

Universidade Federal da Paraíba Centro de Informática Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes

VANESSA VERA DO NASCIMENTO

APP INCLUIR: ACESSIBILIDADECULTURAL NO MUSEU CASA DE ALUIZIO CAMPOS

João Pessoa AGO/ 2021

Vanessa Vera do Nascimento

APP INCLUIR: ACESSIBILIDADE CULTURAL NO MUSEU CASA DE ALUIZIO CAMPOS

Dissertação de mestrado, apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes (PPGCCA), da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), como requisito para a obtenção do título de Mestre em Computação, Comunicação e Artes, na linha de pesquisa em Arte Computacional.

Orientador: Prof. Dr. Robson Xavier da Costa

João Pessoa AGO / 2021

Catalogação na publicação Seção de Catalogação e Classificação

N244a Nascimento, Vanessa Vera do.

APP Incluir : acessibilidade cultural no Museu Casade Aluizio Campos / Vanessa Vera do Nascimento. - JoãoPessoa, 2021.

90 f.: il.

Orientação: Robson Xavier da Costa.Dissertação (Mestrado) - UFPB/CI.

- 1. Arte computacional. 2. Acessibilidade cultural.
- 3. Inclusão. 4. Museu. 5. Pessoas com deficiências. I.Costa, Robson Xavier da. II. Título.

UFPB/BC CDU 7:004(043)

Vanessa Vera do Nascimento

App Incluir: Acessibilidade Cultural no Museu Casa deAluízio Campos

Relatório de pesquisa para pré-banca de qualificação de mestrado, apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre emComputação, Comunicação e Artes, na linha de pesquisa em Arte Computacional.

A banca considera o presente Trabalho Final: APROVADO

Data: 22 de Dezembro de 2021.

Prof. Dr. Robson Xavier da Costa (Orientador/Presidente – PPGCCA/UFPB)

Prof. Dr. Paulo Emílio Macedo Pinto (UPE - Examinador Titular Externo à instituição).

Jamlo Builio Macido Girto

Prof. Dr. Carlos Eduardo Freire Batista (Examinador Titular Interno - PPGCCA/UFPB)

Aos meus pais Almir José do Nascimento e Vera Lúcia do Nascimento e a minha irmã Andressa do Nascimento, dedico.

RESUMO

O desenvolvimento de ações que promovam acessibilidade para pessoas com deficiência e novos públicos em espaços culturais, incluindo os museus, é uma busca que vem se tornando cada vez mais presente e crescente na área de cultura e preservação do patrimônio. Uma das maneiras de promover a mudança cultural nos métodos de preservação e difusão do patrimônio dessas organizações é desenvolver ações acessíveis. Nesta pesquisa objetivamos promover a acessibilidade cultural de pessoas com deficiências no Museu Casa de Aluízio Campos por meio do desenvolvimento de um aplicativo com recursos de acessibilidade. Durante esta investigação desenvolvemos o software do aplicativo Incluir, utilizando a linguagem Java por meio da plataforma Android Studio, além de promover uma reflexão sobre a importância da acessibilidade cultural no MCAC. Quanto ao procedimento técnico, as sugestões dos métodos e das atividades de pesquisa serão centralizadas basicamente no Design Science Research (DSR). De acordo com Dresh, Lacerda e Júnior (2015), o DSR é um método que operacionaliza a condução de estudos quando o objetivo a ser alcançado é um produto ou uma prescrição, isto é, diretrizes ou recomendações de design. A participação de pessoas com deficiência e de representantes de novos públicos em propostas de curadorias acessíveis resulta na mudança das linguagens e dos modelos tradicionais de produção, possibilitandoo conhecimento e o diálogo com as necessidades e anseios desses indivíduos por meio do protagonismo e da criação de novos projetos como o aplicativo Incluir, que até o momento de escrita desse trabalho já possue sua base construída e cinco obras inseridas para ilustrar a sua finalidade. Além de já levantar reflexões sobre acessibilidade não só no museu, mas nas escolas, visto que em uma das visitas tecnicas ao MCAC, nós fomos convidado a visitar uma escola publica localizada no complexo habitacional Aluizio Campos, para discutir ideias de como pode ser trabalhado a acessibilidade na escola.

Palavras-chave: Arte computacional. Acessibilidade cultural. Inclusão. Museu. Pessoas com deficiências.

ABSTRACT

The development of actions that promote accessibility for people with disabilities and new audiences in cultural spaces, including museums, is a search that has become increasingly present and growing in the area of culture and heritage preservation. One of the ways to promote cultural change in the methods of preservation and dissemination of the heritage of these organizations is to develop accessible actions. In this research, we aim to promote the cultural accessibility of people with disabilities at the Museu Casa de Aluízio Campos through the development of an application with accessibility features. During this investigation, we developed the software for the Inclur application, using the Java language through the Android Studio platform, in addition to promoting a reflection on the importance of cultural accessibility in MCAC. Insert the central concepts used in the research, citing authors and sources. As for the technical procedure, suggestions for methods and research activities will basically be centralized in Design Science Research (DSR). According to Dresh, Lacerda and Júnior (2015), the DSR is a method that operationalizes the conduct of studies when the objective to be achieved is a product or a prescription, that is, design guidelines or recommendations. The participation of people with disabilities and representatives of new audiences in accessible curatorship proposals results in a change in languages and traditional production models, enabling knowledge and dialogue with the needs and concerns of these individuals through protagonism and the creation of new projects such as the "Inclur" application, which at the time of writing this work already had its base built and five works inserted to illustrate its purpose. In addition to raising reflections on accessibility not only in the museum, but in schools, since in one of the technical visits to the MCAC, we were invited to visit a public school located in the Aluizio Campos housing complex, to discuss ideas on how to work with accessibility at school.

Keywords: Computational art. Cultural accessibility. Inclusion. Museum. People with disabilities.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Etapas da pesquisa	.18
Figura 2 – Ilustração simplificada	. 22

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Sala da COOCAL	33
Imagem 2 – Auditório que será construído o LABSTEAM.	34
Imagem 3 – Horta	35
Imagem 4 – Capela	36

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MDPP - Standing Committee for Museum Definition, Prospects and Potentials

ICOM - International Council of Museums

TAs - Tecnologias Assistivas

MCAC - Museu Casa Aluízio Campos

DSR - Design Science Research

PPGCCA - Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes

UFPB - Universidade Federal da Paraíba

GW - Washington Group on Disability Statistics

ONU - Organização das Nações Unidas

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

OMS - Organização Mundial de Saúde

ABNT- NBR 9050 - Norma Brasileira de Acessibilidade da Associação Brasileira de Normas Técnicas

FURNE - Fundação de Apoio ao Ensino, à Pesquisa e à Extensão

COOCAL - Cooperativa Costurando com Arte do Ligeiro

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
Objetivos gerais e específicos	16
Procedimentos metodológicos	17
Interdisciplinaridade e aderência ao PPGCCA UFPB	19
I CAPÍTULO	
ACESSIBILIDADE EM MUSEUS NO BRASIL	20
1.1 Conhecer para incluir: breve contexto dos direitos sociais das pessoas com deficiências	21
1.2 Contextualização temática: a emergência de um novo modelo cultural	23
1.3 Conceitos gerais sobre acessibilidade	25
1.3.1 Museus e acessibilidade	25
II CAPÍTULO	29
O MCAC E SEUS PÚBLICOS	29
2. Conhecendo o MCAC	31
2.1 História do acervo	32
2.2 Atividades Desenvolvidas	33
III CAPÍTULO	38
3. Construindo o aplicativo Incluir	39
3.1 O que é design acessível?	39
3.2 Os princípios do design inclusivo	40
3.3 Descrevendo o aplicativo Incluir	
CONSIDERAÇÕES PARCIAIS	
REFERÊNCIAS	



A acessibilidade, a possibilidade de inclusão da pessoa com deficiência na sociedade, vem sendo discutido amplamente e ganhando cada vez mais visibilidade, com o advento e implementações de leis que abordam e protegem os direitos das pessoas com deficiências.

Como um paradigma de sociedade, a inclusão é o processo pelo qual os sistemas sociais comuns são tornados adequados para toda a diversidade humana – composta por etnia, raça, língua, nacionalidade, gênero, orientação sexual, deficiência e outros atributos –, com a participação das próprias pessoas na formulação e execução dessas adequações.

Neste trabalho serão apresentados ao leitor os principais beneficiados de um museu acessível, que não cria barreiras de acesso e permite que qualquer pessoa consiga navegar e interagir com o seu acervo. Para isso, é importante compreender o conceito de "pessoa com deficiência" bem como conhecer o conceito de museu.

Contextualizar o conceito sobre pessoa com deficiência é importante para conhecer as barreiras que elas podem encontrar em um aplicativo. Dessa forma fica muito mais fácil tomar medidas e identificar quais os problemas em relação a tais barreiras.

Conforme os Estatutos do ICOM, adotados pela 22ª Assembleia Geral em Viena, Áustria, em 24 de agosto de 2007, a atual definição de Museu era:

Uma instituição sem fins lucrativos, permanente, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e expõe o património tangível e imaterial da humanidade e do seu meio ambiente para fins educativos, estudo e diversão. (ICOM, 2007, s/p, online).

Contudo, na 24ª Conferência Geral do ICOM em 2016, os membros definiram a necessidade de atualizá-la para fazer frente aos novos desafios do mundo contemporâneo e foi instituído o comitê MDPP (Standing Committee for Museum Definition, Prospects and Potentials) como responsável pelo processo. Contudo, em 2020, foi então constituído um novo grupo de trabalho - o ICOM Define - que desenvolveu nova metodologia de trabalho para redação da proposta de definição de "museu" a ser submetida a votação na Conferência Geral de 2022, em Praga. A metodologia está baseada em 4 rodadas de consultas, divididas em 11 etapas, com duração de 18 meses, de dezembro de 2020 a maio de 2022 (Anexo 1), a fim de obter conceitos e palavras-chave que ajudarão na redação de um novo texto para a definição sobre o que é – ou deve ser – o "museu" na contemporaneidade.

Com essa iniciativa, o ICOM busca elaborar um conceito que abarque os desafios do século XXI e as novas responsabilidades das instituições museológicas. A discussão sinaliza que existe uma

expectativa social de que os museus tenham uma atuação mais presente nas comunidades, que sejam mais diversos, inclusivos e que dialoguem com problemas e pautas importantes do país.

No entanto, embora existam iniciativas de tornar os museus um espaço de acesso universal, Castro (2014) afirma que ainda é tímido o acesso de pessoas com deficiências nessas instituições pelas suas inúmeras barreiras. Cohen; Duarte; Brasileiro (2012), afirmam que as práticas museais devem valorizar a diversidade, estimular o respeito, acolher e incluir. Além disso, é fundamental que estejam disponíveis para todos os públicos, sem distinções. Portanto, pensar em museus com suas portas abertas a todos as pessoas é proporcionar ao seu público uma experiência multissensorial, para além do visual e que permita a relação com o ambiente e os trabalhos expostos, por meio da audição, tato, mobilidade, levando o visitante à construção do seu próprio conhecimento.

O desenvolvimento de estratégias e mediações acessíveis em espaços culturais é segundo Sarraf (2013) anterior à questão da necessidade da acessibilidade cultural daqueles que são considerados públicos não usuais desses espaços, neste caso, pessoas com deficiências. Essas pessoas são certamente as que apresentam maiores restrições em relação ao acesso, visita e permanência nos espaços culturais, por possuírem limitações de caráter permanente que restringem suas formas de percepção, locomoção e compreensão em relação às exposições.

A inclusão nesses espaços só consegue atingir seu objetivo se identificarmos como a acessibilidade cultural está ou não presente nesses locais, possibilitando e favorecendo a autonomia dos visitantes com deficiências. A acessibilidade, nesse sentido, vai além da ambiental, ultrapassa a eliminação de barreiras arquitetônicas e adiciona aspectos de caráter comunicacional, atitudinal, cognitivo e social. Cohen, Duarte e Brasileiro (2012) argumentaram em favor da "acessibilidade total", considerando a abordagem multissensorial que abrange as várias deficiências.

Contudo, no sentido de contornar essas dificuldades, de encontrar produtos que supram as necessidades de todos os públicos, de maneira eficiente e eficaz, é possível utilizar as Tecnologias Assistivas (TAs). Conforme a Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, que institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência),

Tecnologia Assistiva ou ajuda técnica produtos, equipamentos, dispositivos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivem promover a funcionalidade, relacionada à atividade e à participação da pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida, visando à sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social; (Brasil, 2015, s/p).

Ao utilizar recursos de Tecnologias Assistivas (TAs) se espera que esses facilitem o processo de desenvolvimento de aptidões sociais, comunicativas e comportamentais de pessoas com deficiências. Consequentemente, melhorem a autoconfiança das pessoas com deficiências, bem como, gerem autonomia para realizar tarefas do cotidiano, além de motivação para se comunicarem e interagirem socialmente. Porém, essas aptidões somente serão aprimoradas a partir de estratégias apropriadas que devem ser aplicadas diariamente por uma equipe multiprofissional.

A partir das situações apresentadas acima, entendeu-se que deve haver um aumento de abordagens, técnicas e maneiras inovadoras de pensar o processo de projeto e a produção de produtos voltados para as necessidades das pessoas com deficiências.

As reflexões e proposições presentes neste texto baseiam-se nas relações sociais entre duas esferas: a dos museus e instituições culturais e a das pessoas com deficiência. Tal esforço tem como finalidade identificar possíveis intersecções que resultem em subsídios para ações e políticas culturais que beneficiem os envolvidos de ambas as esferas. Os museus e instituições culturais, desde a segunda metade do século XX, movem esforços para afirmar seu caráter de agente de desenvolvimento social negando sua ligação de origem com as elites e com o poder, por meio do trabalho centrado no indivíduo e nas comunidades. As pessoas com deficiência, que durante séculos foram excluídas do convívio social, hoje representam uma população social e economicamente ativa que vem conquistando espaço na mídia, no ambiente acadêmico, no poder público e nas manifestações culturais, contribuindo para novas formas de concepção de produtos e serviços que privilegiem a diferença, a ergonomia, a melhoria de qualidade de vida e a acessibilidade.

Mesmo com o *boom* de construção de novos museus na década de 1980 e da revitalização de outros, para uma considerável parte da população os museus não são uma prioridade em suas opções de lazer e cultura. Com o objetivo de manter uma imagem de vanguarda, as instituições culturais têm feito uso de recursos tecnológicos de ponta, bem como providenciado adequações espaciais visando atrair para seu interior novos públicos nunca imaginados em sua trajetória histórica.

As pessoas com deficiência, a população de terceira idade e as comunidades culturalmente excluídas representam hoje um público potencial para os museus. Importantes instituições internacionais realizam pesquisas e propostas de mediação participativa, estratégias de acolhimento e permanência dos visitantes nos imponentes edifícios que abrigam os museus, roteiros de visita destinados a diferentes interesses e, em grande parte destes equipamentos, sólidos programas de

acessibilidade para este público.

Também é necessário considerar que todos nós, independente de classe social ou desenvolvimento intelectual, somos potenciais pessoas com deficiência e mobilidade reduzida. Além do aumento da expectativa de vida que traz consigo dificuldades de locomoção, doenças mentais e perda progressiva dos sentidos, a violência urbana e a dinâmica das metrópoles colocam nossos corpos em situações de risco que podem causar perda de visão, audição, mobilidade e saúde mental. É possível notar o grande número de jovens com deficiência física que adquiriram a condição em acidentes de automóvel ou na prática de esportes 'radicais', o aumento do número de pessoas com deficiência visual causadas por balas-perdidas ou assaltos à mão-armada, o aumento de pessoas com paralisias por conta de doenças cardiovasculares impulsionadas pelo estresse da vida cotidiana.

Estas informações contribuem para a compreensão de que encontrar caminhos para inclusão de pessoas com deficiência nos museus é garantir que todos aqueles que tenham desejo de se beneficiar deste equipamento não sejam excluídos por conta de diferentes formas de locomoção, cognição e percepção.

