

# Cartilha

# Enxergando Longe

Recebendo o Deficiente Visual no Grupo Escoteiro

# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	03
Quem é o deficiente visual .....	04
Conceito .....	04
Recebendo o jovem com Deficiência Visual .....	06
Recebendo o adulto com Deficiência Visual .....	07
Posturas importantes diante de uma pessoa com deficiência visual .....	08
Dia a dia do deficiente visual na tropa .....	10
Durante as atividades escoteiras .....	11
Dicas de segurança na cozinha para deficientes visuais .....	14
5 Jogos adaptados - por área do desenvolvimento .....	17
1 – Físico - .....	17
2 – Afetivo .....	20
3 – Intelectual .....	21
4 - Caráter .....	23
5 – Social .....	26
6 – Espiritual .....	28
Fontes de pesquisa .....	30
ANEXOS:	
Como nasceu o Sistema Braille .....	31
O Sistema Braille no Brasil .....	34
Orientações básicas para leitura e a escrita do Sistema Braille visual .....	35
Alfabeto braile .....	37
Dicas para o uso da reglete de mesa e punção .....	38
Leitura do Sistema Braille .....	42
A história de Louis Braille .....	43
Braille, braille ou braile? .....	45
Como conquistar a Especialidade de braile .....	47
Como conquistar a Especialidade de inclusão .....	49
Acessibilidade .....	50
Recursos de Acessibilidade do Site da UEB .....	52

## INTRODUÇÃO

Devemos pensar em ambientes, para serem usados por todos, com ou sem dificuldade de locomoção (desenho universal). Abrir a cabeça para eliminar todo tipo de preconceito e a ideia de que somos perfeitos e podemos tudo. NÃO é verdade! Todos temos nossas limitações em alguma área da vida, não é mesmo?

Quando entramos em um ambiente pela primeira vez e olhamos para ele, temos noção de cores, texturas, distâncias, tamanhos, profundidades, cheiros, sons (se houver), temperatura, etc. Para as pessoas com cegueira, as percepções visuais se perdem, porém, todas as outras sensações estarão lá para compensar e para dar ao indivíduo cego um pouco da noção do local onde se encontra.

Há pessoas que possuem uma visão limitada, mesmo com o uso de óculos. Essas pessoas muitas vezes enxergam vultos, sombras, conseguem enxergar melhor na presença de muita luminosidade e muitas vezes só conseguem ler se os textos forem bastante ampliados. Essas pessoas possuem baixa visão e devem ser tratados também como deficiente visual.

Precisamos conhecer cada pessoa em sua essência. Saber o que são capazes de fazer e o que não são, temporariamente, capazes de fazer. Assim como hoje podemos muitas coisas, amanhã podemos não ser e mesmo assim vamos querer ser respeitados.

## **QUEM É O DEFICIENTE VISUAL**

### **Conceito**

O termo deficiência visual refere-se a uma situação irreversível de diminuição da resposta visual, em virtude de causas congênitas ou hereditárias, mesmo após tratamento clínico e/ou cirúrgico e uso de óculos convencionais. A diminuição da resposta visual pode ser leve, moderada, severa, profunda (que compõe o grupo de visão subnormal ou baixa visão) e ausência total da resposta visual (cegueira). Segundo a OMS (Bangkok, 1992), o indivíduo com baixa visão ou visão subnormal é aquele que apresenta diminuição das suas respostas visuais, mesmo após tratamento e/ou correção óptica convencional, e uma acuidade visual menor que 6/18 à percepção de luz, ou um campo visual menor que 10 graus do seu ponto de fixação, mas que usa ou é potencialmente capaz de usar a visão para o planejamento e/ou execução de uma tarefa..

Segundo o Censo Demográfico 2010 realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), entre as pessoas que declararam ter deficiência visual, mais de 6,5 milhões disseram ter a dificuldade de forma severa e 6 milhões afirmaram que tinham dificuldade de enxergar. Mais de 506 mil informaram serem cegas.

### **Classificação**

Há vários tipos de classificação. De acordo com a intensidade da deficiência, temos a deficiência visual leve, moderada, profunda, severa e perda total da visão. De acordo com comprometimento central, periférico e sem alteração. De acordo com a idade de início, a deficiência pode ser congênita ou adquirida. Se está associada a outro tipo, como surdez, por exemplo, a deficiência pode ser múltipla ou não.

### **Causas**

De maneira genérica, podemos considerar que nos países em desenvolvimento as principais causas são infecciosas, nutricionais, traumáticas e causadas por doenças como as cataratas. Nos países desenvolvidos são

mais importantes as causas genéticas e degenerativas. As causas podem ser divididas também em: congênitas ou adquiridas.

- Causas congênitas: amaurose congênita de Leber, malformações oculares, glaucoma congênito, catarata congênita.
- Causas adquiridas; traumas oculares, catarata, degeneração senil da mácula, glaucoma, alterações retinianas relacionadas à hipertensão arterial ou diabetes.

#### **Fatores de risco**

- Histórico familiar de deficiência visual por doenças de caráter hereditário como, por exemplo, glaucoma.
- Histórico pessoal de diabetes, hipertensão arterial e outras doenças sistêmicas que podem levar a comprometimento visual como, por exemplo, a esclerose múltipla.
- Senilidade como, por exemplo, catarata, degeneração senil da mácula.
- Não realização de cuidados pré-natais e prematuridade.
- Não utilização de óculos de proteção durante a realização de determinadas tarefas como o uso de solda elétrica.
- Não imunização contra rubéola da população feminina em idade reprodutiva, o que pode levar a uma maior chance de rubéola congênita e consequente acometimento visual.

## RECEBENDO O JOVEM DEFICIENTE VISUAL

A primeira coisa a fazer quando chegar um deficiente visual no Grupo Escoteiro deve ser recebê-lo como a qualquer outro jovem. Procurar explicar rapidamente sobre o Movimento Escoteiro e como são realizadas as atividades dentro e fora do Grupo.

Mais do que os outros membros juvenis sem características diferenciadas, os familiares devem reservar um tempo para expor e explicar a situação em que o parente se encontra. Como ele lida com sua especificidade, quais suas possibilidades e quais seus temores. Remédios e o uso de equipamentos que o auxiliam também são importantes serem relatados a todos que vão lidar com ele.

Dentro da tropa ou alcateia é importante fazer a recepção do membro juvenil de maneira espontânea e se for possível, fazer uma atividade de quebra-gelo com vendas (vide ficha de atividades). Se o jovem estiver em igualdade de condições com os outros ele se sentirá mais confortável. Depois da atividade, é interessante pedir que todos falem sobre a experiência de fazer algo sem estar enxergando deixando o deficiente visual por último para que ele fale a vontade de sua vida sem enxergar, dentro daquilo que ele se sentir à vontade para falar. Desde então os outros jovens já vão se acostumar com a convivência com uma pessoa que não enxerga.

## RECEBENDO O ADULTO DEFICIENTE VISUAL

Se o membro juvenil for mais velho ou adulto (pioneiro ou chefe) é recomendável ter uma conversa direta com ele e lhe pedir que diga como fica melhor para ele sempre que surgir dúvidas de como agir. Eles preferem assim, até porque muitas vezes, com o desconhecimento e na intenção de ajudar acabamos fazendo e/ou dizendo coisas que mais atrapalham do que ajudam. Quando a realidade está ali colocada na sua frente, é necessário enfrenta-la com solidariedade e seriedade. Assim fica melhor para todos.

Em todo grupo há uma forma de receber os adultos voluntários; por meio de palestras, ou de estágios nas seções, ou se exige o curso preliminar antes de começar a atuar, ou começam na parte administrativa, etc. É recomendável que se faça da mesma forma com a pessoa com deficiência. Essas formas são justamente para se testar as habilidades do adulto e verificar onde ele se encaixaria melhor. Há pessoas que não se dariam bem com os jovens, porém seriam muito úteis na parte administrativa, há aqueles que gostam de estar com os jovens e se dão bem com eles. Temos muitos cegos que praticam esportes, específicos ou não da deficiência visual e estes poderiam, inclusive, preparar alguns jovens para praticar esportes inclusivos. Este chefe poderia preparar os jovens para conquistarem seus distintivos especiais na área comunitária (Insígnia da Boa Ação, Insígnia da Ação Comunitária, Insígnia do Desafio Comunitário e Insígnia de B-P)

De uma forma geral, a pessoa com necessidades específicas consegue realizar tudo que nós outros conseguimos. A maior motivação para a realização de algo é a nossa vontade. Cabe a nós, chefes dar a eles a oportunidade de fazer aquilo que têm vontade.

## **Posturas importantes diante de uma pessoa com deficiência visual:**

1. Falar diretamente com ela e não com quem está com ela, a não ser que além da visão comprometida a pessoa também tenha a audição comprometida (surdo-cegueira).
2. Não há necessidade de gritar com a pessoa se o comprometimento for apenas visual.
3. Não a assuste, chegando de repente e começando a falar. Fazemos isso com quem enxerga porque já nos viram nos aproximando. Se aproxime normalmente, de preferência toque em sua mão e diga seu nome. Com o tempo eles associarão a sua voz ou até mesmo o som do seu caminhar com o seu nome.
4. Quando encontrar um deles no meio da via, pergunte antes se querem ajuda, podem estar apenas aguardando por alguém.
5. Quando estiverem com ele em um ambiente novo, ande com ele pelo local, dizendo o máximo de coisas que há no recinto.
6. Não o pegue pela mão e saia puxando, isso é assustador para eles! Fique do seu lado, ofereça seu antebraço ou seu ombro para que ele segure e só depois saia com ele. Fique um pouco à frente para que ele perceba para onde você está indo. Ao subir (ou descer) qualquer degrau ou rampa fale antes de comear a subir (ou descer): “rampa”, “degrau”, “calçada”. Suba (ou desça) antes dele para que ele perceba a profundidade ou a inclinação do local.
7. Ao estabelecerem o local onde vão ficar por um período, não fiquem mudando os móveis, objetos, portas sem avisá-lo, pois pode se acidentar.
8. Não deixe portas e janelas entreabertas onde haja alguma pessoa cega.
9. Sempre que precisar sair de perto do deficiente visual avise que está saindo para que ele não fique falando sozinho.
10. Quando perceber alguma mancha, rasgão, ou alguma coisa no deficiente visual que ele não percebeu, fale para ele sem



constrangimentos, ele lhe agradecerá não ser alvo de chacota sem nem saber o motivo.

