



A.M.O.R.

Advanced Measurements of Responses to the Challenges of Social Skills development in a digital era



LIVRO

DIGITAL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Informações sobre a licença

O Manual Digital AMOR, no seu todo ou em parte, destina-se estritamente a uma utilização não comercial. Esta publicação é disponibilizada ao abrigo da licença Attribution-NonCommercial-ShareAlike

4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). Para mais informações sobre esta licença, visite a página Web da Creative Commons: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Se pretender alterar, adaptar ou desenvolver esta metodologia, ou, por exemplo, traduzi-la - notifique o produtor e o editor contactando a Internationaler Bund (IB) Mitte gGmbH für Bildung und Soziale Dienste Niederlassung Sachsen em Andreas.Koth@ib.de. Os parceiros do projeto AMOR encorajam a partilha de quaisquer obras derivadas e recursos na plataforma AMOR para contribuir ainda mais para a comunidade do trabalho com jovens.

Escrito por: Raya Tsvetkova, Ali Honaramiz, Ana Mladenović, Katja Kolenc, Rafael Balparda, Ana Ribeiro, Elżbieta Wilk, Carolin Agüero Villegas, Andreas Koth, Olatz Alonso, Cassandra Helmlí, Robin Gaastra

Editado por: AEVA

Concebido por: Ali Honaramiz

Produzido e publicado por: The AMOR partnership

Exoneração de responsabilidade

Os pontos de vista expressos nesta publicação são da exclusiva responsabilidade dos autores. A Comissão Europeia e os seus organismos associados não assumem qualquer responsabilidade por uma eventual utilização ou interpretação incorreta das informações aqui apresentadas.

Este documento faz parte do nosso compromisso com a inclusão e a inovação no trabalho com jovens. Apresenta o valor das ferramentas e metodologias digitais, enquanto apoia os animadores de juventude na criação de ambientes educativos acessíveis, inclusivos e envolventes. Esperamos que este recurso desperte inspiração, promova a colaboração e capacite os jovens de diversas comunidades.

Projeto: AMOR | Advanced Measurements of Responses to the Challenges of Social Skills development in a digital era (Medições Avançadas de Respostas aos Desafios do Desenvolvimento de Competências Sociais numa era digital).

Número do acordo: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000098221

Programa: Erasmus+, Ação-chave 2, Parceria de Cooperação

Índice de conteúdo

Introdução / 5

Capítulo 1 | Quadro AMOR para Atividades Inclusivas e Interculturais / 6

1. Introdução às atividades Interculturais Inclusivas / 7
2. Objetivos do Quadro / 8
3. Resultados da aprendizagem / 9
4. Tecnologia de apoio e acessibilidade / 21
5. Conceção de programas de aprendizagem inclusivos / 23
6. Exemplos de práticas interculturais inclusivas / 25

Capítulo 2 | Orientações AMOR para a educação inclusiva / 27

1. Introdução à Educação Inclusiva / 28
2. Quadros jurídicos e antecedentes políticos da educação inclusiva / 30
3. Compreender o sistema de educação inclusiva / 34
4. Educação digital inclusiva / 35
5. Formação e desenvolvimento profissional dos professores e do pessoal docente / 37
6. Colaboração com os pais e as comunidades / 38
7. Instituições de ensino / 39

Resumo / 40

Conclusão / 43

Referências e recursos / 44

Capítulo 3 | Coleção de Ferramentas AMOR / 45

1. Introdução à Coleção de Ferramentas / 46

2. Energizadores / 48

Energizador 1 | Speed Networking / 48 Energizador 2 | Icebreaker Bingo / 50

Energizador 3 | Mentimeter - Diversidade cultural e inclusão / 51 Energizador 4 | Kahoot! -

Formação de equipas / 53

Energizador 5 | Cantar uma canção / 54

Índice de conteúdo

Energizador 6 | Argila Invisível / 56

Energizador 7 | Vozes da Juventude - Envolvimento e Defesa Global da Juventude / 57

Energizador 8 | Nó Humano / 60

1. Atividades interculturais inclusivas / 61

Atividade intercultural inclusiva 1 | RV - Ambientes naturais e sociais / 61 Atividade intercultural inclusiva 2 | AP - Língua gestual / 64

Atividade intercultural inclusiva 3 | Storybird - Vocabulário criativo / 66 Atividade intercultural inclusiva 4 | Canva - Sentido de pertença / 67

Atividade intercultural inclusiva 5 | Padlet - Construção colaborativa de vocabulário / 68

Atividade intercultural inclusiva 6 | Ceteris Paribus - Literacia económica - Inclusão / 69

Atividade intercultural inclusiva 7 | Envolvimento dos jovens e narração de histórias / 70

Atividade intercultural inclusiva 8 | Pictosonidos / 71

Atividade intercultural inclusiva 9 | ARASAAC - Acessibilidade / 73 Atividade intercultural

inclusiva 10 | KHAN ACADEMY / 75 Atividade intercultural inclusiva 11 | TEACHFLIX / 76

Atividade intercultural inclusiva 12 | Sensibilização para a inclusão digital / 77

Introdução

O Manual Digital AMOR pretende responder a vários aspetos da atual lacuna na educação digital na Europa, tornada especialmente visível pela COVID19. O manual inclui vários resultados prontos a serem utilizados durante a vigência do projeto. É composto por 5 capítulos e inclui os resultados do WP2, tendo sido construído com base no conhecimento e experiência combinados nos domínios da educação e inclusão digitais nas escolas e noutras instituições de ensino.

Os objetivos gerais são reforçar a participação social ativa entre os JOVENS com deficiência e com NEE na Europa e combater as atuais tendências negativas de exclusão que a pandemia de Covid-19 e outras crises atuais trouxeram, fornecendo soluções pedagógicas inovadoras, baseadas nas melhores práticas dos últimos meses, e desenvolvendo novas estratégias/abordagens, a fim de capacitar os jovens para mudarem os paradigmas negativos no sentido de um comportamento social ativo e empático, bem como o bem-estar mental para o seu desenvolvimento pessoal e profissional.

O Manual fornece um quadro para atividades interculturais inclusivas (Capítulo 1), orientações para a educação inclusiva (Capítulo 2), uma coleção de ferramentas (Capítulo 3), vídeos e tutoriais (Capítulo 4) e 5 adaptações locais do manual (Capítulo 5) para todos os países parceiros, nas suas línguas locais. Este manual, com todos os seus capítulos, é um apoio útil para os educadores (grupo-alvo primário), fornecendo-lhes ferramentas práticas para o seu trabalho diário com os jovens, especialmente os que têm deficiência e NEE (grupo-alvo secundário), para os capacitar e ativar de modo a restabelecer e reforçar a sua participação social.



A.M.O.R.

Advanced Measurements of Responses to the Challenges of Social Skills development in a digital era



CAPÍTULO 1



QUADRO PARA ATIVIDADES INTERCULTURAIS INCLUSIVAS

01 Introdução às atividades interculturais inclusivas

As atividades interculturais inclusivas abrangem uma série de experiências concebidas para promover a compreensão, a empatia e a inclusão social entre indivíduos de diversas origens, incluindo os portadores de deficiência, como os jovens com deficiência e os que têm necessidades educativas especiais. Muitas vezes, os jovens com deficiência têm poucas oportunidades de adquirir estas competências. Estas atividades visam quebrar barreiras culturais, promover uma comunicação aberta e criar ambientes que incentivem a participação ativa de indivíduos de diferentes raças, etnias, géneros e origens. A importância das atividades interculturais inclusivas reside na sua capacidade de contribuir para uma sociedade mais interligada. Ao participarem em experiências práticas e imersivas, os indivíduos podem desenvolver mais facilmente competências interculturais práticas. No contexto das pessoas com deficiência, das pessoas com necessidades educativas especiais e de outras pessoas, estas atividades tornam-se particularmente cruciais, uma vez que as oportunidades de acesso a estas experiências podem ser limitadas.

Os benefícios das atividades interculturais inclusivas para jovens com deficiência, NEE e outras pessoas incluem:

Maior Compreensão e empatia

A participação em atividades interculturais permite aos indivíduos adquirir experiências em primeira mão, promovendo uma compreensão mais profunda das diversas culturas e perspetivas. A exposição a diferentes modos de vida fomenta a empatia, quebrando estereótipos e ideias erradas.

Inclusão social

As atividades interculturais inclusivas criam espaços onde os indivíduos, incluindo os portadores de deficiência, se sentem bem-vindos e incluídos. As experiências partilhadas contribuem para a formação de redes sociais de apoio, reduzindo os sentimentos de isolamento.

Desenvolvimento de competências

Estas atividades oferecem oportunidades para o desenvolvimento de competências de comunicação intercultural, um bem valioso no mundo globalizado de hoje. Os jovens com deficiência podem desenvolver a confiança, a adaptabilidade e a resiliência através da participação ativa em ambientes diversificados.

02 Objetivos do quadro

Objetivos do Quadro AMOR para atividades Inclusivas e Interculturais:

- Fomentar o sentimento de pertença e a participação social ativa entre os jovens com deficiência e os jovens com necessidades educativas especiais. O quadro visa a concepção de atividades interculturais inclusivas que criem ambientes que promovam a inclusão social.
- Desenvolver competências de comunicação eficazes, incluindo verbais e não verbais, em contextos culturais diversos. Explicação: Este quadro reconhece a importância da comunicação para promover a compreensão e a empatia. Fornece aos educadores ferramentas para melhorar as competências de comunicação das pessoas com deficiência, das pessoas com NEE e de outras pessoas, facilitando interações e ligações significativas.
- Cultivar o apreço pela diversidade cultural e a capacidade de compreender diferentes perspectivas. Em resposta à lacuna na educação digital salientada pela COVID-19, o quadro incentivará experiências práticas através de atividades interculturais, promovendo uma compreensão mais profunda das diversas culturas e perspectivas.
- Integrar a Tecnologia Assistida (TA) e os recursos de acessibilidade para garantir a inclusão de jovens com deficiência. Reconhecendo as necessidades únicas das pessoas com deficiência e das pessoas com necessidades educativas especiais, o quadro de referência salientará a utilização de TA e de recursos de acessibilidade em atividades interculturais.
- Capacitar e ativar os jovens, particularmente os que têm deficiências e NEE, para o desenvolvimento pessoal e profissional. O quadro tem por objetivo fornecer aos educadores ferramentas práticas para capacitar os jovens.
- Abordar o bem-estar mental através de atividades interculturais inclusivas. Tendo em conta os desafios colocados por crises como a pandemia de COVID-19, o quadro reconhece a importância do bem-estar mental. O seu objetivo é criar atividades que não só promovam as competências sociais, mas também contribuam positivamente para a saúde mental dos jovens.

O Quadro AMOR, com os seus objetivos específicos, alinha-se com os objetivos mais amplos do projeto AMOR, contribuindo ativamente para a criação de soluções pedagógicas inovadoras. Os resultados de aprendizagem e as estratégias delineadas no Quadro capacitam diretamente os educadores para trabalharem com jovens com deficiência, NEE e outros, promovendo a sua participação social, desenvolvimento pessoal e bem-estar mental. Através de ferramentas e materiais práticos, o Quadro AMOR torna-se um elemento importante para alcançar os objetivos do projeto e garantir recursos inclusivos e prontos a usar para os educadores em contextos educativos inclusivos.

inclusivos.

A conceção de programas interculturais inclusivos para jovens, incluindo os portadores de deficiência, implica visar resultados de aprendizagem específicos que contribuam para o seu desenvolvimento.

Estes são os principais resultados de aprendizagem esperados:

3.1 Empatia e tomada de perspetiva

Uma das competências mais importantes é a capacidade de compreender e partilhar os sentimentos de indivíduos de diferentes origens. Incentivar a visualização de situações a partir de diferentes perspetivas culturais, promovendo uma mentalidade mais inclusiva. Isto abre muitas portas para tudo o resto aqui referido.

Teoria:

O que é?

Empático é uma palavra também utilizada para descrever indivíduos que exibem uma elevada sensibilidade às emoções e sentimentos das pessoas que os rodeiam. Esta sensibilidade pode levar a uma compreensão mais profunda das experiências emocionais dos outros e está frequentemente associada a uma maior inteligência emocional.

A tomada de perspetiva é definida como a capacidade de ver e compreender o mundo do ponto de vista de outra pessoa, sem necessariamente partilhar as suas emoções. Implica colocar-se no lugar de outra pessoa, considerar mentalmente o seu ponto de vista e reconhecer as razões por detrás das suas crenças e ações.

Como se relaciona com o trabalho com jovens:

A empatia permite que os animadores de juventude se liguem aos jovens a um nível emocional. Ao compreenderem e partilharem os seus sentimentos, os animadores de juventude podem estabelecer confiança, relações e fornecer apoio emocional durante as formações e intercâmbios, a jovens que possam enfrentar vários desafios. Além disso, a empatia e a tomada de perspetiva são uma competência incrivelmente útil na criação de materiais para os jovens, pois ao sentir a sua dificuldade é muito mais fácil criar conteúdos que lhes sejam adequados.

Exemplos de cenários:

Empatia:

Um adolescente de um programa para jovens sente-se sobrecarregado devido ao stress académico. Um animador de juventude empático ouve ativamente, compreende os sentimentos do jovem e dá-lhe apoio emocional, criando um espaço seguro para o adolescente exprimir as suas preocupações.

Tomada de perspectiva:

Num contexto de grupo, um animador de juventude apercebe-se de um conflito entre dois participantes. Ao assumir uma perspectiva o animador de juventude considera o ponto de vista de cada indivíduo, ajuda-os a compreender os sentimentos uns dos outros e facilita uma conversa para resolver o conflito de forma construtiva.

Estratégias para desenvolver a empatia e a capacidade de adotar uma perspectiva:

- Participar plenamente nas conversas sem distrações.
- Prestar atenção às pistas não verbais para obter informações mais profundas.
- Evitar perguntas fechadas para promover uma partilha abrangente.
- Participar em atividades em que se coloque no lugar dos outros.
- Explorar diversos pontos de vista na literatura.
- Discutir temas e perspectivas para melhorar a compreensão.

Atividade: Simples, sem muitos recursos como um energizador

3.2 - Consciência e sensibilidade culturais

O objetivo é que os alunos desenvolvam uma compreensão das diferentes culturas, tradições e costumes, de modo a cultivar uma abordagem aberta e sem juízos de valor relativamente à diversidade cultural.

Teoria:

Compreender as diferenças e semelhanças entre nós próprios e as outras culturas, sem lhes atribuir valor. Basicamente - evitar o julgamento com base em distinções culturais. A consciência e a sensibilidade culturais envolvem o reconhecimento das diferenças culturais, evitando julgamentos e promovendo comportamentos positivos.

Como se relaciona com o trabalho com jovens:

Os profissionais que trabalham com jovens têm de estar conscientes da sua própria cultura, crenças, preconceitos e visões do mundo. Esta auto-consciência garante que as respostas aos jovens de diversas origens são empáticas e não julgadoras.

A sensibilidade cultural reconhece que os jovens de origem refugiada e migrante enfrentam pressões particulares, o que exige respostas adaptadas aos desafios específicos que estes jovens podem encontrar. Ao estarem conscientes das nuances culturais, os profissionais criam espaços onde diversos jovens se sentem compreendidos e valorizados, o que cria um ambiente de trabalho inclusivo para os jovens. Compreender a natureza dinâmica da cultura, reconhecer as pressões únicas e empregar uma abordagem baseada em pontos fortes são componentes cruciais.

As atitudes de não julgamento aumentam a eficácia das intervenções no trabalho com jovens.

Exemplos de cenários:

Num programa de tutoria de jovens, os tutores utilizam a sensibilidade cultural para compreender os desafios únicos enfrentados pelos jovens refugiados e/ou migrantes. Isto ajuda os mentores a adaptarem a sua orientação e apoio, promovendo um desenvolvimento positivo.

3.4 - Competências de comunicação eficazes

Ajudar a melhorar as competências de comunicação verbal e não verbal em contextos culturais diversos. Dar-lhes prioridade no desenvolvimento da capacidade de ouvir atentamente e responder adequadamente a indivíduos com estilos de comunicação variados.

Teoria:

Comunicação eficaz significa trocar com sucesso ideias, pensamentos, opiniões e conhecimentos de uma forma que garanta clareza e objetivo. É dinâmica, adaptando-se a diversos contextos e audiências. Promove a compreensão, minimiza os mal-entendidos e cultiva relações positivas em contextos pessoais e profissionais.

Como se relacionar com o trabalho com jovens:

A comunicação eficaz é fundamental no trabalho com jovens, onde a criação de confiança e compreensão com os jovens é crucial para resultados positivos. Comunicar ativamente e eficazmente no trabalho com jovens implica empregar estilos adequados à idade, utilizar uma linguagem compreensível, promover a comunicação positiva, compreender as fases de desenvolvimento, evitar abordagens negativas, reconhecer barreiras, dar prioridade à escuta ativa e adotar estratégias de comunicação centradas na criança.

Exemplos de cenários:

Um grupo diversificado de jovens enfrenta um desafio comum na organização de um evento comunitário. O animador de jovens facilita uma sessão de resolução de problemas, incentivando a colaboração e o debate de ideias. Ao reconhecer as ideias de cada participante, fornecer explicações claras e promover o trabalho de equipa, a comunicação eficaz ajuda o grupo a encontrar soluções criativas e a executar o evento com êxito.

Estratégias para desenvolver competências de comunicação eficazes:

A comunicação eficaz é uma competência que pode ser aperfeiçoada através da prática deliberada.

- Identificar o seu público é a base de uma comunicação eficaz. Compreenda os dados demográficos, os interesses e as preferências da sua audiência para adaptar a sua mensagem de forma adequada.

- A escuta ativa implica envolver-se totalmente numa troca de comunicação, prestando atenção a sinais verbais e não verbais, fazendo perguntas e evitando julgamentos.
- A clareza é um elemento-chave de uma comunicação eficaz.

