



InklusivTUR

Entidade Promotora



Projeto



Investidores Sociais



Cofinanciamento



Pack Ensino

“Guardiões da Inclusão”





O que é?

O Pack Ensino é uma das atividades do **projeto InclusivTUR**.

Este **Pack Ensino** destina-se aos três ciclos do ensino básico e será distribuído gratuitamente um, por cada Agrupamento da CIMAC (18).

O **Pack Ensino** tem várias valências para ajudar a formar “**Guardiões da Inclusão**”: um **jogo de tabuleiro** com várias atividades e uma **Web APP** com perguntas e respostas sobre a deficiência e acessibilidade, um **Manual de Apoio ao Professor** e acesso a um **curso de formação online “Educação Inclusiva”**





Objetivos

-  Sensibilizar crianças e jovens para o tema da diversidade, da deficiência e da inclusão;
-  Desmistificar preconceitos e estereótipos sobre as pessoas com deficiência ou algum tipo de característica diferenciadora;
-  Formar crianças e jovens para serem “**Guardiões da Inclusão**”, não só na escola, como em casa e na sociedade, em geral;
-  Disponibilizar ferramentas para os professores abordarem este tema de forma natural e divertida!



Jogo de Tabuleiro

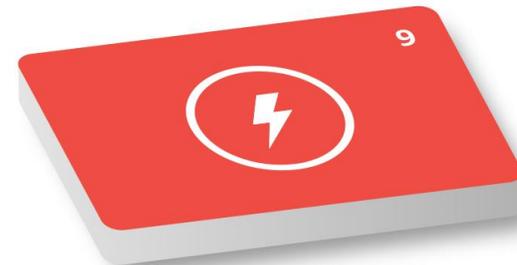


Pack Ensino | Guardiões da Inclusão

O Jogo de Tabuleiro é composto por:

- **1** Tabuleiro
- **6** Peões
- **100** Cartas de Perguntas
- **100** Cartas de Atividades
- **6** Cartas de "Sorte"
- **7** Cartas de "Azar"

