

FICHA DE PRODUTO INTELECTUAL**INTERVENÇÃO SNOEZELEN**

Modelo de Intervenção Terapêutica: Intervenção Snoezelen.

I. BREVE ENQUADRAMENTO TEÓRICO


Segundo Martins (2015) citado por Costa (2019), o sistema sensorial é a base para o desenvolvimento cognitivo, pois é através das informações e estímulos externos captados pelos sentidos que são formadas as experiências cognitivas. Este processamento cognitivo irá depender das informações recebidas pelas estruturas sensoriais. É neste sentido que o Snoezelen pretende dar resposta, atuando assim nestas estruturas.

O Snoezelen combina o relaxamento com a exploração sensorial sendo o seu principal objetivo promover um ambiente tranquilo que permita a receção de estímulos sensoriais agradáveis, proporcionando a exploração do ambiente, relaxamento, satisfação e desenvolvimento de competências sociais (Martins, 2015).

A sala de Snoezelen deverá apresentar o ambiente calmo e seguro de modo a proporcionar uma estimulação sensorial adequada e intensificar o relaxamento (Verheul, 2014). Para tal, esta sala contém equipamentos especializados e adequados, permitindo uma estimulação controlada, tais como “rádios, projetores, bolas de espelhos, fibras óticas, colchões de água, tubos de espuma, óleos de aromaterapia”, que estimulem todos os sentidos (Matson et al., 2004 *cit in* Lopes et al., 2015, p.235)

De acordo com Paulo & Casado (2021, p.29), a prática da Intervenção Snoezelen apresenta vários benefícios tais como:

- “A diminuição de comportamentos inadaptados, agressivos e estereotipados;
- A diminuição da ansiedade e do stress;
- O aumento da atenção/concentração;
- Sentimentos de segurança, bem-estar e prazer;
- O aumento da autoestima e autocontrolo;
- O alívio da dor;

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

- A autonomia e a motivação;
- O relaxamento e a estimulação sensorial;
- Uma melhor qualidade de vida.”

O Snoezelen propicia uma estimulação multissensorial, sendo o seu público-alvo crianças, jovens e adultos com perturbações e problemáticas de diversos tipos (Paulo & Casado, 2021).

II. BREVE DESCRIÇÃO DA AVALIAÇÃO

Na avaliação elaborada para o presente Produto Intelectual pretende-se avaliar três domínios: o controlo do ambiente, os sentidos e o bem-estar. A avaliação delineada tem por base a estimulação sensorial e os materiais constituintes da sala de estimulação multissensorial. Foram selecionados 5 materiais: colchão vibratório, colunas de luz, hexágonos, fibras óticas e projetor de som e luz.

A avaliação do presente modelo será realizada por meio do preenchimento da Ficha de Avaliação, sendo esta preenchida com base na observação direta de cada aprendente e será aplicado antes e após a intervenção, para comparação e análise da pertinência e eficácia.

Ficha de Avaliação

Nome: _____ Data Av. I.: _____
Data Av. F.: _____

I - Controlo do ambiente

Por meio da observação direta do aprendente, o técnico deverá colocar uma cruz na opção de acordo com a seguinte legenda:

- 0 – Não cumpre/ Não se aplica (NA);
- 1 – Necessita de ajuda parcial (AP);
- 2 – Necessita de demonstração (D);
- 3 – Necessita de ajuda verbal (AV);
- 4 – Autónomo (A).

Materiais	Aspetos a avaliar	Avaliação Inicial					Avaliação Final				
		NA	AP	D	AV	A	NA	AP	D	AV	A

ERASMUS+ KA 204 Projeto 078527	Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo de Leiria Asociación Autismo Vigo Peacepainting	2/28
-----------------------------------	--	------

		0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
Colchão vibratório	Intensidade										
	Zonas corporais										
Colunas de luz	Mudança de cor										
	Luminosidade										
	Velocidade										
Hexágonos	Mudanças de cor										
	Padrões (Figuras 1 a 4)										
	Organização (esquema de hexágonos – Figuras 5 a 8)										
Fibras óticas	Mudança de cor										
	Luminosidade										
Projetor de som e luz	Mudança de som										
	Mudança de volume										
Interesse e interação com os materiais											
Pontuação		_____ / 52					_____ / 52				

II – Sentidos

Por meio da observação direta do aprendente, o técnico deverá colocar uma cruz na opção de acordo com a seguinte legenda:

- 0 – Não cumpre/ Não se aplica (NA);
- 1 – Necessita de ajuda parcial (AP);
- 2 – Necessita de ajuda verbal (AV);
- 3 – Autónimo (A).

