



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
PERNAMBUCO – IFPE – CAMPUS RECIFE  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE CURSOS SUPERIORES – DACS  
COORDENAÇÃO DE ADMINISTRAÇÃO E TURISMO – CATU  
CURSO SUPERIOR TECNOLÓGICO EM GESTÃO DE TURISMO

ABYLENE VANUZA DE SOUZA

**MUHNE ACESSÍVEL: Uma proposta de aplicativo acessível para pessoas  
com deficiência**

Recife  
2022

ABYLENE VANUZA DE SOUZA

**MUHNE ACESSÍVEL: Uma proposta de aplicativo acessível para pessoas com deficiência**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento Acadêmico de Cursos Superiores – DACS do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Pernambuco – *Campus Recife*, como requisito final de para obtenção do grau do Curso Superior Tecnológico em Gestão de Turismo.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Luciana Pereira da Silva.

Recife  
2022

S729m

2022

Souza, Abylene Vanuza de.

Muhne acessível: uma proposta de aplicativo acessível para pessoas com deficiência / Abylene Vanuza de Souza. --- Recife: O autor, 2022.  
93f. il. Color.

TCC (Curso Superior Tecnológico em Gestão de Turismo) – Instituto Federal de Pernambuco, Departamento Acadêmico de Cursos Superiores - DACS, 2022.

Inclui Referências e apêndices.

Orientadora: Professora Dra. Luciana Pereira da Silva

1. Turismo. 2. Acessibilidade comunicacional. 3. Inclusão. 4. Museu do Homem do Homem do Nordeste. I. Título. II. Silva, Luciana Pereira (orientadora). III. Instituto Federal de Pernambuco.

CDD 338.4791 (21ed.)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco – IFPE  
Departamento Acadêmico de Cursos Superiores – DACS

**MUHNE ACESSÍVEL: uma proposta de aplicativo acessível para pessoas  
com deficiência**

Projeto turístico aprovado como requisito final do trabalho de conclusão do curso Superior Tecnológico em Gestão em Turismo do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - IFPE, para a obtenção do título de Tecnólogo.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Luciana Pereira da Silva – IFPE  
Orientadora

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Iraneide Pereira da Silva – IFPE  
Examinadora Interno

---

Layse da Costa Santos  
Examinadora Externa

Recife, 12 de Agosto de 2022.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, primeiramente, detentor de toda sabedoria.

Aos meus pais, por sempre me incentivarem na busca por conhecimento e a priorizar os estudos.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFPE, aos seus servidores e funcionários, em especial ao corpo docente que contribuiu para a minha formação profissional e acadêmica.

À professora Dra. Luciana Pereira da Silva, que com todo seu conhecimento, paciência e empatia esteve me orientando ao longo da construção desse projeto.

Ao professor Mestre Bernardo Klimsa e ao servidor José Carlos Amaral, os quais foram a minha inspiração para a escolha da temática desse trabalho de conclusão de curso, compartilhando de seu conhecimento e anseios para a inclusão das pessoas com deficiências.

Ao servidor Carlos Eduardo de Oliveira (tradutor e interprete de Libras do IFPE – Campus Recife), ao professor Paulo Guedes (curso Tecnológico de Análise e Desenvolvimento de Sistemas – TADS, do IFPE – Campus Recife) e a Laís Castro (audiodescritora), que se dispuseram a contribuir para a construção desse projeto.

À Ana Cláudia e a Thamires Nascimento, em especial, que me incentivaram e apoiaram durante esse processo final do curso, sempre me lembrando a não desistir dos meus sonhos.

E a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram em minha jornada acadêmica e profissional.

***“Nada sobre nós, sem nós”  
(Romeu Kazumi Sasaki)***

## RESUMO

Os museus, inseridos em uma perspectiva do turismo cultural são importantes ferramentas de resguardo, preservação, fomentação e transmissão da nossa cultura, trabalhando a valorização e o respeito ao nosso patrimônio entre os visitantes. A partir disso, vimos que é inegável a urgente necessidade em torná-los acessíveis aos diversos públicos, respeitando suas limitações e necessidades. Dessa forma, o objetivo deste trabalho é propor a criação de um aplicativo acessível para as pessoas com deficiência visual e pessoas com deficiência auditiva, sendo essas beneficiadas diretamente por se tratar de um projeto voltado para a acessibilidade comunicacional, a ser utilizado no Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), local escolhido para sediar o projeto tendo em vista a sua relevância para a cultura nordestina, trazendo aspectos relacionados aos diversos povos que construíram a nossa cultura. A metodologia adotada neste trabalho consistiu em: revisão bibliográfica e documental acerca do tema, visitas in loco ao museu, entrevistas com a coordenação do museu e com pessoas com deficiência visual e auditiva e/ou que trabalham com acessibilidade comunicacional e abrangemos a pesquisa ao um público maior por meio de aplicação de questionário.

