

Projeto: Sala de Aula Acessível para Todos - "Aprendendo Juntos"

Enunciado:

Sua equipe foi designada para projetar uma sala de aula inclusiva, que atenda estudantes com diferentes tipos de necessidades, incluindo aqueles com deficiência física, auditiva, visual e autismo. O objetivo é criar um ambiente de aprendizado que seja confortável, acessível e seguro para todos, promovendo a integração e a igualdade de oportunidades para todos os alunos.

Requisitos do Protótipo:

1. Acessibilidade Física:

- O design da sala de aula deve permitir fácil acesso para cadeirantes, com espaços amplos e livre de obstáculos.
- Mesas e cadeiras ajustáveis em altura e que se adaptem a diferentes necessidades de mobilidade.
- Inclua áreas específicas para alunos com dificuldade de locomoção ou que precisem de cadeiras especiais.

2. Acessibilidade para Alunos com Deficiência Auditiva:

- Simular um sistema de som de boa qualidade e disposição, com microfones e alto-falantes para que todos ouçam claramente, especialmente alunos com deficiência auditiva.
- Demonstrar soluções visuais, como quadros com conteúdo escrito ou slides legíveis, que ajudem na comunicação para os alunos surdos ou com perda auditiva.
- Área para intérpretes de Libras, com visibilidade do professor e quadro.

3. Acessibilidade para Alunos com Deficiência Visual:

- Incorporar uma área que simule recursos de leitura, como livros em braille ou textos grandes no quadro.
- Garantir que a iluminação seja adequada, sem brilho excessivo ou sombras que possam dificultar a leitura.
- Representar uma sinalização em braille na porta, janela ou espaços de interação.

4. Inclusão de Alunos com Autismo:

- Criar um canto tranquilo da sala de aula, com estímulos reduzidos e móveis que promovam a calma e concentração, como poltronas aconchegantes ou bolas sensoriais.
- Dividir a sala em zonas ou "estações", onde os alunos podem realizar atividades individuais ou em grupo de forma tranquila e organizada.
- Designar uma área com materiais que ajudem a lidar com sobrecarga sensorial, como objetos táteis ou fones de ouvido com cancelamento de ruído.

5. Tecnologia e Conectividade:

- Inclusão de dispositivos digitais acessíveis para facilitar a participação de todos os alunos, com programas de leitura de tela, teclados alternativos, ou softwares educativos adaptados.
- Representar o uso de tecnologia assistiva, como fones de ouvido para estudantes autistas ou sistemas de amplificação para deficientes auditivos.

6. Ergonomia e Conforto:

- Espalhar móveis que permitam diferentes posturas de aprendizado e que sejam confortáveis para longas horas de aula.
- Considerar a disposição das cadeiras para evitar superlotação em algumas áreas da sala.

7. Estímulos Visuais e Auditivos:

- Utilizar cores e elementos visuais tranquilos, evitando exageros ou excessos, que possam sobrecarregar alunos com dificuldades sensoriais.
- Colocar cartazes e ilustrações que ajudem na comunicação com alunos de todas as idades e habilidades cognitivas.

Ponto de ônibus acolhedor

Enunciado:

Seu grupo vai projetar um ponto de ônibus moderno, confortável e sustentável, considerando o bem-estar dos usuários.

Requisitos:

- Deixe espaço para no mínimo 6 pessoas sentadas.
- Acrescente cobertura que proteja totalmente da chuva.
- Inclua placas indicativas do horário dos ônibus.
- Use energia sustentável no design, como uma simulação de painel solar para a iluminação.

Materiais sugeridos:

Caixas de papelão, cartolina colorida, palitos de churrasco, cola quente, tinta acrílica.

Projeto: Show de Tributo ao Michael Jackson - "A Magia do Rei do Pop para Todos"

Enunciado:

Sua equipe foi contratada para planejar um evento de tributo a Michael Jackson que ofereça uma experiência inclusiva, segura e inesquecível para pessoas de todas as idades, desde crianças até idosos, respeitando necessidades específicas de acessibilidade e conforto. O objetivo é criar uma estrutura de show que atenda a diferentes públicos com criatividade e atenção à segurança.

Requisitos do Protótipo:

1. Público Diverso:

- Deve incluir áreas específicas para diferentes grupos:
 - Espaço para crianças brincarem de forma segura, com supervisão.
 - Assentos confortáveis para idosos e pessoas com dificuldade de locomoção.
 - Espaço livre para quem deseja dançar.

2. Acessibilidade:

- Rampas ou elevadores para cadeirantes e pessoas com mobilidade reduzida.
- Áreas reservadas próximas ao palco para espectadores com deficiência auditiva ou visual.
- Sistema de sinalização visual (simulado com cartazes na maquete) e suporte para intérprete de libras.

3. Segurança:

- Saídas de emergência claramente sinalizadas no layout.
- Espaços delimitados para evitar superlotação.
- Representação de equipamentos de primeiros socorros e seguranças.

4. Temática do Show:

- A decoração deve trazer elementos que homenageiem Michael Jackson, como uma pista iluminada, cenários inspirados em cliques famosos e o icônico chapéu ou luva prateada.

- Inclua ideias de atividades interativas, como fotografias temáticas ou aulas rápidas de dança de seus passos famosos (exemplo: moonwalk).

5. Sustentabilidade:

- O design deve simular o uso de iluminação sustentável (como painéis solares).
- Representação de lixeiras para coleta seletiva.

6. Inclusão Tecnológica:

- Audiodescrição ou legendas no telão (indicadas com papel ou desenhos no protótipo).
- Sistema de som indicado para atender diferentes faixas etárias.

Escape Room Acessível para Todos

Enunciado:

Projete uma "Escape Room" inclusiva, criando um ambiente interativo e desafiador que seja acessível para pessoas com diferentes tipos de deficiência, incluindo física, auditiva, visual e cognitiva. O objetivo é que todos os participantes, independentemente de suas limitações, consigam se envolver nas tarefas e colaborar para solucionar os enigmas e escapar no tempo limite.

Requisitos:

- **Desafios Multissensoriais:** Criação de enigmas que envolvam visão, audição e tato para garantir que todos os participantes possam contribuir, utilizando seus sentidos de forma diversificada.
- **Acessibilidade Física:** Caminhos amplos, sinalização tátil e espaços livres de obstáculos para cadeirantes e pessoas com mobilidade reduzida.
- **Elementos Auditivos e Visuais:** Utilização de áudio (como gravações de instruções ou pistas sonoras) para deficientes auditivos e elementos visuais para deficientes visuais, como iluminação ajustável ou contraste entre cores.
- **Componentes Táteis:** Pistas que podem ser lidas ou manipuladas por meio do tato, como mensagens em braille ou texturas especiais, para participantes com deficiência visual.
- **Sensibilidade Cognitiva:** Desafios que se adaptem ao nível cognitivo dos participantes, utilizando pistas claras e instruções simples ou visuais para aqueles com dificuldades de aprendizado ou déficit de atenção.
- **Interatividade:** Sistema de comunicação para resolução dos enigmas (como tablets ou painéis interativos) que se ajustem conforme as necessidades específicas dos jogadores, de forma intuitiva e prática.
- **Sistemas de Apoio:** Implementação de um sistema de ajuda, como assistentes virtuais ou interações com facilitadores do jogo, que orientem os participantes caso necessário sem quebrar a imersão no jogo.

Este projeto deverá garantir que todos os tipos de participantes, com diferentes habilidades, possam jogar, interagir e colaborar na mesma equipe para completar a missão da "Escape Room" no tempo determinado.