11. Se você estiver com ela durante a refeição, pergunte se ela quer auxílio para cortar a carne, o frango ou para adoçar o café, e explique a posição dos alimentos no prato.
12. Se for apresenta-la a alguém, faça com que ela fique de frente para a pessoa apresentada, impedindo que a pessoa cega estenda a mão para o lado contrário que se encontra a pessoa
13. Se você necessita ajudar uma pessoa cega a fazer uso do banheiro, procure ser natural, pois ir ao banheiro não é coisa do outro mundo. Num local público, por exemplo, procure descrever os equipamentos presentes no ambiente. Veja antes se o local a ser utilizado está limpo e diga-lhe onde estão o rolo de papel higiênico e o sexto. Se possível ou em caso de necessidade, espere por ele e leve-o a pia para lavar as mãos e informe a ele a localização de toalhas e/ou secadores de mãos. Se a pessoa deficiente for do sexo oposto, procure alguém de mesmo sexo que possa ajudá-lo, aja com naturalidade, pois ele ou ela procurará agir assim também. Não é necessário a superproteção, mas simplesmente facilitar a vida do deficiente visual.
14. No convívio com deficientes visuais, aja com naturalidade, pois eles apresentam as mesmas características de qualquer ser humano, ou seja, eles podem conviver socialmente estudando, trabalhando, tornando-se pessoas auto suficientes.
15. Existem pessoas com baixa visão (cegueira parcial) que em muitos casos perdem a visão lateral e podem precisar de ajuda. Não estranhe se essas pessoas abrirem um livro e começarem a ler. Em alguns casos isso é possível.

## **Dia a dia do deficiente visual na tropa**

É importante não se comportar com piedade diante do deficiente visual. Ele precisa ser compreendido em suas necessidades específicas e não que façam as coisas que ele consegue fazer sozinho, desde que tenha orientação adequada para isso.

O membro juvenil com deficiência visual possui condições de realizar todas as tarefas dadas para os outros membros, não se deve deixar de dar uma atividade para a tropa por causa dele. Todos devem participar dentro de suas possibilidades, até porque muitas vezes adaptamos as atividades para os não deficientes conforme a necessidade dele naquele dia.

Os membros da patrulha do deficiente visual devem ser responsáveis por orientá-lo sempre que o chefe fizer sinais visuais não sonoros. Isso ajudará àqueles não deficientes que têm mais dificuldades de lembrar de todos os comandos.

Se o deficiente visual ler o sistema braile é recomendável que ele tenha a promessa, as leis, os gritos e tudo que o chefe achar recomendável batido em braile para que ele os treine de forma independente.

Hoje em dia quase todos os celulares possuem um sistema de acessibilidade que permite que o deficiente se comunique com independência com os membros de sua patrulha e com sua chefia durante a semana. Esse gadget pode ser usado, inclusive, para ler os guias que forem baixados no aparelho, facilitando assim a vida de todos.

No momento em que for fazer a avaliação de cada etapa do membro juvenil deve-se levar em conta o que ele conquistou de maneira independente, não levando em consideração as etapas que requerem apenas recursos visuais. O escoteiro deve ser avaliado comparando ele a ele mesmo.

As cores devem ser apresentadas aos deficientes visuais na medida da necessidade. Por exemplo, quando for apresentar a cor característica do ramo é interessante associá-la às cores típicas da natureza que estão no senso comum.

## DURANTE AS ATIVIDADES ESCOTEIRAS

Para adestramento dos cegos, é sempre recomendável colocá-lo para sentir com as mãos tudo que vai ser usado. No caso de adestramento de nós ou amarras, o cego precisa colocar as mãos nos nós e nas amarras para ter uma noção de como está feito. Para ensinar a confecção desses requer um tempo considerável, que muitas vezes também é necessário para aqueles que não possuem deficiência. O nó precisa ser mostrado feito e depois, com o deficiente segurando as mãos do instrutor ele vai sentido os movimentos que aquele está fazendo. Depois é lhe dado a oportunidade de fazê-lo tantas vezes quantas forem necessárias para que ele consiga. Muitas vezes esse tempo é bem maior do que o esperado, mas eles sempre conseguem. Na ocasião do adestramento, o instrutor deve aproveitar para chamar aquele membro que tem maior dificuldade para aprender os nós para que aprenda junto com o cego. Os dois se beneficiarão com essa atitude.

Montagem de campo – o instrutor deve fazer uma maquete com os membros para que todos visualizem o campo e dar sempre a oportunidade ao cego de colocar suas mãos em tudo para entender melhor a localização dos objetos.

Montagem de barracas – o instrutor deve mostrar o passo a passo, sempre dando oportunidade ao cego de pegar em todos os objetos. Nem tudo será possível de ser feito por ele, mas com certeza a maior parte será. Ele não deve ser deixado de lado, só esperando que a barraca esteja montada. Que se ensine a bater o espeque, verificar se a barraca está toda especada, colocar as varetas nas canaletas da barraca, arrumar seus objetos dentro da barraca de modo a encontrar tudo que precisa sozinho. Colocar junto com o cego, uma pessoa que seja organizada e não deixe seus objetos espalhados, pois isso pode confundir o cego. Será um momento de aprendizagem para aqueles que não conseguem organizar seus pertences.

Sinais de pista – estes devem ser feitos com ramos de árvores, ou se for possível madeira entalhada, para que o cego sinta os sinais com as mãos. No momento da instrução dos símbolos, pode-se trabalhar a descrição do sinal e depois apresentar os sinais em alto relevo (pode ser feito com cola relevo e papel comum). Quando o cego estiver em uma trilha com seus colegas, o

colega deve descrever para o cego o sinal e este poderá reconhecê-lo, muitas vezes, somente com a descrição. Como o deficiente visual costuma ter uma ótima memória, isto pode ser de grande valia para os outros membros.

Carta prego - Carta Prego são jogos cujas regras estão colocadas em uma pequena mensagem, "a carta de prego", onde estão o que deve ser feito e como. Pode ser feito para o cego uma carta em braile se for possível, se não pode ser feito algo com símbolos em alto relevo que ele tenha tido acesso previamente e ainda, contando com a modernidade e a facilidade dos aparelhos móveis, podemos gravar a mensagem ou o enigma no aparelho e entregar para o cego para que ele descubra o que tem que ser feito juntamente com seus colegas de patrulha. São jogos de regras simples e execuções complicadas e pode se tornar uma atividade muito divertida e interessante para todos, principalmente se puder ser colocado algo que seja mais fácil para o cego do que para os videntes. Uma sugestão desse uso é o chefe desenhar em tinta mesmo os pontos do braile na carta e o colega vidente fala os pontos para o cego, que, sabendo o braile, vai conseguir identificar o que está foi escrito e será como uma “carta de espião” em que pelo menos duas pessoas precisarão estar juntas para decifrar.

Existe uma fonte no Word que se chama BrailleKiama que escreve as letras no formato braile tinta.

GOSTARIA DE MAIS SUGESTÕES DE ADESTRAMENTO PARA SUGERIR ADAPTAÇÕES.

Seque abaixo a Promessa Escoteira impressa na fonte BrailleKiama.

[illegible]



## **DICAS DE SEGURANÇA NA COZINHA PARA DEFICIENTES VISUAIS**

1. Nunca deixe pano de prato sobre as panelas que estejam em cima das bocas do fogão, pois, ao acendê-las para esquentar qualquer delas, e esquecer que esse pano se encontra sobre essas panelas, o fogo pode se propagar de qualquer dessas chamas acesas para esse pano.
2. Para ter certeza que a panela se encontra na posição correta para se iniciar o cozimento, coloque-a primeiramente na boca do fogão. Esse procedimento garantirá a você a plena certeza de que você fez a coisa certa, visto que com o fogo apagado e as grades frias, você terá pleno domínio das suas ações.
3. No caso do seu fogão não ser com acendimento automático, prefira sempre utilizar acendedores de fogão. Além de possuírem cabos extensos, os acendedores evitarão que você necessite se desfazer da chama acesa.
4. Manter sempre o botijão afastado do fogão, principalmente quando se for utilizar o forno. Esse procedimento permitirá que no caso de derramamento de alimentos quentes esses não caiam sobre a borracha que leva o gás até o fogão evitando assim que ela derreta e que o fogo se propague do fogão para o botijão.
5. Deve-se sempre observar a validade e condições do clique e do botijão, pois, vez por outra, acidentes são recorrentes em função da falta desses cuidados essenciais.
6. De tempo em tempo, verificar a data da validade da mangueira que leva o gás do botijão até o fogão. Seguir as recomendações dos fabricantes também é um dever nosso para se evitar acidentes.
7. Depois de fritar alimentos, nunca jogar água para resfriar o recipiente onde foi realizada a fritura, pois, como óleo e água não se misturam, no ato de se jogar água esse pode esquentar, estourar e o gás contido nele propagar chamas de fogo provocando incêndios de grandes proporções.

