

## EXEMPLOS DE PROJECTOS DE INCLUSÃO DIGITAL

Reúne-se aqui um pequeno número de exemplos dos 48 projectos de inclusão digital apoiados no âmbito de uma iniciativa lançada pela [UMIC – Agência para a Sociedade do Conhecimento](#) e financiados pelo Programa Operacional Sociedade do Conhecimento (POSC), ilustrativos do tipo de projectos de apoio á inclusão digital de pessoas com necessidades especiais que foram abrangidos.

### 1) Projectos de Centros de Recursos para a Inclusão Digital

A criação de centros de recursos que avaliam, desenvolvem e disponibilizam meios baseados em Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) a estudantes do ensino básico e secundário com deficiência, é um objectivo inscrito no PAIPDI – Plano de Acção para a Integração das Pessoas com Deficiência ou Incapacidades. Estes centros têm também por tarefa o diagnóstico, prescrição e treino no uso das TIC como tecnologias de apoio para pessoas com necessidades especiais. Estes centros de recursos estão maioritariamente sedeados em instituições de ensino superior e visam:

- Proporcionar aos docentes o contacto directo com as tecnologias de apoio, motivando-os a conhecer e a criar actividades pedagógicas com estas tecnologias;
- Prestar um serviço aos estudantes com necessidades especiais, bem como às pessoas com necessidades especiais nas comunidades locais na sua área de influência.

Há vários projectos deste tipo de que são exemplos:

- **CRID – Centro de Recursos para a Inclusão Digital**, sedeadado na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Leiria que passou a dispor da mais avançada tecnologia de apoio a pessoas com necessidades especiais. No âmbito deste projecto, em menos de meio ano, as avaliações efectuadas pela equipa do CRID ultrapassam já uma centena de casos.
- **CERTIC – Informática nos Apoios Educativos**, envolveu o desenvolvimento de instrumentos para informação, aconselhamento e prescrição de ajudas técnicas e software educativo, incluindo a criação e disseminação gratuita do Kit para Necessidades Especiais e a formação de professores nas áreas da acessibilidade e das ajudas técnicas.

- **CERTIC – Apoio a Doentes Terminais**, disponibiliza e promove o uso das TIC como poderoso auxiliar na comunicação entre doentes hospitalizados, com dificuldades ou incapazes de verbalização, e profissionais de saúde, familiares e amigos.

O [CERTIC – Centro de Engenharia de Reabilitação em Tecnologias de Informação e Comunicação](#), é um centro de investigação e desenvolvimento da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro que desenvolve projectos de apoio a pessoas com necessidades especiais desde 2001.

## 2) Projectos de produção de informação acessível no âmbito do sistema de ensino

- **Bases de Dados – Acessos com Sucessos.** O projecto, realizado no âmbito do Ministério da Educação (ME) envolve um estúdio de gravação digital de livros falados essencial à produção de livros escolares adaptados a crianças cegas e crianças com dislexia.
- **Centro de Recursos da Educação Especial Produção Braille em Ambiente Windows.** No processo de produção Braille, o ME dá igualmente um salto qualitativo com o seu centro a ficar dotado de um novo software de transcrição Braille que foi desenvolvido em conjunto com o Ministério da Educação Brasileiro.
- **Biblioteca Aberta do Ensino Superior.** Este projecto, do âmbito ensino superior, reúne 10 instituições de ensino superior para preparação de uma biblioteca aberta e partilhada de materiais acessíveis. Assente na estrutura de hardware e software implementada pela iniciativa [Campus Virtual \(e-U\)](#) promovida pela [UMIC – Agência para a Sociedade do Conhecimento](#) e que integra todo o ensino superior num campus virtual único acessível por uma rede sem fios, o GUIASuperior - Grupo pela Inclusão e Acessibilidade no Ensino Superior, implementa um sistema de partilha de materiais acessíveis tendo em vista a inclusão dos alunos com deficiência no ensino superior.

## 3) Projectos de Instrumentos para uma Aprendizagem Inclusiva

- **PALMIBER – Plataforma de Apoio Lúdico à Mobilidade Aumentativa** é um projecto que desenvolveu um veículo para crianças com deficiências neuromotoras graves, cujo movimento e controlo pode ser efectuado com um simples piscar de olho ou o encher de uma bochecha, proporcionando a estas crianças experiências de mobilidade lúdicas. Este produto é o resultado de vários anos de investigação e desenvolvimento de instituições do espaço ibero-americano, liderado pelo Centro de Análise e

Processamento de Sinais do Instituto Superior Técnico. O PALMIBER foi já testado com crianças dos 3 aos 10 anos, e revelou-se uma plataforma lúdica com elevado potencial à mobilidade, um dos grandes desafios que se colocam aos técnicos de reabilitação destes casos. Com a linha de financiamento Inclusão Digital são construídos vários veículos para a Associação Portuguesa de Paralisia Cerebral e para a Liga Portuguesa dos Deficientes Motores.

- **Aprende Comigo.** O projecto envolve o desenvolvimento de conteúdos lúdicos e formativos que visam sensibilizar as pessoas para aspectos do relacionamento com crianças autistas. O autismo é, em geral, profundamente desconhecido da população. Os materiais desenvolvidos no projecto ajudam a explicá-lo às crianças, aos professores e aos profissionais de reabilitação. Como explicar a um familiar, a um colega da escola, a um amigo o que é o autismo? O projecto Aprende Comigo contribui para a resposta a esta questão. A equipa técnica da APPDA – Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo, compilou num CD pequenas histórias e jogos que permitem, principalmente às crianças, aprender um pouco mais sobre o que é o autismo e como lidar com outras crianças que tenham autismo.

#### **4) Projectos de Ajudas Técnicas de Orientação e Mobilidade para Pessoas com Deficiência**

- **Fluid Museums Basic e Fluid Museums Premium** são dois projectos-piloto de desenvolvimento de instrumentos de orientação e mobilidade para pessoas com deficiência motora, visual ou auditiva desenvolvidos pela empresa yDreams, com base em actividades de Investigação e Desenvolvimento. Os projectos desenvolveram um inovador sistema de áudio-guia para museus que, entre outras funcionalidades, fornece ao visitante áudio-descrições e descrições das peças expostas em Língua Gestual Portuguesa e ainda orientações espaciais de ajuda à mobilidade. Para pessoas cegas e para pessoas surdas a visita ao museu torna-se mais agradável, compreensível e segura. Para pessoas em cadeiras de rodas, torna-se possível ver os espaços onde as cadeiras de rodas não conseguem chegar. O Museu do Sporting e o Museu Nacional do Azulejo são dois dos museus onde projectos-piloto vão disponibilizar esta tecnologia.

Para mais informação ver o sítio da [UMIC](#) na Internet para o [Programa Acesso](#).