3.5 - Interação social e construção de relações

Gostaríamos que os jovens cultivassem competências para interações sociais inclusivas, o que garante que todos os indivíduos se sintam valorizados e incluídos. O nosso objetivo é que eles estabeleçam ligações e relações significativas entre grupos diversos.

Teoria:

A interação social é essencial para a vida humana (por exemplo, entre amigos, membros da família e pessoas de diferentes origens e estatuto social). A interação social envolve o envolvimento com outros numa comunidade ou sociedade, normalmente limitado por normas sociais. Os seus principais objectivos são criar um sentimento de pertença, fomentar relações e obter apoio social. A interação social desempenha um papel crucial na formação das nossas atitudes, crenças e valores, afectando significativamente a nossa perspectiva do mundo. Este artigo aborda o significado da interação social e os seus vários objectivos.

A sociedade humana é construída em torno de interações sociais, que são essenciais para formar as nossas relações, a cultura e a economia.

Um dos principais objectivos da interação social é formar e manter relações significativas com outras pessoas na sociedade. No entanto, as interações sociais nem sempre se resumem a experiências e benefícios positivos - também podem levar a fricções entre os membros da comunidade, resultando em conflitos sociais. À medida que interagimos com os outros, os nossos sentimentos de confiança, cuidado, afeto e compreensão evoluem, podendo conduzir a amizades e parcerias duradouras, desde que essas interações correspondam a um determinado valor intrínseco ou extrínseco. A interação social também nos permite aprender com os outros, adquirir novas ideias e melhorar os nossos conhecimentos e competências.

Como se relaciona com o trabalho com jovens:

A interação social e a construção de relações são aspectos fundamentais do trabalho com jovens, desempenhando um papel crucial na sua eficácia e impacto.

O trabalho efetivo com jovens começa frequentemente com o estabelecimento de confiança e de relações entre os animadores de juventude e os jovens. A interação social facilita o desenvolvimento destas ligações, criando um ambiente seguro e de apoio onde os jovens se sentem à vontade para se exprimirem e procurarem orientação.

O trabalho com jovens tem por objetivo apoiar o desenvolvimento holístico dos jovens, incluindo o seu crescimento social, emocional e cognitivo. As interações sociais no âmbito dos programas para jovens proporcionam oportunidades de aprendizagem experimental, de desenvolvimento de competências e de reflexão pessoal, promovendo resultados positivos de desenvolvimento.

Para muitos jovens, o trabalho com outros jovens serve de ponte para a integração social e a participação na comunidade. Ao facilitar as interações sociais entre diversos grupos de jovens, os animadores de juventude promovem a inclusão, a tolerância e a compreensão, contribuindo para a construção de comunidades coesas.

A interação social nos contextos de trabalho com jovens oferece uma plataforma para enfrentar os desafios sociais e promover comportamentos positivos. Através de discussões em grupo, iniciativas de apoio entre pares e projetos de colaboração, os jovens aprendem a lidar com questões sociais complexas, a desenvolver empatia e a criar resiliência.

As relações significativas construídas através do trabalho com jovens capacitam os jovens a defenderem-se a si próprios e aos outros, a participarem em processos de tomada de decisões e a assumirem papéis de liderança nas suas comunidades. A interação social promove um sentido de agência e de pertença, encorajando os jovens a tornarem-se contribuintes ativos para a sociedade. Essencialmente, a interação social e a construção de relações são parte integrante da eficácia do trabalho com jovens, fornecendo a base para o desenvolvimento positivo dos jovens, a inclusão social e o envolvimento da comunidade.

Exemplos de cenários:

Quando um colega de equipa mencionar um problema para resolver, repita o que está a ser dito (“Acho que está a dizer que...”). Por vezes, basta que um colega ouça o problema nas palavras de outra pessoa para se aperceber de que já sabe como o resolver.

Estratégias para desenvolver competências de interação social e de construção de relações:

- Prática de escuta ativa: Escuta concentrada durante as conversas. Praticar a escuta ativa envolve ouvir verdadeiramente a outra pessoa, fazer perguntas de seguimento e mostrar interesse genuíno no que ela está a dizer.
- Atividades em equipa: Estas atividades promovem a cooperação e a comunicação.
- Cenários de dramatização: Simular situações sociais da vida real. Esta abordagem permite que os indivíduos pratiquem respostas e desenvolvam confiança na interação com os outros.
- Exercícios de construção de empatia: Atividades que incentivam a empatia, como a partilha de histórias pessoais, a discussão de perspectivas diversas ou a participação em serviços comunitários. Estes exercícios ajudam a compreender e a estabelecer ligações com os outros a um nível mais profundo.
- Eventos de networking: Participação em eventos de criação de redes ou encontros sociais onde os indivíduos podem conhecer novas pessoas e praticar a apresentação, a conversa fiada e a criação de contatos.
- Programas de Mentoria: Relações de tutoria em que indivíduos mais experientes orientam outros. Isto não só fomenta um sentido de comunidade, como também proporciona oportunidades de aprendizagem e de construção de relações fortes.
- Discussões em grupo e workshops: Discussões em grupo ou workshops sobre temas de interesse. Estes ambientes incentivam a interação, o debate e a aprendizagem partilhada, promovendo a criação de relações.
- Formação em Feedback e Comunicação: Dar e receber feedback de forma construtiva. Esta competência é vital para construir relações saudáveis e melhorar a comunicação.
- Voluntariado e serviço comunitário: Esta atividade não só desenvolve competências de interação social, como também cultiva um sentido de comunidade e de trabalho em equipa.
- Workshops de resolução de conflitos: Aprender a lidar com os desacordos e a encontrar um terreno comum é fundamental para manter relações saudáveis.

3.5 - Resolução de problemas e pensamento crítico

Ajudá-los a desenvolver a capacidade de analisar criticamente as situações, tendo em conta os fatores culturais e de acessibilidade. Incentivar a capacidade de enfrentar eficazmente os desafios relacionados com as diferenças culturais e as questões de acessibilidade.

3.7 - Competências de advocacia

Dotar os indivíduos da capacidade de defender as suas próprias necessidades e as necessidades dos outros, especialmente no contexto das deficiências.

Teoria:

A advocacia consiste em promover e defender os direitos, as necessidades e os interesses de uma pessoa. Um defensor é alguém que fala por si próprio ou por outros. Embora muitas pessoas consigam defender os seus próprios direitos, necessidades e interesses, algumas consideram-no difícil. Uma forma de promover a inclusão e alargar as oportunidades das pessoas com deficiência ou com necessidades educativas especiais (NEE) é sensibilizar a sociedade para a deficiência. As competências de representação ajudam as pessoas a falar, a tomar decisões informadas e a agir para proteger os seus direitos. Estas competências são cruciais, especialmente para as pessoas com deficiência ou NEE, para garantir que as suas necessidades sejam satisfeitas e as suas vozes ouvidas. Os principais componentes da advocacia incluem a compreensão dos direitos de cada um, a comunicação eficaz, a resolução de problemas e a resiliência. A advocacia pode ser auto-advocacia, em que os indivíduos representam os seus interesses, ou advocacia de grupo, em que as pessoas trabalham em conjunto para uma causa comum. Ao aprenderem competências de auto-advocacia, as pessoas com deficiência ou NEE podem fazer valer os seus direitos, assumir o controlo das suas vidas e tomar decisões por si próprias. Esta competência deve ser aprendida por todos os indivíduos que entram na idade adulta, em especial os portadores de deficiência.

Como se relaciona com o trabalho com jovens:

No trabalho com jovens, as competências de advocacia são cruciais para capacitar os jovens, particularmente os que têm deficiências ou necessidades educativas especiais (NEE), a tornarem-se membros activos das suas comunidades. Os animadores de juventude desempenham um papel vital no desenvolvimento destas competências através da educação, da orientação e da criação de ambientes de apoio onde as vozes dos jovens são valorizadas. Ao promoverem as competências de defesa de causas, os animadores de juventude capacitam os jovens para enfrentarem desafios, procurarem apoio, fazerem valer os seus direitos, promoverem a inclusão, confrontarem práticas de exclusão, criarem ambientes inclusivos, ganharem confiança, desenvolverem a auto-eficácia e participarem nas decisões que afectam as suas vidas, fomentando um sentido de agência e responsabilidade. Para melhorar as competências de sensibilização dos jovens, é importante concentrar-se no desenvolvimento das suas capacidades de comunicação e liderança, assegurando ao mesmo tempo que têm um forte sentido dos seus direitos e da forma de os fazer valer. A tutoria e o apoio dos pares são também abordagens valiosas, especialmente para os jovens com NEE, uma vez que podem promover relações positivas, independência e integração social.

Exemplos de cenários:

Um cenário poderia ser o de um grupo de jovens com deficiência que pretende defender a acessibilidade dos transportes na sua cidade. O sistema de transportes públicos carece de rampas e outras adaptações, o que dificulta a utilização do serviço por pessoas com problemas de mobilidade. Ao contactar uma organização de jovens, um jovem trabalhador ajuda o grupo organizando workshops de advocacia e envolvimento da comunidade. Nestes workshops, os jovens defensores aprendem a conhecer os seus direitos, a identificar problemas e a comunicar eficazmente com os decisores. Juntamente com a ajuda do jovem trabalhador, preparam a sua proposta e apresentam-na à câmara municipal, na esperança de obterem transportes públicos mais acessíveis.

Estratégias para desenvolver competências de advocacia:

- Educação e sensibilização: Fornecer informações sobre os direitos e recursos disponíveis para as pessoas com deficiência e NEE. Educar sobre a importância da advocacia e o impacto que pode ter nas suas vidas.
- Dramatizações e simulações: Utilize atividades de encenação para praticar cenários de advocacia, tais como pedir adaptações ou abordar a exclusão. Isto aumenta a confiança e prepara os indivíduos para situações da vida real.
- Mentoria e apoio de pares: Associar jovens indivíduos a mentores que os possam orientar no desenvolvimento de competências de advocacia. Incentivar a criação de grupos de apoio entre pares onde os participantes possam partilhar experiências e estratégias.
- Formação em competências de comunicação: Concentrar-se no desenvolvimento de competências de comunicação eficazes, incluindo a assertividade, a escuta ativa e a clareza na expressão de necessidades e desejos.
- Atividades de resolução de problemas: Incentivar a resolução de problemas através de atividades e debates em grupo. Ensinar os indivíduos a identificar desafios, explorar soluções e tomar as medidas adequadas.
- Workshops de capacitação: Organize workshops centrados na capacitação, auto-eficácia e resiliência. Tente incluir tópicos como o reforço da confiança, a superação de obstáculos e a definição de objetivos pessoais.

3.8 - Auto-consciência e desenvolvimento da identidade

Incentivar os jovens a explorar e a compreender a sua própria identidade cultural e a forma como esta se cruza com outros aspectos da identidade, incluindo a deficiência. Capacitá-los para comunicarem com confiança as suas necessidades específicas.

Teoria:

A auto-consciência e o desenvolvimento da identidade são componentes integrais do crescimento e compreensão pessoais. A auto-consciência envolve o reconhecimento e a compreensão dos próprios pensamentos, sentimentos e comportamentos, enquanto o desenvolvimento da identidade implica a exploração e a formação das crenças, valores e sentido de si próprio. Este processo envolve muitas vezes reflexão, introspeção e experiências que moldam e aperfeiçoam a compreensão que um indivíduo tem de si próprio. Ao cultivar a auto-consciência e ao envolver-se no desenvolvimento da identidade, os indivíduos podem ganhar clareza, confiança e um sentido mais forte de objetivo na navegação das suas vidas e relações.

Como se relaciona com o trabalho com jovens:

No trabalho com jovens, a promoção da auto-consciência e o apoio ao desenvolvimento da identidade são aspetos cruciais da promoção do desenvolvimento positivo dos jovens. Os animadores de juventude podem criar ambientes seguros e de apoio onde os jovens se sintam à vontade para explorar os seus pensamentos, sentimentos e identidades. Através de atividades como debates em grupo, exercícios de reflexão e expressão criativa, os animadores de juventude podem incentivar a autorreflexão e ajudar os jovens a explorar os seus valores, interesses e objetivos. Ao fornecer orientação, validação e recursos, os jovens podem ser capacitados para desenvolver um forte sentido de si próprios com confiança e resiliência. Além disso, a promoção do auto-conhecimento e do desenvolvimento da identidade pode contribuir para a construção de relações positivas e para a promoção de ligações sociais.

Exemplos de cenários:

Um cenário poderia ser o facto de o empregador organizar um workshop centrado na exploração da identidade. Durante o workshop, os participantes podem participar em atividades como debates em pequenos grupos e projetos criativos, onde podem concentrar-se e refletir sobre as suas origens culturais, valores pessoais e aspirações. Desta forma, os jovens são encorajados a explorar e a celebrar as suas identidades únicas e a reconhecer a diversidade existente no grupo. Outro exemplo de cenário poderia ser a organização de um evento de exploração de carreiras e definição de objetivos, em que profissionais de diferentes áreas partilham os seus percursos profissionais e ideias. Após a apresentação, os jovens são convidados a refletir sobre os seus próprios interesses, competências e valores em relação aos seus futuros percursos profissionais.

Estratégias para desenvolver ... competências:

- Fazer exercícios de reflexão, como o mindfulness. Isto permite que cada pessoa explore os seus pensamentos, emoções e experiências, conduzindo a uma maior auto-consciência e perceção da sua identidade.

- Avaliação dos pontos fortes: facilitar atividades que ajudem cada pessoa a identificar e a potenciar os seus pontos fortes. Podem ser utilizadas avaliações da personalidade ou inquéritos sobre os pontos fortes.
- Feedback e autoavaliação: dar aos jovens um feedback construtivo, encorajando os seus pares, mentores ou outras pessoas em quem confiam a dar feedback sobre os seus pontos fortes, áreas de crescimento e competências interpessoais, promovendo a auto-consciência e a mentalidade de crescimento.

3.9 - Colaboração e trabalho de equipa

Cultivar a capacidade de trabalhar eficazmente em equipas diversificadas. Promover a criação de ambientes inclusivos onde o trabalho em equipa se baseie no respeito e compreensão mútuos.

3.10 - Aspetos interculturais

O objetivo é que os jovens desenvolvam uma compreensão da diversidade cultural que lhes permita reagir adequadamente em diferentes situações interculturais e compreender corretamente os seus interlocutores.

Teoria:

As tendências crescentes da globalização estão a conduzir a um número cada vez maior de situações de sobreposição intercultural. Pessoas de contextos culturalmente diferentes entram em contacto umas com as outras, seja a nível profissional ou privado. Para além da compreensão, estes encontros dão automaticamente origem a conflitos ou mal-entendidos, porque as visões do mundo e os valores culturais são interpretados de forma diferente. A competência intercultural é necessária para se comportar adequadamente nestas situações e para as moldar de forma positiva.

Como se relaciona com o trabalho com jovens:

Devido à onda de globalização, os animadores de juventude de hoje são cada vez mais confrontados com as mais diversas culturas e religiões, que devem ser compreendidas, bem como as suas diferenças, aceites e classificadas.

O desenvolvimento de competências interculturais permite, por conseguinte, que os animadores de juventude lidem com respeito com outras culturas, aceitem os seus pontos de vista e valores sem os julgar e respondam em conformidade, sem negligenciar a sua própria formação cultural.

Exemplos de cenários:

Duas alunas com lenço na cabeça são excluídas pelos colegas devido ao seu vestuário tradicional e à sua visão da religião e não são aceites porque os colegas não compreendem a sua visão do mundo. Nesta altura, cabe ao animador de juventude tomar consciência da situação. Graças à competência intercultural do animador de juventude, ele é capaz de mediar entre as duas frentes, ou seja, explicar o que a burka significa para as jovens, qual é a sua visão do mundo e, por outro lado, também explica aos alunos como é a vida no local (a escola, no país) e que efeito o vestuário tradicional e estrangeiro (pode) ter nos jovens. Através desta intervenção, o animador de juventude cria uma compreensão respeitosa de ambas as partes e uma situação de confiança.

Estratégias para desenvolver competências interculturais e de comunicação:

- Examinar a sua própria cultura e as outras culturas através, por exemplo, de experiências no estrangeiro, a fim de diferenciar a sua própria cultura das outras culturas
- Em situações de conflito, reflita sobre o seu próprio comportamento e o dos outros e olhe para eles de forma objetiva, de modo a reconhecer qual foi o erro. Na melhor das hipóteses: fazer uma mudança de perspetiva.

3.9 - Colaboração e trabalho de equipa

Cultivar a capacidade de trabalhar eficazmente em equipas diversificadas. Promover a criação de ambientes inclusivos onde o trabalho em equipa se baseie no respeito e compreensão mútuos.

3.10 - Aspetos interculturais

O objetivo é que os jovens desenvolvam uma compreensão da diversidade cultural que lhes permita reagir adequadamente em diferentes situações interculturais e compreender corretamente os seus interlocutores.

Teoria:

As tendências crescentes da globalização estão a conduzir a um número cada vez maior de situações de sobreposição intercultural. Pessoas de contextos culturalmente diferentes entram em contacto umas com as outras, seja a nível profissional ou privado. Para além da compreensão, estes encontros dão automaticamente origem a conflitos ou mal-entendidos, porque as visões do mundo e os valores culturais são interpretados de forma diferente. A competência intercultural é necessária para se comportar adequadamente nestas situações e para as moldar de forma positiva.

Como se relaciona com o trabalho com jovens:

Devido à onda de globalização, os animadores de juventude de hoje são cada vez mais confrontados com as mais diversas culturas e religiões, que devem ser compreendidas, bem como as suas diferenças, aceites e classificadas.

O desenvolvimento de competências interculturais permite, por conseguinte, que os animadores de juventude lidem respeitosamente com outras culturas, aceitem os seus pontos de vista e valores sem os julgar e respondam em conformidade, sem negligenciar a sua própria formação cultural.

