

Montemor-o-Novo

Guia de leitura das imagens táteis

Introdução

A interpretação de imagens táteis não é óbvia para a maioria dos cegos e depende do treino prévio que o leitor teve na leitura tátil. Geralmente é necessária a assistência de uma pessoa que faça a explicação da imagem. É para esse assistente que este guia se destina. Recomendamos a leitura integral deste guia acompanhado da placa e da brochura multiformato antes da sessão de leitura acompanhada.

Como acompanhar o leitor cego

Sente-se ao lado do leitor. A brochura inclui texto em braille e imagens táteis. Quando o leitor chegar a uma dessas imagens rode a brochura para a posição certa – vertical ou horizontal – e inicie a explicação verbal da imagem. Segure a mão do leitor para a posicionar no ponto desejado sempre que for necessário. O leitor pode e deve utilizar as duas mãos para tocar na imagem, pois isto facilita a interpretação.



Sobre a leitura tátil

O tato parte do particular para o geral e a visão parte do geral para o particular. Assim, a leitura com os dedos funciona no sentido inverso da visual. É preciso primeiro explorar um pormenor – por exemplo a roda de um carro – depois a outra roda (supondo o carro visto de lado) para depois explorar a relação entre elas – a sua distância e posição relativa. É aqui que o uso das duas mãos é vantajoso. Imagine uma mão a tocar numa roda e a outra mão na outra roda (num carro visto de lado). Depois uma das mãos pode deslizar ao longo do chassis do carro até encontrar a outra roda. Assim se vai formando a imagem cerebral do carro. O carro é literalmente construído peça por peça.



PLACA



Peça ao leitor para ler o texto em braille.

Explique-lhe que esta imagem tátil é uma adaptação em relevo de uma parte do Castelo de Montemor-o-Novo. Esta imagem tátil possui 3 níveis de altura de relevo: alto, médio e baixo. Os elementos marcados a azul neste guia representam o nível mais baixo de relevo - aqueles marcados a cinzento simbolizam o nível médio - e os elementos a preto representam o nível alto. Indique-lhe que a imagem é composta por uma torre do lado direito, assente numa parede, e por dois muros do lado direito e uma planta.

Ajude o leitor a colocar um dos dedos no contorno do lado esquerdo da torre e peça-lhe para o percorrer, chamando-lhe a atenção para o telhado arredondado e para as janelas quadradas e o arco no nível médio de relevo. Diga-lhe para deixar um dedo da mão direita na torre como ponto de referência e com o indicador do lado esquerdo para percorrer, da direita para a esquerda, a linha da parede, dos muros à volta e do contorno da colina. Convide-o a deslizar a mão por todo este espaço para se aperceber das manchas azuis que simbolizam as pequenas pedras que servem como material de construção. Por fim, peça-lhe para explorar a planta do lado inferior direito da imagem, comentando o quão pontiagudas as suas folhas são.

BROCHURA

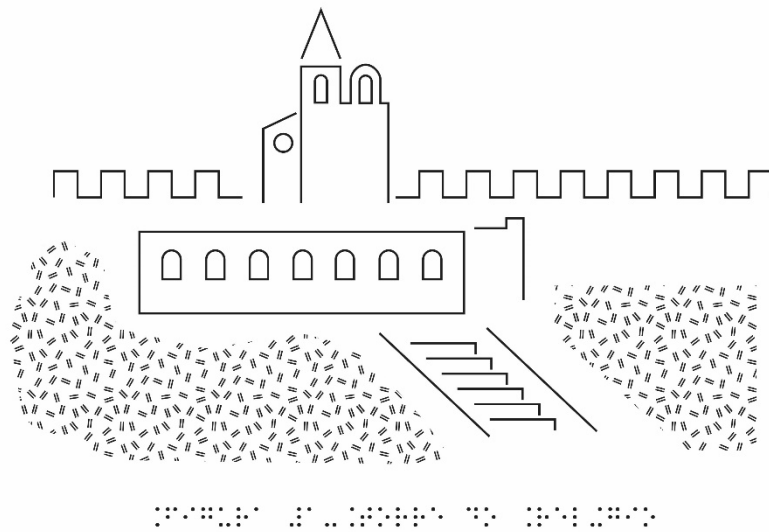
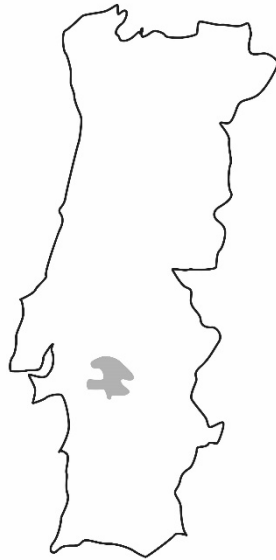