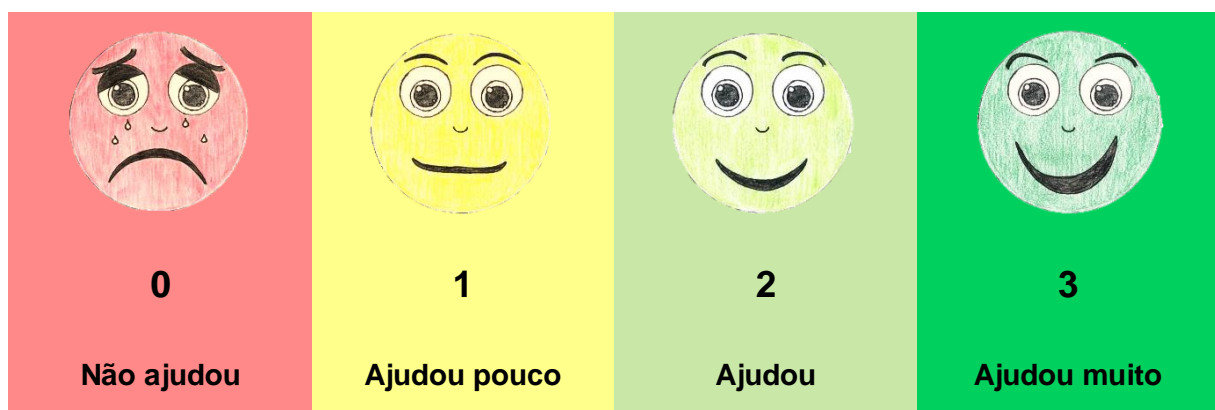
Sentidos	Aspeto a avaliar	Avaliação Inicial				Avaliação Final			
		NA	AP	AV	A	NA	AP	AV	A

		0	1	2	3	0	1	2	3
Visual	Concentração e foco num estímulo visual (seguir o movimento de um peixe na coluna de água)								
Auditivo	Concentração e foco num estímulo auditivo (seguir o som e encontrar a fonte sonora)								
Tátil	Sem referência visual, referir/indicar a zona corporal onde sentiu o estímulo tátil (membro inferior, membro superior e abdómen)								
Olfativo	Identificar três estímulos olfativos de acordo com a sua intensidade (tecido sem aroma, tecido embebido em vinagre e tecido embebido em gel duche)								
Pontuação		_____ / 12				_____ / 12			


III – Bem-estar

A. Escala de impacto

Para o preenchimento deste campo, o técnico deve questionar o aprendente se a sessão ajudou a sentir-se bem, e o aprendente deve expressar esse sentimento através da escala que se encontra abaixo.



	Sessão 1	Sessão 15
--	-----------------	------------------

 Erasmus+	<i>InAutism – Fostering Adult Integration</i>	MOD: 011/00
--	---	-------------

Escala de impacto	0	1	2	3	0	1	2	3
Final da sessão								

III. BREVE DESCRIÇÃO DA INTERVENÇÃO

Na intervenção elaborada, as sessões serão efetuadas de forma individual, terão a duração aproximada de 45 minutos e serão realizadas na sala de estimulação multissensorial.

As sessões de 2 a 7 dizem respeito ao controlo dos materiais, nas quais o técnico colocará em prática atividade para a aprendizagem do modo de funcionamento de cada objeto selecionado. As sessões de 8 a 12 são relativas à estimulação sensorial, nas quais o técnico irá estimular o sentido visual, auditivo, tátil e olfativo. Nas duas últimas sessões, as atividades terão a junção da componente do controlo dos materiais e da componente de estimulação sensorial.

IV. ESTRUTURA DA INTERVENÇÃO

A grelha seguinte contempla a estruturação das sessões para o presente Produto Intelectual.

Sessão 2 a 7 – Treino do controlo dos materiais					
	Colchão vibratório	Colunas de luz	Hexágonos coloridos	Fibras Óticas	Projetor de som e luz
Sessão 2	x	x	x		
Sessão 3	x		x	x	
Sessão 4	x	x	x		
Sessão 5			x	x	x
Sessão 6		x	x		x

Sessão 7	O aprendente seleciona os materiais que mais lhe agradaram durante as sessões anteriores, de forma livre.
--------------------	---

Sessão 8 a 12 – Atividades de estimulação dos sentidos				
	Sentido visual	Sentido auditivo	Sentido tátil	Sentido olfativo
Sessão 8	x	x		x
Sessão 9	x	x	x	
Sessão 10		x	x	x
Sessão 11	x		x	x
Sessão 12	O aprendente seleciona as atividades que mais lhe agradaram durante as sessões anteriores, de forma livre.			

Sessão 13 e 14	
Sessão 13	Sentido visual + colunas de luz Sentido olfativo + hexágonos
Sessão 14	Sentido tátil + colchão vibratório e fibras óticas Sentido auditivo + projetor de som e luz

Sessão 1

Atividade 1 – “Avaliação inicial”

Objetivos	Descrição A primeira sessão consiste na aplicação da Ficha de Avaliação. O técnico deve avaliar os domínios do controlo do ambiente, sentidos e o bem-estar. A avaliação será efetuada por observação direta dos aprendentes na execução de atividades na sala de estimulação sensorial. Para avaliar o
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proceder à avaliação inicial de cada aprendente. 	
Materiais:	
-Ficha de avaliação;	
-Colchão vibratório;	
-Colunas de luz;	

<ul style="list-style-type: none"> -Hexágonos; -Fibras óticas; -Projektor de som e luz; -Coluna de água e peixe; -Três tecidos; -Álcool; -Gel de duche. 	<p>primeiro domínio, os aprendentes terão de efetuar atividades com os materiais que constam no quadro. No segundo domínio, o técnico deverá preparar os objetos que necessita para efetuar a avaliação dos sentidos de acordo com o que se encontra na Ficha. Por último, no terceiro domínio o técnico deve questionar ao aprendente como é que este se sentiu neste contexto novo e com os diversos estímulos que experienciou.</p>
--	--

