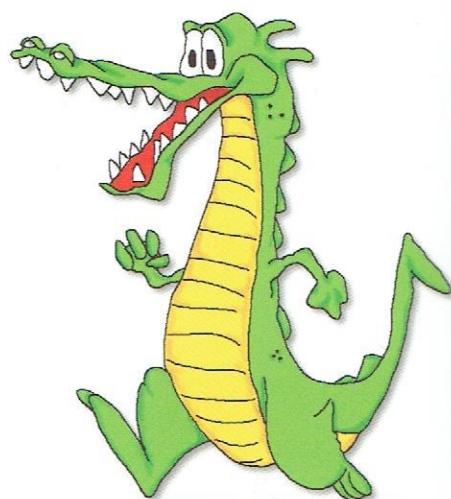
PORTO EDITORA **MULTIMEDIA**

Catálogo **Multimédia** Outono / Inverno 1998



## Índice

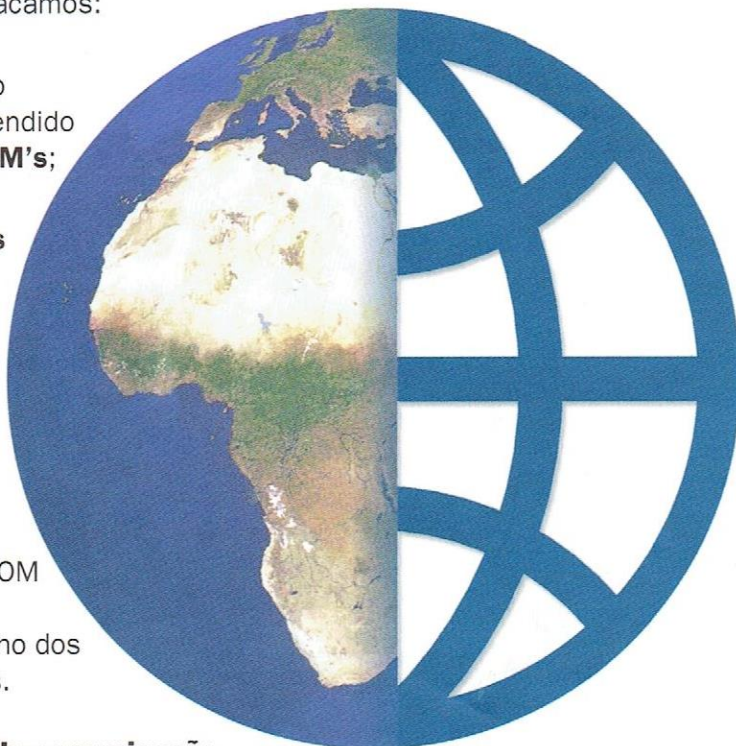
Diciopédia	2
Matemática à Aventura 1 · <i>Contar e Ordenar</i>	4
Matemática à Aventura 2 · <i>Adição e Subtração</i>	5
Eu Adoro ...	6
Eu Adoro Matemática	7
Letras e Números · <i>Jogos Educativos</i>	8
Palavras Mágicas · <i>Os primeiros passos na Líng. Portuguesa</i>	9
Foguetão 2000 · <i>Iniciação à Leitura e à Escrita</i>	10
Matemania · <i>Jogos de Matemática</i>	10
Dinossauros	11
Castelo Virtual	12
Cidade Virtual	12
Zoo Virtual	13
50 Puzzles Educativos	14
Portugal à Aventura! – versão 1.1	15
Era umá vez... O Menino Jesus	16
O Meu Primeiro Dicionário Interactivo	17
A Aventura do Corpo Humano	18
O Professor Teles Cópio Explora: A Terra e o Sistema Solar	19
Director Júnior · <i>Estúdio Multimédia</i>	20
Words Alive · <i>Iniciação ao Inglês</i>	21
Eu Aprendo 6.º Ano	22
Teste Mais	24
Eu Aprendo 9.º Ano	26
Vida e Obra de Fernando Pessoa	28
De Bocage a Antero · <i>Perc. do Romant. Português</i>	29
Profgest 3.0	30
Flip 97	31
Dicionário PRO Língua Portuguesa	32
Dicionário PRO Português-Inglês	33
Dicionário PRO Inglês-Português	33
Descobrir... a Célula	34
Kicas no Rally Paper da Física	34
Dicionário Multilingue Interactivo	35
Vida e Obra de Luís de Camões	35
Fonografe	36
Higiene e Segurança no Trabalho	36





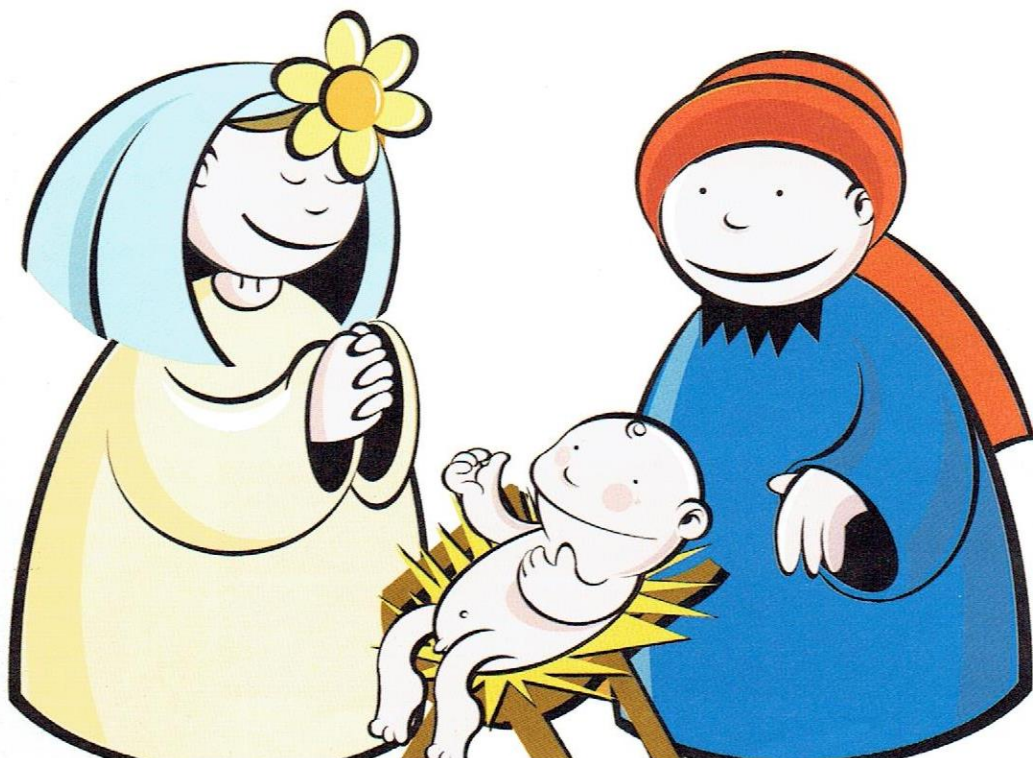
Aliar o saber e o entretenimento de uma forma simples e divertida é a proposta da **Porto Editora Multimédia**. Apostando cada vez mais nas áreas educativa e de obras de referência, damos-lhe a conhecer as **últimas novidades** para este Outono/Inverno. Dos lançamentos desta estação, destacamos:

- **Diciopédia 99**, a **nova versão** do Dicionário Enciclopédico mais vendido em Portugal, agora em **2 CD-ROM's**;
- CD-ROMs educativos **Teste Mais** para os 7.º e 9.º anos. A forma mais eficaz dos **alunos se prepararem para os testes**.



Para o Natal, propomos-lhe o CD-ROM **Era uma vez... O Menino Jesus**. A prenda ideal para pôr no sapatinho dos seus filhos, sobrinhos ou afilhados.

**Faça parte deste novo mundo da comunicação multimédia, cada vez mais indispensável ao sucesso na educação, no trabalho e no lazer.**





# DICIOPÉDIA 99

A nova versão da Dicipédia, o **Dicionário Enciclopédico** mais vendido em Portugal, oferece-lhe, num só produto multimédia, **dois CD-ROM's** repletos de **informação** cuidadosamente actualizada, cerca de **7000 imagens legendadas** e **centenas** de entradas ilustradas com **vídeos** e **animações**.

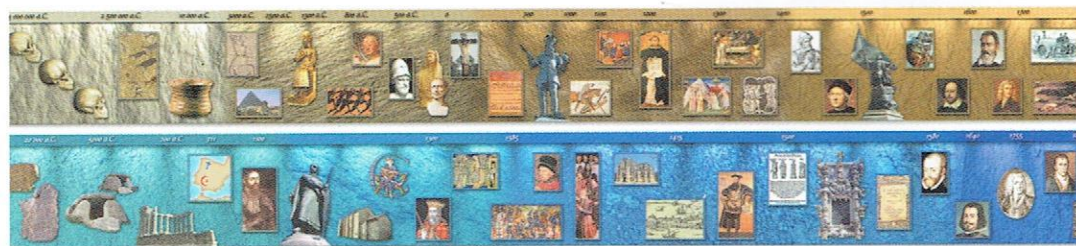


Com um interface totalmente reformulado e **dois novos temas**, Desporto e Personalidades, a Dicipédia 99 integra ainda **dois novos dicionários** (Antroponímia e Toponímia).

Fenómenos como a translação lunar, a navegação dos submarinos, a ocorrência do arco-íris, o funcionamento do aparelho respiratório, dos motores de combustão e muitos outros são explicados através de **magníficas animações**.



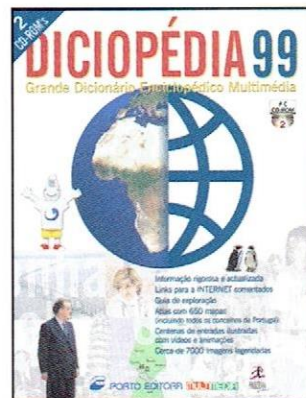
**Dois novos frisos cronológicos** oferecem-lhe uma panorâmica ainda mais exacta dos acontecimentos históricos mais relevantes ocorridos em **Portugal** e no **Mundo**.







Um renovado **Atlas do Mundo** descreve com especial detalhe cada um dos concelhos portugueses, indicando onde se situam os principais pontos de interesse arquitectónico, religioso e turístico.



Ao seu dispor, **milhares de links para a Internet** devidamente comentados e em permanente actualização, para que possa seleccionar rapidamente e com rigor toda a informação que deseja.



PC CD-ROM



PC S



Online Internet Link



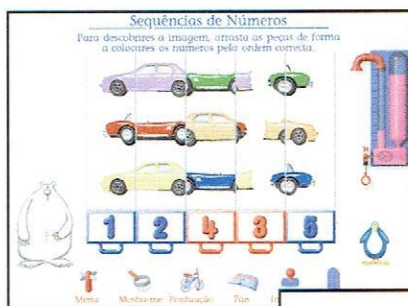
Prémio PCW 98



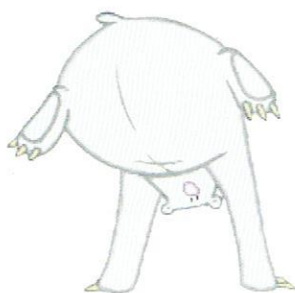


# Matemática à Aventura 1

## Contar e Ordenar



"Estamos mortinhos por jogar contigo a contar e ordenar!" Quem o diz são o Urso Branco e o Pequeno Pinguim, logo no arranque do programa. E com esta saudação, qual a criança capaz de resistir à aprendizagem da Matemática?



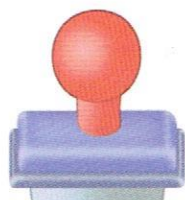
Com a ajuda e a boa disposição destes dois amigos, será fácil para as crianças navegarem neste produto, onde a meta a atingir é o Super Jogo. Mas, para lá chegar, é necessário vencer os desafios (exercícios) propostos, todos eles **bastante divertidos e pedagógicos**. E quando isso acontecer – como diz o Pequeno Pinguim – *“és um Mago da Matemática!”*.

 PC / MAC  
CD-ROM


PC B

MAC B

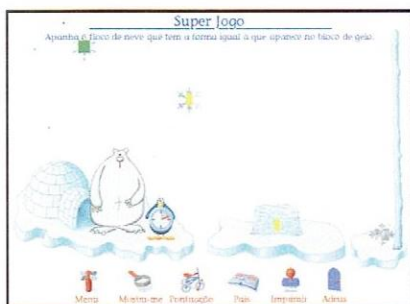

 Online  
Internet  
Link

 Programa  
Curricular


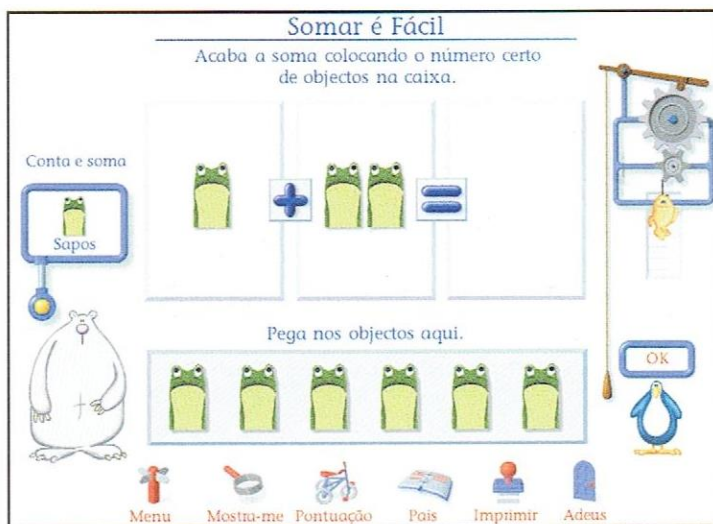


# Matemática à Aventura 2

## Adição e Subtração



... E a aventura continua! Assim como o divertimento em aprender mais sobre Matemática. Com o mesmo espírito do *Matemática à Aventura 1*, este segundo número apresenta às crianças os mecanismos da **Adição** e **Subtração**, afinal, as operações fundamentais do cálculo matemático. Como não poderia deixar de ser, o Urso Branco e o Pequeno Pinguim marcam presença para ajudarem as crianças a vencer todas as etapas rumo ao Super Jogo.



Estes CD-ROM foram **adaptados e desenvolvidos para a realidade educativa nacional** com base em produtos originais da *Dorling Kindersley*, uma das mais conceituadas empresas do ramo a nível mundial.

 PC / MAC  
CD-ROM


PC B

MAC B


 Online  
Internet  
Link

 Programa  
Curricular



# Eu Adoro as Palavras

Eu Adoro as Palavras é uma divertida aventura animada que apoia os mais novos na aprendizagem das palavras.

Constituído por **seis jogos emocionantes**, este CD-ROM permite soletrar **mais de 5000 palavras** e inclui **mais de 1000 animações**. As crianças podem escolher grupos de palavras relacionadas com temas da sua preferência, como por exemplo animais ou países.

