



# O USO DE RECURSOS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA NA LINGUAGEM ESCRITA DE CRIANÇAS COM BAIXA VISÃO POR DISTROFIA DE CONES

*Camila Gonçalves de Sousa (graduando)*  
*Profª Maria Elisabete Rodrigues F. Gasparetto (orientador)*

Contato: [gasparetto@fcm.unicamp.br](mailto:gasparetto@fcm.unicamp.br)

SAE-Unicamp,

Faculdade de Ciências Médicas, CP 6111, Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP, CEP 13083-887, Campinas, SP, Brasil.

**Palavras chaves:** Tecnologia Assistiva - Linguagem Fonoaudiologia

## INTRODUÇÃO



- A distrofia de cones é uma doença retiniana hereditária que se caracteriza por afetar a função dos cones (célula fotorreceptora).
- Os cones são responsáveis pela visão de cores, visão central e de detalhes.
- Pessoas com baixa visão por distrofia de cones possuem baixa acuidade visual, comprometimento da visão de cores, fotofobia e nistágmo.

A linguagem é uma das formas de comunicar e expressar sentimentos, idéias, ações, portanto, nossa visão de mundo. Para o desenvolvimento da linguagem, as crianças com baixa visão podem utilizar-se de Recursos de Tecnologia Assistiva que são ferramentas, recursos ou processos utilizados para melhorar o desempenho visual, geralmente pelo aumento da imagem, que podem ser:

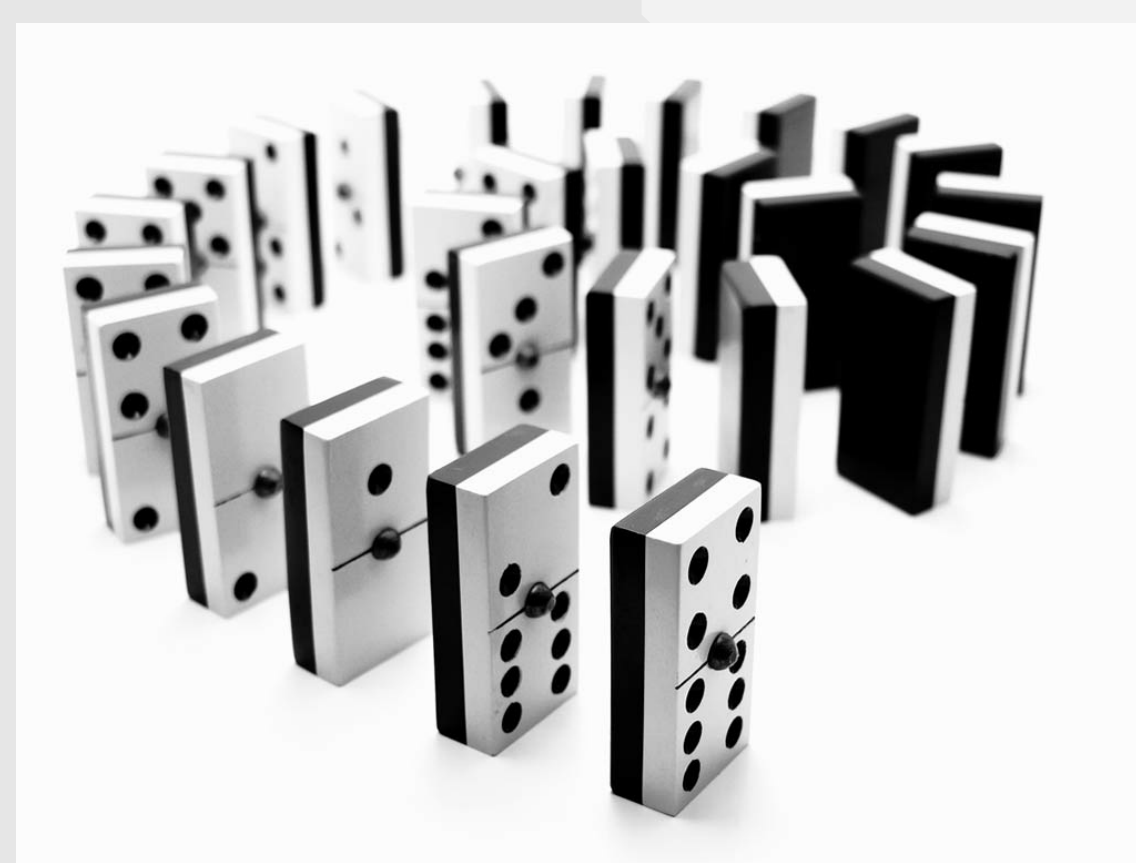
### Recursos ópticos:

- Para longe: Óculos, Sistemas telescópicos, Lentes de contato;
- Para perto: Óculos, lupas manuais, de apoio ou de mesa, Óculos com lentes especiais.
- Recursos não ópticos, conseguidos por meio de modificações de materiais e alterações ambientais: Iluminação, Uso de contrastes, Guia de leitura, Ampliação: materiais didáticos;
- Recursos de Informática: softwares ampliados e sonoros;



### Recursos eletrônicos: Circuito fechado de televisão - CCTV

- A utilização do resíduo visual com ou sem recursos de tecnologia assistiva é necessária na realização das atividades escolares e fora dela. Crianças com distrofia de cones não conseguem discriminar as cores e por isso, também é fundamental a utilização de etiquetas, com o nome das cores em tipos ampliados para os materiais utilizados no dia-a-dia como roupas ou materiais escolares.



- Aliado ao lúdico, podem ser utilizados jogos que estimulem a memória, concentração e que não precisam necessariamente de cor, como o jogo da velha, baralho, quebra-cabeça, jogos da memória, dominó, entre outros.