accessible
portugal
TOURISM FOR ALL

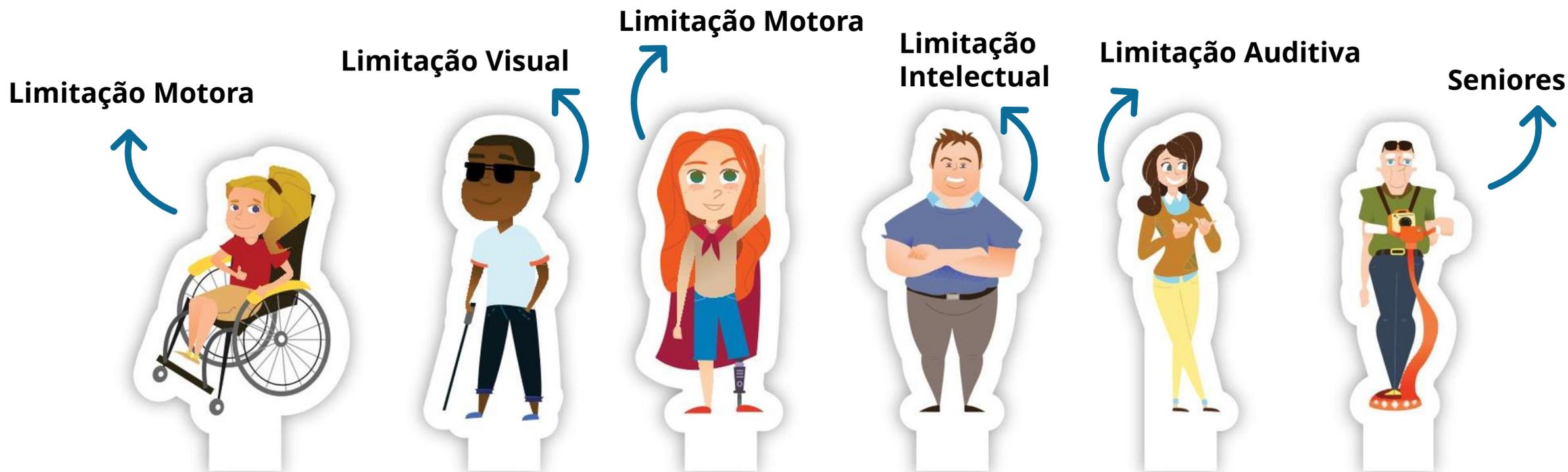


Pack Ensino | Guardiões da Inclusão

Antes de iniciar o jogo é necessário formar equipas (até um total de 6).

Não existe um número máximo de jogadores por equipa e, por isso, a turma toda poderá jogar em simultâneo.

Cada equipa, além de definir um nome, deverá também escolher um peão para a representar!



Cada **cor / símbolo da carta** representa uma **atividade diferente** do jogo.

“Azar”

Estas casas atrapalham o jogo.



“Sorte”

Ao contrário das casas de “azar”, estas casas servem para facilitar o jogo.

“Perguntas”

Os jogadores terão de responder a diferentes perguntas sobre a temática da deficiência / acessibilidade / inclusão.

O objetivo é: **aprender** sobre o tema.



“Atividades”

As equipas serão desafiadas a realizar diferentes jogos que simulam alguma limitação.

O objetivo é: **sensibilizar** sobre o tema. Criar **empatia**.

Exemplos de cartas | Perguntas



As perguntas poderão ser de **Verdadeiro/Falso** ou de **Escolha Múltipla**

Verdadeiro ou Falso?

A acessibilidade é importante apenas para pessoas com deficiência.

Falso. É importante também para quem os acompanha, pessoas idosas, pessoas com limitações físicas temporárias (ex. muletas), pais com carrinhos de bebê, grávidas, etc.

Existem um total de **100** cartas de perguntas com diferentes graus de dificuldade. Como não existem duas turmas iguais, sugerimos que seja o professor a definir quais perguntas mantêm por jogo (precisa apenas de 35 cartas). Desta forma, o jogo também poderá ser jogado várias vezes porque existirão sempre perguntas novas!

Exemplos de cartas | Atividades



Colocaavenda.

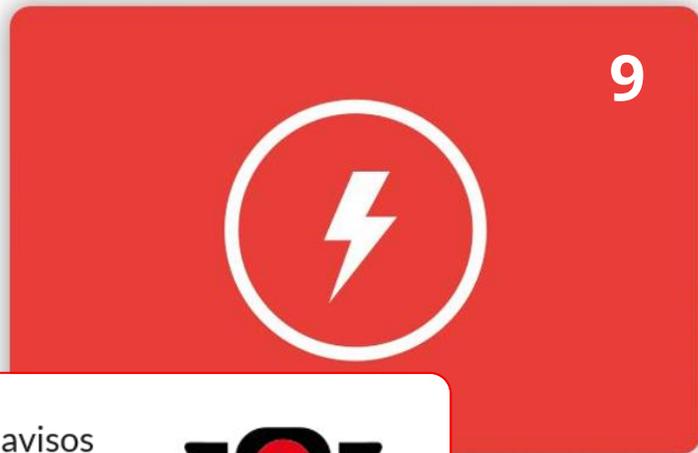
Os colegas da equipa adversária devem guiar-te até à porta da sala de aula apenas com palavras.

Se bateres em algum obstáculo durante o percurso a tua equipa ganha...

Não vale fazer batota!

Existem um total de **100** cartas de atividades com diferentes graus de dificuldade. À semelhança das cartas anteriores, sugerimos que o professor defina quais mantém ou retira do jogo (precisa apenas de 34 cartas). Além disso, existem desafios que têm limite de tempo e nas turmas dos mais pequenos, o professor poderá optar por não colocar tempo.

Exemplos de cartas | Sorte e Azar



O semáforo não tem avisos sonoros e não sabes quando atravessar a estrada em segurança!