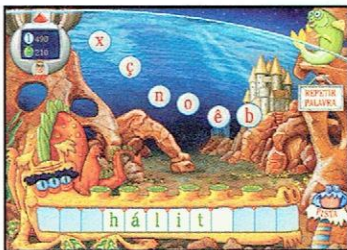
PC / MAC  
CD-ROM

PC E

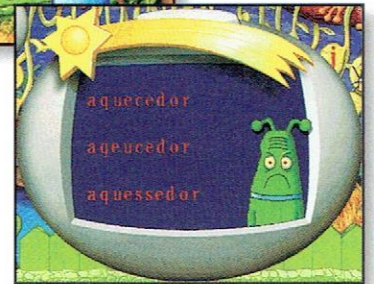
MAC C

Online  
Internet  
LinkPrograma  
Curricular

Eu Adoro as Palavras contém um software inteligente que detecta as palavras nas quais as crianças têm mais dificuldade e insiste na sua aprendizagem, sempre de uma forma divertida.



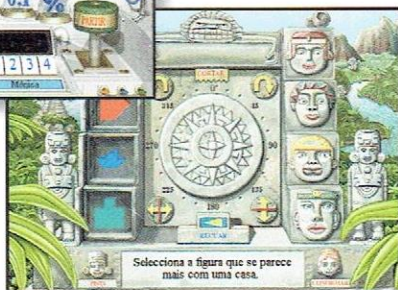
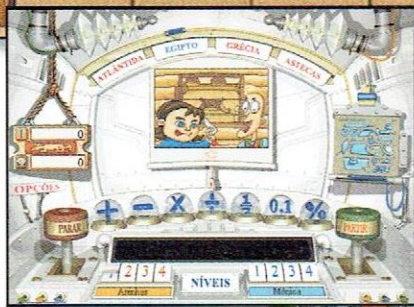
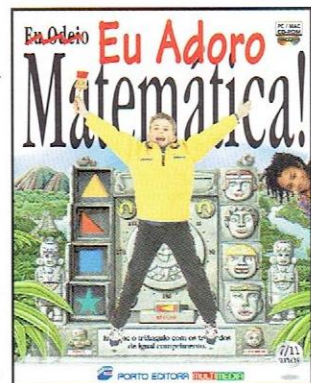
Esta aplicação inclui um guia de exploração que ajuda os pais e as crianças a tirar todo o partido desta espectacular aventura.





# Eu Adoro Matemática

Eis um produto concebido para aquelas crianças que detestam Matemática. O conceito é simples: *fazer do utilizador um herói à escala mundial, à medida que evolui o seu conhecimento sobre Matemática*. Para tal, a criança terá que viajar na Máquina do Tempo até às civilizações da Grécia, Egipto, Asteca e Atlântida, as quais estão ameaçadas pelas travessuras da Mónica, uma menina que, por odiar tanto a Matemática, quer destruir o Mundo. Recompôr a harmonia naquelas sociedades só será conseguido através da **resolução dos exercícios propostos**, traduzidos em **jogos atraentes e divertidos**.



Esta divertida aplicação permite a apreensão de conceitos fundamentais como as **fracções**, a **geometria** ou os **pesos e medidas**. Possui ainda um programa informático "inteligente" que ajusta automaticamente o grau de dificuldade dos jogos ao nível de aprendizagem de cada criança.

PC / MAC



PC

MAC

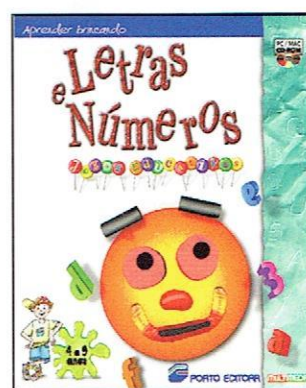
Online  
Internet  
LinkPrograma  
Curricular



# Letras e Números

## Jogos Educativos

Composto por 13 actividades e jogos diferentes, este CD-ROM proporciona, aos mais novos, uma **eficaz introdução ao mundo das letras e dos números**.



Reconhecer o **som das letras** e identificar a respectiva grafia ou **aprender a contar e fazer corresponder as quantidades aos algarismos** são apenas algumas das possibilidades proporcionadas por este produto multimédia.

# A a

Esta aplicação multimédia fornece um conjunto de conceitos essenciais para as crianças entre os 4 e os 9 anos de idade.

 PC / MAC  
 CD-ROM


PC A

MAC F

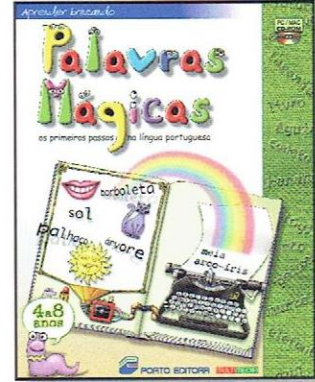
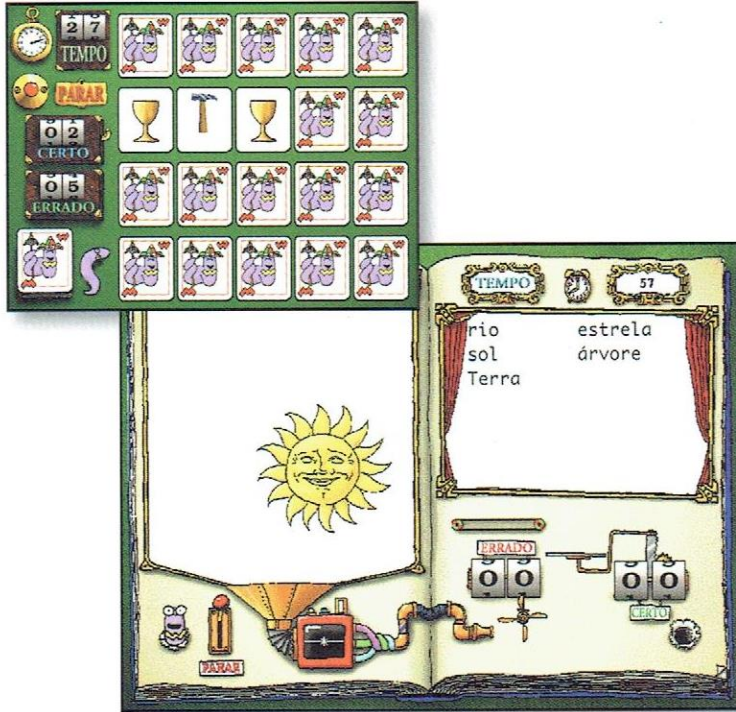




4  
8  
anos

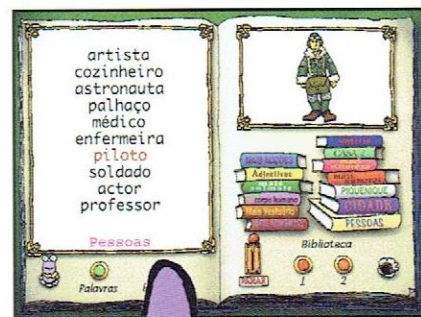
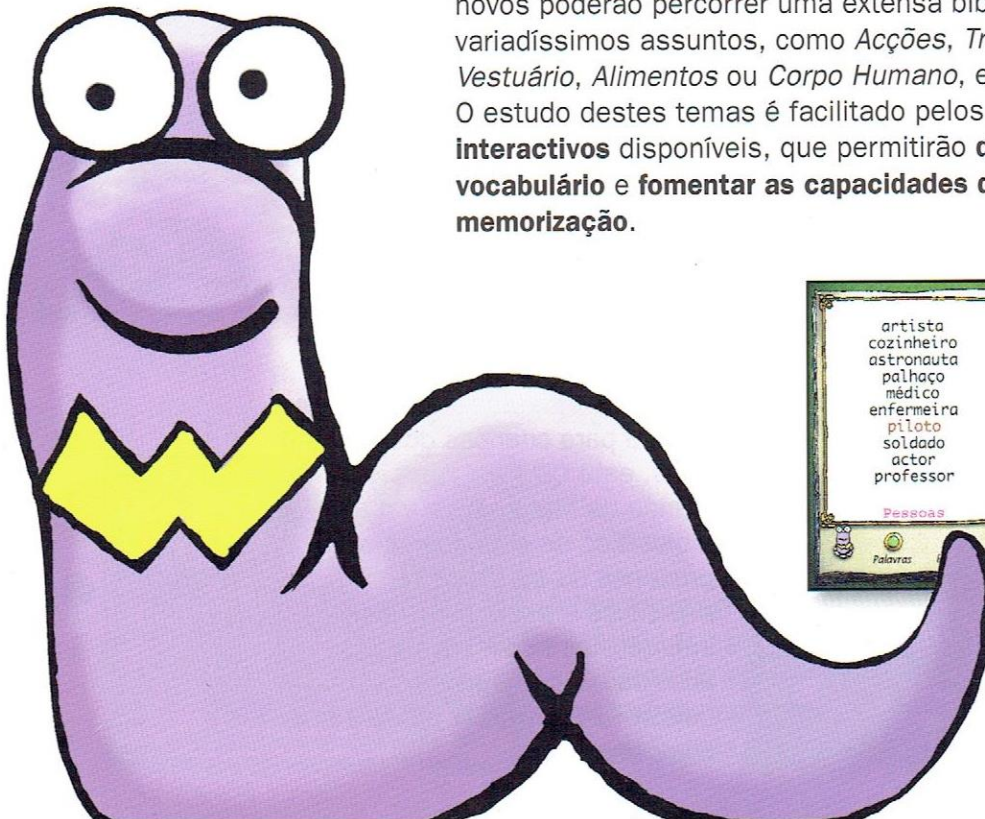
# Palavras Mágicas

## Os primeiros passos na Língua Portuguesa



O enorme sucesso do *Words Alive*, como método de iniciação à Língua Inglesa, levou a *Porto Editora* a adoptar o ambiente daquele produto para **iniciar as crianças na aprendizagem do Português**.

Com uma apresentação divertida e dinâmica, os mais novos poderão percorrer uma extensa biblioteca com variadíssimos assuntos, como *Acções*, *Transportes*, *Vestuário*, *Alimentos* ou *Corpo Humano*, entre outros. O estudo destes temas é facilitado pelos **jogos interactivos** disponíveis, que permitirão **desenvolver o vocabulário e fomentar as capacidades de memorização**.





4

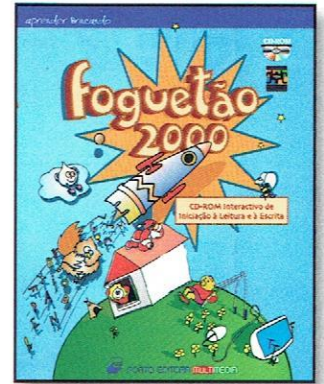
8

anos

# Foguetão 2000

## Iniciação à Leitura e à Escrita

O *Foguetão 2000* tem por objectivo proporcionar **uma iniciação à leitura e à escrita** a crianças entre os 4 e os 8 anos de idade.



Totalmente animada e possuindo uma **forte componente lúdica**, esta aplicação transportará as crianças até um mundo de fantasia, onde viverão divertidas aventuras. O *Foguetão 2000* é a forma mais fácil e atractiva de introduzir os mais novos no universo das letras e dos sons.

PC  
CD-ROM

PC F

4

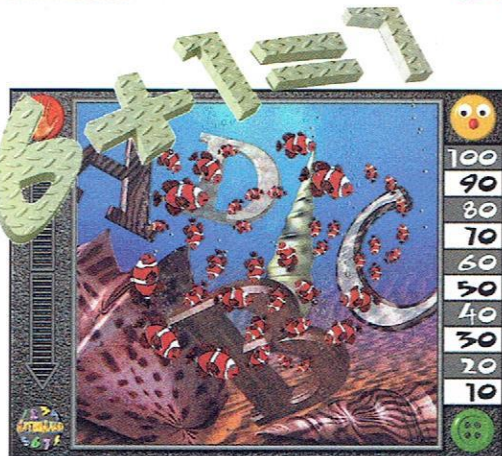
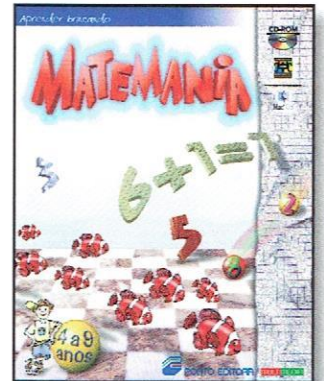
9

anos

# Matemania

## Jogos de Matemática

Impedir que a Matemática se torne um bicho-de-sete-cabeças para os mais novos é o grande objectivo desta aplicação multimédia.



Com uma apresentação atraente e própria para crianças dos 4 aos 9 anos, este CD-ROM transforma o mundo da Matemática em algo fácil e divertido de conhecer, graças à presença de *inúmeros jogos, exercícios e animações*, cuja interactividade simplificará actividades como **somar, subtrair, contar** ou **identificar conjuntos de objectos**.

PC / MAC  
CD-ROM

PC A

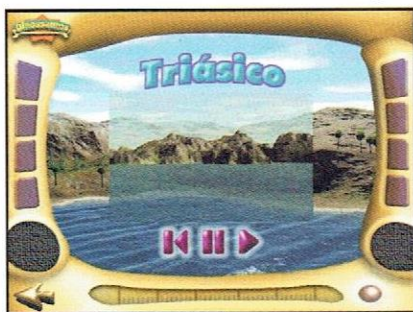
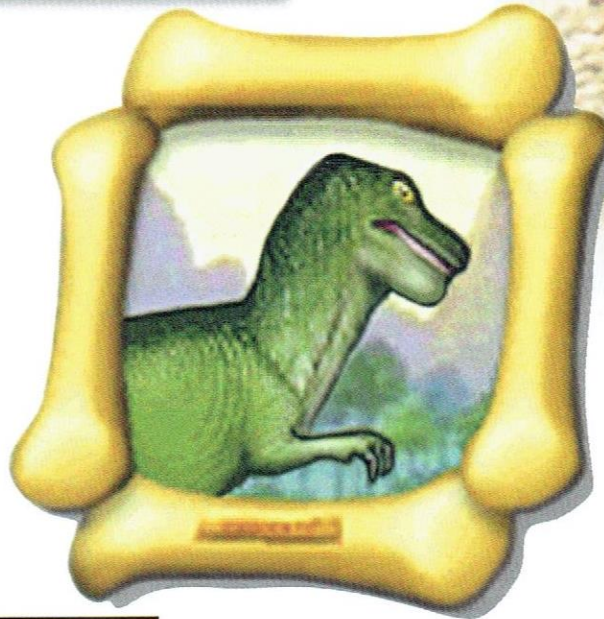
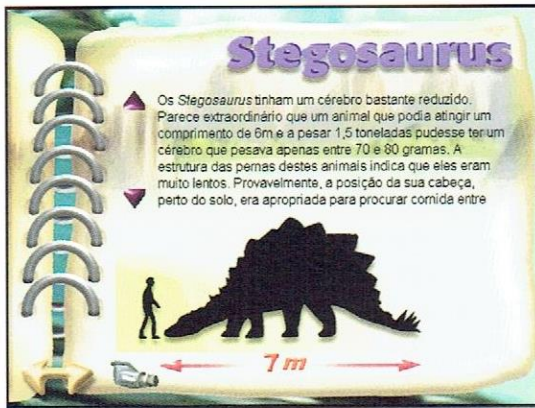
MAC F



+  
4  
anos

# Dinossauros

Tudo o que há para saber sobre os dinossauros e o ecossistema em que viveram está inserido neste CD-ROM. As diferentes espécies e suas características, a localização no tempo e no espaço da sua presença na Terra e a acção destes animais no ecossistema são informações, entre outras, disponibilizadas por este produto.