Diante disso, percebeu-se que o museu não é acessível as pessoas surdas e cegas, sendo necessário a aplicação de uma tecnologia assistiva, isto é, o aplicativo, como forma de promover a inclusão e a autonomia dos mesmos dentro do museu.

**Palavras-chave: Turismo. Acessibilidade. Comunicacional. Inclusão. Museu do Homem do Nordeste.**

## **ABSTRACT**

The museums, inserted in a cultural tourism perspective are important tools to protect, preserve, promote and transmit our culture, working the appreciation and respect to our heritage among the visitors. From that, we saw that it is undeniable the urgent need to make them accessible to the various audiences, respecting their limitations and needs. Thus, the objective of this work is to propose the creation of an accessible application for people with visual impairment and people with hearing impairment, being these directly benefited because it is a project focused on communicational accessibility, to be used in the Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), place chosen to host the project in view of its relevance to the northeastern culture, bringing aspects related to the various people who built our culture. The methodology adopted in this work consisted of: a bibliographic and documental review about the theme, on-site visits to the museum, interviews with the museum's coordination and with people with visual and hearing impairments and/or who work with communication accessibility, and we extended the research to a larger public by means of a questionnaire.

Given this, it was realized that the museum is not accessible to deaf and blind people, and it is necessary to apply an assistive technology, that is, the mobile application, as a way to promote their inclusion and autonomy within the museum.

**Keywords: Tourism. Accessibility. Communicational. Inclusion. Northeast Man Museum.**



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Área de circulação entre as peças em exposição.....	39
Figura 2 — Peças colocadas sobre mobiliário em altura adequada.....	39
Figura 3 — Folder com informações do Museu do Homem do Nordeste em português .....	40
Figura 4 — Banheiros acessíveis para cadeirantes, sem indicação em Braille	40
Figura 5 — Parte externa do museu sem piso tátil.....	40
Figura 6 — Parte interna do museu sem piso tátil.....	41
Figura 7— Textos apenas em português, sem tradução para outras línguas ..	41
Figura 8 — Design do aplicativo com as funcionalidades .....	57
Figura 9 — Esquema de funcionamento do aplicativo .....	58
Figura 10 — Esquema da função leitura de voz dos botões do aplicativo .....	58
Figura 11 — Opções de acessibilidade do aplicativo .....	59
Figura 12 — Logotipo do projeto .....	62
Figura 13 — Modelo de cartazes de divulgação para as redes sociais.....	64
Figura 14 — Modelos de cartaz e panfleto de divulgação em formato A3/A5 ..	65

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 — Categoria dos entrevistados.....	50
Gráfico 2 — Quantidade de pessoas que já visitaram algum museu do Recife	51
Gráfico 3 — Frequência das visitas aos museus do Recife .....	51
Gráfico 4 — Motivo das ausências dos entrevistados nos ambientes museais do Recife .....	52
Gráfico 5 — Entrevistados que já visitaram ou tem interesse em visitar o MUHNE .....	53
Gráfico 6 — Interesse dos entrevistados no aplicativo.....	54
Gráfico 7 — Recursos de acessibilidade comunicacional para o aplicativo .....	54
Gráfico 8 — Escolha do tratamento das informações para o aplicativo .....	55

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 — Quadro Síntese: Acessibilidade Geral do MUHNE .....	41
Quadro 2 — Quadro Síntese: Observações dos entrevistados.....	47
Quadro 3 — Possíveis locais que receberão os materiais gráficos impressos	67
Quadro 4 — Recursos Humanos .....	68
Quadro 5 — Recursos Materiais .....	70
Quadro 6 — Recursos Digitais .....	71
Quadro 7 — Recursos Físicos .....	71
Quadro 8: Possíveis organizações parceiras .....	77
Quadro 9: Possíveis instituições de ensino parceiras .....	78

## LISTA DE TABELA

Tabela 1: Orçamento dos recursos humanos.....	72
Tabela 2:Orçamento dos recursos materiais.....	73
Tabela 3: Orçamento dos recursos digitais .....	74
Tabela 4: Orçamento do recurso físico .....	75