Figura 1 - Torre do Relógio

Esta imagem tátil é uma adaptação em relevo de uma fotografia da Torre do Relógio do Castelo de Montemor-o-Novo. Explique ao leitor que a imagem é composta por uma linha de ameias de onde desponta a Torre do Relógio e, por baixo, um edifício com muitas janelas, de onde parte uma escadaria na diagonal rodeada de vegetação.

Convide o leitor a explorar a imagem utilizando ambas as mãos simultaneamente. Peça-lhe para colocar o dedo indicador direito no início da linha das ameias e para as percorrer da esquerda para a direita. Na primeira interrupção, diga-lhe para subir pela primeira torre, mostrando-lhe o círculo no meio que representa o relógio. Indique-lhe para continuar a seguir o contorno da torre à direita, chamando-lhe a atenção para o telhado triangular e para as janelas arqueadas. Peça-lhe depois para continuar a percorrer a linha das ameias, deixando o dedo nessa linha como ponto de referência.

Com o indicador da outra mão, peça-lhe para explorar a sucessão de janelas arqueadas: quantas consegue o leitor contar? Diga-lhe depois para percorrer a linha do edifício à volta. De seguida, peça-lhe para colocar o dedo médio e indicador da mão direita no topo das linhas diagonais que delimitam a escadaria e para as percorrer até ao fim. Indique-lhe para deslizar depois um dos dedos através das pequenas linhas horizontais que representam escadas. Por fim, sugira-lhe para passar vários dedos pelo relevo da imagem que simboliza a vegetação.



Portugal
Montemor-o-Novo

Figura 2 - Localização de Montemor-o-Novo no mapa de Portugal

Nesta imagem está mapeada a localização do concelho de Montemor-o-Novo no mapa de Portugal.

Para explorar o mapa, comece por identificar o contorno de Portugal. Aconselhe o leitor a deixar uma das mãos na linha de contorno do país e com a outra mão identifique a localização do concelho de Montemor-o-Novo em relevo no mapa. Deste modo o leitor pode aperceber-se que o concelho se encontra posicionado relativamente mais próximo ao oceano que à fronteira espanhola e que se localiza ligeiramente a sul do país.

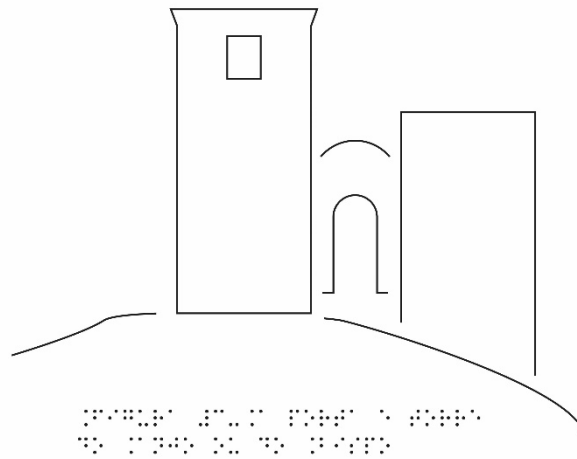


Figura 3 - Porta e Torre do Anjo ou do Bispo

Esta imagem tátil é uma adaptação em relevo de uma fotografia da porta e da torre do Anjo ou do Bispo do castelo de Montemor-o-Novo. Explique-lhe que irão analisar a imagem da esquerda para a direita, identificando primeiro uma torre, de seguida a porta e, por fim, a outra torre.

Convide o leitor a explorar a imagem utilizando ambas as mãos simultaneamente. Peça-lhe para colocar o dedo indicador esquerdo na torre do lado esquerdo e para percorrer os seus contornos, ilustrando-lhe depois a janela. Diga-lhe para deixar este dedo na torre como ponto de referência e para usar o indicador direito para explorar o arco, a porta e a torre do lado direito. Por fim, peça-lhe para percorrer a linha da colina.