A permanente locução do conteúdo e a presença constante de **vídeos e animações** maximizam as suas características multimédia.

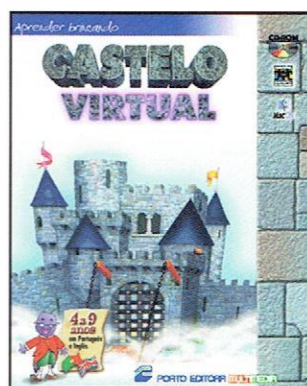
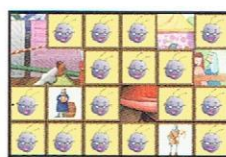


# Castelo Virtual

Este produto concretiza um dos desejos do nosso imaginário: **viajar à descoberta do tempo mágico dos castelos.**



Percorrer inúmeros corredores, calçar escadarias estreitas, visitar amplos salões ou presenciar festividades medievais são algumas das hipóteses apresentadas, sempre de uma forma *pedagógica, divertida e interactiva.*



Guiada em **português e inglês**, esta viagem vai permitir enriquecer o vocabulário das crianças dos 4 aos 9 anos, enquanto desvenda os segredos dos diferentes habitantes do castelo.

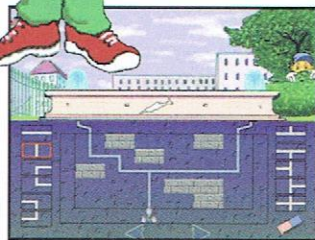
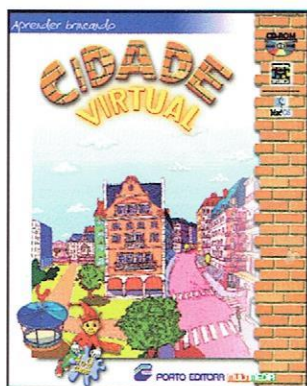
 PC / MAC  
 CD-ROM


PC A

MAC H

# Cidade Virtual

É uma cidade imaginária, mas representa muito bem o estilo de vida de qualquer cidade existente. Os sons, as cores, os traços urbanísticos, tudo é apresentado de uma forma dinâmica e interactiva, possibilitando às crianças conduzir um metropolitano, *construir uma casa, dirigir uma orquestra*, entre outras actividades.



Com uma forte componente multimédia, esta aplicação é ideal para **desenvolver nos mais novos** – dos 4 aos 9 anos – as **capacidades de observação, memorização e criação.**

 PC / MAC  
 CD-ROM

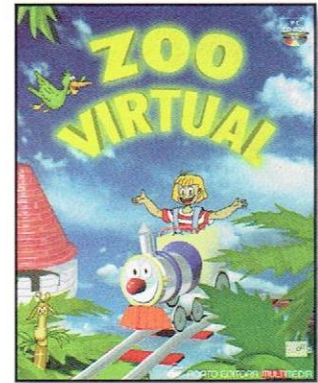
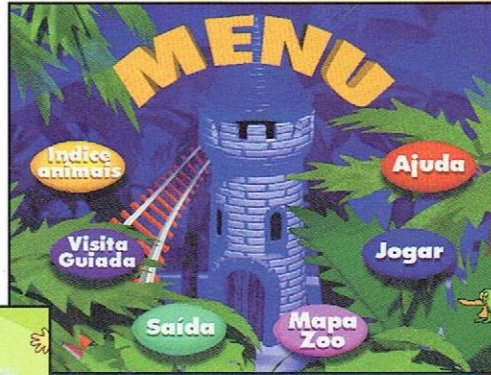

PC Q

MAC G

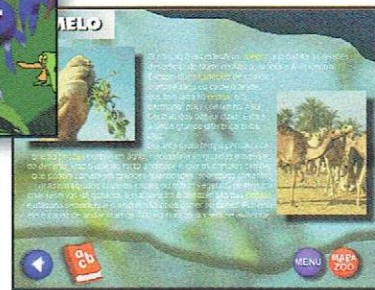


+  
4  
anos

# Zoo Virtual



O *Zoo Virtual* é uma viagem multimédia ao reino dos animais selvagens que dá a conhecer como e onde vivem algumas das mais interessantes espécies do nosso planeta.



De navegação extremamente fácil, este CD-ROM foi concebido a pensar nas crianças e jovens, pelo que apresenta um equilíbrio perfeito entre o entretenimento e a educação.

O *Zoo Virtual* está repleto de **fotografias, vídeos, sons e animações** tridimensionais que despertam o interesse dos mais novos.



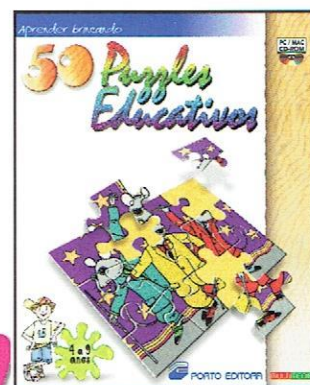
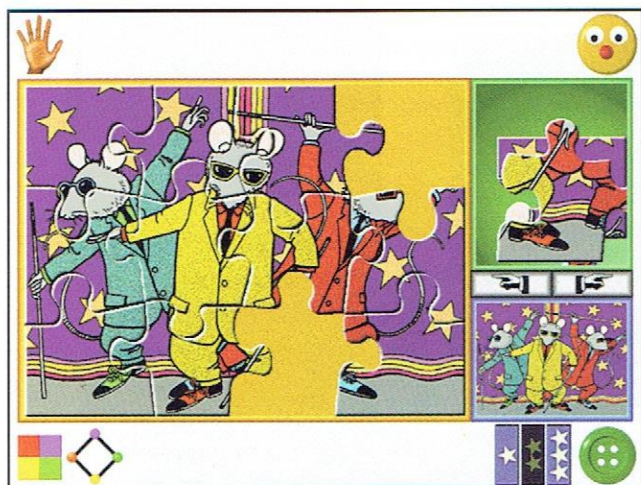
Indicado para crianças a partir dos 4 anos, esta aplicação inclui ainda jogos educativos, *puzzles*, curiosidades e textos informativos cuidadosamente elaborados que permitem conhecer, de uma forma simples e divertida, cada um dos animais.



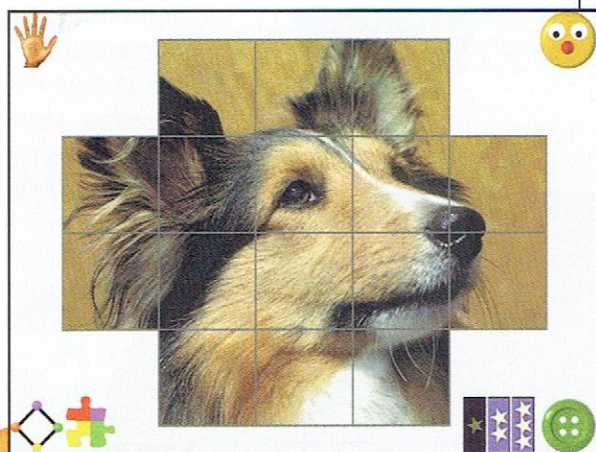
Menção honrosa Prémio Multimédia XXI



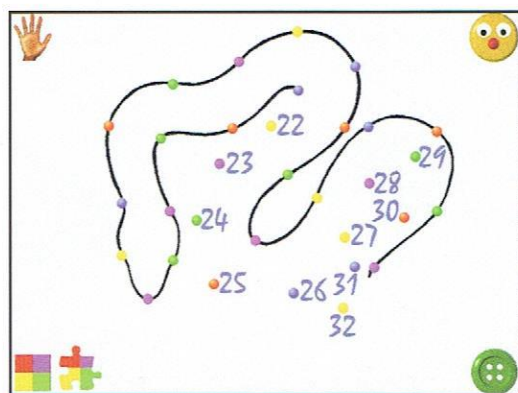
# 50 Puzzles Educativos



São 50 *puzzles* de diferentes formatos e muito coloridos, concebidos para ajudar os mais novos – crianças entre os 4 e 9 anos – a **desenvolverem** a sua **percepção visual**, **capacidade de raciocínio**, **criatividade** e **memorização**.



Estes *puzzles* educativos têm **diferentes níveis de dificuldade**, permitindo criar desafios e despertar o interesse das crianças. É um CD-ROM de fácil navegação que dá aos mais novos a **possibilidade de imprimir os desenhos**, que depois podem colorir.





6  
12  
anos

# Portugal à Aventura!

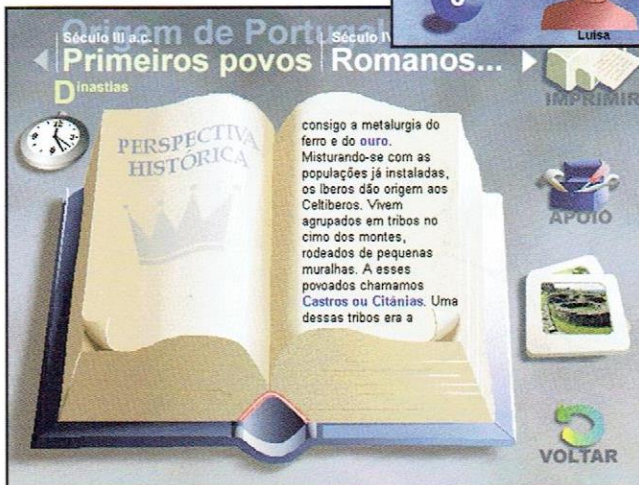
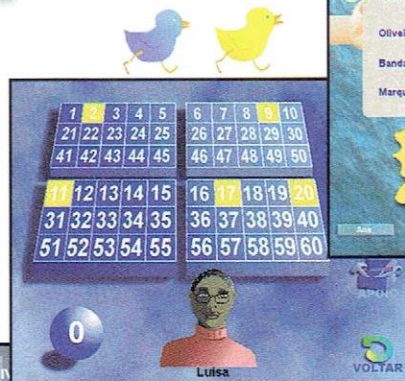
## Versão 1.1



O CD-ROM *Portugal à Aventura* foi concebido para ajudar os mais novos a estudar de uma forma divertida. Abrangendo as disciplinas de **História**, **Geografia** e **Ciências da Natureza**, esta aplicação contém centenas de fotografias, mapas, vídeos, animações e jogos divertidos.



Primeiro, as crianças aprendem com o **Grande Livro do Saber**, no qual encontram tudo o que desejam saber sobre a Natureza, a História e a Geografia de Portugal. Depois aplicam aquilo que aprenderam, **jogando e divertindo-se** com os **jogos do Loto, da Glória e do Galo**.



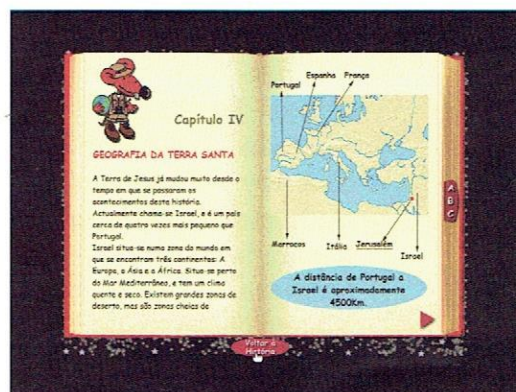
Agora, com nova versão, o Portugal à Aventura está ainda mais interativo. Não só disponibiliza recursos, através da Internet, como permite a **impressão de mapas, fotografias** ou até de páginas do **Grande Livro do Saber**.





# Era uma vez... O Menino Jesus

*Era uma vez... O Menino Jesus* conta-nos a história do nascimento do Menino Jesus usando como suporte as novas tecnologias de informação. Repleto de **jogos e canções**, este CD-ROM é a forma mais divertida e interactiva de dar a conhecer aos seus filhos esta história que aconteceu há quase 2000 anos.



Com animações extremamente atraentes, destinadas a cativar os mais novos, este CD-ROM inclui ainda, para além da narrativa da história propriamente dita, uma mini-enciclopédia de temas relacionados com o nascimento do Menino Jesus.

A interactividade é uma constante ao longo de toda a história. A cada momento da narrativa, as crianças podem optar por **jogar um jogo**, **cantar uma canção** ou **consultar a enciclopédia**.


**PC / MAC**  
**CD-ROM**

**PC**

**MAC**

**Prémio**  
**Multimédia**  
**XXI**

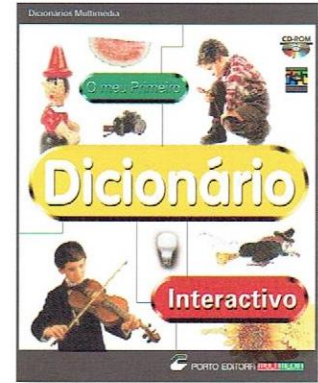


+  
4  
anos

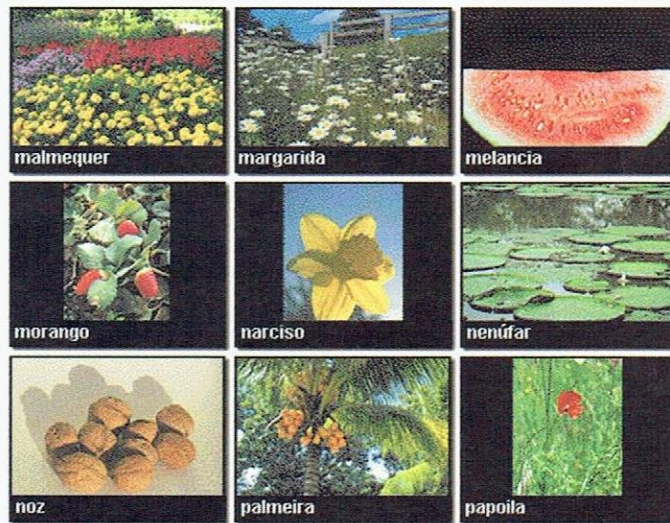
# O Meu Primeiro Dicionário Interactivo



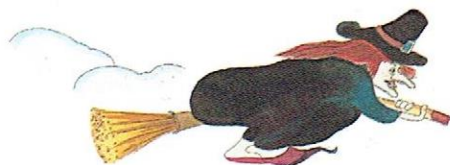
Com este CD-ROM, os mais novos vão partir à descoberta do mundo das palavras. O *Meu Primeiro Dicionário Interactivo* dá a conhecer **1001 palavras**, os seus **significados** e **pronúncias**, de uma forma simples e divertida. Mais de 1000 imagens, vídeos e jogos ajudam as crianças a partir dos 4 anos a descobrir os truques e segredos da Língua Portuguesa.



