

> Lista de software (propostas)

Título	Descrição	Empresa
Palavras Cruzadas Mágicas	O programa Palavras Cruzadas Mágicas contém quatro tipos diferentes de jogos com palavras e um editor para cada um. O programa tem quatro tipos de atividades: Palavras Cruzadas, Sopa de Letras, Juntar palavras e imagens, e letras Desaparecidas. Existem perto de 800 exercícios divididos em três níveis de dificuldade e com três tamanhos. 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. O programa pode ser utilizado com rato, ecrã táctil, um ou dois manípulos, ou um teclado de conceitos. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim
ABC - Programa Literacia	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. O programa pode ser utilizado com rato, ecrã táctil, um ou dois manípulos, ou um teclado de conceitos. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim
Letras e Palavras	O programa Letras e Palavras contém uma coleção de 21 atividades diferentes desenvolvidas para a linguagem e literacia. 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 objectivos propostos para cada aluno. Acesso por seleção direta ou varrimento. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim
Continuar a Aprender Palavras	Continuar a Aprender Palavras foi desenhado para ajudar a desenvolver e praticar a introdução à literacia. Existem seis atividades diferentes: Alfabeto, Palavras e Imagens, Soletra a Palavra, Palavra a Palavra, Primeira Letra e Cruzadismo. Contém ainda um Editor que permite modificar e criar as listas de palavras utilizadas nas atividades. Deste modo poderá adaptar o conteúdo do programa às necessidades de cada utilizador. Interfaces de acesso: ecrã táctil, 1 ou 2 manípulos, rato e teclado de conceitos. Acesso por seleção direta ou varrimento. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim
Continuar a Aprender Matemática	O programa Continuar a Aprender Matemática foi desenhado para apoiar o treino da numeracia e a aprendizagem das horas. Estão disponíveis seis atividades diferentes: Quantos?; Números que Faltam; Memória; Mais e Menos; Que Horas São? E Comboio da Matemática. Interfaces de acesso: Ecrã táctil, 1 ou 2 manípulos, Rato e Teclado de conceitos. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim
1 a 100	1 a 100 é um programa que ensina os conceitos básicos da matemática. Podem ser escolhidos 5 níveis que contêm 12 exercícios diferentes. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim
Aprender com os Números	As atividades do Aprender com os Números estão centradas na iniciação à Matemática. O programa ensina a contar até 9 através de 9 atividades diferentes. Inclui a possibilidade de escolher entre 3 níveis de dificuldade. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim

Título	Descrição	Empresa
Dois a Dois	Dois a Dois é um programa com jogos de memória, onde é possível criar as suas próprias atividades. O programa contém centenas de imagens, música, sons e efeitos sonoros. Pode criar pares de acordo com as cores, formas ou imagens, em diversas categorias, como animais, plantas, instrumentos musicais, comida, mobília, bandeiras, etc. É possível também associar duas palavras que constituam um par, como opostos ou sinónimos. Após ter completado várias atividades poderá ter uma recompensa com uma "visita" a um parque de diversões. Interfaces de acesso: Ecrã táctil, 1 ou 2 manípulos, Rato e Teclado de conceitos. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim
Pintar 1-2-3	Pintar 1-2-3 proporciona uma experiência educativa divertida para quem gosta de pintar imagens. O programa inclui sons e animações e permite colorir mais 120 imagens, tendo mais de 400 sons a animar. Inclui 4 níveis de dificuldade, de acordo com a complexidade das imagens a pintar. Pode optar pelo modo Cópia. Interfaces de acesso: Ecrã táctil, Rato ou outro dispositivo apontador, 1 ou 2 manípulos. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim
123	O programa 123 tem 10 atividades para praticar. O programa 123 tem 10 atividades para praticar e reforçar as noções e conceitos da utilização dos números até 20. Poderá praticar as operações de adição e subtração com a ajuda de muitas animações, música e surpresas! Este programa adequa-se ao ensino da matemática no ensino pré-escolar. As definições do programa podem ser alteradas para cada aluno. Atividades: O Gato e o Rato, A Árvore, O Ursinho, Conta e Pinta, Conta diferentes Objetos, Focas e Pinguins, Balões, Fundo do Mar, Números Animados, Conta os Objetos. Acesso por seleção direta ou varrimento. Para o pré-escolar e 1º CEB.	Anditec Megaserafim