A acessibilidade também tem o potencial de beneficiar todos os públicos que frequentam o museu e cativá-los, para que este se torne um equipamento de referência na dinâmica social contemporânea. Espaços que respeitam a diversidade, que proporcionam acolhimento, que oferecem recursos para facilitar a permanência dos visitantes em suas dependências, que proporcionam maneiras facilitadas de acessar a informação e conteúdos tornam-se mais atrativos para todos os seus freqüentadores.

Levando em consideração esses aspectos, cabe a este trabalho, analisar criticamente teorias e casos de ação e mediação cultural com inclinações para a inclusão de pessoas com deficiência e mobilidade reduzida em museus, a fim de indicar problemas e encontrar caminhos para o desenvolvimento qualificado de políticas culturais desta natureza em instituições brasileiras bem como apresentar alternativa de solução como o desenvolvimento do aplicativo Incluir que foi elaborado exclusivamente para promover a acessibilidade cultural a pessoas com deficiências, no Museu Casa Aluízio Campos - MCAC, localizado na cidade de Campina Grande - PB.

Diante do contexto apresentado, a pergunta de pesquisa pode ser escrita de forma mais precisa: A criação de um aplicativo com recursos de acessibilidade pode promover a acessibilidade cultural as pessoas com deficiência no Museu Casa de Aluízio Campos?

Acredita-se, no entanto, que a criação de um aplicativo com recursos de acessibilidade levantaria uma reflexão de como a tecnologia pode ajudar a arte a promover a acessibilidade cultural para as pessoas com deficiências, bem como, refletir novas maneiras de tornar o Museu Casa de Aluízio Campos acessível e inclusivo.

Objetivos gerais e específicos

Promover a acessibilidade cultural de pessoas com deficiências no Museu Casa de Aluízio Campos por meio do desenvolvimento de um aplicativo com recursos de acessibilidade. Para isso, pretende-se alcançar os seguintes objetivos específicos:

- Desenvolver o software do aplicativo "Incluir" utilizando a linguagem Java por meio da plataforma Android Studio;
 - Promover uma reflexão sobre a importância da acessibilidade cultural no MCAC;
- Avaliar o aplicativo por meio de teste de usabilidade realizada por pessoas comdeficiências no MCAC.

Procedimentos metodológicos

Para a efetiva realização do projeto, utilizamos uma pesquisa exploratória e descritiva, segundo Alves (2003) a pesquisa exploratória é um estudo aprofundado acerca do problema, e a descritiva uma descrição dos aspectos estudados. De acordo com a natureza dos dados, a pesquisatem cunho qualitativo, que segundo Demo (2008):

[...] se desenvolve numa situação natural, é rico em dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada. (Demo, 2008, p. 11).

Quanto ao procedimento técnico, as sugestões dos métodos e das atividades de pesquisa foram centralizadas basicamente no Design Science Research (DSR). De acordo com Dresh, Lacerda e Júnior (2015), o DSR é um método que operacionaliza a condução de estudos quando o objetivo a ser alcançado é um produto ou uma prescrição, isto é, diretrizes ou recomendações de design.

Em linhas gerais, atribui-se o DSR com o intuito de reduzir o distanciamento entre o fazer

teórico da ciência e as ações práticas ou aplicadas do Design. Ainda sobre o Design Science Research (DSR), podemos compreendê-lo como:

Método de pesquisa orientado a solução de problemas, a Design Science Research (DSR) busca, a partir do problema, construir e avaliar artefatos que permitam transformar situações, alterando suas condições para estados melhores ou desejáveis. (Dresh; Lacerda; Júnior, 2015, p. 67).

O DSR tem como base o desenvolvimento de artefatos dito artificiais, isto é, gerados pelo homem. Entre os exemplos de artefatos estão: construtos, modelos, *frameworks*, arquiteturas de sistema, princípios e teorias de projeto, métodos e instanciações. Tradicionalmente esses elementos destacados são considerados pelos paradigmas de ciência tradicionais como desenvolvimento tecnológico e não necessariamente como pesquisa científica.

Com o intuito de aproximar essas esferas, o Design Science Research (DSR) propõe a integração de camadas científicas à produção tecnológica, de tal modo que os artefatos transpassem tanto pelo rigor metodológico quanto pela sistematização do estado operacional da técnica.

As etapas desse método incidem essencialmente na identificação do problema; conscientização e revisão do problema na literatura; definição da classe de problemas, estruturação de artefato com o intuito de resolver o problema; avaliação do artefato; explicitações das aprendizagens e conclusões. Este trabalho utilizará o Design Science Research como base metodológica para o desenvolvimento macro desta pesquisa.

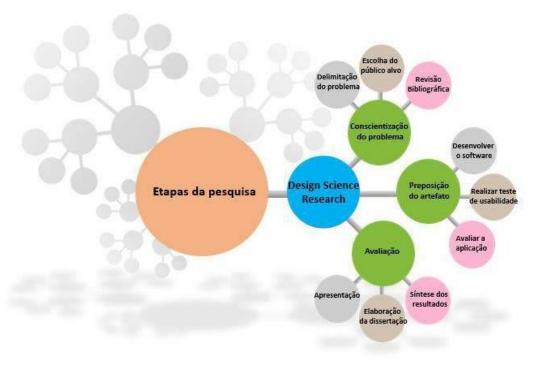


Figura 1 – Etapas da pesquisa

Fonte: elaborado pela autora, 2021.

Interdisciplinaridade e aderência ao PPGCCA UFPB

Esta pesquisa se encontra na linha de pesquisa Arte Computacional, do Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes (PPGCCA), da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), que:

Tem como principal foco de interesse desenvolver atividades científicas enquanto processos em rede advindos de teorias e práticas das artes e suas interfaces com as mídias digitais. Ter como espaço problematizador a produção criativa como uma rede complexa que compreende diversos elementos da expressividade e das realizações criativas que utilizam a tecnologia das mídias digitais como processo e como produto. Pretende investigar como a tecnologia pode se constituir como ferramenta de apoio ao engenho criativo ou como um motor para a inovação, bem como novas formas de discursos estéticos que permitam explorar a interatividade imanente dos meios computacionais. A partirdesse recorte as pesquisas terão como eixo os seguintes temas: computação para composição e criação artística; arte telemática; teatro e performance; novasestéticas e interfaces; holografia; modelagem tridimensional e interatividade; interação homemmáquina. (PPGCCA UFPB, 2017, s/p, online).

Esta pesquisa dialoga com o caráter interdisciplinar inerente ao PPGCCA UFPB, uma vez que está voltada à linha de Arte Computacional, nesse estudo relacionado com o desenvolvimento da ciência e da tecnologia, na elaboração e difusão do saber interdisciplinar envolvendo as áreas de conhecimento da Computação e Arte. Esta pesquisa enfatiza a relação entre pessoas com deficiências e os recursos digitais e computacionais, a partir do uso do aplicativo criado com recursos de acessibilidade, enquanto a arte está ligada ao acesso cultural do Museu casa de Aluízio Campos.

Como fruto desta pesquisa teremos o desenvolvimento de um aplicativo com recursos de acessibilidade, que tem como objetivo promover a acessibilidade cultural de pessoas com deficiências, bem como, mostrar como o MCAC pode promover e trabalhar a acessibilidade cultural em seus espaços para os mais diversos públicos.



Este capítulo tem como objetivo apresentar as duas esferas envolvidas no problema desta pesquisa: as pessoas com deficiência e os museus. A ênfase, entretanto, é dada à análise das relações entre a pessoa com deficiência e a cultura institucionalizada, debatendo a acessibilidade, as formas de mediação cultural e a inclusão social.

Partindo do pressuposto de que o museu é um equipamento social deficiente em relação ao acesso à informação para a diversidade de públicos existentes, é possível afirmar que o mesmo precisa se reabilitar, buscando maneiras de aproximação que respeitem as diferentes formas de alcance, comunicação e relacionamento da população, que em número significativo possui alguma deficiência ou dificuldade temporária.

1.1 Conhecer para incluir: breve contexto dos direitos sociais das pessoas com deficiências

A divisão social estrutural e binária entre o que é normal/anormal, entre iguais/diferentes, etc. é um marco da sociedade ocidental. Os termos "deficiente", "desviante", "diferente" e"anormal" traduzem conforme Cohen, Duarte e Brasileiro (2012), muitas coisas para uma pessoa que possui determinadas características cognitivas, sensoriais ou motoras, podendo ver-se impedida de viver plenamente. Traduzem preconceitos que geram estigmas, traduzem valores éticos e se consubstanciam na relação entre as pessoas normais/anormais, iguais/diferentes, com/ou sem deficiência; traduzem o desconhecimento de quem são essas pessoas.

O quantitativo da população mundial em 2011 segundo Cohen, Duarte e Brasileiro (2012), era de 7 bilhões de habitantes e destes, estima-se que aproximadamente 1 bilhão (1.071.000.000) de pessoas apresentavam deficiência moderada ou severa = 15,3% da população mundial e 203 milhões de pessoas com deficiência severa = 2,9%. O Washington Group on Disability Statistics - GW, é um grupo no âmbito da ONU - Organização das Nações Unidas que se ocupa de elaborar proposta de padronização das estatísticas das pessoas com deficiência e o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE é membro efetivo e ativo desde sua criação em 2001.

Segundo dados do IBGE, em 2010, cerca de 45.606.048 (23,91%) da população brasileira autoafirmou ser pessoa com alguma deficiência, ou seja, algum tipo de dificuldade para ver, ouvir, se movimentar ou algum tipo de incapacidade mental. Para se ter uma ideia, se o Brasil

tivesse 100 pessoas, aproximadamente 7 delas teriam deficiência motora, 5 teriam deficiência auditiva e 19 teriam deficiência visual, como pode ser observado na figura 2 abaixo.

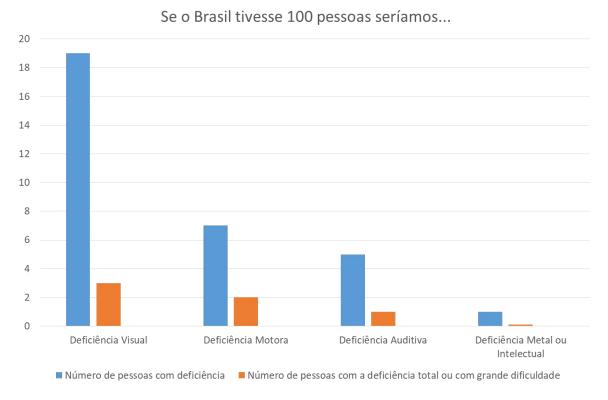


Figura 2 – Ilustração simplificada

Fonte: adaptado do IBGE (Brasil, 2021).

No Brasil, os dados do IBGE 2010, retratam uma estreita relação entre deficiência, pobreza e precárias condições de vida. Na população de 15 anos ou mais de idade com pelo menos uma deficiência investigada, verificou-se que: 61,10% não tem formação educacional regular ou possui o ensino fundamental incompleto, 14,20% tem fundamental completo e médio incompleto, 17,70% tem ensino médio completo e superior incompleto, 6,70% tem superior completo e 0,40% indeterminado.

Segundo Dorneles, Carvalho e Mefano (2019) a deficiência tem levado a barreiras na educação, no emprego, na cultura e nos serviços públicos que poderiam contribuir a tirar as pessoas com deficiências da margem da sociedade. Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS) e Organização das Nações Unidas (ONU), 87% das crianças com deficiência vivem nos países do Sul e somente 20-30% delas vão à escola. 400 milhões de pessoas com deficiências vivem nos países em desenvolvimento. É muito importante que o governo e a sociedade pense em ações para incluir os brasileiros, independente de possuírem ou não algum tipo de deficiência, para que tenham direito à

educação, ao emprego, à saúde e bem-estar.

1.2 Contextualização temática: a emergência de um novo modelo cultural

Séculos separam os tempos atuais do antigo *museion* grego, dos tempos imemoriais da época helenística, em que o recolher e o guardar dos objetos estava estritamente relacionado com a preservação de documentos, que testemunhavam o saber e a cultura erudita, em que a sacralização do espaço dá início à constituição das coleções. A Revolução Francesa abriu as portas dos museus, face aos novos direitos de cidadania e aspiração de igualdade social. Com ela veio a revolução cultural que converteu os museus no que Carlos Guimarães (2004) considera verdadeiros supermercados de cultura, provocados pela democratização das massas e pela abertura de horizontes e ambições.

Os museus cultivados pelas elites, que neles exerciam o diletantismo cultural, foram sendo substituídos por museus politizados, face ao acesso à cultura e à defesa dos bens culturais, como patrimônio de toda a comunidade. Que, por princípio, abrem portas a todos, embora, na realidade, continuem fechados para alguns. A busca de uma nova linguagem e de uma nova dinâmica na participação sociocultural foi preconizada pela nova museologia, o uso intenso de imagens criadas por processos sintéticos advindos da expansão das redes digitais, proporcionou as condições ideais para o surgimento de novos ambientes virtuais, transformando o cenário museológico em museus sem paredes, com funções específicas para a apreciação artística. É,cada vez mais responsabilidade dos museus acolher os seus visitantes, independentemente das suas necessidades. No entanto, as campanhas publicitárias para atrair público não são eficientes se esse público não se sentir integrado e com as suas necessidades satisfeitas.

A função de salvaguarda patrimonial associaram-se outras funções, tais como a educativa e a social, às quais impuseram crescentes desafios face à organização, atitude e comunicação. O crescente número de museus, em todo o mundo, provocou uma alteração nos discursos. A busca de visibilidade, o estabelecimento de parcerias, a procura de mecenato e a preocupação por uma noval gestão, caracterizam o museu aberto para o exterior e o nascimento de uma entidade comunicativa e interventiva. Esta mudança de paradigma, reforçou as competências de programação, marketing e comunicação que tornam o museu num polo atrativo à sociedade, tal como o próprio Instituto dos Museu e da Conservação salienta, o museu não tem razão de ser se não se abrir à comunidade, se não desenvolver ações direcionadas para diferentes públicos através de mediação que reelabore a informação, tornando-a acessível, mesmo na forma de atividade lúdicas e oficinais.

Entre os anos de 2019 até 2021, os museus têm sofrido inúmeras alterações o que tem refletido num incremento de popularidade que lhes incute determinados papéis na sociedade atual. A preocupação com os públicos tornou-se num dos pilares da missão e a necessidade do alargamento desses em número e diversificação afirma-se uma realidade emergente. É precisamente com o acolhimento da vertente social que o museu recebeu uma nova missão. Sem renunciar às características de preservação do património, deve fomentar iniciativas culturais inclusivas, impulsionar a diferenciação e a inserção de novos públicos que, afastados durante décadas, fazem valer os seus direitos de participação na vida cultural da sociedade atual.

Para que essa inclusão se materialize é necessário equipar fisicamente os museus para receber os novos visitantes e preparar as suas equipes para um acolhimento e seguimento adequado. É, igualmente, necessário transmitir a informação, com o formato adequado, cumprir normas, disponibilizar conteúdos, preparar atividades, em suma, é necessário respeitar a diferençae aceitá-la! Se a inclusão social significa alguma coisa, então significará a procura e remoção de barreiras e a consciencialização para com as pessoas que foram excluídas há gerações e precisam de espaço institucional para conseguirem exercer os seus direitos de participação. Cabe aos museus comunicarse com todos os públicos.

A nova visão museológica, a Sociomuseologia em que se atribui uma função social aos museus preocupa-se com os públicos e planeia a sua projeção social, envolve-se em filosofias democráticas, prevenindo-se contra o escrutínio do público e desenvolve estratégias de marketing, de forma a alterar as tendências, em prol das necessidades das diversas audiências, cada vez mais exigentes e conscientes dos seus direitos enquanto público cultural.

"As diferenças assumiram-se como agência e deixaram de aceitar passivamente os discursos sobre elas (...)" (Rodrigues, 2003, p. 17), este discurso (da diferença e não sobre a diferença) não é unificável numa narrativa coerente, em que todos os outros se pudessem reconhecer e ver afirmados como unidade.