## plantas



Este produto foi **desenvolvido por uma equipa multidisciplinar**, integrando professores do 1.º ciclo do Ensino Básico. Cada uma das palavras e respectivas definições foram objecto de um rigoroso controlo, no sentido de dar resposta às necessidades pedagógicas de educadores e alunos.





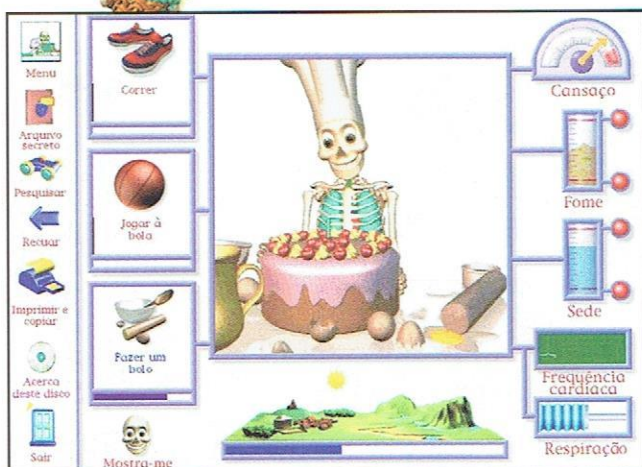
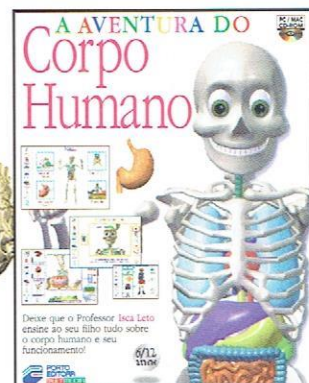


6  
12  
anos

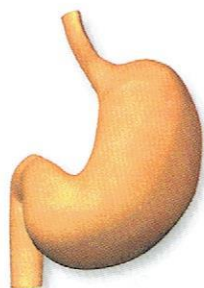
# A Aventura do Corpo Humano

A Aventura do Corpo Humano é a aplicação ideal para ensinar o funcionamento do Corpo Humano a crianças dos 6 aos 12 anos

Guiados por um divertido esqueleto em 3D, os mais novos vão conhecer como funciona o interior do seu corpo através de espectaculares **jogos e actividades interactivas**.



A Aventura do Corpo Humano inclui mais de 25 animações em 3D de diferentes jogos e partes do corpo humano, **cerca de 35 000 palavras, mais de 600 artigos** sobre diversos assuntos e **dezenas de experiências** para as crianças realizarem.



PC / MAC  
CD-ROM



PC B

MAC C



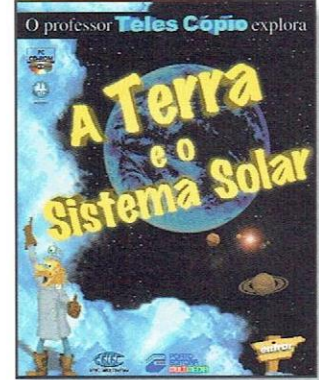
Online  
Internet  
Link



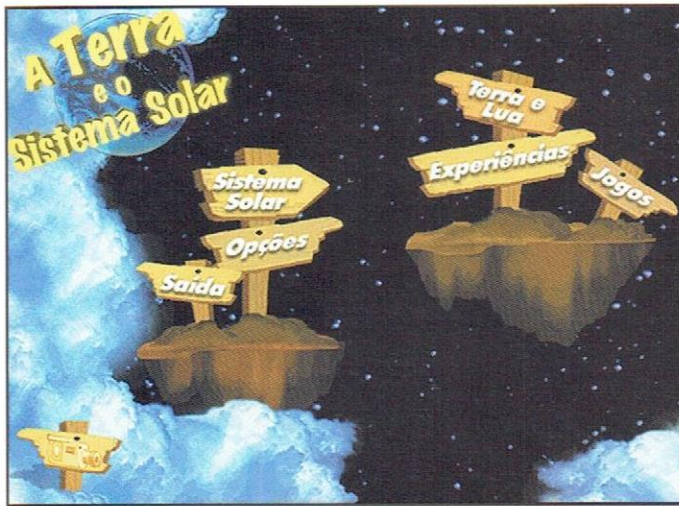
+  
11  
anos

# O Professor Teles Cópio Explora: A Terra e o Sistema Solar

Neste CD-ROM o Professor Teles Cópio vai explorar o Sistema Solar, dando especial atenção à Terra e aos seus principais fenômenos.



Para ajudar os mais novos a tornarem-se especialistas em astros, o Professor Teles Cópio apresenta **fantásticas animações em 3D**, **esquemas** com a estrutura interna dos planetas e **divertidos jogos e experiências**.



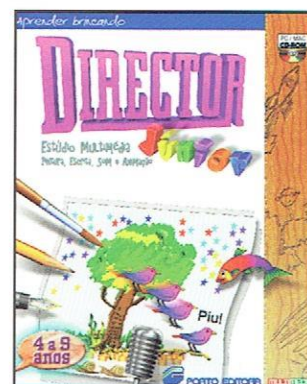
Com este CD-ROM os mais jovens vão poder **conceber um vulcão** capaz de entrar em erupção, ou **ver um arco-íris à noite e sem chuva**.





# Director Júnior

## Estúdio Multimédia



Um produto que fará das crianças dos 4 aos 9 anos **grandes criadores de cinema animado**. Esta aplicação multimédia constitui um autêntico desafio à *criatividade*, *inspiração* e *imaginação* dos mais novos. Numa tela branca, o utilizador pode colocar uma animação (um palhaço, um canguru, etc.) e, sob ela, desenhar qualquer cenário que desejar. Depois, tem à sua disposição dezenas de sons, dos quais pode seleccionar os que achar mais adequados. Agora, só falta dizer: **“Luzes, câmaras, acção. O filme vai começar!”**.

Aprende e diverte-te!  
 Podes desenhar, pintar,  
 adicionar sons, escrever  
 e usar toda a tua  
 criatividade...

FRISOS

PC / MAC  
 CD-ROM

PC 

MAC 

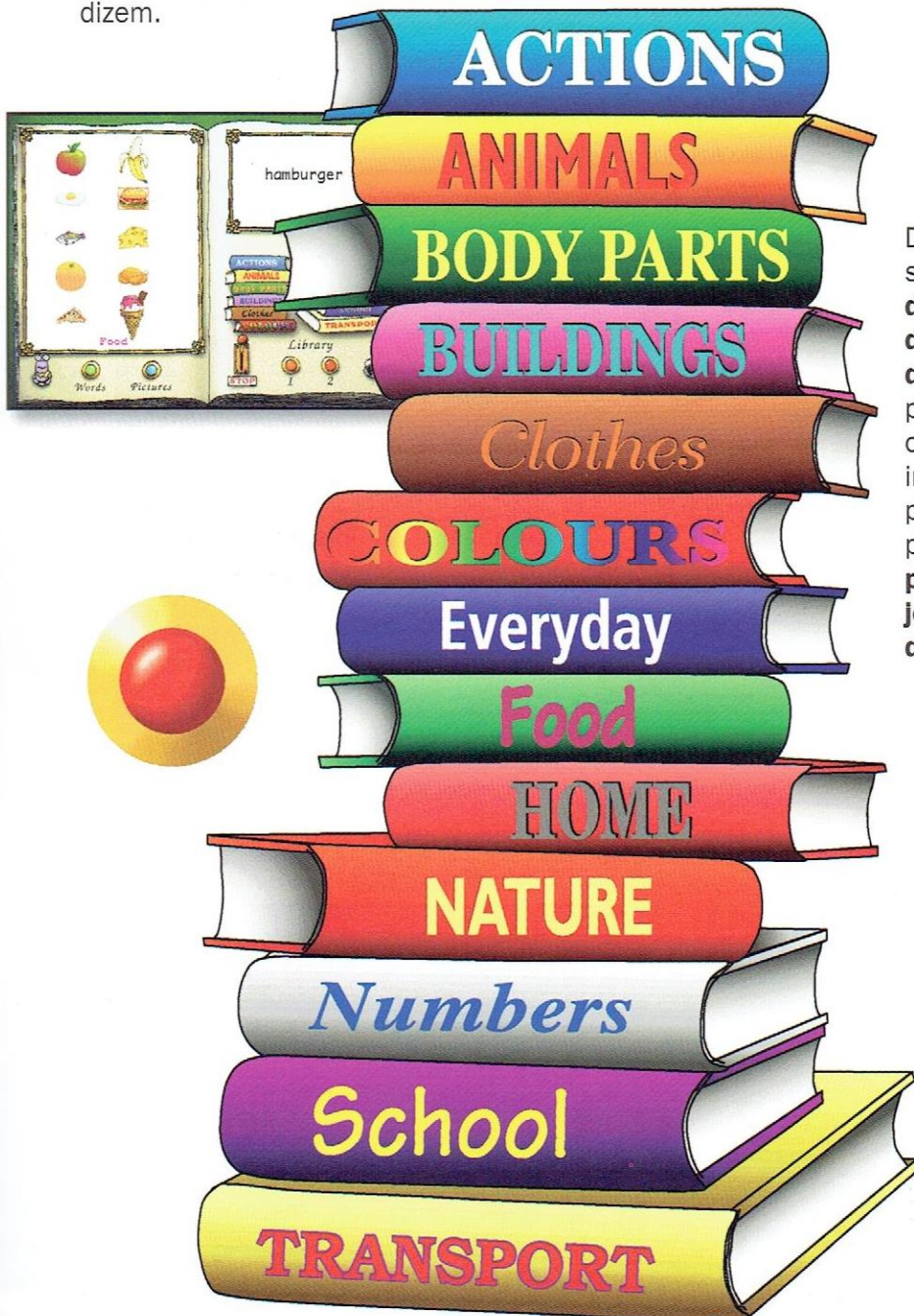
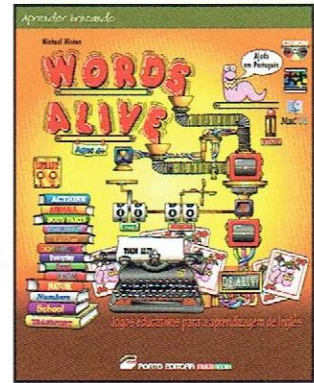


4  
9  
anos

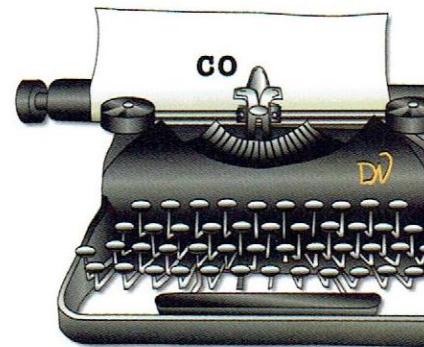
# Words Alive

## Iniciação ao Inglês

Words Alive é um CD-ROM concebido para iniciar as crianças, dos 4 aos 9 anos, na **aprendizagem do Inglês falado e escrito**. Com a ajuda de Woody, o companheiro que as vai ajudar a descobrir o programa, as crianças começam por aprender a pesquisar as palavras num dicionário ilustrado e a ouvir como estas se dizem.



Depois, podem testar os seus conhecimentos em **divertidos jogos com diferentes graus de dificuldade**. No final, podem ver quantos pontos obtiveram nos jogos e imprimir o certificado de pontuação. O programa permite ainda a **participação de vários jogadores e a escolha de diferentes temas**.



**STOP**

PC / MAC



PC P

MAC A



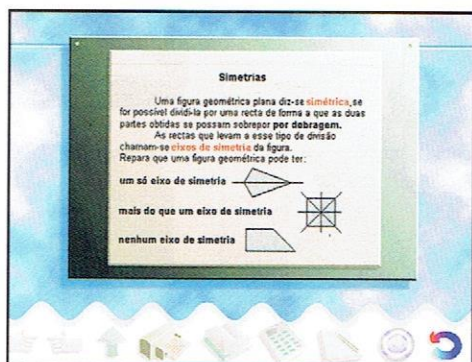
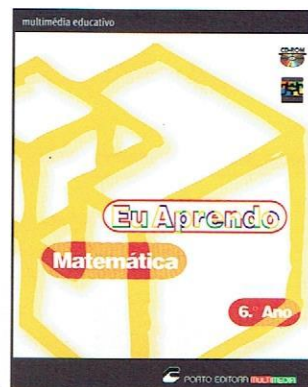
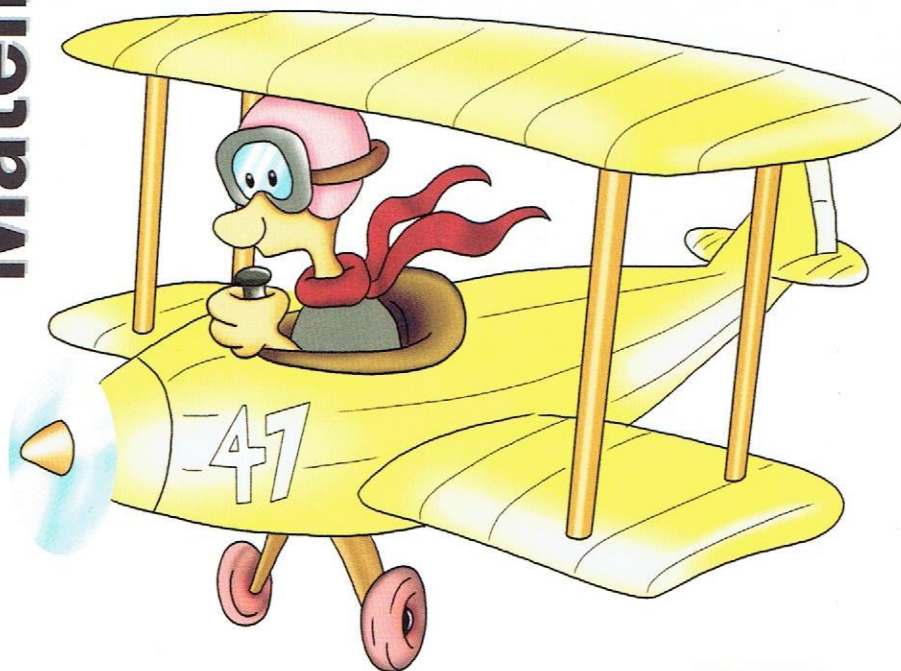
# Eu Aprendo 6.º Ano

Eu Aprendo 6.º Ano é um conjunto de dois CD-ROM's, um para a disciplina de Matemática e outro para a disciplina de Ciências da Natureza, concebidos de acordo com os respectivos programas curriculares.

Ambas as aplicações dispõem de texto sobre as matérias, vídeos e animações relacionadas com os temas focados e divertidos jogos para os estudantes testarem os progressos na aprendizagem.