Sessão 2

Atividade 1 – “Sentir o vibrar”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Melhorar a noção corporal; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>Primeiramente, o aprendente deve deitar-se em decúbito dorsal no colchão vibratório. De seguida, o técnico apresenta o cartão do comando que contém a zona da cabeça selecionada. Deve referir que vai selecionar essa zona no comando (na intensidade baixa), e o aprendente deve observar e posteriormente deve mencionar a zona corporal onde está a sentir o estímulo.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Colchão vibratório; -Cartões com as zonas corporais do comando do colchão vibratório (Anexo A). 	<p>Após algum tempo, o técnico deve retirar esse estímulo e colocar o colchão a vibrar na zona das costas, repetindo o processo anterior.</p> <p>O técnico deve repetir este procedimento para as restantes zonas corporais.</p>

Atividade 2 – “Observar a cor”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; 	<p>Descrição</p> <p>O aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado da sala, com as colunas à sua frente.</p>
---	---

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	<p>De seguida, o técnico deve explicar ao aprendente que a atividade irá consistir em alterar a cor das colunas de acordo com o que se apresenta nos cartões.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -Colunas de luz; -Cartões com a imagem do comando e das colunas (Anexo B). 	<p>O técnico e o aprendente devem analisar os cartões, um de cada vez, e perceber que botão selecionar para as colunas apresentarem determinada cor.</p>


Atividade 3 – “Hexágono colorido”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>O aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado da sala, com o hexágono à sua frente.</p> <p>De seguida, o técnico deve explicar ao aprendente que a atividade irá consistir na colocação do hexágono em cima do cartão e orientá-lo para ficar na posição correspondente à imagem.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -1 hexágono; -Cartões com o hexágono em diferentes disposições (Anexo C, p.1 e 2); -Cartões com o hexágono com diferentes cores (Anexo C, p.3 e 4). 	<p>A atividade seguinte consiste em alterar a cor do hexágono de acordo com o que se apresenta nos cartões.</p> <p>O técnico e o aprendente devem analisar os cartões das disposições e das cores do hexágono, e perceber em que orientação devem dispô-lo e em que cor devem colocar.</p>

Sessão 3

Atividade 1 – “Sentir o vibrar (2)”

Objetivos	Descrição
-----------	-----------

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Melhorar a noção corporal; ▪ Promover a autonomia. 	<p>A atividade consiste em reproduzir a atividade 1 da sessão 1, contudo nesta sessão o aprendente é que deve selecionar no comando do colchão a zona corporal indicada no cartão que o técnico apresentar. O técnico deve apresentar e analisar os quatro cartões correspondentes às quatro zonas corporais.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Colchão vibratório; -Cartões com as zonas corporais do comando do colchão vibratório (Anexo A). 	

Atividade 2 – “Hexágono colorido (2)”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>A atividade é semelhante à Atividade 3 da Sessão 2, porém são utilizados dois hexágonos.</p> <p>O aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado da sala, com os dois hexágonos à sua frente.</p> <p>De seguida, o técnico deve explicar ao aprendente que a atividade irá consistir em colocar os hexágonos em cima do cartão e orientá-los para ficarem na posição correspondente à imagem.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -2 hexágonos; -Cartões com os hexágonos em diferentes posições (Anexo D, p.1 a 4); -Cartões com os hexágonos em diferentes cores (Anexo D, p.5 a 8). 	<p>A atividade seguinte consiste em alterar a cor dos hexágonos de acordo com o que se apresenta nos cartões. Nesta sessão a cor dos dois hexágonos será a mesma.</p> <p>O técnico e o aprendente devem analisar os cartões das disposições e das cores dos hexágonos, e perceber em que orientação devem dispô-los e em que cor devem colocar.</p>

Atividade 3 – “Fios brilhantes”

ERASMUS+ KA 204 Projeto 078527	Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo de Leiria Asociación Autismo Vigo Peacepainting	9/28
-----------------------------------	--	------

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>Primeiramente, o aprendente deve sentar-se ou deitar-se no colchão de água de forma confortável. De seguida, o técnico deve explicar que a atividade irá consistir em alterar a cor das fibras óticas de acordo com os cartões. O técnico deve apresentar um cartão de cada vez e analisá-lo com o aprendente, para que o mesmo selecione o botão correto do comando para alterar a cor.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fibras óticas; -Cartões das fibras óticas com diferentes cores (Anexo E). 	

Sessão 4

Atividade 1 – “Sentir o vibrar (3)”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Melhorar a noção corporal; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>Primeiramente, o aprendente deve deitar-se em decúbito dorsal no colchão vibratório. De seguida, o técnico deve questionar qual a zona corporal que agrada mais ao aprendente sentir a vibração e deve selecionar essa zona no comando (na intensidade baixa). Caso seja necessário, poderão ser utilizados os cartões do anexo A. Posteriormente, deve ser explicado ao aprendente que a atividade consiste em alterar a intensidade do estímulo (intensidade baixa, média e alta). O técnico deve apresentar o cartão que contem a intensidade média (cartão laranja), e deve solicitar ao aprendente para clicar no botão que esse cartão indica. O aprendente deve também ser questionado se sentiu a mudança de intensidade. De seguida, o técnico deve apresentar o cartão</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Colchão vibratório; -Cartões de intensidade (Anexo F). 	