8. Ao mexer com alimentos na panela, preferir sempre utilizar colheres ou outros instrumentos de cabos longos. Esse procedimento evitará que você encoste na panela quente.
9. Nunca utilizar roupas de botões abertas próximo ao fogo, uma vez que o vento pode levá-las até o fogo e esse poderá passar do queimador do fogão para essas roupas e você poderá ter o corpo incendiado.
10. Jamais deixe isqueiros em cima ou próximo do fogão, pois, esse pode esquentar, estourar e o gás contido nele propagar chamas de fogo provocando incêndios de grandes proporções.
11. Colocar os cabos das panelas e frigideiras sempre para a parte lateral interna do fogão. Se esses permanecerem virados para a parte externa, ao esbarrar nesses, você poderá derrubar esses recipientes onde se estiver realizando o cozimento e esses poderão vir a cair sobre o seu corpo.
12. Procurar observar sempre se os cabos dos utensílios domésticos se encontram bem parafusados, pois, caso não estejam bem firmes, com o peso dos alimentos a serem preparados, esses quentes ou frios poderão derramar sobre você.
13. Utilizar luvas térmicas no manuseio de recipientes quentes, principalmente no processamento de assar alimentos em fornos.
14. Ficar sempre atento ao tempo do cozimento dos alimentos, pois, esquecer alimentos ao fogo, pode desde queimá-los até provocar incêndios e explosões se esses estiverem em panelas de pressão.
15. Prefira sempre utilizar panelas de cabos longos, pois, durante o processo de cozimento esses muitas vezes aquecem demais e até com pano de prato fica inviável retirá-las do fogão.
16. Na cozinha, as mulheres devem sempre prender os cabelos, pois, além de higiênico, em caso de incêndio, os cabelos deixarão de ser combustíveis de propagação rápida do fogo.
17. Observe sempre o barulho e o cheiro no ambiente da cozinha. Se perceber que há vazamento no botijão de gás, abra bem as portas e as janelas para que o gás possa circular e chame o bombeiro ou uma pessoa amiga da sua confiança.

18. Evite colocar panos de prato no vidro do fogão, pois, esse poderá escorregar, cair sobre o fogão e em contato com os queimadores provocar incêndios.
19. Nunca colocar objetos de alumínio, aço, ferro ou de qualquer metal para preparar alimentos no micro-ondas. Procure sempre se informar sobre as especificações dos fabricantes existentes nos rótulos das embalagens dos recipientes.
20. Antes de assar alimentos no forno, conferir que esse está totalmente vazio. Caso haja algum utensílio doméstico esquecido lá, isso poderá provocar desde queimaduras até incêndios.



## **JOGOS ADAPTADOS AO DEFICIENTE VISUAL**

Quando temos um jovem cego na patrulha podemos fazer os jogos que planejamos sem medo que ele não consiga realizar. A versatilidade e prática em adaptar os jogos deve ser uma das habilidades dos chefes escoteiros. Quando temos uma jovem que pelo fato de estar menstruada não pode entrar na água, deixamos de fazer a atividade com todos por causa disso? Adaptamos. Podemos colocar a referida menina ou meninas para serem juízes da atividade ou uma outra função que seja necessário ficar fora da água. Quando algum membro juvenil aparece com um pé ou braço engessado, nós não dizemos simplesmente para ele que ele vai ficar sentado apenas observando porque está com o pé ou braço machucado. Se ele foi até o grupo é porque tinha esperança que o chefe e os companheiros o incluíssem do mesmo jeito nas atividades.

## **5 JOGOS ADAPTADOS – por área do desenvolvimento:**

### **FÍSICO**

#### Futebol de cegos

Ramo: todos

Tipo: jogo ativo

Área: físico, afetivo, social

#### **1 - FUTEBOL DE CEGOS**

##### **MATERIAL**

- Bola com guizo (abaixo segue sugestão de como construir uma)
- Um campo marcado
- Dois mini-gols
- 1 apito
- Vendas para cada participante, que pode ser o próprio lenço escoteiro

Existem várias possibilidades de ter uma bola com guizo. Pode ser uma bola de futebol de salão oficial, usada em competições entre pessoas com deficiência, ou pode ser uma bola de pano ou de vinil (essas são menores) que se encontram em PetShop a preços muito baratos.

## **ORGANIZAÇÃO**

- O jogo será entre duas patrulhas, sendo que de cada patrulha apenas um membro não estará vendado, e se colocará atrás do gol da equipe adversária para orientar, por gritos, a sua equipe a vir na direção do gol.
- Deve-se definir claramente que não se poderá chutar com força sem ter a posse efetiva da bola, para evitar acidentes.
- De resto joga-se como um futebol, em que os jogadores devem escutar o barulho do guizo para jogar.

## **ITENS QUE DEVEM SER COMENTADOS, AO FINAL DO JOGO**

- A oportunidade de vivenciar como uma pessoa portadora de deficiência visual.
- Necessidade de compreensão frente aos irmãos com dificuldades especiais.
- Ajudar os jovens a compreender o valor da cooperação na solução de problemas encontrados a pessoas com dificuldades especiais.

Bola: para construir uma bola de guizo basta utilizar uma bola de borracha (diâmetro de 20cm), fazer um pequeno furo com estilete, colocar um guizo em seu interior e fechar com cola instantânea.

## **2 - A GUERRA DOS BALÕES**

Objetivo:

Aguçar os outros sentidos além da visão entre os participantes.

Material Necessário:

- Bexigas/ balões de festa de aniversário;
- Vendas de olhos;
- Tesoura;

- Barbante.

Desenvolvimento:

- Cada participante enche uma bexiga e a amarra no calcanhar, deixando-a do lado de fora da perna;
- Todos os participantes deverão ser vendados;
- O Instrutor dá a largada. Cada um deve procurar estourar a bexiga do outro e, ao mesmo tempo, proteger a sua.
- Quem tiver a sua bexiga estourada, sai da rodada e conduzirá os outros participantes orientando-os para cumprir a missão de estourar e proteger a bexiga;
- Ganha o jogo quem permanecer por último com a sua bexiga. Fechamento:
- O que é mais difícil? Tentar estourar o balão do colega ou proteger o seu balão?
- Você ouviu as orientações dos seus colegas?
- Como foi a experiência de localização espacial durante a atividade?

### **3 - EQUILÍBRIO CORPORAL**

Vendados e de frente um para o outro, de pé ou de cócoras, cada par se apoia no outro com a palma das mãos e tenta tirar o outro do lugar.

### **4 -CONTRA-MÃO**

De olhos vendados, em cima de uma tora ou tronco de madeira duas crianças caminham em direção contrária e ao se juntar devem passar uma pela outra sem sair ou cair da tora.

### **5 – ESTEIRA DE ROLAGEM**

**Objetivo:** exercitar habilidades físicas e de companheirismo

**Material:** nenhum

**Desenvolvimento:** Formam-se filas com todos deitados, lado a lado, um colado ao outro. Para avançar o último da fila deve rolar sobre os demais e assim sucessivamente. Ganha a fila que chegar primeiro.

## **Afetivo**

### **1 - CONFIO NO MEU PAR**

Objetivo: Refletir sobre a “confiança” nas pessoas ao não possuir o recurso da visão.

**Material:**

- Vendas para a metade dos participantes; 17
- Mesa;
- Cadeira;
- Caixa de papelão.

**Desenvolvimento:**

- Numa sala ampla dividido em patrulhas;
- Construa um pequeno circuito na sala com vários obstáculos com: cadeira, caixa, mesa, etc;
- Os membros da patrulha permanecerão de olhos vendados, restando somente uma pessoa sem vendas que será o guia da patrulha. Com a mão no ombro do guia, em silêncio, percorrerá pelo circuito construído;
- Após determinado tempo, trocam-se os papéis. A pessoa que estava vendado se torna guia e quem era guia será vendado. Fechamento:
- Cada participante relatará no grupo as sensações que teve ao ser conduzido e o que mais apreciou durante a dinâmica.
  
- Debater sobre: - Como é ser guiado? - Que sentimentos experimentei? - Como é guiar? - É fácil confiar no outro? Por que? - Como nos sentimos quando somos levados para um lugar que não conhecemos, sem saber o que encontraremos pela frente? - Como você agiria se você fosse guiar um deficiente visual a atravessar a rua?

### **2 - IMAGINAR UM LOCAL, UM ESPAÇO**

Todos com vendas. Faz-se um círculo, e uma pessoa fica no meio, dizendo em que situação gostaria de se encontrar, e os outros, através de ruídos, vão criando este espaço ou local. Ex.: concerto, acidente, cachoeira, rio, campo, etc.

### **3 - CAIXAS COM MATERIAIS PALPÁVEIS (a brincadeira pode ser feita com diferentes nós)**

Todos com vendas. Os participantes sentam-se em pares. Cada par ganha uma caixa com materiais parecidos e descreve o que sente ao apalpá-los. Os outros ouvem.

### **4 - ORDENAR TEXTURAS E TEMPERATURAS**

Utiliza-se materiais diversos, como folhas, tecidos, metais, espumas, plásticos, isopor, vidro, e deve-se agrupá-los, de olhos vendados, segundo sua textura ou temperatura.

### **5 - MEMÓRIA DE SABORES**

Achar o par de alimentos com o mesmo gosto.

## **INTELECTUAL**

### **1 - JOGO DO KIM DO OLFATO**

Em frascos ou sacos são colocados vários produtos com diferentes cheiros. Vendam-se os Escoteiros que têm 2 minutos para cheirar e identificar todos os produtos.

### **2 - JOGO DO KIM DO TATO**

Vendam-se os Escoteiros que têm 2 minutos para tocar e identificar todos os produtos.

### **3 - JOGO DE DOMINÓ VENDADO**

**Número de Jogadores:** 2 ou 4 jogadores.

**Total de Pedras:** São 28 pedras possuem em cada uma de suas faces pontos que indicam valores numéricos que vão de 0 a 6.