## Matemática

Jogar e explorar são as principais actividades oferecidas pela aplicação *Eu Aprendo Matemática 6.º Ano*, criada a pensar no **sucesso escolar dos alunos**. Para cada dúvida ou hesitação na resolução dos exercícios este CD-ROM fornece as respostas aos alunos de um modo simples e interativo.

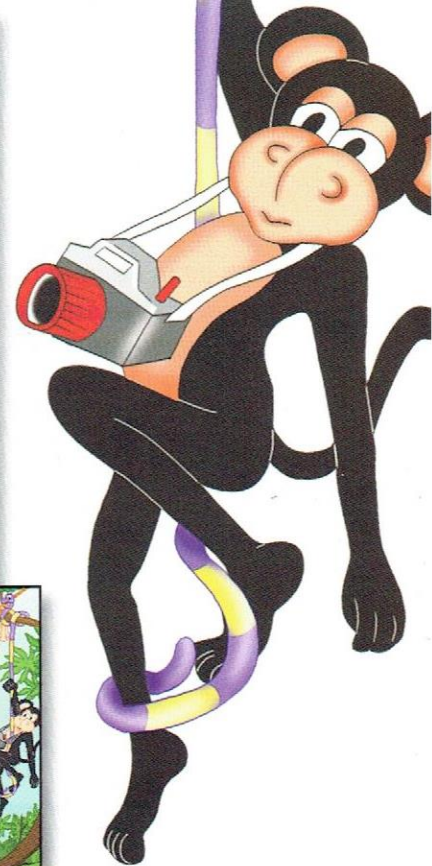
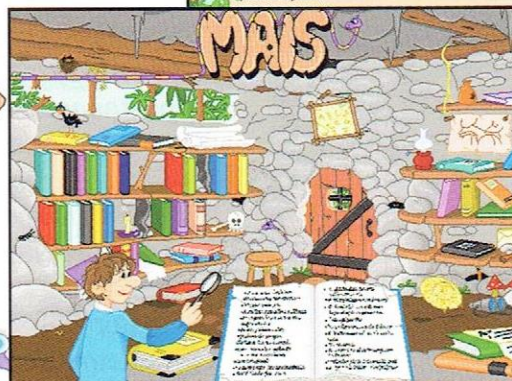
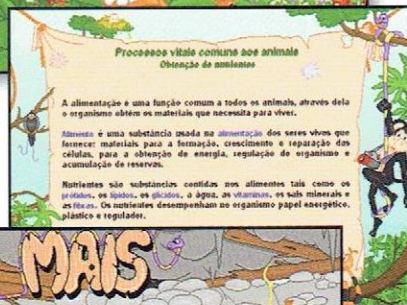
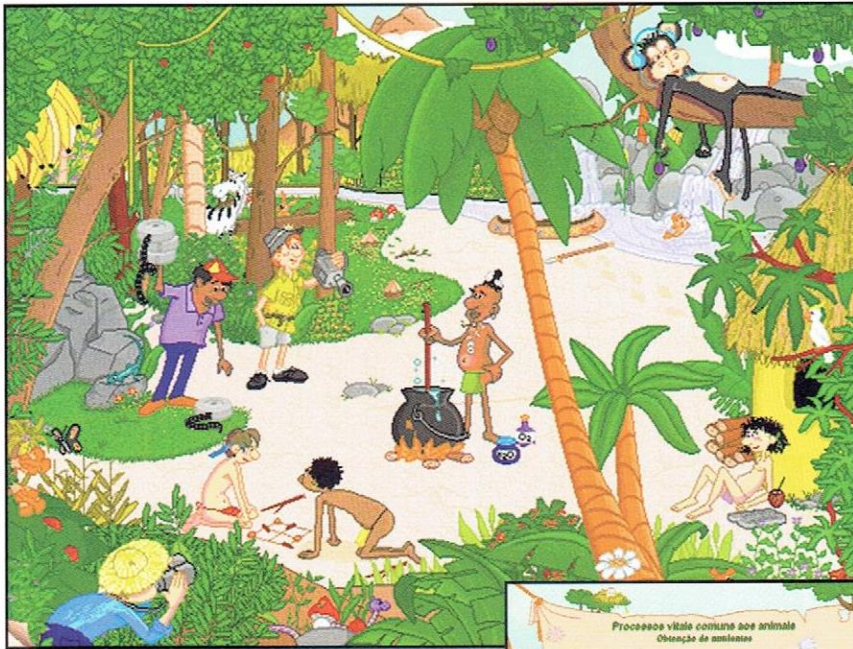
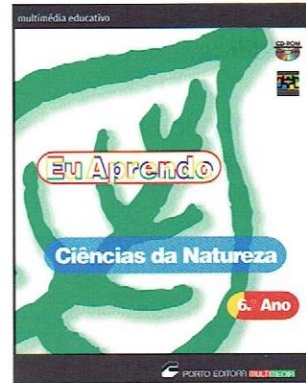




# Ciências da Natureza

*Eu Aprendo Ciências da Natureza 6.º Ano* é uma aplicação multimédia cheia de humor e acção.

Este programa dispõe de um exaustivo **glossário** dos termos utilizados, bem como **elucidativos vídeos** e **animações** relacionados com cada um dos temas focados. Para testar os progressos na aprendizagem, foram inseridos **quatro divertidos jogos** que tornam fácil e interessante o estudo das *Ciências da Natureza*.



PC  
CD-ROM



PC  
E



Online  
Internet  
Link

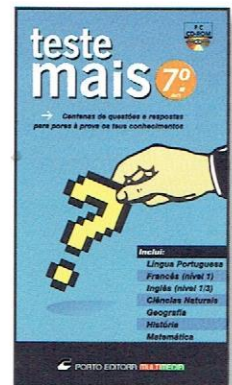
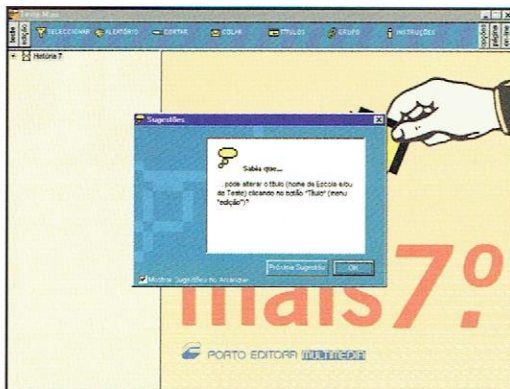


# Teste Mais

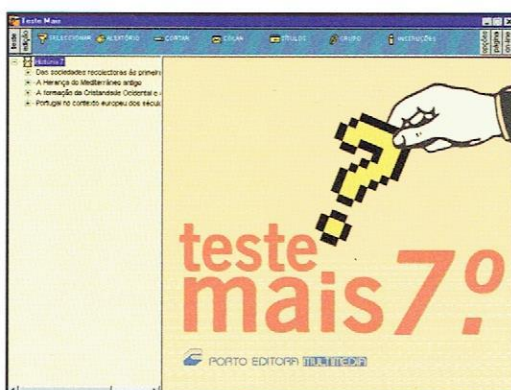
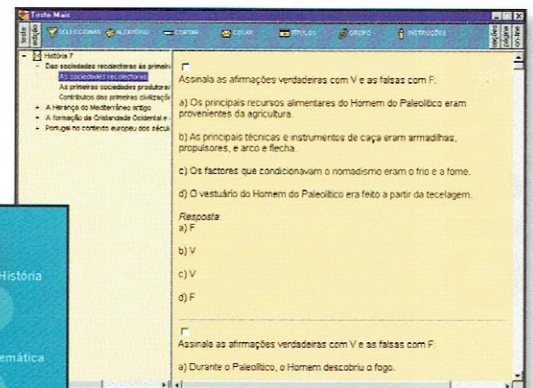
O *Teste Mais* é constituído por **milhares de perguntas e exercícios**, de diferentes níveis de dificuldade e de diferentes tipos, que cobrem os programas em vigor.

Ao disponibilizar um número tão vasto de perguntas e respostas, o *Teste Mais* **ajuda os alunos no estudo das matérias e na preparação dos testes.**

## 7.º Ano



Para além de poderem fazer revisões – **imprimindo as perguntas/exercícios e as respostas** – os jovens têm a possibilidade de construir diferentes tipos de testes.



O CD-ROM *Teste Mais* para o 7.º ano de escolaridade inclui perguntas/exercícios e respostas relativas às **seguintes disciplinas:**

- Língua Portuguesa;
- Francês (nível 1);
- Inglês (níveis 1 e 3);
- Ciências Naturais;
- Geografia;
- História;
- Matemática.

PC  
CD-ROM



PC U

7

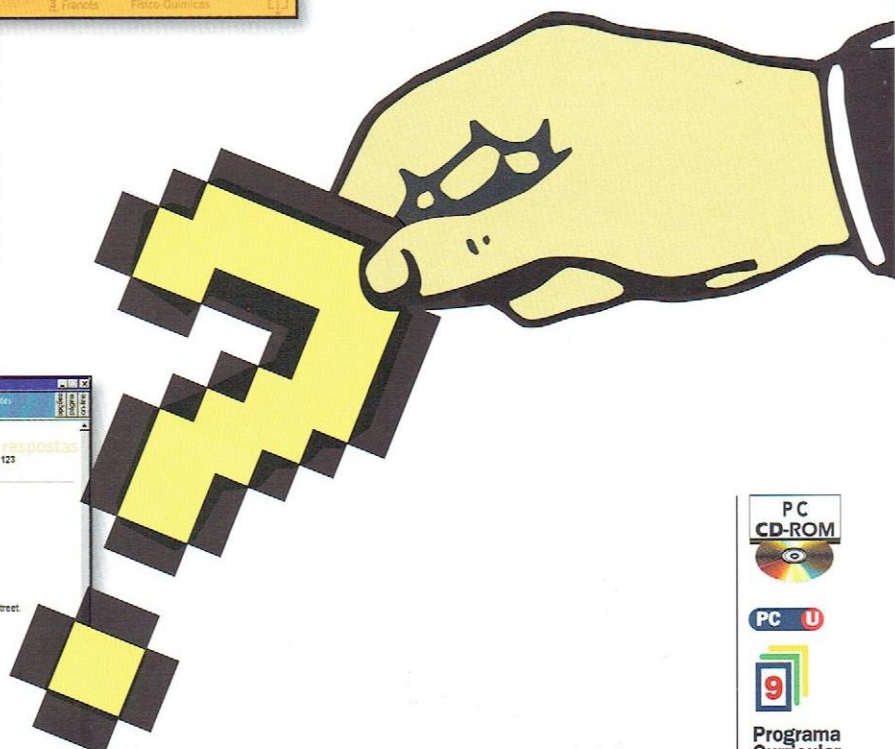
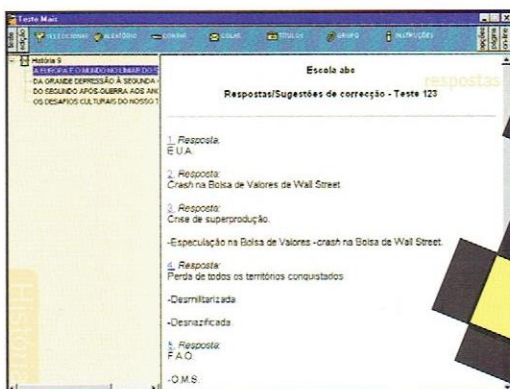
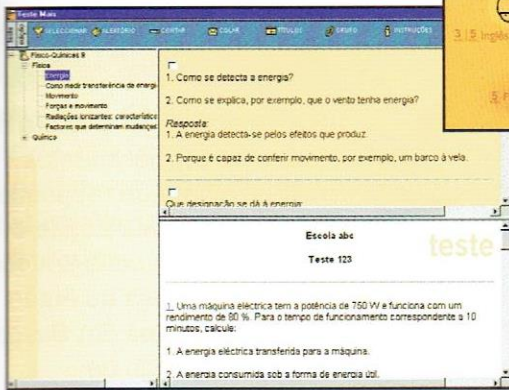
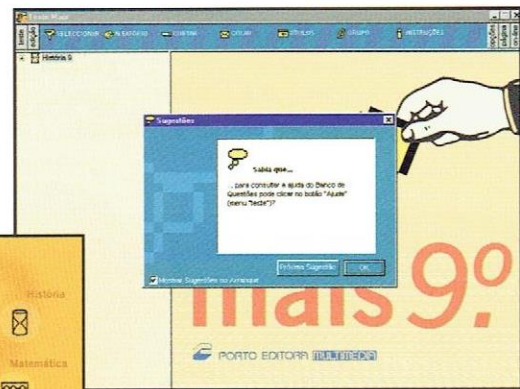
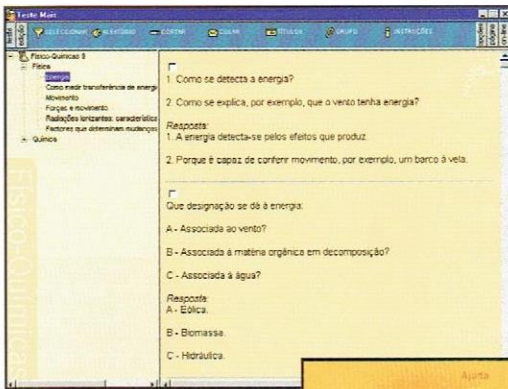
Programa Curricular



# 9.º Ano

O CD-ROM *Teste Mais* para o 9.º ano de escolaridade inclui perguntas/exercícios e respostas relativas às seguintes disciplinas:

- Língua Portuguesa;
- Francês (níveis 3 e 5);
- Inglês (níveis 3 e 5);
- Geografia;
- História;
- Matemática;
- Físico-Químicas.