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA</b>	<b>16</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>20</b>
3.1	OBJETIVO GERAL	20
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
<b>4</b>	<b>TURISMO: HISTÓRIA, CONCEITO E RELAÇÃO COM OS MUSEUS</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>PANORAMA DA INCLUSÃO DAS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA</b>	<b>25</b>
<b>6</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>34</b>
6.1	DIAGNÓSTICO	37
6.1.1	VISITA IN LOCO AO MUSEU DO HOMEM DO NORDESTE	38
6.1.2	ENTREVISTAS	42
6.1.3	QUESTIONÁRIO	49
<b>7</b>	<b>DETALHAMENTO DA PROPOSTA</b>	<b>56</b>
<b>8</b>	<b>ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO</b>	<b>61</b>
8.1	IDENTIDADE VISUAL	61
8.2	PLANO DE DIVULGAÇÃO	62
•	<i>Mídias sociais</i>	62
<b>9</b>	<b>RECURSOS NECESSÁRIOS</b>	<b>68</b>
9.1	ORÇAMENTO	71
<b>10</b>	<b>FONTE DE RECURSOS</b>	<b>76</b>
<b>11</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>80</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>82</b>
	<b>APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM COORDENADORA DE AÇÕES EDUCATIVAS DO MUSEU DO HOMEM DO NORDESTE (MUHNE)</b>	<b>87</b>
	<b>APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM TRADUTOR E INTERPRETE DE LIBRAS</b>	<b>88</b>
	<b>APÊNDICE C – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM PESSOA CEGA E TÉCNICO REVISOR DE TEXTOS BRAILE</b>	<b>89</b>
	<b>APÊNDICE D – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM PESSOA SURDA E PROFESSOR DE LIBRAS</b>	<b>90</b>
	<b>APÊNDICE E – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM AUDIODESCRITORA</b>	<b>91</b>
	<b>APÊNDICE F – QUESTIONÁRIO</b>	<b>92</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O turismo como atividade econômica vem se desenvolvendo ao longo dos anos, passando por diversas transformações seja pela forma como foi estruturado, pelos meios de transportes e meios de hospedagens utilizados, ou até mesmo pelas diversas motivações e necessidades que levam as pessoas a se deslocarem do seu local habitual.

É inegável que o turismo, enquanto atividade econômica, tem um expressivo espaço na economia mundial, contribuindo com 10,4% do PIB global em 2019. Como também, é o setor responsável por 1 (um) em cada 4 (quatro) dos postos de trabalho criados no mundo, segundo dados do Conselho Mundial de Viagens e Turismo (WTTC, sigla em inglês).

Não se sabe ao certo onde ou quando a atividade começou a ser praticada, porém o que se sabe é que desde os tempos antigos as viagens já faziam parte das práticas humanas, sendo elas temporárias ou definitivas, como afirma Barretto (1996, p.44).

Entre as várias motivações que levam as pessoas a se deslocarem do seu entorno habitual para praticar o turismo está a cultural, abarcada pelo turismo cultural, atraídas por conhecer e se debruçar nas manifestações e práticas culturais de um povo, em uma dada localidade.

A partir disso, os museus surgem como importantes instituições de resguardo, fomento e transmissão do produto da cultura de diversas civilizações, permitindo a construção do conhecimento sobre o mundo a nossa volta ao longo dos anos, como afirma Morais (2009 apud GALVÃO, 2011), e que para isso ocorrer se faz necessário que os museus e os seus bens culturais estejam acessíveis aos diferentes públicos, como afirma o Artigo 35 da Lei nº 11.904/2009, que trata sobre o Estatuto dos Museus, sendo uma realidade em construção em nosso Estado.

Alguns avanços foram alcançados ao que diz respeito ao acesso dos diferentes públicos a prática do turismo e ao lazer, conseqüentemente a cultura, principalmente na legislação brasileira, como por exemplo a Lei 13.146, de 6 de julho de 2015, que “Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com deficiência)” (BRASIL, 2015, p.1), estando

em vigor desde janeiro de 2016, que trata sobre os direitos das pessoas com deficiência (PCD) no âmbito da vida, saúde, educação, moradia, trabalho, assistência social, acesso à cultura, ao esporte, ao turismo e ao lazer, ao transporte, acesso a comunicação, as tecnologias assistivas, entre outros, além da não discriminação e da igualdade perante a lei.