Filiokus	Consiste em 30 imagens diferentes para construir, por exemplo, através de manípulos. Quando uma figura é construída, anima-se e ouvem-se sons. Existem diversas configurações para ajustar o programa às necessidades de cada utilizador. Interfaces de acesso: Ecrã táctil e Manipulo.	Anditec Megaserafim
Vamos construir	Este jogo foi criado para pessoas que estejam a iniciar o uso de manípulos. Contém várias atividades de causa-efeito, com níveis diferentes de dificuldade. Como característico do software da Sensory, as atividades contêm muitas cores e música. Interfaces de acesso: Ecrã táctil, Rato ou outro dispositivo apontador, 1 ou 2 manípulos, Teclado de conceitos IntelliKeys, microfone (a funcionar como manípulo de som).	Megaserafim
Jogos de Memória - Junior	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 objectivo melhorar o treino da memória de trabalho, em crianças e adultos com dificuldades de concentração ou TDAH (Transtorno do Deficit de Atenção com Hiperatividade). A memória de trabalho é uma função fundamental e necessária para poder realizar diversas atividades mentais, como ler, fazer cálculos matemáticos, resolver problemas. Com uma boa memória de trabalho podemos gerir melhor a concentração, uma coisa fundamental para pessoas com TDAH. O software inclui 9 tarefas de treino de memória: 5 tarefas visuais-espaciais e 4 tarefas espaciais-verbais. O nível de dificuldade é automaticamente e continuamente adaptado ao desempenho do utilizador. O Jogos de Memória contém instruções auditivas. O software é neutro em género e as ferramentas de administração apresentam um formato "amigo do utilizador", sendo fácil adaptar o programa às necessidades de cada utilizador. O Jogos de Memória permite aos pais ou técnicos administrarem o treino. O software pode ser usado por diversos utilizadores dentro da própria instituição. O Jogos de Memória oferecem um sistema de recompensas externa e interna. Ideal para crianças com idades entre os 5 e os 10 anos de idade.	Anditec Megaserafim

Título	Descrição	Empresa
Jogos de Memória - Sénior	Versão sénior dos Jogos de Memória. Ideal para utilizadores a partir dos 10 anos	Anditec Megaserafim
Hipp!	Hipp! é um programa que consiste em seis tipos de diferentes atividades para treino de causa-efeito. Foi desenhado para despertar o interesse do utilizador por aquilo que ocorre no ecrã, treinar a noção de causa efeito, a atenção e também a utilização de manípulos. As imagens são simples e o programa destina-se a utilizadores de vários níveis etários com deficits cognitivos, sensoriais ou motores. 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. Com o Editor do programa poderão adicionar-se fotografias, texto, som, e música, de acordo com o que se considerar mais adequado para cada utilizador. Interfaces de acesso: ecrã tátil, 1 ou 2 manípulos, rato e teclado de conceitos.	Anditec Megaserafim
Jogos Clássicos para Manípulos	O programa Jogos Clássicos para Manípulos consiste numa coleção de 6 jogos. Pretende proporcionar entretenimento a utilizadores de manípulos, além de promover a aprendizagem e treino das técnicas de varrimento. O utilizador pode jogar sozinho, com o computador ou com um outro utilizador de varrimento ou de dispositivo apontador (ex.: rato). 6 jogos clássicos (jogo das minas, xadrez, etc.) Acesso por seleção direta ou varrimento.	Anditec Megaserafim
MegaMix	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	Anditec Megaserafim
Easy Games	O programa Easy Games consiste em 6 jogos. Estes jogos são desenhados para divertir e praticar a observação, concentração e utilização de teclas ou manípulos. O programa inicia-se com um menu de imagens, que lhe permite aceder a 6 jogos diferentes: "Mini Asteroides", "Mini Rabbits", "Mini Break", "Mini Space", e "Mini Tetris". Interfaces de acesso: Ecrã tátil, 2 manípulos, Rato e Teclado de conceitos	Anditec Megaserafim
Labirintos 2	O Labirintos 2 é um novo programa que surge do antigo Labirintos. Este programa explora as capacidades de discriminação visual para ajudar a desenvolver a coordenação óculo-motora, bem como a orientação espacial. Os labirintos são atividades em que existe a tarefa de manobrar um objecto através de um determinado ambiente, conduzindo-o ao local de destino. Inclui 3 níveis de dificuldade. Interfaces de acesso: ecrã tátil, 1 ou 2 manípulos e rato ou outro dispositivo apontador.	Anditec Megaserafim
