

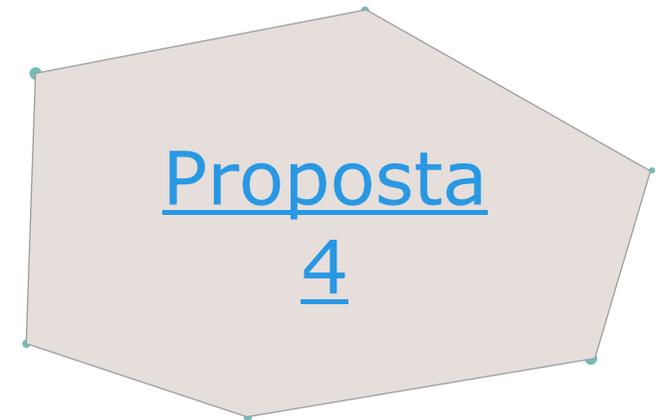
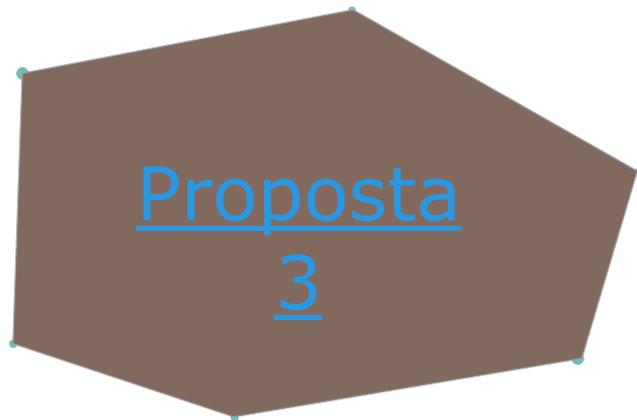
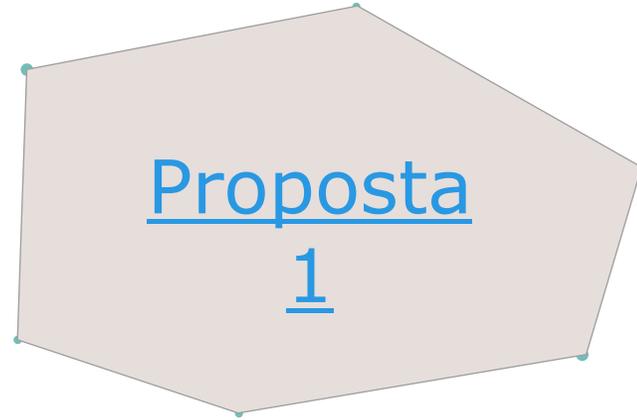
# Sugestões Recursos Inclusivos

Proposta da  
Divisão de Apoio  
Pedagógico e  
Inovação Educativa

Departamento  
de  
Educação

2020





## Outras Sugestões

<https://www.cascais.pt/area/educacao-0>

<https://covid19.min-saude.pt/espaco-crianca-2/>

<https://www.coronakids.pt/>

**"COMO EXPLICAR A UMA CRIANÇA A IMPORTÂNCIA DAS MEDIDAS DE DISTANCIAMENTO SOCIAL E ISOLAMENTO?"**

[https://www.ordemdospsicologos.pt/ficheiros/documentos/covid\\_19\\_crianças .pdf](https://www.ordemdospsicologos.pt/ficheiros/documentos/covid_19_crianças .pdf)

**"ESTUDAR EM TEMPO DE PANDEMIA - GUIA PARA PAIS E CUIDADORES"**

[https://www.ordemdospsicologos.pt/ficheiros/documentos/covid\\_19\\_estudar\\_em\\_tempo\\_de\\_pandemia.pdf](https://www.ordemdospsicologos.pt/ficheiros/documentos/covid_19_estudar_em_tempo_de_pandemia.pdf)

**"COMO EVITAR E RESOLVER CONFLITOS EM SITUAÇÃO DE ISOLAMENTO"**

[https://www.ordemdospsicologos.pt/ficheiros/documentos/covid\\_19\\_conflitos\\_isolamento.pdf](https://www.ordemdospsicologos.pt/ficheiros/documentos/covid_19_conflitos_isolamento.pdf)

**"PROMOVER O BEM-ESTAR"**

<https://www.cruzvermelha.pt/images/Diário-de-Bem-Estar-CVP-revisto-DGE-DR-30Mar.pdf>

O Banco de Empréstimo de Produtos Psicopedagógicos (BEPP) é um banco de recursos para empréstimo gratuito aos técnicos especializados de apoio educativo (psicólogos, docentes de educação especial, terapeutas da fala, terapeutas ocupacionais, fisioterapeutas, técnicos de psicomotricidade) intervenientes em meio escolar, tendo como objetivo promover as condições contributivas à igualdade de oportunidades de acesso e sucesso escolar, bem como a melhoria da qualidade na educação.

