

## EU VEJO ASSIM... E VOCÊ?

Lavine Rocha Cardoso\*  
Damáris Naim Marquez\*\*

**RESUMO:** *O artigo apresenta os resultados de uma experiência utilizando um jogo. Este, idealizado com vistas a ampliar o circuito de visão dos alunos, teve, como referência, os questionamentos surgidos em uma atividade de desenho livre, feito com deficientes visuais.*

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo; Deficiente Visual

**ABSTRACT:** *The article presents the results of one experience using a game. This, idealized with views to enlarge the circuit of student's vision, had as reference the questions appeared in an activity of free drawing, done with deficient visual.*

**KEY WORDS:** Game; Deficient Visual

As diferentes maneiras de um indivíduo utilizar a visão dependem de um conjunto de fatores, como a severidade da perda visual, a existência ou não de outras deficiências e a constante e adequada estimulação global nos primeiros anos de vida.

De acordo com BARRAGA (1970), existem dois tipos de problemas de deficiência visual: a cegueira e a visão subnormal (baixa visão)

Nos casos de cegueira, o indivíduo apresenta, como característica principal, a ausência total de visão e a perda de projeção de luz, significando que o seu processo de aprendizagem seja intermediado pelos sentidos remanescentes; além disso, o sistema Braille é utilizado como principal meio de comunicação escrita.

---

\* Pedagoga formada pela Faculdade de Educação - Universidade Federal de Uberlândia.

\*\* Doutora em Linguística Aplicada; professora no Programa de Mestrado em Educação da UFU.

Diferentemente, na visão subnormal, o indivíduo detém desde as condições de indicar projeção de luz, até o grau em que a redução da acuidade visual interfere ou limita o seu desempenho. Isto significa que o portador de baixa visão possui uma perda severa, que não tem como ser corrigida, seja com tratamento clínico, cirurgia ou óculos convencionais. Essa perda também pode ser descrita como qualquer grau de enfraquecimento da visão, ocasionando uma disfunção e diminuindo o seu desempenho.

A capacidade funcional dos olhos, no entanto, não se relaciona apenas aos fatores visuais. Nela, também estão incluídas as reações da pessoa à perda visual quanto ao ambiente que a cerca.

No caso de uma criança deficiente visual (doravante designado como d. v.), portadora de visão subnormal, o processo educativo desenvolve-se por meios visuais, com a utilização de recursos específicos. É muito comum que ela apresente dificuldades para diferenciar e interpretar imagens, devido à sua limitação na percepção. Conseqüentemente, em atividades escolares que solicitem a elaboração de desenhos, mesmo de objeto simples do ambiente diário, eles tendem a não se aproximarem do real, com a ausência de detalhes relevantes.

Esse problema e outros mais surgem quando do ingresso da criança na escola, pois nem sempre as instituições convencionais estão aparelhadas, nos seus aspectos físicos e humanos, de forma a possibilitar o crescimento gradativo do portador de d.v. Entretanto, nas instituições de ensino especializadas<sup>1</sup>, tal fato já não ocorre, pois diferentes recursos pedagógicos estão presentes nas atividades, e os programas visam à Estimulação visual. Além disso, os trabalhos educativos contam com a presença de profissionais especializados que, além de acompanhar todo o processo de aprendizagem desses alunos, fazem uso de notas de observações sistemáticas de cada um, sejam nas atividades em sala de aula, durante os passeios e/ou nas brincadeiras promovidas.

Todos esses pontos sugeriram a apresentação do presente relato, ou seja, ele é resultado de um acontecimento inusitado ocorrido em um desses acompanhamentos. O fato deu-se no intervalo de aulas, logo após um atendimento

---

<sup>1</sup> O trabalho, aqui relatado, faz parte das ações desenvolvidas em um projeto da Fundação Pró-Luz de Uberlândia, instituição responsável pelo atendimento a indivíduos portadores de baixa visão, órgão subsidiado por uma ONGs e a Prefeitura de Uberlândia MG.

especializado com um grupo de estudantes que descansavam, enquanto esperavam as atividades subsequentes. Sem que eu os tivesse orientado, decidiram desenhar. Para isso, pegaram folhas, lápis 6B e, aos poucos, cada qual elaborou um desenho. Imediatamente, surgiram comentários com observações e questionamentos acerca das características e/ou detalhes dos próprios desenhos e também dos colegas.

Minha primeira reação foi a de estar interferindo nas discussões, mas decidi apenas observar, acompanhando o transcorrer dos comentários. Naquele exato momento pude constatar um fato que, até então, eu não havia valorizado: os alunos portadores de baixa visão possuem uma maneira de “ver” e “identificar” as imagens em seu circuito de visão. A partir dessa evidência, algumas questões imediatamente surgiram:

- Se o aluno d.v. não percebe os objetos, até que ponto pode trabalhar o desenho? Como?
- Que estratégias utilizar em atividades que incluam desenhos para esse tipo específico de aluno?
- De que forma propiciar uma aprendizagem mais significativa?