Pintar é Divertido	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. Pode optar pelo modo Cópia, ou seja, para cada imagem é apresentado um modelo para copiar. A paleta das cores pode ser mais complexa (18 cores) ou mais simples (6 cores). Interfaces de acesso: Ecrã tátil.	Anditec
Olha as Cores	Este programa foi desenhado para estimulação visual em pessoas com compromissos a nível cognitivo. Tem diversos tipos de atividades que podem ser adaptadas pela configuração da velocidade, tamanho, cor de fundo, etc. Estas configurações podem ser guardadas em ficheiros que poderão ser abertos posteriormente. Interfaces de acesso: Ecrã tátil e Microfone	Anditec

Título	Descrição	Empresa
Caleidoscópico	O Caleidoscópico é um programa para atividades de estimulação sensorial associadas à pintura criativa. Interfaces de acesso: Ecrã táctil. Rato ou outro dispositivo apontador	Anditec
<u>Os Jogos da Mimocas</u>	Alia a educação e o entretenimento, aumenta a motivação para a aprendizagem e é adequado para todas as crianças. Contemplando itens essencialmente funcionais e adequados ao início da faixa etária a que se dirige (18 meses), introduz uma metodologia baseada no processamento e na memória visual: Introduce ainda a leitura como suporte visual da palavra oral para a promoção do desenvolvimento da linguagem compreensiva e expressiva, e concretiza a metodologia utilizada pelas principais Associações e Fundações ligadas às perturbações do Desenvolvimento, nomeadamente no âmbito das diferentes características de processamento de informação, num ambiente interativo multimédia. O software em questão permite ainda promover, como efeito secundário, a motivação para tarefas de mesa que são consideradas exigentes e monótonas. De uma maneira geral, "Os Jogos da Mimocas" podem ser utilizados em atividades pedagógicas que pretendem: desenvolver a compreensão semântica, através do aumento do vocabulário compreensivo e expressivo e da realização de classificações; desenvolver a leitura, através da discriminação e memorização visual; desenvolver a consciência corporal, através da orientação espacial e identificação sexual; desenvolver a discriminação auditiva, através da discriminação de sons familiares e diferenciados; desenvolver a memória visual, através da identificação e memorização visual de itens que podem eventualmente ser palavras; desenvolver o raciocínio sequencial, através da organização de ideias e compreensão de acontecimentos segundo a evolução no tempo; aumentar o léxico e promover o desenvolvimento da gramática através da utilização de verbos, elementos de ligação e pronomes pessoais na frase. "Os Jogos da Mimocas" foram concebidos para serem utilizados no acompanhamento de crianças com necessidades educativas especiais, portadoras de Trissomia 21, podendo ser utilizados por todas as crianças até aos 6/7 anos de idade.	Electrosertec: COMPENSAR Nasturtium
Quero Ser Presidente	Software didático que permite a todas as crianças a aquisição de uma formação cívica para a cidadania. Com o "Quero Ser Presidente", o utilizador é confrontado com os aspectos mais pertinentes da Constituição Portuguesa. Os conteúdos estão divididos de acordo com a faixa etária a que se destinam. Na zona dirigida aos mais pequenos é possível encontrar diversas atividades lúdico-educativas como: Encontrar Pares (jogo dos quadros); Ordenar Sequências (jogo dos cartões); Puzzle (jogo do mapa); Símbolos Nacionais (Hino e Bandeira); Compor Postais (jogo da fotografia) e Pintar e Desenhar (jogo da pintura). Na área dos mais crescidos é possível fazer-se uma visita pela Junta de Freguesia, Câmara Municipal, Assembleia da República e Palácio de Belém. Existe um glossário que serve de complemento aos conteúdos apresentados no decorrer do jogo e concentra toda a informação necessária para ultrapassar, com sucesso, os diversos testes. No campo da acessibilidade o "Quero Ser Presidente" permite encontrar formas alternativas de interagir com o jogo ou de obter informações, como por exemplo, através da língua gestual. Também os utilizadores com limitações motoras podem tirar partido de funcionalidade de varrimento, que vai destacando os diversos objetos presentes no ecrã, um a um, durante o período definido.	Electrosertec: COMPENSAR

Título	Descrição	Empresa