Em seus artigos 42 e 74, capítulo IX e capítulo III respectivamente, a referida lei trata sobre o “Direito à cultura, ao esporte, ao turismo e ao lazer”, sendo assegurado à pessoa com deficiência o acesso de forma acessível aos ambientes com importância cultural, estando os museus incluídos entre estes locais; assim como, no capítulo III, do artigo 74, trata sobre a acessibilidade no que diz respeito a assegurar o direito às tecnologias assistivas, isto é, equipamentos ou produtos que permitam a participação das pessoas com deficiência em alguma atividade, de forma a promover sua “autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social” (BRASIL, 2015, p.16).

Muito embora seja assegurado por lei o exercício do direito as atividades de lazer e ao turismo, de forma igualitária com as demais pessoas, o acesso a essas atividades não está ao alcance de todos os indivíduos da sociedade, visto que as pessoas com deficiência (PCD) e com mobilidade reduzida ainda encontram dificuldades para exercer tais atividades, os quais somam cerca de 23,90% da população total do Brasil com algum tipo de deficiência, segundo censo de 2010 (Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República (SDH/PR); Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência (SNPD), 2012, p.5).

A partir dessa perspectiva nos deparamos com a seguinte indagação: “Como podemos promover a inclusão das pessoas com deficiência nos ambientes museais?”.

Partindo desse pressuposto escolhemos o Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), localizado em Casa Forte, como local para desenvolvermos o projeto, tendo em vista que o mesmo é uma referência ao trazer aspectos da história e da cultura do povo nordestino, além de fazer uso de uma proposta de abordagem que leva em consideração a idade e as limitações do público visitante, como também, tem interesse em ampliar o atendimento para os diferentes públicos.

Sendo assim, nosso objetivo principal é desenvolver uma proposta de criação de um aplicativo acessível para o Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), voltado para atender as demandas comunicacionais das pessoas com deficiência visual e deficiência auditiva, público-alvo do projeto que irá se beneficiar diretamente, tendo em vista que o projeto é voltado para a acessibilidade comunicacional.

Sendo assim, alguns objetivos específicos precisam ser alcançados, tais como:

- Analisar as barreiras comunicacionais das pessoas com deficiências;
- Identificar os motivos da ausência das pessoas com deficiências nos ambientes museais;
- Criar um esboço de uma ferramenta (App) gratuita, fácil e acessível para a mediação dos visitantes no Museu do Homem do Nordeste.

Neste trabalho de conclusão utilizamos as seguintes metodologias para o desenvolvimento do projeto: Pesquisa bibliográfica em livros, artigos, leis, cartilhas e reportagens que remetem ao tema, buscando nos aprofundar na temática do projeto; Visitas *in loco* ao Museu do Homem do Nordeste, com o intuito de conhecermos o atrativo, observarmos o seu acervo, analisar sua estrutura, as condições de acessibilidade, o atendimento no local, o público frequentante e o que poderia ser feito para ampliar a visitação do espaço.

Além disso, realizamos entrevistas semiestruturadas, a partir de roteiros com perguntas pré-estabelecidas, com a coordenadora de Ações Educativas do MUHNE e com pessoas com deficiência e profissionais das áreas de comunicação, sendo a primeira de caráter exploratória acerca de aspectos concernentes ao Museu, e a segunda com o objetivo de ampliarmos nossos conhecimentos acerca da temática e os caminhos para sistematização do nosso projeto.

E por último, a aplicação de um questionário, com 8 (oito) perguntas, através do Google Forms, a qual foi publicada em nossas redes sociais e divulgada também por nossos entrevistados, com o intuito de avaliarmos o acesso ao público ao equipamento museal, os recursos de acessibilidade a serem inseridos, a aceitação por parte do público ao nosso projeto, entre outros aspectos.



## 2 JUSTIFICATIVA

Os museus, antes vistos como ambientes monótonos e estáticos passaram por diversas transformações ao longo dos anos, especialmente no que diz respeito ao processo de comunicação entre museu e visitante, tornando-se locais de entretenimento e de lazer.

Esses espaços têm a função de resguardar o produto da cultura de diversas civilizações para então transmiti-las ao público, permitindo a construção do conhecimento sobre o mundo a nossa volta ao longo dos anos, como confirma Moraes (2009 apud GALVÃO, 2011) ao afirmar que o museu é um local “legítimo de construção, exposição e reflexão do mundo, das relações entre os objetos e formas simbólicas, atribuindo significado comum e organizando relações sociais e simbólicas”.