	<p>com a intensidade alta e o aprendente deve clicar novamente no comando.</p> <p>O técnico deve repetir este procedimento até que o utente perceba o modo de utilização e até que se sinta confortável. A zona corporal onde sente o estímulo também pode ser alterada ao longo da atividade.</p>
--	--

Atividade 2 – “Colunas luminosas”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>O aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado da sala, com as colunas à sua frente.</p> <p>De seguida, o técnico deve explicar ao aprendente que a atividade irá consistir em alterar a luminosidade das colunas de acordo com o que se apresenta nos cartões.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -Colunas de luz; -Cartões com a imagem da alteração de luminosidade das colunas (Anexo G). 	<p>O técnico e o aprendente devem analisar os cartões, um de cada vez, e perceber que botão selecionar para alterar a luminosidade das colunas.</p>

Atividade 3 – “Hexágono colorido (3)”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>O aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado da sala, com os três hexágonos à sua frente.</p> <p>De seguida, o técnico deve explicar ao aprendente que a atividade irá consistir em colocar os hexágonos em cima do cartão e orientá-los para ficarem na posição correspondente à imagem.</p>
---	---

<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -3 hexágonos; -Cartões com os hexágonos em diferentes posições (Anexo H, p.2 a 4); -Cartões com os hexágonos em diferentes cores (Anexo H, p.5 a 8). 	<p>A atividade seguinte consiste em alterar a cor dos hexágonos de acordo com o que se apresenta nos cartões. Nesta sessão a cor dos hexágonos será diferente.</p> <p>O técnico e o aprendente devem analisar os cartões das disposições e das cores dos hexágonos, e perceber em que orientação devem dispô-los e em que cor devem colocar.</p>
--	--

Sessão 5

Atividade 1 – “Hexágono colorido (4)”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>O aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado da sala, com os cartões e os três hexágonos à sua frente.</p> <p>Posteriormente, o técnico deve colocar os hexágonos com as cores existentes no primeiro cartão. De seguida, deve explicar ao aprendente que a atividade irá consistir em colocar os hexágonos em cima do cartão, na cor correspondente, e orientá-los para ficarem na posição correspondente. O técnico deverá proceder da mesma forma para os cartões seguintes.</p> <p>Nesta sessão, serão utilizados 3 hexágonos e haverá duas cores diferentes (em cada cartão).</p> <p>O técnico e o aprendente devem analisar os cartões das disposições e das cores dos hexágonos, e perceber em que orientação devem dispô-los.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -3 hexágonos; -Cartões com os hexágonos em diferentes posições e diferentes cores (Anexo I); 	

Atividade 2 – “Fios brilhantes (2)”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>Primeiramente, o aprendente deve sentar-se ou deitar-se no colchão de água de forma confortável. De seguida, o técnico deve explicar que a atividade irá consistir em alterar luminosidade das fibras óticas de acordo com os cartões. O técnico deve apresentar um cartão de cada vez e analisá-lo com o aprendente, para que o mesmo selecione o botão correto do comando para alterar a cor e a luminosidade.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fibras óticas; -Cartões com alteração de luminosidade das fibras óticas (Anexo J). 	

Atividade 3 – “Descobrir o som”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais (principalmente auditiva); ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>Inicialmente, o aprendente deve sentar-se, de forma confortável, no piso almofadado, com o projetor de som e de luz à sua frente. De seguida, o técnico deve explicar que o projetor apresenta vários botões, o botão para ligar/desligar, os botões do volume, e os botões para mudar o som. Para ajudar na visualização de quais os botões que serão necessários, poderá ser utilizado o cartão do anexo L. Posteriormente, deve ser explicado que a atividade irá consistir em encontrar o som no projetor correspondente ao som exibido pelo técnico. O técnico deve, primeiramente, reproduzir o som que pretende que o aprendente encontre, através de um computador ou telemóvel. De seguida, deve ajudar o aprendente a manusear os botões do projetor até encontrarem o som reproduzido, e</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -Botões do projetor - mudança de som (Anexo L); -Sons (consultar Anexo L e a pasta de áudios: “Água(rio)”, “Pássaros” e “Gaivotas”); -Projetor de som e de luz; -Computador/telemóvel. 	

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

	assim sucessivamente, até encontrar todos os sons.
--	--

Sessão 6

Atividade 1 – “Colunas rápidas e lentas”

Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	Descrição Inicialmente, o aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado da sala, com as colunas à sua frente. De seguida, o técnico deve explicar ao aprendente que a atividade irá consistir em alterar a velocidade das colunas de acordo com o que se apresenta nos cartões.
Materiais: -Piso almofadado; -Colunas de luz; -Cartões com a imagem da alteração de velocidade (Anexo M).	O técnico e o aprendente devem analisar os cartões, um de cada vez, e perceber que botão selecionar para alterar a velocidade das colunas.

Atividade 2 – “Hexágono colorido (5)”

Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia. 	Descrição A atividade consiste na execução da Atividade 1 – Sessão 5 e serão utilizados os 3 hexágonos e os cartões dessa mesma atividade. O técnico e o aprendente devem analisar os cartões das disposições e das cores dos hexágonos, e perceber em que cor devem colocar e em que orientação devem dispô-los.
Materiais: -Piso almofadado; -3 hexágonos;	

-Cartões com os hexágonos em diferentes posições e diferentes cores (Anexo I);


