



HISTÓRIA DA INDUMENTÁRIA PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

History of clothing for children with visual deficiency

Heidrich, Regina de Oliveira; PhD; Universidade Feevale, jrheidrich@feevale.br¹
Schemes, Claudia; PhD; Universidade Feevale, claudias@feevale.br²

Resumo: Este artigo tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de material didático, lúdico e inclusivo para crianças com e sem deficiência visual, visando o conhecimento da história da indumentária desde a Pré-História até os dias atuais. Para a realização desta pesquisa foi utilizada a metodologia projetual chamada Inclusive Design Toolkit e foi desenvolvido protótipos de réplicas de indumentárias.

Palavras-chave: Deficiência visual; História da indumentária; Design Inclusivo.

Abstract: This article aims to present the development of a didactic, playful and inclusive theme for children with and without visual impairment, aiming at the knowledge of the history of education from prehistory to the present day. For a consultation of this proposal a set of inclusive design tools was published and prototype replicas of clothing were developed.

Keywords: Visual impairment; History of clothing; Inclusive Design.

Introdução

No Brasil segundo o IBGE (2010) 45.606.48 brasileiros, ou seja, 23,9% da população total tem algum tipo de deficiência - visual, auditiva, motora e mental ou intelectual. Entretanto, a deficiência visual apresentou a maior ocorrência, afetando 18,6% da população brasileira, em segundo lugar está a deficiência motora, ocorrendo em 7% da população, seguidas da deficiência auditiva em 5,1% e da deficiência mental ou intelectual 1,4%.

A partir destes dados e à luz dos Direitos Humanos, questões de inclusão de cidadãos com deficiência deveriam merecer investimentos governamentais e dos setores privados, pois entende-se que a utilização de tecnologias assistivas ou de apoio na criação de soluções de comunicação inclusiva são uma eficiente ferramenta de educação e inclusão nos mais diversos domínios da vida destas pessoas.

¹ Doutora em Informática na Educação, professora e pesquisadora da Universidade Feevale (Novo Hamburgo/RS/Brasil)

² Doutora em História, professora e pesquisadora da Universidade Feevale (Novo Hamburgo/RS/Brasil)



No Brasil são poucos os recursos existentes para o desenvolvimento das competências de leitura de crianças com deficiências. O atual sistema educativo privilegia um ensino inclusivo, em que os alunos com deficiências estão inclusos em turmas regulares. As vantagens, que possam advir da inclusão dessas crianças no sistema geral, perdem-se no momento em que essas mesmas crianças sentem a “sua diferença” como inibidora de uma inclusão plena.

Fundamentação teórica

A deficiência visual constitui-se da perda total ou parcial da visão, seja ela congênita ou adquirida e, de acordo com a condição visual, as pessoas com deficiência visual podem ser cegas ou ter baixa visão (LARAMARA, 2015).

A diminuição da visão pode ocorrer em quatro níveis: leve, moderada, severa ou profunda e ausência total de visão. Dessa forma, dividem-se esses indivíduos em dois grupos: os legalmente cegos e os com baixa visão, conhecidos como os de visão subnormal (BÄRWALDT, 2008).

Segundo Cerqueira & Ferreira (2012), na educação especial de deficientes visuais os recursos didáticos podem ser obtidos por uma das três seguintes formas: Seleção, que é a utilização de recursos também utilizados pelos alunos de visão normal sem sofrerem adaptações, como por exemplo alguns jogos com peças sólidas. Adaptação, é a utilização de materiais que, através de algumas alterações tornam-se aptos para o ensino de alunos deficientes visuais. Confeção, é a criação de utensílios simples, com materiais acessíveis de baixo custo ou recicláveis e, que se possível, desenvolvido juntamente com o próprio aluno. E em relação ao uso desse material, ele deve ser: Abundante, para um maior número de alunos poder utilizá-lo; diversificado, para atrair o interesse dos usuários; expressivo, para satisfazer pontos da percepção tátil e ou visual, no caso de alunos com baixa visão.

Na seleção, adaptação e confeção dos materiais didáticos para os deficientes visuais deve-se levar em consideração alguns pontos importantes como: o tamanho de materiais e peças utilizadas, pois sendo muito pequeno pode não haver detalhamentos



necessários e sendo muito grande pode prejudicar a assimilação como um todo. A interpretação tátil, cuja qual o material precisa possuir um relevo compreensível e, se possível, de diferentes texturas para melhor destaque. Aceitação, o material utilizado não deve provocar rejeição ao manuseio, o que pode ocorrer com materiais que irrite a pele. Estimulação visual, o material deve conter cores fortes e de grande contraste para melhor estímulo da visão funcional do utilizador. Veracidade, o material precisa ter sua representação o mais fiel possível do modelo original. Praticidade no manuseio, o material deve ser simples e de fácil e prático manuseio. Durabilidade, os materiais utilizados na confecção devem ser resistentes e não estragarem, considerando o grande manuseio. Segurança, os materiais não devem oferecer riscos a quem for utilizar.

