

PLANO DE AULA 1

Módulo 6: Educação Inclusiva

Sessão 17: Princípios da Educação Inclusiva

Tema da Aula: Introdução à Educação Inclusiva

Nível de ensino: Ensino Básico/Secundário (9º - 12º ano)

Disciplina: TIC

Duração: 50 minutos

Esta aula tem como objetivo apresentar aos alunos o conceito de educação inclusiva, promovendo o pensamento crítico e a sensibilização para a importância de criar um ambiente de aprendizagem equitativo. Através da compreensão dos quadros globais e do papel das TIC, os alunos irão explorar a forma como as práticas inclusivas apoiam as diversas necessidades e promovem uma cultura de colaboração e de apoio na sala de aula.

Objetivos de Aprendizagem:

1. Definir educação inclusiva e explicar o seu significado nos ambientes de aprendizagem modernos.
2. Descrever os principais quadros globais (por exemplo, a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência) que defendem práticas de educação inclusiva.
3. Identificar como as ferramentas TIC e os recursos digitais podem apoiar a inclusão, respondendo às diversas necessidades de aprendizagem.
4. Analisar estudos de caso para compreender a aplicação dos princípios da educação inclusiva no mundo real, especialmente através da tecnologia.
5. Refletir sobre a importância da inclusão na promoção do acesso equitativo aos recursos de aprendizagem.

Competências a desenvolver:

Competências Gerais:

1. **Pensamento e análise críticos:** Desenvolver a capacidade de analisar criticamente a interconexão dos sistemas ambientais, sociais e económicos.
2. **Literacia digital:** Reforçar a proficiência na utilização de ferramentas TIC para aceder e apresentar informações sobre quadros e aplicações de educação inclusiva.
3. **Colaboração e trabalho em equipa:** Fomentar a capacidade de trabalhar eficazmente em grupos para discutir e resolver problemas relacionados com o desenvolvimento sustentável.
4. **Competências de comunicação:** Melhorar as capacidades de articulação de pensamentos e ideias relacionadas com a educação inclusiva, especialmente quando se discutem temas complexos como a equidade e a acessibilidade.

Competências Específicas:

1. **Compreensão dos conceitos-chave da educação inclusiva:** Adquirir uma compreensão abrangente da educação inclusiva, incluindo a sua definição, importância e princípios fundamentais.
2. **Aplicação das TIC para a inclusão:** Desenvolver competências na utilização de ferramentas digitais (por exemplo, tecnologias de apoio, plataformas de colaboração) para criar ambientes de aprendizagem acessíveis e apoiar as diversas necessidades dos alunos.

- 3. Consciência dos quadros globais:** Adquirir conhecimentos sobre os principais quadros e políticas internacionais, tais como a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, e sobre a forma como estes moldam as práticas de educação inclusiva.
- 4. Resolução de problemas práticos em matéria de inclusão:** Desenvolver competências na análise de estudos de caso, identificando práticas inclusivas e propondo soluções baseadas nas TIC para melhorar a acessibilidade da aprendizagem.

Estrutura da Aula:

1. Introdução (10 minutos)

- **Atividade:** Discussão em aula com o quadro interativo
 - Começar por perguntar: “O que acham que significa educação inclusiva?”
 - Registrar as respostas dos alunos num quadro interativo ou numa plataforma digital como o Google Jamboard para captar visualmente as ideias.
 - Definir educação inclusiva e discutir a sua relevância, especialmente em ambientes digitais e tecnológicos.

2. Apresentação (15 minutos)

- **Atividade:** Apresentação orientada pelo professor com multimédia
 - Utilizar uma apresentação de diapositivos com recursos visuais sobre a história da educação inclusiva e os quadros internacionais (por exemplo, a Convenção das Nações Unidas, a Declaração de Salamanca).
 - Incluir um pequeno videoclipe ou infográfico sobre o papel da tecnologia no apoio à inclusão.
 - Realçar como as TIC podem criar experiências de aprendizagem acessíveis (por exemplo, utilizando leitores de ecrã, ferramentas de tradução).

3. Atividade em grupo (20 minutos)

- **Atividade:** Análise de estudo de caso com recurso a ferramentas TIC
 - Dividir os alunos em pequenos grupos e atribua a cada um deles um estudo de caso digital relacionado com a educação inclusiva, acedido através de documentos partilhados ou de uma plataforma em linha.
 - Cada grupo explora a forma como as TIC apoiam a inclusão no seu estudo de caso (por exemplo, tecnologia de assistência para deficiências ou recursos digitais para apoio linguístico).
 - Cada grupo cria um breve diapositivo ou um cartaz digital resumindo as suas conclusões.

4. Apresentação dos trabalhos de grupo e discussão (10 minutos)

- **Atividade:** Apresentações digitais dos alunos
 - Apresentação dos trabalhos dos alunos seguida de discussão dos mesmos.