Pen Incluir +1	PEN USB com recursos específicos para as Necessidades Educativas Especiais. Esta pen inclui: Livro em formato PDF "As TIC em Ambientes Educativos Especiais", da autoria de Simone Ferreira e Sofia Reis; Histórias animadas para desenvolvimento de competências básicas com interface simplificado, compatíveis com teclado de conceitos; Canções infantis animadas; Ambiente de aprendizagem feito no Escrita com Símbolos com atividades para Ouvir Música e Ouvir histórias; Pasta Recursos com diversas imagens e sons, organizadas nas seguintes temáticas: animais, comida, natureza, edifícios, pessoas, letras, mundo, números e transportes. Esta pasta corresponde à Pasta Apoio normalmente utilizada nas formações realizadas pelo Centro de Formação Cnoti. Nota: Para poder utilizar o Ambiente de aprendizagem feito no Escrita com Símbolos deverá ter este software instalado no computador Faixa etária: 4 aos 10 anos. Nível de ensino: pré-escolar   1º ciclo .	CNOTINFOR: IMAGINA
AVENTURAS 2 - 2ª edição	Esta é a nova versão do Aventuras 2, um ambiente aberto para a aprendizagem da leitura e da escrita com 3 opções: Caderno, Temas e Jogos. Foi especialmente desenhado para uma utilização inclusiva. Software aberto: Cada aluno constrói o seu próprio portfólio com palavras, sílabas, frases, desenhos, sons e histórias. Jogos interativos de aprendizagem criados automaticamente a partir dos conteúdos introduzidos. Temas com casos especiais de leitura e provérbios. O professor/educador pode preparar e organizar novas atividades de leitura e escrita. Acessibilidades: Totalmente configurável para responder às potencialidades de cada utilizador. Gravação da própria voz melhorado. Opção de varrimento. Utilização de comutadores e teclados de conceitos. Inclui sintetizador de voz em Português Europeu (Amália). Pré-escolar e 1º ciclo	CNOTINFOR: IMAGINA
FLORESTA MÁGICA 2	Ambiente aberto com cenários, personagens e sons que permite criar e modificar jogos, utilizando regras construídas a partir de uma linguagem iconográfica simples. Competências: Imaginação, criatividade e pensamento formal; Orientação espacial e temporal; Compreensão de sistemas baseados em regras; Estratégias de antecipação e previsão de resultados; Resolução de problemas; Pensamento lógico-matemático; Trabalho em grupo; Competências sociais e de comunicação; Acessibilidades: Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades. Preparado para utilizar sintetizador de voz. pré-escolar e 1º ciclo	CNOTINFOR: IMAGINA
JÁ ESTÁ 2	Esta nova versão do Já Está é um software transversal às várias áreas do curriculum da educação pré-escolar e do 1º ciclo: Estudo do Meio, Matemática, Língua Portuguesa. É uma ferramenta simples, única e multidisciplinar, adequada ao trabalho em sala de aula e em ATL. Possui quatro aplicações (Escrever, Contar, Gráficos e Desenhar) interligadas através sendo que as atividades se complementam entre si. Competências: Autonomia e criatividade; Recolha, organização, registo de informação, contagens e gráficos; Motricidade fina. Acessibilidade: Inclui voz falada e sintetizador de voz em Português Europeu; Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades.	CNOTINFOR: IMAGINA
TOBIAS, O PALHAÇO	Destinado a crianças dos 4 aos 8 anos, este software permite uma aprendizagem através de atividades lúdicas, com base em cinco jogos: Caras divertidas, Carteiro, Gelados, Blocos de Construção e Jardim de Morangos. As atividades propostas são realmente interativas e têm vários níveis de dificuldade, animações e mensagens faladas. Acessibilidades: Inclui voz falada. Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades.	CNOTINFOR: IMAGINA

Título	Descrição	Empresa
DRAGÕES E COMPANHIA	Um conceito totalmente inovador e um conjunto rico e variado de cenários, objetos, sons e personagens para criar jogos onde o limite é a imaginação e originalidade do autor. De forma intuitiva e versátil, os jovens conseguem criar os seus próprios jogos, onde a estratégia, a resolução de problemas, a criatividade e o raciocínio lógico são fundamentais. Acessibilidades: Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades. Inclui sintetizador de voz em Português Europeu (Amália) 4º ano do 1º ciclo, 2º e 3º ciclos	CNOTINFOR: IMAGINA