Fica uma vez sem jogar!



As cartas de Sorte e Azar têm o número da casa que representam. Assim, se a equipa cair na casa 9, terá sofrer a consequência da carta com o mesmo número!



Não acredito!
O piso tem faixas de orientação para pessoas cegas!

Avança duas casas!!!







Web APP



Guardiões da Inclusão



Guardiões da Inclusão

Insera os teus dados de login

[Recuperar password](#)

Login

Ainda não tens conta?

Registar

Guardiões da Inclusão

Avatar



Username/Email

Password

Região



Registrar

Conhecimento



Diverte-te e aprende mais sobre
acessibilidade e inclusão para
construirmos um mundo melhor!

—

Login

Quizzes



Joga quizzes divertidos e ganha pontos para te tornares um guardião da inclusão!



Login

Ranking



Mostra que dominas os quizzes e
sobe até ao topo do ranking!

— — —

Login

Seleção de nível



1° Ciclo

Aceitar a Diversidade

2° Ciclo

Acessibilidade e Inclusão

3° Ciclo

Ser um Herói!



1º Ciclo

Quiz 2

1 / 10

A sigla LGP significa:

Língua Gestual Portuguesa

Linguagem Gestual Portuguesa

Línguas e Gestos em Português





1° Ciclo

Quiz 2

1 / 10



Resposta Certa!

Língua Gestual Portuguesa

Linguagem Gestual Portuguesa

Línguas e Gestos em Português



Ranking

Nacional

	teste1	70000
	teste2	60000
	teste3	50000
	teste4	40000
	teste5	30000
	teste6	20000
	teste7	10000
	utilizador	100



Parabéns!



utilizador

Ganhaste

100 ★

Continuar



0 meu perfil

100 ★



utilizador

Lisboa



5

Quizzes
Jogados

2

Quizzes
Completos

0

Níveis
Completos

Definições

Sons e Música



[Política de Privacidade](#)

[Termos de Utilização](#)



[Terminar sessão](#)





FAQs

Qual é o objetivo da App Guardiões da Inclusão?



A quem se destina a app?



Porque é importante na educação aprender sobre acessibilidade e inclusão?



Quais são as entidades envolvidas neste projeto?

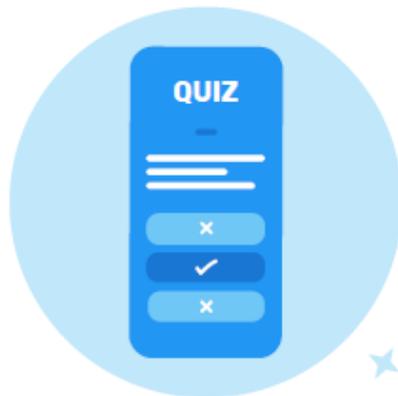


Esta Web App é promovida pela **Accessible Portugal** com o apoio:





Conhecimento sobre
acessibilidade e inclusão



Quizzes divertidos



Ranking



★ Web APP “Guardiões da Inclusão”