**Início da partida:** São divididas 7 pedras para cada jogador.

## **Começar**

Na primeira partida o jogador com a maior pedra (6-6) começa o jogo, colocando-a na mesa. A partir da segunda partida o jogador vencedor começa.

## Rodada

O jogo roda no sentido horário e cada jogador deve tentar encaixar uma de suas pedras nas extremidades do jogo na mesa, quando o jogador consegue encaixar uma pedra ele passa a vez, caso ele não consiga ele deve comprar do monte, se não houver pedras no monte ele passará a vez.

## Fim de Jogo

O jogo acaba quando alguém bate (ficar sem pedras na mão) ou quando o jogo fica fechado, ou seja, quando não é mais possível baixar pedras.

## Pontuação

Cada pedra é composta de dois números, um em cada ponta sendo que algumas tem o mesmo número

em cada ponta, o valor de cada pedra corresponde a soma dos dois números, ou seja,  vale **0**

 **pontos**, a pedra  vale **7 pontos**, a pedra  vale **12 pontos** e assim por diante.

## Contagem

**Por Pontos** - Quando um jogador bate, ele recebe pontos equivalentes as pedras nas mãos dos adversários, caso o jogo seja fechado o jogador que possuir menos pontos é o vencedor, e ganha todos os pontos dos jogadores adversários, no caso de empate os jogadores que empataram ganham os pontos dos adversários.

**Por Batidas** - Apenas uma batida simples ganha o jogo. Se o jogo for fechado o jogador que possuir menos pontos será o vencedor. no caso de empate os jogadores que empataram dividem as fichas.

## 4 – JOGO DE BARALHO EM BRAILLE

**Material: 1 baralho em braile (site para aquisição no anexo)**

### Burro

#### Objetivo:

O objetivo do jogo é ficar sem cartas na mão. O último jogador que permanecer com alguma carta perde, e é o "burro", conta-se o número de cartas que esse jogador ainda tem, é costume tirar-se uma carta chamada "ano de perdão" e o resultado são os "anos de burro" do jogador perdedor. Este jogo não tem número limite de jogadores.

### **Como se joga? :**

Os jogadores devem estar vendados. Cada jogador recebe três cartas. O jogador à esquerda do distribuidor começa jogando na mesa a carta mais alta que tiver na mão, de qualquer naipe, por exemplo, um 7 de espada; o segundo jogador tem de jogar outra carta de espadas no "monte"(é obrigado a assistir). Se tiver outra carta de espadas, o jogo prossegue com o próximo jogador da mesma forma, se não, ele compra do baralho até obter uma carta desse naipe.

Ganha o direito a iniciar a próxima rodada o jogador que colocar a carta mais alta na mesa.

### **5- XADREZ ADAPTADO (Regras em <http://www.esofter.com.br/regras-do-xadrez.htm>)**

Número de jogadores: 2

Material: Xadrez adaptado (site para aquisição em anexo)

### **Objetivo do Jogo de Xadrez**

O objetivo do jogo do xadrez é dar o “mate” no rei adversário. O mate acontece quando o rei está sob ataque de uma ou mais peças adversárias e:

- O rei não pode se movimentar para nenhuma casa sem ataque;
- A peça que está atacando não pode ser capturada;
- Nenhuma peça pode se colocar na frente da peça que está atacando.

## **Caráter**

### **1 - RECONHECER SÍMBOLOS**

Dispõe-se o grupo em círculos bem juntos, mãos nos ombros do companheiro da frente. Alguém começa um desenho nas costas do colega, e este tem por

obrigação passar adiante o desenho que sentiu ser desenhado. No final, compara-se o que o primeiro desenhou com o último a receber o desenho.

## **2 - RUÍDO IMPROVISADO**

Fazer grupos de três. Cada grupo recebe um local e situação a ser representada pelo ruído. Exemplo: assalto, dentista, dar à luz, trem fantasma, acidente de trânsito, estádio de futebol, etc. Não pode ser usada a palavra. Para vivenciar bem este exercício, o jogador deve fechar os olhos com o rosto virado para a parede.

## **3 - COELHINHO SAI DA TOCA**

Número de participantes: livre

Material: arcos

Descrição do jogo: Os jovens serão divididos em duplas dispersos pela quadra. Um dos jovens ficará segurando o arco na altura da cintura, que fará o papel de "toca", o outro fará o papel de "coelhinho" que entra e sai da "toca". Cada dupla identificará um som para se identificarem. Ao comando dado pelo chefe "Coelhinho sai da toca!", o jovem que estava dentro do arco sairá e realizará uma caminhada pela quadra (ou pelo espaço que está sendo realizada a atividade). Ao segundo comando do chefe "Coelhinho volta para toca!", o coelho deverá encontrar - lá através do som combinado. Somará mais pontos a dupla que conseguir voltar para a "toca" em menor tempo.

Para realizar esta atividade é importante que todos os jovens estejam vendados.

Variável: esta atividade poderá ser repetida, mas invertendo-se os papéis, o que representava o "coelhinho" passa a ser o que representa a "toca", e assim vice-versa, para que todos vivenciem os dois papéis.

Adaptação: Caso sobre um jovem sem par, ele fará o "coelhinho" sem "toca", e comandará o jogo. Ao primeiro comando "Coelhinho sai da toca", todos os coelhos deverão sair da "toca" e caminhar pela quadra, inclusive os jovens que estão representando a "toca". Ao segundo comando "Coelhinho volta para a toca", as "tocas" deverão permanecer paradas emitindo o som "tocas" "tocas" e



os "coelhinhos" tentar encontrar uma "toca", inclusive o que estava sem toca.

#### **4 - CAÇADA À BOLA**

Número de participantes: livre

Material: bola com guizo (caso não tenha bola com guizo, a bola poderá ser colocada dentro de sacolas plásticas).

Descrição do jogo: Duas fileiras com o mesmo número de participantes, dispostas nas laterais da quadra, viradas para o centro. Cada jovem receberá um número que será o mesmo para as duas fileiras, no sentido diagonal.

Quando o chefe falar um número, os representantes do número deverão ir em direção da bola que estará sendo movimentado pelo chefe no centro da quadra. O jovem que pegar a bola deverá dizer o nome de sua equipe, que marcará um ponto. Vence a equipe que marcar mais pontos.

Adaptação: Esta atividade poderá ser realizada de duas formas: se em uma das equipes tiver um jovem cego ou com baixa visão, na outra equipe poderá ter um jovem vendado, ou todos os jovens deverão usar vendas.

Variação: O chefe poderá propor uma operação aritmética ou uma pergunta relacionada ao escotismo (história, técnica, leis, etc) e os jovens que representarem o resultado de tal operação deverão pegar a bola. Exemplo:  $2+2=4$ , os jovens representantes do número 4 deverão tentar a pegar a bola.

#### **5 - RELÓGIO DE CORDA**

Número de participantes: livre

Material: vendas, corda, argolas.

Descrição do jogo: Serão formadas duplas com um da dupla cego ou com vendas e um vidente. Dois jovens estarão trilhando uma corda que terá no centro argolas segura por nós em ambos os lados, cuja função é dar direção ao jovem cego ou com vendas. Cada dupla terá de pular a corda seguindo as horas até completar 12 saltos. Ou seja, vai se cantando "1 hooora!", que significa um salto; "2hooraaas!", para dar dois saltos e assim sucessivamente, até completar as 12 horas. A dupla estará fora da corda, devendo entrar quando

começarem a serem contadas as horas. Caso a dupla erre, deverá repetir a hora onde errou. Vence a dupla que fechar as 12 horas no menor tempo.

(DIEHL, 2006)

No caso do deficiente visual, para que se previnam acidentes, lesões e quedas, o chefe deverá assegurar-se de que o jovem esteja familiarizado com o espaço físico, com inclinações do terreno e diferenças de piso. É importante que toda a instrução seja verbalizada de forma bem clara para que o jovem com deficiência visual entenda as atividades propostas.

## Social

### 1. AMIGOS INSEPARÁVEIS

**LOCAL:** Área aproximadamente de uma quadra de voleibol

**Nº PARTICIPANTES:** até 40 pessoas

**DURAÇÃO:** de 20 a 30 minutos entre explicação e execução

**MATERIAIS:** 10 camisetas tamanho GG ou a maior que encontrar; 10 cadeiras; 10 toras de madeira; giz

**OBJETIVOS:** Sensibilizar os participantes a respeitar a individualidade, criar estratégias, realizarem tarefas juntos e no menor tempo possível. Trabalhar o relacionamento Interpessoal, e a cooperação.

**Desenvolvimento:** Riscar uma linha de saída e duas linhas paralelas com a distância aproximadamente 70 cm, no final da área de jogo. Formar 20 duplas, sendo um com venda e outro sem, 10 vestira as camisetas e ficarão atrás da linha de saída. As outras 10 ficarão atrás das linhas paralelas ao final da área de jogo. Ao sinal sairão ultrapassando os obstáculos á sua frente, sempre dentro da camiseta em seguinte ordem:

- 1- pular dentro de quatro bambolês enfileirados com os dois pés juntos (ou melhor, quatro pés).
- 2- Subir e descer da cadeira e após isso contorná-la
- 3- Andar encima da tora de madeira.
- 4- Saltar as linhas paralelas

- 5- Tirar a camiseta entregar para a dupla que está em sua direção
- 6- A dupla que receber a camiseta deverá retornar para a linha de saída cumprindo todas as tarefas de trás para frente.

Fazer avaliação da atividade junto com os membros juvenis.

## **2. Meu dia como cego**

**Objetivo:** entender como o cego lida com os obstáculos que lhe surgem durante um dia.

**Material:** venda

**Desenvolvimento:** Colocar uma pessoa da tropa cada dia para ser cego por um dia, usando venda durante toda a atividade e sendo auxiliado como um cego seria por seu monitor ou sub.