Atividade 3 – “Volume alterado”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais (principalmente auditiva); ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>O aprendente deve sentar-se, de forma confortável, no piso almofadado, com o projetor de som e de luz à sua frente.</p> <p>De seguida, o técnico deve relembrar os botões que se encontram no projetor e sua funcionalidade.</p> <p>Posteriormente, deve ser explicado que a atividade irá consistir em alterar o volume.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -Botões do projetor - mudança de som (Anexo L); -Botões do projetor - mudança de volume (Anexo N); -Projetor de som e de luz; -Computador/telemóvel. 	<p>O aprendente pode selecionar um som que mais lhe agrade, ou pode ser efetuada uma atividade semelhante com a Atividade 3 - Sessão 5, em que o aprendente terá de encontrar o som que o técnico reproduziu no telemóvel/computador.</p> <p>De seguida, o técnico deve ajudar o aprendente a manusear os botões do projetor de forma a aumentar e diminuir o volume.</p>

Sessão 7

Atividade 1 – “Explorar livremente”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; 	<p>Descrição</p> <p>Esta sessão consiste em trabalhar e explorar o controlo dos materiais experienciados nas sessões anteriores.</p> <p>O aprendente pode selecionar os materiais que mais lhe agradaram explorar ou que lhe</p>
--	---

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover a autonomia; ▪ Promover agrado e a sensação de bem-estar. 	despertaram maior interesse, e com ajuda do técnico, pode trabalhar as várias funcionalidades.
<p>Materiais:</p> <p>-Materiais e anexos utilizados em todas as sessões anteriores.</p>	

Sessão 8

Atividade 1 – “Seguir a luz”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos visuais; ▪ Estimular competências cognitivas. 	<p>Descrição</p> <p>A atividade consiste em seguir a luz do projetor pela sala de estimulação multissensorial.</p> <p>Primeiramente, o aprendente deve sentar-se, de forma confortável, no piso almofadado.</p> <p>De seguida, o técnico explica que nesta atividade o aprendente deve seguir, com o seu olhar, a luz do projetor pela sala.</p>
<p>Materiais:</p> <p>-Piso almofadado;</p> <p>-Projetor de som e de luz.</p>	<p>O aprendente pode ligar o projetor, de seguida, o técnico deve projetar as luzes para a parede e questionar o aprendente se as consegue visualizar. Posteriormente, deve começar a alterar o local da projeção e o aprendente deve seguir essa movimentação. O técnico deve questionar continuamente o aprendente se ainda se mantém a observar as luzes e o local onde se encontram.</p>

Atividade 2 – “Sons altos e baixos”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos auditivos; 	<p>Descrição</p> <p>A atividade consiste em reproduzir os sons gravados, dois de cada vez (um num volume alto e outro num volume baixo) e o aprendente deve</p>
---	---

<ul style="list-style-type: none"> Estimular competências cognitivas. 	<p>preferir qual o som mais baixo/alto, dependendo da questão do técnico.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Colchão de água; -Sons gravados (consultar Anexo O e a pasta de áudios: “Secador”, “Carro”, Varinha mágica”, “Torneira”, “Aspirador” e “Passos”); -Telemóvel/computador. 	<p>Primeiramente, o aprendente deve sentar-se ou deitar-se no colchão de água, de forma confortável.</p> <p>De seguida o técnico deve explicar a atividade e começar por reproduzir os primeiros dois sons. Deve solicitar ao aprendente que escute atentamente e questionar qual o som mais alto/baixo. Efetuar este processo para os restantes sons.</p>

Atividade 3 – “Cheiros bons e maus”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> Estimular competências sensoriais; Aumentar as respostas aos estímulos olfativos; Estimular competências cognitivas. 	<p>Descrição</p> <p>A atividade consiste em facultar as taças que contêm os panos embebidos em diferentes odores, para o aprendente categorizar os cheiros em odores agradáveis ou não agradáveis.</p> <p>Inicialmente, o aprendente deve sentar-se confortavelmente no piso almofadado com as taças à sua frente. De seguida, o técnico deve fornecer uma taça de cada vez e solicitar ao aprendente para se concentrar no cheiro de cada pano. O técnico deve questionar se o cheiro que está a sentir é agradável ou não. Caso o odor seja agradável, o aprendente deve colocar a taça no cartão dos cheiros agradáveis (Anexo P, p.1), caso seja desagradável deve colocar no cartão dos cheiros desagradáveis (Anexo P, p.2).</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -6 taças; -6 panos embebidos em: <ul style="list-style-type: none"> • Vinagre; • Álcool; • Alho; • Gel de duche; • Amaciador de roupa; • Perfume. -Cartões com os cheiros agradáveis e desagradáveis (Anexo P). 	

Sessão 9

Atividade 1 – “Luzes divertidas”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos visuais; ▪ Estimular competências cognitivas. 	<p>Descrição</p> <p>Primeiramente, o aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado da sala.</p> <p>De seguida, a técnico deve exibir uma das luzes, questionar a cor, e solicitar para seguir a luz apresentada. O técnico deve movimentar a luz à frente do aprendente, em diversas direções (para cima, para o lado, na diagonal, etc.).</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -2 luzes redondas; 	<p>Para graduar a atividade, o técnico pode acrescentar mais uma luz. Primeiramente, apresentar a segunda luz e só depois movimentar ambas as luzes, porém deve pedir ao aprendente para seguir apenas uma.</p> <p>Caso se adeque, o técnico pode solicitar ao aprendente para pegar na luz enquanto a movimenta, em ambos os exercícios.</p>