Para jogar em formato digital

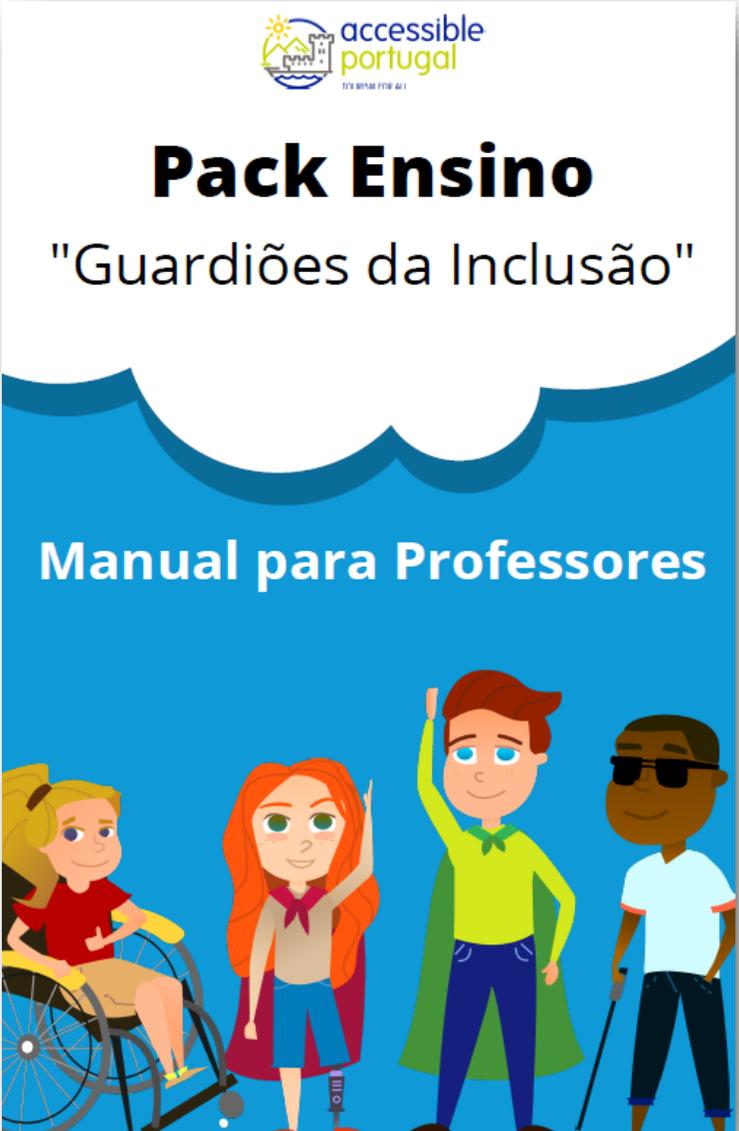
Para mais informações
ler o QR Code ou aceder ao link

<https://guardioesdainclusao.pt>



Apoio

São explicadas as regras dos jogos propostos e são disponibilizados materiais complementares e propostas atividades para ilustrar a temática.



 accessible portugal
THE BUMP FOR ALL

Pack Ensino

"Guardiões da Inclusão"

Manual para Professores



Jogo de Tabuleiro

Casas

Símbolos e Significados

- **Azul (ponto de interrogação)** - Cartas de Perguntas verdadeiro OU falso e escolha múltipla
- **Amarelas (estrela)** - Cartas de Atividades diversas
- **Verdes (trevo de 4 folhas)** - Casas de Sorte (deverá ser tirada a carta que tem o número correspondente à casa)
- **Vermelhas (raio)** - Casas de Azar (deverá ser tirada a carta que tem o número correspondente à casa)
- **Branças** - São Casas Neutras, sem nenhuma consequência

Casa 90

A primeira equipa a chegar à casa 90 ganha o jogo!

Depois de chegarem ao fim, desafiamos a jogar o tradicional Jogo das Cadeiras, mas ligeiramente diferente. A logística é a mesma da dança das cadeiras, com a diferença que o objetivo é de toda a turma. A turma terá o difícil objetivo de fazer com que todos os alunos se sentem quando a música parar. Cada vez que a música parar, uma cadeira é retirada e mantém-se o mesmo número de participantes. Devem encontrar soluções para sentar todos os participantes até ao momento em que 2/3 das cadeiras são retiradas!