A partir destas definições de material didático especial, a Universidade Feevale, a Universidade Lusíada de Lisboa, Universidade de Évora e o Instituto Politécnico de Leiria, de Portugal, realizam um estudo intercontinental de pesquisa que é o projeto SENSEBOOK – Livros Multissensoriais, financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes).

Metodologia

No desenvolvimento deste projeto, foi adotada a metodologia projetual chamada *Inclusive Design Toolkit* (Conjunto de Ferramentas de Design Inclusivo), elaborada por um grupo de pesquisadores da equipe de Design Inclusivo do Centro de Design de Engenharia da Universidade de Cambridge. A diversidade de usuários abrange uma variedade nas capacidades, necessidades e aspirações. As questões fundamentais de design são resolvidas através de sucessivos ciclos de exploração de necessidades, criando conceitos e avaliando opções, orientadas pelo gerenciamento de projetos. Esta metodologia, nos auxiliará nas tomadas de decisões para prosseguir com o projeto. O Design inclusivo possui quatro fases principais, são elas: gerenciamento, pesquisa, criação e avaliação.

A primeira fase é o gerenciamento de projetos, que é de suma importância, pois é nele que ocorre a formação das etapas e de quando partir para a próxima fase. As



atividades desenvolvidas nesta fase são: verificação do projeto e organização do que será executado a seguir, aperfeiçoamento dos objetivos do produto e comprovação de que todos os participantes do projeto estejam em comum acordo com a finalidade do mesmo.

A pesquisa é apresentada na segunda etapa e ela consiste em adquirir uma compreensão mais aprofundada dos quesitos que o produto precisa desempenhar. Tem como função conferir se todas as partes interessadas serão beneficiadas pelo produto. Sendo assim, é realizado um levantamento para qual tipo de usuário será voltado este projeto, observar os usuários para perceber quais são suas necessidades, utilizando de entrevistas e realizando oficinas com os alunos. Descrever como o produto será utilizado e listar as necessidades capturadas nas etapas anteriores.

A fase três abrange a criação, onde foram executadas as possíveis soluções para atender as necessidades e critérios apresentados anteriormente na pesquisa. É nesta fase que se realizaram os protótipos, testados e validados. As atividades constituem em estimulação de uma variedade de ideias, criação de conceitos combinando ideias em soluções completas que possam corresponder às necessidades e desenvolvimento de protótipos para demonstrar melhor o conceito.

A avaliação trata-se da quarta e última fase, onde se realizou a revisão dos conceitos para determinar o quão bem eles atendem às necessidades. É de suma importância para ter certeza de que as necessidades serão atendidas. Para uma boa avaliação dos conceitos, primeiramente é necessário definir os critérios avaliativos que serão utilizados para julgá-los. Sendo assim estes critérios serão utilizados no teste dos conceitos com especialistas e usuários.

As atividades que serão executadas nesse momento são: verificação dos critérios que serão utilizados na avaliação, teste com designers e usuários, e escolha objetiva do conceito principal.

Resultados e análise





Foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre a indumentária da pré-história até os dias atuais como forma de auxiliar no processo de escolha dos protótipos que serão testados. As pesquisas foram realizadas por três pessoas distintas, onde cada uma delas procurou em livros e artigos a história da indumentária. Depois de cada pesquisa pronta, selecionamos os tópicos que apareciam com mais frequência nos três trabalhos e os selecionamos para a escolha das roupas que seriam utilizadas.

Para cada período histórico, foi realizado um levantamento com imagens de referências, materiais mais utilizados e, só então, foi feito um croqui para auxiliar na criação do projeto.

Figura 1. Referência e croqui da pré-história



Fonte: imagem <http://predicadormalvado.blogspot.com/2008/11/> e croqui elaborado pelas autoras, 2017

A imagem acima apresenta a pesquisa de referência e o croqui feito a partir dela. No lado esquerdo, temos a ilustração de um guerreiro pré-histórico com uma veste de pele e com instrumentos de caça nas mãos. Ao lado dele, no lado direito, está o croqui realizado que é uma indumentária de modelagem reta, de um ombro só e amarração na cintura.

Indumentária na Pré-História

A pré-história é o período que vai do aparecimento do homem à invenção da escrita. Segundo Navarro (2006), o homem primitivo, sustentava-se da caça e pesca, tendo uma alimentação que provinha basicamente da proteína animal. Os nômades eram predominantes no período, o que os sujeitava a diversas alterações climáticas.



A busca incessante por alimentação e/ou matérias primas e/ou a dispersão causada pelas lutas territoriais fizeram com que os hominídeos se deslocassem por áreas muitas vezes inóspitas ou o próprio ambiente assim se mostrava quando das glaciações, e os primitivos tiveram que cobrir seus corpos cada vez mais desprovidos de pelos. Os animais agora não serviam apenas como fonte de alimentos, mas de vestimentas (feitas com suas peles) e de instrumentos mais elaborados (feitos com seus ossos e chifres). (NAVARRO, 2006, p. 2)

De acordo com Köhler (2009), para costurar as peças de roupas, eram usados tendões, nervos e tripas secas, já as agulhas eram feitas de ossos, marfim, espinhos e chifres. Devido a pele ser bastante dura, o homem passa a mastigá-la a fim de deixá-la mais maleável. Outra técnica que também passou a ser utilizada foi a de sovar a pele após a mesma ser molhada, repetindo este processo diversas vezes.