ILHA DAS ALGAS MÁGICAS	Um jogo de aventuras destinado a crianças e jovens entre os 8 e os 14 anos. Aborda de forma lúdica e didática o tema dos Direitos Humanos. Toda a ação se desenvolve num ambiente de ilha deserta na qual o jogador é convidado a vencer vários obstáculos e vários desafios. Para poder superá-los e terminar a sua aventura, será essencial a sua tolerância, a sua compreensão para com os outros e o espírito de entre ajuda. No papel de Laura, o jogador tem ao seu dispor diversas ferramentas e formas de dialogar com as várias personagens que encontra ao longo da ilha. Dessas escolhas dependerá chegar ou não ao fim do jogo. Em anexo ao CD encontra-se um pequeno livro com propostas de atividades para trabalhar os Direitos Humanos em sala de aula. Acessibilidades: Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades Inclui voz falada. 1º, 2º e 3º ciclos	CNOTINFOR: IMAGINA
COMUNICAR COM SÍMBOLOS	O Comunicar com Símbolos é a ferramenta ideal para escrever texto ilustrado com símbolos indicado para todos os utilizadores que precisem de desenvolver as suas competências básicas em leitura e escrita e todos os que usam os símbolos como apoio à comunicação e linguagem. Ferramenta inclusiva de Comunicação Aumentativa e Alternativa em Português, com os símbolos SPC (símbolos pictográficos para a comunicação) e REBUS (escrita pictográfica utilizada na Suméria). Acessibilidades: Múltiplas opções de varrimento e completa integração com emuladores de rato, emuladores de teclado, teclados de conceitos e comutadores (switches). Síntese de voz em Português Europeu (Madalena). Todos os níveis de escolaridade.	CNOTINFOR: IMAGINA
IMAGINA, CRIA E CONSTRÓI	Representa um novo conceito de software educativo integrado, versátil, acessível, “sem soleira, nem tecto”. É um software transversal a todo o curriculum, que permite integrar recursos multimédia em projetos que podem ser publicados na Internet. Funcionalidades: Pintura e animação. Composição musical. Apresentações multimédia integradas. Criação de aplicações autoexecutáveis. Múltiplas funcionalidades que abrem os horizontes da criatividade e integram diversas áreas de aprendizagem de forma estimulante. Utilização de síntese de voz. Interface intuitivo e de manipulação direta Publicação direta na Internet. Editor de música. Editor de imagens. 2º e 3º ciclos, secundário.	CNOTINFOR: IMAGINA
INVENTO 2	O inVento 2 é uma ferramenta de edição para construir e imprimir cartazes, folhetos, livros, materiais pedagógicos e quadros de comunicação de uma forma simples e rápida. Potencialidades: Ler tudo o que está escrito, com o sintetizador de voz em Português Europeu (Madalena). Escrever texto ilustrado por símbolos. Utilizar balões de fala. Aceder a uma galeria com mais de 1.500 imagens para ilustrar os trabalhos realizados. Usar mais de 1 0.000 símbolos coloridos e a preto e branco. Utilizar qualquer imagem que esteja gravada no computador. Imprimir os trabalhos realizados em qualquer formato: A5, A4, A3 ou livro pronto a dobrar. pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos, secundário	CNOTINFOR: IMAGINA

Título	Descrição	Empresa
MAPA DE IDEIAS	Cria um espaço para organizar e estruturar o pensamento. Permite ligar ideias, documentos, páginas web e gráficos, dando, rapidamente, uma visão geral de um assunto ou tema. Potencialidades: Cria documentos sem necessidade de fazer rascunhos no caderno! A partir de uma chuva criativa de ideias, é possível organizar e estruturar um documento. Disponibiliza um processador de texto integrado para cada objecto-ideia e a opção para fazer ligação entre um texto completo e a visão do mapa. Ajuda a ordenar um documento apresentando as ideias sequencialmente. As secções podem ser reordenadas simplesmente arrastando o objecto ideia para uma outra posição. Exporta em formatos compatíveis com qualquer processador de texto, ou em formato de página web. Os alunos podem estudar sozinhos - Desenhado para tirar partido da síntese de voz, permite ao aluno realizar um estudo independente e fazer a auto-revisão das aulas. Pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos, secundário.	CNOTINFOR: IMAGINA
O Mundo das Letras	O Mundo das Letras foi concebido com o objectivo de proporcionar uma iniciação divertida da aprendizagem da leitura e da escrita, a crianças dos 4 aos 8 anos. As atividades deste programa possuem um design que facilita a atenção e a concentração das crianças durante a realização das mesmas e devem ser feitas sob orientação de um pedagogo, terapeuta ou até mesmo dos pais, ajudando na aquisição de vocabulário e no desenvolvimento da literacia.	Megaserafim
Jogos do Ursinho	Destina-se a promover o desenvolvimento de conhecimentos e regras básicas do dia-a-dia, explorando em alguns momentos noções de carácter matemático. O programa pode ser acedido através de rato, écran táctil, um ou dois manípulos (através de um processo de varrimento) ou ainda um teclado de conceitos como o Intellekeys.	Anditec