O desejo de responder a essas questões fez com que eu decidisse investigar, com mais profundidade, a melhor forma de estar alargando o circuito limitado de visão que as crianças denunciaram numa simples atividade de desenho livre.

Era de meu conhecimento que toda criança gosta de brincar, jogar, correr, pular, enfrentar desafios...E, para melhor conhecê-la, é preciso aprender a vê-la, observá-la enquanto brinca, acompanhar o brilho dos olhos, a mudança de expressão do rosto, a movimentação do corpo...

Assim, esses aspectos eram percebidos durante a organização das atividades a serem desenvolvidas, isto é, eram comuns as situações que se tornavam espaços que, além de permitir a livre expressão do aluno, também ofereciam meios para ser observado.

Dentre as estratégias utilizadas nas aulas, destacam-se diferentes atividades e, naquele momento, a que mais atendia aos meus propósitos de investigação seria com jogos, pois são as que permitiam aos alunos uma maior liberdade e descontração junto aos colegas, sem que se sentissem avaliados ou constrangidos.

Essas considerações contribuíram para a definição quanto a que jogo utilizar. Assim, escolhi, como modelo inicial, Imagem e Ação. A partir dele, criei um outro, Imagem e Reprodução, fazendo algumas adaptações, ou seja, adequando-o à idade de seus jogadores e ao seu nível intelectual/cognitivo, sem descuidar do problema visual.<sup>2</sup> A seguir, apresento, com detalhes, como foi a sua aplicação.

## **Imagem e Reprodução**

No Jogo, o grupo, composto de 6 (seis) jovens, entre 11 e 16 anos de idade, foi dividido em duplas, no total de três. Cada uma das duplas sentou-se em pontos opostos, junto a uma mesa de, aproximadamente, dois metros de comprimento e com um, de largura. Nela, encontravam-se: uma caixa contendo fichas de cartolina, onde estavam escritas palavras já selecionadas; folhas sulfite branca e lápis 6B.

Assim que se acomodaram, pedi a um componente de uma das duplas que escolhesse uma ficha, dentre as que se encontravam dentro da caixa, e a passasse para somente um dos componentes da dupla adversária. Recebida a ficha, o aluno era orientado para que fizesse um desenho representando sua interpretação, de acordo com o que havia lido na ficha para, em seguida, ser interpretada por seu parceiro.

O mais interessante do jogo ocorreu nesse ponto, pois as duplas fizeram seus desenhos segundo suas interpretações, ou seja, de acordo com suas experiências visuais, ou melhor, conforme enxergavam os objetos. Como nem sempre esses desenhos permitiam que seu parceiro conseguisse identificar do que se tratava, houve a necessidade de o “desenhista” adaptar seus tamanhos, segundo a limitação de seu parceiro, para que fosse interpretado corretamente, uma vez que tinham conhecimento de sua capacidade de visão e de cada um dos integrantes ali presentes.

Vejam-se, por exemplo, alguns dos desenhos elaborados (em anexo):

A avaliação que fiz de todo o comportamento dos alunos durante o jogo permitiu-me observar que os adolescentes apresentavam um déficit em vivências

---

<sup>2</sup> Veja-se maiores detalhes sobre a montagem do jogo no Anexo 1.

visuais; portanto, ficou claro que suas interações com o meio físico e social nem sempre eram fidedignas, pois não se efetivavam de forma contínua e, em decorrência disso, as experiências anteriores não serviam de base para novas construções e elaborações a respeito de como possuíam a “sua visão de mundo”.

Daí, poder-se concluir da importância do trabalho educativo destinado a alunos portadores de deficiência visual. É preciso ter sempre presente que as atividades devem estar estruturadas de tal forma que, numa seqüência de complexidade gradativa, na exploração visual de materiais concretos do ambiente que a cerca, podem-se estar propiciando ou não ao indivíduo melhores condições, não só para a aquisição do controle do mecanismo visual, como também para o desenvolvimento de habilidades, tais como as de discriminar, interpretar e elaborar a mensagem recebida através da visão, isto é, estar propiciando condições ideais para o desenvolvimento da eficiência visual.

Tudo isso sem desconsiderar que o funcionamento visual não depende apenas do olho, mas da capacidade do cérebro de codificar, selecionar e organizar imagens, as informações visuais, armazenando-as para a associação com outras imagens (BARRAGA, 1970).

Dessa forma, a eficiência visual pode ser determinada, principalmente, pela habilidade do cérebro para interpretar e reconhecer uma imagem visual, ainda que incompleta e distorcida, por meio da discriminação de seus aspectos característicos e da sua relação com os demais.