Exemplos de cenários:

Duas alunas com lenço na cabeça são excluídas pelos colegas devido ao seu vestuário tradicional e à sua visão da religião e não são aceites porque os colegas não compreendem a sua visão do mundo. Nesta altura, cabe ao animador de juventude tomar consciência da situação. Graças à competência intercultural do animador de juventude, ele é capaz de mediar entre as duas frentes, ou seja, explicar o que a burka significa para as jovens, qual é a sua visão do mundo e, por outro lado, também explica aos alunos como é a vida no local (a escola, no país) e que efeito o vestuário tradicional e estrangeiro (pode) ter nos jovens. Através desta intervenção, o animador de juventude cria uma compreensão respeitosa de ambas as partes e uma situação de confiança.

Estratégias para desenvolver competências interculturais e de comunicação:

- Examinar a sua própria cultura e as outras culturas através, por exemplo, de experiências no estrangeiro, a fim de diferenciar a sua própria cultura das outras culturas.
- Em situações de conflito, reflita sobre o seu próprio comportamento e o dos outros e olhe para eles de forma objetiva, de modo a reconhecer qual foi o erro. Na melhor das hipóteses: fazer uma mudança de perspetiva.

Ouvir com atenção evita mal-entendidos linguísticos. Se algo não for compreendido, pergunte novamente e peça que lhe expliquem

- Aceite o seu interlocutor tal como ele é e esforce-se por compreendê-lo nos seus pensamentos/ações. Seja empático!

Ao incorporar estes resultados de aprendizagem nos programas interculturais, os educadores podem contribuir para o desenvolvimento de indivíduos completos que possuem as competências e atitudes necessárias para uma interação social eficaz, empatia e consciência cultural, entre muitas outras subcompetências.

Oferecer orientações sobre a forma de integrar estas tecnologias nas actividades educativas, garantindo que todos os alunos possam participar plena e eficazmente.

A tecnologia de apoio refere-se a ferramentas, dispositivos ou sistemas concebidos para apoiar indivíduos com necessidades específicas na realização de tarefas que, de outra forma, poderiam considerar difíceis. Isto pode abranger uma vasta gama de tecnologias destinadas a quebrar barreiras e a promover a inclusão. No contexto da educação, a integração da tecnologia de apoio tem-se tornado cada vez mais frequente, criando oportunidades para um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e solidário.

A consciencialização e a competência dos educadores em matéria de tecnologia de apoio desempenham um papel crucial na promoção desse ambiente.

Considera-se que a base da tecnologia de apoio são os computadores, os telemóveis, a Internet e outros dispositivos.

Software de conversão de texto em voz:

(TTS) converte texto escrito em palavras faladas, beneficiando as pessoas com dificuldades de leitura ou deficiências visuais. Inclui a aprendizagem ao proporcionar uma forma alternativa de os alunos acederem a informações escritas. - Permite que os alunos utilizem o software para ouvir o texto enquanto o acompanham visualmente. Isto apoia os alunos com dislexia, deficiências visuais ou aqueles que beneficiam da aprendizagem auditiva.

Software de conversão de voz em texto:

O software transcreve as palavras faladas para texto escrito, ajudando as pessoas com dificuldades de escrita ou de fala. A tecnologia de conversão de voz em texto permite que os alunos se expressem por escrito. Durante as tarefas de escrita ou actividades de tomada de notas, dê aos jovens a opção de utilizarem software de conversão de voz em texto. Isto permite aos alunos com dificuldades de escrita, dificuldades motoras ou aqueles que acham mais fácil expressarem-se verbalmente. Software de conversão de voz em texto:

Leitores de ecrã:

Interpretam os conteúdos digitais e convertem-nos em resultados audíveis ou tácteis, beneficiando as pessoas com deficiências visuais. Os leitores de ecrã tornam os materiais digitais, os sítios Web e as aplicações acessíveis aos estudantes com deficiências visuais.

- Assegurar que todos os materiais digitais, incluindo apresentações, documentos e sítios Web, são compatíveis com os leitores de ecrã. Incentivar os alunos com deficiências visuais a utilizarem leitores de ecrã para acederem a conteúdos em linha, promovendo a aprendizagem autónoma.

Legendas e legendas ocultas:

Estas legendas fornecem descrições de texto do conteúdo falado em vídeos, beneficiando indivíduos com deficiências auditivas ou aqueles que preferem reforço escrito. A incorporação de legendas e closed captions nos vídeos educativos garante que todos os alunos, incluindo os que têm deficiências auditivas, possam compreender o conteúdo.

- Quando utilizar vídeos educativos ou conteúdos multimédia, active as legendas ocultas ou as legendas.

Plataformas de aprendizagem acessíveis:

Os sistemas de gestão da aprendizagem e as plataformas educativas com funcionalidades de acessibilidade dão prioridade a uma experiência de fácil utilização para pessoas com necessidades diversas.

- Escolha plataformas de aprendizagem que dêem prioridade às funcionalidades de acessibilidade. Certifique-se de que a plataforma permite definições personalizáveis, navegação clara e compatibilidade com tecnologias de apoio. Isto beneficia os alunos com necessidades diversas e garante um ambiente de aprendizagem em linha inclusivo.

Software de mapeamento mental:

Permite aos utilizadores criar diagramas visuais que representam relações entre ideias, conceitos ou tarefas. Os utilizadores podem organizar a informação hierarquicamente e estabelecer ligações entre diferentes elementos. Ajuda a organizar pensamentos, planear projetos e melhorar a compreensão de tópicos complexos.

- Incorpore software de mapeamento mental em sessões de brainstorming ou atividades de planeamento de projetos. Incentive os alunos a mapear visualmente ideias, ligações e conceitos. Isto também ajuda os alunos visuais e melhora a organização e a compreensão.

Aplicações de brainstorming:

Facilitam a geração de ideias através de sessões de brainstorming colaborativas ou individuais. Estas ferramentas incluem frequentemente funcionalidades como a colaboração em tempo real, a categorização de ideias e a integração de multimédia. As aplicações de brainstorming incentivam a participação ativa e a partilha de ideias. Atendem a diferentes preferências de aprendizagem e permitem que os alunos contribuam da forma mais adequada aos seus pontos fortes, promovendo um ambiente de aprendizagem mais inclusivo.

- Utilize aplicações de brainstorming para atividades de colaboração em grupo.

05 **Conceber programas de aprendizagem inclusivos**

Conceber e implementar programas de aprendizagem para reforçar a participação social ativa entre os jovens com deficiência e necessidades educativas especiais na Europa, particularmente no contexto dos desafios colocados pela pandemia de Covid-19, exige um planeamento cuidadoso e soluções pedagógicas inovadoras.

Passo 1: Compreender os princípios básicos

Definir os parâmetros do programa de aprendizagem:

Determinar o objetivo, o grupo-alvo, os resultados, as estratégias e os recursos necessários

Concentrar-se nas necessidades dos alunos:

Tenha em mente as necessidades dos alunos durante a conceção. Faça a si próprio perguntas como: O que é útil para eles? Qual é o fluxo lógico de informação? Que modo de apresentação é mais adequado às suas necessidades?

Avaliação e compreensão das necessidades:

Efetuar uma avaliação exaustiva das necessidades para compreender os desafios específicos enfrentados pelos jovens alunos com deficiência intelectual e com NEE.

Passo 2: Desenvolver o conteúdo do programa de aprendizagem

Identificar os elementos do programa:

Definir claramente a finalidade, o grupo-alvo, os resultados, as estratégias de aprendizagem e de avaliação e os recursos necessários. Deve especificar os objetivos de aprendizagem, o plano para atingir os objetivos, a estrutura e a sequência da aprendizagem e o conteúdo. Concentre-se na promoção da participação social, na inclusão e na abordagem dos desafios exacerbados pela pandemia.

Criar um conteúdo abrangente:

Desenvolver conteúdos tendo em conta as necessidades específicas dos aprendentes e abordar as normas de competência, os objetivos de aprendizagem e a aplicação dos conhecimentos e competências na vida real.

Planos de aprendizagem personalizados:

Desenvolver planos de aprendizagem personalizados para cada aluno, tendo em conta os seus pontos fortes, desafios e estilos de aprendizagem preferidos.

Currículo Adaptado:

Modificar o currículo para se adaptar às diferentes capacidades de aprendizagem e garantir que está em conformidade com as normas curriculares nacionais.

Deve sempre colaborar com os pais, prestadores de cuidados, grupos de defesa e organizações relevantes para obter informações sobre as necessidades e preferências únicas dos alunos.

Etapa 3: Ferramentas e atividades digitais**Integração tecnológica:**

Tirar partido das ferramentas e plataformas digitais para facilitar a aprendizagem e a participação à distância. Assegurar a formação de educadores, pais e alunos sobre a utilização de tecnologias de apoio.

Materiais didáticos acessíveis:

Assegurar que todos os materiais didáticos, incluindo manuais escolares, apresentações e avaliações, sejam acessíveis e adaptáveis a várias deficiências.

Passo 4: Estruturar o Programa de Aprendizagem**Criar um Plano de Execução do Programa:**

Desenvolver um plano que descreva cada componente do programa - incluir competências, resultados de aprendizagem, conteúdo, tarefas, oportunidades de prática e pontos de avaliação.

Mapear o programa para um período de tempo:

Definir claramente o calendário do programa. Considere o tempo atribuído a cada componente e a forma como este melhora a experiência de aprendizagem.

Avaliações e feedback regulares:

Realizar avaliações regulares para acompanhar os progressos e dar feedback construtivo aos alunos, incentivar a autoavaliação e a reflexão.

Passo 4: Rever e obter aprovação**Rever o programa de aprendizagem:**

Efetuar uma revisão exaustiva do programa de aprendizagem. Assegurar o alinhamento com os requisitos, as necessidades dos alunos e as normas.

Considerações contínuas:

Competência cultural: Promover a competência cultural entre os educadores para criar um ambiente que respeite e valorize as diversas origens culturais.

Programas de apoio de pares: Estabelecer programas de apoio entre pares onde os alunos possam ajudar e aprender uns com os outros, promovendo um sentido de comunidade.

Espaços físicos acessíveis: Assegurar que os espaços físicos de aprendizagem são acessíveis, tendo em conta factores como rampas, elevadores e ambientes amigos dos sentidos.

Colaboração global: Explorar oportunidades de colaboração com organizações internacionais e educadores para partilhar as melhores práticas e recursos.

Lembre-se de que a chave é criar um ecossistema de aprendizagem inclusivo e de apoio que capacite os jovens alunos com deficiência intelectual e com NEE a participarem ativamente em atividades sociais e educativas. Devem ser feitos ajustes e inovações com base na evolução das necessidades dos alunos e nos desafios apresentados por fatores externos, como a atual pandemia.

06 Exemplos de práticas interculturais inclusivas

TFN

[Ensino e aprendizagem inclusivos - estudos de casos de boas práticas - Universidade de Plymouth](#)

[DivCap-IO3-Part1-Collected-CaseStudies.pdf \(diversitycapacities.eu\)](#)

Recursos:

[“Cultura de Inclusão” - Promover a Liderança na Compreensão Intercultural em Grupos Mistos - AHEAD](#)

[35 Melhores Actividades de Aprendizagem Intercultural - BitGlint](#)

[ICL@School-Toolbox-final-1.pdf \(intercultural-learning.eu\)](#)

Actividades de aprendizagem intercultural na sala de aula

<https://intercultural-learning.eu/wp-content/uploads/2018/11/ICL@School-Toolbox-final-1.pdf>

Actividades para todos em todo o lado

<https://www.cnh.bc.ca/wp-content/uploads/2020/02/Activities-for-everyone-everywhere-An-Intercultural-Physical-Activity-Guide-FINAL-2016.pdf>

Empatia e tomada de perspectiva:

Tomada de Perspetiva vs Empatia - Brian Miller, O Mágico das Conexões (brianmillerspeaks.com)

Developing Empathy: How to Strengthen Perspective Taking Skills | Everyday Speech

Consciência e sensibilidade cultural:

Culturally-Competent-Youth-Work-2016.pdf (cmy.net.au)

Guia do Líder Juvenil para o Desenvolvimento da Competência Cultural (advocatesforyouth.org)

Competências de comunicação eficazes:

Comunicação eficaz no trabalho com jovens | Estudos Internacionais da Juventude - (teachable.com)

O que é uma comunicação eficaz? Habilidades para o trabalho, a escola e a vida | Coursera

Tecnologia de assistência e acessibilidade:

Educação Inclusiva com Tecnologia Assistiva - Tecnologia e o Currículo: verão 2023 (pressbooks.pub)

Youth to Youth - Tecnologia de apoio (youth2youth.ca)

Conceber programas de aprendizagem inclusivos

Criação de ambientes de aprendizagem inclusivos > Curso para professores (teacheracademy.eu)

Conceber um programa de aprendizagem - Sydney Community College

5 passos para construir funcionários mais fortes: Criar um programa de formação que funcione (elearningindustry.com)

Educação inclusiva e Apoio ao interculturalismo no trabalho com jovens

Universidade de Évora - Educação Inclusiva: Um Manual de Boas Práticas

Um guia para criar salas de aula inclusivas para alunos com deficiência

Apoiar o interculturalismo no trabalho com jovens



A.M.O.R.

Advanced Measurements of Responses to the Challenges of Social Skills development in a digital era



CAPÍTULO 2



DIRETRIZES PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA

01

Introdução à educação inclusiva

O termo “inclusão” tem muitos significados diferentes. Podemos interpretar o conceito como aceitação e pertença a escolas e outras instituições sociais. Como prática educativa, a inclusão de alunos com necessidades especiais significa frequentar o ensino básico regular e alcançar padrões de conhecimento no currículo geral e noutras atividades extracurriculares, juntamente com colegas que não têm dificuldades de aprendizagem (Kosi 2020).

A realização dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especificamente o Objetivo 4 que visa **“Assegurar uma educação inclusiva e de qualidade para todos e promover a aprendizagem ao longo da vida”**, depende da resposta às necessidades globais das crianças com deficiência. Sem incorporar as suas necessidades, estes objetivos educativos não podem ser plenamente realizados (ONU 2016). A educação inclusiva garante nomeadamente que todos os alunos, independentemente das suas capacidades ou deficiências, tenham acesso a uma educação de qualidade.

Em 2022, **27% da população da UE com mais de 16 anos tinha algum tipo de deficiência**. De acordo com as estimativas do Eurostat, **isto equivale a 101 milhões de pessoas, ou seja, uma em cada quatro pessoas adultas na UE**. Outros dados estatísticos mostram que **17,7% das pessoas com deficiência com idades compreendidas entre os 20 e os 26 anos estavam desempregadas em 2020**, em comparação com 8,6% das pessoas sem deficiência do mesmo grupo etário. A taxa de abandono escolar precoce é o dobro para as pessoas com deficiência em comparação com as pessoas sem deficiência. Muitos jovens com deficiência frequentam escolas especiais e têm dificuldades em aceder ao ensino e à formação regulares: apenas 29% obtêm um diploma de ensino superior (ensino pós-secundário), em comparação com 44% das pessoas sem deficiência.

Para garantir que os sistemas educativos sejam acessíveis a todos os estudantes, é essencial adotar uma abordagem multifacetada que aborde várias barreiras:

As **barreiras físicas** podem ser eliminadas através da remodelação das infra-estruturas escolares para que sejam universalmente acessíveis, assegurando que os edifícios estão equipados com rampas, elevadores e casas de banho acessíveis.

As **barreiras de comunicação** podem ser eliminadas através da incorporação de tecnologias de apoio e auxiliares de comunicação na sala de aula, tais como software de conversão de voz em texto, intérpretes de linguagem gestual e auxiliares visuais.

As **barreiras cognitivas** requerem a implementação de estratégias de aprendizagem personalizadas que atendam às diversas necessidades de aprendizagem, incluindo a utilização de linguagem simplificada, métodos de avaliação alternativos e a disponibilização de tarefas com tempo adicional.

Ao eliminar sistematicamente estas barreiras, os sistemas educativos podem tornar-se mais inclusivos, permitindo que todos os alunos participem plenamente na sua educação (Comissão Europeia 2023a).

A educação inclusiva é, portanto, **um processo contínuo que tem em conta a diversidade dos alunos**. Muitos professores têm uma ideia errada sobre a educação inclusiva, acreditando que esta se destina apenas a crianças com necessidades especiais, **o que não é verdade. A educação inclusiva destina-se a todos os alunos**, mas é indispensável para as crianças com necessidades especiais (Kosi 2020).

Sistemas de educação e formação equitativos não significam que todos atinjam os mesmos níveis ou resultados escolares. Pelo contrário, **estes sistemas têm como objetivo garantir que o sucesso escolar de um jovem não é determinado pela sua situação pessoal**, como o rendimento da família, o emprego dos pais ou o nível de escolaridade dos pais. Para além disso, os sistemas de educação e formação inclusivos prestam atenção e abordam os desafios e necessidades específicos enfrentados por diferentes grupos da população, especialmente as pessoas com deficiência e necessidades educativas especiais.

Este capítulo descreve a importância da educação inclusiva na União Europeia, centrando-se especificamente nas políticas e diretrizes específicas dos países parceiros.

Quadros jurídicos e antecedentes políticos da educação inclusiva

O reconhecimento da inclusão como um catalisador fundamental para a transformação da educação e um objetivo primordial na cena política mundial está a aumentar. A Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (CDPD) reconhece o direito à educação inclusiva para todas as pessoas com deficiência.

As agendas políticas de muitos países promovem reformas destinadas a desenvolver sistemas educativos mais inclusivos (OCDE 2015 in Azorin & Ainscow 2018). A este respeito, a iniciativa Educação 2030 representa um importante passo em frente, onde a prioridade é clara: garantir uma educação de qualidade inclusiva e equitativa e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos (UNESCO 2015a em Azorin & Ainscow 2018).

A educação inclusiva também tem sido sustentada por vários outros quadros jurídicos e políticos em toda a União Europeia. Estes quadros fornecem a base para a implementação de práticas inclusivas em contextos educativos.