Para que tal conhecimento seja construído é necessário que os museus e seus bens culturais estejam acessíveis aos diferentes públicos, como afirma o Artigo 35 da Lei nº 11.904/2009, que trata sobre o Estatuto dos Museus.

Ao realizarmos uma breve análise dos museus presentes em nosso Estado, podemos perceber que a acessibilidade para os diferentes públicos está longe de ser uma realidade presente nesses espaços, visto que são realizadas ações esporádicas e passageiras, o que confirma a afirmativa de Néstor García Canclini<sup>1</sup> (2004, p.96 apud COHEN; DUARTE, 2012):

(...) os bens reunidos por cada sociedade na história não pertencem realmente a todos, ainda que formalmente pareçam ser de todos e estar disponíveis ao uso de todos (CANCLINI, 2004, p.96 apud COHEN; DUARTE, 2012)

Diante disso, constata-se que o direito à cultura, ao turismo e ao lazer, assegurados pela Lei nº 13.146/2015 (Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência), em seu Artigo 42, está sendo negligenciado. Visto que os museus são um dos meios de difusão das diversas manifestações culturais e um dos elementos que constitui o turismo cultural e pedagógico.

O Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), localizado no Bairro de Casa Forte, na cidade do Recife, torna-se uma referência entre os demais museus, trazendo aspectos da história e cultura do povo nordestino, além de fazer uso de uma proposta de abordagem que leva em consideração a idade e

---

<sup>1</sup> Artigo “O patrimônio cultural e a construção imaginária da nação”.

as limitações do público visitante, dispondo de materiais que promovem a interação do público com o acervo.

Segundo informações da Fundação Joaquim Nabuco (2010, apud GALVÃO, 2011, p. 5) o museu é composto pelos acervos de três museus, com um total de 15.000 peças, estando ligado à Diretoria de Documentação da Fundação Joaquim Nabuco, tendo a missão de resguardar e difundir o patrimônio cultural da nossa região.

Em estudos realizados por Galvão (2011), a autora apresenta algumas informações acerca da acessibilidade do MUHNE, presentes em uma das falas da coordenadora de projetos educativos-culturais do Museu do Homem do Nordeste, ao informar que o museu dispõe de um plano de acessibilidade, que visa:

[...] o atendimento de forma mais simples, mais modesta, primeiramente aos deficientes visuais. [...] pretendemos oferecer um caderno em braile, além de legendas em braile para algumas peças. Teremos também alguns acervos que poderão ser sensorizados. Para que o acervo seja sensorizado, ele [o acervo do museu] tem que passar primeiro por uma equipe de curadores para identificar até que ponto e em quanto tempo uma peça pode ser sensorizada. Tem que ser uma peça resistente [...]. E possivelmente também para libras, mas estamos fazendo isso aos poucos (COORDENAÇÃO DE PROJETOS EDUCATIVO-CULTURAIS DO MUHNE, 2010 apud GALVÃO, 2011).

A autora ainda destaca que, mesmo que o museu não esteja plenamente acessível, tem o potencial para ser transformado em um espaço adaptado para pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida, desde que tais ações sejam implantadas e monitoradas.

A partir desta análise, o projeto “MUHNE ACESSÍVEL” surge com o propósito de promover o acesso à informação acerca do Museu do Homem do Nordeste e seu acervo por meio de um aplicativo, voltado para as pessoas com deficiência visual e auditiva, que representam 23,7% da população brasileira, segundo censo de 2010 (Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República (SDH/PR); Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência (SNPD), 2012, p.6).

A sigla “MUHNE” tem relação com o nome do Museu escolhido para este projeto, isto é, o Museu do Homem do Nordeste. Já a palavra “Acessível” vem do conceito de acessibilidade, apresentado pelo Decreto nº 5.296/2004 e pela ABNT NBR 9050:2004, que os define como o uso de serviços, meios físicos e

comunicacionais, de forma segura e independente, pelas pessoas com algum tipo de deficiência ou mobilidade reduzida (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2009, p.18).

Ressaltamos que este aplicativo poderá ser utilizado não apenas pelo público alvo deste projeto, como também, se estende aos diferentes públicos, isto é, pessoas com baixa visão, com daltonismo, com baixa escolaridade, com síndrome de down, com dislexia, entre outros.

Este projeto surgiu após algumas observações realizadas durante as visitas de campo do curso. Entre essas observações, está a escassez de recursos e profissionais presentes nos museus de Pernambuco, voltados a atender ao público alvo deste projeto.