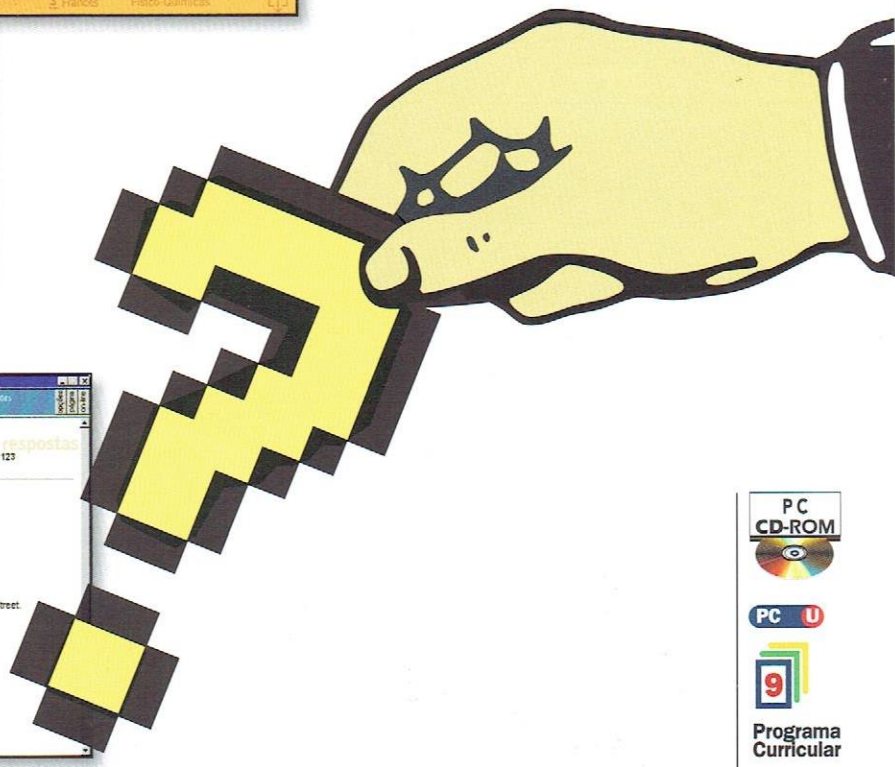
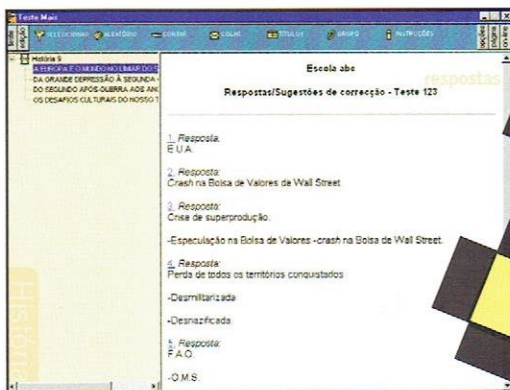
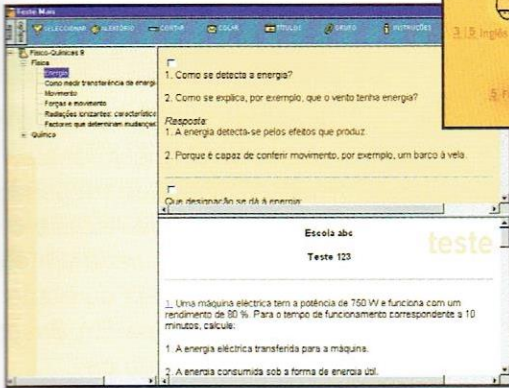
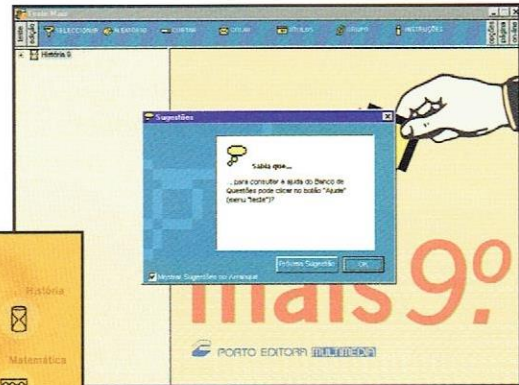
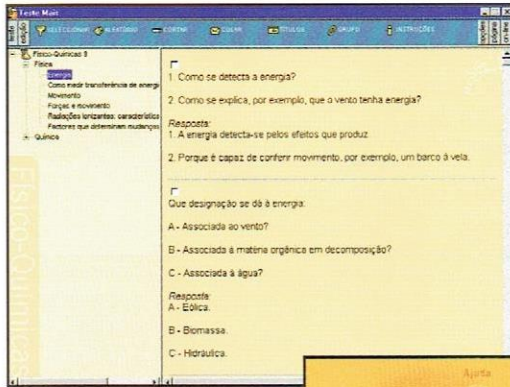




# 9.º Ano

O CD-ROM *Teste Mais* para o 9.º ano de escolaridade inclui perguntas/exercícios e respostas relativas às seguintes disciplinas:

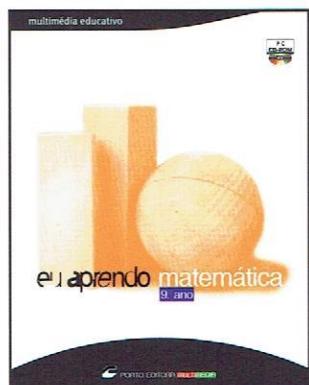
- Língua Portuguesa;
- Francês (níveis 3 e 5);
- Inglês (níveis 3 e 5);
- Geografia;
- História;
- Matemática;
- Físico-Químicas.





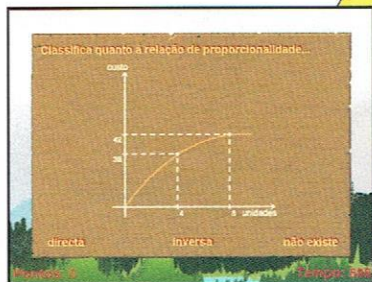
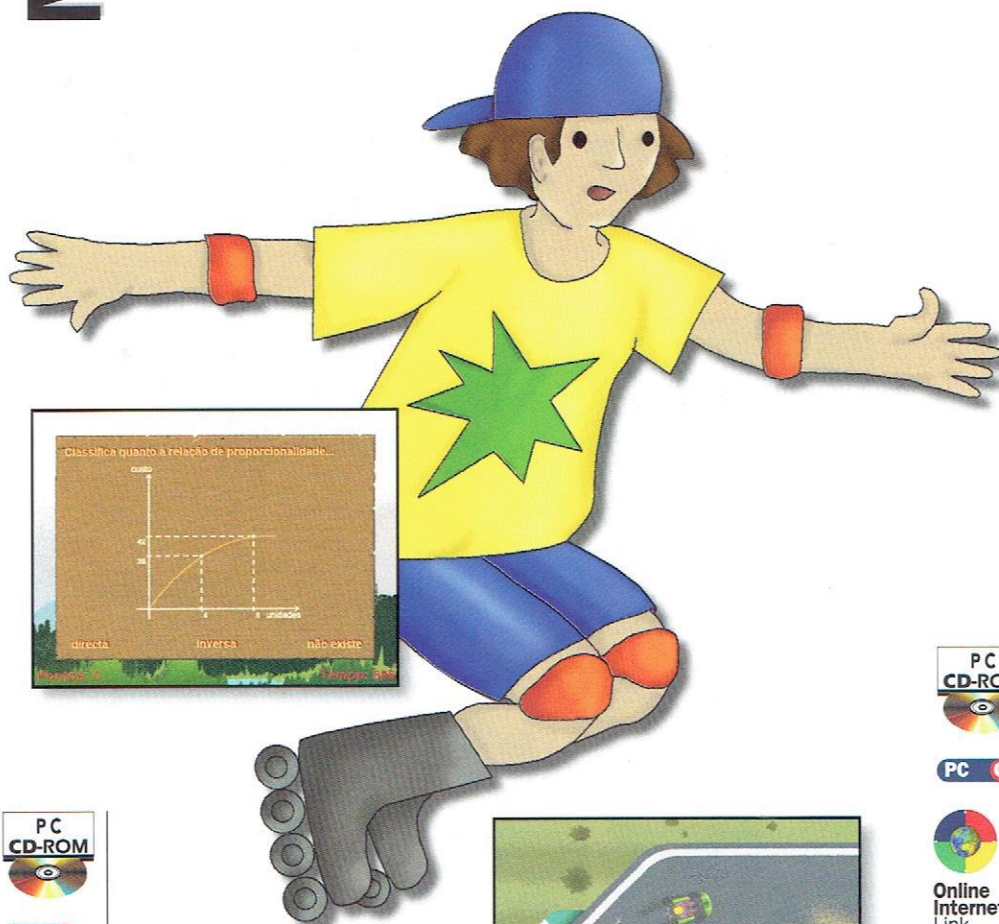
# Eu Aprendo 9.º Ano

## Matemática

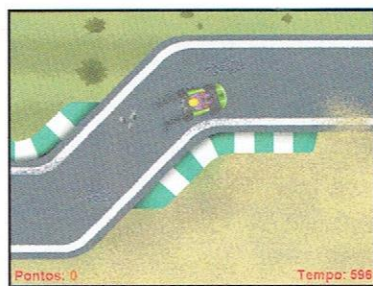


Tendo como tema de fundo os **desportos radicais**, o CD-ROM *Eu Aprendo Matemática 9.º Ano* dispõe de um **conjunto de jogos e exercícios** que tornam o estudo da Matemática mais fácil e divertido. Esta é, sem dúvida, a forma mais radical de os alunos testarem os seus conhecimentos de Matemática e porem termo às suas dificuldades.

## Português



E quando chegar a altura de testar os conhecimentos, nada melhor que responder às **questões de Análise e de Escrita** em cada um dos temas principais ou então entrar nos **jogos Em Busca da Palavra, Jogo da Memória, Mix-imagem e Jogo da Glória**.



 PC CD-ROM


 PC E


Online Internet Link


 PC CD-ROM


 PC G


Online Internet Link



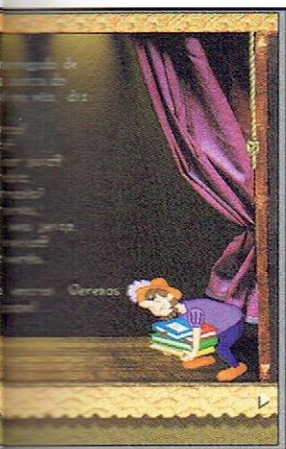
Mencão honrosa Prémio Multimédia XXI







A aplicação multimédia *Eu Aprendo Português 9.º Ano* dispõe de **questionários, jogos** e glossários relativos a cada um dos temas em análise. De *Gil Vicente* a *Saint-Exupéry*, de *Camões* a *Hemingway*, este CD-ROM permite aos alunos assimilarem mais facilmente os conteúdos das aulas de Português, bem como **encontrarem resposta às suas dúvidas de um modo atractivo e dinâmico.**



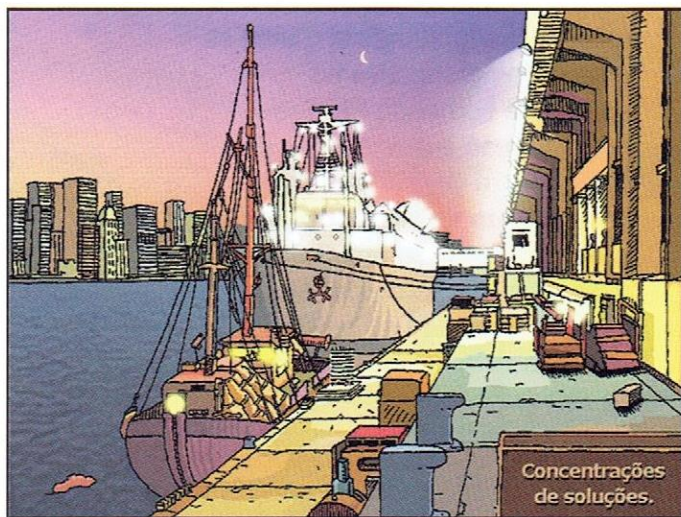
# Físico-Químicas



Este CD-ROM está de acordo com o programa oficial de *Físico-Químicas do 9.º ano* de escolaridade. Recorrendo a dezenas de **imagens, vídeos e animações**, torna-se muito mais fácil a compreensão dos vários conteúdos programáticos desta disciplina.



Inclui uma **tabela periódica** actualizada, uma **calculadora científica**, uma **opção para testes** e um **jogo interactivo.**

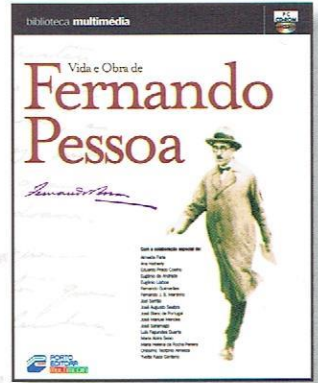


De fácil navegação, esta aplicação permite aprender Físico-Químicas de uma forma dinâmica e divertida.





# Vida e Obra de Fernando Pessoa



Toda a imensidão da vida e obra deste poeta, agora sob a forma de CD-ROM. Com a ajuda das novas tecnologias multimédia, ganha-se uma nova perspectiva no estudo de Fernando Pessoa pois, num só suporte, disponibiliza-se, por exemplo, um **conjunto de textos teóricos de vários autores**, um **dicionário pessoano interactivo**, uma **extensa lista bibliográfica** ou mesmo **imagens com pormenores da vida de Pessoa**.

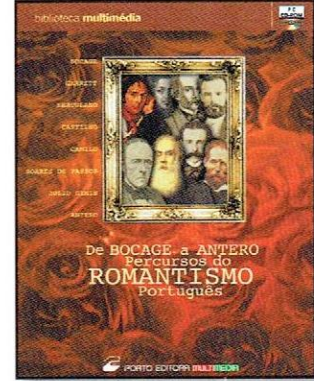
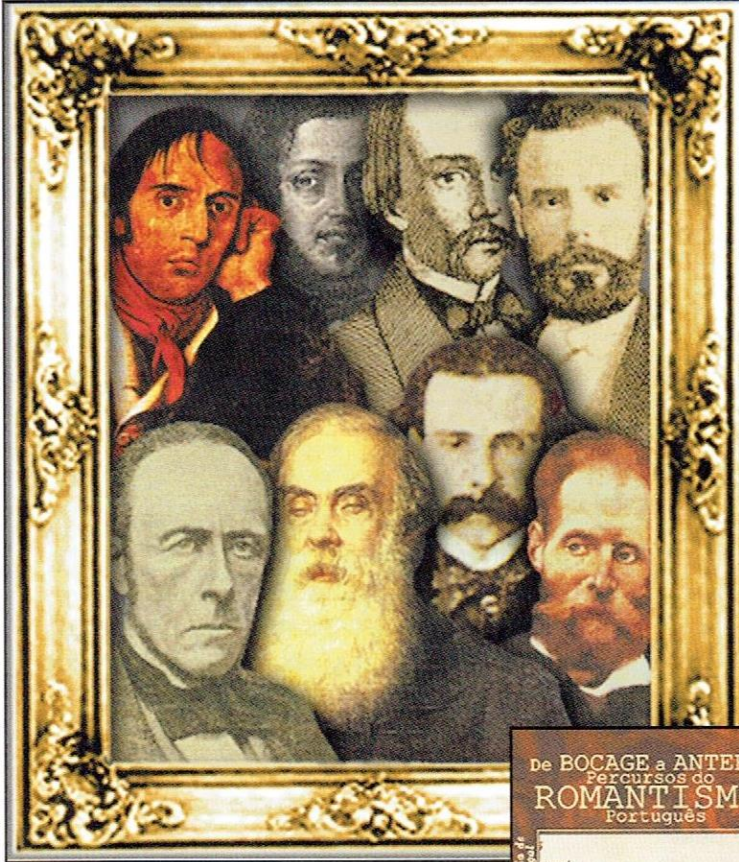


E, sempre que precisar, pode aprofundar os seus conhecimentos através de um **jogo/questionário interactivo**, o qual dá a este produto a indispensável componente lúdica.





# De Bocage a Antero Percursos do Romantismo Português



Revisitar uma das épocas mais ricas da nossa história literária é a proposta do *Percursos do Romantismo Português*. Um produto que nos leva de volta aos séculos XVIII e XIX, inserindo-nos no contexto histórico do Romantismo.