A Comissão Europeia lançou várias iniciativas para promover ambientes educativos inclusivos que abracem a diversidade e ajudem os estudantes a sentirem-se valorizados, respeitados e incluídos. A importância da inclusão, da diversidade e do bem-estar no ambiente de aprendizagem é um dos principais pilares do Espaço Europeu da Educação, que a Comissão apresentou em 2020 (Euridyce 2023).

A modificação dos ambientes de aprendizagem, dos métodos e das avaliações para atender às necessidades individuais dos alunos implica uma mudança para um modelo educativo mais flexível e reativo. Isto implica a criação de materiais didáticos adaptáveis que possam ser personalizados para diferentes estilos e capacidades de aprendizagem, tais como manuais digitais que podem ser ajustados ao tamanho da letra ou lidos em voz alta. Os professores devem empregar uma variedade de métodos de ensino para atender a uma ampla gama de preferências de aprendizagem, incluindo estilos de aprendizagem visuais, auditivos, cinestésicos e tácteis. Além disso, as avaliações devem ser concebidas para avaliar de forma justa as capacidades de todos os alunos, o que pode incluir formatos alternativos como apresentações orais, projetos ou portefólios, para além dos tradicionais exames escritos. Esta abordagem adaptada garante que todos os alunos têm a oportunidade de demonstrar a sua compreensão e competências de uma forma que reflète os seus pontos fortes individuais (Comissão Europeia 2023a).

Em dezembro de 2017, o Conselho Europeu, o Parlamento Europeu e a Comissão apoiaram a criação do Pilar Europeu dos Direitos Sociais. Este acordo sublinha a importância dos aspetos sociais, educativos e culturais das políticas da UE na construção de um destino europeu unificado.

O princípio inicial do Pilar **Europeu dos Direitos Sociais** sublinha:

“Todas as pessoas têm direito a uma educação, formação e aprendizagem inclusivas e de qualidade ao longo da vida, a fim de manter e adquirir competências que lhes permitam participar plenamente na sociedade e gerir com êxito as transições no mercado de trabalho” (Comissão Europeia 2023a).

Esta visão foi apoiada por uma Comunicação da Comissão sobre o papel das políticas de juventude, educação e cultura na construção de uma Europa mais forte, que afirmava que um dos objetivos do Espaço Europeu da Educação deveria ser o de **apoiar os Estados-Membros da UE na melhoria da natureza inclusiva dos seus sistemas de educação e formação.**

Na sequência de propostas da Comissão, foram já adoptadas várias iniciativas políticas:

- **Competências-chave para a aprendizagem ao longo da vida** (Recomendação do Conselho)
- **Promover os valores comuns, a educação inclusiva e a dimensão europeia do ensino** (Recomendação do Conselho)

Os progressos dos Estados-Membros na consecução da educação inclusiva são acompanhados através do processo do **Semestre Europeu e do Monitor da Educação e da Formação**. O Monitor também fornece dados sobre o papel da educação no combate às desigualdades e na promoção da inclusão social (Comissão Europeia 2023a).

O processo do Semestre Europeu, juntamente com o Monitor da Educação e da Formação, serve de mecanismo para supervisionar o avanço dos Estados-Membros em direção ao objetivo da educação inclusiva. Além disso, o Monitor fornece informações sobre a forma como a educação contribui para combater as desigualdades e promover a inclusão social.

Monitor da Educação e da Formação 2023 (ferramenta de relatório por país)

O Monitor da Educação e da Formação é o relatório anual da Comissão Europeia sobre os sistemas de educação e formação da UE e os seus progressos na consecução dos objetivos a nível da UE, que foram adoptados no âmbito da Resolução do Conselho de 2021 relativa a um quadro estratégico para a cooperação europeia no domínio da educação e da formação rumo ao Espaço Europeu da Educação (Comissão Europeia 2023b).

Além disso, existem diretrizes globais sobre educação inclusiva para promover ambientes em que as necessidades de todos os alunos sejam satisfeitas. Estas diretrizes, baseadas na investigação e nas melhores práticas, visam melhorar a inclusão educativa. Para aqueles que procuram ideias e estratégias abrangentes, os seguintes recursos são essenciais:

- **A visão geral da UNICEF** sobre a educação inclusiva lança luz sobre os princípios e práticas globais que sustentam ambientes de aprendizagem inclusivos.
- **O Guia para Sistemas e Políticas de Educação Inclusiva para Deficientes em Países de Rendimento Baixo e Médio** oferece abordagens práticas para a integração de crianças com deficiência em ambientes educativos regulares.

A crescente prevalência de soluções digitais na vida cotidiana impulsiona a necessidade de uma mudança sistêmica baseada na transformação digital em geral e, mais especificamente, nos sistemas de educação inclusiva.

A Agência Europeia para as Necessidades Especiais e a Educação Inclusiva (a Agência) afirma que a visão final dos sistemas de educação inclusiva é garantir que todos os alunos de qualquer idade tenham oportunidades educativas significativas e de elevada qualidade na sua comunidade local, ao lado dos seus amigos e colegas. Isto também requer uma mudança sistêmica que considere todos os níveis do sistema educativo.

O Plano de Ação para a Educação Digital da Comissão Europeia (2021-2027) define várias ações para promover a educação inclusiva. Estas incluem abordagens de aprendizagem combinada, orientações éticas para a IA e os dados no ensino e a promoção da literacia digital para combater a desinformação

Compreender o sistema de educação inclusiva

O desenvolvimento de um sistema inclusivo implica uma mudança de visão da criança com deficiência ou necessidades educativas especiais como o problema para a visão do sistema educativo como algo que deve ser reforçado para melhor servir a criança. Exige um forte empenhamento do governo local, dos ministérios, dos administradores, dos professores, dos pais e dos cidadãos (Hayes e Bulat 2017, 14).

Tal como referido pela Unicef (2017), **a educação inclusiva melhora a aprendizagem de todas as crianças** - tanto as que têm como as que não têm deficiência - promove a compreensão, reduz os preconceitos e reforça a integração social e garante que as crianças com deficiência estão equipadas para trabalhar e contribuir económica e socialmente para as suas comunidades (Unicef 2017, 2).



Embora existam muitos obstáculos à implementação da educação inclusiva, **a integração ponderada das tecnologias digitais pode melhorar o processo de ensino e aprendizagem**, melhorar a acessibilidade para aqueles que dela necessitam e oferecer experiências de aprendizagem mais personalizadas. Se utilizadas de forma adequada, as **ferramentas digitais podem contribuir para sistemas educativos mais inclusivos** (OCDE 2023, 14).

Nos últimos anos, o rápido avanço da tecnologia, juntamente com mudanças de atitudes e políticas destinadas a promover oportunidades educativas mais equitativas para todos, criou novas prioridades e exigências para a educação digital inclusiva e a aprendizagem mista. Esta questão está também no centro da iniciativa política Plano de Ação para a Educação Digital (2021-2027) da União Europeia, que “oferece uma visão estratégica a longo prazo para uma educação digital europeia de elevada qualidade, inclusiva e acessível (EASNIE 2023C, 9).

A **Agência Europeia para as Necessidades Especiais e a Educação Inclusiva** é uma organização independente que funciona como plataforma de colaboração para os ministérios da educação dos seus países membros, dos quais fazem parte a Eslovénia, Espanha, Portugal, Polónia, Alemanha e Bulgária (EASNIE 2023).

O seu trabalho centra-se principalmente no apoio ao desenvolvimento de sistemas educativos inclusivos para garantir o direito de todos os alunos a oportunidades educativas inclusivas e equitativas, que aumentem as suas oportunidades de vida e as suas possibilidades de participar ativamente na sociedade.

O seu relatório sobre a educação digital inclusiva examina a necessidade de a educação inclusiva e a transformação digital serem consideradas de forma inter-relacionada. Analisa a investigação, as políticas, as tendências práticas e os pontos de vista dos especialistas, dando uma panorâmica dos desenvolvimentos e destacando as questões da educação digital inclusiva que ainda têm de ser abordadas.

A visão da educação inclusiva (e digital):

- Envolve todos os níveis do sistema educativo - desde o individual (alunos e professores), ao organizacional (escolas), até ao nível regional ou nacional;
- Aborda a inclusão, a exclusão, a digitalização e o fosso digital como questões transversais interligadas e interdependentes;
- Está ancorado nas estruturas do sistema educativo para promover sistemas educativos resilientes que ofereçam oportunidades de educação equitativas para todos os alunos;
- Baseia-se na transformação digital que vai muito além da mera aplicação de tecnologias digitais na educação (EASNIE 2022, 1).

O que é necessário fazer para permitir uma educação inclusiva?



Para atingir o objetivo da educação inclusiva - mesmo digital - a Unicef (2017) sugere o cumprimento dos seguintes requisitos:

- **Compromisso e investimentos dos ministérios da educação** - é preciso tempo e dinheiro para mudar os sistemas.
- **Apoio a professores e alunos** - os professores precisam de formação e orientação, e os alunos precisam de receber serviços para ultrapassar as barreiras à aprendizagem.
- **Promoção do respeito pela diversidade e da aprendizagem inclusiva** - são necessárias ações para desafiar as atitudes negativas e os preconceitos contra as crianças com deficiência. Expectativas elevadas em relação a todos os alunos - os professores precisam de investir e apoiar todas as crianças.
- **Ambientes seguros e inclusivos** - as crianças não podem aprender se tiverem medo dos professores ou do bullying de outras crianças.
- **Parcerias entre pais, organizações de pessoas com deficiência e escolas** - a educação inclusiva beneficiará da maior experiência e conhecimentos possíveis.
- **Sistemas para monitorizar o progresso** - é vital medir se a situação está a melhorar e, se não estiver, que outras mudanças são necessárias (Unicef 2017, 3).

A utilização das tecnologias digitais de uma forma que inclua toda a gente beneficia muitas pessoas, como alunos, professores, pais e comunidades locais. Os professores, em particular, consideram a tecnologia muito útil porque lhes facilita a participação em sessões de formação online, a ligação online com outros professores e a redução da sua carga de trabalho. Por exemplo, com a ajuda de ferramentas como a análise da aprendizagem e a inteligência artificial, os professores podem gerir as suas salas de aula de forma mais eficiente. Isto significa que têm de despender menos tempo em tarefas repetitivas, o que lhes dá mais tempo para outras atividades importantes (resumido após OCDE 2023, 29).

A formação de professores e funcionários e o desenvolvimento profissional contínuo são cruciais para a implementação bem sucedida da educação digital inclusiva. No domínio da educação, é essencial que tanto as políticas como as práticas tenham em conta os fatores-chave que influenciam o envolvimento dos alunos na aprendizagem digital:

- Em primeiro lugar, é necessário reconhecer e sensibilizar para o facto de alguns alunos poderem estar em risco de ficar para trás, especialmente em ambientes de aprendizagem digital. Isto inclui compreender como os antecedentes de um aluno - como as suas deficiências ou necessidades educativas especiais - podem afetar a sua capacidade de participar plenamente na educação digital.
- Em segundo lugar, é importante garantir que todos os alunos tenham não só acesso à educação digital, mas também a oportunidade de participar ativamente e até de contribuir para a criação de ferramentas digitais que apoiem a sua aprendizagem. Os conhecimentos e competências inexplorados que os alunos, juntamente com as suas famílias e amigos possuem, podem ser inestimáveis para moldar e aperfeiçoar as novas tecnologias educativas.

O relatório sobre a educação digital inclusiva sugere que os professores necessitam frequentemente de mais competências na utilização de ferramentas digitais. É importante para a sua formação e aprendizagem contínua melhorar regularmente estas competências. Devem saber como utilizar a tecnologia e como escolher os materiais de aprendizagem digitais corretos. Também precisam de criar espaços de aprendizagem que funcionem para todos os alunos, tendo em conta os gostos, capacidades ou pontos fortes de cada um. Quando os professores trazem ferramentas digitais para a sala de aula, têm de pensar cuidadosamente sobre o que é bom e o que é mau na utilização destas ferramentas, por exemplo, a forma como tratam a informação dos alunos e o que é necessário para funcionarem corretamente.

Ao criar e aplicar programas de educação inclusiva, os profissionais devem compreender as subtilezas da deficiência e os recursos necessários para uma educação justa e de alta qualidade para os alunos com deficiência. O método mais eficaz para compreender as complexidades e as exigências da comunidade de deficientes é colaborar e envolver-se com as Organizações de Pessoas com Deficiência (OPD).

O envolvimento dos pais e da comunidade em geral (assistentes sociais, animadores de juventude, tutores, etc.) é essencial para apoiar a educação inclusiva. Tal como referido pela OCDE (2023), a tecnologia na educação estende os seus benefícios para além da sala de aula, melhorando as ligações e a comunicação entre os pais, as escolas e a comunidade em geral. Apoia uma maior colaboração, facilitando o envolvimento dos pais com as escolas através de ferramentas digitais.

Por exemplo, os serviços de tradução digital ajudam os falantes de línguas não maternas a participar mais plenamente, e as reuniões virtuais podem ultrapassar barreiras logísticas como os cuidados infantis, os horários de trabalho e os problemas de transporte. No entanto, continuam a existir desafios, como o tempo limitado dos pais devido ao trabalho e às obrigações familiares, em particular nas famílias monoparentais, e a falta de competências digitais, que pode dificultar o apoio efetivo à aprendizagem digital das crianças.

Para que as ferramentas digitais sirvam verdadeiramente as necessidades dos seus utilizadores, incluindo pais e professores, é crucial ter em conta o seu feedback durante o desenvolvimento e a monitorização, visando resultados educativos equitativos e inclusivos (resumido após OCDE 2023, 30).

Os professores precisam do apoio das suas escolas para obterem a formação e o aconselhamento corretos. É importante que todos os envolvidos - professores, diretores, pessoal escolar, comunidade, autoridades educativas, legisladores e famílias - trabalhem em conjunto. Isto ajuda a descobrir quais os sistemas e ferramentas digitais de que cada aluno necessita. Embora existam formas oficiais de estes grupos partilharem ideias, estão a utilizar cada vez mais as redes sociais para falarem uns com os outros (EASNIE 2023c, 3).

São necessários programas de formação abrangentes que cubram uma vasta gama de tópicos, incluindo a compreensão dos diferentes tipos de deficiência, estratégias de comunicação eficazes e métodos de ensino adaptados. O pessoal também deve receber formação sobre a utilização de tecnologias de apoio e sobre a forma de modificar os materiais curriculares para responder às diversas necessidades. Além disso, a promoção de uma mentalidade inclusiva e de uma compreensão empática entre os educadores e o pessoal é essencial para criar um ambiente de aprendizagem favorável e acolhedor para todos os alunos.

O EASNIE sugere que, no que respeita à digitalização, a pandemia de COVID-19 demonstrou que a educação digital e inclusiva promove uma maior resiliência do sistema. As organizações que se tinham preparado para a educação digital inclusiva antes da COVID-19 também parecem ter-se saído melhor na crise.

Resumo

Para resumir tudo o que foi apresentado até agora, aconselhamos as seguintes ações para garantir uma educação digital inclusiva:

1. Adaptação do acesso à educação

Objetivo: Personalizar as experiências de educação digital para satisfazer as necessidades únicas de cada aluno, o que garantirá que ninguém é deixado para trás.

Ações:

- Implementar tecnologias de aprendizagem adaptativas que se ajustem ao ritmo e estilo de aprendizagem de cada aluno.
- Oferecer uma gama de formatos de conteúdos acessíveis (texto, vídeo, simulações interativas, etc.) para diferentes capacidades e preferências, o que garantirá um percurso de aprendizagem personalizado para cada aluno envolvido.

Dica:

A European Schoolnet, uma rede de 34 Ministérios da Educação europeus, fornece recursos inovadores de ensino e aprendizagem para promover a educação digital e inclusiva em toda a Europa. Visitar a European Schoolnet: <https://www.europeanschoolnetacademy.eu/>

2. Fornecer formação e recursos adequados aos educadores

Objetivo: Os educadores devem ter formação abrangente e uma variedade de recursos TIC para ensinar eficazmente alunos com necessidades e preferências de aprendizagem diversas num ambiente digital. Devem ser capazes de utilizar eficazmente pelo menos alguns dos recursos apresentados.

Ações:

- Desenvolver e/ou proporcionar o acesso a programas de desenvolvimento profissional centrados em estratégias de ensino inclusivas e ferramentas digitais. O educador deve escolher qual dos recursos apresentados é mais adequado para o aluno ou grupo de alunos específico.
- Encontrar recursos digitais e materiais educativos relevantes e adaptáveis que atendam a um amplo espectro de estilos e necessidades de aprendizagem.

Dicas:

A Academia de Professores da School Education Gateway oferece cursos e materiais de desenvolvimento profissional online e gratuitos para professores sobre vários tópicos, incluindo a educação inclusiva. Visite a sua página Web: <https://www.teacheracademy.eu/>

- O Coursera oferece cursos sobre práticas de ensino e aprendizagem inclusivas (<https://www.coursera.org/>) que os educadores podem utilizar para melhorar as suas competências na abordagem das diversas necessidades de aprendizagem.

3. Prestar apoio financeiro às plataformas de aprendizagem digital

Objetivo: As instituições de ensino devem garantir um apoio financeiro contínuo e adequado às plataformas de aprendizagem digital, a fim de assegurar atividades e serviços digitais totalmente inclusivos (independentemente do contexto socioeconómico de um estudante ou de um grupo de estudantes).

Ações:

- Defender modelos de financiamento que dêem prioridade à inclusão na educação digital.
- Procurar plataformas digitais, que sejam acessíveis ao grupo de aprendizagem.
- Implementar estratégias para o desenvolvimento sustentável de ambientes de aprendizagem digital inclusivos.
- As estruturas de financiamento têm de ser ajustadas para garantir que as escolas que aceitam alunos com necessidades especiais recebem o apoio financeiro adicional necessário.