Acredito, após esta experiência, que um bom desenvolvimento das funções visuais tem como efetivar-se nas situações de interação, na relação e na comunicação, mas em situações lúdicas e de vivência diária, já que permitem ao aluno d.v\* utilizar o máximo sua visão residual, indo além das situações escolares e estendendo-se a todos os momentos de sua vida.

Finalizando, posso afirmar que quanto mais oportunidades de ver, de comparar, de estabelecer relações e de discriminar detalhes o indivíduo tiver, maior será sua habilidade para interpretar e reconhecer as informações visualmente recebidas.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

**BARRAGA, N. C. Guia do professor para desenvolvimento da capacidade de aprendizagem visual e utilização da visão subnormal.** Texas, American Printing House for the Blind, 1970.

**BENENZON, R. O. (org). As pessoas portadoras de deficiência e nós.** São Paulo: Paulinas, 2001.

**BROUGÈRE, G. Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

**BRUNO, M. M. G. O desenvolvimento integral do portador de deficiência visual: da intervenção precoce à integração escolar.** São Paulo: Newswork, 1993.

**BRUNO, M. M. G. Deficiência visual: reflexão sobre a prática pedagógica.** São Paulo: Laramara, 1997.

**MANTOAN, M. T. A integração de pessoas com deficiência.** São Paulo: Memnon – SENAC, 1997.

**VYGOTSKY, L. S. in: KISHIMOTO, T. M. (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

## Anexo

### JOGO IMAGEM E REPRODUÇÃO

#### Objetivo do jogo

- Detectar o nível de desenvolvimento das funções visuais.
- Detectar o nível das experiências ( das interações com o meio físico e social).

#### Confeção

Material necessário:

- Folha sulfite;
- Cartolina Branca;
- Caneta ponta porosa preta;

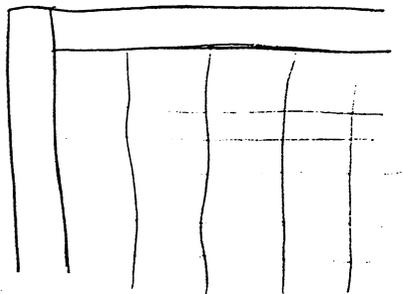
Confeccionar fichas com nomes de objetos como, por exemplo, carro, mesa, bola, portão, submarino etc.

Confeccionar um tabuleiro com 30 (trinta) espaços.

Pintar as tampinhas de cores diferentes.

#### Instruções

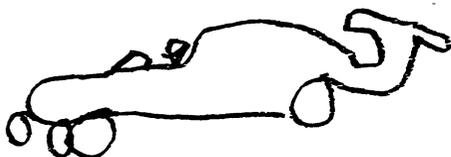
- Somente um jogador da dupla tira a carta, passando-a, em seguida e silenciosamente, para um componente da outra dupla. Este terá que fazer o desenho para seu parceiro a fim de que ele acerte.
- Acertando, o jogador andar­á um espaço.
- O vencedor é aquele que chegar primeiro.



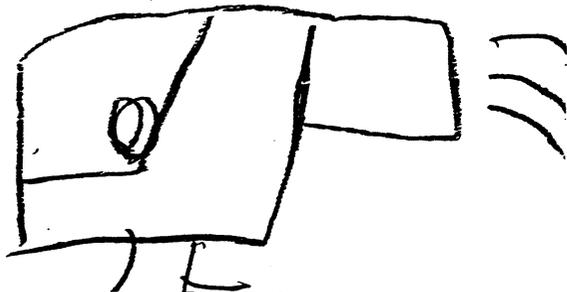
Estudante A Desenho: trave de futebol Diagnóstico: deslocamento de retina Idade: 12 Série: 6º
---

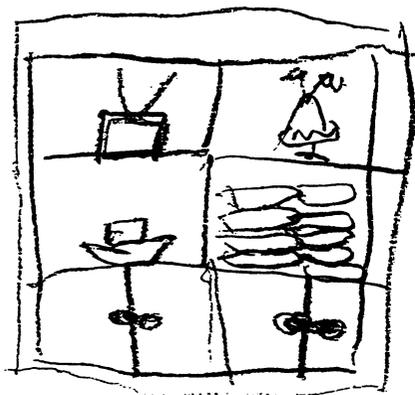


Estudante B  
Desenho: carro de fórmula 1  
Diagnóstico: coriorretinite macular  
Idade: 9  
Série: 3ª



Estudante C  
Desenho: submarino  
Diagnóstico: deslocamento de retina  
Idade: 13  
Série: 5ª





Estudante D  
Desenho: estante  
Diagnóstico: atrofia óptica retina  
Idade: 15  
Série: 1º colegial



Estudante E  
Desenho: fechadura  
Diagnóstico: catarata  
Idade: 13  
Série: 3ª