5. Reflexão e encerramento (5 minutos)

- **Atividade:** Exercício de reflexão digital
 - Utilizar uma ferramenta online como o Google Forms ou o Padlet para que os alunos escrevam uma reflexão rápida sobre o que aprenderam sobre educação inclusiva.
 - Terminar com um resumo, salientando a ligação entre as TIC e a inclusão.

Materializ necess3rios:

- Quadro interativo ou ecr3 digital para apresentar o conte3do da aula e facilitar intera33o.
- Apresenta33o de diapositivos como ajuda visual sobre os princ3pios da educa33o inclusiva, incluindo o contexto hist3rico e os quadros internacionais.
- Estudos de caso fornecidos como documentos digitais para an3lise em grupo, acess3veis atrav3s de dispositivos partilhados ou c3pias impressas, se necess3rio.
- Computadores/Tablets para os alunos acederem a ferramentas TIC, pesquisarem e criarem apresenta33es ou cartazes digitais nos seus grupos.
- Ferramentas de colabora33o online (por exemplo, Google Jamboard, Padlet ou Miro) para incentivar a participa33o interativa, permitir que os alunos fa3am brainstorming de ideias e captem reflex3es digitalmente.
- Ferramenta de registo de reflex3o (por exemplo, Google Forms, Padlet ou folhetos em papel) para os alunos apresentarem o seu exerc3cio de reflex3o no final da aula.

Avalia33o:

- **Avalia33o Formativa:**
 - Observa33o: Monitorizar a participa33o dos alunos durante os debates e o trabalho de grupo para avaliar a compreens3o dos conceitos de educa33o inclusiva.
 - Apresenta33es de grupo: Avaliar a an3lise e a apresenta33o de cada grupo do estudo de caso que lhes foi atribuído, concentrando-se na sua capacidade de identificar pr3ticas inclusivas e o papel das TIC.
- **Avalia33o Sumativa:**
 - Exerc3cio de reflex3o: Recolher e rever as reflex3es escritas dos alunos sobre a educa33o inclusiva. Avaliar a sua compreens3o dos objetivos da aula, tendo em conta a sua capacidade de articular a importa3cia da inclus3o e o papel das TIC no seu apoio.

Atividades Complementares – Opcionais:

- **Visualizar um document3rio ou videoclip sobre educa33o inclusiva** - Apresente um pequeno document3rio ou v3deo que mostre exemplos reais de pr3ticas inclusivas em escolas ou locais de trabalho. Em seguida, debata com a turma o papel das TIC no apoio a estas pr3ticas.
- **Criar um projeto de sala de aula inclusiva** - Pe3a aos alunos que trabalhem em grupos para conceber uma configura33o de sala de aula inclusiva utilizando ferramentas digitais (por exemplo, criar uma disposi33o de sala de aula que inclua tecnologia de assist3ncia). Podem apresentar os seus projetos, explicando como cada elemento apoia as diversas necessidades de aprendizagem.
- **Debater sobre a acessibilidade das ferramentas digitais** - Organize um debate sobre a acessibilidade das ferramentas digitais populares utilizadas na educa33o. Atribua aos alunos a tarefa de pesquisar e apresentar argumentos para melhorar as carater3sticas de acessibilidade em software e aplica33es educativas comuns.
- **Explorar a tecnologia de apoio** - Apresentar aos alunos v3rias tecnologias de apoio (por exemplo, leitores de ecr3, software de voz para texto). Permita que os alunos experimentem estas ferramentas para compreenderem a sua importa3cia no apoio 3 aprendizagem inclusiva.
- **Orador convidado ou visita virtual** - Se for vi3vel, convide um orado, como um especialista em educa33o inclusiva ou um representante de uma empresa especializada em tecnologia de apoio, para partilhar ideias. Em alternativa, organize uma visita virtual a um programa ou institui33o de ensino inclusivo.

Atividades/Tarefas extra:

- **Atividade de Role-Playing**

- **Tarefa:** Atribuir papéis aos alunos (por exemplo, um professor, um aluno com necessidades específicas, um administrador escolar) e criar um cenário onde eles precisam de conceber uma sala de aula inclusiva. Cada aluno deve usar a perspetiva do seu papel para sugerir ajustes ou ferramentas TIC que possam apoiar a inclusão.
- **Objetivo:** Incentivar a empatia e a compreensão das diferentes necessidades num contexto educativo.

- **Avaliação da acessibilidade digital**

- **Tarefa:** Pedir aos alunos que avaliem um Website ou uma plataforma educativa comumente utilizada (como um sistema de gestão de aprendizagem) quanto a características de acessibilidade. Eles podem verificar recursos como conversão de texto em voz, legendas e navegação pelo teclado.
- **Objetivo:** Desenvolver o pensamento crítico sobre a acessibilidade dos recursos digitais e identificar formas de melhorar a inclusão.