Sugestões:

- O Portal da Educação Escolar, apoiado pela Comissão Europeia, oferece uma plataforma para os professores encontrarem e partilharem recursos e formação, apoiando a educação digital inclusiva sem qualquer custo: <https://school-education.ec.europa.eu/en>
- O Google for Education (<https://edu.google.com/>) oferece ferramentas gratuitas e de baixo custo que as escolas podem utilizar para melhorar a aprendizagem, a colaboração e a comunicação entre alunos de todas as origens.

4. Capacitar os pais

Objetivo: Ajudar os pais a apoiarem o direito dos seus filhos a serem incluídos e a aprenderem ao lado de todos os outros nas salas de aula virtuais e noutras plataformas digitais.

Ações:

- Fornecer informações e recursos (gratuitos) aos pais sobre os direitos à educação inclusiva e apresentar as possibilidades que os ambientes de aprendizagem digital oferecem aos seus filhos.
- Organizar workshops e grupos de apoio (por assistentes sociais, animadores de juventude, tutores, etc.) para capacitar os pais a utilizar e conhecer melhor os sistemas de educação digital e apresentar-lhes as práticas inclusivas.

Hints:

▪ O portal **Better Internet for Kids (BIK)**, financiado pela Comissão Europeia, oferece recursos e eventos destinados a melhorar a literacia digital das crianças, incluindo recursos para os pais ajudarem a orientar as actividades em linha dos seus filhos.

Sítio Web: <https://www.betterinternetforkids.eu/practice/youth>

▪ A **Agência Europeia para as Necessidades Especiais e a Educação Inclusiva** oferece conselhos e recursos aos pais para apoiar a educação inclusiva, incluindo ferramentas de aprendizagem digital. Visite a sua página para obter mais informações e materiais: <https://www.european-agency.org/>

5. Envolvimento da comunidade na educação digital

Objetivo: Promover uma abordagem à escala da comunidade (professores, tutores, animadores de juventude, assistentes sociais, etc.) para uma educação digital inclusiva, incentivando a colaboração entre todas as partes interessadas em todos os domínios necessários.

Ações:

- Criar fóruns e plataformas colaborativas para que as partes interessadas acima mencionadas contribuam para a conceção, a prestação e o acompanhamento da educação digital inclusiva.
- Incentivar processos participativos de tomada de decisão que incluam vozes de toda a comunidade educativa.

Dicas:

- eTwinning é uma plataforma para professores na Europa que promove a colaboração em projetos educativos, incluindo os centrados na educação inclusiva. Professores, animadores de juventude, educadores, pais e alunos podem trabalhar em conjunto em projetos que promovam a aprendizagem digital: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>

Sugestões para uma implementação efetiva:

- Rever e atualizar regularmente os programas e recursos de formação para garantir que continuam a ser relevantes e eficazes.
- Estabelecer parcerias com partes interessadas locais e nacionais e organizações educativas para melhorar a qualidade e a acessibilidade das ferramentas de aprendizagem digital.
- Apenas tornar as tecnologias digitais acessíveis não garantirá, por si só, uma educação igualitária. Os professores, os pais e outras partes interessadas têm de se certificar de que as crianças possuem competências adequadas para utilizar os recursos digitais e manter a sua motivação elevada.
- Experimente utilizar plataformas de redes sociais e outras ferramentas de comunicação para aumentar a sensibilização, partilhar ideias e construir uma comunidade de apoio para uma educação digital inclusiva eficaz.
- Implemente mecanismos de feedback (questionários, reflexões após cada aula, etc.) para avaliar continuamente a eficácia das práticas inclusivas que foram utilizadas e fazer os ajustes necessários.
- Os jovens têm muitas vezes dificuldade em comunicar verbalmente, por isso é melhor observar o seu comportamento em vez de atribuir rapidamente as suas ações à sua condição. Podem estar a sofrer um trauma ou a enfrentar um período de stress involuntário.
- Algumas pessoas, quando se sentem emocionalmente vulneráveis, sentem-se compelidas a gerir algo no seu ambiente físico, e esperar que elas expressem isso verbalmente é pouco provável que seja eficaz.
- Ao comunicar com jovens com deficiências intelectuais, seja adaptável e deixe-os assumir a liderança sempre que se sentirem confortáveis para promover o seu sentido de independência. Ouvir, respeitar e validar os seus sentimentos pode ajudá-los a passar de um potencial estado de defesa silenciosa para um estado de progresso.

Conclusão

A educação digital inclusiva é uma forma fundamental de tornar a educação justa e variada, não só na Europa, mas em todo o mundo. Esta análise pormenorizada da educação inclusiva mostra como é crucial utilizar ferramentas digitais e outros métodos para ajudar todos os alunos. Alterando a forma como a educação é ministrada para se adaptar às diferentes necessidades, formando professores especificamente, apoiando financeiramente a aprendizagem digital e envolvendo a comunidade, o objetivo é garantir que todos os alunos recebem o apoio de que necessitam. Este método não ajuda apenas os alunos que precisam de apoio adicional, mas melhora a aprendizagem de todos. Leva a uma maior apreciação das diferenças de cada um nas escolas e noutros ambientes de aprendizagem.

Como já foi referido, o compromisso com a educação digital inclusiva exige esforços concertados de todas as partes interessadas, incluindo decisores políticos, educadores, pais e a comunidade em geral (animadores de juventude, tutores, ONG, etc.). As políticas e práticas discutidas neste capítulo refletem um reconhecimento crescente da importância da inclusão e da diversidade na definição do futuro da educação. Através da avaliação contínua, da colaboração e da adoção da transformação digital, podemos avançar para um cenário educativo em que todos os alunos têm a oportunidade de ter sucesso e prosperar num ambiente de apoio e inclusivo. Esta visão da educação não é apenas um objetivo, mas uma base necessária para a construção de uma sociedade mais inclusiva, conhecedora e coesa.

As Diretrizes do projeto AMOR para a Educação Inclusiva definem resultados de aprendizagem e orientações específicas que permitem aos educadores servir melhor as necessidades dos jovens com deficiência, necessidades educativas especiais (NEE) e outras, promovendo assim a sua integração na sociedade, crescimento pessoal e saúde psicológica. Com a nossa abordagem, não só tentamos dar resposta às necessidades educativas dos alunos com várias (des)capacidades, como também tentamos melhorar a qualidade global da educação, em conformidade com os Objectivos de Desenvolvimento Sustentável, especialmente o Objetivo 4, que salienta a educação inclusiva e equitativa de qualidade para todos.

As Diretrizes sugerem uma abordagem abrangente para tornar a educação mais acessível a todos. Ao fazê-lo, garantirão que os alunos de todas as capacidades sejam plenamente incluídos no seu percurso educativo.

Referências e recursos

- Comissão Europeia 2023a <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/inclusive-education>
- Cecilia Azorín & Mel Ainscow (2018): Guiding schools on their journey towards inclusion, Revista Internacional de Educação Inclusiva, DOI: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13603116.2018.1450900>
- KOSI, Tadeja, 2020, Orientações para o trabalho com alunos com dificuldades de aprendizagem que são mais lentos a adquirir conhecimentos em biologia no ensino básico. Tese de mestrado. Recuperado em 20 de março de 2024. <http://pefprints.pef.uni-lj.si/6180/>.
- Comissão Europeia 2023b <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor-2023/en/comparative-report/chapter-3.html#equity-and-inclusion>
- Euridyce 2023: Promover a diversidade e a inclusão nas escolas da Europa: https://www.eurydice.si/publikacije/Promoting-diversity-and-inclusion-in-schools-in-Europe_EN.pdf
- Nações Unidas. (2016b). Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4. Recuperado em 21. 3. 2023, de <https://sustainabledevelopment.un.org/sdg4>
- Unicef. 2017. Incluir crianças com deficiência numa aprendizagem de qualidade: o que é preciso fazer? Recuperado em 18. 3. 2024: https://www.unicef.org/eca/sites/unicef.org.eca/files/IE_summary_accessible_220917_brief.pdf
- EASNIE 2023a: Política de educação digital: https://www.european-agency.org/sites/default/files/Inclusive_Digital_Education_Policy_Brief_EN.pdf
- EASNIE 2023b: <https://www.european-agency.org/about-us>
- EASNIE 2023c: https://www.european-agency.org/sites/default/files/Inclusive_Digital_Education.pdf
- OCDE. 2023. Equidade e inclusão digital na educação: Uma panorâmica das práticas e políticas nos países da OCDE. [https://one.oecd.org/document/EDU/WKP\(2023\)14/en/pdf](https://one.oecd.org/document/EDU/WKP(2023)14/en/pdf)
- <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor-2022/en/country-reports/slovenia.html>



A.M.O.R.

Advanced Measurements of Responses to the Challenges of Social Skills development in a digital era



CAPÍTULO 3



O Capítulo 3 do Manual AMOR consiste numa coleção de ferramentas baseada nos resultados do WP2 e utiliza os indicadores recentemente desenvolvidos para avaliar as ferramentas do WP2. Assim, fornece um “kit inicial” aprovado de ferramentas prontas a utilizar pelo pessoal docente e pelos alunos para apoiar a melhoria das competências para uma participação social ativa dos jovens, especialmente com deficiências e NEE. As ferramentas apresentadas são acessíveis, auto-explicativas e fáceis de utilizar, e estão divididas em duas categorias: Energizadores e atividades interculturais inclusivas.

Os energizadores são normalmente exercícios ou jogos curtos e envolventes concebidos para aumentar os níveis de energia dos alunos, melhorar a concentração e criar um ambiente de aprendizagem positivo e ativo. Estas atividades são normalmente rápidas, durando entre alguns minutos e cerca de 10 minutos, e podem ser físicas, mentais ou uma mistura de ambas. São muitas vezes utilizadas entre as aulas ou durante as transições para ajudar os alunos a reencontrarem-se, a reintegrarem-se e a estarem prontos para a tarefa seguinte.

Os principais objetivos dos energizadores incluem:

- Recarregar os alunos: Proporcionam uma pausa rápida para refrescar a mente e o corpo dos alunos, especialmente durante longos períodos de permanência ou concentração.
- Melhorar a concentração: Ao estimular o movimento ou a interação, os energizadores podem ajudar a reorientar a atenção e a melhorar o desempenho cognitivo.
- Desenvolver competências sociais: Muitas atividades dos energizadores envolvem trabalho de grupo, o que pode promover o trabalho de equipa, a comunicação e interações sociais positivas.
- Criar uma atmosfera positiva: Os energizadores são muitas vezes divertidos e leves, contribuindo para um ambiente alegre e inclusivo na sala de aula.

No que diz respeito às ferramentas/atividades interculturais inclusivas, estas referem-se a estratégias, exercícios ou recursos concebidos para promover a compreensão, o respeito e a valorização das diversas origens culturais dos alunos. Estas ferramentas e atividades visam criar um ambiente inclusivo onde todos os alunos se sintam valorizados e reconhecidos, independentemente das suas origens culturais, étnicas ou linguísticas. São utilizados para promover a competência intercultural, reduzir preconceitos e incentivar interações positivas entre alunos de culturas diferentes.

Os principais aspetos das ferramentas/atividades interculturais inclusivas incluem

- **Celebrar a diversidade:** Estas atividades realçam e celebram as contribuições culturais únicas de cada aluno, criando um sentimento de orgulho e pertença.
- Desenvolver a consciência cultural: Ajudam os alunos a aprender e a refletir sobre a sua própria cultura e a dos outros, promovendo a empatia, a curiosidade e a abertura de espírito.

- 
- Incentivar a interação e o diálogo: Muitas atividades foram concebidas para facilitar o diálogo e a interação entre alunos de diferentes origens culturais, encorajando-os a partilhar experiências e a aprender uns com os outros.
 - Reduzir estereótipos e preconceitos: Estas ferramentas têm como objetivo desafiar estereótipos e preconceitos, expondo os alunos a diversas perspectivas e promovendo o pensamento crítico.
 - De um modo geral, estas ferramentas e atividades fazem parte integrante da criação de um ambiente de aprendizagem que respeita e valoriza a diversidade, apoia a inclusão e prepara os alunos para prosperarem num mundo multicultural.
- 

02 Energizadores

Energizador 1 | Rede rápida

TÓPICO PRINCIPAL: Criar ligações e melhorar as competências sociais

OBJETIVOS:

- Melhorar a capacidade dos participantes para se apresentarem e iniciarem uma conversa.
- Fomentar a escuta ativa e a capacidade de comunicação eficaz.
- Criar oportunidades para os participantes conhecerem e estabelecerem contatos com novas pessoas.
- Incentivar a formação de novas amizades e contatos profissionais.
- Aumentar a confiança dos participantes em contextos sociais e em falar em público.
- Assegurar que todos os participantes se sintam incluídos e valorizados no grupo.
- Promover um ambiente inclusivo onde todos têm a oportunidade de partilhar e ser ouvidos.
- Estabelecer as bases para futuros trabalhos de equipa e projetos de colaboração.
- Permitir que os participantes partilhem aspetos da sua cultura e aprendam com os outros.
- Incentivar a apreciação da diversidade e do multiculturalismo.
- Melhorar a capacidade dos participantes de dar prioridade a informações importantes durante interações curtas.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: Mínimo de 20 pessoas

RECURSOS / MATERIAL: Cadeiras e um temporizador

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA:

Introdução (5 minutos)

Boas-vindas e visão geral:

- Cumprimentar os participantes e explicar o objetivo da atividade.
- Descrever brevemente a atividade de Speed Networking.
- Salientar a importância da escuta ativa e do envolvimento com o parceiro.

Regras e instruções:

- Cada par terá 2 minutos para se apresentar e partilhar um facto engraçado.
- Quando o cronómetro tocar, os participantes trocam de parceiro.
- Incentive os participantes a encontrar novos parceiros para cada ronda.

Atividade (30 minutos)

Instalação:

- Disponha as cadeiras aos pares, de frente uma para a outra (se utilizar cadeiras).
- Certifique-se de que todos têm um parceiro para a primeira ronda.

Rondas:

- Ronda 1 (2 minutos):
- Iniciar o cronómetro.
- Os participantes apresentam-se e partilham um facto engraçado.
- Troca de parceiros (1 minuto):
- Sinalizar o fim da ronda.
- Os participantes mudam para um novo parceiro.
- Repetir 10 rondas, assegurando que cada participante conhece 10 pessoas diferentes.

Conclusão (10 minutos)

Discussão em grupo:

- Reúna todos num círculo ou grupo.
- Peça aos participantes que partilhem uma coisa interessante que tenham aprendido sobre outra pessoa.
- Discuta como se sentiram ao conhecer e falar com muitas pessoas diferentes num curto espaço de tempo.

Feedback:

- Incentive os participantes a darem a sua opinião sobre a atividade.
- Pergunte-lhes o que gostaram e o que poderia ser melhorado.

Observações finais:

- Agradecer a todos pela participação.
- Incentivar os participantes a continuar a trabalhar em rede e a estabelecer contactos para além da atividade.

Dicas para o sucesso

Facilitação: Gerir ativamente o tempo e sinalizar claramente quando é altura de mudar de parceiro.

Envolvimento: Incentivar o entusiasmo e a energia positiva para tornar a atividade agradável.

Acessibilidade: Assegurar que a configuração é acessível a todos os participantes, incluindo os portadores de deficiência.

Acompanhamento: Considere a possibilidade de realizar uma atividade ou debate de seguimento para reforçar as ligações estabelecidas.

Variações

Temas: Introduzir temas para cada ronda (por exemplo, passatempos favoritos, experiências de viagem, aspirações profissionais).

Grupos: Se o grupo for grande, divida-o em grupos mais pequenos para garantir interações mais significativas.

TÓPICO PRINCIPAL: Utilizar o Bingo quebra-gelo para criar uma comunidade na sala de aula e melhorar a interação entre os alunos.

OBJETIVOS:

- Ajudar os alunos a conhecerem-se uns aos outros de uma forma divertida e cativante.
- Incentivar os alunos a interagir e a comunicar com colegas com quem não falam habitualmente.
- Criar uma atmosfera positiva e inclusiva na sala de aula.
- Energizar os alunos e prepará-los para as atividades de aprendizagem.

DIMENSÃO SUGERIDA DO GRUPO: Toda a turma ou grupos de 10-20 alunos.

RECURSOS / MATERIAL:

- Cartões de bingo com diferentes sugestões para quebrar o gelo (por exemplo, “Encontre alguém que tenha viajado para outro país”, “Encontre alguém que tenha um animal de estimação”)
- Canetas ou lápis para cada aluno

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA:

1. Preparação:

Criar cartões de bingo: Preparar cartões de bingo com diferentes sugestões. Certifique-se de que cada cartão contém uma combinação diferente de sugestões.

Distribuir materiais: Distribua um cartão de bingo e uma caneta ou lápis a cada aluno.

2. Introdução:

Explicar a atividade: Explique aos alunos que vão jogar ao Bingo do Quebra-gelo. O objetivo é completar os seus cartões de bingo, encontrando colegas que correspondam às instruções.

Estabelecer regras básicas: Estabeleça regras básicas para o exercício, tais como respeito e ouvir os outros.

3. Realizar o exercício:

Iniciar o jogo: Permita que os alunos se desloquem pela sala de aula e interajam uns com os outros. Os alunos devem perguntar aos colegas se correspondem a alguma das instruções do seu cartão de bingo.

Marcação dos cartões: Quando um aluno encontra um colega que corresponde a uma pista, deve assinar ou rubricar o quadrado correspondente no seu cartão de bingo.

4. Conclusão:

Terminar o jogo: O jogo pode terminar quando um aluno preenche uma linha, coluna ou diagonal inteira (semelhante ao bingo normal) ou quando o limite de tempo definido é atingido.

Resumo: Reúna os alunos e discuta o que aprenderam sobre os seus colegas. Realce os factos interessantes ou surpreendentes que descobriram.