A partir destas observações, vimos no MUHNE à possibilidade de implantação do nosso projeto, pois como já foi mencionado, o museu tem o interesse em abranger o atendimento para as pessoas com deficiência visual e auditiva.

Além disso, entendemos a urgente necessidade de serem implantados projetos e ações permanentes, que visem a integração dos diferentes públicos, assim como, a quebra de estigmas e preconceitos, como destaca COHEN et al (2012, p.151):

O convívio com pessoas com deficiência deve ser incentivado por todos como forma de fortalecer as trocas e atenuar as diferenças socioculturais. Não devemos tratá-las de forma diferente das outras. Precisamos ter em mente que a principal barreira, o preconceito, é construída por nós mesmos. Eliminando essa barreira, as outras ficam mais fáceis (COHEN et al, 2012, p.151).

Como também, sabemos o quanto é importante ter o conhecimento acerca da nossa história e dos demais contextos sociais, para a formação enquanto cidadãos.

Nesse contexto o Gestor de Turismo tem papel fundamental, sendo esse responsável por planejar e executar projetos voltados para o desenvolvimento e a fomentação do turismo em sua cidade e estado, seja na esfera pública ou privada, como destaca o Instituto Federal de Pernambuco (2015), ao tratar sobre a atuação do Gestor em Turismo:

(...) capaz de coordenar e acompanhar trabalhos técnicos, estudos, pesquisas e projetos dos setores turísticos em órgãos públicos ou iniciativa privada; (...) desenvolver ações no patrimônio nas suas distintas manifestações, potencializando e identificando cenários para

o desenvolvimento da atividade turística (INSTITUTO FEDERAL DE PERNAMBUCO, 2015).

Sendo assim, o profissional está habilitado para gerenciar e coordenar o projeto, promovendo também a participação conjunta com os demais setores e atores, isto é, a gestão do museu, equipe de acessibilidade, equipe de desenvolvimento do aplicativo, a equipe de museologia, apoiadores e parceiros, e as pessoas com deficiência visual e auditiva, público-alvo do projeto.

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GERAL**

Desenvolver uma proposta de aplicativo acessível para o Museu do Homem do Nordeste.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Analisar as barreiras comunicacionais das pessoas com deficiências;
- Identificar os motivos da ausência das pessoas com deficiências nos ambientes museais;
- Criar um esboço de uma ferramenta (App) gratuita, fácil e acessível para a mediação dos visitantes no Museu do Homem do Nordeste.

#### 4 TURISMO: HISTÓRIA, CONCEITO E RELAÇÃO COM OS MUSEUS

Ao longo do tempo a atividade turística passou por diversas transformações, seja pelas motivações, pelos meios de transportes e meios de hospedagens utilizados, até se tornar um dos setores mais importantes da economia atual.

Segundo dados do Conselho Mundial de Viagens e Turismo (WTTC, sigla em inglês), o turismo contribuiu com 10,4% do PIB Global em 2019. Além disso, o setor é responsável por 1 (um) em cada 4 (quatro) dos postos de trabalho criados no mundo<sup>2</sup>.

Ao que diz respeito as transformações dessa atividade, Barretto (1995, p. 45-57) traça um panorama sobre a evolução do turismo, trazendo vários acontecimentos que marcaram a história dessa atividade, os quais serão abordados nesse item.

Inicialmente, por volta dos séculos II a X d.C., houveram as peregrinações realizadas pelos palmeiros, cristãos, jacobitas e budistas, provocando o deslocamento de muitos fiéis aos lugares sagrados.

Já entre os séculos XVI e XVII, ocorreram as viagens particulares de aventura, realizadas por homens jovens ricos na companhia de seus professores particulares, com o intuito de prepara-los para assumir altos cargos e moldar o seu caráter. Nesse período também houveram melhorias nos meios de hospedagem e nos transportes, a exemplo do primeiro hotel, no Cairo (Egito), o surgimento dos spas para pessoas enfermas e com baixa aquisição financeira, que posteriormente passaram a ser usufruídos por camadas mais ricas da sociedade, e a invenção da belina, um tipo de meio de transporte mais rápido e confortável.

Após o período de Revolução Industrial e Reforma Protestante, o turismo passou a ser um complemento à educação, tendo como foco a cultura.

Por volta dos séculos XVIII e XIX, ocorreu a implementação de um transporte mais ágil para o serviço postal, com isso, passaram a levar

---

<sup>2</sup> World Tourism & Travel Council. Economic Impact Reports. Disponível em: <<https://wttc.org/Research/Economic-Impact/benchmark-reports/country-results>>. Acesso em 12 de abril de 2021.

passageiros, além disso, houve o surgimento de um turismo contemplativo, voltado para a contemplação da natureza, antes vista como algo a ser temida.

