

Introdución

42 concursoescolaronce.es/guionce/introduccion

Nun mundo cada vez máis interconectado, comprender e valorar **as diversas realidades das persoas é fundamental**. A través dun recurso lúdico e inmersivo, o **xogo dixital “O gran taboleiro da accesibilidade”** expón ao alumnado unha **situación de aprendizaxe interactiva, inclusiva, dinámica e participativa**.

Os e as alumnas terán a oportunidade de **explorar e experimentar de forma simulada os desafíos e perspectivas asociados a diferentes discapacidades**. A través de retos dinámicos e participativos, o xogo **procura promover unha comprensión máis profunda da discapacidade, reducir prexuízos e estigmas, e contribuír á construción dunha sociedade máis inclusiva, empática e respectuosa**.

A) Proxección do xogo

Proxecta, no ordenador da aula ou no encerado, o recurso dixital, para que o alumnado interactúe coas dinámicas gamificadas, aplicando soportes de apoio para o alumnado con discapacidade visual cando sexa necesario.

É unha ferramenta moi flexíbel que che permite xogar **en modo colaborativo**, con todo o **grupo-clase**.

Nesta modalidade, **ti asumes o papel de moderador ou moderadora do xogo e es quen impulsa a participación do alumnado**: organizas os equipos, lanzas o dado, avanzas as fichas polas casas e fomentas a implicación e a escoita activa de todas e todos.

Se prefires que se xogue **noutro tipo de dispositivo**, o teu alumnado pode agruparse **por parellas ou por equipos**, sendo eles os que avancen polo taboleiro, alternando as xogadas **por quendas**.

O xogo está pensado para a aula, con casas de reto que se realizan na aula e outras que levan a cabo na casa canda a familia.

B) Flexíbel e variado

Ti elixes a duración da partida para que se adapte á túa aula:

- **Partida mínima** 20 minutos
- **Partida media** 30 minutos

- **Partida máxima** 45 minutos

O xogo está programado e conta cun **repositorio de retos**, para que xogar as veces que se queira sempre con novas aprendizaxes.

Cada categoría de participación conta cun **taboleiro axustado á etapa educativa**: Primaria, Secundaria e Educación Especial.

C) Casas e retos

O taboleiro do xogo “O gran taboleiro da accesibilidade” está composto por **casas**, con **5 tipos de retos diferentes**, un dado (podes empregar un accesíbel para alumnado con discapacidade visual) e fichas de equipo para avanzar.

En cada casa propónse un **reto experiencial** adaptado para **facer de forma sinxela na aula** ou fóra dela, co que colocar ao alumnado **na pel das persoas que se enfrontan a diferentes tipos de barreiras no seu día a día**.

Algúns retos precisan de **materiais de aula** (estoxos, mochilas, lapis, etc.) para poder realizalo.

As casas tamén mostrarán en pantalla **exemplos reais de produtos accesíbeis** que resoven as barreiras das persoas con discapacidade, para servir de inspiración ao alumnado e comprobar como **a imaxinación e a creatividade son a pedra angular da innovación**.



- **Morado:** Casas con retos sobre a discapacidade **visual**
- **Azul:** Casas con retos sobre a discapacidade **auditiva**
- **Vermello:** Casas con retos sobre a discapacidade **física**
- **Verde:** Casas con retos sobre a discapacidade **intelectual**
- **Amarelo:** Casas con retos sobre **barreiras cotiás** que fan visibilizar **outras formas de exclusión ou dificultade** (alergias, TDAH, trastorno específico da linguaxe, dificultades de aprendizaxe, dislexia, hipersensibilidade sensorial, barreiras lingüísticas, alén de problemas de saúde mental como a agorafobia, anorexia, ansiedade, depresión, etc.)

- **Multicolor:** Retos mensuais con premio: un reto por cada discapacidade

Retos mensuais

Cada mes, o taboleiro terá activada unha **casa especial para participar no reto mensual**, que tratará sobre cada discapacidade: visual, auditiva, física e intelectual.

