

+ Educação Inclusiva

Jogo de cartas

MANUAL DO JOGO

+IncEdu



APRESENTAÇÃO

No mundo, uma em cada 20 crianças tem uma incapacidade, sendo que 49% das mesmas tem maior probabilidade de não vir a frequentar a escola. Segundo a UNICEF, estas crianças têm 51% mais de probabilidade de se sentirem infelizes e 25% mais de serem excluídas.

Esta realidade tão atual revela que a Inclusão tem, de uma vez por todas, de ser vista como uma questão da sociedade e não uma questão da escola ou das famílias.

Tendo em conta o 4.º ODS (Objetivo para o Desenvolvimento Sustentável) – «Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidade de aprendizagem ao longo da vida para todos.» —, a EDUPA: Educação Plena, juntamente com a AGIFODENT, desenvolveram o Projeto Erasmus +Inclusive Education, onde este jogo de cartas está inserido.

O jogo é disponibilizado online, em PDF, podendo ser impresso diretamente por quem o vai utilizar.

Inclui, na prática, quatro jogos diferentes (quatro dinâmicas e abordagens distintas), que utilizam na sua base as cartas disponibilizadas.

Privilegiou-se dinâmicas simples, tendo em conta o público-alvo.

Em termos pedagógicos, as dinâmicas abrangem quatro abordagens distintas sobre boas e más práticas: «identificar», «criar», «relacionar» «refletir».

O jogo pode ser usado de quatro formas distintas. As vantagens são:

- A abordagem ao tema através de diferentes ângulos.
- Numa turma, podem dividir-se as crianças por pequenos grupos, a jogar diferentes jogos.
- Os jogos têm níveis de dificuldades distintos, o que alarga a sua aplicação.

Idades: 5 - 13 anos

Ficha técnica

Promotores: EDUPA: Educação Plena e AGIFODENT
Edição: Projeto Erasmus +Inclusive Education
Conceção e produção: Ideias com História 2023

REGRAS DO JOGO

Conteúdo do jogo

- 30 cartas «Situações»
- 16 cartas «Personagens»
- 7 cartas «Locais»
- 60 cartas «Feliz e infeliz»
- Regras do jogo

CARTAS

Cartas «Personagens»

Cada carta tem representada uma personagem, adulto ou criança, que possa estar envolvida em situações do dia a dia na escola. São 15 cartas com diferentes personagens.



Cartas «Situações»

Representam situações passadas na escola, relacionadas com a inclusão, tendo em conta questões de aprendizagem, relações sociais, acessibilidades, entre outras.

Cada situação está representada de duas formas: uma em que o resultado é negativo e outra em que o resultado é positivo. Existem, por isso, 15 pares de imagens de situação (30 cartas no total).



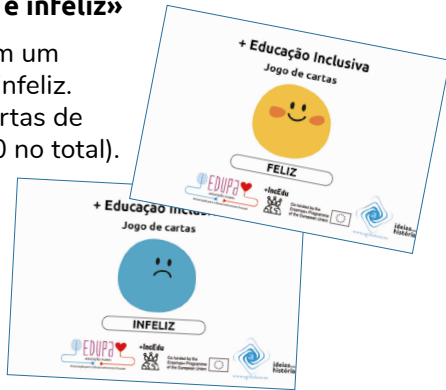
Cartas «Locais»

Cada carta representa um local da escola. Existem sete cartas com diferentes locais.



Cartas «Feliz e infeliz»

Cada carta tem um emoji feliz ou infeliz. Existem 30 cartas de cada emoji (60 no total).



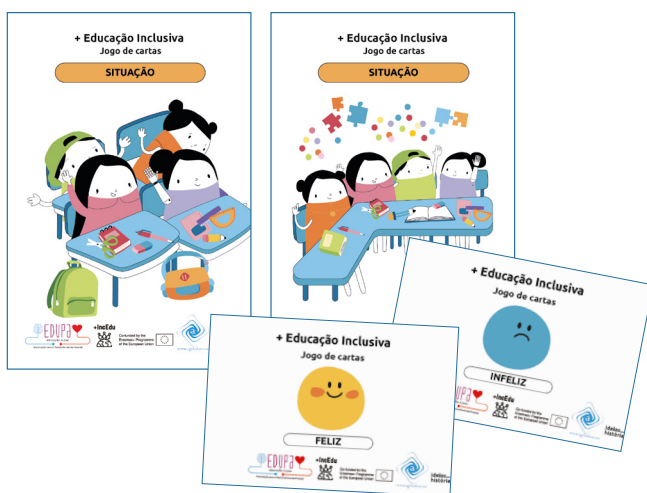
MODOS DE JOGO

Existem quatro modos de jogo:

Jogo 1 - Identificar boas e as más práticas

Um jogo para identificar boas e más práticas e refletir sobre o seu significado.

Cartas: «Situações» + «Feliz e infeliz»



Objetivo: identificar boas e más práticas na escola e explicar a razão da escolha.

Jogadores: 2 a 4, com um moderador adulto.