Estes produtos estão organizados nas seguintes categorias:

1. Dispositivos facilitadores da aprendizagem para os alunos
2. Instrumentos de avaliação psicológica
3. Programas de intervenção e jogos
4. Livros de apoio

# BEEP Banco de Empréstimo de Produtos Psicopedagógicos

Requisições:  
dapi@cm-cascais

O GRID é um programa que define o padrão dos softwares de comunicação aumentativa e alternativa. Para todas as idades e com a possibilidade de evoluir com o utilizador em várias áreas: estimulação sensorial, causa-efeito, aprendizagem, comunicação, controlo do computador e controlo de ambiente.

NO BEEP há 4 CDs para empréstimo.

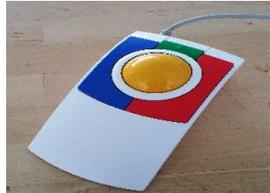
---

SPC: Inclui mais de 500 verbos dos símbolos SPC em formato animado! Ajuda os utilizadores a compreender os verbos e a expandir a sua linguagem através de animações.

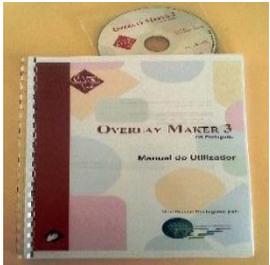
No BEEP há 1 CD para empréstimo.

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Brinquedos adaptados</b> - vaca artesanaria Beatriz	1,1	Brinquedos de peluche, controlados por um manípulo. Ajudam a treinar a causa-efeito, conferindo á criança a experiência de manipulação do brinquedo. Ao premir um manípulo, estes brinquedos andam, falam, cantam, dançam e fazem sons.		Não
<b>Ecran táctil</b> (Magic Touch)	2,1	Janela que é colocada sob o ecrã de um monitor, podendo ser retirada com facilidade do monitor e ser usada como tablet para desenho. A película táctil é ativada com a pressão de um dedo ou de uma caneta de feltro (sem tinta), emulando todas as funções do rato (clique, duplo clique, arrastar e mover o ponteiro). Funciona também como filtro para as radiações do monitor e elimina a eletricidade estática.		Não
	2,2			
	2,3			
<b>Inproman</b>	3,1	O INPROMAN é uma interface para manípulos que se liga à porta USB de um computador. Permite ligar até 2 manípulos. Esta interface pode ser utilizada com um software de configuração (freeware), que permite definir as teclas que cada manípulo irá emular, e ainda definições como o tempo de atraso do manípulo ou a velocidade de repetições.		
	3,2			
	3,3			
	3,4			
	3,5			
	3,6			
Manipulo <b>Jelly Beamer transmitter</b>	4,1,1	Manípulo programável com 4 modos de controlo incluindo controlo direto, interruptor, controlo por tempo em segundos e por tempo em minutos.		
Manipulo <b>Wireless Receiver</b>	4,1,2	Recetor que pode ser conectado a um brinquedo ou rato adaptado para o acesso sem fios.		

# Materiais BEEP

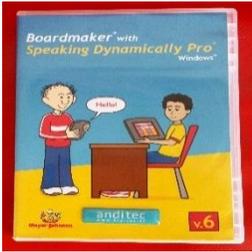
Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
Manipulo <b>Jelly bean twist</b>	4,2	Manípulo pode ser suportado por um braço articulado.		
	4,3			
Manipulo <b>Grasp Switch</b>	4,4	Manipulo de pressão através de preensão global		Não
Manipulo <b>Big Red Twist</b>	4,5	Manipulo grande, ajustado a necessidades motoras ou visuais. Diâmetro de 13 cm; retorno auditivo em cada ativação		Não
	4,6			
<b>JoyStick programável</b> - Kid Track (the clearly Superior Trackball)	5,1	Trackball com 3 botões, com forma e dimensão que permitem um apoio adequado de mão. O botão verde ao centro (atrás da bola amarela) tem a função de "arrastar preso" - ao premir uma vez, a função do botão esquerdo do rato fica presa até que se prima novamente. Apenas para PC / Windows		Não
	5,2			
	5,3			
<b>JoyStick programável</b> - Rock	6,1	Todas as funcionalidades de um rato normal, incluindo o clique esquerdo /direito, duplo clique e arraste, num joystick programável. É recomendado para utilizadores com dificuldades de controlo motor das mãos, com espasmos musculares ou com dificuldades na coordenação óculo-motora. Modo de funcionamento: • Funciona nos sistemas operativos Windows e Apple.		Não