Regras:

1. Antes de iniciar o jogo é necessário definir equipas e o nome de cada uma;
2. Todas as equipas lançam o dado para definir quem começa;
3. Começa a equipa que sair o número maior e assim sucessivamente;
4. Quando a equipa cair numa casa com algum símbolo, deverá retirar um cartão correspondente (exemplo: casa azul com ? - retirar cartão da zona das perguntas);
5. Se responder corretamente deve ficar na mesma casa. Caso falhe deve retroceder 2 casas;
Nota: Quando retrocede as casas, a equipa não volta a jogar, passando a vez automaticamente para a próxima equipa (exemplo: retrocede 2 casas e cai numa casa verde - não retira a carta correspondente).
6. Para ganhar o jogo, uma das equipas deve chegar à casa 90 com número certo. Se sair um número demasiado alto no dado deverá recuar (exemplo: se a equipa está a 3 casas do fim e sai o número 6 no dado, deverá avançar 3 casas e recuar 3 casas)

Formação Online

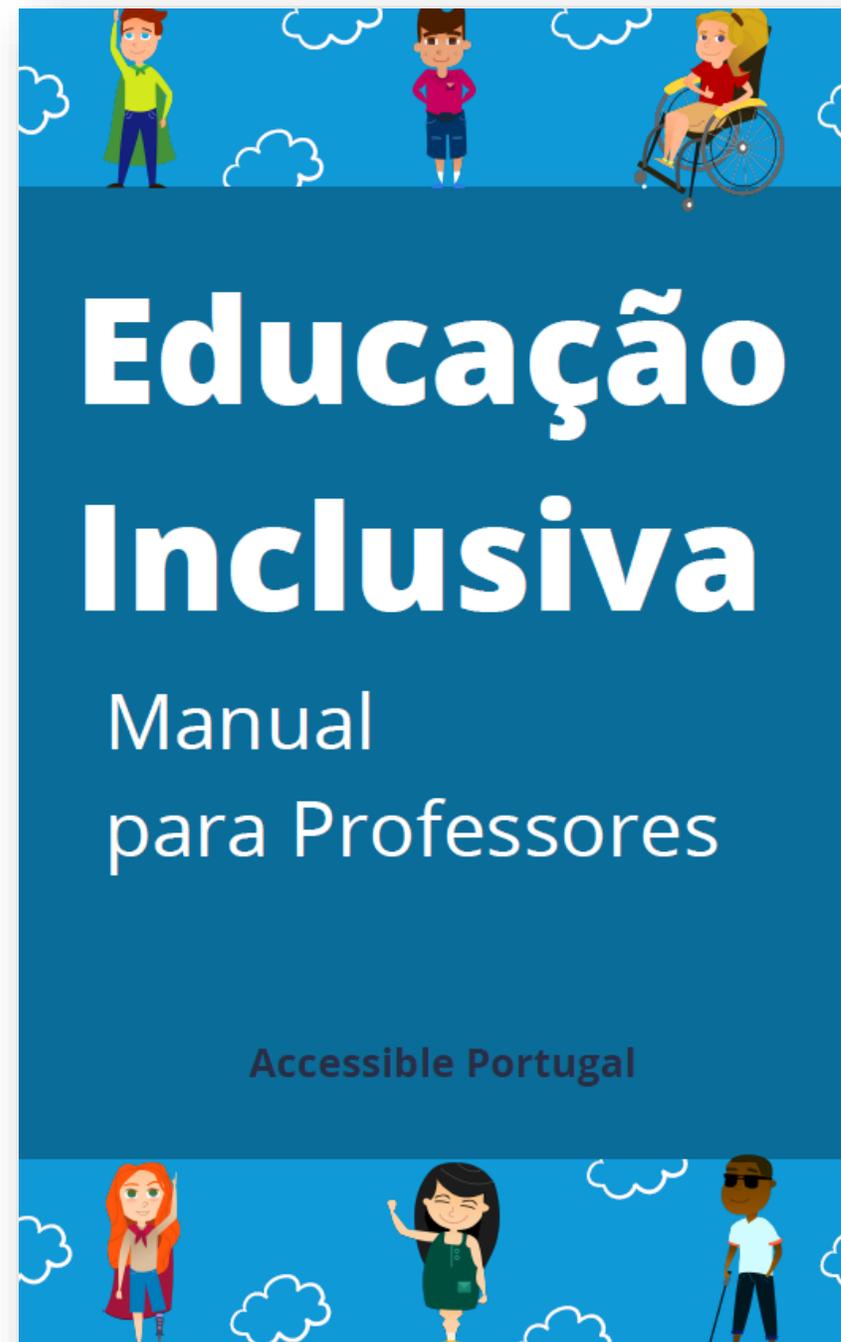
Plataforma
E-Learning



Sensibilização para Professores do Ensino Regular

★ Módulo de sensibilização para Professores na Moodle

O Pack Ensino engloba um módulo na Moodle da Accessible Portugal onde se efetua um enquadramento das temáticas da acessibilidade e da inclusão.