Atividade 2 – “Escondidas”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos auditivos; ▪ Estimular competências cognitivas. 	<p>Descrição</p> <p>Inicialmente, o técnico deve explicar que a atividade que será executada consiste em vendar os olhos do aprendente, e posteriormente, o mesmo terá de seguir a voz do técnico até o encontrar. Ter em atenção obstáculos que possam existir na sala.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Vendas para os olhos. 	<p>Após a explicação, o técnico deve vendar o aprendente e questionar se se encontra confortável. De seguida, deve afastar-se e parar num local. Posteriormente, pode começar a falar para o aprendente para este o encontrar através da escuta da sua voz.</p>


Atividade 3 – “Massagem relaxante”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos táteis; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Promover a noção corporal. 	<p>Descrição</p> <p>A atividade consiste na passagem de uma bola de picos pelo corpo do aprendente, sendo que o técnico deve proferir a zona corporal onde está a tocar a bola.</p> <p>Inicialmente, o aprendente deve deitar-se de forma confortável no colchão de água. De seguida, o técnico deve explicar que irá massajar o corpo do aprendente com uma bola de picos. O técnico deve passar a bola de picos de distal para proximal e no sentido céfalo-caudal. No decorrer da passagem da bola pelo corpo do aprendente, o técnico deve referir a zona corporal onde a bola se encontra e confirmar com o mesmo, para que obtenha uma maior noção corporal.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Colchão de água; -1 bola de picos. 	

Sessão 10

Atividade 1 – “Descobre o som”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos auditivos; ▪ Estimular competências cognitivas. 	<p>Descrição</p> <p>Inicialmente, o aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado da sala.</p> <p>De seguida, o técnico deve explicar ao aprendente que a atividade irá consistir em escutar os sons e descobrir qual o animal, utilizando as imagens como suporte visual se necessário.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -Telemóvel ou computador; -Sons gravados (consultar Anexo Q, p.1 e a pasta de áudios: “Cão”, “Pássaro”, “Galinha”, “Gato” e “Ovelha”); 	<p>Primeiramente, o técnico deve reproduzir um som e questionar o aprendente se reconhece o animal. Caso apresente alguma dificuldade, pode visualizar as imagens e associar o som. O técnico deve repetir o processo para os restantes áudios.</p>

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

<p>-Desenho dos sons (Anexo Q, p.2):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cão; • Pássaro; • Galinha; • Gato; • Ovelha. 	
---	--

Atividade 2 – “Massagem relaxante (2)”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos táteis; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Promover a noção corporal. 	<p>Descrição</p> <p>A atividade é semelhante à Atividade 3 – Sessão 9, contudo, o aprendente é que terá de referir a zona corporal onde se encontra o saco de água quente.</p> <p>Inicialmente, o aprendente deve deitar-se de forma confortável no colchão de água. De seguida, o técnico deve explicar que irá massajar o corpo do aprendente com o saco. O técnico deve passar o saco de distal para proximal e no sentido céfalo-caudal. No decorrer da passagem do saco pelo corpo do aprendente, o aprendente deve referir a zona corporal onde o saco se encontra, podendo visualizar essa zona.</p>
<p>Materiais:</p> <p>-Colchão de água;</p> <p>-1 saco de água quente.</p>	

Atividade 3 – “Pares de cheiros”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos olfativos; ▪ Estimular competências cognitivas. 	<p>Descrição</p> <p>A atividade consiste em cheirar os odores de cada pano e organizá-los em pares.</p> <p>Inicialmente, o aprendente deve sentar-se confortavelmente no piso almofadado com as taças e os produtos à sua frente. De seguida, o aprendente deve observar e identificar os produtos, e poderão cheirá-los. O técnico deve</p>
<p>Materiais:</p>	

<p>-Piso almofadado; -Vinagre; -Álcool; -Alho; -Gel de duche; -Amaciador de roupa; -Perfume; -12 taças; -12 panos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 embebidos em vinagre; • 2 com álcool; • 2 com alho; • 2 com gel de duche; • 2 com amaciador de roupa; • 2 com perfume. 	<p>explicar que os cheiros que os panos contêm são dos produtos apresentados.</p> <p>O técnico deve colocar os produtos à frente do aprendiz e fornecer uma taça de cada vez. Após o aprendiz identificar, deve colocar a taça ao lado do produto correspondente, e posteriormente terá de encontrar o par, isto é, outra taça que contenha um pano com o mesmo odor, e assim sucessivamente, até encontrar todos os pares de cheiros.</p>
--	--

Sessão 11

Atividade 1 – “Onde está o peixe?”


<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos visuais; ▪ Estimular competências cognitivas. 	<p>Descrição</p> <p>O aprendiz deve sentar-se em frente à coluna de água e o técnico deve fornecer o peixe ao aprendiz para o explorar.</p> <p>De seguida, o técnico deve segurar no peixe e efetuar movimentos lentos e curtos em diversas direções, fora da coluna. O técnico deve solicitar ao aprendiz para seguir o movimento do peixe.</p> <p>Caso o aprendiz consiga efetuar este exercício, o técnico deve executar movimentos mais rápidos e longos.</p> <p>Caso se adequar, o aprendiz pode pegar no peixe enquanto o técnico executa os movimentos.</p>
<p>Materiais:</p> <p>-Piso almofadado; -Coluna de água; -Peixes de plástico.</p>	