Com a consciencialização deste novo modelo cultural, o público passou de espectador passivo para espectador emancipado segundo Jacques Ranciére (2008) e o aparecimento deste público cultural favoreceu a reestruturação dos museus como uma instituição cultural abrangente, multifacetada e diversificada.

1.3 Conceitos gerais sobre acessibilidade cultural

Conforme a Lei Brasileira de Inclusão (LBI) a acessibilidade está descrita no seu art. 3º Inciso I como,

I - acessibilidade: possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como de outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privados de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida; (Brasil, LBI, 2015).

Tendo por objetivo sanar as barreiras e dar autonomia as pessoas com deficiências. Desta forma o termo acessibilidade é abrangente e não está apenas ligado a fatores físicos, espaciais e/ou ambientais, tais como: distância, deslocamento, conforto, como mostra o art. 3º da LBI Inciso IV a descrição de sete barreiras, apontadas como obstaculos que impedem que o objetivo da acessibilidade sejam alcançados, que são: as barreiras urbanisticas, barreiras arquitetonicas, barreiras nos transportes, barreiras nas comunicações e informação, barreiras atitudinais e as barreiras tecnologicas, contudo Sarraf (2018) afirma que além disso a acessibilidade envolve aspectos políticos, sociais e culturais. Sabe-se que a acessibilidade está relacionada com a prática da inclusão, que se refere à possibilidade de participação democrática e universal das pessoas na sociedade em condições de igualdade de direitos e sem discriminação pela diversidade.

Nas décadas de 1980 e 1990, o arquiteto americano Ron Mace, que utilizava cadeira-de-rodas e um respirador artificial, com um grupo de colegas defensores da causa, desmembrou o conceito de *Universal Design* em sete princípios que devem ser seguidos por todos os projetos acessíveis. São eles:

- 1.IGUALITÁRIO Uso equiparável: espaços, objetos e produtos que podem ser utilizados por pessoas com diferentes capacidades, tornando os ambientes iguais para todos;
- 2.ADAPTÁVEL Uso Flexível: design de produtos ou espaços que atendam pessoas com diferentes habilidades e diversas preferências, sendo adaptáveis para qualquer uso;
- 3.ÓBVIO Uso simples e intuitivo: fácil entendimento para que uma pessoa possa compreender, independente de sua experiência, conhecimento, habilidades de linguagem, ou nível de concentração;

- 4.CONHECIDO Informação de fácil percepção: quando a informação necessária é transmitida de forma a atender as necessidades do receptador, seja ela uma pessoa estrangeira, com dificuldades de visão ou audição;
- 5.SEGURO Tolerante ao erro: previsto para minimizar os riscos e possíveis consequências de ações acidentais ou não intencionais;
- 6.SEM ESFORÇO Baixo esforço físico: para ser usado eficientemente, com conforto e com o mínimo de fadiga;
- 7. ABRANGENTE Dimensão e espaço para aproximação e uso: que estabelece dimensões e espaços apropriados para o acesso, o alcance, a manipulação e o uso, independentemente do tamanho do corpo (obesos, anões, etc.), da postura ou mobilidade do usuário (pessoas em cadeiras de rodas, com carrinhos de bebê, bengalas etc.).

Para Santos (1996), seis parâmetros caracterizam um meio físico e/ou produto acessível: (I) Respeitador; (II) Seguro; (III) Saudável; (IV) Funcional; (V) Compreensível; (VI) Estético. Acatando estes indicadores será possível um acesso sem restrições e respeitador da diversidade humana.

Pastore (2001) aponta ainda que a inclusão deve ser se basear em três princípios, os quais devem ser viabilizados igualmente para todas as pessoas: (I) autonomia; (II) Independência e (III) Equiparação de Oportunidades. Comungando com o que, Santos (2018) afirma que "acessibilidade cultural é a condição de acesso aos bens e produtos culturais com autonomia, apoiado por tecnologias assistivas"

1.3.1 Museus e acessibilidade

O desenvolvimento da acessibilidade em museus segundo Sarraf (2018) passa por uma questão delicada que é a inclusão das pessoas com deficiência no ambiente cultural. A inclusão dessa população na sociedade em geral pode ser considerada um acontecimento recente. O próprio termo 'inclusão' começou a ser utilizado e defendido na década de 1980, durante a criação do Movimento de Inclusão Social, nos EUA, com a participação de representantes do mundo todo, da ONU e da UNESCO em 1981, considerado então o "Ano da Pessoa com Deficiência". Antes data citada, o termo utilizado para definir a aproximação dessa população com a sociedade era "integração". No

conceito de integração a maior responsabilidade era atribuída ao desenvolvimento pessoal e superação de barreiras do indivíduo, enquanto a sociedade incumbia-se de aceitar ou não a pessoa para o convívio, como um favor ou ato de caridade.

A acessibilidade é uma forma de concepção de ambientes que considera o uso para todas as pessoas, independente de suas limitações físicas e sensoriais, inserida no paradígma da Inclusão Social. O conceito influencia a qualidade de vida da população. Segundo a ABNT- NBR 9050 - Norma Brasileira de Acessibilidade da Associação Brasileira de Normas Técnicas, acessibilidade é a possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para a utilização com segurança e autonomia de edificações, espaço, mobiliário, equipamento urbano e elementos acionado, utilizado e vivenciado por qualquer pessoa, inclusive aquelas com mobilidade reduzida, implicando emacessibilidade física, intelectual, cognitiva e atitudinal.

Segundo Sarraf (2018) a acessibilidade em museus significa que as exposições, espaços de convivência, serviços de informação, programas de formação e todos os demais serviços básicos e especiais oferecidos pelos equipamentos culturais devem estar ao alcance de todos os públicos, perceptíveis a todas as formas de comunicação e com sua utilização clara, permitindo a autonomia dos usuários. Os museus para serem acessíveis, portanto, precisam que seus serviços estejam adequados para serem alcançados, acionados, utilizados e vivenciados por qualquer pessoa, independente de sua condição física ou comunicacional.

Segundo o IBRAM (2010), os museus são casas que guardam e apresentam sonhos, sentimentos, pensamentos e instituições que ganham corpo através de imagens, cores, sons e formas. Os museus são pontes, portas e janelas que ligam e desligam mundos, tempos, culturas e pessoas diferentes. O ICOM (Comitê Internacional de Museus) (2019) apresenta uma definição elaborada em 1956, que afirmou que um museu é um estabelecimento de caráter permanente, com a finalidade de conservar, estudar e valorizar os elementos de valor cultural, sejam eles objetos artísticos, históricos, científicos, técnicos ou biológicos. Na 20ª Assembleia Geral, realizada em 2001 em Barcelona, esta definição foi atualizada para: "Instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade." (IBRAM, 2010).

Desta forma, a caracterização dos museus no século XXI qualifica-o como um espaço

cultural para um público cada heterogêneo e exigente. Não basta a acumulação de história e tempo, o museu tem de ser ativo na busca e satisfação das necessidades de seus usuários.

Um espaço cultural completo de acordo com Sarraf (2018) deve contemplar formas de receber não apenas os usuários sem deficiência, mas também as pessoas com deficiências visuais, motoras e/ou auditivas, com deficiência mental, déficit de aprendizagem, idosos, entre outros.

Como consequência da legislação vigente e atual a conscientização acerca da acessibilidade cultural levou as Instituições e órgãos governamentais, a responsabilidade de alterar este cenário, fazendo com que a acessibilidade seja contemplada desde a concepção de seus projetos e organização de seus acervos.

Os museus na contemporaneidade devem ser espaços de criação, de reflexão, de ação e de referências identitárias e simbólicas, todas as pessoas deveriam ter acesso à arte e à cultura como conta no Art. XXVII da Declaração Universal dos Direitos Humanos "Toda pessoa tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar do processo científico e de seus benefícios" (data). Esses espaços devem ser ambientes democráticos, de transformação social e potencializadores da participação e da contribuiçãocultural, educacional e social de todos os extratos da sociedade.

Cabe, ainda, destacar às discussões em torno do que se denomina "nova museologia" que, na realidade, segundo Cury (2004) não é nova e sim um modelo metodológico de interação entre o patrimônio cultural e a sociedade. Nesse modelo, o público é agente das ações de preservação e comunicação patrimoniais e o processo é educacional. Enquanto modelo inovador, a museologia contemporânea trouxe contribuições e, sobretudo, agregou valores ao embate sobre a "crise dos museus" na medida que se propõe ao enfrentamento entre os bens culturais e o público em todas as suas possibilidades e potencialidades.

A verdadeira substância da museologia é a interação que se manifesta no diálogo, na construção de sentidos sociais, no bojo das práticas culturais e da construção da cidadania. Também, a interação constitui a realidade fundamental dos museus. "São os usos que o público faz do museu que lhe dão forma social" (Cury, 2004, p. 95).

No caso dos públicos com deficiências de acordo com Sarraf (2018), muitos pessoas só conseguem ter acesso àsmanifestações culturais e propostas de mediação por meio de recursos de

comunicação e atividades educativas, concebidas especialmente para suas necessidades. Como exemplo, podemos citar os recursos adequados de acesso às produções culturais para pessoas com diferentes deficiências:

- Pessoas com cegueira e com baixa visão: audiodescrição, transcrição de textos em Braille ou caracteres ampliados com alto contraste, recursos táteis e multissensoriais, sinalização tátil e ampliada.
- Pessoas com surdez e com deficiência auditiva: tradução em Libras, legendas em português.
- Pessoas com déficit intelectual: textos redigidos sob o código de Leitura Fácil, atividades práticas com recursos sensoriais e oficinas criativas.
- Pessoas com transtorno do espectro autista: ambiente tranquilo, silencioso, com equilíbrio de estímulos sensoriais e com poucas pessoas. (Sarraf, 2018, p. 13).

Entretanto, para eliminar as barreiras de acesso à fruição das produções culturais, se faz necessário o uso de criatividade, de recursos multissensoriais, multimodais e formas de comunicação alternativas, para que sejam encontradas soluções que beneficiem todos os públicos e progressivamente dispensem as adequações exclusivas.

No entanto, é necessário atentar para o fato de que a acessibilidade não se restringe a garantir o direito de ir e vir, mas também de ser acolhido, permanecer, participar e voltar ao museu, sem depender de atendimento especial que contribui com a discriminação. Uma instituição cultural que realmente tenha o desejo de ser acessível deve garantir a autonomia do indivíduo em todos seus serviços, sejam eles básicos (banheiros, bebedouros, cafeterias), permanentes (circulação no edifício, exposições permanentes, bibliotecas) temporários (exposições, projetos, novas ocupações) e especiais (cursos, eventos).

Nas áreas ligadas à mediação em museus - educação e ação cultural - os esforços em relação à inclusão social de acordo com Sarraf (2018) têm como função primordial desenvolver junto ao visitante a noção de pertencimento. Pela natureza da linguagem intelectualizada dos museus, a mediação tem se concentrado em minimizar o estranhamento do público e tornar o conteúdo das exposições acessível aos diferentes visitantes. Responsáveis por promover o acesso intelectual aos conteúdos da cultura institucionalizada, as propostas de mediação tornam-se especializadas, realizando os objetivos inerentes às políticas institucionais que geralmente são o aumento de público

e as parceiras com o sistema de educação formal e as comunidades do entorno. Por consequência de sua função atual, os departamentos de educação passaram a ser os responsáveis pela inclusão de novos públicos, como as pessoas com deficiência, tarefa que deveria estar na agenda de todos os departamentos do museu, pois a acessibilidade envolve a eliminação de uma série de barreiras que extrapolam as atribuições da mediação.

Tendo como exemplo o desenvolvimento de diferentes atividades ligadas ao acolhimento do público nos museus, podemos afirmar de acordo com Sarraf (2018) que a inclusão poderá ser mais bem sucedida e aclamada pelos usuários quando presente na política de atuação institucional e em políticas públicas de acesso ao patrimônio cultural. A mudança necessária para que os museus sejam mais inclusivos depende do planejamento e da política de gestão institucional, para que essa atribuição seja então trabalhada em diferentes atividades, possibilitando ao usuário um serviço completo e não segmentado, ou 'pela metade'.

As novas funções assumidas pelos museus segundo Sarraf (2018) frente ao mundo globalizado e à inclusão social levam os equipamentos a desenvolver estratégias e planos de atuação mais participativos, colocando o indivíduo como o elemento central das relações. As mudanças se dão em diversas esferas que vão das políticas até a apresentação das exposições e contratação de colaboradores, pois o respeito às diferenças precisa ocorrer de fato, escapando do discurso retórico a favor da causa.

... O centro de atuação dos museus passa a ser as idéias que querem transmitir e para as quais se criam expografias significativas, e não apenas idéias possíveis decorrentes da natureza das coleções. De certa forma, referimo-nos a uma museologia criada à revelia dos "objetos herdados" e, nesse sentido, mais livre para tratar das questões relacionadas com o mundo em que vivemos, ou seja, a museologia da intervenção que ajude a sustentar, eventualmente, uma política cultural preocupada com as transformações do mundo que se confronta com o processo de globalização... (PRIMO, 2006 p. 91 *in*: MUSAS – Revista Brasileira de Museus e Museologia)

Primo (2006), no trecho citado, afirma que os museus precisam extrapolar suas atribuições originais de conservação e exposição, para mergulharem um uma nova dinâmica social, na qual fazem parte da cadeia de desenvolvimento da sociedade e do indivíduo. As exposições precisam tratar de assuntos atuais e emergentes, como a inclusão social; precisam elaborar formas de aproximação com os públicos não- habituais dos museus e contribuir com o crescimento das nações por meio do acesso à cultura, fundamental à melhoria na qualidade de vida da população. O escopo da acessibilidade tem

muito a contribuir, fazendo dos museus espaços mais favoráveis ao acolhimento da diversidade.

Com base nas reflexões apresentadas é possível afirmar que a acessibilidade é um desafio que tem muito com que contribuir para os museus, pois beneficia grande parte da população, proporciona facilidades de acesso para diversos públicos e ajuda o museu e se desligar de sua origem elitizada, atributo que afasta as pessoas de seu espaço. Para tanto, as políticas culturais contemporâneas precisam desenvolver estratégias para que a acessibilidade seja incorporada em mudanças efetivas na natureza dos museus.



Este capítulo analisa as principais alterações na função dos museus ao longo da segunda metade do século XX que possibilitaram a abertura dos mesmos para novos públicos e objetivos, com a finalidade de afirmarem sua validade diante da globalização. As mudanças ocorreram a partir das discussões e novas situações que levaram os museus a refletirem sobre sua postura diante da sociedade. Segundo Costa (2019) as relações entre os públicos e o museu não se dão *a priori*; elas são arquitetadas com a relação, com o costume de ver, compreender e analisar a produção da arte ao longo do tempo.

A principal mudança, ainda em processo de debate, aceitação e realização, foi em relação à finalidade dos museus, que deixou de ser a preservação de coleções para se dedicar ao desenvolvimento social e humano. Com essa atribuição, os museus ganharam novas responsabilidades, como por exemplo, a de acolher públicos não previstos em sua origem histórica, entre estes as pessoas com deficiência, buscando maneiras de aproximação que respeitem as diferentes formas de alcance, comunicação e relacionamento da população, que em número significativo possui alguma deficiência ou dificuldade temporária.

Os Museus precisam mais das pessoas do que as pessoas deles. Qual sentido de um museu, se a sua comunidade, os seus visitantes não se identificam com ele? Qual o sentido de existência de um museu que não trabalha para aproximar e cativar os não públicos? Cativar pessoas envolve respeito, responsabilidades e garantia de direitos culturais constituídos. Conhecer os públicos de acordo com Costa (2021) é uma necessidade para os museus, conhecer os públicos segundo o autor é entender o papel social desempenhado pelos museus.