# Materiais BEEP

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Teclado conceitos</b> (Intellikeys)	7,1	<p>Teclado pode ser personalizado e configurado de acordo com as atividades com que se pretender trabalhar. Assim, é possível criar teclados para escrita, por exemplo, com teclas maiores ou com teclas contendo palavras ou frases; ou para acesso a outros programas, contendo as respetivas funções.</p> <p>Os teclados personalizados são criados num programa muito simples de edição (software Overlay Maker – em português) e, depois de impressos, basta colocá-los sobre o teclado de conceitos e começar a trabalhar! Ao utilizar o IntelliKeys com outros programas, nomeadamente o software da IntelliTools (traduzido e adaptado para o Português), cada tecla do teclado de conceitos pode gerar imagens, sons ou movimentos no ecrã do computador.</p>		
	7,2			
	7,3			
<b>Ovelay Maker</b>	8,1	<p>O Overlay Maker é um programa que permite criar grelhas personalizadas para o teclado de conceitos IntelliKeys.</p> <p>Com o Overlay Maker pode:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenhar grelhas para o teclado de conceitos IntelliKeys;</li> <li>• Adicionar a cada célula da grelha imagens, texto, ou outras teclas de configuração – qualquer comando de teclado ou de rato;</li> <li>• Programar grelhas para utilizar o IntelliKeys com outros programas (ex: IntelliTalk, browser de internet, jogos).</li> </ul>		
	8,2			
	8,3			
<b>Grid Mobile</b> (Grid Maker) +3 cartões de memória SD	9,1	<p>Programa que consiste num “sistema de teclados no ecrã”, isto é, um emulador de teclado que pode substituir as funções de um teclado convencional, através do toque no ecrã na célula ou de um processo de varrimento (através de botões do telefone, toque no ecrã, joystick, manípulo externo). O sintetizador de voz em português europeu incorporado e os teclados virtuais configuráveis permitem a construção de sistemas de menus personalizados para a comunicação aumentativa.</p>		Não

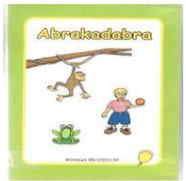
# Materiais BEEP

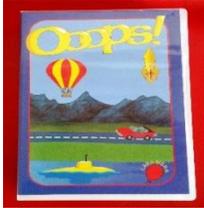
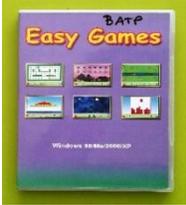
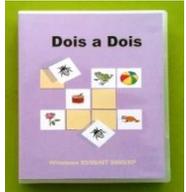
Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Grid 2</b>	cd demonstração 1	<p>Além sistema de teclados no ecrã para a comunicação e acesso ao computador, o programa GRID 2 inclui várias Áreas de Trabalho. Um navegador de Internet, acesso direto a envio/receção de emails e SMS, ao Skype, Media Player e DVD, são algumas das novas ferramentas para a Comunicação Aumentativa.</p> <p>Com o GRID2, o utilizador pode trabalhar no computador sem precisar de utilizar o rato ou o teclado. Os teclados virtuais do GRID2 podem ser acedidos através do rato ou de qualquer outro dispositivo apontador – tracker, trackball, ou outros dispositivos apontadores-, ou ainda através de um ou mais manípulos por processos de varrimento totalmente controlado pelo utilizador. O programa contém ainda um sintetizador em português de elevada qualidade, que possibilita aos seus utilizadores expressarem-se através deste sistema de conversão texto-fala. Esta solução possibilita ao seu utilizador expressar-se e comunicar de forma autónoma, utilizar o computador e os programas nele contidos, e também controlar totalmente o seu ambiente físico (abertura e fecho de portas e janelas, acesso autónomo ao telefone, TV, equipamento de áudio e vídeo, etc.).</p>		
	cd demonstração 2			
	cd demonstração 3			
	cd demonstração 4			
	cd demonstração 5			Não
	cd demonstração 6			Não
	cd demonstração 7			
<b>Passo a passo – comunicador (Big Step by Step)</b>	10,1	<p>BIG Step-by-Step é um comunicador portátil com um botão de 127 mm de diâmetro que permite escutar várias mensagens carregando consecutivamente, passo a passo. Dois minutos de gravação, permitem gravar o número de mensagens necessárias. Com a sua grande superfície de ativação de 127 mm, ideal para pessoas que necessitam de uma área grande de ativação.</p>		Não
	10,2			Não

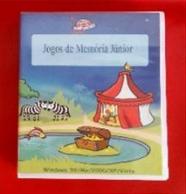
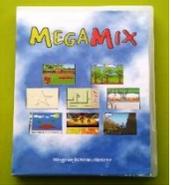
Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Braço articulado</b>	11,1	Permite um posicionamento adequado de manípulos para acesso por varrimento, a equipamentos da comunicação aumentativa. Contém uma base standard (colocação em mesas, cadeiras de rodas, etc) manivelas de ajuste rápido, placa universal de suporte de manípulos.		
<b>Comunicação aumentativa e alternativa</b>				
<b>Animações SPC (PCS Animations – volume I)</b>	12,1,1	Use as animações dos Símbolos Para a Comunicação (SPC) para ajudar os utilizadores a compreender o significado do vocabulário e reforçar conceitos básicos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reforce a compreensão dos verbos e aumente as capacidades de linguagem e escrita com frases animadas.</li> <li>• Cada animação é fornecida nos formatos .avi, .mov, e .gif e pode ser importada dos programas Boardmaker e Speaking Dynamically, PowerPoint, Windows Media Player e Quick Time Player.</li> </ul>		Não
	12,1,2			Não
<b>Animações SPC (PCS Animations – volume II)</b>	12,2,1			
	12,2,2			
<b>Speaking dynamically e boardmaker</b>	13,1	O <b>Boardmaker (BM)</b> e o <b>Speaking Dynamically Pro (SDP)</b> são partes separadas do mesmo programa, que partilham a mesma janela de desenho e ferramentas de criação de quadros. O Boardmaker contém bibliotecas com mais de 5000 Símbolos Pictográficos para a Comunicação (SPC) que são utilizados para criar quadros de comunicação impressos, grelhas para equipamentos de comunicação, fichas de trabalho, etc. O Speaking Dynamically Pro permite atribuir uma variedade de ações a botões de qualquer quadro criado para que se possa utilizar o computador como um poderoso equipamento para a Comunicação. Os quadros criados no BM podem ser utilizados pelo SDP e vice-versa. Poderá ainda criar atividades interativas para utilização na escola, na terapia da fala, etc.		Não
	13,2			