## **3. Visita de reconhecimento**

**Objetivo:** Conhecer uma entidade de assistência ao deficiente visual da sua comunidade.

**Material:** nenhum

**Desenvolvimento:** Marcar com os membros da tropa um dia de visita a uma escola ou qualquer outra entidade que trabalho com o deficiente visual em sua cidade.

## **4. Trazendo para “meu mundo”**

**Objetivo:** Trazer o deficiente visual para o mundo dos videntes.

**Material:** Nenhum

**Desenvolvimento:** Sair com um deficiente visual e passar uma tarde com ele em algum lugar que o jovem gosta de ir e mostrar a ele como ele se diverte, procurando envolver o cego da melhor maneira possível nas atividades.

## **5. Desafio escoteiro**

**Objetivo:** Levar para o cego uma técnica escoteira.

**Material:** depende da técnica

**Desenvolvimento:** O jovem deve ensinar ao cego uma técnica escoteira que aprendeu em seu grupo. Pode ser uma comida mateira, um nó, uma pioneiria, ou qualquer outra técnica que o jovem ache que consegue ensinar para o cego.

## Espiritual

### 1. Construindo nosso livro de orações

**Objetivo:** Fazer um livro de orações para serem lidas durante a bandeira de início e de fim das atividades.

**Material:** pode ser a bíblia, evangelho segundo o espiritismo ou outro livro de mensagens e orações religiosas.

**Desenvolvimento:** reúnem-se os membros da tropa e cada um oferece uma oração que conhece, independente de sua religião para que se monte um livro de orações da tropa, que será lida nas bandeiras de abertura e de fechamento das atividades.

### 2. Yoga

**Objetivo:** Aprender a relaxar

**Material:** tapete de borracha ou esteira

**Desenvolvimento:** palestra com alguém que ensine os princípios da Yoga e da meditação para que aprendam a ter seu momento de tranquilidade sempre que se sentirem estressados e cansados.

### 3. Vigília

**Objetivo:** aprender a fazer uma vigília escoteira independente de estar no ramo Pioneiro.

**Material:** lampião (se estiverem em um lugar que não possam fazer fogueira) ou fogueira

**Desenvolvimento:** sentar-se em volta de uma fogueira ou lampião para conversarem sobre um tema previamente eleito pela maioria da tropa. O chefe que coordenar a vigília deve procurar seguir os moldes da vigília Pioneira.

#### 4. Tertúlia literária dialógica

**Objetivo:** Os membros juvenis se conhecerem mais profundamente uns aos outros.

**Material:** Um livro, crônica, conto ou poesia literário(a) clássico(a)

**Desenvolvimento:** Fazer a leitura de um livro ou uma crônica ou uma poesia clássica e discutir esse material baseado na sua vivência. Interpretar o texto lido fazendo um paralelo com a sua própria vida.

#### 5. Dando o meu melhor

**Objetivo:** Fazer com que o membro juvenil treine sua sensibilidade para com aqueles que o cercam.

**Material:** Não se aplica.

**Desenvolvimento:** Durante uma semana, uma vez por dia, peça aos jovens para escolherem alguém próximo a eles (um membro da família, um colega da escola, um amigo) para fazerem um elogio genuíno a essa pessoa (não vale “você está bem vestido hoje” ou “a sua camisa é bonita!”). Quanto mais próxima for a pessoa, melhor. Quanto mais específico o elogio, melhor.

Gostaria de ressaltar que os jogos com membros juvenis com deficiência visual não precisam ser necessariamente adaptada. O importante é o chefe ter criatividade na hora de aplicá-los.



## **ANEXOS**

### **COMO NASCEU O SISTEMA BRAILLE**

O Sistema Braille é um código universal, em relevo de leitura tátil e de escrita, usado por pessoas cegas, inventado na França por um jovem cego, Louis Braille, em 1825. Reconhece-se o ano de 1825 como o marco mais relevante dessa conquista para a educação e integração dos deficientes visuais à sociedade.

Antes desse histórico invento, registram-se inúmeras tentativas, em diferentes países, no sentido de encontrar um meio que proporcionasse às pessoas cegas condições de ler e escrever. Entre essas tentativas, destaca-se o processo de representação dos caracteres comuns com linhas em alto-relevo adaptado pelo francês Valentin Haüy, fundador da primeira escola para cegos no mundo em 1784, na cidade de Paris, denominada Instituto Real dos Jovens Cegos.

Foi nesta escola, onde os estudantes cegos tinham acesso apenas à leitura, pelo processo de Valentin Haüy, que estudou Louis Braille. Até então não havia recurso que permitisse à pessoa cega comunicar-se pela escrita individual.

Louis Braille, ainda jovem estudante, tomou conhecimento de uma invenção denominada sonografia (ou código militar), desenvolvida por Charles Barbier, oficial do exército francês.

A significação tátil dos pontos em relevo do invento de Barbier foi a base para a criação do Sistema Braille, aplicável tanto na leitura como na escrita por pessoas cegas e cuja estrutura diverge fundamentalmente do processo que inspirou seu inventor.

O Sistema Braille utiliza 6 pontos em relevo dispostos em duas colunas, possibilitando a formação de 63 símbolos diferentes, usados em textos literários em diversos idiomas, assim como nas simbologias matemática e científica em geral, na música e, recentemente, na informática.

Com base na invenção do Sistema Braille, em 1825, Louis Braille desenvolveu estudos que resultaram, em 1837, na proposta que definiu a

estrutura básica do sistema, ainda hoje utilizado mundialmente. Comprovadamente, o Sistema Braille teve plena aceitação por parte das pessoas cegas, tendo-se registrado, no entanto, algumas tentativas para a adoção de outras formas de leitura e escrita e ainda outras, sem resultado prático, para aperfeiçoamento da invenção de Louis Braille.

Apesar de algumas resistências mais ou menos prolongadas em outros países da Europa e nos Estados Unidos, o Sistema Braille, por sua eficiência e vasta aplicabilidade, se impôs definitivamente como o melhor meio de leitura e de escrita para as pessoas cegas.

O Sistema Braille consta do arranjo de seis pontos em relevo, dispostos em duas colunas de três pontos, configurando um retângulo de seis milímetros de altura por dois milímetros de largura. Os seis pontos formam o que se convencionou chamar “cela Braille”. Para facilitar sua identificação, os pontos são numerados da seguinte forma: do alto para baixo, coluna da esquerda: pontos 1-2-3; do alto para baixo, coluna da direita: pontos 4-5-6.

•1	4
•2	5
•3	6

Conforme forem combinados os pontos entre si, formar-se-ão as letras; por exemplo, o ponto 1, sozinho, representa o “a”.

•1	4
2	5
3	◦6

É fácil saber qual dos pontos está determinado, pois são colocados sempre na mesma disposição.

As diferentes disposições desses seis pontos permitem a formação de 63 combinações ou símbolos Braille. As dez primeiras letras do alfabeto são formadas pelas diversas combinações possíveis dos quatro pontos superiores (1-2-4-5); as dez letras seguintes são as combinações das dez primeiras letras, acrescidas do ponto 3, e formam a segunda linha de sinais. A terceira linha é



formada pelo acréscimo dos pontos 3 e 6 às combinações da primeira linha. /s símbolos da primeira linha são as dez primeiras letras do alfabeto romano (a-j). Esses mesmos sinais, na mesma ordem, assumem características de valores numéricos 1-0, quando precedidas do sinal de número, formado pelos pontos 3-4-5-6.

No alfabeto romano, 26 sinais são utilizados para o alfabeto, 10 para os sinais de pontuação de uso internacional, correspondendo aos 10 sinais da primeira linha, localizados na parte inferior da cela Braille: pontos 2-3-5-6. Os 26 sinais restantes são destinados às necessidades específicas de cada língua (letras acentuadas, por exemplo) e para abreviaturas.

Doze anos após a invenção desse sistema, Louis Braille acrescentou a letra “w” ao décimo sinal da quarta linha para atender às necessidades da língua inglesa.

Os chamados “Símbolos Universais do Sistema Braille” representam não só as letras do alfabeto, mas também os sinais de pontuação, números, notações musicais e científicas, enfim, tudo o que se utiliza na grafia comum, sendo, ainda, de extraordinária universalidade; ele pode exprimir as diferentes línguas e escritas da Europa, Ásia e África.

Em 1878, um congresso internacional realizado em Paris, com a participação de onze países europeus e dos Estados Unidos, estabeleceu que o Sistema Braille deveria ser adotado de forma padronizada, para uso na literatura, exatamente de acordo com a proposta de estrutura do sistema, apresentada por Louis Braille em 1837, já referida anteriormente. 18 / Sistema Braille aplicado à Matemática também foi proposto por seu inventor na visão editada em 1837. Nesta época foram apresentados os símbolos fundamentais para algarismos, bem como as convenções para a Aritmética e para a Geometria. De lá para cá novos símbolos foram criados, determinados pela evolução técnica e científica, e outros foram modificados, provocando estudos e tentativas de se estabelecer um código unificado de caráter mundial, o que foi inviabilizado pela acentuada divergência entre os códigos.

## **O SISTEMA BRAILLE NO BRASIL**

O Sistema Braille foi adotado no Brasil a partir de 1854 com a criação do Imperial Instituto dos Meninos Cegos, hoje Instituto Benjamin Constant, que fica localizado no Rio de Janeiro. Esse sistema inventado por Louis Braille em 1825 foi utilizado em nosso país, na sua forma original, até a década de 40 do século XX.

A reforma ortográfica da Língua Portuguesa, ocorrida à época, impôs algumas modificações no Braille de origem francesa utilizado.

Pela ausência de uma definição governamental, as alterações no Sistema Braille, posteriormente ocorridas, ficaram à mercê dos esforços de chefes, técnicos especializados e de instituições ligadas à educação de cegos e à produção de livros em Braille, que procuraram manter o Sistema acessível e atualizado até a última década do século XX.