Além de uma convicção o acesso à cultura é um direito de todo cidadão. A Declaração Internacional de Direitos Humanos (1948), documento de referência para garantia dos direitos dos seres humanos, afirmou, em seu artigo 27, que: "Todo ser humano tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir das artes e de participar do progressocientífico e de seus beneficios". Isso denota que todas as pessoas, independentemente de sua origem, classe social, experiência prévia, condição congênita, aquisição de deficiência ou quaisquer outros fatores socioeconômicos que os identifiquem como minorias, têm o direito de usufruir das manifestações e bens culturais. Nesse sentido, promover a acessibilidade nos espaçosculturais para pessoas com deficiências e novos públicos e propiciar a eles o protagonismo é trabalhar pela garantia do direito

de participação de todo ser humano na vida cultural dacomunidade.

2. Conhecendo o MCAC

O Museu Casa de Aluízio Campos está localizado em uma área de 2 hectares, na BR 104Sul, no bairro do Ligeiro, na cidade de Campina Grande, Paraíba, Brasil e é resultado do ideal do exdeputado federal Aluízio Afonso Campos (em testamento), de criar e manter, na casa sede da Fazenda Ligeiro, um memorial em homenagem a Affonso Rodrigues de Souza Campos e Aluízio Afonso Campos, mantendo mobiliário original, livros e referências pessoais dos homenageados, de forma a proporcionar estudos e trabalhos de preservação das memórias de sua família (citar fonte, data).

Administrado pela a FURNE - Fundação de Apoio ao Ensino, à Pesquisa e à Extensão, Fundação mais antiga em atividade no Estado da Paraíba, o Museu Casa de Aluízio Campos que está em vigência desde 2009, promove além da preservação da memória de Aluízio Campos, atividades de cunho educacional e social.

O Museu Casa Aluízio Campos (MCAC) conforme Dona Socorro, (funcionária do museu) é um lugar de convívio social: muitas pessoas o visitam por razões não necessariamente ligadas ao acervo. Segundo ela a comunidade visita o museu para encontrar pessoas, usufruir do seu espaço verde, participar de ações sociais oferecidas como a cooperativa de costureiras, o horto didático agroecológico, que é utilizado no cultivo de verduras e hortaliças que é utilizado na produção de uma sopa comunitária organizada pela igreja católica da comunidade, o cultivo de plantas medicinais para a produção de medicamentos. Com a pandemia a FURNE, como parte do seu Planejamento Estratégico para o triênio 2021-2023, intensificou suas atividades para montagem do LabSteam que será um laboratório que prevê a integração de conhecimentos de Artes, Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática, possibilitando ao aluno se preparar para desafios como cidadão e também no mercado de trabalho e a ampliação digital do museu.

O LabSteam atuará no desenvolvimento de atividades educacionais para crianças doensino fundamental, adolescentes do ensino médio e também na capacitação de professores do ensino fundamental e médio, desenvolvendo valores e preparando-os para os desafios futuros utilizando ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática em um processo que incorpore, ao aprendizado as etapas: investigação, descoberta, conectividade, criação e reflexão.

A ampliação da presença digital dos museus foi acelerada em decorrência da pandemia, mas já não era uma novidade. A "Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros" (TIC Domicílios 2019) indica que cerca de 11% do total de 134 milhões de usuários de internet no Brasil viu exposições ou visitou museus virtualmente em 2019. E embora o país conviva com o grande desafio da exclusão digital de 47 milhões de habitantes, dados anteriores à pandemia já sinalizavam que a demanda por conteúdo on-line seria crescente. Segundo a pesquisa, o número total de usuários de internet deve aumentarde 3,9 bilhões (51% da população global) em 2018, para 5,3 bilhões (66%) até 2023 — ano em que a América Latina terá 470 milhões de usuários de internet (70% da população regional).

De acordo com a pesquisa "Museus: narrativas para o futuro", da Oi e da Consumoteca, 56% dos entrevistados acreditavam que ferramentas tecnológicas combinam com museus. A pandemia acelerou a entrada de muitos museus no ambiente digital e os fez repensar sua relação com as tecnologias.

A pandemia trouxe para muitos museus a súbita necessidade de ampliar sua presença digital. É bastante provável que, mesmo depois da pandemia, a demanda por essas atividades se consolide e cada vez mais ações em meios digitais sejam pensadas como parte complementar da experiência presencial nos museus. O conjunto de atividades digitais desenvolvidas durante a pandemia, bastante amplo e diverso, deve ser visto como um laboratório para todo o setor museal. Refletir sobre como o museu usa os meios digitais é fundamental, e as experimentações impostas pela pandemia devem ser incorporadas como aprendizados pelas instituições.

2.1 História do acervo

Sem herdeiros, Aluízio Campos sabiamente deixou como seu legado seu patrimônio à Fundação Banco do Brasil e à FURNE, a fim de que fosse criado um Memorial que preservaria sua história e memorias de sua família. O acervo que hoje compõe o museu, abriga segundo o professor Calos Farias – Vice Coordenador da FURNE, o mobiliário original das três casas de Aluízio Campos composta pela residência sede da fazenda do ligeiro, da sua casa no Rio de Janeiro, onde viveu 10 anos e da sua casa de Brasília, lugar em que viveu quando atuou como político. Além de objetos e quadros adquiridos por ele e por sua família comprados em suas viagens nacionais e internacionais.

Dentro desse enorme acervo, todos catalogados e tombados pela FURNE, ao qual, alguns pode ser observado nos anexos II, III e IV escolhemos como recorte da nossa pesquisa os quadros de

pintura, visto que a nossa pesquisa está inserido na linha de pesquisa Arte Computacional, desses quadros foram escolhidos 5 de arte contemporânea.

2.2 Atividades Desenvolvidas

Na responsabilidade de sua função social, o Museu oferece espaço para o trabalho de um cooperativa de costura, formada por costureiras e artesãs da comunidade do ligeiro chamada: COOCAL - Cooperativa Costurando com Arte do Ligeiro como pode ser observada na Imagem 1 abaixo, espaço onde é confeccionada peças pelas moradoras do bairro e trabalhado o empreendedorismo local.



Imagem 1 – Sala da COOCAL Fonte: acervo da autora. Foto: Vanessa Nascimento, 2021.

O Museu também possui um auditório amplo em está sendo construído um LABSTEAM que pode ser observado na Imagem 2 abaixo. Como falado anteriormente o laboratório prevê a integração de conhecimentos de Artes, Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática, possibilitando ao aluno se preparar para desafios como cidadão e também no mercado de trabalho.



Imagem 2 – Auditório que será construído o LABSTEAM Fonte: acervo da autora. Foto: Vanessa Nascimento, 2021.

A metodologia surgiu nos Estados Unidos na década de 1990, após ser constatado o desinteresse de alunos pelas ciências exatas. A sigla **STEAM** quer dizer em inglês *Science*, *Technology, Engineering, Arts, Mathematics*.

A forma de ensino faz não só a integração das áreas do conhecimento, mas permite ao aluno usá-las para conexões na hora de resolução de problemas diários. O aprendizado é amplamente beneficiado com a interdisciplinaridade. Além disso, neste processo de ensino os alunos aprendem a colaborar uns com os outros.

Outro ponto positivo da metodologia **STEAM** é o desenvolvimento das competências e habilidades socioemocionais. O trabalho de troca em grupo, permite o desenvolvimento dessas habilidades. Os alunos entenderão o quanto é necessário empatia e cooperação para chegar a uma resposta.

O Museu também tem uma horta Imagem 3, que é cultivada para o plantio de verduras e legumes que contribuem para efetivação de uma sopa comunitária realizada pela igreja católica do bairro, bem como o plantio de ervas medicinais para a produção de tratamento fitoterápico realizado pelo Padre da comunidade. Na Fazenda também tem uma Capela Imagem 4, que segundo a funcionária Dona Socorro que trabalhou durante 38 anos com Aluízio Campos, afirma que no espaço tinha muitas celebrações religiosas e atualmente algumas pessoas alugam o espaço para a realização de matrimônios.



Imagem 2 – Horta. Fonte: acervo da autora. Foto: Vanessa Nascimento, 2021.

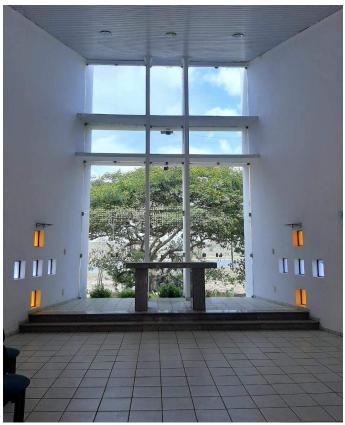


Imagem 2 – Capela. Fonte: acervo da autora, Foto: Vanessa, 2021.



Este capítulo corresponde aos estudos dos recursos de inclusão e acessibilidade para a construção do aplicativo, com o objetivo de nortear a criação de um aplicativo para promover acessibilidade cultural das pessoas com deficiências no MCAC.

Aqui descrevemos como pretendemos criar o aplicativo a fim de que ele possa promover a acessibilidade cultural de pessoas com deficiências.

3. Construindo o aplicativo Incluir

Já vimos até aqui que acessibilidade e deficiência não são conceitos independentes entre si, que são dependentes do contexto sociocultural e que, quanto mais acessível for o ambiente, menos deficientes serão as pessoas com deficiência. Um ambiente digital – quer seja um aplicativo, sítio ou rede social pode gerar dois efeitos iguais na intensidade, mas opostos entre si: exclusão ou inclusão de pessoas com deficiência.

É desejável e necessário que as pessoas tenham consciência da acessibilidade das redes sociais, aplicativos, sistemas operacionais e outras plataformas com as quais trabalham. Nem todas são acessíveis, mas todas podem se tornar acessíveis.

Um ambiente acessível, além de beneficiar as pessoas com deficiência, traz benefícios para uma ampla variedade de pessoas e empresas. Ele possibilita que qualquer usuário encontre a informação de forma mais rápida, preencha formulários com mais confiança e menos erros, e tenha um diálogo mais transparente com todos.

Um dos principais objetivos do museu é comunicar e interagir com os públicos. O museu só poderá atingir plenamente este objetivo se reconhecer que os públicos tem diversas maneiras de ser e de entender o mundo e deve preparar o seu espaço, equipamento, serviços, exposições, materiais de comunicação e divulgação e sua equipe de acordo com estes princípios. O ideal é que todos os serviços sejam acessíveis a todas as pessoas.

As pessoas com deficiências devem contar com a oferta de serviços acessíveis. O ideal será que essas pessoas com deficiências possam explorar o museu autonomamente e ter acesso a informação sobre todas as peças expostas.

É provável que nenhum museu no mundo seja 100% acessível. Contudo, este fato não pode fazer perder de vista o objetivo de assegurar a plena acessibilidade e o museu deve procurar tornarse acessível para os visitantes em todos os níveis. Nesta pesquisa elaboramos um aplicativo, ao qual

demos o nome de Incluir, a fim de que com ele possamos proporcionar acessibilidade aos usuários e visitantes do MCAC.

Ao projetar qualquer tipo de material de comunicação, é preciso estar ciente do fato de que nem todos serão capazes de processar a informação da mesma maneira. As pessoas em todo o mundo têm diferentes requisitos de acessibilidade, de acordo com sua especificidade com ou sem deficiências. Uma boa comunicação depende que as suas informações sejam compreendidas da forma mais ampla possível.

É preciso ressaltar que todos os tipos e sistemas de tecnologia, tais como tecnologias assistivas, tecnologias digitais, tecnologias de informação e comunicação, devem permear as seis dimensões da acessibilidade como suportes à realização de todos os direitos das pessoas com deficiência. Este imperativo está refletido em toda a extensão da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência. Por exemplo:

"A fim de possibilitar às pessoas com deficiência viver de forma independente e participar plenamente de todos os aspectos da vida, os Estados Partes tomarão as medidas apropriadas para assegurar às pessoas com deficiência o acesso, em igualdade de oportunidades com as demais pessoas, ao meio físico, ao transporte, à informação e comunicação, inclusive aos sistemas e tecnologias da informação e comunicação, bem como a outros serviços e instalações abertos ao público ou de uso público, tanto na zona urbana como na rural." (ONU, 2006).

A legislação federal brasileira é rica em defender a provisão destas tecnologias: NBR 15290 (ABNT); Lei 10.098/00; Portaria Ministerial/MEC 3.284/03; Decreto 5.296/04; Portaria SEDH 170/04; Instrução Normativa SGPR 1/05; Portaria MEC 976/06; Portaria MC 310/06; Portaria SLT 3/07; Portaria SEDH 151/07; Decreto Legislativo 186/08.

3.1 O que é design acessível?

O design acessível deve levar em consideração como as informações apresentadas podem ser compreendidas. De acordo com o Inclusive Design Toolkit, grupo de pesquisa da Universidade de Cambridge, o design inclusivo preza por integrar o maior número de usuários possíveis, valorizando a diversidade e a acessibilidade. Segundo eles: "Toda decisão de design tem o poder de incluir ou excluir pessoas".

É preciso pensar em todos os usuários neste processo, inclusive naqueles com deficiência. É a hora da empatia e da pesquisa falarem mais alto. E, claro, existem alguns princípios simples que podem ser adotadas na hora de fazer uma interface com design inclusivo.

3.2 Os princípios do design inclusivo

Segundo STRAUB, Ericson; CASTILHO, Marcelo. (2010) existem 6 princípios do design inclusivo que podem fazer toda a diferença que segundo eles são:

1. Busque por pontos de exclusão

É importante buscar de forma proativa pelos pontos de exclusão dos usuários. Checar os feedbacks, por exemplo, pode ser uma ótima ideia para perceber e compreender melhor o que está faltando num app e como mudar isso.

2. Identifique os desafios cotidianos

O cotidiano de pessoas com deficiência é repleto de desafios. Por isso, é muito importante considerar os diferentes contextos em que os usuários estarão interagindo com as interfaces. A partir disso, tentar facilitar ao máximo as experiências, para que elas sejam acessíveis inclusive nos momentos de exclusão do usuário.

3. Reconheça suas limitações

Mesmo com muita pesquisa, é impossível para um designer (seja ele PCD ounão) conhecer todos os desafios enfrentados pelos diferentes usuários.

Por isso, envolver pessoas de várias comunidades pode ser interessante para o processo de design. Assim, os usuários podem mostrar as suas necessidades, além de fazer com que os designers possam ir além de suas pesquisas.

4. Ofereça diferentes formas de engajamento

Existem diferentes formas de engajar com uma experiência e é muito importante que o máximo delas estejam disponíveis em uma interface inclusiva. Afinal, com diferentes opções de engajamento, os usuários podem escolher aquelas que mais se adequam às suas circunstâncias.

5. Ofereça experiências equivalentes

Um cuidado extra ao oferecer diferentes formas de engajamento é se certificar de que elas sejam equivalentes. Da mesma forma que usuários podem ouvir áudios em diferentes velocidades, é interessante oferecer diferentes velocidades de legenda para usuários surdos ou com deficiências auditivas, por exemplo.

6. Amplie a solução para todos os usuários.

Mesmo quando uma solução é pensada para um grupo específico de usuários, não quer dizer que ela estará limitada a este público. Legendas, por exemplo, geralmente são pensadas parapessoas

surdas ou com deficiências auditivas. Porém, elas também podem ser usadas por outros usuários, incluindo aqueles sem deficiência. Por isso, é importante desenvolver uma solução para diferentes audiências, tentando ser o mais inclusivo possível.

De acordo com eles, ao adotar essas práticas, é possível criar um *mindset* mais inclusivo na prática de design.

3.3 Descrevendo o aplicativo Incluir

Desenvolver um aplicativo android como o Incluir é estar em consonância com a nossa atual realidade, afinal oferecer a solução que mais está presente na vida do homem moderno é atuar, de acordo com o crescimento da tecnologia no nosso dia a dia. É possibilitar uma funcionalidade para determinados públicos que no nosso caso trata-se do público com deficiências visuais, auditivos e cognitivos. A aplicação do App Incluir funciona de forma atender a essas necessidades. Aqui, vamos descrever um pouco sobre esse processo.

Antes de começar a desenvolver o aplicativo de fato, foi preciso ter uma ideia de qual seria seu objetivo e sua funcionalidade, bem como em quais sistemas operacionais ele estará disponível, se será pago ou gratuito, além de outras inúmeras variáveis que precisam ser levadas em conta na aplicação de sua função principal.

O objetivo, no entanto, do nosso aplicativo é ampliar o acesso ao Memorial por meio da acessibilidade cultural, e sua funcionalidade será promover a acessibilidade cultural às pessoas que têm alguma limitação física ou cognitiva, bem como expandir o memorial que atualmente só tem acesso por meio físico.

Para desenvolver um aplicativo para o sistema operacional Android, que é o nosso caso, é preciso saber quais linguagens de programação podem ser implantadas a exemplo:

Java - É a linguagem mais utilizada por programadores ao redor do mundo. É compilada e flexível, o que permite que seja executada tanto em navegadores quanto em aparelhos sem browser.
 A Java também é multiplataforma, por isso funciona perfeitamente em Android e Windows.

C - A linguagem C é a língua-mãe da programação. Ela foi desenvolvida nos anos 1970, e, a partir dela se originaram Java, C# e basicamente todas as outras linguagens mais conhecidas. É ideal para sistemas com muitos cálculos e jogos com gráficos realistas e de qualidade.

C++ - Derivada da linguagem C, a C++ é uma das mais populares no meio tecnológico, já que é fácil de ser manuseada e possui pluralidade de plataformas. Com ela, é possível criar Apps simples com uma infinidade de funções.

Essas três são as linguagens mais comuns para criar um App para o sistema operacional Android. A escolhida para o aplicativo Incluir foi a linguagem Java por atender melhor às necessidades e por ser mais conhecida pelos desenvolvedores.

Como plataforma escolhida para a criação do nosso aplicativo, escolhemos o Android Studio um ambiente de desenvolvimento integrado oficial para o desenvolvimento de apps Android e é baseado no IntelliJ IDEA que é um sistema que maximiza a produtividade do desenvolvedor e possibilita uma assistência de codificação inteligente e o design ergonômico tornando o desenvolvimento não apenas produtivo, mas também agradável. Além do editor de código e das ferramentas de desenvolvedor avançadas do IntelliJ, o Android Studio oferece ainda mais recursos para aumentar sua produtividade na criação de apps Android, como:

- Um sistema de compilação flexível baseado em Gradle
- Um emulador rápido com inúmeros recursos
- Um ambiente unificado que possibilita o desenvolvimento para todos os dispositivos Android
- A aplicação de mudanças para enviar mudanças de código e recursos ao aplicativo em execução sem reiniciar o app
- Modelos de código e integração com GitHub para ajudar a criar recursos comuns de apps e importar exemplos de código
- Frameworks e ferramentas de teste cheios de possibilidades
- Ferramentas de lint para detectar problemas de desempenho, usabilidade, compatibilidade com versões, entre outros
- Compatibilidade com C++ e NDK
- Compatibilidade integrada com o Google Cloud Platform, facilitando a integração do Google Cloud Messaging e do App Engine.

Resumidamente o nosso aplicativo pode ser descrito assim:

Título do app: Incluir

Objetivo do app: Ampliar o acesso ao Memorial por meio da acessibilidade cultural.

Funcionalidade: O app terá a funcionalidade promover a acessibilidade cultural às pessoas que têm alguma limitação física ou cognitiva, bem como expandir o memorial que atualmente só tem acesso por meio físico.

Linguagem de programação utilizada: Java

Plataforma Escolhida: Android Studio versão

Público alvo: Pessoas com deficiências

Deficiência que o usuário final possui: Visuais, auditivos, cognitivos.

Recursos de acessibilidade aplicado ao app: Libras, Audiodescrição, Fonte sem serifa, Cores acessíveis, ou seja será utilizado recursos que atendam a maioria das deficiências, sejam elas auditivas, visuais ou cognitivas.

3.4 Designer de interface

Proposta:

Aplicativo para smartphone do tipo Android para ofertar acessibilidade à população com deficiência que visita o Museu Casa de Aluizio Campos. O conteúdo utilizado para a realização dessa proposta foi retirado do acervo do Museu, bem como de arquivos da FURNE.

Contexto e uso:

O Incluir é um aplicativo que permite acessar de modo fácil e acessível o Museu Casa de Aluizio Campos. O aplicativo é um serviço elaborado para promover a acessibilidade cultural, O App Incluir possui as seguintes funcionalidades:

- > Democratizar o acesso à cultura;
- ➤ Ampliar o acesso ao museu;
- > Tornar acessível o acervo do museu.

Enquanto o indivíduo faz uso do aplicativo, ele poderá conhecer e obter informações sobre o museu e seu acervo. A proposta visual baseia-se numa revisão de padrões de interface proposta pela

46

cartilha de acessibilidade, somada a experiência dos profissionais e pesquisadores.Para representar

tal proposta, segue abaixo a seleção dos códigos e telas.

Na primeira foi criada a de abertura. Ela dá acesso ao início do Tour virtual no aplicativo

como mostra a imagem 5. Na segunda tela como mostra a imagem 6 são apresentados botões que

guiam o interagente a ações educacionais do museu, a história do museu, contato e as obras. Dessa

forma, a segunda tela é o começo da visita ao conteúdo museal.

Na tela do conteúdo educacional possui informações referentes aos dias que o museu está

aberto, bem como, as ações educativas, desenvolvido para ajudar o visitante caso ele queira ir à

instituição fazer a visita presencial.

Na tela de história do museu é contado um pouco de sua historia trazendo informações sobre

a sua idealização, fundação... Esta opção foi criada para que o interagente conheça sobre o museu.

Na tela de contatos foi colocado os meios de comunicação mais utilizados na instituição para

agendar visitas. Nesse contexto, buscou-se colocar os contatos de e-mail, bem como de telefone, pois

no museu, eles são os mais utilizados. Nesses espaços há recursos de áudio, bem como vídeo para

auxiliar o interagente com o aplicativo.

Na tela de obras contêm o caminho que leva a cada obra indicada. Desse modo, nela é

apresentado em um primeiro momento os nomes das obras e após o clicar, o visitante é guiado para

o conteúdo da obra. No conteúdo da obra o visitante visualiza a obra, bem como, a áudio descrição

dele e recursos em libras para que ele possa compreender.

Activities desenvolvidas:

Designer dos botões: Background: hexadecimal #450CCO; Text: hexadecimal #FFFFFF

Codigos das telas

main activity /* primeira página */

private ImageView imageEnviar;

private ImageView imageIniciar;

@Override

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
  super.onCreate(savedInstanceState);
  setContentView(R.layout.activity_main);
  imageEnviar = findViewById(R.id.imageEnviar);
  imageEnviar.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
     @Override
    public void onClick(View v) {
       Intent intent= new Intent(getApplicationContext(), SegundaActivity.class);
       startActivity(intent);
     }
  });
  imageIniciar = findViewById(R.id.imageIniciar);
  imageIniciar .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
     @Override
    public void onClick(View v) {
       Intent intent= new Intent( getApplicationContext(), SegundaActivity.class);
       startActivity(intent);
     }
  });
}
```



Imagem 5 tela inicial Fonte: Autora, 2021

second

```
private ImageView imageobras;
private ImageView imagecontato;
private ImageView imagehistoria;
private ImageView imageeducaional;

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
```

```
setContentView(R.layout.activity_segunda);
imageobras =findViewById(R.id.imageobras);
imageobras.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
  @Override
  public void onClick(View v) {
    Intent intent= new Intent( getApplicationContext(), TerceiraActivity.class);
    startActivity(intent);
  }
});
imagecontato = findViewById(R.id.imagecontato);
imagecontato.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
  @Override
  public void onClick(View v) {
    Intent intent = new Intent(getApplicationContext(), ObraActivity.class);
    startActivity(intent);
  }
});
imagehistoria = findViewById(R. id. imagehistoria);
imagehistoria.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
  @Override
  public void onClick(View v) {
    Intent intent = new Intent(getApplicationContext(), HistoriaActivity.class);
    startActivity(intent);
  }
});
imageeducaional = findViewById(R.id.imageeducaional);
imageeducaional.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View v) {
    Intent intent = new Intent(getApplicationContext(), educaionalActivity.class);
    startActivity(intent);
}
});
```





Imagem 6 segunda tela Fonte: Autora, 2021

Terceira Activity public class TerceiraActivity extends AppCompatActivity { private Button buttonAdao; private Button buttonEva; private Button buttonMarinha; private Button buttonCasario; @Override protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) { super.onCreate(savedInstanceState); setContentView(R.layout.activity_terceira); buttonAdao =findViewById(R.id.buttonAdao); buttonAdao.setOnClickListener(new View.OnClickListener() { @Override public void onClick(View v) { Intent intent= new Intent(getApplicationContext(), AdaoActivity.class); startActivity(intent); } }); buttonEva= findViewById(R.id.buttonEva); buttonEva.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override

```
public void onClick(View v) {
     Intent intent= new Intent(getApplicationContext(),EvaActivity.class);
     startActivity(intent);
  }
});
buttonMarinha= findViewById(R.id.buttonMarinha);
buttonMarinha.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
  @Override
  public void onClick(View v) {
     Intent intent= new Intent(getApplicationContext(),MarinhaActivity.class);
     startActivity(intent);
  }
});
buttonCasario= findViewById(R.id.buttonCasario);
buttonCasario.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
  @Override
  public void onClick(View v) {
     Intent intent= new Intent(getApplicationContext(),CasarioActivity.class);
     startActivity(intent);
  }
});
```

}



Imagem 7 tela de acesso as obras Fonte: Autora, 2021

telas das obras

nome da obra: marinha

códigos: xml

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

 $<\! and roidx. constraint layout. widget. Constraint Layout$

xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"

```
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
tools:context=".MarinhaActivity">
<ImageView
  android:id="@+id/imageView4"
  android:layout_width="450dp"
  android:layout_height="250dp"
  android:scaleType="fitXY"
  app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
  app:srcCompat="@drawable/marinha"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView3"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="32dp"
  android:text="Nome da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView4"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView4"
```

```
android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="32dp"
  android:text="Marinha"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView3"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView4"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView5"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Dados da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView3" />
<TextView
  android:id="@+id/textView6"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="A.Mattera"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView5"
```

app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView4" />

```
<TextView
  android:id="@+id/textView7"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Material: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView5" />
<TextView
  android:id="@+id/textView8"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Óleo sobre madeira"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView7"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView6"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView9"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
```

```
android:layout_marginStart="24dp"
   android:layout_marginLeft="24dp"
   android:layout marginTop="16dp"
   android:text="Historia da obra: "
   android:textSize="14sp"
   android:textStyle="bold"
   app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
   app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView7" />
 <TextView
   android:id="@+id/textView10"
   android:layout_width="wrap_content"
   android:layout_height="wrap_content"
   android:layout_marginStart="24dp"
   android:layout_marginLeft="24dp"
   android:layout_marginTop="16dp"
   android:text="XXXXXXXX"
   app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView9"
   app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView8" />
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
nome da obra: Casario na beira mar
códigos: xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
 xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
 xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
```

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
tools:context=".EvaActivity">
<ImageView
  android:id="@+id/imageView4"
  android:layout_width="450dp"
  android:layout_height="250dp"
  android:scaleType="fitXY"
  app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
  app:srcCompat="@drawable/eva"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView3"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="32dp"
  android:text="Nome da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView4"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView4"
  android:layout width="wrap content"
  android:layout_height="wrap_content"
```

```
android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="32dp"
  android:text="Casario na beira de um rio"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView3"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView4"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView5"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Dados da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView3" />
<TextView
  android:id="@+id/textView6"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="S. Pinto. Pintura"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView5"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView4"/>
```

```
<TextView
  android:id="@+id/textView7"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Material: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView5" />
<TextView
  android:id="@+id/textView8"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Oléo sobre tela"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView7"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView6"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView9"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
```

```
android:text="Historia da obra: "
   android:textSize="14sp"
   android:textStyle="bold"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
   app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView7" />
 <TextView
   android:id="@+id/textView10"
   android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
   android:layout_marginStart="24dp"
   android:layout_marginLeft="24dp"
   android:layout_marginTop="16dp"
   android:text="Obra adquirida na Mini Gallery"
   app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView9"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView8"/>
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
nome da obra : Casarões de antônio dias
códigos: xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
 xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
 xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="match_parent"
 tools:context=".CasarioActivity">
```

```
<ImageView
  android:id="@+id/imageView4"
  android:layout width="450dp"
  android:layout_height="250dp"
  android:scaleType="fitXY"
  app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
  app:srcCompat="@drawable/casaoes" />
<TextView
  android:id="@+id/textView3"
  android:layout width="wrap content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="32dp"
  android:text="Nome da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView4"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView4"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="32dp"
  android:text="Casarões de Antonio Dias"
```

```
app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView3"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView4"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView5"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Dados da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView3"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView6"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="E. Esteves LXXX. Pintura"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView5"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView4"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView7"
  android:layout_width="wrap_content"
```

```
android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Material: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView5" />
<TextView
  android:id="@+id/textView8"
  android:layout width="wrap content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Óleo sobre tela"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView7"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView6"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView9"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Historia da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
```

```
app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
   app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView7"/>
 <TextView
   android:id="@+id/textView10"
   android:layout_width="wrap_content"
   android:layout_height="wrap_content"
   android:layout_marginStart="24dp"
   android:layout_marginLeft="24dp"
    android:layout_marginTop="16dp"
   android:text="Obra adquirida na Mini Gallery"
   app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView9"
   app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView8"/>
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
nome da obra : Adão e Eva
códigos: xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
 xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
 xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="match_parent"
 tools:context=".AdaoActivity">
 <ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
   android:layout_width="450dp"
   android:layout_height="250dp"
```

```
android:scaleType="fitXY"
  app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
  app:srcCompat="@drawable/adao" />
<TextView
  android:id="@+id/textView3"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="32dp"
  android:text="Nome da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView4"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView4"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="32dp"
  android:text="Adão, Eva e a serpente"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView3"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView4"/>
```

<TextView

```
android:id="@+id/textView5"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Dados da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView3"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView6"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="A. Santos, 1972"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView5"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView4"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView7"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Material: "
```

```
android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView5"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView8"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Guache sobre aglomerado"
  app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView7"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView6"/>
<TextView
  android:id="@+id/textView9"
  android:layout_width="wrap_content"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_marginStart="24dp"
  android:layout_marginLeft="24dp"
  android:layout_marginTop="16dp"
  android:text="Historia da obra: "
  android:textSize="14sp"
  android:textStyle="bold"
  app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
  app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView7" />
<TextView
  android:id="@+id/textView10"
```

```
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_marginStart="24dp"
android:layout_marginLeft="24dp"
android:layout_marginTop="16dp"
android:text="XXXXXXXXX"
app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView9"
app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView8"/>
```

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>

3.5 Recursos de acessibilidade utilizados no App incluir

A criação do design de interface do App incluir trabalhou sua construção pensando em todos os aspectos que fornecessem acessibilidade aos seus usuários que foi desde a simples escolha da fonte, cores, tamanho dos ícones... bem como a escolha de recursos como a audiodescrição, a legenda e a linguagem de sinais por meio do VLibras. Abaixo falaremos sobre cada uma delas.

A escolha da Fonte

Para conteúdo digital, as fontes sem serifa são consideradas mais acessíveis. Uma fonte sem serifa é aquela que não possui prolongamentos nos caracteres, ou seja, são mais limpas e facilitam a distinção entre os caracteres. Já as fontes serifadas podem dificultar a leitura para quem tem baixa visão, devido aos prolongamentos, que podem dar a impressão de que um caractere está unido ao outro. Como mostra o exemplo abaixo:

Sem serifa

(exemplos: Arial, Verdana, Tahoma, Helvetica)

Com serifa

(exemplos: Times New Roman, Cambria, Georgia, Book Antiqua)

Outro fator importante para a legibilidade de um tipo de fonte é a existência ou não de caracteres ambíguos. Em alguns tipos de fonte, caracteres como o "I" (i maiúsculo) e a consoante "I" podem ser iguais, causando confusão. O mesmo ocorre com a letra "O" e o número zero (0). Em uma fonte com bom nível de acessibilidade deve ser possível distinguir facilmente os caracteres.