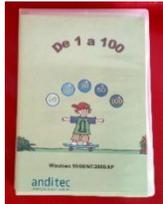
# Materiais BEEP

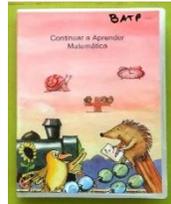
Nome	Catlogação	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Comunicador Talara 32</b>	14,1	O Talara é um digitalizador de fala com um máximo de 32 células, 45 minutos de gravação; 4 níveis; Acesso directo e por varrimento; 5 configurações possíveis (32, 16, 8, 4 ou 2 células)		Não
	14,2			Não
<b>Invento</b>	15,1	O inVento é uma ferramenta de edição para construir e imprimir cartazes, folhetos, livros, materiais pedagógicos, quadros de comunicação, de uma forma simples e rápida. Este é um exemplo de um software inclusivo que inclui mais de 10.000 símbolos e 1.500 imagens e fotografias, indicado para professores, educadores e alunos que pretendam construir materiais para imprimir, usando todas as potencialidades dos símbolos, imagens e voz.		
<b>Comunicar com símbolos</b>	16,1	Esta tecnologia permite efetuar uma simbolização mais precisa com uma necessidade menor de correções manuais. Interface configurável de acordo com as necessidades e capacidades do utilizador (usuário)		
<b>SICAM</b>	17,1	O Sistema Integrado para a Comunicação Aumentativa (SICAM) é uma ajuda para a comunicação baseada em Windows XP, leve e portátil, com ecrã táctil, podendo ser transportado facilmente, apoiado sobre uma mesa ou montado numa cadeira de rodas. Dispondo de várias opções, o SICAM pode incluir na sua configuração básica em software de ajuda para a comunicação: Speaking Dynamically ou a pré-instalação do PT Minha Voz-GRID. O dispositivo inclui a possibilidade de ligação à internet ou outro tipo de redes.		

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Software de causa-efeito</b>				
<b>Hipp</b>	18,1	Hipp! é um programa que consiste em seis tipos de diferentes atividades para treino de causa-efeito. De acordo com as capacidades do utilizador e com a evolução do mesmo, podem definir-se diversos parâmetros como a cor do fundo da atividade, as listas de imagens a utilizar em cada atividade, etc. Interfaces de acesso: ecrã tátil, 1 ou 2 manípulos, rato e teclado de conceitos		Não
	18,2			
<b>AbraKadabra</b>	19,1	AbraKadabra é um programa de causa-efeito que pode ser utilizado com manípulo.		Não
	19,2			
<b>Passo a passo - Jogos</b>	20,1	Passo a passo é um programa de causa-efeito que pode ser utilizado com manípulo.	/	
	20,2			Não
<b>Jogos do ursinho</b>	21,1	O Jogo do Ursinho é um software para crianças em idade pré-escolar, que contem 12 diferentes tipos de atividades pedagógicas, cada uma das quais com 4 a 15 subatividades. Interfaces de acesso: rato, ecrã tátil, um ou mais manípulos através de varrimento ou teclado de conceitos tipo IntelliKeys.		
	21,2			
<b>Pintar é divertido</b>	23,1	Este programa propõe uma experiência educacional divertida para todos os que gostam de pintar, incluindo animações, sons que acompanham as "pinceladas" de cor, vários modos de acesso e outras opções. Inclui 4 níveis de dificuldade, de acordo com a complexidade das imagens a pintar. Interfaces de acesso: Ecrã tátil.		
	23,2			

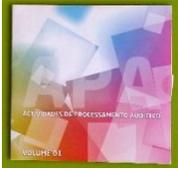
Nome	Catlogação	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Labirintos 2</b>	24,1	Este programa permite criar ambientes labirínticos e brincar com os mesmos. Os labirintos são atividades em que existe a tarefa de manobrar um objeto através de determinado ambiente, tendo como objetivo final, conduzir esse objeto ao seu local de destino. Interfaces de acesso: rato, ecrã tátil, teclado ou manípulos, também funciona com varrimento, com 1 ou 2 manípulos.		
	24,2			
<b>Acessibilidade</b>		Software de causa-efeito. Intervenção na afasia. Treino de varrimento		
<b>Jogos adaptados</b>				
<b>Ooops</b>	25,1	Ooops é uma coleção de quatro jogos que podem ser controladas por rato ou teclado ou manípulo.		
	25,2			
<b>Easy Games</b>	26,1	Estes jogos são desenhados para divertir e praticar a observação, concentração e utilização de teclas ou manípulos. Interfaces de acesso: Ecrã tátil, 2 manípulos, Rato e Teclado de conceitos		
	26,2			
<b>Dois a dois</b>	27,1	Dois a Dois é um programa com jogos de memória, onde é possível criar as suas próprias atividades. Interfaces de acesso: Ecrã tátil, 1 ou 2 manípulos, Rato e Teclado de conceitos.		
	27,2			