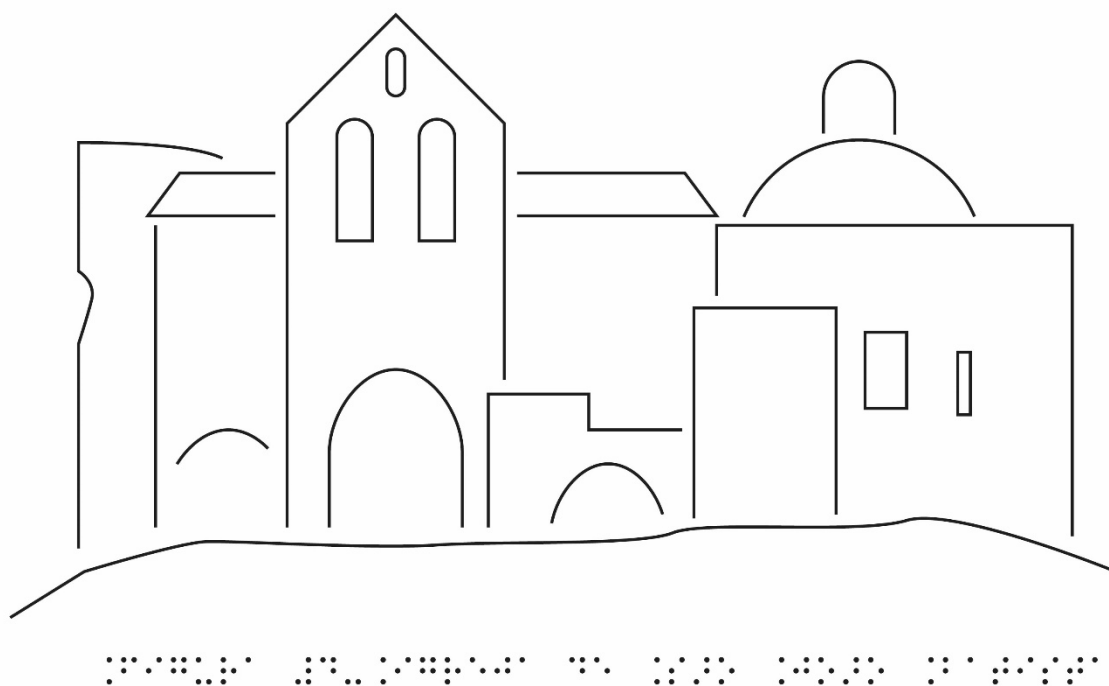


Figura 4 - Igreja de São João Batista

Esta imagem tátil é uma adaptação em relevo de uma fotografia da Igreja de São João Batista em Montemor-o-Novo. Explique-lhe que irão iniciar a exploração da imagem partindo da torre principal, passando aos edifícios à sua volta e, por fim, irão percorrer o edifício coroado por uma cúpula.

Convide o leitor a explorar a imagem utilizando ambas as mãos simultaneamente. Peça-lhe para colocar o dedo indicador esquerdo na janela superior da torre principal. De seguida, diga-lhe para usar ambos os indicadores para percorrer as duas janelas maiores um pouco mais abaixo. Depois sugira-lhe para explorar o arco da porta com um dos dedos e para o deixar ali como ponto de referência e o outro para percorrer a linha de contorno da torre.

Peça-lhe agora para usar os dedos médio e indicador de cada mão e para os deslizar pelo telhado de dentro para fora e pelas paredes de cada lado. Aproveite para lhe mostrar os arcos que estão ao lado da porta. Ilustre-lhe ainda a torre mais à esquerda da imagem, desafiando-o a deixar os dedos da mão direita na torre central como ponto de referência e percorrer o contorno da torre com o indicador da outra mão.

Passem agora para os edifícios do lado direito da imagem. Peça-lhe para explorar o edifício quadrangular próximo ao arco com o indicador da mão esquerda e para deixar essa mão aí como ponto de referência. Com a outra mão, ilustre-lhe as duas pequenas janelas quadradas do lado direito e o contorno do edifício e da cúpula por cima destas.