Mimocas	A mimocas saltou do monitor do computador para animar as sessões com os softwares educativos. Os fantoches de dedo têm múltiplas funções: promover a linguagem, promover a interação, a motivação para a aprendizagem ou mesmo como uma recompensa pela realização de uma atividade mais complicada ou cansativa.	Nasturtium
Aprender com a Mimocas	Apresenta fichas de atividade em progressão de dificuldade, divididas em pequenos passos, com concretização e exemplos, o que permite a sua adequação para crianças com necessidades educativas. Foram definidos 6 grupos de atividades com os respectivos objectivos específicos: Identificação, Comparação, Categorização, Correspondência, Leitura, Fonética, Silabação e Escrita. O tutor pode aceder aos objectivos de cada subcategoria e imprimir as fichas para trabalho com lápis. Para crianças com necessidades educativas, estão disponíveis fichas de recorte que permitem que o aluno cole a resposta, como alternativa à escrita. As imagens utilizadas para apoiar visualmente as atividades, foram retiradas do software educativo “Os Jogos da Mimocas”.	Nasturtium
O Bicho da Conta	Apresenta fichas de atividade em progressão de dificuldade, divididas em pequenos passos, com concretização e exemplos, o que permite a sua adequação para crianças com necessidades educativas. Foram definidos 6 grupos de atividades: Idade Precoce (Subcategorias: Contar, Formas e Cores; Igual e Diferente, Tamanho e Nome dos Números); Números de 1 a 5 (Subcategorias: Contagem, Quantidade, Somar, Tirar e Ordinal); Números de 1 a 10 (Subcategorias: Contagem, Quantidade, Somar, Tirar e Ordinal); Compôr e Decompôr Números; Padrões de Números e Tabelas de Adição. O tutor pode aceder aos objectivos de cada subcategoria e imprimir as fichas para trabalho com lápis. Para crianças com necessidades educativas, estão disponíveis fichas de recorte que permitem que o aluno cole a resposta, como alternativa à escrita. As imagens utilizadas para apoiar visualmente as atividades, foram retiradas do software educativo “Os Números da Mimocas”.	Nasturtium

Título	Descrição	Empresa
Oficina dos Gestos	O CD desenvolvido por esta equipa pretende reunir um conjunto de gestos simbólicos adaptados de outros sistemas e recolhidos no terreno através da experiência dos terapeutas nacionais, técnicos da APPT21 e dos pais e familiares de crianças portadoras de T21. O gesto funcional é utilizado de forma sistemática na intervenção com portadores de Trissomia 21 e é considerado como uma fase importante de transição para a fala em idade muito precoce. Esta aplicação permite a impressão de uma listagem de gestos que pode ser utilizada durante uma avaliação formal por qualquer técnico de educação. Este conjunto contém gestos naturais e funcionais (qualquer interlocutor compreende o gesto efectuado pela criança) outros são simbólicos, não reenviando diretamente para o conceito a transmitir. O software disponibiliza três línguas (português, inglês e castelhano).	Nasturtium
Os Números da Mimocas	Todas as crianças podem apresentar dificuldades na aprendizagem de conceitos numéricos por: limitação do raciocínio abstracto, da generalização, memória de trabalho limitada, dificuldade em recordar a informação retida na memória a longo prazo, baixa capacidade de atenção. O software em questão foi especialmente desenvolvido para crianças com dificuldades na aprendizagem dos conceitos numéricos mas pode e deve ser utilizado por todas as crianças em idade pré-escolar e 1ºano do 1º ciclo, como estratégia de apoio ao currículo. O primeiro grupo tem como objectivo promover as competências pré-numéricas e a linguagem matemática: conceito de quantidade, tamanho, correspondência um-a-um, identificação de números, categorização e padrões. O segundo e terceiro grupos, têm como objectivo trabalhar os números de 1 a 5 e de 1 a 10. Foram definidas atividades para identificar quantidades, nomeação de números, contagem crescente e decrescente, combinar igual quantidade, compreender os princípios da adição e subtração, construir escadas de números, memória rápida de números e quantidade entre outras, corresponder números e quantidade, entre outras.	Nasturtium

A aquisição do software deve ser feita mediante o compromisso, por parte da empresa que o comercializa, de realização de formação para professores bibliotecários e professores de educação especial, sobre a utilização dos produtos adquiridos.