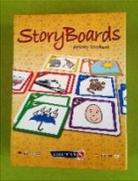
Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Jogos de memória Júnior</b>	28,1	O Jogos de Memória foram desenvolvidos por psicólogos e técnicos de educação. O programa Jogos de Memória é um programa de treino que tem como objetivo melhorar o treino da memória.		Não
	28,2			
<b>Mega Mix</b>	29,1	O programa MegaMix é uma coleção de 8 atividades diferentes. Destinado para crianças entre os 3 e os 8 anos. Um livro de colorir com selos e carimbos, labirintos, uma banda de música, e muito mais. Interfaces de acesso: Ecrã tátil, 1 ou 2 manípulos, Rato e Teclado de conceitos		
	29,2			
<b>Software de apoio à literacia</b>				
<b>Letras e palavras</b>	31,1	As atividades foram desenhadas para o reconhecimento de letras e palavras. Este programa pode ser utilizado em várias línguas, sendo também apropriado para o ensino básico da língua inglesa. O programa contém um Editor que permite ao professor ou educador introduzir novas listas de palavras, possibilitando atividades personalizadas e de acordo com os objetivos propostos para cada aluno.		
	31,2			
<b>Continuar a aprender palavras</b>	33,1	Para ajudar a desenvolver e praticar a introdução à literacia. * Ensino de literacia * Destinado ao ensino básico * Acesso por seleção direta ou varrimento Poderá adaptar o conteúdo do programa às necessidades de cada utilizador. Interfaces de acesso: ecrã tátil, 2 manípulos, rato e teclado de conceitos.		
	33,2			

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Palavras cruzadas mágicas</b>	34,1	Permite aprender vocabulário em Português ensinando a soletrar as palavras com a ajuda de som. O programa tem dois editores: o Editor de Palavras que lhe permite criar novas listas de palavras utilizando novos sons, imagens, ou fotografias, e o Editor de Cruzadismos que lhe permite criar novos exercícios para todas as atividades.		
	34,2			Não
<b>ABC programa literacia</b>	35,1	ABC é um programa concebido para ensinar as letras do alfabeto de um modo divertido. Poderá servir para o reconhecimento da letra inicial das palavras, para aprender a soletrar e para iniciação à escrita. O programa inclui doze atividades diferentes. Interfaces de acesso: rato, ecrã tátil, um ou dois manípulos, ou um teclado de conceitos.		Não
	35,2			
<b>Software de apoio à matemática</b>				
<b>Aprender com os números</b>	37,1	O programa ensina a contar até 9 através de 9 atividades diferentes. Inclui a possibilidade de escolher entre 3 níveis de dificuldade. Interfaces de acesso: rato, ecrã tátil, um ou dois manípulos, teclado de conceitos.		
	37,2			
<b>1 a 100</b>	38,1	1 a 100 é um programa que ensina os conceitos básicos da matemática. Podem ser escolhidos 5 níveis que contêm 12 exercícios diferentes. Interfaces de acesso: rato, ecrã tátil, um ou dois manípulos, ou um teclado de conceitos.		
	38,2			Não

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Continuar a aprender matemática</b>	39,1	O programa Continuar a Aprender Matemática foi desenhado para apoiar o treino dos números e a aprendizagem das horas. Interfaces de acesso: Ecrã tátil, 1 ou 2 manípulos, Rato e Teclado de conceitos.		Não
	39,2			
<b>123</b>	40,1	10 atividades na área do ensino de matemática, destinado ao ensino pré-escolar e básico. Acesso por seleção direta ou varrimento O programa 123 tem 10 atividades para praticar e reforçar as noções e conceitos da utilização dos números até 20. As definições do programa podem ser alteradas para cada aluno.		
	40,2			
<b>Logico Piccolo - Matemática</b>	41,1	O Logico Piccolo tem como objetivo o desafio cognitivo dos alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico, através da exploração de situações apelativas e significativas. As fichas têm um grau de dificuldade progressivo, acompanhando o desenvolvimento gradual da criança no domínio da matemática. Estes materiais integram atividades que podem ser realizadas individualmente ou a pares.		Não
<b>Linguagem</b>				
<b>Audiotraining</b>	42,1	Desenvolver as capacidades de discriminação auditiva, atenção sustentada, localização, ordenação temporal simples e complexa, resolução temporal, síntese, integração e separação binaural, figura fundo para sons não-verbais, atenção seletiva, reconhecimento de padrões temporais e memória de trabalho.		
	42,2			Não