<https://www.mentimeter.com/>

O Mentimeter é uma excelente ferramenta digital que torna as apresentações interessantes e acessíveis a todos. Inclui elementos interactivos, como sondagens em direto, questionários, nuvens de palavras e sessões de perguntas e respostas, que ajudam os participantes a manterem-se envolvidos e a fazerem apresentações dinâmicas. Além disso, o mentimeter inclui funcionalidades de acessibilidade, como compatibilidade com leitores de ecrã, modo de alto contraste, navegação por teclado, texto alternativo para imagens e tamanhos de letra ajustáveis, garantindo que é acessível a utilizadores com deficiências visuais e outras necessidades.

Com a sua interface de fácil utilização e um forte compromisso com a inclusão, o mentimeter permite que indivíduos de todas as capacidades participem e contribuam de forma significativa. Funciona sem problemas em vários dispositivos, incluindo smartphones, tablets e computadores, garantindo a participação total de todos os participantes. Isto faz do mentimeter a escolha ideal para criar apresentações envolventes e inclusivas, especialmente para jovens trabalhadores e audiências jovens.

Para garantir que todos possam participar, compreender e contribuir para todas as apresentações do mentimeter, foi compilado um guia para a criação de apresentações acessíveis e inclusivas. Pode encontrar informações detalhadas sobre acessibilidade e descarregar o vpat para menti.com em www.mentimeter.com/accessibility. No menu de definições, também pode encontrar uma verificação de acessibilidade, onde pode ver até que ponto a sua apresentação é inclusiva e obter recomendações sobre como melhorá-la.

Caraterísticas de acessibilidade:

- Respostas de texto em tempo real: para alunos não verbais ou com dificuldades na fala.
- Participação anónima: reduz a ansiedade dos alunos que não se sentem à vontade para partilhar publicamente.
- Compatibilidade com vários dispositivos: garante que todos os alunos podem participar utilizando o seu dispositivo preferido.
- Auxílios visuais: as nuvens de palavras e as sondagens visuais ajudam os alunos com dificuldades de aprendizagem.

PRINCIPAL TÓPICO: Diversidade cultural e inclusão

OBJETIVOS:

- Promover a consciencialização e a compreensão cultural entre os alunos.
- Fomentar a inclusão e assegurar a participação de todos os alunos, incluindo os que têm deficiências e necessidades educativas especiais.
- Criar um ambiente envolvente e dinâmico para a partilha de antecedentes culturais.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: 10-15 participantes

RECURSOS / MATERIAL:

- Conta Mentimeter (educador)
- Dispositivos para cada aluno (smartphone, tablet ou computador)
- Ligação à Internet

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA:

A atividade, designada “mosaico cultural”, foi concebida para ser uma forma inclusiva e envolvente de os alunos partilharem e aprenderem sobre diferentes culturas. Utiliza o Mentimeter para facilitar a interação e garantir que a voz de todos os alunos é ouvida, independentemente da sua capacidade de comunicar verbalmente ou do seu nível de conforto em ambientes de sala de aula tradicionais.

Começamos por criar uma nuvem de palavras no Mentimeter, onde os alunos podem enviar palavras ou frases que descrevam a sua cultura. Encorajamo-los a pensar em comida, tradições, feriados, vestuário, línguas, etc.

À medida que os alunos enviam as suas entradas, a nuvem de palavras vai-se povoando em tempo real, criando uma representação visual das diversas culturas existentes na sala de aula. (10 min.)

Depois, criamos uma série de perguntas de sondagem sobre diferentes práticas culturais, por exemplo:

- “Qual é uma saudação comum na vossa cultura?”
- “Qual é a comida tradicional de que mais gostas?”
- “Qual é um feriado importante na sua cultura?”

Cada pergunta deve ter respostas de escolha múltipla ou uma opção para os alunos escreverem as suas respostas. (5 min.)

Utilize a funcionalidade de perguntas e respostas do Mentimeter para que os alunos enviem anonimamente perguntas sobre as culturas dos seus pares.

Sondagens e nuvens de palavras: comece a aula com uma sondagem ou uma atividade de nuvem de palavras em que os alunos possam partilhar as suas ideias ou experiências sobre um determinado tópico. Isto pode ajudar a criar um sentido de comunidade e a deixar os alunos mais à vontade.

Atividade de mosaico cultural (20 minutos):

- Introdução (3 minutos): explicar o objetivo da atividade, realçando a diversidade cultural e a inclusão.
- Nuvem de palavras: “Descreva a sua cultura” (7 minutos): os alunos utilizam o Mentimeter para enviar palavras ou frases que descrevam a sua cultura, criando uma nuvem de palavras em tempo real que mostra a diversidade da sala de aula.
- Sondagem: “práticas culturais” (5 minutos): realizar sondagens sobre práticas culturais com perguntas sobre saudações comuns, comidas tradicionais favoritas e feriados importantes, utilizando respostas de escolha múltipla ou escritas.
- PERGUNTAS E RESPOSTAS: “ask about cultures” (5 minutos): os alunos enviam anonimamente perguntas sobre as culturas dos seus colegas utilizando a funcionalidade de perguntas e respostas do Mentimeter e as perguntas selecionadas são discutidas na aula, promovendo o diálogo e a curiosidade.

Energizador 4 | Kahoot! - Construção de equipas

<https://kahoot.it/>

Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem dinâmica baseada em jogos que revoluciona os métodos tradicionais de educação e formação, transformando-os em experiências interactivas e envolventes. Lançada em 2013, Kahoot! tornou-se rapidamente uma das favoritas nas salas de aula, ambientes de formação empresarial e não só. A plataforma permite aos utilizadores criar, partilhar e participar em questionários de escolha múltipla, discussões e inquéritos, tornando a aprendizagem divertida e eficaz. As principais características incluem uma interface fácil de utilizar, questionários personalizáveis com temas e integração de meios de comunicação, e vários modos, tais como os modos em direto, individualizado e de equipa. O Kahoot! também dá ênfase à acessibilidade, oferecendo compatibilidade com leitores de ecrã, navegação por teclado, tamanhos de texto ajustáveis, opções de contraste de cores e suporte multilingue, garantindo a inclusão de todos os participantes.

As vantagens da plataforma são múltiplas, aumentando o envolvimento e a retenção através da gamificação e de conteúdos interactivos. Fornece feedback em tempo real e análises detalhadas, permitindo aos educadores e formadores avaliar o desempenho e identificar áreas a melhorar. A versatilidade do Kahoot! torna-o adequado para vários níveis de ensino e contextos profissionais, integrando-se facilmente com sistemas de gestão da aprendizagem como o Google Classroom e o Microsoft Teams. A segurança e a privacidade também são prioritárias, com medidas rigorosas de proteção de dados em vigor. No geral, o Kahoot! promove um ambiente de aprendizagem divertido e inclusivo, ajudando os participantes de todas as idades e capacidades a ligarem-se, colaborarem e aprenderem eficazmente.

TÓPICO PRINCIPAL: Introdução à aula ou oficina / atividade de formação de equipas

OBJETIVOS:

- Dar energia aos participantes.
- Promover um sentido de comunidade e de ligação.
- Apresentar os participantes uns aos outros de uma forma divertida e envolvente.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: 10-20 participantes

RECURSOS / MATERIAL:

- Um dispositivo com acesso à Internet para cada participante (smartphone, tablet ou computador)
- Um projetor ou ecrã (para apresentar o teste se estiver num local físico)
- Um teste Kahoot! preparado

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA:

A atividade intitulada “Quick fun facts quiz” foi concebida para ser uma forma inclusiva e cativante de os participantes se conhecerem uns aos outros. Utiliza o Kahoot! para facilitar a interação e garantir que a voz de todos é ouvida, independentemente das suas capacidades ou nível de conforto em ambientes tradicionais.

Começamos por criar um questionário Kahoot! com 5 a 7 perguntas ligeiras sobre as preferências e experiências dos participantes, tais como os sabores de gelado favoritos e os destinos de férias de sonho. À medida que os participantes se juntam usando um pino de jogo, podem responder em tempo real, criando uma atmosfera interativa e divertida. (10 min.)

Depois do teste, revemos as perguntas e as respostas em conjunto. Isto inclui destacar respostas interessantes ou engraçadas e encorajar os participantes a partilhar mais sobre as suas escolhas. Este passo promove o debate e ajuda a criar ligações entre os participantes. (5 min.)

Utilize as funcionalidades de discussão do Kahoot! para permitir que os participantes enviem perguntas ou comentários durante a atividade. Selecione alguns para discutir, promovendo uma maior interação e envolvimento.

Atividade de teste rápido sobre factos divertidos (20 minutos):

Introdução (3 minutos): Explicar o objetivo da atividade, dando ênfase à construção da comunidade e à inclusão.

- Questionário: “conheça-o” (5 minutos): Os participantes utilizam o Kahoot! para responder a perguntas divertidas sobre as suas preferências e experiências, criando uma sessão interativa animada.
- Debate: “partilhar e ligar” (10 minutos): Reveja os resultados do questionário em conjunto, destacando as respostas interessantes e incentivando a partilha, para promover ligações e criar uma comunidade.
- PERGUNTAS E RESPOSTAS: “perguntar e aprender” (2 minutos): Os participantes apresentam perguntas ou comentários sobre a atividade, que são discutidos para promover o diálogo e a interação.

Energizador 5 | Cantar uma canção

TÓPICO PRINCIPAL: Inclusão

OBJECTIVES:

- Desenvolver o trabalho em equipa e as capacidades de comunicação.
- Sensibilizar para a importância da inclusão de uma forma descontraída e lúdica.
- Promover a criatividade.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: 2 pessoas por grupo

RECURSOS / MATERIAL:

- Papel
- Lápis

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA:

- Atribua parceiros aos alunos e peça-lhes que se sentem de frente um para o outro.
- Os parceiros trabalharão para criar uma canção sobre a inclusão e a forma como os alunos aprendem uns com os outros. Pode incluir exemplos específicos de como os alunos se ajudam uns aos outros na sala de aula inclusiva ou formas genéricas de incluir os outros nas atividades.
- Faça com que as equipas escolham uma canção que ambos conheçam a melodia, como “Twinkle, Twinkle Little Star” ou “Happy Birthday”.
- Em seguida, as equipas alternam a criação de versos da canção até esta estar completa.
- Dê a algumas equipas, ou a todas, a oportunidade de partilharem as suas canções com a turma.

(Duração aprox. 30-45 min.)

Exemplo:

Aqui está um exemplo de como pode introduzir a atividade ao som de “Three Blind Mice”.

*Todos vós,
Sim, todos vós.
Trabalharão juntos,
para compor uma canção,
sobre como nos podemos dar todos bem,
e trabalhar como uma equipa durante todo o dia,
Por favor, comecem agora,
Trabalhar em conjunto.*



Energizador 6 | Argila Invisível

PRINCIPAL TÓPICO: Comunicação não-verbal, Inclusão

OBJETIVOS:

Promover a dinâmica de grupo.

Desenvolver competências de comunicação através da linguagem corporal e dos gestos.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: O que o tamanho da sala de aula permitir

RECURSOS / MATERIAL: Argila/argila de modelar

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA:

Informações gerais:

Os jogadores “moldam” barro invisível e os outros jogadores adivinham o que é o objeto.

Este jogo introduz a comunicação não-verbal, como os gestos e a expressão facial, para pessoas que não conseguem comunicar através da linguagem falada.

Os participantes compreenderão que a comunicação é muito mais do que palavras.

Implementação:

- Sente o grupo em círculo e explique que tem um pedaço de barro “invisível”.
- Entregue a um jogador o pedaço de barro invisível e peça-lhe que, em silêncio e rapidamente, molde o barro num objeto.
- Depois, utilizando apenas a expressão facial, os gestos e a linguagem corporal, representa silenciosamente a forma de utilizar o objeto. O resto do grupo pode levantar as mãos quando achar que sabe qual é o objeto.
- Uma vez adivinhado, a pessoa com o barro passa-o ao jogador seguinte no círculo.
- O jogador seguinte pega no barro invisível e esculpe um novo objeto. A atividade continua à volta do círculo.
- Incentive os jogadores a criar objetos cada vez mais invulgares depois de esgotadas as ideias óbvias.
- Deixe os seus jogadores experimentarem o jogo para verem o que conseguem fazer.

Duração: 45 minutos

Energizador 7 | Vozes da Juventude - Envolvimento e defesa da juventude a nível mundial

PRINCIPAL TÓPICO: Envolvimento e defesa da juventude a nível mundial

OBJETIVOS:

- Proporcionar um espaço seguro e inclusivo para os jovens se exprimirem sobre questões como as alterações climáticas, a igualdade de género e os direitos humanos.
- Melhorar a literacia digital e as competências de comunicação, incentivando os jovens a criar e partilhar conteúdos digitais.
- Construir um movimento juvenil global que amplifique as vozes de comunidades sub-representadas e promova a mudança social.
- Ligar jovens de diversas origens, promovendo a compreensão, a empatia e a solidariedade.
- Incentivar o pensamento crítico e opiniões informadas, fornecendo recursos e materiais educativos.

TAMANHO SUGERIDO DO GRUPO: Concebido principalmente para utilização individual, mas pode ser integrado em atividades de grupo em escolas, organizações de jovens ou grupos comunitários. Adequado para grupos que pretendam colaborar em campanhas conjuntas de narração de histórias ou de sensibilização. Os facilitadores podem utilizar a plataforma para actividades de sala de aula ou projetos de envolvimento de jovens baseados na comunidade, incentivando a participação e a reflexão de grupo sobre tópicos partilhados.

RECURSOS / MATERIAL:

- Ferramentas digitais: Acesso a um computador, smartphone ou tablet com ligação à Internet.
- Ferramentas de criação de conteúdo: Orientação sobre como escrever blogues, produzir vídeos, tirar fotografias impactantes e utilizar as redes sociais para a defesa de causas.
- Recursos de aprendizagem: Guias fornecidos pela UNICEF sobre técnicas de sensibilização, dicas para contar histórias e literacia mediática.
- Comunidade de apoio: Acesso a uma rede global de colegas, mentores e jovens ativistas para colaboração e feedback.
- Características da plataforma: Blogues, submissões multimédia, fóruns de discussão e oportunidades de orientação.

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA:

- Registo e orientação: Os jovens participantes criam uma conta na plataforma e exploram os recursos disponíveis e exemplos de histórias impactantes de jovens.
- Desenvolvimento de conteúdo: Os participantes desenvolvem o seu próprio conteúdo - histórias, vídeos, artigos, poemas ou fotografias - centrando-se em questões que lhes interessam.

- **Submissão e publicação:** O conteúdo enviado é revisto para garantir que está em conformidade com as diretrizes da plataforma e o conteúdo aprovado é publicado, chegando a um público global.
- **Envolvimento e feedback:** Após a publicação, os participantes interagem com a comunidade através de comentários, partilha de feedback e participação em debates para expandir as suas perspectivas e aprender com os outros.
- **Promoção contínua:** Os participantes são encorajados a continuar a criar conteúdos e a envolver-se em esforços de promoção, utilizando os recursos da plataforma para planear campanhas, workshops ou eventos.
- **Reconhecimento e crescimento:** As contribuições excecionais podem ser destacadas na plataforma ou nas redes sociais, proporcionando reconhecimento e inspirando um maior envolvimento dos jovens.

TÓPICO PRINCIPAL: Trabalho de equipa e competências de comunicação através de uma atividade física e colaborativa

OBJETIVOS:

- Promover o trabalho em equipa e a inclusão num ambiente de apoio.
- Melhorar as capacidades de comunicação e de resolução de problemas.
- Criar confiança e segurança entre os participantes.
- Promover a empatia e a colaboração num contexto lúdico.

TAMANHO SUGERIDO DO GRUPO: 15-20 PESSOAS

RECURSOS / MATERIAL:

Não são necessários materiais físicos.

Espaço: Uma área espaçosa e segura, sem obstáculos, que permita uma deslocação confortável dos participantes.

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ACTIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA:

O “Nó Humano” é uma atividade de formação de equipas concebida para fomentar a comunicação, a colaboração e a resolução de problemas de uma forma divertida e envolvente. Adaptada a alunos com necessidades especiais, esta atividade centra-se no desenvolvimento de competências sociais e emocionais num ambiente seguro e inclusivo, onde todos podem participar ao seu próprio nível.

Procedimento da atividade:

1. Preparação:

- Divida o grupo em equipas mais pequenas de 6-8 participantes para facilitar a interação.
- Forneça instruções claras, utilizando recursos visuais (por exemplo, diagramas ou demonstrações), se necessário, para garantir que todos compreendem a tarefa.

2. Iniciar a atividade:

- Faça com que cada equipa forme um círculo e certifique-se de que todos os participantes se sentem confortáveis com a dinâmica.
- Explique que o objetivo é desatar um “nó humano”, dando as mãos a duas pessoas que não são adjacentes.

3. Adaptações durante a atividade:

- Permita que os participantes com mobilidade reduzida se juntem segurando numa corda ou fita, simulando ligações de mãos.
- Se necessário, dê mais tempo para que todos possam participar sem se sentirem apressados.
- Ofereça apoio verbal ou físico aos participantes que possam precisar, minimizando a interferência para manter o desafio.

4. Encerramento da atividade:

- Facilite uma reflexão em grupo sobre como os participantes se sentiram durante a atividade, enfatizando o valor da colaboração e do apoio mútuo.

Adaptações específicas para necessidades especiais:

- Apoio visual: Utilizar cartões com passos ou instruções claras.
- Flexibilidade: Permitir que alguns participantes observem ou forneçam orientação verbal se preferirem não estar fisicamente envolvidos.
- Apoio sensorial: Criar um ambiente calmo, sem ruídos fortes, para os participantes sensíveis a estímulos externos.
- Facilitador adicional: Ter um educador adicional disponível para ajudar nos momentos-chave.

Duração:

10-15 minutos (flexível consoante as necessidades do grupo).

Resultados esperados:

Aumento da confiança e das capacidades de trabalho em equipa.

Aumento da participação e do prazer num ambiente inclusivo.

- Melhoria das competências sociais e emocionais.

Notas para o Facilitador:

- Seja flexível e ajuste o ritmo de acordo com as necessidades do grupo.
- Dê um reforço positivo aos esforços de cada equipa, concentrando-se na colaboração e no esforço e não no resultado final.
- Observar e adaptar continuamente a atividade para garantir a participação de todos.

Web: <https://www.theatrefolk.com/blog/collaboration-games-the-human-knot>

Atividade intercultural inclusiva 1 | RV - Ambientes naturais e sociais

NOME DA FERRAMENTA: Utilização da realidade virtual na sala de aula para alunos do espectro do autismo

TÓPICO PRINCIPAL: Ambientes naturais e sociais

OBJETIVOS:

- Explore um ambiente de realidade virtual para melhorar as competências sociais, a integração sensorial e os conhecimentos específicos da disciplina.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: Dependendo do número de auscultadores RV disponíveis

RECURSOS / MATERIAL:

- Fones de ouvido VR
- Dispositivos compatíveis com RV (tablets, smartphones ou computadores)
- Aplicações de RV (aplicações educativas e sensoriais)
- Assentos confortáveis
- Auscultadores com cancelamento de ruído (opcional)
- Horários visuais

Recursos: Diretrizes da NSTA sobre a utilização da realidade virtual

Aplicações de RV recomendadas:

- Nature Treks VR: Uma exploração calmante de diferentes ambientes naturais.
- Autism XR: Concebido especificamente para o treino de competências sociais e experiências sensoriais.
- Google Expeditions: Oferece uma vasta gama de experiências educativas de RV.

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA:

Preparação:

- Assegurar que todo o equipamento de RV está carregado e a funcionar.
- Escolher aplicações de RV adequadas que sejam calmantes, educativas e amigas dos sentidos.
- Criar um espaço confortável e seguro para os alunos utilizarem os auscultadores de RV.
- Prepare um calendário visual para ajudar os alunos a compreender a sequência das atividades.

1. Introdução (10 minutos)

- Cumprimentar os alunos e apresentar o tema da aula.
- Explique o que é a realidade virtual e como será utilizada na aula.
- Mostre uma breve demonstração de uma experiência de RV para dar aos alunos uma antevisão.

2. Aquecimento sensorial (5 minutos)

- Envolver os alunos numa breve atividade sensorial para os ajudar a relaxar e a prepararem-se para a experiência de RV. Pode tratar-se de exercícios de respiração profunda, de alongamentos suaves ou da utilização de brinquedos de agitação.

3. Exploração da RV (30 minutos)

Atividade 1: Ambiente amigo dos sentidos (15 minutos)

- Os alunos vão explorar um ambiente de RV calmante, como um passeio virtual pela natureza ou uma aventura subaquática.
- Incentive os alunos a descreverem o que veem, ouvem e sentem no ambiente de RV.
- Discuta como a experiência os faz sentir e quais as partes preferidas.

Atividade 2: Prática de Habilidades Sociais (15 minutos)

- Utilize uma aplicação de realidade virtual (VR) desenhada para praticar interações sociais, como simular diferentes cenários sociais (por exemplo, fazer um pedido numa restaurante, cumprimentar um amigo).
- Pausa após cada cenário para discutir a interação e as respostas apropriadas.

4. Discussão e Reflexão (10 minutos)

- Reúna os alunos em círculo para discutir a sua experiência com a realidade virtual (VR).
- Faça perguntas orientadoras, como: O que gostaste na atividade de VR?; Como te sentiste no ambiente virtual?; Quais habilidades sociais praticaste hoje?
- Incentive os alunos a partilharem os seus pensamentos e a ouvirem os colegas.

5. Atividade de Encerramento (5 minutos)

- Termine com uma atividade relaxante, como ouvir música suave ou uma meditação guiada.
- Forneça aos alunos um cronograma visual dos próximos passos no seu dia para ajudar na transição.

Avaliação:

- Observe o envolvimento e a participação dos alunos durante as atividades de RV.
- Registe quaisquer melhorias nas interações sociais e nas respostas sensoriais.
- Recolha feedback dos alunos sobre a sua experiência com a RV.

Adaptações e Modificações:

- Forneça apoio e orientação adicionais para os alunos que possam precisar de ajuda extra com o equipamento de RV.
- Ajuste o conteúdo de RV com base nas preferências sensoriais e nos níveis de tolerância individuais.
- Utilize auscultadores com cancelamento de ruído caso o áudio no ambiente de RV seja excessivo para alguns alunos.



Atividade Intercultural Inclusiva 2 | AP - Língua Gestual

NOME DA FERRAMENTA: Aprender Língua Gestual com uma Aplicação

TEMA PRINCIPAL: Língua Gestual

OBJETIVOS:

- Aprender competências básicas de língua gestual utilizando uma aplicação de aprendizagem.
- Promover a comunicação e a inclusão.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: Dependendo do número de alunos – grupos de 2 ou 3.

RECURSOS / MATERIAIS: Materiais:

- Tablets ou smartphones com uma aplicação de aprendizagem de Língua Gestual instalada (ex.: The ASL App, Lingvano, etc.).
- Projetor e ecrã para demonstrações em grupo.
- Materiais visuais (posters com sinais, cartões ilustrados).
- Cadernos e canetas para apontamentos.

Recursos:

- Associação Europeia de Pessoas Surdas para informações e recursos adicionais.
- Aplicações e sites recomendados para prática contínua da língua gestual.

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE:

Preparação:

- Certificar-se de que todos os dispositivos estão carregados e que a aplicação está devidamente instalada.
- Familiarizar-se com as funcionalidades e conteúdos da aplicação.
- Preparar materiais visuais para reforçar a aprendizagem.
- Organizar a sala de aula para facilitar as atividades em grupo e a prática individual.

1. Introdução (10 minutos):

- Cumprimentar os alunos e apresentar o tema da aula.
- Explicar a importância da língua gestual e o seu papel na promoção da comunicação e inclusão.
- Exibir um breve vídeo introdutório sobre a língua gestual e a Associação Europeia de Pessoas Surdas (EDA).

2. Introdução à Aplicação e Navegação (10 minutos):

- Demonstrar como navegar na aplicação de aprendizagem de Língua Gestual.
- Destacar as principais funcionalidades, como tutoriais, exercícios práticos e o dicionário de sinais.
- Garantir que todos os alunos conseguem aceder e utilizar a aplicação nos seus dispositivos.

3. Aprender Sinais Básicos (20 minutos)

Atividade 1: Cumprimentos e Frases Comuns (10 minutos)

- Guie os alunos através da aplicação para aprender cumprimentos básicos e frases comuns (ex.: olá, obrigado, por favor).
- Demonstre cada sinal usando a aplicação e pratique com toda a turma.
- Incentive os alunos a trabalharem em pares e a praticar os sinais entre si.

Atividade 2: Objetos e Ações do Dia a Dia (10 minutos)

- Utilize a aplicação para ensinar sinais de objetos e ações do dia a dia (ex.: livro, comer, beber).
- Mostre materiais visuais para reforçar os sinais aprendidos.
- Realize um pequeno quiz usando cartões ilustrados, onde os alunos fazem o sinal correspondente à palavra.

4. Prática em Grupo e Representação de Papéis (15 minutos)

- Divida os alunos em pequenos grupos.
- Atribua a cada grupo um diálogo ou cenário simples para praticar usando os sinais aprendidos (ex.: apresentar-se, pedir comida).
- Incentive os grupos a apresentarem os seus diálogos à turma, promovendo a aprendizagem entre pares e a confiança na comunicação.

5. Discussão e Reflexão (5 minutos)

- Reúna os alunos para discutir a sua experiência com a aplicação e a aprendizagem da língua gestual.
- Faça perguntas orientadoras, como:
 - Quais os sinais que acharam mais fáceis ou difíceis de aprender?
 - Como acham que saber língua gestual pode ajudar no dia a dia?
 - O que mais gostaram na utilização da aplicação?
- Incentive os alunos a partilharem as suas opiniões e a ouvirem os colegas.

6. Atividade de Encerramento (5 minutos)

- Termine com uma atividade divertida em grupo, como uma música ou um jogo em língua gestual.
- Forneça aos alunos recursos adicionais para prática futura (ex.: websites, livros).

Avaliação:

- Observe o envolvimento e a participação dos alunos durante as atividades.
- Note a capacidade dos alunos em realizar corretamente os sinais aprendidos.
- Recolha feedback dos alunos sobre a sua experiência com a aplicação e a aprendizagem da língua gestual.

Adaptações e Modificações:

- Forneça apoio adicional para alunos que possam precisar de mais ajuda com a aplicação.
- Ajuste o ritmo da aula conforme as necessidades e níveis de conforto dos alunos.
- Utilize materiais visuais maiores ou vídeos de sinais para alunos com dificuldades visuais.

Atividade Intercultural Inclusiva 3 | Storybird - Vocabulário Criativo

NOME DA FERRAMENTA: Storybird

TEMA PRINCIPAL: Aplicação de vocabulário criativo

OBJETIVOS:

- Promover a colaboração e a criatividade na aprendizagem do vocabulário.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: 10/20 alunos (grupos menores de 4/5 alunos)

RECURSOS / MATERIAL: Conta de utilizador no Storybird, computador, acesso à internet

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE USANDO ESTA FERRAMENTA:

Introdução (5 minutos)

- **Objetivo:** Explicar como a criação de histórias pode ser uma ferramenta poderosa para a aprendizagem do vocabulário. Discutir o papel da criatividade na aquisição de linguagem e como esta pode tornar a aprendizagem mais envolvente.
- **Formação de Grupos (5 minutos)**
- **Organização:** Dividir a turma em grupos de 4-5 alunos. Atribuir funções como escritor, ilustrador, editor e apresentador.
- **Demonstração da Ferramenta (20 minutos)**
- **Demonstração:** Fornecer um guia passo a passo sobre como criar histórias no Storybird. Mostrar como escolher temas, adicionar texto e imagens e publicar as histórias.
- **Exploração:** Permitir que os alunos explorem as funcionalidades e a interface do Storybird. Responder a quaisquer dúvidas que possam ter.

Atividade (30 minutos)

- **Criação da História:** Cada grupo escreve uma história incorporando as palavras de vocabulário atribuídas.

Os grupos devem:

- Desenvolver uma narrativa que inclua naturalmente as palavras do vocabulário.
- Utilizar ilustrações criativas para enriquecer a história e facilitar a compreensão.
- Garantir que a história é clara e envolvente, com início, meio e fim.
- **Edição:** Os grupos revêm e editam as suas histórias para garantir que estão bem escritas e sem erros. Devem considerar o fluxo e a coerência da história.
- **Partilha (20 minutos)**
- **Apresentação das Histórias:** Cada grupo partilha a sua história com a turma, explicando como incorporaram as palavras de vocabulário e as escolhas criativas feitas.
- **Feedback:** Fornecer feedback construtivo sobre as histórias, focando-se no uso do vocabulário, criatividade e clareza.

Atividade Intercultural Inclusiva 4 | Canva - Sentimento de Pertencça

TEMA PRINCIPAL: Colaborar na criação de uma bandeira da turma/grupo que promova o sentimento de pertencça

OBJETIVOS:

- Permitir que os alunos trabalhem em equipa
- Estimular a criatividade através do uso de uma ferramenta interativa
- Melhorar as competências de comunicação
- Reforçar o espírito de equipa

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: Turma pequena, dividida em grupos menores (4-5 pessoas)

RECURSOS / MATERIAL: Tablet ou computador portátil, acesso à Internet, conta no Canva

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE USANDO ESTA FERRAMENTA:

Introdução (5 minutos)

- Apresentar a atividade aos alunos e incentivá-los a trabalhar online no Canva para desenhar a bandeira.
- Se necessário, introduzir a ferramenta Canva e as suas funcionalidades à turma.

Preparação (20 minutos) Envolver os alunos numa discussão, registando as ideias num quadro visível ou utilizando o Quadro Branco no Canva: Descrever uma bandeira conhecida e os seus elementos. Por que foi criada? Como descreveriam a nossa turma? Do que nos orgulhamos? Que valores são importantes para a nossa turma, como a gentileza e o respeito? Que tipo de comunidade queremos criar e inspirar? Como podemos representar estas qualidades na nossa bandeira da turma? Que símbolos, cores, palavras ou padrões devemos incluir? Devemos incluir marcos locais ou elementos característicos na nossa bandeira?

Formação de Grupos (5 minutos)

- Dividir os alunos em pequenos grupos ou pares.
- Atividade (30 minutos)
- Atribuir a cada grupo uma parte específica da bandeira. Eles podem colaborar no Canva para desenhar os elementos.
- Quando cada grupo terminar a sua parte, reunir todos para apresentarem as suas ideias e explicarem as suas escolhas. Incentivar perguntas e feedback dos colegas.
- Com base na discussão, trabalhar em conjunto para combinar os elementos num design coeso (por exemplo, através de uma votação da turma). Garantir que todos contribuem com ideias e se sentem incluídos no processo. Depois de o grupo chegar a um consenso sobre os elementos, criar a bandeira final no Canva e apresentá-la à turma.

Reflexão (10 minutos)

- Discussão: Refletir sobre a experiência de colaboração e o uso do Canva como ferramenta interativa.
- Debater como se sentiram ao escolher elementos representativos e sobre a importância da representação inclusiva.

Atividade Intercultural Inclusiva 5 | Padlet - Construção Colaborativa de Vocabulário

TEMA PRINCIPAL: Construção colaborativa de vocabulário

OBJETIVOS:

- Promover a colaboração e a criatividade na aprendizagem do vocabulário.
- Permitir que os alunos se expressem utilizando diferentes ferramentas: palavras, imagens, cores.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: 10/20 alunos (grupos de 4/5 alunos).

RECURSOS / MATERIAL: Conta de utilizador no Padlet, computador, acesso à Internet.

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE USANDO ESTA FERRAMENTA:

Introdução (5 minutos)

- Objetivo: Explicar como o Padlet pode ser utilizado para a aprendizagem colaborativa. Discutir a importância do trabalho em equipa e como a partilha de conhecimento pode enriquecer a aprendizagem do vocabulário.
- Formação de Grupos (5 minutos)
- Organização: Dividir a turma em grupos de 4-5 alunos. Atribuir funções como investigador, escritor, editor e apresentador.
- Configuração (20 minutos)
- Criação do quadro: Criar um quadro no Padlet para cada grupo. Demonstrar como adicionar publicações, imagens, links e comentários.
- Exploração: Permitir que os alunos se familiarizem com as funcionalidades do Padlet. Responder a quaisquer dúvidas que possam ter.

Atividade (30 minutos)

Criação de conteúdo: Os grupos adicionam palavras, definições, imagens e exemplos aos seus quadros no Padlet.

Devem:

- Pesquisar e selecionar palavras de vocabulário relevantes para um tema ou assunto escolhido.
- Fornecer definições e exemplos claros e concisos.
- Incluir recursos visuais, como imagens ou vídeos, para reforçar a compreensão.

Colaboração: Incentivar os grupos a reverem os quadros uns dos outros e a darem feedback construtivo. Isto promove a aprendizagem entre pares e assegura a precisão da informação.

Colaboração e Feedback (20 minutos)

Revisão pelos pares: Os grupos exploram os quadros do Padlet dos colegas e fornecem feedback. Podem deixar comentários e sugestões de melhoria.

Discussão: Facilitar uma discussão em turma sobre as palavras de vocabulário e o processo colaborativo. Destacar a importância da precisão e clareza na aprendizagem do vocabulário.

Reflexão (10 minutos): Discutir a experiência colaborativa e a utilização do Padlet como ferramenta de aprendizagem. Debater como o trabalho em equipa pode melhorar a compreensão e retenção do vocabulário.

Atividade Intercultural Inclusiva 6 | Ceteris Paribus - Literacia Económica - Inclusão

TEMA PRINCIPAL: Literacia Económica - Inclusão

OBJETIVOS:

- Introduzir e explicar conceitos económicos fundamentais, como oferta e procura, equilíbrio de mercado e ciclos económicos.
- Utilizar uma abordagem interativa e envolvente para tornar a aprendizagem da economia acessível e divertida.
- Desafiar os jogadores com cenários de resolução de problemas que refletem situações económicas do mundo real, promovendo o pensamento crítico.
- Oferecer uma experiência narrativa que ajude os jogadores a relacionar conceitos económicos abstratos com o dia a dia.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: Formato individual, permitindo uma experiência de aprendizagem personalizada, ajustada ao ritmo e nível de compreensão de cada aluno. Possibilidade de utilização em contexto de sala de aula, onde cada aluno joga individualmente, seguido de discussões em grupo sobre os conceitos aprendidos.

RECURSOS / MATERIAL:

- O jogo requer um computador com Windows 10 ou superior.
- 2 GB de espaço disponível para a instalação.
- Monitor ou ecrã compatível com a resolução do jogo, além de teclado e rato para navegação.
- O jogo pode ser descarregado via Steam, sendo necessária uma ligação à Internet para a instalação inicial e atualizações. Também está disponível em formato zip no site: <https://www.ceteris-paribus.eu/simulation-game>.

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE USANDO ESTA FERRAMENTA:

- O jogador assume o papel da personagem Kai, que atravessa diferentes níveis representando diversos ambientes económicos.
- Cada nível apresenta um novo conceito económico, como inflação, dinâmica de mercado ou crises económicas, que os jogadores devem compreender e aplicar para avançar.
- A jogabilidade envolve uma abordagem "point-and-click", onde os jogadores recolhem informações, resolvem puzzles e completam mini-jogos para reforçar as lições económicas.
- À medida que avançam, os jogadores enfrentam cenários mais complexos, exigindo uma compreensão mais aprofundada e aplicação dos princípios económicos.
- O jogo foi concebido para ser simultaneamente educativo e divertido, garantindo que os jogadores permaneçam motivados enquanto aprendem.

Atividade Intercultural Inclusiva 7 | Envolvimento Juvenil e Contação de Histórias

TEMA PRINCIPAL: Envolvimento Juvenil e Contação de Histórias

OBJETIVOS:

- Envolver os jovens em discussões significativas sobre temas como inclusão social, trabalho juvenil e outras questões sociais.
- Desenvolver empatia, escuta ativa e competências de comunicação, incentivando os participantes a partilhar histórias pessoais e perspectivas.
- Criar um ambiente dinâmico, seguro e divertido, onde os jovens se sintam confortáveis para se expressar e aprender uns com os outros.
- Apoiar trabalhadores juvenis no uso da contação de histórias como ferramenta para fortalecer a ligação com os jovens.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: Ideal para grupos de 4 a 12 jogadores, com possibilidade de adaptação para grupos maiores ou menores. Indicado para idades a partir dos 14 anos, tornando-se uma ferramenta versátil para trabalho juvenil, escolas ou centros comunitários. Pode ser ajustado para diferentes dinâmicas de grupo, incluindo grupos com idades mistas ou com diferentes origens culturais.

RECURSOS / MATERIAL:

- Instruções para Jogadores e Facilitadores: Disponíveis online, para impressão ou acesso digital.
- Tabuleiro do Jogo: Formato A2 imprimível, para guiar visualmente a jogabilidade.
- Cartas de Missão: Conjunto de cartas com desafios ou sugestões de histórias para cada sessão do jogo, abordando temas como "Desemprego", "Inclusão Social" e "Trabalho Juvenil".
- Cartas de Palavras-chave: Termos essenciais relacionados com os temas principais do jogo, que os jogadores utilizam para construir as suas histórias.
- Cartas de Desafio e Cartas de (Des)Oportunidade: Criam dinamismo e imprevisibilidade no jogo, introduzindo novos cenários e desafios.
- Cartas Joker: Cartas especiais que podem alterar o rumo do jogo; deve-se imprimir, no mínimo, 10 unidades.

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE USANDO ESTA FERRAMENTA:

Imprimir todos os materiais necessários e familiarizar-se com as instruções do jogo. Reunir os jogadores e fazer uma breve introdução aos objetivos e regras do jogo. Os jogadores revezam-se a tirar cartas (Missão, Palavra-chave, Desafio ou (Des)Oportunidade). Cada jogador deve construir uma história baseada no tema da carta que retirou, incorporando as palavras-chave atribuídas. O jogo incentiva a criatividade e o pensamento crítico, promovendo a reflexão sobre questões sociais. O facilitador pode ajustar a duração e complexidade do jogo de acordo com a dinâmica do grupo. Após o jogo, realiza-se uma sessão de debate onde os jogadores discutem as suas experiências, partilham feedback e refletem sobre os temas abordados.

Atividade Intercultural Inclusiva 8 | Pictosonidos

TÓPICO PRINCIPAL: Criando espaços de confiança através das palavras e do som

OBJETIVOS:

- Desenvolver atividades de lançamento e construção de confiança por meio do uso de palavras e seus sons, especialmente para pessoas com necessidades especiais.
- Estimular a criatividade, o pensamento crítico e as habilidades de design sonoro através de uma atividade baseada em projetos utilizando o Pictosonidos.

TAMANHO SUGERIDO DO GRUPO: 10 a 20 alunos, divididos em grupos de 4 ou 5 participantes.

RECURSOS / MATERIAL: Computador / acesso à internet

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE USANDO ESTA FERRAMENTA

1. Introdução (10 minutos):

- Iniciar com uma discussão sobre o poder do som e seu papel na forma como percebemos o mundo.
- Apresentar o Pictosonidos e seu potencial para o design sonoro e a criação de histórias.
- Introduzir brevemente o conceito de paisagens sonoras, que são ambientes criados por meio da combinação de diferentes sons.

2. Brainstorming do Projeto (20 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 2 ou 3 participantes.
- Desafiar cada grupo a recriar um ambiente familiar (por exemplo, sala de aula, refeitório da escola, parque) em uma paisagem sonora única utilizando o Pictosonidos.
- Incentivar os alunos a pensar no propósito e na atmosfera que desejam transmitir com sua paisagem sonora (por exemplo, calma e relaxante, enérgica e estimulante, misteriosa e intrigante).

3. Exploração e Seleção de Sons (30 minutos):

- Oferecer tempo dedicado para que os alunos explorem a ampla biblioteca de sons do Pictosonidos.
- Guiá-los a experimentar diferentes combinações de sons e técnicas de camadas para alcançar o efeito sonoro desejado.
- Se desejado, apresentar recursos sonoros adicionais online que os alunos possam incorporar aos seus projetos com a devida atribuição.

4. Desenvolvimento da Paisagem Sonora (40 minutos):

- Os alunos trabalham em seus grupos para criar suas paisagens sonoras usando o Pictosonidos.

Incentive-os a:

- Organizar os sons escolhidos em uma sequência lógica para criar um fluxo narrativo.
- Prestar atenção às transições sonoras e utilizar efeitos de fade-in e fade-out para um resultado mais refinado.
- Considerar a incorporação de efeitos sonoros e música, além dos sons principais do Pictosonidos.

5. Apresentações e Feedback (30 minutos):

- Cada grupo apresenta sua criação sonora para a turma.
- Após tocar a paisagem sonora, peça à turma para discutir:
- As emoções ou sensações despertadas pela paisagem sonora.
- A eficácia das escolhas sonoras na transmissão do clima pretendido.
- Áreas para melhorias ou opções alternativas de som.

TÓPICO PRINCIPAL: Acessibilidade

OBJETIVOS:

Desenvolver competências de pensamento crítico e resolução de problemas através da realização de uma auditoria de acessibilidade no edifício escolar e da proposta de melhorias utilizando pictogramas ARASAAC.

TAMANHO SUGERIDO DO GRUPO: 10/20 alunos. A ideia é formar grupos de 4/5 alunos.

RECURSOS / MATERIAL:

- Mapa ou planta da escola (digital ou física)
- Marcadores ou canetas (se estiverem a utilizar um mapa físico)
- Notas adesivas
- Seleção de pictogramas ARASAAC impressos relevantes para características de acessibilidade (rampas, elevadores, casas de banho acessíveis, sinalização em braille, etc.) (base de dados de pictogramas ARASAAC)
- Materiais adicionais para apresentações (cartolina, software de apresentação - opcional)

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA

1. Introdução (10 minutos):

Iniciar com uma discussão sobre acessibilidade e a sua importância em espaços públicos como as escolas. Apresentar o conceito de auditoria de acessibilidade e o seu papel na identificação e resolução de barreiras à acessibilidade. Introduzir brevemente os pictogramas ARASAAC e o seu potencial como ferramenta de comunicação para informações de acessibilidade.

2. Formação das Equipas de Auditoria (5 minutos):

Dividir a turma em pequenos grupos de 3-4 alunos, garantindo uma representação diversificada de habilidades e origens em cada equipa.

3. Compreensão dos Padrões de Acessibilidade (15 minutos):

- Fornecer aos alunos uma visão geral dos padrões e regulamentos de acessibilidade (nacionais/regionais) para instituições de ensino.
- Isto pode ser feito através de um folheto, apresentação ou exploração guiada de recursos online relevantes.

Focar-se em considerações-chave de acessibilidade, tais como:

- Acessibilidade física (rampas, elevadores, portas largas)
- Acessibilidade sensorial (ajudas visuais e auditivas, iluminação adequada)
- Acessibilidade da informação (sinalização em múltiplos formatos, comunicação clara)

4. Realização da Auditoria de Acessibilidade (40 minutos):

- Instruir cada grupo a utilizar o mapa ou planta da escola para realizar uma auditoria de acessibilidade, seja de forma virtual ou física.
- Os alunos devem usar notas adesivas para marcar áreas onde identificam barreiras à acessibilidade com base nos padrões discutidos.
- Encorajá-los a considerar as necessidades de pessoas com diferentes tipos de deficiência (mobilidade, visão, audição, etc.).

5. Desenvolvimento de Soluções com Pictogramas (40 minutos):

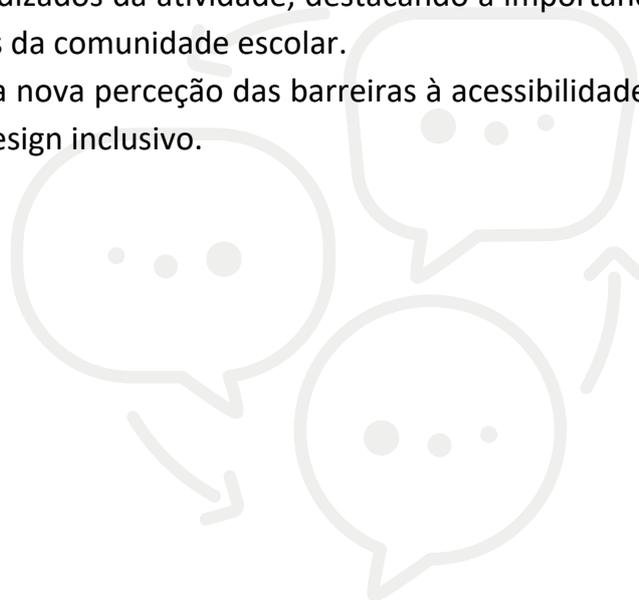
- Fornecer a cada grupo pictogramas ARASAAC que representem elementos de acessibilidade.
- Desafiá-los a propor soluções para superar as barreiras identificadas utilizando os pictogramas.
- Isto pode incluir marcar no mapa/planta os locais ideais para rampas, elevadores, sinalizações, etc., associando-os aos pictogramas correspondentes.
- Encorajar a criatividade dos alunos e a consideração de diferentes abordagens para cada barreira.

6. Apresentações e Discussão (40 minutos):

- Cada grupo apresenta os resultados da sua auditoria de acessibilidade e as soluções propostas, utilizando o mapa/planta marcado e os pictogramas ARASAAC.
- Facilitar uma discussão em turma sobre os desafios e oportunidades identificados durante as auditorias.
- Encorajar os alunos a refletir sobre a viabilidade e o impacto potencial das suas soluções propostas.
- Discutir a importância da comunicação clara e universal através de pictogramas para informações de acessibilidade.

7. Conclusão (10 minutos):

- Resumir brevemente os principais aprendizados da atividade, destacando a importância da acessibilidade para todos os membros da comunidade escolar.
- Incentivar os alunos a refletir sobre a sua nova percepção das barreiras à acessibilidade e o seu potencial papel na defesa de um design inclusivo.



Atividade Intercultural Inclusiva 10 | KHAN ACADEMY

TEMA PRINCIPAL: Integração da Khan Academy na sala de aula para melhorar a aprendizagem

OBJETIVOS:

- Familiarizar os alunos com ferramentas de aprendizagem digital: Introduzir a Khan Academy, ajudando os alunos a sentirem-se confortáveis no uso de plataformas digitais para aprender.
- Aprofundar a compreensão das disciplinas fundamentais: Utilizar os recursos da Khan Academy para melhorar os conhecimentos e habilidades dos alunos em Matemática, Ciências e Humanidades.
- Promover a aprendizagem autónoma: Incentivar os alunos a assumir o controlo do seu próprio percurso de aprendizagem, utilizando as lições e atividades autoguiadas da plataforma.

TAMANHO SUGERIDO DO GRUPO: Os alunos podem trabalhar de forma independente ou em pequenos grupos (3 a 5 alunos).

RECURSOS / MATERIAL: Computadores, portáteis, tablets ou smartphones com acesso à Internet para cada aluno ou grupo de alunos.

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE USANDO ESTA FERRAMENTA:

1. Preparação

Avaliação das necessidades dos alunos: Identificar as disciplinas e áreas em que os alunos precisam de mais apoio. A Khan Academy oferece recursos em Matemática, Ciências, Economia, Humanidades e mais.

Criar uma conta de professor: Criar uma conta na Khan Academy para gerir turmas, atribuir conteúdos e acompanhar o progresso dos alunos.

Familiarização com a plataforma: Explorar as funcionalidades da Khan Academy, incluindo o painel de controlo, monitorização do progresso dos alunos e biblioteca de conteúdos.

2. Configuração das Turmas

Criar turmas: Usar o painel do professor para criar turmas separadas para diferentes disciplinas ou níveis de ensino.

Adicionar alunos: Convidar os alunos a juntarem-se às turmas, enviando um código de classe ou importando uma lista de alunos. Garantir que cada aluno configurou corretamente a sua conta.

Atribuir conteúdos: Com base na avaliação inicial, atribuir cursos, vídeos, exercícios e questionários específicos para cada aluno. Garantir que os conteúdos estão alinhados com os objetivos curriculares.

3. Integração no Currículo

Adaptação ao programa curricular: Relacionar os recursos da Khan Academy com os conteúdos programáticos da disciplina. Selecionar vídeos e exercícios adequados aos planos de aula.

Criar um cronograma: Definir um calendário para integrar as atividades da Khan Academy no ensino regular. Determinar os dias dedicados ao uso da plataforma.

Definir objetivos: Estabelecer metas claras e expectativas para os alunos, como o número de vídeos a assistir, exercícios a concluir e progresso esperado.

TEMA PRINCIPAL: Integração dos vídeos TEACHFLIX na sala de aula para melhorar a aprendizagem

OBJETIVOS:

Envolver os alunos com vídeos educativos selecionados.

Estimular o pensamento crítico e iniciar discussões com base no conteúdo dos vídeos.

Apoiar os planos de aula com materiais audiovisuais dinâmicos e diversificados.

Proporcionar aos professores acesso contínuo a novos vídeos sobre diversos temas.

TAMANHO SUGERIDO DO GRUPO: Os alunos podem assistir aos vídeos em turma, em pequenos grupos ou individualmente.

RECURSOS / MATERIAL: Computadores, portáteis, tablets ou smartphones com acesso à Internet. Acesso à plataforma de vídeos educativos TEACHFLIX.

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE USANDO ESTA FERRAMENTA:

1. Preparação:

Acessar o TEACHFLIX: Visitar a plataforma para explorar a coleção de vídeos disponíveis.

Selecionar Vídeos: Escolher vídeos que estejam alinhados com os objetivos da aula e o currículo.

2. Planeamento da Aula:

Integrar os Vídeos: Definir como os vídeos serão incorporados na aula, seja como introdução ao tema, reforço de conceitos ou estímulo para discussão.

Programação: Determinar os momentos adequados durante a aula para a exibição dos vídeos.

3. Implementação na Sala de Aula:

Exibir os Vídeos: Apresentar os vídeos para toda a turma ou permitir que os alunos os assistam em pequenos grupos ou individualmente.

Facilitar Discussões: Incentivar os alunos a partilhar as suas ideias e reações ao conteúdo do vídeo. Utilizar os vídeos como ponto de partida para discussões mais aprofundadas sobre o tema abordado.

Atividade intercultural inclusiva 12 | Sensibilização para a inclusão digital

NOME DA FERRAMENTA: Powtoon

TEMA PRINCIPAL: Sensibilização para a inclusão digital

OBJETIVOS:

Sensibilizar os alunos para a importância da inclusão digital e promover o design de soluções tecnológicas acessíveis para todos.

O objetivo de utilizar o Powtoon é tornar qualquer tipo de apresentação ou material didático acessível. O Powtoon é uma ferramenta online que permite criar apresentações animadas e vídeos explicativos de forma fácil e acessível, sem necessidade de habilidades avançadas em design ou animação.

TAMANHO DO GRUPO SUGERIDO: 10/20 alunos. A ideia é formar grupos de 4/5 alunos.

RECURSOS / MATERIAL: Computador / conta no Powtoon

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE UTILIZANDO ESTA FERRAMENTA

Introdução (5 minutos):

Inicie uma breve discussão sobre o conceito de inclusão digital e sua importância na sociedade atual. Apresente exemplos de pessoas que podem enfrentar barreiras no acesso e uso das tecnologias digitais. Levante a questão central: como podemos projetar um mundo digital acessível para todos?

Pesquisa e análise (20 minutos):

Divida a turma em grupos de 3-4 alunos. Atribua a cada grupo uma deficiência ou condição específica que possa afetar o acesso às tecnologias digitais (por exemplo, deficiência visual, auditiva, motora, cognitiva). Peça aos grupos que pesquisem as barreiras enfrentadas pelas pessoas com a deficiência atribuída no acesso às tecnologias digitais. Incentive os alunos a buscar informações na internet, artigos, vídeos e depoimentos de pessoas com deficiência.

Desenho de soluções (30 minutos):

Instrua cada grupo a criar uma solução tecnológica que permita que pessoas com a deficiência atribuída possam acessar e utilizar tecnologias digitais de forma eficaz. Incentive os alunos a serem criativos e a pensar em soluções inovadoras que utilizem diferentes ferramentas e recursos tecnológicos. Sugira que as soluções considerem aspectos como usabilidade, acessibilidade, simplicidade e adaptabilidade a diferentes necessidades.

Criação de apresentações no Powtoon (30 minutos):

Guie os grupos na utilização do Powtoon para criar uma apresentação que explique a deficiência atribuída, as barreiras identificadas e a solução tecnológica desenvolvida. Incentive o uso de recursos visuais atrativos, como imagens, animações, ícones e textos claros e concisos. Garanta que as apresentações sejam acessíveis para pessoas com diferentes deficiências, utilizando cores contrastantes, legendas e descrições em áudio.

Apresentações e discussão (20 minutos):

Cada grupo apresenta seu Powtoon para o restante da turma, explicando a deficiência, as barreiras e a solução tecnológica criada. Crie um espaço para perguntas, comentários e discussões entre os grupos. Enfatize a importância da colaboração, do trabalho em equipe e da empatia no design de soluções inclusivas.

Reflexão e conclusões (10 minutos):

Conduza uma reflexão final sobre a atividade, destacando o aprendizado adquirido sobre inclusão digital. Retome a questão central: como podemos projetar um mundo digital para todos? Incentive os alunos a continuarem refletindo sobre o tema e a buscar oportunidades para promover a inclusão digital no seu ambiente.

Para mais informações sobre o projeto e os seus resultados, visite o site da AMOR. <https://amor.erasmus.site/#>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



celjski mladinski center
prostor svobodnih idej in druženja