Na imagem abaixo, podemos ver que os caracteres "i" maiúsculo e a consoante "l" são quase idênticos nas fontes Arial e Calibri, mas apresentam boa distinção nas fontes Tahoma e Verdana. Já o "o" maiúsculo e o número zero têm um formato distinto nas quatro fontes comparadas, como podemos observar no exemplo a seguir:

Ilustração O0 (Arial)
Ilustração O0 (Calibri)
Ilustração O0 (Tahoma)
Ilustração O0 (Verdana)

A popularidade de um tipo de fonte também pode ter papel importante na acessibilidade. Uma fonte comum é sempre mais indicada, já que a probabilidade de ela estar instalada no computador do usuário é grande. Se a fonte especificada para um site não é encontrada quando o usuário acessá-lo, o seu computador substitui por uma fonte comum que ele encontra instalada. Isso pode mudar drasticamente a apresentação visual do site. Assim, é importante especificar alternativas para a fonte escolhida através das folhas de estilo (CSS).

Após escolher as fontes a serem utilizadas, é importante manter um padrão ao longo das páginas de um mesmo. Outros fatores a serem considerados:

- Utilizar texto real em vez de imagens de texto. As imagens de texto são imagens, ou seja, não são lidas pelos leitores de tela e dificultam a ampliação por quem tem baixa visão.
- Garantir um bom contraste entre a fonte e o plano de fundo.
- Limitar o uso de texto todo em negrito.
- Evitar texto todo em itálico.
- Evitar texto todo em maiúsculo.
- Evitar texto que se move ou pisca.
- Não utilizar fonte de letra cursiva ou decorada

EVITAR UTILIZAR TEXTO TODO EM MAIÚSCULO.

Evitar utilizar texto todo em itálico.

Limitar o uso de texto todo em negrito.

Não utilizar fonte cursiva.

Não utilizar fonte decorada.

Cuidar com o contraste!

A audiodescrição

Em linhas gerais, a audiodescrição (AD) traduz imagens em palavras para que pessoas cegas e com baixa visão possam ter acesso ao seu conteúdo (Salton et at, 2017). O recurso também amplia o entendimento de pessoas com deficiência intelectual, com TDAH, autistas, disléxicos, idosos e outras pessoas sem deficiência (Motta, 2016, p. 2). A audiodescrição pode ser pré-gravada, ao vivo ou simultânea, no aplicativo que desenvolvemos utilizamos a pré-gravação, a fim de oferecermos uma AD com melhor qualidade.

As descrições baseadas em diretrizes da audiodescrição determinada para a elaboração do App incluir foram:

- Descrever o que vê: o que/quem aparece, onde, as ações, o tempo, o enquadramento, características físicas, roupas, cores e outros elementos visuais;
- Organizar a descrição do geral para o específico, da esquerda para a direita, de cima para baixo;
- Descrever cada pessoa/personagem por vez;
- Priorizar os elementos mais importantes, de acordo com o contexto;
- Não dar opinião;
- Não interpretar as imagens, mas dar as informações para que a pessoa interprete;
- Usar linguagem clara e objetiva, adequada ao público-alvo;
- Além disso, por estarmos trabalhando com imagens estáticas, iniciamos informando o tipo da imagem (quadro de pintura, fotografia de, infográfico de, tabela de, etc.) e não usar verbos em movimento;

Libras

A língua que o indivíduo usa para se comunicar depende de sua natureza além do grupo de indivíduos com o qual ele convive. As pessoas sem deficiência auditiva, por exemplo, comunicam-se através de línguas orais, enquanto que os surdos comunicam-se naturalmente através das línguas de sinais. Em razão disso, as línguas orais utilizadas cotidianamente pela maioria das pessoas e em praticamente todos os meios de comunicação, representam para as pessoas surdas apenas "uma segunda língua". Neste sentido, eles geralmente têm dificuldade para ler e se comunicar através de textos em línguas orais, fazendo deste fator uma barreira a mais na inclusão digital.

Segundo o censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2010, cerca de 9,7 milhões de brasileiros possuem deficiência auditiva, o que representa cerca de 5,1% da população. Deste total, cerca de 2 milhões possuem a deficiência auditiva severa - 1,7 milhões têm grande dificuldade para ouvir e 344,2 mil são surdos - e 7,5 milhões apresentam alguma dificuldade auditiva. Em termos mundiais, a estimativa da Organização Mundial de Saúde é de que aproximadamente 360 milhões de pessoas apresentem algum nível de deficiência auditiva.

De maneira geral, essa significativa parcela da população brasileira acaba enfrentando diversos desafios na comunicação e acesso à informação. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), por exemplo, quando são projetadas raramente endereçam os requisitos e necessidades das pessoas surdas. No Brasil, por exemplo, segundo o Comitê Gestor da Internet do Brasil (CGI.Br), apenas cerca de 5% dos sites são acessíveis. Para endereçar esse problema e reduzir as barreiras de comunicação e acesso à informação das pessoas surdas, no aplicativo Incluir, nós trazemos a Suíte VLibras (vlibras.gov.br), uma plataforma completa e gratuita de tradução automática de Português para Libras.

A Suíte VLibras é uma plataforma tecnológica composta por um conjunto de ferramentas complementares que permitem que conteúdos digitais em português sejam traduzidos automaticamente e renderizados dinamicamente por um avatar 3D em diversos cenários e contextos. Os principais componentes do VLibras são:

VLibras-Plugin: uma extensão de navegador que permite a tradução automática de textos selecionados em uma página Web para Libras (compatível com os navegadores Chrome, Firefox e Safari);

VLibras-Móvel: uma aplicação cliente para dispositivos móveis (Android e iOS);

VLibras-Desktop: uma ferramenta usada para traduzir textos selecionados para Libras em aplicações que estão rodando em um computador pessoal (Windows e Linux);

VLibras-Vídeo: um portal que traduz vídeos legendados ou trilhas de áudio para Libras;

LibrasTV: uma adaptação do VLibras para o Sistema Brasileiro de TV Digital. Na Suíte VLibras, os sinais em Libras são reproduzidos utilizando um intérprete virtual de Libras, um avatar 3D, chamado Ícaro.

O VLibras também dispõe de uma ferramenta de computação humana, denominada WikiLibras, que permite que colaboradores surdos e especialistas em Libras possam manter e evoluir o seu vocabulário de sinais e suas regras de tradução. Atualmente o VLibras conta com um vocabulário composto por mais de 14 mil sinais, um dos maiores deste tipo no mundo. Adicionalmente o VLibras também dispõe de uma API (Application Programming Interface) de programação que permite que outros programadores ou desenvolvedores de software possam incluir suporte a Libras em seus sistemas, serviços e aplicações.

O VLibras é o resultado de uma parceria entre a Universidade Federal da Paraíba (UFPB), o Ministério da Economia, a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) e a Câmara dos Deputados. Atualmente, as ferramentas do VLibras tem mais de 100 mil downloads, e estão sendo usadas em mais de 1.500 sites, incluindo os sites do Governo Federal, da Câmara dos Deputados, do Senado, entre outros. Este tipo de solução, ajuda a reduzir barreiras da comunidade surda na comunicação, para acessar informações digitais ou adquirir conhecimento. É importante mencionar que não existe uma língua de sinais universal, cada país possui a sua própria língua de sinais, cada uma contendo suas próprias regras gramaticais, vocabulários e fonemas. A Língua Brasileira de Sinais (Libras), a American Sign Language (ASL), a Língua Espanhola de sinais (LSE) e a Língua Gestual Portuguesa (LGP) são exemplos de línguas de sinais utilizadas, respectivamente, no Brasil, nos Estados Unidos, na Espanha e em Portugal.

Neste contexto, a Suíte Vlibras, um dos recursos do aplicativo, vem contribuir com o aplicativo, reduzindo as barreiras de comunicação e acesso à informação das pessoas surdas.

O uso das cores

Dentro da acessibilidade, cor talvez seja um dos aspectos mais fáceis de abordar e, mesmo assim, um dos mais negligenciados. O principal motivo é porque a escolha das cores fica muitas vezes

restrita a uma decisão estética do designer visual, o que não aconteceu na escolha das cores do aplicativo incluir.

A única maneira de quebrar esse estigma é entender mais sobre como a escolha das cores impactam a experiência de quem visita o seu site ou usa o seu aplicativo e como algumas simples boas práticas podem mudar esse cenário. Para isso, precisamos entender algumas das limitações mais comuns:

Impossível de falar de cor e acessibilidade sem começar pelo daltonismo. Todo mundo já viu uma comparação entre como um daltônico e uma pessoa com uma visão normal enxergam uma arara ou uma caixa de lápis colorido. Essas fotos são ótimas para explicar do que se trata essa deficiência visual, mas como isso impacta as coisas mais básicas de uma interface digital, como um formulário?

A nossa retina possui bastonetes, que captam luminosidade, e cones, que reconhecem as cores.

3 tipos de cones — especializados em reconhecer azul, verde e vermelho — são responsáveis por formar todo o espectro de cores visíveis.

O Daltonismo, deficiência presente em 8% dos homens, ocorre quando há mutação em um ou mais desses tipos de cones, limitando o espectro de cores visíveis. O tipo mais comum (90% dos casos) é a deuteranopia, que limita a percepção da cor verde.

Pensar em cores para acessibilidade não é pensar em apenas em daltônicos, é pensar em todos os usuários. Daltonismo não é o único motivo para levar a sério a escolha das cores em uma interface: existem outras deficiências visuais, como a catarata e baixa visão, comuns na terceira idade, que é uma fatia cada vez maior de usuários; e, mesmo com uma visão normal, o contexto afeta como alguém percebe e enxerga as cores: brilho e contraste do monitor, a iluminação do ambiente e a hora do dia.

Isso torna-se crítico quando um design é definido em um *Cinema Display* e os usuários possuem outro tipo de monitor para acessar, independente da sua idade e se possui ou não algum tipo de deficiência visual.

É claro que aquele texto em cinza em um fundo cinza um pouco mais claro fica elegante, mas o monitor de um computador comum não vai conseguir reproduzir as nuances de brilho e contraste de um monitor profissional. E mesmo no display de um novíssimo *smartwatch* pode ficar difícil de enxergar em um dia ensolarado. A resolução, o tamanho da fonte e ícones e até o contexto de uso pode afetar a percepção das cores e a acessibilidade do conteúdo.

Design acessível para neurodiversidade

Neurodiversidade é um termo genérico para descrever pessoas que vivenciam o mundo de uma maneira diferente devido a diferenças neurológicas. Alguns exemplos de neurodiversidade incluem:

- Dispraxia
- Dislexia
- Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH)
- Discalculia
- Espectro autista
- Síndrome de Tourette

Tornar o aplicativo Incluir acessível às pessoas que apresentam algum tipo de neurodiversidade não foi difícil, mas demandou uma compreensão do público e de suas necessidades específicas. Frequentemente, as pessoas que vivem com autismo (especialmente aquelas voltadas para a extremidade não-verbal do espectro) podem se beneficiar dos recursos visuais para ajudar no seu desenvolvimento. O uso de ícones simples foi uma maneira encontrada de tornar o desing do aplicativo mais acessível.

Considerações finais

Apesar do Movimento de Inclusão Social ter iniciado sua militância há mais de 25 anos defendendo a inclusão das pessoas com deficiência em todas as esferas sociais, a igualdade de direitos para essa população e a mudança social em benefício da acessibilidade, ainda existem estruturas sociais que perpetuam o atendimento especial que, por sua vez, mantêm o assistencialismo, a segregação e o entrave no desenvolvimento humano e social em relação ao convívio com as diferenças.

As pessoas com deficiência têm seus direitos constituídos em declarações, leis, normas e documentos públicos nacionais e internacionais; entretanto, tais direitos, no Brasil, permanecem atrelados ao poder das lideranças sociais que os colocam em prática de acordo com seus interesses, fazendo com que aproximadamente 25 milhões de brasileiros dependa da vontade política e momentos favoráveis para exercer sua cidadania.

Neste sentido, a discussão atual da função dos museus como agente de desenvolvimento social, problematizada pelo ICOM, tem como responsabilidade responder a questões como a do acesso ao patrimônio preservado pelos museus a diferentes públicos. Se os museus têm como atribuição atuar no desenvolvimento da sociedade e do indivíduo, como pode deixar de trabalhar pelo respeito às diferenças em seu ambiente? Como pode apresentar aos seus visitantes as diferentes culturas e manifestações de vida, arte e ciência de forma a incentivar a celebração da diversidade?

As repostas a essas questões são sempre justificadas pela carência financeira e pelas 'outras prioridades' dos museus. Mas, o que são as 'outras prioridades'? Receber um número maior de visitantes, ter mais espaço na mídia, garantir a preservação das coleções materiais por meio de planos de segurança? Tais prioridades correspondem à missão de 'agentes de desenvolvimento social'? Quantificar um grande número de visitantes significa contribuir com o desenvolvimento do indivíduo e da sociedade?

Se os museus em pleno século XXI, enfrentam problemas em relação à sua validade social, podemos crer que precisam reavaliar sua atuação nas últimas décadas, refletindo sobre suas políticas de atração de públicos, preservação de coleções e formação de indivíduos críticos. O desenvolvimento de estratégias de mediação acessíveis às diferentes formas de locomoção, cognição e percepção contribui com o acolhimento de diversos públicos pela possibilidade de relações mais sensíveis e menos racionais com a cultura institucionalizada nos museus. Com a sensibilização social,

os museus ganham mais respeito e menos objeção por parte da sociedade. Proporcionar a participação dos diferentes públicos em ações de reflexão e desenvolvimento da capacidade crítica, seja por mediações de exposições ou atividades que extrapolem o espaço físico do museu, promovendo acesso às diferentes populações, contribui para a formação de indivíduos mais críticos.

O direito de acessar os museus precisa ser garantido pela criação de políticas públicas e institucionais que possibilitem o uso dos equipamentos culturais sem barreiras de convívio, físicas, sensoriais e cognitivas. Por mais forças que possua o movimento de inclusão social, é necessária a mudança estrutural do equipamento para que os direitos do público beneficiário sejam respeitados.

Ou seja, para que as pessoas com deficiência se tornem cidadãos no acesso à cultura e aos museus, precisam colocar em ação seu desejo em relação às ofertas culturais; devem poder visitar os museus e exposições de sua preferência a qualquer momento, sem solicitar atendimento especial, ou ter que alertar o museu sobre sua intenção de visitá-los; devem ter o direito de ir e vir, garantido pela Declaração Internacional dos Direitos Humanos. Os museus não se tornarão inclusivos recebendo as pessoas com deficiência de forma paliativa e sem proporcionar a eliminação de barreiras de acesso para os indivíduos. Soluções imediatistas como: carregar pessoas em cadeiras de rodas pelas escadarias de entrada, permitir o acesso tátil às coleções de forma descontrolada e irresponsável às pessoas com deficiência visual, deixar de cobrar pelo ingresso do visitante por sua condição física e oferecer facilidades momentâneas e não extensivas aos demais visitantes, não contribuem com o desenvolvimento de ambientes culturais inclusivos.

A inclusão de pessoas com deficiência e mobilidade reduzida não pode pressupor das barreiras enfrentadas por esses indivíduos no acesso aos museus de forma simpática e agradecida. A questão precisa ser solucionada por meio de uma nova concepção do espaço, linguagem, mediação e inserção do museu; uma nova política de atuação deve ser elaborada, onde todos os colaboradores, os parceiros, os patrocinadores, os estabelecimentos do entorno, a vizinhança, a subprefeitura, o departamento de trânsito, os funcionários dos meios de transporte público que englobam a região e outros atores sociais, recebam a informação de que aquele espaço está aberto às pessoas com deficiência e mobilidade reduzida e colaborem dentro de suas possibilidades e atribuições com a inclusão dessa população.