# Materiais BEEP

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>CD APA</b> ( Atividades Processamento Auditivo)	43,1	Software que apresenta como objetivo estimular competências auditivas de fechamento, figura-fundo, memória, integração e separação binaural.		
	43,2			Não
<b>Planeta dos Sentidos: grande</b>	44,1	Neste jogo didático as crianças encontram atividades para o desenvolvimento da visão, audição, olfato, paladar, tato e movimento, aprendendo a conhecer melhor os seus sentidos.		
	44,2			
<b>Sequências sonoras</b> (Sound sequences)	45,1	Estão disponíveis 14 sequências de dois cartões e 4 sequências de três, em 40 cartões, para a estimulação auditiva, através da apresentação dos respetivos sons, e organização temporal de acontecimentos.		
	45,2			Não
<b>Sons do exterior</b>	46,1	Encontram-se representados sons do quotidiano, sons de animais e transportes, em 40 cartões, para desenvolvimento da linguagem e estimulação auditiva.		
	46,2			
<b>Boardmaker V.6</b>	47,1	Contém bibliotecas com mais de 5000 Símbolos Pictográficos para a Comunicação (SPC) que são utilizados para criar quadros de comunicação impressos, grelhas para equipamentos de comunicação, fichas de trabalho, etc.		
	47,2			Não

Nome	Catologação	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Quadros de histórias 1</b> (Story Boards)	48,1	Uma atividade de grupo ou individual que utiliza quadros e cartões com imagens do Sistema Pictográfico de Comunicação e outras para a prática do relato sequencial de uma história/acontecimento.		
	48,2			
<b>Quadros de histórias 2</b> (Story Boards 2)	49,1	Uma atividade de grupo ou individual que utiliza quadros e cartões com imagens do Sistema Pictográfico de Comunicação e outras para a prática do relato sequencial de uma história/acontecimento. Esta versão inclui o tempo da história.		
	49,2			Não
<b>Provas de Avaliação / Testes</b>				
<b>WISC III</b> , Escala de Inteligência Wechsler para crianças em idade escolar	Psi1	Permite avaliar o nível intelectual possibilitando a interpretação de problemas de desenvolvimento e/ou psicopatológicos. Os subtestes dividem-se em dois grupos: verbais (informação, semelhanças, aritmética, vocabulário, compreensão e memória de dígitos) e de realização (completamento de gravuras, código, disposição de gravuras, cubos, composição de objetos, pesquisa de símbolos e labirintos). Permite obter: QI verbal, QI de realização, QI global, índice compreensão verbal, índice organização perceptiva e índice velocidade de processamento. Idades: 6 – 16 anos; Aplicação: Individual		
<b>WPPSI</b> , Escala de Inteligência Wechsler para crianças em idade pré-escolar	Psi2	Permite avaliar o nível intelectual da criança possibilitando a interpretação de problemas de desenvolvimento e/ou psicopatológicos. É constituída por duas escalas, a verbal e a de realização. A escala verbal abrange os subtestes: informação, compreensão, aritmética, vocabulário, semelhanças e frases memorizadas. A escala de realização compreende os subtestes: composição de objetos, figuras geométricas, quadrados, labirintos, complemento de gravuras e tabuleiro de animais. Permite obter um QI verbal, um QI de realização e um QI global. Idades: 4 – 6 anos; Aplicação: Individual		

Nome	Catologação	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Alexander</b> , Escala de Inteligência prática e capacidade de adaptação e execução	Psi3	Escala que avalia a inteligência prática e a capacidade de adaptação e de execução do sujeito. É constituída por três subtestes: passalong (resolução de problemas), cubos de Kohs (resolução de problemas) e construção com cubos (reprodução de modelos). Pode ser utilizada em contexto de orientação escolar e de recrutamento e seleção. É de grande utilidade na avaliação de sujeitos que não dominam plenamente a Língua Portuguesa, ou que sofram de deficiência auditiva, ou que rejeitem facilmente provas com conteúdo semelhante às tarefas escolares. Idades: 7+ anos; Aplicação: Individual		
<b>Pata Negra</b> , Prova Projetiva de Personalidade	Psi4	Prova projetiva que se destina à exploração da personalidade da criança, através do método de preferências-identificação, incidindo principalmente sobre aspetos das primeiras etapas do desenvolvimento infantil. O presente teste utiliza 19 lâminas com situações protagonizadas por uma família de porcos. Idades: 4 – 15 anos; Aplicação: Individual		
<b>D2</b> – Teste de Atenção	Psi5	Permite avaliar a atenção seletiva e a capacidade de concentração dos sujeitos. Possibilita, ainda, a medição da velocidade de processamento da informação, a precisão e aspetos qualitativos relacionados com o desempenho. Este teste poderá ser utilizado em vários contextos como, por exemplo, recrutamento e seleção, educacional, orientação escolar e profissional e neuropsicologia. Idades: 8+ anos; Aplicação: Individual / Grupo		
<b>ALEPE</b> , Bateria de avaliação da leitura em Português	Psi6	Possibilita a avaliação dos principais processos envolvidos na leitura: consciência fonológica, nomeação rápida, conhecimento de letras, leitura de palavras e de pseudopalavras. A análise dos resultados obtidos na ALEPE permite caracterizar o nível de leitura alcançado pela criança e identificar as razões que poderão estar na base de uma eventual dificuldade de aprendizagem ou dislexia. Idades: 6 – 10 anos; Aplicação: Individual	Psi6	