Dinâmica do jogo

As cartas «Situações» estão baralhadas e juntas num baralho. Uma criança tira uma carta, coloca-a à sua frente e deve identificar:

- Qual é a situação que está representada.
- Se é uma boa ou má prática, colocando o respetivo emoji em cima (feliz ou infeliz).
- Explicar depois porque a relacionou com uma boa ou má prática.
- Se o moderador entender que a criança ultrapassou o desafio, dá-lhe uma carta «Feliz».

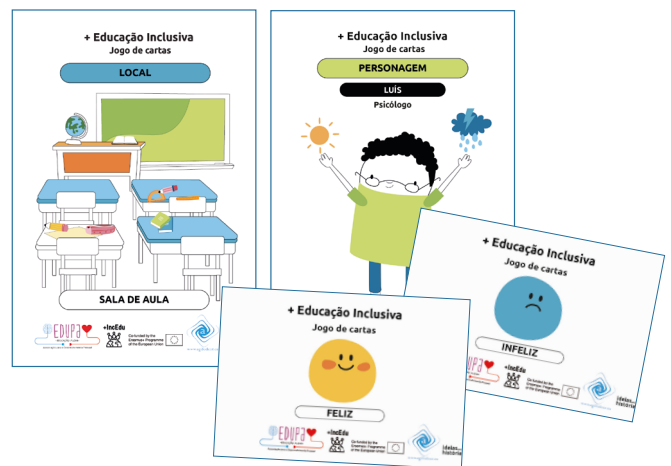
Quem ganha: quem juntar mais cartas «Feliz».



Jogo 2 - Criar situações de boas e más práticas

Um jogo para criar situações de boas e más práticas.

Cartas: «Locais» + «Personagens» + «Feliz e infeliz»



Objetivo: criar uma situação e refletir sobre qual a boa e a má prática a estabelecer naquele local, mediante as cartas que se retirou.

Jogadores: 2 a 4, com um moderador adulto.

Dinâmica do jogo

Separar as cartas «Locais», «Feliz ou infeliz» e «Personagens». Dividir as cartas «Personagens» em dois baralhos: adultos e crianças. Colocar os baralhos virados para baixo.

O jogador ou o moderador seleciona:

- Uma carta de local.
- Uma carta de personagem adulta.
- Duas cartas de personagens crianças.
- Uma carta «Feliz ou infeliz».

Depois, o jogador deve criar uma situação de boa e má prática mediante o emoji que saiu (feliz ou infeliz).

Se o moderador considerar que a situação criada é adequada ao desafio, entrega o emoji ao jogador.

Quem ganha: quem tiver mais emojis (independentemente do número de «felizes» e «infelizes»).



Jogo 3 · Relacionar boas e más práticas (jogo da memória)

Um jogo para relacionar boas e más práticas, e que apela simultaneamente à capacidade de memorização.

Cartas: «Situações»



Objetivo: relacionar as boas e más práticas (com relacionamento direto entre a boa e a má prática).

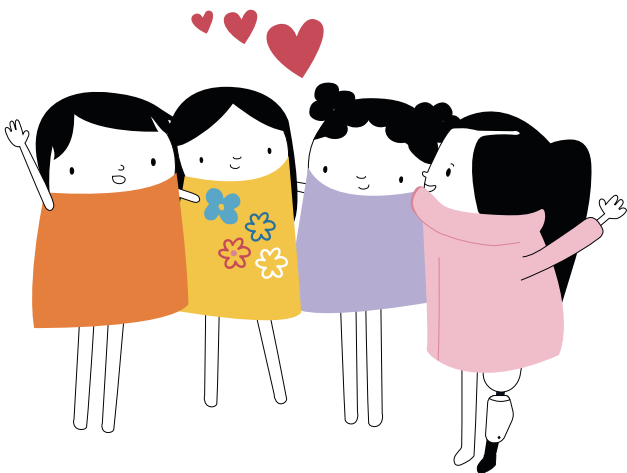
Jogadores: 2 a 4, com um moderador adulto.

Dinâmica do jogo

Baralhar as cartas «Situações», separá-las todas e colocá-las viradas para baixo.

Cada jogador, na sua vez, vira uma carta. Quando um jogador achar que encontrou um par de boa/má prática, junta o par e guarda-o.

Quem ganha: quem juntar mais pares. Se houver empate, ganha quem fez o seu número de pares em primeiro lugar.



Jogo 4 · Refletir sobre boas e más práticas

Um jogo centrado na promoção da reflexão sobre boas e más práticas.

Cartas: «Situações»



Objetivo: refletir sobre o que são boas e más práticas.

Jogadores: 2 a 4, com um moderador adulto.

Dinâmica do jogo

As cartas de boas e más práticas estão num baralho, viradas para baixo.

Cada jogador tira, à vez, uma carta. Deve, depois, refletir sobre a situação em causa:

- Porque é uma boa ou má prática.
- O que se poderia fazer para transformar uma má prática numa boa prática.
- O que o próprio faria naquela situação.
- Se já assistiu a situações idênticas à que se encontra representada na carta.
- Etc.

Quem ganha: não há vencedor.

Para melhor interpretar as boas e más práticas recomendamos que no final do jogo visualizem o vídeo «Por uma Escola Inclusiva» através deste link:

