

Introducció

42 concursoescolaronce.es/guionce/introduccion

En un món cada cop més interconnectat, comprendre i valorar **les diverses realitats de les persones és fonamental**. Per mitjà d'un recurs lúdic i immersiu, el **joc digital El gran taulell de l'accessibilitat**, planteja a l'alumnat una **situació d'aprenentatge interactiva, inclusiva, dinàmica i participativa**.

Els i les alumnes tindran l'oportunitat d'**explorar i d'experimentar de manera simulada els desafiaments i perspectives associats a diferents discapacitats**. Gràcies a reptes dinàmics i participatius, el joc **busca promoure una comprensió més profunda de la discapacitat, reduir prejudicis i estigmes i contribuir a la construcció d'una societat més inclusiva, empàtica i respectuosa**.

A) Projectió del joc

Projecta, a l'ordinador de l'aula o a la pissarra, el recurs digital perquè l'alumnat interactui amb les dinàmiques ludificades, aplicant suports d'ajuda per a alumnat amb discapacitat visual quan calgui.

És una eina molt flexible que et permet jugar-hi **en mode col·laboratiu**, amb tot el **grup-aula**.

En aquesta modalitat, **tu assumeixes el paper de moderador o moderadora del joc i ets qui impulsa la participació de l'alumnat**: organitzes els equips, llences el dau, avances les fitxes per les caselles i fomentes la implicació i l'escolta activa de tothom.

Si prefereixes que es jugui en **un altre tipus de dispositiu**, el teu alumnat es pot agrupar **per parelles o per equips**, i ells seran els qui avancin pel taulell, alternant les jugades **per torns**.

El joc està pensat per a l'aula, amb caselles de repte que es fan a classe i d'altres que es duen a terme a casa amb la família.

B) Flexible i variat

Tu tries la durada de la partida perquè s'adapti a la teva aula:

- **Partida mínima** 20 minuts
- **Partida mitjana** 30 minuts

- **Partida màxima** 45 minuts

El joc està programat i compta amb un **repositori de reptes** perquè es jugui tants cops com es vulgui, sempre amb aprenentatges nous.

Cada categoria de participació compta amb un **taulell ajustat a l'etapa educativa**: primària, secundària i educació especial.

C) Caselles i reptes

El taulell del joc El gran taulell de l'accessibilitat està format per **caselles**, amb **cinc tipus de reptes diferents**, un dau (en pots fer servir un d'accessible per a alumnat amb discapacitat visual) i fitxes d'equips per avançar.

A cada casella es proposa un **repte experiencial** adaptat per **fer de forma senzilla a l'aula** o fora de l'aula, que posarà l'alumnat **en la pell de les persones que s'enfronten a diferents tipus de barreres en el dia a dia**.

En alguns reptes cal **materials d'aula** (estoigs, motxilles, llapis, etcètera) per poder-los fer.

Les caselles també mostren a la pantalla **exemples reals de productes accessibles** que resolen les barreres de les persones amb discapacitat per servir d'inspiració a l'alumnat i comprovar com **la imaginació i la creativitat són la pedra angular de la innovació**.



Morat: Caselles amb reptes sobre la discapacitat **visual**

Blau: Caselles amb reptes sobre la discapacitat **auditiva**

Vermell: Caselles amb reptes sobre la discapacitat **física**

Verd: Caselles amb reptes sobre la discapacitat **intel·lectual**

Groc: Caselles amb reptes sobre **barreres quotidianes** que visibilitzen **altres formes d'exclusió o de dificultat** (al·lèrgies, TDAH, trastorn específic del llenguatge, dificultats d'aprenentatge, dislèxia, hipersensibilitat sensorial, barreres lingüístiques, i també problemes de salut mental com l'agorafòbia, l'anorèxia, l'angoixa, la depressió, etcètera).

Multicolor: Reptes mensuals amb premi: un repte per cada discapacitat

Reptes mensuals

Cada mes, el taulell tindrà activada una **casella especial per participar en el repte mensual**, que versarà sobre cada discapacitat: visual, auditiva, física i intel·lectual.