# Materiais BEEP

Nome	Catologação	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>PRP</b> , Prova de reconhecimento de palavras	Psi7	É uma prova de reconhecimento de palavras regulares que avalia a velocidade e a precisão de leitura. Esta prova poderá ser útil na avaliação dos efeitos de programas de recuperação. Idades: 6 – 9 anos; Aplicação: Individual / Grupo	Psi7	
<b>FROSTIG</b> , test de desarrollo de la percepcion visual	Psi8	Esta prova avalia a maturidade perceptiva, nomeadamente as seguintes áreas: coordenação visuomotora, discriminação da figura-fundo, constância da forma, posições no espaço e relações espaciais. Idades: 4 – 7 anos (poderá ser utilizada com crianças mais velhas que evidenciem dificuldades ao nível da aprendizagem da leitura); Aplicação: Individual / Grupo	Psi8	
<b>TEDI-MATH</b> Teste	Psi9.1	Este teste foi concebido para avaliar crianças que apresentam dificuldades ao nível da aprendizagem da matemática, recorrendo às seguintes provas: contagem, numeração, compreensão do sistema numérico, operações lógicas piagetianas, estimação de grandezas e operações aritméticas. Visa a avaliação das competências que as crianças deverão ter adquirido antes da entrada para o 1º ciclo. Idades: 4 – 8 anos; Aplicação: Individual	Psi9.1	
	Psi9.2		Psi9.2	Não
<b>Pré-Escolar, Prova de Avaliação de Competência</b>	Psi10	Avalia um conjunto de aptidões básicas, necessárias à aprendizagem escolar. É constituída por cinco provas: compreensão verbal, relações espaciais, conceitos quantitativos, constância da forma e orientação espacial. Os resultados obtidos nesta bateria permitem adequar a programação e as tarefas escolares. Idades: 6+ anos; Aplicação: Individual / Grupo	Psi10	Não
<b>BANC</b> , Bateria de Avaliação Neuropsicológica de Coimbra	Psi41	Reúne um conjunto de 15 testes psicológicos, que permitem realizar um exame detalhado de funções neurocognitivas: Orientação, Memória, Atenção e Funções Executivas, Linguagem, Motricidade e Lateralidade. A BANC assume-se como um instrumento decisivo para a prática profissional e para a investigação, nos mais diversos contextos. Idades: 5 – 15 anos; Aplicação: Individual	Psi41	

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
PALPA	Psi42			
<b>Programas de Intervenção / Jogos</b>				
<b>DSA</b> , Programa de Desenvolvimento Sócio-Afetivo	Psi11	Tem como objetivo estimular o desenvolvimento social e afetivo. Através deste programa pretende-se que os jovens aprendam a estar e a agir em grupo, aumentem o conhecimento que têm sobre si, aprendam a reconhecer e a aceitar os seus sentimentos, aumentem e melhorem os seus padrões comunicacionais, e aprendam a selecionar comportamentos construtivos empregando-os na resolução de problemas. Idades: 10+ anos; Aplicação: Grupo	Psi11	
<b>PIELE</b> , Programa de Intervenção e Cognição Emocional	Psi12	Tem como objetivo estimular o desenvolvimento afetivo das crianças e jovens tentando, desta forma, favorecer as suas capacidades de ajustamento, de socialização pessoal e de tolerância para lidar com os problemas, assim como o seu desenvolvimento social. Facilita a comunicação, a cooperação e a aquisição de autonomia, promove a autoestima, a tolerância e a superação de dificuldades e desenvolve hábitos de trabalho. Idades: 10+ anos; Aplicação: Individual / Grupo	Psi12	
<b>Relaxamento para Crianças e Adolescentes</b>	Psi13	Técnica de apoio eficaz que consiste, basicamente, em métodos de relaxamento que podem ser bastante úteis para superar problemas relacionados com o medo, a dor, a agressividade ou a falta de autocontrolo. População: Crianças e Adolescentes; Aplicação: Individual / Grupo	Psi13	Não
<b>Construir o futuro</b> , Programa de Intervenção	Psi14	Conjunto de programas de orientação escolar e profissional dirigido a estudantes do 1º ao 12º ano de escolaridade. Tem como objetivos a promoção e o apoio ao desenvolvimento vocacional, através de ações integradas no contexto escolar. É composto por quatro programas: Quem faz o quê? (1º - 4º ano), Ser estudante (5º e 6º ano), Descobrir caminhos (7º - 9º ano) e Lançar projetos (10º - 12º ano).	Psi14	