Apesar de um discurso público de preocupações sociais e solidárias, o futuro se apresenta cada vez mais incerto para a maioria das pessoas, pois progressivamente os direitos tornam-se presas do mercado globalizado: o que antes era um direito torna-se nesse cenário uma mercadoria. Mesmo

com a aderência à 'responsabilidade social', os museus realizam raras ações de acessibilidade para a população de pessoas com deficiência. Nesse sentido, as poucas instituições que possuem programas de atendimento às pessoas com deficiência são consideradas de ótima qualidade, sem que o público em questão acumule experiências para analisar criticamente as ofertas.

A condição de perda dos direitos desse público nos museus só será revertida a partir da crítica à afirmação de que os museus brasileiros estão contribuindo para o desenvolvimento social por meio de projetos de inclusão social assumida por todos os responsáveis pela conduta dos equipamentos culturais: conselhos, órgãos públicos, fóruns, eventos acadêmicos, periódicos, profissionais, meios de comunicação e a própria sociedade civil. Ou seja, o que ainda impera nessa esfera é a retórica da função social do museu, mais do que a realidade das ações de políticas culturais inclusivas.

Os museus necessitam despertar em relação à acessibilidade, tomando como referência os raros exemplos de atendimento inclusivo desenvolvidos por instituições, de forma individualizada. No entanto, o número reduzido de projetos dessa natureza apenas enuncia o desafio frente ao cenário cultural que considera as ações isoladas como projetos provenientes da solidariedade dos proponentes, perpetuando o pensamento assistencialista em relação à inclusão cultural de pessoas com deficiência.

Nas áreas criativas da economia que estabelecem relações próximas do ambiente dos museus, artistas e produtores culturais que trabalham com diferentes linguagens discutem as mesmas questões em suas obras e propostas de forma mais eficaz, envolvendo o espectador no questionamento em relação à diferença e normalidade.

Nas manifestações culturais contemporâneas, por exemplo, a necessidade crescente do ser humano por relações que extrapolem a percepção visual tem se apresentado cada vez mais intensa, contudo, a mudança só será possível por meio de gestões institucionais criativas que aceitem o desafio de inovar a estrutura tradicional dos museus e instituições patrimoniais e artísticas.

Com base nas constatações aqui analisadas é possível enumerar subsídios teóricos e práticos que norteiem a proposição de políticas culturais criativas de acessibilidade que agreguem valor ao desenvolvimento da área de ação cultural. Por meio das análises apresentadas ao longo da presente dissertação, é possível afirmar que políticas dessa natureza devem considerar:

 A garantia dos direitos culturais das pessoas com deficiência, embasados por documentos, leis e pelo respeito à diversidade;

- 2. As conquistas do Movimento de Inclusão Social em relação à equiparação de oportunidades e à eliminação de barreiras de acesso;
- 3. As novas formas de relacionamento e criação multissensoriais nas manifestações artísticas e culturais e;
- 4. A nova atribuição dos museus como agentes de desenvolvimento social comprometidos com a inclusão social;
- 5. A criatividade na gestão institucional e na proposição de ações e políticas culturais inovadoras.

Tais princípios precisam integrar as discussões da área para fomentar a atuação dos museus frente à diversidade cultural. O discurso ético dos museus favorável à responsabilidade social precisa ser concretizado em ações e oportunidades efetivas às pessoas com deficiência, mobilidade reduzida e a todos os indivíduos que podem se beneficiar com a acessibilidade. Nesse sentido, a sensibilização dos gestores culturais em relação às diferenças, necessidades de seu público e criatividade nas ações e políticas é fundamental.

As políticas culturais, no âmbito dos museus e instituições culturais, são criadas com o objetivo de cativar novos públicos a fim de garantir sua sustentabilidade diante da situação social. Um equipamento que deixa de seguir as tendências e conquistas sociais perde a razão de existência diante de uma população que espera ser bem recebida e valorizada por sua participação no desenvolvimento econômico e social do país.

É necessário reconhecer que os museus têm se esforçado em aproximar e cativar os visitantes, primordialmente crianças e jovens, por meio de estratégias de mediação que minimizam o impacto característico de sua origem científica e elitizada. No entanto, ainda existe uma deficiência no desenvolvimento das políticas culturais, pois os agentes responsáveis por sua criação não percebem que existe uma parcela da população, que extrapola os 25 milhões de pessoas, precisa de incentivo e adequações por meio dos equipamentos para exercer seus direitos culturais.

A deficiência em enxergar, escutar, relacionar-se, conscientizar-se, criar formas de relacionamento e adequar-se às necessidades das pessoas com deficiência e mobilidade reduzida representa um impasse. Mas existe um potencial de transformação que pode concretizar uma nova forma de atuação dos museus e equipamentos culturais, por meio da adequação destes espaços em benefício da inclusão social e para o incentivo à criação de propostas acessíveis a todos, independente

de suas capacidades físicas, sensoriais, cognitivas, intelectuais e sociais.

Tomando como exemplo a conduta das pessoas com deficiência que buscam sua autonomia e participam de programas de reabilitação que os auxiliam na superação de barreiras físicas, sensoriais e psicológicas com o objetivo de obter êxito em sua vida pessoal e profissional, os museus precisam encarar sua necessidade de reabilitação frente ao desafio de tornar seus ambientes livres de barreiras; só assim obterá êxito na tarefa de proporcionar oportunidades para essa população e para todos os indivíduos que desejam se beneficiar do acesso aos museus.

A participação de pessoas com deficiência e de representantes de novos públicos em propostas de curadorias acessíveis resulta na mudança das linguagens e dos modelos tradicionais de produção, possibilitando o conhecimento e o diálogo com as necessidades e anseios desses indivíduos por meio do protagonismo e da criação de novos projetos como o aplicativo Incluir.

Entendemos que a acessibilidade é um direito garantido por Lei e que deve ser cumprida, entretanto, essa prática não está presente na maioria das instituições. A acessibilidade deve ser tratada de modo amplo, extrapolando os aspectos físicos e estruturais, para tanto, é necessário desenvolver ações que busquem ampliar e criar medidas que possibilitem o exercício da cidadania, que valorize a pluralidade e a diversidade, assim como os recursos escolhidos para o App Incluir, do qual contempla recursos como: audiodescrição, libras, fonte sem serifa, cores acessíveis, ou seja, recursos que atendam a maioria das deficiências, sejam elas auditivas, visuais ou cognitivas.

Além das etapas até agora realizadas, nosso trabalho já levanta reflexões sobre acessibilidade não só no museu, mas nas escolas, visto que em uma das visitas tecnicas ao MCAC, nós fomos convidado a visitar uma escola publica localizada no complexo habitacional Aluizio Campos, para discutir ideias de como pode ser trabalhado a acessibilidade na escola. O administradores do MCAC, estão demostrando grande interesse no aplicativo cogitando fazer uso do mesmo após sua conclusão bem como também desenvolver novos trabalhos com a nossa parceria.



ALVES, Magda. Como escrever teses e monografias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (ABNT). NBR 9050 : acessibilidade a
edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em:
Acesso em: 03 dez. 2018.
NBR 15290.
BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil . 4.ed. São Paulo: Saraiva, 1990.
BRASIL. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com
Deficiência de 2015. Brasília, DF. Disponível em:. Acesso em: set. 2017.
Lei nº 9.045 , de 18/5/95.
Decreto 3.298 , 20/12/99.
Resolução CNE/CEB nº 2 , de 11/9/01.
Portaria MEC nº 3.284 , de 7/11/03.
Decreto nº 5.296 , de 2/12/04.
Lei 10.098/2000.
Portaria Ministerial/MEC 3.284/2003.
Portaria SEDH 170/2004.
Instrução Normativa SGPR 1/2005.
Portaria MEC 976/2006.
Portaria MC 310/2006.
Portaria SLT 3/2007.
Portaria SEDH 151/2007.
Portaria Normativa ME 14, 24/4/07.

____. Decreto Legislativo 186/2008.

CASTRO, Aline Rocha de Souza Ferreira de. Caminhando em direção ao museu inclusivo: diagnóstico de acessibilidade da exposição "Memórias da Terra" (Museu da Geodiversidade—IGEO/UFRJ) com o mapeamento das intervenções necessárias. 2014. 101 f. (Monografia em Acessibilidade Cultural) - Faculdade de Medicina. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Riode Janeiro, 2014.

Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br). **Usodas Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros** (TIC Domicílios 2019) Disponível em: https://cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/

COHEN, Regina; DUARTE, Cristiane e BRASILEIRO, Alice. **Acessibilidade a Museus** - Ministério da Cultura / Instituto Brasileiro de Museus. Brasília, DF: MinC/Ibram, 2012.

CONGRESSO EUROPEU DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA. **Declaração de Madri**. Madri, 2002.

COSTA, Robson Xavier da. Sobre o lugar dos públicos no Museu de Arte Contemporânea. **In: Jornal Arte e Crítica.** n° 51 – Ano XVII – ABCA - Associação Brasileira de Críticos de Arte, Paraíba, 2019.

COSTA, Robson Xavier da. Entre a Arte e o Parque: o público no Inhotim. In: **Revista Visuais**. nº 12, v. 7. São Paulo, 2021.

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS, 1948. Disponível em: http://portal.mj.gov.br/sedh/ct/legis_intern/ddh_bib_inter_universal.htm.

DEMO, Pedro. Metodologia para quem quer aprender. São Paulo: Atlas, 2008.

DIÁLOGO NORTE-SUL SOBRE EDUCAÇÃO INCLUSIVA. **Declaração de Kochi**. Kerala, 2003.

DISABLED PEOPLES' INTERNATIONAL. Declaração de Cave Hill. Cave Hill, 1983.

DONDI. A.D. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DORNELES, Patricia Silva; CARVALHO, Claudia Reinoso Araújo de; MEFANO, Vânia. **Breve Histórico da Acessibilidade nas Políticas Culturais no Brasil**. XV Enecult – Encontrode Estudos Multidisciplinares em Cultura. Salvador – BA, 2019.

DRESH, A.; LACERDA, D. P.; JÚNIOR, J. A. V. A. **Design Science Research**: Métodos de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre, Brasil: Bookman, 2015.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo: Blucher, 2011.

HELLER, E. **Psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

IBRAM -- Cadastro Nacional de Museus – Ibram (2010). **Museu**: O que é museu? Disponível em http://www1.museus.gov.br/ibram/pag/oquemuseu.asp

IBRAM -- Cadastro Nacional de Museus -- Ibram / MinC (2011). **Museus em números**. Disponível em http://www.museus.gov.br/IBRAM/doc/museus_numeros.pdf

ICOM INTERNATIONAL MUSEUM DAY, 2019. Disponível em: http://imd.icom.museum/international-museum-day-2019/museums-as-cultural-hubs-the-future-of-tradition/

MOTTA, Lívia Maria Vilella de Mello. **A Audiodescrição na Escola**: Abrindo Caminhos para Leitura de Mundo. 2016. Disponível em: http://www.vercompalavras.com.br/pdf/a-audiodescricao-na-escola.pdf

Oi Futuro e Consumoteca. **Pesquisa Museus**: narrativas para o futuro. https://oifuturo.org.br/pesquisa-museus-2019/

Organização das Nações Unidas (ONU). **Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência**. Nova Iorque: 25 de agosto de 2006.

Organização Mundial de Saúde (OMS). Classificação Internacional de Funcionalidade, Incapacidade e Saúde – CIF (2003) In: apud Mazzoni, Alberto Angel. **Deficiência x Participação**: um desafio para as universidades. Tese de Doutorado, Florianópolis, UFSC, 2003.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. Convenção sobre os Direitos das Pessoas com

Deficiência e seu Protocolo Facultativo. Nova York: ONU, 13/12/06.

PASTORE, J. (2001). **Oportunidades de Trabalho para Portadores de Deficiência**. 2 ed.São Paulo: LTR. PORTO ALEGRE. Secretaria Municipal de Cultura de Porto Alegre (2012). Espaços Culturais. Disponível em http://www2.portoalegre.rs.gov.br/smc/default.phpreg=4&psecao=19 construção no Brasil: definições e estado da arte. In: Parc, Vol 1 No. 3, p. 1 – 19.

Pesquisa Hábitos Culturais: expectativa de reabertura e comportamento digital. Itaú Cultural e DataFolha. Setembro, 2020 https://www.itaucultural.org.br/secoes/noticias/datafolha-lancampesquisa-sobre-habitos-culturais

PPGCCA, P. d. P. G. C. c. e. A. **Área de Concentração.** 2017. Disponível em: .

SALTON, Bruna Poletto; AGNOL, Anderson Dall; TURCATTI Alissa. **Manual de Acessibilidade em Documentos Digitais**. Bento Gonçalves, RS: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, 2017.

SANTOS, Maria Célia Teixeira de Moura. **Processo museológico e educação**: construindo um museu didático-comunitário. Cadernos de Sociomuseologia. Lisboa, ULHT, Nº 7, p. 99- 133, 1996.

SARRAF, Viviane Panelli. **A comunicação dos sentidos nos espaços culturais brasileiros**: estratégias de mediações e acessibilidade para as pessoas com suas diferenças. 2013. 251 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) — Programa de Pós-graduação em Comunicações e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: . Acesso em: 04 de jan. 2019.

SARRAF, Viviane Panelli. **Acessibilidade em Museus e Espaços Culturais**: mediação e comunicação sensorial. São Paulo: EDUC:FAPESP, 2018

STRAUB, Ericson; CASTILHO, Marcelo. Como designers conectam experiência, intuição e processo em seus projetos. Curitiba: Infolio, 2010.

TOJAL, Amanda Pinto da Fonseca. Acessibilidade e inclusão de públicos especiais em museus. In: TOJAL, nome completo et al. **Caderno de Acessibilidade**: reflexões e experiências em exposições e museus. São Paulo: Expomus, 2010.



ANEXO 1



Gráfico 01 - Metodologia e cronograma para a nova definição de Museu. Fonte:ICOM 2019

ANEXO II

103 103-1 a 103-6	INTERIORES Acessório de interiores	Conjunto com seis floreiras em prata.	7,5cm	Bom	Sala de jantar
104	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Descaroçador de azeitona em prata.	15cm	Bom	Sala de jantar
105	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Bandeja em material sintético na cor preta decorada com motivo de folhas de bambu. Japão.	22 X 16,5cm	Bom	Sala de jantar
106	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Bandeja em aço inoxidável com alça.	44,5 X 28cm	Bom	Sala de jantar
107	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Bandeja em fibra de vidro com motivo floral. Japão.	47,7 X 32,7cm	Bom	Sala de jantar
108	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Bandeja em material sintético na cor preta Japão.	54,7 X 37,5cm	Bom	Sala de jantar
109	Artes visuais Escultura religiosa	Cristo crocaficado em madeira com policromia com resplendor dourado e pedra vermelha.	Cristo: 25 X 16cm Cruz: 50 X 31cm Pedestal: 16 X 18,5 X 9,5cm	Rum Queimado pela luz solar Faltam deis races do respleador	Sala de jantar
110	COMUNICAÇÃO Equipamento de comunicação sonora	Sino em prata gravada e pintada.	16,3 X 8cm	Razoável Falta badalo	Sala de jantar
111	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Colher de pau com cabo em relevo e legenda "Uma lembrança de um passeio a Campina Grande, PB"	42cm	Bom	Sala de jantar
112	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Queijeira em prata. Marca Belprata 90.	15,5 X 11,5cm D 9,5cm	Bom	Sala de jantar
113 113-1 a 113-15	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Aparelho para servir chá em porcelana branca com desenhos estilizados: seis xicaras e pires na cor vermelha, um bule, um aqueareiro e uma leiteira. Tampas na cor vermelha. Aplicação de dourado. Marca: NORITAKE NIPPON TOKI KAISHA. Japão.	Xicara 5.8cm (altura) Pires D 14,5cm Bule com tampa 18,5cm (altura) Acucareiro com tampa 11cm (altura) Leiterra com tampa 11cm (altura)	Bom	Sala de jantar
114 114-1 a 114-6	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Conjunto com seis taças de sobremesa: pé de prata e taça de vidro, Marca, APOLLO exception o usa apas sulcivisti sul VER	D 11,5cm A com pé: 10cm	Bonv	Sala de jantar

Quadro 01 - Tombamento do Arcevo do Museu Casa de Aluízio Campos — Sala de Estar. Fonte: FURNE

ANEXO III

414 414-1 a 414-4	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Conjunto com quatro taças de vidro.	A 13,5cm D 6,5cm	Bom	Bar
415 415-1 a 415-2	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Conjunto com duas taças de vidro.	A 13cm D 6cm	Bom	Bar
416 416-1 a 416-2	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Conjunto com dois copos de vidro.	A 5,5cm D 6,3cm	Bom	Bar
417 417-1 a 417-4	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Conjunto com quatro taças de vidro. Marrom, transparente e verde,		Bom	Bar
418 418-1 a 418-2	INTERIORES Objeto de iluminação	Par de luminárias de mesa com pé torneado em madeira e cúpula em material sintético na cor creme. Marca: Abatjours Decoração e Objetos Artísticos Ltda, rua Miguel Lemos 44 Rio de Janeiro Indústria Brasileira.	A 65cm	Bom	Bar
419	INTERIORES Acessório de interiores	Descanso de jarro em madeira. China.	D 15,5cm	Bom	Bar
420	INTERIORES Acessório de interiores	Descanso de jarro em madeira. China.	D 13,5cm	Bom	Bar
421	ARTES VISUAIS Pintura	Oleo sobre tela de antoria de José de Dome, intitulado "Figuras do arraial do Cabo". Assinada, datada e localizada no canto inferior direito e verso: José de Dome Cabo Frio 12-74. Tindada no verso.	130 X 120cm	Bom	Varanda

Quadro 02 - Tombamento do Arcevo do Museu Casa de Aluízio Campos – Interiores.