E-Book

Índice

Enquadramento	3
Contexto Normativo	26
CIF	45
Inclusão Social	54
Escola Inclusiva	60
Deficiência	68
Deficiência Motora	76
Deficiência Visual	87

Índice

Deficiência Auditiva	100
Deficiência Intelectual	113
Design Universal para a Aprendizagem	122
Materiais Disponíveis	126
Bibliografia	131
Anexos	133

Anexos

Consegues Decifrar LGP?

Numa coluna está uma letra em Língua Gestual Portuguesa (LGP). Procura na coluna oposta qual é a letra correspondente e descobre a palavra escondida!



M

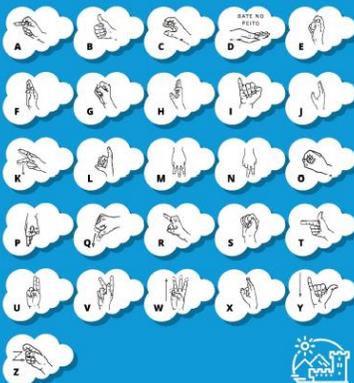


Palavra Escondida _____

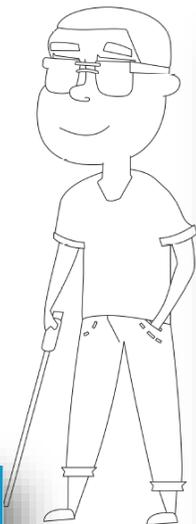
Escolhe um nome e reproduz em LGP! Pode ser o teu, de um familiar, amigo ou conhecido!!

Nome escolhido _____

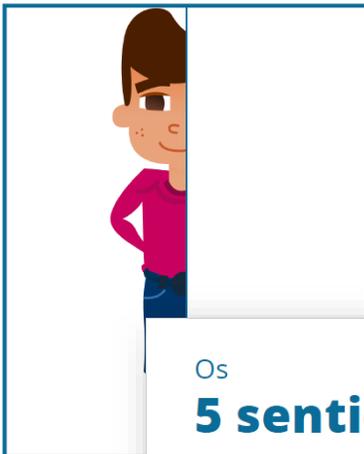
Alfabeto de Língua Gestual Portuguesa



Vamos **Pintar!**



Desenha a **metade que falta**



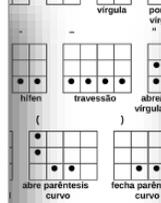
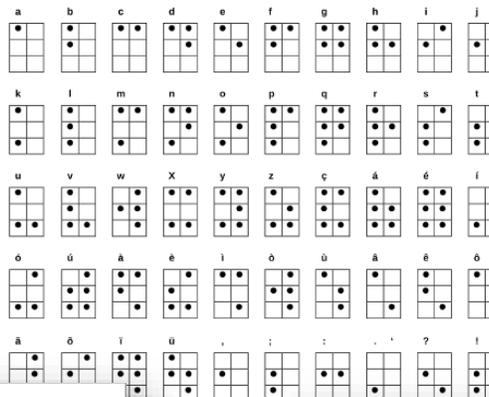
Os **5 sentidos!**

Desenha um círculo à volta das palavras que encontrases!