Com a publicação da “Grafia Braille para a Língua Portuguesa”, o Ministério da Educação, além de reafirmar o compromisso com a formação intelectual, profissional e cultural do cidadão cego brasileiro, contribuiu significativamente para a unificação da grafia Braille nos países de língua portuguesa, conforme recomendação da União Mundial de Cegos (UMC) e da UNESCO.

## **ORIENTAÇÕES BÁSICAS PARA A LEITURA E A ESCRITA DO SISTEMA BRAILLE VISUAL**

O que buscamos na aprendizagem da escrita do Sistema Braille é uma leitura fluida, com compreensão, e uma escrita precisa.

No entanto, não podemos esquecer que a pessoa cega não tem pistas visuais, com desenhos para ajudá-la a reconhecer uma palavra e tampouco pode reconhecer de imediato uma palavra específica incluída numa oração.

As pontas dos dedos é um mau substituto dos olhos, pois seu alcance é muito limitado em comparação com o campo visual. O jovem cego pode reconhecer um símbolo de cada vez. Por conseguinte, a leitura do Braille nos primeiros estágios se baseará, em grande parte, no método alfabético, silábico e fonético.

Para que o jovem cego entre no processo de escrita propriamente dita, o chefe deve dedicar-lhe especial importância, para desenvolver ao máximo suas habilidades motoras, visto que o manuseio dos recursos materiais específicos para a escrita Braille – reglete, punção e máquina Perkins – exigirá destreza, harmonia e sincronização de movimentos.

O sistema de escrita em relevo, conhecido pelo nome de Braille, é constituído por 63 sinais simples. É formado por pontos, a partir do conjunto matricial que também determina a letra “é” (são os pontos um, dois, três, quatro, cinco e seis). Esse conjunto de seis pontos chama-se “sinal fundamental”.

O espaço por ele ocupado, ou por qualquer outro sinal, denomina-se “cela Braille” ou “célula Braille”.

Para facilmente se identificar e se estabelecer exatamente a sua posição relativa aos sinais, os pontos são numerados de cima para baixo e da esquerda para a direita.

Os pontos que formam a coluna ou fila vertical da **ESQUERDA** têm os números 1, 2 e 3.

Os que compõem a coluna ou fila vertical da **DIREITA** cabem os números: 4, 5 e 6.

Atenção! Cuidado para você não confundir a posição da reglete com a posição de leitura e da máquina Braille, pois na reglete a posição é ao contrário da máquina.

O Braille na REGLETE: na fila vertical da direita cabem os números:1, 2 e 3; e na fila vertical da esquerda cabem os números 4, 5 e 6.

A escrita do Sistema Braille teve algumas mudanças. Vale lembrar que a escrita Braille se faz ponto a ponto na reglete, do alto para baixo, da direita para a esquerda; ou letra a letra na máquina Braille da esquerda para a direita, ou no computador.

E a leitura da escrita do Sistema Braille também é feita da esquerda para a direita. Conforme forem combinando os pontos entre si, formar-se-ão as letras; por exemplo, o ponto 1, sozinho, representa a letra “a”.

As diferentes disposições desses seis pontos permitem a formação de 63 combinações ou símbolos Braille. As dez primeiras letras do alfabeto são formadas pelas diversas combinações possíveis dos quatro pontos superiores (1, 2, 4 e 5).

Os 63 sinais simples do Sistema Braille apresentados a seguir, numa sequência denominada “ordem Braille”, distribuem-se sistematicamente por sete séries. A primeira série é constituída por dez sinais e serve de base para a segunda, a terceira e a quarta série.

## ALFABETO BRAILLE

A primeira série do alfabeto, ou primeira linha: “a, ponto: 1; b, pontos: 1 e 2; c, pontos: 1 e 4; d, pontos: 1, 4 e 5; e, pontos: 1 e 5; f, pontos: 1, 2 e 4; g, pontos: 1, 2, 4 e 5; h, pontos: 1, 2 e 5; i, pontos: 2 e 4; j, pontos: 2, 4 e 5”.

As dez letras seguintes são as combinações das dez primeiras letras, acrescidas do ponto 3, que forma a segunda série do alfabeto Braille. A segunda série obtém-se junto a cada um dos sinais da primeira linha, o ponto três.

Segunda série, ou segunda linha: “k, pontos: 1 e 3; l, pontos: 1, 2 e 3; m, pontos: 1, 3 e 4; n, pontos: 1, 3, 4 e 5; o, pontos: 1, 3 e 5; p, pontos: 1, 2, 3 e 4; q, pontos: 1, 2, 3, 4 e 5; r, pontos: 1, 2, 3 e 5; s, pontos: 2, 3 e 4; t, pontos: 2, 3, 4 e 5”.

A terceira série resulta da adição dos pontos 3 e 6 aos sinais da série superior. Esta linha é formada pelo acréscimo dos pontos 3 e 6 às combinações da primeira linha.

Terceira série, ou terceira linha: “u, pontos: 1, 3 e 6; v, pontos: 1, 2, 3 e 6; x, pontos: 1, 3, 4 e 6; y, pontos: 1, 3, 4, 5 e 6; z, pontos: 1, 3, 5 e 6; ç, pontos: 1, 2, 3, 4 e 6; é agudo, pontos: 1, 2, 3, 4, 5 e 6; á agudo, pontos: 1, 2, 3, 5 e 6; ú agudo, pontos: 2, 3, 4, 5 e 6”.

A quarta série é formada pela junção do ponto 6 a cada um dos sinais da primeira série. Quarta série, ou quarta linha: “â circunflexo, pontos: 1 e 6; ê circunflexo, pontos: 1, 2 e 6; ô circunflexo, pontos: 1, 4, 5 e 6; @ arroba, pontos: 1, 5 e 6; à crase, pontos: 1, 2, 4 e 6; ï - trema, pontos: 1, 2, 4, 5, e 6; ü - trema, pontos: 1, 2, 5 e 6; õ til, pontos: 2, 4 e 6; w, pontos: 2, 4, 5 e 6”.

A quinta série é “toda formada por sinais inferiores”, pelo que também é chamada “série inferior” e reproduz formalmente a primeira linha.

## DICAS PARA O USO DA REGLETE DE MESA E PUNÇÃO

Para se escrever em Braille, é necessário ter o material, que é formado por uma punção, reglete de mesa e grade.

### PUNÇÃO



É formado por uma pequena haste de metal com a ponta arredondada, presa a um punho de plástico, para ajuste à mão. A punção é como se fosse a caneta com que se escreve o Braille.

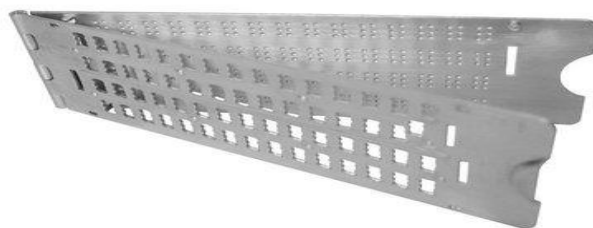
### PRANCHA



Na parte superior da prancha você encontrará uma peça de metal. Esta peça se abre e nela você encontrará dois pinos pontiagudos (esse dispositivo é para prender o papel). Nas laterais da prancha, no sentido vertical, você

encontrará sete orifícios do lado esquerdo e sete orifícios do lado direito, um embaixo do outro. Ao todo, são quatorze orifícios. Esses orifícios têm espaços determinados, e servem para encaixar a grade.

## GRADE



A grade também é uma peça de metal com uma dobradiça do lado esquerdo para que possa ser aberta.

ABRA A GRADE. Com a grade aberta, note que um dos lados é composto por orifícios retangulares, que chamamos de “cela”, e no outro temos as reentrâncias.

Com a grade fechada, temos na parte de cima quatro linhas formadas pelas celas. Passando a punção por dentro de cada cela, você irá perceber seis pequenas reentrâncias. Essas reentrâncias estão na mesma direção dos orifícios. (PROCURE AS REENTRÂNCIAS)

Em cada uma dessas celas, podemos escrever somente uma letra. As letras são formadas pela combinação dos seis pontos que, no papel, ficarão em alto-relevo.

### PARA COMEÇAR A ESCREVER

- 1 – Você deve abrir a grade e colocá-la no 1º orifício da prancha.
- 2 – Abra a peça de metal da prancha.
- 3 – Agora, coloque o papel sobre a prancha e deixe-o na mesma direção da margem esquerda.

4 – Empurre o papel para cima até encontrar a dobradiça da peça de metal (o papel deverá ficar por cima dos dois pinos pontiagudos).

5 – Verifique do lado esquerdo se o papel está reto.

6 – Feche a peça de metal da prancha sentindo os dois pinos pontiagudos furarem o papel.

7 – Depois de fechar a peça de metal da prancha, aperte-a. (REPITA ESTA OPERAÇÃO QUANTAS VEZES FOREM NECESSÁRIAS PARA QUE O PAPEL ESTEJA BEM COLOCADO.)

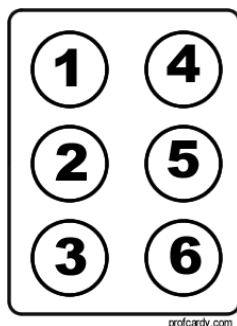
Deve ser escrito somente uma letra em cada cela. A cada palavra escrita, você deve pular uma cela. Cada vez que escrever quatro linhas, abra a grade e mude para o próximo orifício. Não é necessário soltar o papel da prancha para mudar a grade para os próximos orifícios.

Você vai começar a escrever no final da 1ª linha do lado direito da grade.

#### ESCRITA BRAILLE DA DIREITA PARA ESQUERDA

Como foi dito antes, cada cela possui seis pontos. Lembre-se de que os pontos são pequenos. Vamos numerá-los da seguinte forma: no canto superior direito encontra-se o ponto 1. Embaixo dele, está o ponto 2, e mais abaixo o ponto 3.