Para participar, o docente poderá subir á súa Área Privada un **vídeo** cunha **duración máxima de 90 segundos**, no que se **mostre unha barreira relativa á discapacidade** (visual, auditiva, física e intelectual) **e a solución imaxinada para facilitar a vida das persoas con esa discapacidade.**

A estrutura do vídeo debe ter en conta 3 momentos:

- **Análise da barreira:**

exemplifica ou expón, a través dunha situación cotiá, o desafío ou dificultade. Móstrase o grao de comprensión das dificultades e os desafíos que afrontan as persoas con discapacidade.

- **Enfoque e empatía:**

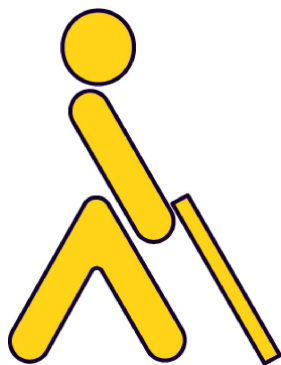
expón a situación ou desafío, mostrando a capacidade de poñerse no lugar do outro, facendo ver como senten e ao que se afrontan as persoas con discapacidade e o que podemos facer os demais para facilitar a súa inclusión na sociedade.

- **Proposta de solución:**

exemplifícase a idea-solución e o seu impacto para mellorar a vida das persoas con discapacidade, como proba de imaxinación, creación e innovación aplicadas á solución, desde un enfoque de reflexión crítica para lograr unha sociedade máis xusta, participativa para persoas con discapacidade e inclusiva.

D) Logros na aprendizaxe

Ao finalizar cada casa, móstranse en pantalla **algunhas reflexións sobre a aprendizaxe que se adquire ao realizar o reto.**



Discapacidade visual

Empatía e sensibilización: comprenden as dificultades e os desafíos que afrontan as persoas con discapacidade visual na súa vida diaria. Foméntase a capacidade de poñerse no lugar do outro e desenvolver unha actitude de respecto e comprensión. Reflexiónase sobre a importancia do tacto perante a ausencia de visión, o uso do son como guía na exploración e a importancia da orde.



Discapacidade auditiva

Empatía e sensibilización: experimentan de primeira man as dificultades de comunicación que afrontan as persoas con discapacidade auditiva. Comprenden o frustrante que pode ser non entender o que se di, non poder participar nunha conversación ou non ouvir unha advertencia. Isto cultiva a empatía, o respecto e a valoración das diferenzas. Reflexiónase sobre a importancia da lectura labial e aprender lingua de signos para poder comunicarnos con persoas con discapacidade auditiva alén o uso de imaxes e sinalización de maneira complementaria aos sinais acústicos.



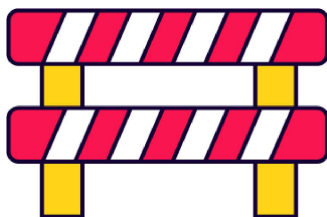
Discapacidade física

Empatía e sensibilización: experimentan as dificultades físicas que afrontan as persoas con mobilidade reducida no seu día a día. Comprenden o desafiante que é moverse, alcanzar obxectos, participar en xogos ou realizar tarefas cotiás cando o corpo non responde como un espera. Isto fomenta unha comprensión profunda e un respecto xenuíno, alén da validación de distintas alternativas para realizar as tarefas.



Discapacidade intelectual

Empatía e sensibilización: Ao experimentar actividades que requiren maior tempo, repetición, secuenciación, linguaxe sinxela, pictogramas, instrucións claras ou unha forma diferente de abordaxe, os nenos poden empezar a comprender que non todos aprenden ou procesan a información ao mesmo ritmo ou da mesma maneira. Isto xera unha maior comprensión e paciencia cara a quen precisa máis apoio.



Outras barreiras para a aprendizaxe e a participación de exclusión ou dificultade

Empatía e sensibilización: Os nenos e nenas descubren que tamén existen barreiras cotiás ligadas ás alerxias, a saúde mental, as diferenzas culturais ou lingüísticas, entre outras, que poden xerar exclusión ou dificultade. Ao comprender estas situacións, desenvolven maior empatía e sensibilidade cara ás necesidades de seguridade e benestar dos demais.