Após a realização e aprovação dos croquis da pré-história até os dias atuais, optamos por desenvolver, em um primeiro momento, duas roupas da pré-história, com a finalidade de realizar um teste antes de começarmos com os próximos períodos. Para isso, voltamos para a nossa pesquisa inicial, selecionamos as principais características da indumentária da pré-história, e criamos dois protótipos para serem testados.

Com essa pesquisa, conseguimos definir as matérias primas que seriam usadas em um primeiro momento, assim como qual a melhor veste para ser usada no protótipo.

Para a criação do protótipo, optamos por escolher uma boneca que apresentasse um corpo o mais fiel possível ao do ser humano, com a finalidade de ser mais fácil para uma criança identificar-se com o projeto apresentado. Optamos por uma boneca de plástico, para evitar uma possível confusão de materiais, o que poderia acontecer com uma boneca de tecido, onde a vestimenta se assemelha ao material usado para a confecção do corpo da boneca.

Figura 2. Referência e croqui do protótipo



Fonte: *Pôle International de la Préhistoire* e croqui elaborado por Malusa Schuh, 2017

No lado esquerdo da figura acima está a imagem de um neandertal exposto no museu *Pôle International de la Préhistoire*, da França, que usamos como referência para realizar o protótipo. No lado direito, está o croqui com as mesmas vestes de pele que o homem está usando e com a seguinte legenda: Veste de pele retangular com abertura para os braços e amarração.

Para a criação da roupa usada pela boneca, optamos por um tecido de pele sintética bem peludo, que mais se assemelhava com a veste do croqui. O resultado do protótipo segue na imagem abaixo.

Figura 3. Protótipo 1



Fonte: Foto das autoras, 2018

Comparando-se as imagens de referência, o resultado foi bastante satisfatório e atendeu as nossas expectativas. A próxima fase do projeto será a confecção de outros protótipos e a realização dos testes com usuários deficientes visuais.

Considerações finais

Dada a importância do assunto, torna-se necessário incluir a criança com deficiência visual na escola através de materiais multiformato. A Metodologia de Cambridge foi uma grande facilitadora durante o transcurso do projeto, auxiliando no desenvolvimento de maneira sucinta.

O resultado dos protótipos foi bastante satisfatório e fiel à pesquisa realizada. O método descrito neste artigo para o primeiro protótipo foi utilizado para o desenvolvimento das outras nove peças desenvolvidas. Seguindo a ordem metodológica da fundamentação teórica, busca por referências, criação croquis, escolha dos materiais e desenvolvimento dos protótipos. Assim sendo aplicada de maneira eficaz. Cada vestimenta criada retratou a linha tempo histórica da humanidade desde a pré-história, até os dias atuais. É importante considerar que a proposta atingiu o objetivo que



propõem ensinar de maneira lúdica trabalhando a inclusão de crianças deficientes visuais.

Como o objetivo principal abrange representar a história da moda de maneira sensorial e inclusiva, com foco em deficiência visual. Todas as peças foram colocadas em bonecas, para serem apresentadas de maneira mais atrativa para as crianças. Diferentes colorações e etnias foram características requeridas para a escolha das bonecas. Com o intuito de fomentar a importância de integrar as diferenças. Para a criança ao entrar em contato com a proposta, sintam-se incluídas. Seja ela de diferente etnia, diferente condição física, ou de diferente condição mental, integrando qualquer criança, mesmo apesar de o caso de estudo ter sido realizado para crianças deficientes visuais.

Referências

BÄRWALDT, R. **Evoc: uma ferramenta com recurso de voz para favorecer o processo de interação e inclusão dos cegos em ambientes virtuais de aprendizagem.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS. 2008. Consultado em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/86066/000700546.pdf?sequence=1>

CERQUEIRA, J. & FERREIRA, E. (2012). **Recursos didáticos na educação especial.** Instituto Benjamin Constant. Consultado em: http://www.deficienciavisual.pt/txt-recursos_didaticos_EE.htm

KÖHLER, K. **História do Vestuário.** São Paulo, SP, 2009.

LARAMARA. **Definições.** 2015. Consultado em: <http://laramara.org.br/index.php>

NAVARRO, R. **A Evolução dos Materiais.** Parte1: da Pré-história ao Início da Era Moderna.2006. Consultado em: <http://www2.ufcg.edu.br/revista-remap/index.php/REMAP/article/view/6>

SILVA, U. **História da Indumentária.** Instituto Federal Federal De Educação, Ciência e Tecnologia De Santa Catarina. 2009. Consultado em: https://wiki.ifsc.edu.br/mediawiki/images/e/e2/Hist%C3%B3ria_da_Indument%C3%A1ria_vers%C3%A3o_02.pdf