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Vamos lá Família</b>	Psi15	Jogo que facilita a abordagem das questões da igualdade de oportunidades entre homens e mulheres, nomeadamente da conciliação entre vida pessoal, familiar e profissional. É composto por 4 tabuleiros, cada um representando um tipo de família diferente, sendo que os jogadores representam os membros de uma família, deparando-se com várias situações diárias sobre as quais vão ter que tomar decisões e partilhar tarefas. Este percurso inclui várias provas, desde perguntas, a provas de mímica, desenho, etc.	Psi15	
<b>Saúde na Escola – Desenvolvimento de Competências preventivas</b>	Psi16	Material produzido pelo Ministério da Educação. É composto por uma maleta pedagógica com cinco fichas temáticas (referenciadas como posters), ilustradas em processo gráfico e comunicativo de tipo banda desenhada. Estes materiais são assumidos como documentos de trabalho e definem orientações globais para a implementação de projetos de Educação Sexual em meio escolar. Idades: 8 - 10 anos	Psi16	Não
<b>Desenvolvimento Intelectual de Crianças</b> - Arisco Logico Primo	Psi17	Conjunto de jogos / exercícios pensados para desenvolver competências básicas de aprendizagem na criança em idade pré-escolar, que cobrem as seguintes áreas: Descobrir e Combinar, Contar e Comparar, Cores e Formas, Vamos para a Escola, Ver e Falar e Quantidades e Números. Ajuda a desenvolver: pensamento lógico, concentração, comunicação e bases de aprendizagem. Idades: 3 – 6 anos	Psi17	
<b>Gostarzinho</b>	Psi18	É um jogo de tabuleiro, onde, pelo caminho da afetividade, são abordadas as seguintes áreas: autoconhecimento, autoestima e autoconfiança; comunicação, família, grupo e amizade; criatividade, imaginação e brincadeira; emoções e sentimentos; decisões, escolhas e resolução de conflitos. Idades: 6+ anos	Psi18	

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Gostar</b>	Psi19	É um jogo de tabuleiro, onde são abordadas as seguintes áreas: autoconhecimento, autoestima, comunicação, família e grupo; dependências. Envolve também mímica, desenho e a descoberta de alguns sentimentos-mistério. Idades: 12+ anos	Psi19	
<b>Jogo dos Afetos - Flor da Idade</b>	Psi20	É um jogo de tabuleiro, onde são abordadas as seguintes áreas: família, amizade, competências sociais, escolhas e decisões; amor e sexualidade. Idades: 14+ anos	Psi20	
<b>Aventura na Cidade</b> – Arisco Lógico Primo	Psi21.1	É um jogo para sujeitos dos 8 aos 80 anos no qual cada um assume uma personagem de uma história, cujo desenrolar vai ser influenciado pelas suas decisões, ideias e formas de estar. Para conquistar os enigmas que vão surgindo e encontrar a pessoa desaparecida, cada grupo deverá fazer frente a situações-problema.	Psi21.1	
<b>Materiais para Dinâmicas / Atividades</b>				
<b>Baralhões</b> – Um baralho de Emoções	Psi22	Material lúdico-pedagógico, com a forma de um baralho, constituído por 80 cartas ilustradas que remetem para a abordagem do tema “Emoções”. A exploração deste material visa criar um espaço de partilha de vivências em grupo, no qual se pretende promover o desenvolvimento de competências pessoais e sociais. Pode ser utilizado em variados contextos de trabalho ou lazer, dos quais são exemplos: dinamização de grupos, ações de formação, debate sobre um tema e a avaliação de um acontecimento.	Psi22	
	Psi22.1			
	Psi22.2			
	Psi22.3			
	Psi22.4			

# Materiais BEEP

Nome	Catálogo	Descrição	Imagem	Material Disponível
<b>Quando crescer quero ser...</b> - Exploração de Profissões	Psi23.1	Ajudar os jovens a conhecer e explorar diferentes áreas profissionais com recurso a diversos manuais informativos.	Psi23.1	
<b>Profissões – Escolhas com Futuro</b>	Psi25	Documento que implica os jovens nas tarefas vocacionais, incentivando-os à descoberta das oportunidades educativas, formativas e profissionais, motivando-os para uma contínua construção do seu projeto de vida. As atividades destinam-se prioritariamente aos jovens que frequentam o 8º e o 9º ano de escolaridade, bem como aos que frequentam o 10º ano e pretendem reformular o seu percurso escolar ou formativo.	Psi25	
<b>À Descoberta do Futuro</b> (Desafios na União Europeia)	Psi27.1	Os mais novos podem viver e descobrir a Europa através do jogo «À descoberta da Europa!». Para os mais crescidos temos livros / manuais com: diferentes histórias reais de pessoas que seguiram novos rumos e procuraram uma vida melhor na Europa; informações sobre oportunidades para investigadores; divulgação de programas como o <i>Leonardo da Vinci</i> , <i>Erasmus</i> ou <i>Comenius</i> ; entre outros.	Psi27.1	
<b>Livros /Manuais nas Áreas...</b>				
<b>Manual Métodos de Estudo</b>	Psi39	Manual que, através de orientações/sugestões práticas, tem por objetivo auxiliar os educadores, professores, pais e outros técnicos que intervêm no âmbito das estratégias de estudo, especialmente junto dos alunos dos 2º e 3º Ciclos.	Psi39	
<b>Um Mundo a Defender - Unidades Didáticas</b>	Psi40		Psi40	