Graças à fácil navegação que este produto proporciona, é simples descobrir a **vida e a obra** de todos os autores que constituíram a *Geração Pré-Romântica* e as *três Gerações Românticas*, dando acesso a **versões integrais** de obras como *Viagens na Minha Terra*, *Eurico*, *o Presbítero* e *Amor de Perdição*, entre muitas outras. Como a componente lúdica também é importante, torna-se sempre possível pôr à prova os seus conhecimentos nos **divertidos jogos** que são propostos.

De BOCAGE a ANTERO  
 Percursos do ROMANTISMO Português

*Cronologia Histórico-Literária*

1734	1795	1815	1826	1840	1856	1873
1794	1814	1826	1839	1854	1872	1901

1757 Fundação da Académia Lusitana

1765 Nascimento de Manuel Maria Barbosa du Bocage

1765-1770 O Hospício, de Cruz e Silva

1768 Poemas, de Thomas Gray (Inglaterra)

1774 Werther, de Goethe (Alemanha)

1775 1776 Tratado da guerra de independência americana / Declaração dos Estados Unidos da América

1759 Cándido, de Voltaire (França)

1760 Ossian, de Macpherson (Inglaterra)

1762 O Contrato Social, de Jean-Jacques Rousseau (França)

1765-1770 As Confissões, de Jean-Jacques Rousseau (França)

1768 Procure

De BOCAGE a ANTERO  
 Percursos do ROMANTISMO Português

*Jogo Interactivo*

QUESTIONÁRIO METAMORFOSE

tempo pontuação

7 0

7 0

0 0

TOTAL

João de Lemos

Eça de Queirós

Pinheiro Chagas

Mendes Leal

Fernão Pereira de Melo

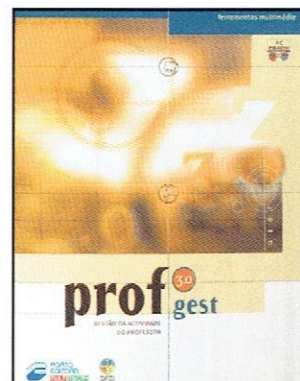
reinciar

Índice ajuda [ícones] sair

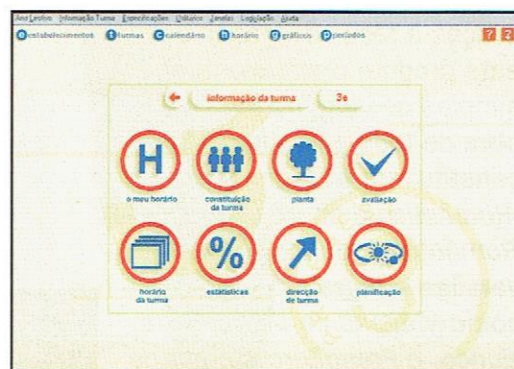
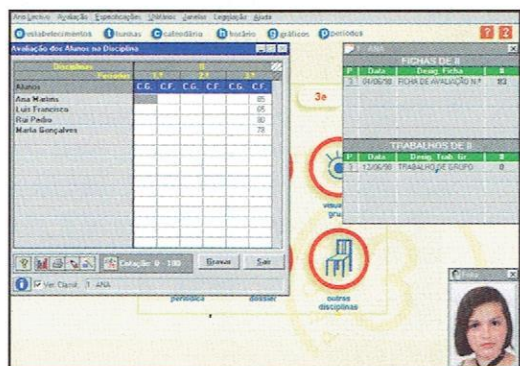


# Profgest 3.0

## Gestão da actividade do Professor



Este produto proporciona ao professor a melhor forma de gerir a sua actividade. Em poucos minutos, pode registar toda a informação necessária, a qual estará acessível, de um modo fácil e organizado, em segundos.



A partir de agora, será mais simples para o professor **criar a folha de constituição da turma, a folha das avaliações, a planificação das aulas, trabalhar estatística e graficamente os dados relativos às avaliações, organizar actividades extracurriculares no horário,** entre muitas outras potencialidades que o *ProfGest* proporciona.



Prémio  
Microsoft

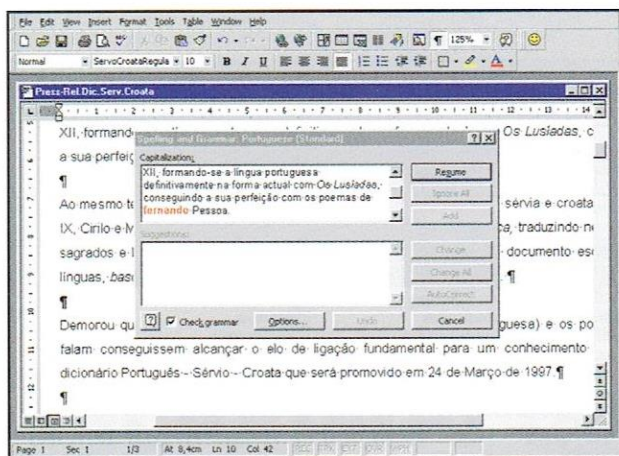
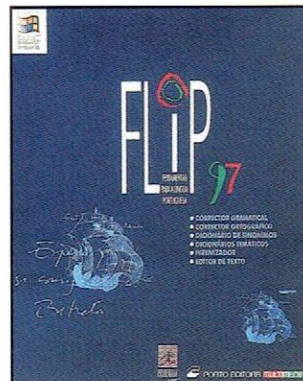


Nova  
Versão



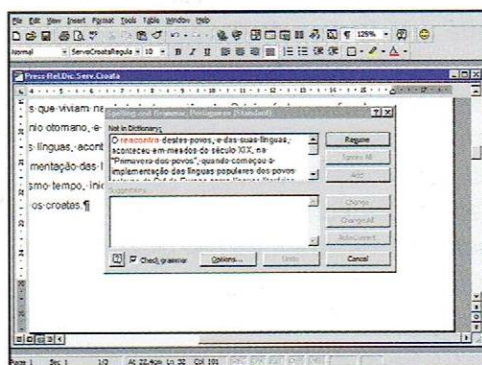
# FLiP 97

O FLiP 97 é o pacote de **ferramentas linguísticas** mais vendido em Portugal. Desenvolvido em conjunto com a *Priberam Informática*, esta aplicação inclui, para além do **corrector ortográfico**, o **primeiro corrector sintáctico** para a Língua Portuguesa, resultado de um trabalho de investigação de mais de dois anos na área da linguística computacional.



Inovadora é também a inclusão de **sete dicionários temáticos** de correcção ortográfica que agrupam dezenas de domínios do conhecimento e que permitem a rápida verificação de textos nas áreas das Ciências Exactas, *Ciências Naturais*, *Filosofia*, *Ciências Sociais*, *Letras*, *Artes* e *Ciências Médicas*.

O FLiP 97 inclui ainda um **dicionário de sinónimos**, um **hifenizador** e um **editor de texto**. A integração desta aplicação com o *software* da Microsoft é bastante alargada, sendo o FLiP 97 completamente compatível com todos os programas do Microsoft Office 97.

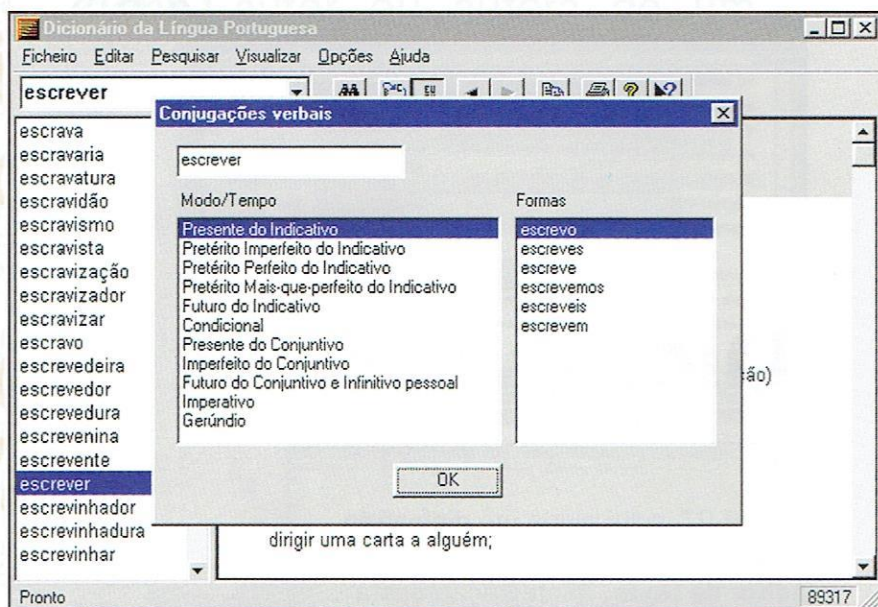
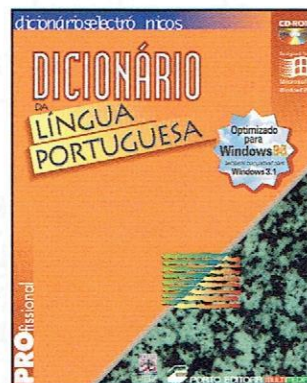


Prémio Microsoft



# Dicionário da Língua Portuguesa

O *Dicionário Electrónico Profissional da Língua Portuguesa da Porto Editora* é uma ferramenta de extrema utilidade para todos aqueles que no dia-a-dia, profissionalmente ou não, necessitam de usar correctamente a nossa língua. O Dicionário permite pesquisar **mais de meio milhão de palavras**.



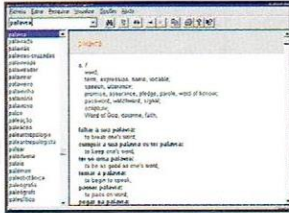
Além de fornecer a respectiva **definição** e **análise gramatical**, contém indicações de **pronúncia**, **etimologia dos vocábulos**, **expressões idiomáticas**, **frases-exemplo**, **indicações de uso** e ainda o **apêndice de locuções estrangeiras**. Por outro lado, a obra encontra-se equipada com um **conjugador de verbos** e **permite a pesquisa de palavras por temas, etimologias, registos e variantes**.

São ainda oferecidas duas outras potencialidades especialmente atractivas: o *Dicionário da Língua Portuguesa* pode ser configurado de acordo com as preferências de cada utilizador e **pode ser integrado com o Microsoft Word**, sem perda de facilidade de consulta.

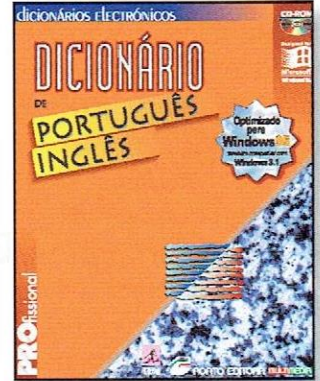




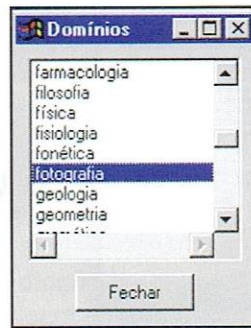
# Dicionário de Português - Inglês



- Mais de **500 000** palavras pesquisáveis
- Mais de **140 000** traduções e explicações
- Mais de **36 000** expressões idiomáticas e frases-exemplo
- Reconhecimento dos **tempos verbais e conjugação de verbos portugueses**

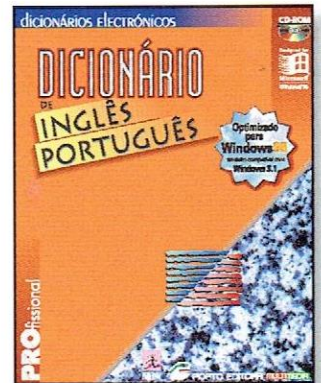
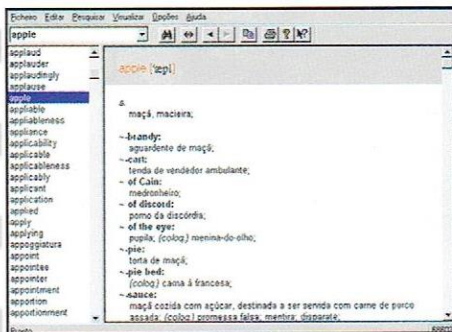


Os dicionários de Inglês da *Porto Editora* são uma ferramenta indispensável para todos os que, no trabalho ou no estudo, utilizam frequentemente a Língua Inglesa. Milhares de definições, explicações e exemplos estão agora disponíveis com um simples clique do rato.



# Dicionário de Inglês - Português

- Mais de **230 000** definições
- Cerca de **80 000** expressões idiomáticas e frases-exemplo



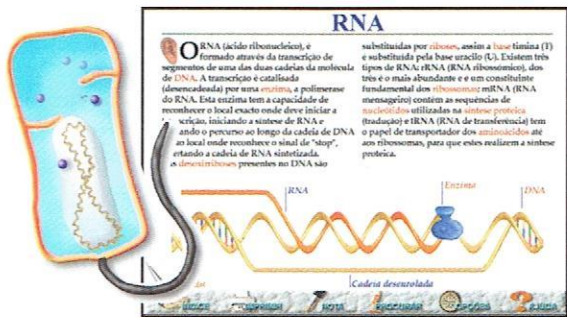
Além da **pesquisa de milhares de palavras por domínios, registos e variantes geográficas**, estes dicionários incluem a possibilidade de configurar a visualização de acordo com as preferências do utilizador. As aplicações estão escritas em português e inglês e são **totalmente integradas com o Microsoft Word**.





# Descobrir... a Célula

Descubra em pormenor como funciona a unidade fundamental dos seres humanos. De acordo com o **programa da disciplina de Ciências da Terra e da Vida dos 10.º e 11.º anos de escolaridade**, este CD-ROM dá a conhecer alguns dos fenómenos microscópicos que nos rodeiam.



Intuitiva e fácil de utilizar, esta aplicação multimédia contém a locução dos mais importantes factos mencionados, permitindo-lhe reservar toda a sua atenção para as dezenas de imagens apresentadas.

PC CD-ROM



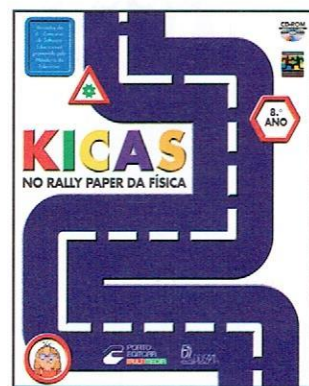
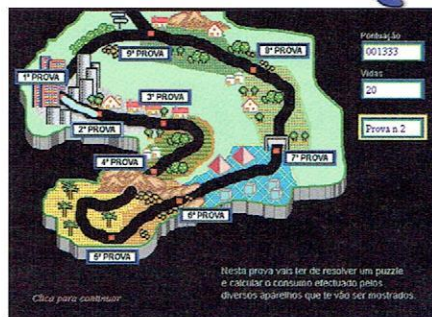
PC



Prémios Microsoft e Ministério Educação

# Kicas no Rally Paper da Física 8.º Ano

*Kicas no Rally Paper* é uma aventura que permite aos alunos do 8.º ano **aprenderem Física, ao mesmo tempo que se divertem** a disputar uma corrida de automóveis. A corrida desenrola-se em diversos cenários – asfalto, deserto, campo... – e o objectivo é completá-la à frente dos outros concorrentes, no menor tempo possível. Mas, para isso, há que usar a perícia... e o SABER.