Observe os pontos da cela:



No canto superior esquerdo, ao lado do ponto 1, está o ponto 4. Embaixo do ponto 4, ao lado do ponto 2, está o ponto 5. No canto inferior esquerdo, ao lado do ponto 3, está o ponto 6.

Vire a folha para a leitura, pois a leitura começará sempre pela esquerda. Como fazemos normalmente na leitura à tinta.



Verifique a colocação de todos os pontos para fazermos alguns exercícios.

### MÁQUINAS DE DATILOGRAFIA BRAILE



Máquinas de datilografia braille (perkins ou tetra point): permite a escrita braille com maior velocidade, pois para as combinações com vários pontos, obtemos as letras pressionando várias teclas ao mesmo tempo. A escrita se forma da esquerda para a direita, não havendo necessidade de retirar o papel para a leitura e suas teclas são destinadas aos 6 pontos da “cela” braille, dispostos 3 de cada lado e com um intervalo equivalente a tecla destinada ao espaço entre caracteres. Também possui alguns botões para regulagens específicas, bem como retrocesso e mudança de linha. A escrita mecânica é de importância indiscutível e que deve ser valorizada como complemento a escrita manual, quando esta já estiver bem desenvolvida. É recomendada para cópia de textos grandes e quando há acúmulo de atividades no período escolar, permitindo que o D.V. Não fique em desvantagem quanto ao conteúdo, facilitando sua interação com a classe.

Nos dois casos o braille pode ser produzido somente em uma das faces do papel e, para esclarecer, recomenda-se o uso de papéis com gramaturas maiores, evitando que os pontos percam a saliência e prejudique a leitura.

O braille também pode ser conseguido através do uso da informática e de impressoras destinadas a tal produção, o que aumenta significativamente a quantidade de conteúdo impresso e diminui o volume, pois na maioria dos casos, o uso dessa tecnologia permite a impressão interponto, nas duas faces

do papel, pois sabemos que o sistema braille não é uma metodologia de alfabetização, mas sim um código de leitura e escrita utilizado como mediador deste processo.

## **LEITURA DO SISTEMA BRAILLE**

A maioria dos leitores cegos lê o Braille de início com a ponta do dedo indicador de uma das mãos, esquerda ou direita. Um número determinado de pessoas, entretanto, que não sejam ambidestras em outras áreas, pode ler o Braille com as duas mãos. Algumas pessoas ainda utilizam o dedo médio ou anular, em vez do indicador. Os leitores mais experientes comumente utilizam o dedo indicador da mão direita, com uma leve pressão sobre os pontos em relevo, permitindo-lhes uma ótima percepção, identificação e discriminação dos símbolos Braille.

Este fato ocorre somente através da estimulação consecutiva dos dedos pelos pontos em relevo. Estas estimulações ocorrem muito mais quando se movimenta a mão ou as “mãos” sobre cada linha escrita, num movimento da esquerda para a direita. Em geral, a média de velocidade atingida pela maioria dos leitores cegos é de 104 palavras por minuto. É a simplicidade do Braille que permite esta velocidade de leitura.

Os pontos em relevo permitem a compreensão instantânea das letras como um todo.

Para a leitura tátil corrente, os pontos em relevo devem ser precisos e seu tamanho máximo não deve exceder a área da ponta dos dedos empregados para a leitura. Os caracteres devem todos possuir a mesma dimensão, obedecendo aos espaçamentos regulares entre as letras e entre as linhas.

A posição de leitura deve ser confortável, de modo que as mãos dos leitores fiquem ligeiramente abaixo dos cotovelos.

O tato é um fator decisivo na capacidade de utilização do Braille, devendo, portanto, o docente estar atento às suas implicações na educação dos jovens cegos

## A HISTÓRIA DE LOUIS BRAILLE

O alfabeto Braille foi inventado em 1837 pelo educador francês Louis Braille. Louis Braille nasceu em 4 de janeiro de 1809, na pequena cidade de Coupvray perto de Paris. Desde muito pequeno, Louis Braille costumava brincar na oficina de seu pai com os pequenos retalhos de couro usado na confecção das selas. Com apenas cinco anos Louis ficou cego total devido a uma perfuração no olho causada por uma suvela de ponta muito fina, um dos instrumentos de retalhar o couro no trabalho do seu pai, seguida de uma infecção.

Aos oito anos teve que andar com uma bengala de madeira que lhe orientava no sentido de perceber quando saía do caminho. O garoto cego que sempre demonstrou muita vivacidade e inteligência, contou com a amizade e atenção do Abade Jacques Palluy. Graças a ele, Louis Braille começou a desenvolver sua natureza investigadora e familiarizar-se com o mundo. A pedido do Abade Palluy, Louis Braille foi aceito pelo chefe Brecharet em sua escola, onde frequentou durante dois anos demonstrando muita inteligência e interesse.

Com 10 anos de idade, Louis foi estudar em Paris na Instituição Real Para Jovens Cegos. As instalações da escola onde Louis estudava não eram nada boas. Lá, aprendeu a ler, isto é, aprendeu a reconhecer 26 letras do alfabeto com a ajuda dos dedos. Mas as letras tinham várias polegadas de abertura e de largura. Este era o sistema primitivo de leitura. Um pequeno artigo enchia muitos livros. Mais tarde, Louis, tornava-se chefe da mesma escola. Ele queria encontrar um sistema melhor de leitura, mas não foi fácil.

Certo dia, Louis está sentado num restaurante com um amigo que lia o jornal para ele. O amigo leu o artigo a respeito de um francês, Charles Barbier de La Serre, Capitão de Artilharia do exército de Louis XIII, que devido às dificuldades encontradas na transmissão de ordens durante a noite, elaborou um sistema de escrever que ele podia usar no escuro. Ele o chamava de “escrita noturna”, o capitão usava pontos e traços em alto relevo, os quais combinados permitam aos comandados, decifrar ordens militares através do tato. Barbier pensou então, que seu sistema poderia chegar a ser utilizado para pessoas cegas. Transformou-o então num sistema de escrita para cegos e

denominou “Gráfica Sonora”. O método de Barbier, apesar de considerado complicado foi adotado na Instituição como “método auxiliar de ensino”. Quando Louis ouviu falar nisso, ficou entusiasmado. Louis Braille aprendeu com rapidez a usar o sistema e trocava correspondência com seus colegas de turma. A escrita era possível com uso de uma régua guia e de um estilete. Como o sistema de Barbier apresentava uma série de dificuldades, principalmente para símbolos matemáticos, sinais de pontuação, notação musical, acentos, números, Braille começou a estudar maneiras diferentes de fazer os pontos e traços no papel.

Passou noites experimentando incansavelmente sobre a régua e o estilete que ele próprio inventou. Aos 15 anos de idade inventou o alfabeto Braille, semelhante ao que se usa hoje, um sistema simples em que usava 6 buracos dentro de um pequeno espaço, fazendo 63 combinações diferentes. Cada combinação indicava uma letra do alfabeto ou uma palavra. Havia também combinações para indicar os sinais de pontuação. Louis apresentou sua invenção ao diretor, que apreciou o seu trabalho e autorizou-o a experimentá-lo no Instituto. Seus colegas aprenderam rapidamente o método. Louis continuava seus estudos, embora continuasse sempre trabalhando em sua pesquisa. Como foi sempre um dos primeiros jovens, logo começou a ensinar álgebra, gramática e geografia.

Mais tarde, aplicou seu sistema à notação musical. Seu alfabeto permitiu a transcrição de gramáticas e livros de textos para pessoas deficientes visuais. Mais tarde, na inauguração do novo prédio do Instituto Real para Jovens Cegos, Braille teve a alegria de ter o seu sistema demonstrado publicamente e declarado aceito. Foi este o primeiro passo para a aceitação geral. Daí o seu uso começou a expandir-se na Europa. Louis Braille veio a falecer no dia 6 de janeiro de 1852, dois dias após o seu aniversário de 43 anos, confiante em que seu trabalho não tinha sido em vão. Adaptado pela escola de cegos de Paris em 1854, logo se difundiu por todo o mundo. Cada matriz do sistema Braille é formada por duas fileiras verticais paralelas, que podem conter três pontos cada uma. Cada sinal de leitura, seja letra, cifra ou sílaba, tem em relevo uma das possíveis combinações dos seis pontos

existentes. Assim, o tipo indicado pelas diferentes posições em que aparecem os pontos em relevo assinala uma letra em número, um sinal matemático, etc.

## Braille, braille ou braile?

De acordo com a língua portuguesa, todas as três formas de grafia citadas no título estão corretas, porém é preciso se atentar ao objetivo de uso desta palavra.

Braille, sempre com a letra “B” em maiúsculo, deve ser utilizada apenas quando se referir ao educador francês **Louis Braille** e, nos demais casos, escreve-se **braile**, com o “b” minúsculo, salvo quando for em começo de frases. Vamos aos detalhes de cada caso.

- Braille

Sendo sobrenome de **Louis Braille**, inventor do sistema de **leitura tátil** e escrita para **cegos** e, como todo nome próprio, deve ser escrito sempre com letra maiúscula, respeitando sua grafia original. O sistema foi inventado em 1825, quando Louis tinha apenas 16 anos.

- Braile

Em julho de 2005, a Comissão Brasileira do Braille (CBB), respeitando a grafia original francesa e internacionalmente utilizada, recomendou o uso do termo com “b” minúsculo e dois “l”. Por decisões da CBB, o termo “Sistema Braille”, também utilizado para identificar a leitura tátil, foi considerado um nome próprio e, por isso, também deve-se respeitar o “B” maiúsculo.