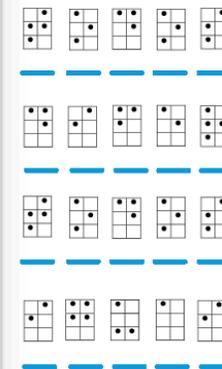
P A L A D A R P S
C I N C O U P L E
O R C L L D L I N
L A O F F I H N T
A N C O A C R U I
I D L T T A A G D
V I S A O O R D O
F U A T V D T R S
P I N O R A S H T

ALFABETO BRAILLE, PONTUAÇÃO E OUTROS SINAIS

1 2 3 4 5 6

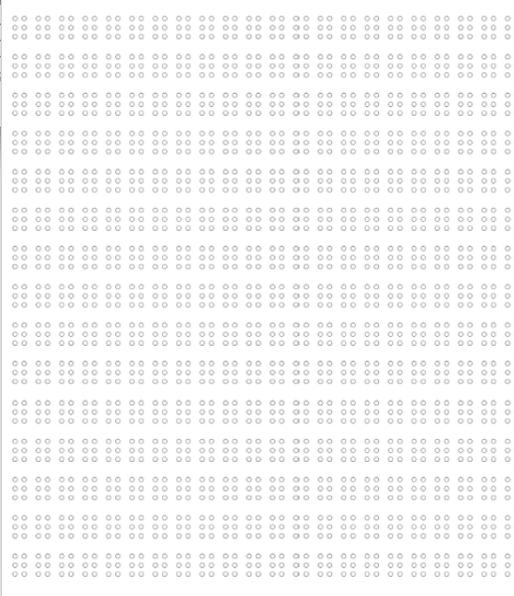


Descobre a **mensagem escondida**

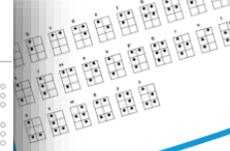


PINTABRAILLE

Uma forma divertida de aprender a escrever Braille. Basta pintar os pontos!



Código Braille



Check List – Avaliação das condições de acessibilidade do estabelecimento de Ensino

Agrupamento XPTO		Escola XPTO	
Critério	Acessível		se tiver colocar um X
ACESSO GERAL À ESCOLA			
Estacionamento junto à Escola	Plano Lugar PMR sinalizado com o SIA no pavimento e na vertical Lancil do passeio rebaixado ou percurso acessível Largura ≥ 2.50 m + 1 m, Compr. ≥ 5 m		
Acesso Entrada na Escola	Nivelado Com degrau rebaixado acessível * / ressalto ≤ 2 cm Com rampa acessível ** Com plataforma elevatória		
Porta (Portão) Entrada Principal - largura de passagem	Largura livre de passagem (1 folha) ≥ 87 cm		
Espaço antes e depois da porta Portão	Espaço antes e depois da porta (livre do espaço de varrimto da porta) horizontal e ≥ 1.50 m		
ITINERÁRIO HORIZONTAL NAS INSTALAÇÕES (EDIFÍCIO ESCOLAR)			
Tipo de acesso	Nivelado Com degrau rebaixado acessível * / ressalto ≤ 2 cm Com rampa acessível ** Com plataforma elevatória		
Porta - largura de passagem	Porta - largura livre de passagem ≥ 77 cm		
Portas de vidro - sinalização	Faixas ou logótipo contrastantes Largura ≥ 1.20 m		
Corredores	Sem obstáculos nem objectos suspensos ou projectados. Boa iluminação		
ITINERÁRIOS VERTICAIS NO EDIFÍCIO ESCOLAR			
Itinerário principal	Com elevador acessível *** Com rampa acessível ** Com plataforma elevatória		
Itinerário alternativo	Escadas assinaladas com corrimão contínuo, faixa antiderrapante e contrastante, bem iluminadas		
INSTALAÇÃO SANITÁRIA ADAPTADA EDIFÍCIO ESCOLAR (fazer uma avaliação para cada WC adaptado)			

(...)



InclusivTUR

Contactos

TELEFONE

910 933 414 | 918 210 771

EMAIL

info@accessibleportugal.com

saraduarte@accessibleportugal.com

www.accessibleportugal.com/inclusivTUR