Per participar-hi, podreu pujar, des de l'àrea privada docent, un **vídeo amb una durada màxima de 90 segons**, en el qual es **mostri una barrera relativa a la discapacitat** (visual, auditiva, física i intel·lectual) i la **solució imaginada per facilitar la vida de les persones amb aquesta discapacitat**.

L'estructura del vídeo ha de preveure tres moments:

- **Anàlisi de la barrera:**

exemplifica o exposa, per mitjà d'una situació quotidiana, el desafiament o dificultat. Es mostra el grau de comprensió de les dificultats i els desafiaments que afronten les persones amb discapacitat.

- **Enfocament i empatia:**

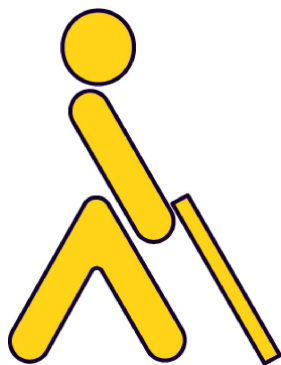
exposa la situació o desafiament, mostrant la capacitat de posar-se en el lloc de l'altre, fent veure com se senten i a què s'enfronten les persones amb discapacitat, i el que podem fer els altres per facilitar la seva inclusió en la societat.

- **Proposta de solució:**

s'exemplifica la idea-solució, i el seu impacte per millorar la vida de les persones amb discapacitat, com a prova d'imaginació, creació i innovació aplicades a la solució, des d'un enfocament de reflexió crítica per aconseguir una societat més justa, participativa per a persones amb discapacitat i inclusiva.

D) Assoliments en l'aprenentatge

Al final de cada casella, es mostren a la pantalla **algunes reflexions sobre l'aprenentatge que s'adquireix en fer el repte**.



Discapacitat visual

Empatia i sensibilització: comprenen les dificultats i els desafiaments que han d'afrontar les persones amb discapacitat visual en la vida diària. Es fomenta la capacitat de posar-se en el lloc de l'altre i desenvolupar una actitud de respecte i comprensió. Es reflexiona sobre la importància del tacte davant de l'absència de visió, l'ús del so com a guia en l'exploració i la importància de l'ordre.



Discapacitat auditiva

Empatia i sensibilització: experimenten de primera mà les dificultats de comunicació que han d'afrontar les persones amb discapacitat auditiva. Comprenen com pot ser de frustrant no entendre el que es diu, no poder participar en una conversa o no sentir una advertència. Això cultiva l'empatia, el respecte i la valoració de les diferències. Es reflexiona sobre la importància de la lectura labial i aprendre llenguatge de signes per poder comunicar-nos amb persones amb discapacitat auditiva i també l'ús d'imatges i senyalització de manera complementària als senyals acústics.



Discapacitat física

Empatia i sensibilització: experimenten les dificultats físiques que han d'afrontar les persones amb mobilitat reduïda en el dia a dia. Comprenen com és de desafiant moure's, arribar a objectes, participar en jocs o fer tasques quotidianes quan el cos no respon com un espera. Això fomenta una comprensió profunda i un respecte genuí, i també la validació de diferents alternatives per fer les tasques.



Discapacitat intel·lectual

Empatia i sensibilització: en experimentar activitats que requereixen més temps, repetició, seqüenciació, llenguatge senzill, pictogrames, instruccions clares o una forma diferent d'abordatge, els nens poden començar a comprendre que no tots aprenen o processen la informació al mateix ritme o de la mateixa manera. Això genera un compromís més gran i més paciència envers aquells que necessiten més suport.



Altres barreres per a l'aprenentatge i la participació d'exclusió o dificultat

Empatia i sensibilització: els nens i nenes descobreixen que també hi ha barreres quotidianes vinculades a al·lèrgies, salut mental, diferències culturals o lingüístiques, entre d'altres, que poden generar exclusió o dificultat. En comprendre aquestes situacions, desenvolupen més empatia i sensibilitat envers les necessitats de seguretat i benestar dels altres.