- **Exploração e demonstração de ferramentas TIC**

- **Tarefa:** Atribuir a cada grupo uma ferramenta específica de TIC de assistência (por exemplo, Google Voice Typing, lupas de ecrã, ajustadores de contraste de cor). Os grupos exploram como a ferramenta funciona, depois demonstram-na à turma e discutem como apoia a aprendizagem inclusiva.
- **Objetivo:** Familiarizar-se com as ferramentas TIC que melhoram a acessibilidade e promovem uma sala de aula tecnologicamente inclusiva.

- **Criar um Recurso Digital Inclusivo**

- **Tarefa:** Os alunos trabalham individualmente ou em pares para criar um recurso digital inclusivo, como uma apresentação visualmente acessível ou um infográfico que usa cores e fontes acessíveis.
- **Objetivo:** Aplicar princípios de design para a inclusão, aprendendo competências práticas para criar conteúdo digital acessível.

- **Diário de Reflexão sobre a Inclusão**

- **Tarefa:** Criar um documento digital partilhado onde os alunos podem registar reflexões sobre como veem a inclusão na sua própria escola ou comunidade ao longo da semana. Podem anotar observações ou ideias para melhorar.
- **Objetivo:** Incentivar a reflexão contínua sobre práticas inclusivas para além do ambiente da sala de aula.

- **Aprendizagem baseada em jogos sobre acessibilidade**

- **Tarefa:** Utilizar uma plataforma de questionários como o Kahoot para criar um jogo sobre factos e características de acessibilidade digital. Incluir perguntas sobre diferentes ferramentas e recursos de acessibilidade nas TIC.
- **Objetivo:** Reforçar a aprendizagem de uma forma interactiva e envolvente, tornando o tema da acessibilidade mais memorável.

Vídeos/Filmes recomendados:

☐ "Including Samuel" (Documentário, 2008)

- **Sinopse:** Este filme segue o percurso de um rapaz com paralisia cerebral à medida que a sua família e a escola trabalham para o incluir plenamente na sala de aula. É um olhar poderoso sobre os desafios e sucessos da educação inclusiva.
- **Objetivo:** Ajudar os alunos a compreender o impacto das práticas inclusivas na vida real.

☐ "The Present" (Curta-metragem, 2014)

- **Sinopse:** Uma curta-metragem de animação de quatro minutos que conta a história de um rapaz com uma deficiência que recebe um presente surpreendente. Embora não seja diretamente sobre educação, incentiva a empatia e a compreensão das diferentes capacidades.
- **Objetivo:** Uma forma cativante de introduzir discussões sobre inclusão e aceitação.

☐ "Educating Peter" (Documentário, 1992)

- **Sinopse:** Esta curta-metragem acompanha um aluno do terceiro ano com síndrome de Down que está incluído numa sala de aula de ensino geral. Ela destaca os esforços e ajustes feitos para apoiar a inclusão de Peter.
- **Objetivo:** Demonstrar a educação inclusiva em ação, adequada para debates na turma sobre apoios e desafios.

Estudo de Caso 1: Tecnologia de apoio na sala de aula

- **Síntese:** Uma escola secundária integra tecnologia de apoio, incluindo leitores de ecrã, software de fala para texto e teclados personalizados, para apoiar os alunos com deficiência nas salas de aula normais.
- **Questões Chave:**
 - Como é que a tecnologia de apoio ajuda os alunos com necessidades específicas de aprendizagem?
 - Que desafios pode a escola enfrentar ao implementar estas tecnologias?
 - Como é que as TIC podem ser usadas para tornar a aprendizagem mais inclusiva?

Estudo de Caso 2: Apoio multilingue numa sala de aula diversificada

- **Síntese:** Uma escola secundária com alunos de várias origens linguísticas utiliza ferramentas de tradução, legendas fechadas e software de apoio linguístico para ajudar os falantes não nativos a participar nos debates na sala de aula.
- **Questões Chave:**
 - Que impacto tem o apoio multilingue no sucesso académico dos alunos?
 - Como é que estas ferramentas promovem a inclusão e a participação?
 - Que recursos adicionais poderiam ser úteis para apoiar os alunos multilingues?

Estudo de Caso 3: Desenho Universal para a Aprendizagem (UDL) na aula de Ciências

- **Síntese:** Um professor de ciências aplica os princípios do UDL utilizando uma série de ferramentas TIC, incluindo simulações interativas, vídeos com legendas e questionários online acessíveis a todos os alunos.
- **Questões Chave:**
 - Como é que o UDL beneficia os alunos com diversas preferências de aprendizagem?
 - Que ferramentas TIC são mais eficazes na criação de um ambiente inclusivo?
 - Que ajustes podem ser feitos para melhorar ainda mais a acessibilidade?