Fonte: FURNE

ANEXO IV

422	ARTES VISUAIS Pintura	Guache sobre aglomerado de autoria de A. Santos, representando cesa com Adio, Eva e a serpente, assimada embaixo a esquerda. A- Santos. Datada no verso: 30-9-72.	47,5 X 55,5cm 62,5 X.70cm (passe partout c moldura)	Bom	Varanda
423	ARTES VISUAIS Pintura	Óleo sobre tela de autoría do artista Raport, intitulado: "O poeta". Homenagem a Walmir Ayala. Assinada e datada no canto superior direito e verso. RAPORT 73. Titulo e etiqueta da Mini Gallery, no verso.	50 X 33cm 65,7 X (moldura)	Razoável Cupim	Varanda
424	ARTES VISUAIS Pintura	Oleo sobre madeira de autoria de A. Mantera, sem data. Marinha, Assinada e localizada no canto inferior esquerdo: A. MATTERA Rio.	38 X 46cm 60,5 X 69cm	Razoável Craquelé	Varanda
425	ARTES VISUAIS Tapeçaria	Tapoçaria de là, autoria de Dorian Gray. Cena maritima. Assinada e datada d gray 81.	137,5 X 152cm	Bons	Varanda
426	ARTES VISUAIS Desenho	Retrato de perfil de Aluisio Campos, sem data. Autoria de Rubem Sacramento. Lápis de cera sobre papel. Assinado no canto inferior direito.	33 X 24cm 34,7 X 26cm (moldura com vidro)	Razońyel Mancha	Sala de estar
427	ARTES VISUAIS Desenho religioso	Cristo na cruz de autoria do artista José Inácio Marini. Nanquim sobre papel com a legenda "PAJ, PORQUE ME ABANDONASTE?" Assinada e datada no canto inferior direito: Jim 73 Caldas (9).	73,5 X 49,3cm 76 X 52cm (moldura com vidro)	Bom	Sala de estar
428	ARTES VISUAIS Desenho	Nanquim sobre papel de autoria do artista José Inácio Marini. Assinado, localizado e datado no canto inferior esquerdo: Jim lj (?) 73 Olinda.	102 X 73,3cm 105 X 76,5cm (moldura com vidro)	Ruim Mancha	Sala de estar
429	ARTES VISUAIS Pintura	Oleo sobre tela do artista Lula Cardoso Ayres; assinado e datado no canto inferior esquerdo: LULA CARDOSO AYRES 1973.	70 x 35cm 85,7 X 51cm (moldura e passe partout)	Bom	Sala de estar

ARTES VISUAIS Desenho	Cena com casario, lâmpada e interruptor de autoria do artista luarez Machado. Lápis aquarela sobre papel assinado e datado no canto superior esquerdo. Verso com etiqueta da Mini Gallery.	75,5 X 51cm 90,2 X 70cm (moldura com vidro)	Bom	Sala de estar
ARTES VISUAIS	Estampa sobre papel do autor Arno, sem data, intitulada Paris le Pont Alexandre III. Autoria embaixo à esquerda.	25 X 33cm 26,5 X 34,7cm (moldura com vidro)	Razoúvel Mánchado	Sala de estar
ARTES VISUAIS	Estampa sobre papel do autor Arno, sem data, intitulada Paris Ies Bonquinistes à Notre-Dame. Autoria no canto inferior direito.	25 X 33cm 26,5 X 34,7cm (moldura com vidro)	Razoável Manchado	Sala de estar
ARTES VISUAIS Pintura	Oleo sobre aglomerado representando interior com mulher, da artista Lucinda (7), sem data, assinado no canto inferior direito.	30 X 20cm 43,3 X 33,3cm (moldura)	Razoável Cupim	Sala de estar
ARTES VISUAIS Desenho	Carvão sobre papel, initialado "O Capa preta", de Reynaldo Fonseca, assinado e datado no canto inferior direito. Reynaldo 1976. Titulo e etiqueta da Galeria de Arte Ipanema, no verso.	66 x 51cm 92 X 77cm (moldura e passe partout com vidro)	Bom	Sala de estar
ARTES VISUAIS Pintura	Óleo sobre tela, intitulado "Do Paraiso", de Pierre Chalita. Assinado, localizado e datado no canto inferior direito e verso: CHALITA, MACEIÓ, 1980. Titulada no verso.	80 X 65cm 99,5 X 83,5cm (moldura)	Bom	Sala de estar
ARTES VISUAIS Pintura	Aquarela sobre papel assinada e datada no canto inferior direito: daGuia 1987. No canto inferior esquento: Residência de Machado de Assis Rua Cosme Velho 1883 – Rio.	33 X 23cm 49 X 39cm (moldura com vidro)	Bom	Corredor
ARTES VISUAIS	Estampa sobre papel de autoria não identificada com imagem de Igreja. Sem assinatura e sem data	26,6 X 36,8cm 28,8 X 39cm	Bom	Corredor
	ARTES VISUAIS ARTES VISUAIS ARTES VISUAIS Pintura ARTES VISUAIS Describo ARTES VISUAIS Pintura ARTES VISUAIS Pintura	Desenho autoria do artista Juarez Machado. Lápis aquarela sobre papel assinado e datado no canto superior esquerdo. Verso com etiqueta da Mini Gallery. ARTES VISUAIS Estampa sobre papel do autor Arno, sem data intitulada Paris le Pont Alexandre III. Autoria embaixo à esquerda. ARTES VISUAIS Estampa sobre papel do autor Arno, sem data intitulada Paris les Bonquinistes à Nobre-Dame. Autoria no canto inferior direito. ARTES VISUAIS Pintura Oleo sobre agloenerado representando interior com mulher, da artista Lucinda (7), sem data, assinado no canto inferior direito. ARTES VISUAIS Carvão sobre papel, intitulado "O Capa preta", de Reynaldo Fonseca, assinado e datado no canto inferior direito da Galeria de Arte Ipanema, no verso. ARTES VISUAIS Pintura Oleo sobre tela, intitulado "Do Paraíso", de Pierre Chalita. Assinado, localizado e datado no canto inferior direito e verso: CHALITA, MACEIÓ, 1980. Titulada no verso. ARTES VISUAIS Pintura Aquarela sobre papel assinada e datada no canto inferior direito: da Guia 1987. No canto inferior esquerdo: Residência de Machado de Assis Rua Cosme Velho 1883 – Rio. ARTES VISUAIS Estampa sobre papel do autoria não identificada com imagem de Igreja. Sem assinatura e sem	Desenho autoría do artista Juarez Machado. Lápis aquarela sobre papel assinado e datado no canto superior esquerdo. Verso com etiqueta da Mini Gallery ARTES VISUAIS Estampa sobre papel do autor Arno, sem data, institulada Paris le Pont Alexandre III. Autoria embaixo à esquerda ARTES VISUAIS Estampa sobre papel do autor Arno, sem data, institulada Paris les Bonquinistes à Notre-Dame. Autoria no canto inferior direito. ARTES VISUAIS Desenho Oleo sobre agleemerado representando interior com mulher, da artista Lucinda (?), sem data, assinado no canto inferior direito. ARTES VISUAIS Desenho Carvão sobre papel, intitulado "O Capa preta", de Reynaldo Fonseca, assinado e datado no canto inferior direito: Reynaldo 1976 Título e etiqueta da Galeria de Arte Ipanena, no verso. ARTES VISUAIS Pintura ARTES VISUAIS Pintura Oleo sobre tela, intitulado "Do Paraiso", de Pierre Chalita. Assinado, localizado e datado no canto inferior direito e verso. CHALITA, MACEIÓ, 1980. Titulada no verso. ARTES VISUAIS Pintura ARTES VISUAIS Pintura ARTES VISUAIS Aquarela sobre papel assinada e datada no canto inferior direito e verso. CHALITA, MACEIÓ, 1980. Titulada no verso. ARTES VISUAIS Pintura ARTES VISUAIS Aquarela sobre papel assinada e datada no canto inferior direito e verso. CHALITA, MACEIÓ, 1980. Titulada no verso. ARTES VISUAIS Pintura ARTES VISUAIS Aquarela sobre papel assinada e datada no canto inferior esquerdo: Residência de Machado de Assis Rua Cosme vidro) ARTES VISUAIS Estampa sobre papel da autoria não identificada com vidro)	Desenho autoria do artista luarez Machado Lápts aquarela sobre papel assinado e datado no canto inferior direito: Reynaldo 1976. Titulo e etiqueta da Caleria de Arte Ipanema, no verso. ARTES VISUAIS Desenho Desenho autoria do artista luarez Machado Lápts aquarela sobre papel do autor Arno, sem data, intitulada Paris le Pont Alexandre III. Autoria embaixo à esquerda Estampa sobre papel do autor Arno, sem data, intitulada Paris les Bonguinistes à Notre-Dame. Astoria no canto inferior direito. ARTES VISUAIS ARTES VISUAIS Desenho D

438	ARTES VISUAIS Pintura	Ólco sobre tela de autoria do artista E. Esteves. "Casarões de Antonio Dias (Igreja das Mercês de Baixo e Igreja de São Francisco de Assis) Ouro Preto". Assinado e datado no canto inferior direito: E. ESTEVES LXX. e no verso. Titulado	60 X 81cm 79 X 99,7cm (moldura c passe partout)	Ruim Ruptura (suporte e camada pictórica)	Corredor
		e localizado no verso. Etiqueta da Mini Gallery, no verso.	*		
439	ARTES VISUAIS Pintura	Oleo sobre tela de Wellington de Oliveira, assinado e datado no canto inferior direito e no verso Wellington 71.	50 X 61cm 68,5 X 79,2cm (moldura)	Bom	Corredor
440	ARTES VISUAIS Pintura	Oleo sobre tela do artista S. Pinto, de casario na beira de um rio. Assinado no canto inferior esquerdo, sem data. No verso, etiqueta da Mini Gallery.	46 X 55,5cm 65 X 74,3cm (moldura)	Bom	Corredor
441	ARTES VISUAIS Desenho	Cena de igreja e casario da artista Ana Amélia. Nanquim sobre papel, assinado e datado embaixo no centro: Anamélia 1970.	48 X 65cm 50 x 68cm (moldara e vidro)	Ruim Mancha	Corredor
442	ARTES VISUAIS Pintura religiosa	Cena com Cristo do artista Clóvis Júnior Oleo sobre tela assinado e datado no canto inferior esquerdo: Clóvis Júnior 1985.	40 x 60cm 51,8 X 72cm	Bom	Corredor
443	ARTES VISUAIS Pintura	Cena de favela do artista Romanelli Oleo sobre tela, assinado no canto inferior esquerdo: Romanelli e no verso: Romanelli 1971.	93 x 60cm 95,5 X 62,6cm (moldura)	Born	Corredor
444	ARTES VISUAIS Escultura	Madeira talhada sem assinatura e data representando um vendedor de caju.	75,5 x 15,5cm (suporte) 62,7 (altura da imagem)	Bom	Corredor
445	ARTES VISUAIS Escultura	Madeira talhada do artista Jodo. Fachada de igreja com palmeiras. Assinatura no verso. Acompanha corrente.	80 X 37cm	Bom	Corredor
446	ARTES VISUAIS Escultura	Madeira tallada sem assinatura e data. Rosto de homem de perfil com barba e chapéu.	32 X 21cm	Bom	Corredor
447	ARTES VISUAIS Pintura	Cena marítima do artista Z. De Angeliz. Óleo sobre tela assinado no canto inferior esquerdo e sem data.	70 X 100cm 93 X 123cm (moldura)	Razoável Ruptura no suporte Moldura quebrada	Sala de jantar

448	ARTES VISUAIS Pintura	Óleo sobre tela da Praça da Bastilha, do artista Ailiyit (?). Assinatura ilegivel e sem data.	97 x 146cm 123 x 173cm	Razoável Moldura quebrada	Sala de jantar
449	ARTES VISUAIS Pintura	Natureza-morta (vaso com flores copos de leite) do artista R. Cataldi. Óleo sobre tela assinado e datado no canto inferior direito com dedicatória: A Fernando Lobo com muita simpatía R. Cataldi 1947.	(moldura) 54 x 65cm 62 X 73cm (moldura)	Ruim	Sala de jantar
450	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Faqueiro em prata 92,5 contendo doze garfos, doze facas (cabo de prata corte inov.), doze colheres de sopa, doze colheres de chi, doze colheres de caso, doze colheres de caso, doze garfos de sobremesa, daze facas de sobremesa, doze garfos de bolo, doze facas de peixe, uma concha, duas conchas de molto, uma cuber de servir, dias colheres de salada, um pagador de gelo, uma pa de bife, tima pa de bolo, um quebra-soczes, uma tesoura de corta fratas, um pagrido de salada, um garfo de salada, um garfo tranchastic, umas colheres de sorvete (grande e pequena) e uma colher de copo. Marca. Joailharia David Lisboa/PNOXID SOLINGEN.	153 peças	Bem	Corredor/Baii
451 451- 1 a 451-2	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Par de colheres de salada em prata e acrilico. Marca: W.M.F.N.	18,5cm	Bom	Corredor-Baú
452 452-1 a 452-3	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Conjunto com très facas em acrilico e aço inoxidável: carnear, trinchante e de pão. Marca: CAROCA, Campina Grande, PB.	Camear 28cm Garfo 25,5cm Pão 30cm	Bom	Corredor/Bau
453	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Cortador de queijo em aço inoxidável e material simético.	21,8cm	Bom	Corredor/Basi
454	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Faca de pão em aço inoxidável e porcelana branca com ornato em forma de ramo de trigo em dourado.	18,3cm	Bom	Corredor/Baú
455	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Tesoura de trinchar em aço inoxidável. Marca: EBERLE.	17,2cm	Bom	Corredor/Baú
456	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Abridor de lata com cabo em matéria sintética na cor preta Marca: PLUM FLOWER LAW OPENER 140 Made Hong Kong.	15,5cm	Bom	Corredor/Bau
457	INTERIORES Utensilio de cozinha-mesa	Concha em prata com cabo em forma de rosa.	18cm	Bom	Corredor/Bau

Quadro 03 - Tombamento do Arcevo do Museu Casa de Aluízio Campos – Sala de Estar. Fonte: FURNE