Atividade 2 – “Massagem relaxante (3)”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos táteis; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Promover a noção corporal. 	<p>Descrição</p> <p>A atividade é semelhante à Atividade 2 – Sessão 10, contudo, nesta sessão o aprendente deve referir a zona corporal onde sente o toque da bola, sem referência visual.</p>
<p>Materiais:</p> <p>-Colchão de água;</p> <p>-1 bola macia.</p>	<p>Inicialmente, o aprendente deve deitar-se de forma confortável no colchão de água. De seguida, o técnico deve explicar que irá massajar o corpo do aprendente com uma bola macia. O técnico deve passar a bola de distal para proximal e no sentido céfalo-caudal. No decorrer da passagem da bola pelo corpo, o aprendente deve referir a zona corporal onde a bola se encontra, sem referência visual.</p>

Atividade 3 – “Cheiros fortes e fracos”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos olfativos; ▪ Estimular competências cognitivas. 	<p>Descrição</p> <p>A atividade consiste em cheirar os panos embebidos em diferentes odores, e o aprendente terá de categorizar os cheiros em odores fortes e fracos.</p>
<p>Materiais:</p> <p>-Piso almofadado;</p> <p>-6 taças;</p> <p>-6 panos embebidos em:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vinagre; • Álcool; • Alho; • Gel de duche; • Amaciador de roupa; • Perfume. 	<p>Inicialmente, o aprendente deve sentar-se confortavelmente no piso almofadado com as taças à sua frente. De seguida, o técnico deve fornecer uma taça de cada vez e solicitar ao aprendente para se concentrar no cheiro de cada pano. O técnico deve questionar se o cheiro de cada pano é forte ou fraco. Caso o odor seja forte, o aprendente deve colocar a taça no cartão dos cheiros fortes (Anexo R, p.1), caso seja fraco, deve colocar no cartão dos cheiros fracos (Anexo R, p.2).</p>

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

-Cartões com os cheiros fortes e fracos (Anexo R).	
--	--

Sessão 12


Atividade 1 – “Explorar livremente (2)”

Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Promover a autonomia; ▪ Promover agrado e a sensação de bem-estar. 	Descrição Esta sessão consiste em trabalhar e explorar os sentidos com atividades efetuadas em sessões anteriores. O aprendente pode selecionar as atividades que mais lhe agradaram executar ou que lhe despertaram maior interesse, com ajuda do técnico.
Materiais: -Materiais e anexos utilizados nas sessões 8 a 11.	

Sessão 13

Atividade 1 – “Visão + colunas”

Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos visuais; ▪ Promover a autonomia. 	Descrição Inicialmente, o técnico deve colar os peixes na coluna, em diferentes locais, e deve solicitar ao aprendente para ligar as colunas e colocar na cor branca. De seguida, o aprendente deve retirar um dos peixes da coluna, observar a cor, e posteriormente deve colocar a coluna da cor do peixe. Efetuar este procedimento para os restantes peixes.
Materiais:	

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

<ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -Colunas de luz; -Comando das colunas de luz; -Peixes de diferentes cores; -Fita cola; -Tesoura. 	<p>No momento de remoção do peixe, o técnico pode pegar na coluna e realizar alguns movimentos com a mesma para dificultar.</p>
---	---

Atividade 2 – “Olfato + hexágonos”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos olfativos; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>Inicialmente, o aprendente deve sentar-se de forma confortável no piso almofadado com o hexágono, os cheiros e as imagens à sua frente. De seguida, o técnico deve explicar que a atividade a ser realizada prende-se com cheirar o aroma, associá-lo à imagem e colocar o hexágono da cor da imagem.</p> <p>O técnico deve analisar as imagens, e posteriormente, dar um dos aromas para o aprendente cheirar e associar a uma das imagens. Por último, o aprendente deve colocar o hexágono da cor da imagem.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -1 hexágono; -Aromas: <ul style="list-style-type: none"> • Banana; • Limão; • Laranja; • Canela. -Fotografias dos alimentos (banana, limão, laranja, canela) (Anexo S). 	

Sessão 14

Atividade 1 – “Tato + colchão vibratório + fibras óticas”

ERASMUS+ KA 204 Projeto 078527	Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo de Leiria Asociación Autismo Vigo Peacepainting	24/28
-----------------------------------	--	--------------

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos táteis; ▪ Promover a noção corporal; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>A atividade consiste em diferenciar o toque do colchão vibratório do toque das fibras.</p> <p>Primeiramente o aprendente deve deitar-se no colchão vibratório o técnico deve colocar as fibras ao lado do mesmo.</p> <p>De seguida, o técnico explica que irá fornecer um estímulo tátil e que o aprendente deverá identificar qual é o objeto que está a fornecer estímulo, isto é, se é a vibração do colchão ou o toque das fibras.</p> <p>Inicialmente, o estímulo pode ser fornecido pelo técnico, e de seguida pode ser solicitado a outro aprendente para fornecer o estímulo.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Colchão vibratório; -Fibras óticas. 	

Atividade 2 – “Audição + Projetor de luz e de som”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o controlo dos materiais; ▪ Estimular competências cognitivas; ▪ Estimular competências sensoriais; ▪ Aumentar as respostas aos estímulos auditivos; ▪ Promover a autonomia. 	<p>Descrição</p> <p>O aprendente deve sentar-se no piso almofadado com o projetor de luz e de som à sua frente.</p> <p>O técnico deve explicar que a atividade consiste em ligar e desligar o projetor de acordo com a reprodução do som que o técnico colocará no telemóvel.</p> <p>Inicialmente, o técnico deve relembrar como se liga e desliga o projetor. De seguida, deve reproduzir o som e o aprendente deve ligar o projetor e só desligar quando o técnico para a reprodução do som.</p> <p>Este exercício deve iniciar de forma mais lenta e com ajuda do técnico e graduar ao longo do tempo realizando paragens mais rápidas.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Piso almofadado; -Projetor de som e de luz; -Telemóvel; -Gravação de 1 som do projetor (consultar o Anexo T e a pasta de áudios: “Som do projetor”). 	