Esse sistema já recebeu outros nomes. Quando trazido para o Brasil, em 1850, por um cego brasileiro, chamado José Alvares de Azevedo, o nome correto era “Sistema de Louis Braille”. Passou a se chamar “Sistema de Braille” para só então receber o nome “Sistema Braille”, utilizado até os dias de hoje.

- braile

A palavra “braile” foi aportuguesada do vocábulo francês “braille”, que por sua vez veio do nome “Braille”, sendo assim um substantivo comum. Logo, a palavra braile deve ser utilizada em utilizações dos termos, por exemplo,

máquina braile, biblioteca braile, escrita em braile, placa em braile, jornal em braile, texto em braile, entre outros.

“Os deficientes visuais conquistaram o acesso ao mundo da leitura e escrita e a participação na construção do conhecimento por meio do sistema braile – sistema universal de leitura tátil e escrita”.

## **Como conquistar a Especialidade de Braille**

1. Conhecer o código Braille completo. (Levar o conhecimento do código Braille aos membros juvenis)
2. Visitar uma entidade de atendimento à pessoa deficiente visual. (Organizar visitas às escolas que recebem deficientes visuais conforme a faixa etária dos membros juvenis: Lobinhos – CEEDV e Escola Classe 410 Sul Escoteiros – Centro de Ensino Fundamental 405 Sul – Sêniors – Colégio Setor Leste e Biblioteca Braille Dorina Nowill em Taguatinga.)
3. Conhecer, pelo menos, 2 equipamentos existentes que o deficiente visual utiliza para escrever em Braille. (Apresentar maquinário e acessórios usados pelos deficientes visuais para o auxílio da locomoção, aprendizado e recreação.)
4. Escrever a Promessa Escoteira em Braille. (Emprestar regletes para a escrita da promessa escoteira para aqueles que se interessem, ou oferecer a máquina no CESAS)
5. Conhecer a história do Braille, assim como o seu inventor. (Contar a história de Louis Braille através de livros e filmes)
6. Escrever uma carta, em Braille, dentro da Sede, convidando alguma pessoa cega para conhecer seu Grupo. (Estimular a escrita de uma carta em Braille e que levem essa carta no dia da visita para convidar um cego para visitar seu grupo escoteiro)
7. Ler um pequeno livro de histórias em Braille para Alcateia do seu Grupo. (Oferecer a oportunidade para que leiam um livro em Braille para a Alcateia do Grupo)
8. Propor uma atividade de conscientização no Grupo sobre a Deficiência Visual. (Sugerir que façam uma campanha sobre a deficiência visual com atividades de conscientização, aproveitando para fazer o uso de vendas com a comunidade escoteira.)
9. Conhecer, pontuar e apresentar pelo menos 5 materiais adaptados que facilitam a vida de um deficiente visual. (Procurar apresentá-los o maior número possível de materiais de uso e acessibilidade para a vida do cego.)

10. Doar um brinquedo ou livro adaptado para uma Instituição ou pessoa deficiente visual. (Dar sugestões para que construam e doem um brinquedo ou livro adaptado para deficientes visuais cegos)
11. Conhecer as diferenças de pontos do Braille em 3 países distintos. (Pedir que pesquisem 3 diferentes usos de pontos em Braille em três países diferentes)
12. Participar de um encontro semanal, de tempo integral, com os olhos vendados e propor uma escala para que cada integrante faça o mesmo em outros encontros. (Estimular para elaborem uma atividade com vendas em que todos da seção ou do grupo participem e depois façam a avaliação dessa atividade)



## **Como conquistar a Especialidade de Inclusão**

1. Realizar a Promessa Escoteira em Língua Brasileira de Sinais (Libras).
2. Organizar e aplicar quatro atividades que envolva a temática da Pessoa com Deficiência na sua Seção.
3. Visitar e documentar o que foi observado em uma instituição que trabalhe com a Pessoa com Deficiência;
4. Escrever uma redação com o tema: O que eu tenho haver com a inclusão da Pessoa com Deficiência?
5. Discutir com o examinador o documento – Como Lidar com as Deficiências? – produzido pelo Escritório Nacional da UEB;
6. Apresentar quatro exemplos de utilização do Braille no cotidiano;
7. Listar três pontos em que o Escotismo pode contribuir na vida das Pessoas com Deficiência;
8. Listar três pontos em que a convivência com a Pessoa com a Deficiência pode contribuir na vida da criança ou jovem;
9. Organizar uma campanha envolvendo a temática da Pessoa com Deficiência na sua Unidade Escoteira Local ou na sua comunidade.

## ACESSIBILIDADE

É importante que os meios de comunicação ofereçam acessibilidade para que o deficiente visual tenha autonomia para resolver seus problemas sem o auxílio constante de outra pessoa.

Os recursos de tecnologia assistiva para os alunos com deficiências visuais, inclusive cegos, podem ser classificados como segue:

- Naturais: assim chamados por se utilizar de elementos da própria natureza, devidamente re-significados e assim transformados em dispositivos com um objetivo bem definido. Como exemplo, a utilização de um graveto e de um galho, de diâmetros diferentes, para auxiliar a conceituação de "grosso" e "fino";
- Pedagógicos: Todos os dispositivos, independentemente de seu grau de sofisticação, que podem ser confeccionados por professores, pais e colegas com o objetivo de incrementar a eficácia do aprendizado de um aluno;
- Tecnológicos: São os dispositivos que incorporam maior sofisticação tecnológica disponíveis para facilitar a aprendizagem: toca-fitas, gravadores, televisão, computadores, scanners, impressoras em Braille, entre tantos;
- Culturais: o arsenal de livros gravados (cassete e CDs) ou em Braille, disponíveis em bibliotecas. Também materiais de museus e exposições.

### **Programas de acessibilidade para pessoas cegas e com baixa visão**

Programas (softwares) providos de recursos de ampliação de caracteres permitindo sua leitura em monitores, bem como sua impressão;

Sintetizadores de voz permitem a leitura de informações exibidas no monitor. Existem vários sintetizadores de voz, inclusive com voz sintetizada na língua portuguesa.

O sistema Operacional DOSVOX, desenvolvido pelo Núcleo de Computação Eletrônica da UFRJ e distribuído gratuitamente, permite ao usuário cego utilizar o computador para desempenhar diferentes tarefas. Dispõe das seguintes ferramentas: sintetizador de voz portátil que possibilita a proteção de fala ainda que o computador não possua placa de som; sistema operacional

complementar ao DOS, destinado a produzir saída sonora com fala em língua portuguesa, editor de texto, caderno de telefones, agenda de compromissos, calculadora, jogos, relógio e utilitários para acesso à internet, para preenchimento de cheques e outros. O mesmo foi desenvolvido pela UFRJ e está disponível para download gratuito. Pode ser obtido gratuitamente por meio de 'download' a partir do site do projeto DOSVOX:

<http://intervox.nce.ufrj.br/dosvox>

Segundo profissionais do Instituto Benjamin Constant o sistema alcançou ampla aceitação em todo o Brasil, registrando-se várias centenas de usuários, muitos deles estudantes de diferentes níveis de escolaridade.

Outros programas:

O Virtual Vision é uma aplicação

da tecnologia de síntese de voz, um "leitor de telas" capaz de informar aos usuários quais os controles (botão, lista, menu,...) estão ativos em determinado momento. Pode ser utilizado inclusive para navegar na Internet. Foi desenvolvido: MicroPower (empresa de Ribeirão Preto – SP). Mais informações no site da empresa: <http://www.micropower.com.br>

Já o Jaws para Windows é um leitor de telas que permite facilmente o acesso ao computador a pessoas cegas ou amblíopes. Com o Jaws, qualquer usuário deficiente visual pode trabalhar tão ou mais rapidamente do que uma pessoa que veja normalmente, utilizando teclas de atalho.

Desenvolvido: Henter-Joyce, pertencente ao grupo Freedom Scientific. A TecAssitiva tem realizado a tradução do Jaws para o português e disponibilizam uma versão para teste gratuita em seu site: [www.tecnologia-assistiva.org.br](http://www.tecnologia-assistiva.org.br)

NVDA é uma plataforma para a leitura de tela, um programa em código aberto que vai "ler" o Windows para facilitar a inclusão digital de deficientes visuais. NVDA é um acrônimo para "Non Visual Desktop Access", traduzido para o português significa Desktop de acesso não visual. A base do programa é a leitura sintética de textos localizados abaixo do cursor do mouse. Ou seja, após o aplicativo ser configurado ele se torna capaz de fazer a leitura de qualquer

texto, fazendo com que seja possível o uso do computador por deficientes visuais. O programa está disponível em até vinte idiomas diferentes, o que faz dele um aplicativo realmente inclusivo. Leia mais

em: <http://www.baixaki.com.br/download/nvda.htm#ixzz1ffGfjg7H> O download

gratuito pode ser realizado em: <http://www.baixaki.com.br/download/nvda.htm>

A tecnologia tem modificado a cada momento e muitas tecnologias novas têm sido disponibilizadas às pessoas com NEE. Nessa parte não pretendemos esgotar todo o arsenal de possibilidades, pois essa parte encontra-se em construção.

## **Recursos de Acessibilidade do Site da UEB**

Os primeiros recursos de acessibilidade disponibilizados no site Escoteiros do Brasil são os atalhos de teclado.

### **Conheça os atalhos das principais seções do site:**

Alt + Q = Quem somos

Alt + N = Notícias

Alt + V = Eventos

Alt + T = Contato

Alt + W = Downloads

Alt + O = Educação a Distância

Alt + G = Registro

Alt + J = Jovem

Alt + A = Família

Alt + L = Voluntário

Alt + I = Visitante

Alt + R = Imprensa

Alt + S = Siga

Alt + B = Acessibilidade

Alt + M = Webmail

Os links do conteúdo que abrem novas janelas são identificados com esta seta.