É nesse mesmo século (XIX) que surgem as viagens organizadas, utilizando a malha ferroviária da época para os deslocamentos, a exemplo, estão as primeiras viagens coletivas de Thomas Cook, inicialmente com 570 pessoas, que trouxe significativos avanços nos aspectos econômicos e sociais.

Entre século XIX e início do século XX, transformações no modo de vida, de trabalho e nos transportes permitiram que o turismo se transformasse em um fenômeno mundial cada vez mais crescente.

Já no período pós Segunda Guerra Mundial, o transporte marítimo deu lugar ao aéreo, sendo comercializado o primeiro pacote aéreo por volta de 1949, também surgiram as primeiras operadoras turísticas, por volta de 1960.

Com a expansão do turismo o número de agências de viagens aumentou, sendo estas responsáveis por grande parte da venda de passagens aéreas. Além disso, ocorrerem mudanças nos meios de hospedagens, passando a ser padronizados, deixando de lado o seu aspecto familiar que antes existia.

Na segunda metade do século XX, começam a ser criados os órgãos de regulamentação do turismo, tornando a atividade cada vez mais organizada.

No Brasil, a atividade turística ganha força após 1920, tendo o lazer como principal motivo, sendo o transporte aéreo mais utilizado, seguido do automóvel para pequenas distâncias.

Não se sabe ao certo quando ou por onde a atividade começou a ser praticada, porém sabe-se que desde os tempos remotos as viagens estavam presentes nas práticas humanas, sejam elas temporárias ou definitivas, como afirma Barretto (1996, p.44).

Para entendermos melhor o turismo se faz necessário, não só compreendermos a sua história, como também a sua definição, embora se tenha muitas discursões acerca desse tema.

As definições do turismo são diversas, visto que é uma atividade ampla e complexa, sendo moldada com o passar do tempo e estudada por diversos autores. Entre as definições mais utilizadas está a da WOT (*World Tourism Organization*), que o define como: “atividade de pessoas que saem e permanecem fora de seu ambiente natural por não mais de que um ano

consecutivo por motivos de lazer ou outros propósitos” (WOT, apud Brasil, 2006, p.2).

De la Torre (1992, p.19 apud Moesch, 2005, p. 8) ainda completa essa definição ao trazer o turismo como sendo:

Um fenômeno social que consiste no deslocamento voluntário e temporário de indivíduos ou grupos de pessoas que, fundamentalmente por motivos de recreação, descanso, cultura, ou saúde, saem do seu local de residência habitual para outro, no qual não exercem nenhuma atividade lucrativa nem remunerada, gerando múltiplas inter-relações de importância social, econômica e cultural. (De la Torre, 1992, p.19 apud Moesch, 2005, p. 8).

A partir dessas definições podemos afirmar que a atividade turística consiste de alguns elementos fundamentais, os quais são: o deslocamento (saindo do seu lugar de residência), o tempo de permanência (inferior a um ano), o motivo (não sendo para atividade laboral ou lucrativa) e as diferentes relações geradas (contato com os moradores locais, com a cultura e o consumo de bens e serviços no local visitado).

Segundo dados do IBGE em parceria com o Ministério do Turismo (BRASIL, 2019)<sup>3</sup>, ao analisar as viagens realizadas para dentro do país (96,1%), constatou-se que 86,5% foram por motivo pessoal e desses, cerca de 31,5% foram motivadas pelo lazer. Das viagens de lazer, constatou-se que 27,2% tiveram como motivo a cultural, ficando atrás apenas do turismo de sol e praia com 34,2%.

A partir destes dados observa-se que a cultura tem sido um fator determinante em boa parte das viagens domésticas brasileiras, o que não é de se estranhar que cada vez mais os turistas busquem praticar o turismo cultural.

Frente a essas mudanças, os museus surgem como importantes atrativos turísticos, sendo a porta de entrada para a imersão dos turistas na cultura local. Visto que, essas instituições são responsáveis por resguardar, preservar, difundir e trabalhar a valorização e o respeito ao nosso patrimônio, por meio da sensibilização e da conscientização, como destaca o Instituto Brasileiro de Museus (2014, p.15).

---

<sup>3</sup> Pesquisa realizada no terceiro trimestre de 2019, com o intuito de analisar as características das viagens realizadas pelos brasileiros. Foram analisadas 72,5 milhões de domicílios no Brasil, onde ocorrerão pelo menos uma viagem em 21,8% deles.