O *Kicas no Rally Paper* é um excelente complemento dos habituais manuais e livros de exercícios escolares. Concebido tendo em conta as **pistas metodológicas apontadas no programa do 8.º ano** de Ciências Físico-Químicas, o *Kicas* é a ferramenta certa para despertar o interesse e a curiosidade dos mais novos para os diversos temas da Física.

PC CD-ROM



PC



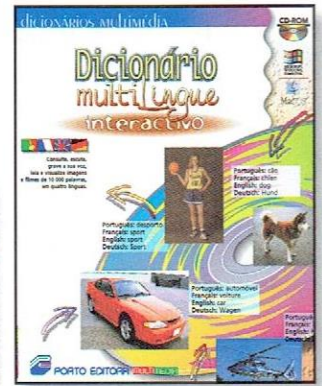
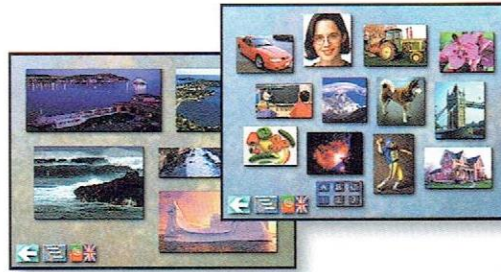
Prémio Ministério Educação



# Dicionário Multilíngue Interactivo

## Português, Inglês, Francês e Alemão

Um dicionário multimédia absolutamente único que permite aprender, com enorme facilidade, milhares de palavras em **português, inglês, francês e alemão**. Com mais de 500 imagens e 120 seqüências de vídeo de elevada qualidade e pormenor, este dicionário em **quatro línguas** contém o vocabulário essencial sobre o mundo que nos rodeia.



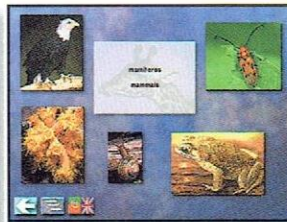
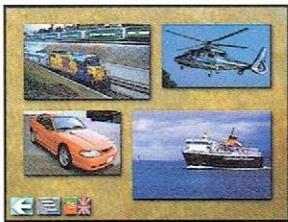
Se o objectivo é **aprender uma nova língua, estudar para um teste ou apenas melhorar a capacidade de falar e escrever uma língua estrangeira**, o *Dicionário Multilíngue Interactivo* é a solução que procurava. Através do simples clicar do rato é possível ver uma imagem ou vídeo elucidativo e ouvir como se escreve e pronuncia a palavra desejada. Tem ainda a possibilidade de **gravar a sua própria dicção** de palavras e compará-la com a locução que o CD-ROM oferece.

PC / MAC  
CD-ROM



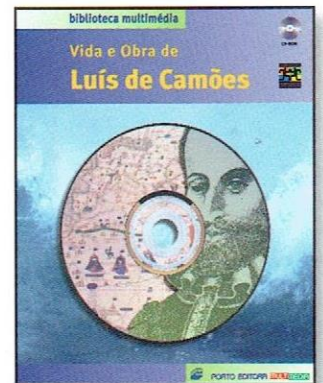
PC K

MAC D



# Vida e Obra de Luís de Camões

Uma edição didáctica que põe à sua disposição **toda a obra do poeta**, de uma forma rápida e intuitiva, com a possibilidade de ouvir, em simultâneo, trechos musicais da época.

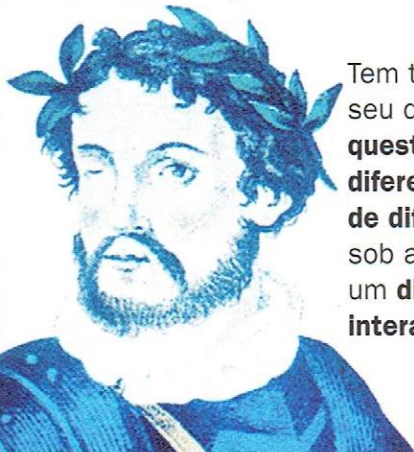


Uma aplicação indispensável para os apreciadores da obra de Camões, feita também a pensar em todos os estudantes, que lhe **permitirá exportar para um processador de texto os extractos que desejar**. Edite, amplie e imprima as imagens, ou simplesmente cole-as no seu documento através da opção *exportar*.

PC  
CD-ROM



PC K



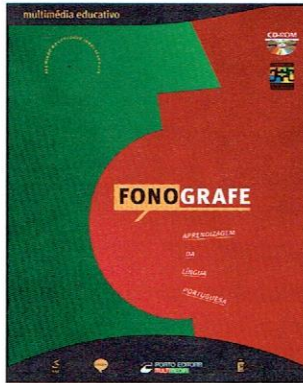
Tem também ao seu dispor **seis questionários, de diferentes níveis de dificuldade**, sob a forma de um **divertido jogo interactivo**.





# Fonografe

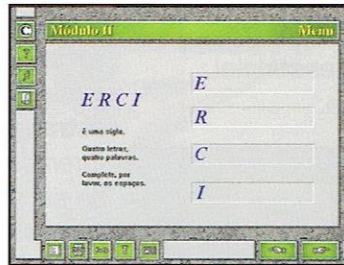
## Aprendizagem da Língua Portuguesa



O *Fonografe* é o resultado da investigação levada a cabo por especialistas da *Universidade Aberta* no sentido de desenvolverem uma ferramenta multimédia interactiva que permitisse uma **aprendizagem fácil e personalizada da Língua Portuguesa**.



O *Fonografe* destina-se a todos os estrangeiros, nomeadamente, indivíduos originários dos países de Língua Oficial Portuguesa, assim como às crianças que frequentam o 2.º ciclo do Ensino Básico.



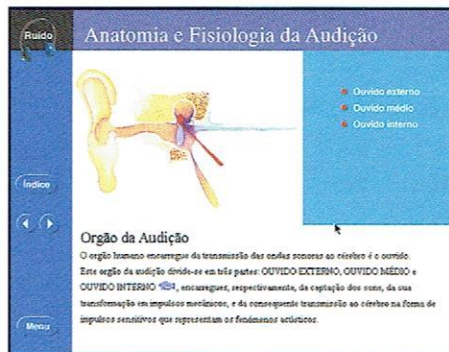
Projecto pioneiro em Portugal, o *Fonografe* foi já reconhecido como um dos mais inovadores programas do género por instâncias europeias de grande competência pedagógica.



# Higiene e Segurança no Trabalho

O CD-ROM *Higiene e Segurança no Trabalho* é um produto obrigatório em qualquer empresa devido à importância que este tema assume quando se pretendem atingir elevados níveis de qualidade na gestão. O CD-ROM está dividido em três módulos:

**Incêndios, Iluminação e Ruído**, tendo este último sido premiado no Concurso Internacional de Produtos de Formação em Prevenção, promovido pela *Associação Internacional de Segurança Social*.



De fácil navegação e tirando o máximo partido dos recursos multimédia, este CD-ROM é acessível a qualquer utilizador menos familiarizado com a informática.





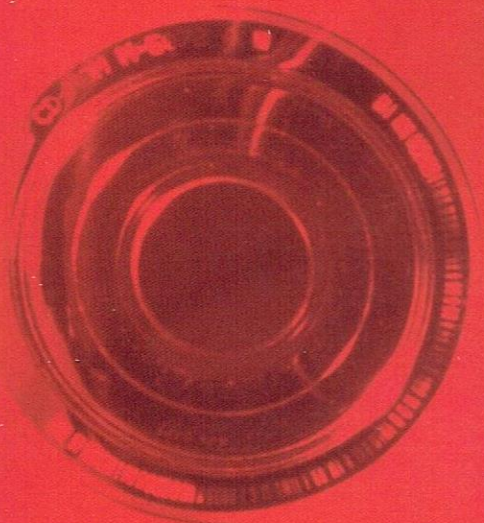
# Suporte Técnico

A Porto Editora tem agora ao seu dispor o **serviço de apoio técnico** ao utilizador multimédia. Este será assegurado através do telefone 02.608 83 33, de segunda a sexta-feira, das 9.00 às 12.30 e das 14.00 às 18.00, ou pelo E-mail: [cmultimedia@portoeditora.pt](mailto:cmultimedia@portoeditora.pt).

Para usufruir desta vantagem, é indispensável proceder ao registo do produto adquirido, enviando para a Porto Editora o correspondente Cartão de Suporte Técnico correctamente preenchido.



# Suporte Técnico



A Porto Editora tem agora ao seu **apoio técnico** ao utilizador multimédia através do telefone 02.608 83 33, das 9.00 às 12.30 e das 14.00 às 17.00. E-mail: [cmultimedia@portoeditora.pt](mailto:cmultimedia@portoeditora.pt).

Para usufruir desta vantagem, é necessário fazer o registo do produto adquirido, enviar o correspondente Cartão de Suporte preenchido.

## Requisitos mínimos

### PC

- PC A** Processador 486 DX, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC B** Processador 486 DX, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM, 8 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 8 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC C** Processador 486 DX, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM (12 MB recomendados para o Windows 95), 9 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 8 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC D** Processador 486 DX, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC E** Processador 486 DX, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM, 6 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC F** Processador 486 DX, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM, 15 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC G** Processador Pentium, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM, 6 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de quádrupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC H** Processador Pentium, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM (16 MB recomendados), CD-ROM de quádrupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC I** Processador Pentium, Windows 95, 8 MB de memória RAM, CD-ROM de quádrupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC J** Processador 486 DX, MS-Windows 3.1, 3.11, Windows 95 e Windows NT 3.51 e 4.0, 8 MB de memória RAM, CD-ROM de quádrupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC K** Processador 386, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 4 MB de memória RAM, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC L** Processador 386, MS-Windows 3.1, 3.11, Windows 95 e Windows NT 3.51 ou NT 4.0, 4 MB de memória RAM, 5 MB de espaço no disco rígido, placa de vídeo VGA
- PC M** Processador 386, MS-Windows 3.1, 3.11, Windows 95 e NT 3.51 ou superior, 4 MB de memória RAM, 4 a 32 MB de espaço no disco rígido (conforme o tipo de instalação selecionada), CD-ROM de dupla velocidade, placa de vídeo VGA
- PC N** Processador 386, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 4 MB de memória RAM, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC O** Processador 486, Windows 95, 8 MB de memória RAM, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo VGA (256 cores a 640X480)
- PC P** Processador 486 DX (66 MHz), MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM, 25 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC Q** Processador 486 DX, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 4 MB de memória RAM, 8 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC R** Processador 486 DX, MS-Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95, 8 MB de memória RAM (16 MB recomendados), CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bit, placa de vídeo SVGA (256 cores a 640X480)
- PC S** Processador Pentium (100 MHz), MS-Windows 95, 98 ou NT 4.0, 8 MB de memória RAM, CD-ROM de quádrupla velocidade, placa de som de 16 bit, Placa de vídeo SVGA (milhares de cores a 640X480)
- PC T** Processador Pentium (133 MHz), MS-Windows 95, 16 MB de memória RAM, CD-ROM de sextupla velocidade, placa de som de 16 bit, Placa de vídeo SVGA (milhares de cores a 640X480)
- PC U** Processador Pentium (100 MHz), MS-Windows 95 ou NT 4.0, 8 MB de memória RAM, CD-ROM de dupla velocidade, Placa de vídeo SVGA (milhares de cores a 800X600)

### MAC


- MAC A** Processador 68030 (33 MHz), sistema 7.01, 25 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade, monitor de 14" capaz de reproduzir 256 cores
- MAC B** Processador 68LC040 (25 MHz), sistema 7.01, 8 MB de memória RAM, 3 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 8 bit, placa de vídeo (256 cores a 640X480)
- MAC C** Processador 68LC040 (25 MHz), sistema 7.01, 8 MB de memória RAM, 17 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 8 bit, placa de vídeo (256 cores a 640X480)
- MAC D** Processador 68030, sistema 7.1, 4 MB de memória RAM (8 MB para os equipados com PowerPC), CD-ROM de dupla velocidade
- MAC E** Processador 68030, sistema 7.1, 8 MB de memória RAM (16 MB recomendados para o Windows 95 num PowerPC), CD-ROM de dupla velocidade
- MAC F** Processador 68030, sistema 7.1, 8 MB de memória RAM, CD-ROM de dupla velocidade
- MAC G** Processador 68030, sistema 7.1, 4 MB de memória RAM (8 MB recomendados), 8 MB de espaço no disco rígido, CD-ROM de dupla velocidade
- MAC H** Processador 68030, sistema 7.0, 8 MB de memória RAM (8 MB recomendados), CD-ROM de dupla velocidade, monitor a 256 cores
- MAC I** Processador 68040, sistema 7.01, 8 MB de memória RAM, CD-ROM de quádrupla velocidade





- Expresso* **“O “edutainment” tem conhecido grande crescimento mundial (...) a exemplo do que vem acontecendo em Portugal, nomeadamente com a aposta feita pela Porto Editora seguida, a alguma distância, pela Texto Editora (...) verifica-se uma tendência para a produção de livros de estudo interactivos.”**
- Jornal de Notícias* **“(...) o contributo prestado pela imensa actividade da Porto Editora, a primeira e a maior empresa a introduzir em Portugal (...) recursos capazes de competir com os países que tecnologicamente têm conduzido o mundo.”**
- @Net* **“É o caso da Porto Editora, que já leva quase uma vintena de CD-ROM editados e é de longe a mais produtiva do mercado nacional.”**
- Público* **“Com o lançamento da sua mais recente gama de software educativo, a Porto Editora assumiu claramente a liderança do mercado nacional da multimédia.”**
- Expresso* **“Reafirmando-se como líder de mercado na difusão do CD-ROM didáctico e de “edutainment”, a Porto Editora (...).”**
- TSF – Informática* **“A Porto Editora, como aliás nos tem habituado, cuidou de que o conteúdo e a forma destas suas novas publicações escolares multimédia se conjugassem numa apresentação de impecável rigor.”**
- Exame Informática* **“(...) Ciências da Natureza do 6.º ano é o melhor exemplo de como se pode tirar partido das tecnologias multimédia para revolucionar o ensino português. A inclusão de vários vídeos de experiências laboratoriais é uma das opções mais bem conseguidas deste produto. (...) Excelente glossário dos termos utilizados no programa, para que não existam dúvidas sobre as definições em causa (...) ecrãs apelativos e cheios de cor.”**
- Expresso* **“(...) mais do que uma obra para a escola, qualquer dos títulos agora lançados (da colecção Eu Aprendo) é obrigatório em casa.”**

**Prémio do melhor site de Referência ou de Educação 1998**

 [www.portoeditora.pt](http://www.portoeditora.pt)