Sessão 15


Atividade 1 – “Avaliação final”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proceder à avaliação final de cada aprendiz; ▪ Comparar resultados; ▪ Verificar a eficácia da intervenção. 	<p>Descrição</p> <p>Na última sessão será aplicada a Ficha de Avaliação para comparação de resultados da avaliação inicial e final. Esta avaliação permitirá analisar a existência de evolução e compreensão, por parte dos aprendentes. O documento de registo será preenchido com base na observação direta.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ficha de avaliação; -Colchão vibratório; -Colunas de luz; -Hexágonos; -Fibras óticas; -Projektor de som e luz; -Coluna de água e peixe; -Três tecidos; -Álcool; -Gel de duche. 	

V. CONCLUSÕES

No Produto Intelectual Intervenção Snoezelen esteve integrado um grupo de 5 participantes, no qual três eram do género masculino e dois do género feminino. Três dos aprendentes possuem idades compreendidas entre 17 e 25 anos, e dois com idades entre os 46 e 55 anos. Os diagnósticos dizem respeito a Perturbação do Espectro do Autismo, Paralisia Cerebral, Trissomia 21 e Perturbação do Desenvolvimento Intelectual.

As sessões apresentaram um carácter individual, o que se revelou benéfico, pois desta forma o técnico pôde efetuar um acompanhamento mais individualizado e ajustado às necessidades do aprendiz naquele momento.

	<i>InAutism – Fostering Adult Integration</i>	MOD: 011/00
---	---	-------------

Nos resultados da avaliação final, na generalidade, verificou-se a existência da melhoria do desempenho dos aprendentes, contudo os dados da tabela do controlo do ambiente, relativo aos materiais da sala multissensorial, apresentam-se ligeiramente abaixo do pretendido. Este aspeto pode dever-se ao facto de alguns dos objetivos serem parâmetros muito concretos e subjetivos (por exemplo, luminosidade, velocidade) e com o qual interagiram pela primeira vez. Dessa forma é recomendado para uma próxima intervenção explorar menos materiais e delinear sessões mais aprofundadas para cada um.

Relativamente à tabela da avaliação dos Sentidos, o sistema olfativo foi o sentido no qual os aprendentes revelaram maior dificuldade, percecionando todos os cheiros fornecidos como agradáveis, o que pode estar relacionado com o facto de ser um sentido pouco estimulado nas atividades em que estão inseridos. Nos restantes sentidos, na sua generalidade, foi notório uma melhoria na sua perceção por parte de todos os aprendentes, pelo que se considera que a intervenção elaborada foi ao encontro dos objetivos pretendidos inicialmente definidos.

Alguns estímulos e materiais presentes na sala multissensorial apresentaram ter um efeito positivo para os participantes retornarem à calma, podendo assim ser utilizados, porventura, noutros contextos em situações que causem maior ansiedade.

Na generalidade, todos os aprendentes se sentiram bem na sala multissensorial, responderam de forma positiva aos estímulos apresentados e demonstraram interesse e motivação em executar as atividades propostas.

VI. REFERÊNCIAS

Costa, S. P. B. (2019). *Efeitos do snoezelen no bem-estar e qualidade de vida de pessoas com deficiência profunda*. Escola Superior de Educação de Fafe.

Lopes, A. S. P., Araújo, J. V. M., Ferreira, M. P. V., & Ribeiro, J. E. M. (2015). A eficácia do Snoezelen na redução das estereotipias em adultos com deficiência intelectual: um estudo de caso da intervenção da terapia ocupacional em salas de estimulação multissensorial. *Revista de Terapia Ocupacional Da Universidade de São Paulo*, 26(2), 234. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-6149.v26i2p234-243>

Martins, M. A. N. (2015). *Utilidade instantânea e recordada da abordagem snoezelen em idosos institucionalizados e modelos cognitivos de eficácia em cuidadores*.

ERASMUS+ KA 204 Projeto 078527	Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo de Leiria Asociación Autismo Vigo Peacepainting	27/28
-----------------------------------	--	--------------

	<i>InAutism – Fostering Adult Integration</i>	MOD: 011/00
---	---	-------------

Universidade de Coimbra.

Matson, J. L., Bamburg, J. W., & Smalls, Y. (2004). An analysis of Snoezelen equipment to reinforce persons with severe or profound mental retardation. *Research in Developmental Disabilities, 25*(1), 89–95.

Paulo, M. F. M. S., & Casado, J. I. S. (2021). Intervenção em Estimulação Sensorial e Snoezelen. *International Journal of Developmental and Educational Psychology, 2*, 23–34.

Verheul, A. (2014). Snoezelen – nothing has to be done, everything is allowed in M. Sirkkola. *Everyday Multisensory Environments, Wellness Technology and Snoezelen.*, 26–44.

VII. ANEXOS

ERASMUS+ KA 204 Projeto 078527	Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo de Leiria Asociación Autismo Vigo Peacepainting	28/28
-----------------------------------	--	--------------