Para se entender melhor essa relação, precisamos compreender a definição de museus. O que segundo a lei nº11.904, de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museus, o defini como:

(...) instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento (BRASIL, 2009).

Partindo dessa definição é possível afirmar que os museus assumem diversos papéis importantes dentro da sociedade e no contexto aos quais estão inseridos, sendo uma instituição ativa dentro dela.

Isto é, os museus realizam a preservação e a difusão da nossa cultura; são fontes de estudos e de análises das transformações ocorridas dentro da sociedade e de suas relações com as demais; são espaços de discussão e trocas de conhecimento; podem trazer melhorias à qualidade de vida das pessoas; e têm o papel de comunicar e conscientizar as pessoas acerca do nosso patrimônio, trazendo a valorização e a conservação dos bens culturais.

## 5 PANORAMA DA INCLUSÃO DAS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

A inclusão em seu processo social pode ser considerada como um acontecimento recente, tendo suas primeiras tentativas datadas no final da década de 80. Antes das primeiras ações de inclusão social serem colocadas em prática, as pessoas com deficiência tiveram que enfrentar, e ainda enfrentam, diversas barreiras na luta por sua inserção no meio social. A exclusão foi uma delas, sendo consideradas por vários séculos como inválidas para exercer ou realizar qualquer tipo de atividade, conseqüentemente, não tinham direitos, acesso à educação, ao lazer, ao trabalho e eram alvos de preconceitos (SASSAKI, 2006).

Muitas dessas pessoas eram colocadas em “instituições de caridade, junto com doentes e idosos” (Sasaki, 1997, p.1 apud Sasaki, 2006, p.30) e com o passar dos anos, em instituições especializadas, as quais eram divididas de acordo com suas deficiências e necessidades (SASSAKI, 2006, p.30).

Não obstante destes acontecimentos, no final da década de 60, movimentos de integração começaram a ganhar força, promovendo a integração das pessoas com deficiência em vários espaços da sociedade, entre eles espaços de educação, trabalho e lazer, sustentando a ideia de levá-los a ter experiências de vida o mais próximo das que eram submetidas o restante da sociedade. Os ideais integracionistas ganharam força por volta da década de 80, com as “lutas pelos direitos das pessoas com deficiência” (SASSAKI, 2006, p.33).

Ao passar dos anos, foi sendo observado que o processo de integração não conseguiria transpor a barreira do preconceito e da participação das pessoas com deficiência de forma mais igualitária na sociedade, visto que tal prática exige o esforço destas pessoas de se adequarem aos padrões estabelecidos, enquanto que a sociedade em si tem pouca ou nenhuma participação nesse processo. Isto se reflete nas três formas de integração social submetidas às pessoas com deficiência, as quais foram elencadas por Sasaki (2006, p.33), podendo ser resumidas em:

- a) Quando as pessoas se adéquam aos espaços sociais sem ser preciso realizar qualquer mudança;

- b) quando os espaços ou meios precisam sofrer alguma modificação específica;
- c) ou quando as pessoas com deficiência são inseridas nos espaços sociais, mas de forma segregada.

Segundo Sasaki (2006, p.41), entre o final do século XX e início do século XXI vem sendo observado a transição do processo social de integração para a inclusão, embora ambos sejam praticados até o presente momento.

A inclusão, como processo social, pode ser definida como:

O processo pelo qual a sociedade se adapta para poder incluir, em seus sistemas sociais gerais, pessoas com necessidades especiais e, simultaneamente, estas se preparam para assumir papéis na sociedade (SASSAKI, 2006, p.39).

A partir deste conceito, pode ser observado que o processo de inclusão social, diferente do processo de integração, ocorre na prática quando há o envolvimento da sociedade e das próprias pessoas com deficiências, de forma a trabalharem em conjunto na resolução de problemas e na busca por soluções, que promovam a plena inserção dessas pessoas nas diversas práticas sociais, seja na educação, no trabalho, na saúde, na prática do lazer, na cultura, na garantia de seus direitos, entres outros.

Podemos inferir que são visíveis os avanços que vem acontecendo nas várias esferas da sociedade, isto é, na educação, no trabalho, no lazer, nos esportes, no turismo, entre outros, mostrando que o trabalho em conjunto entre os órgãos governamentais, a sociedade, as organizações não governamentais, os familiares e as próprias pessoas com deficiência tem contribuído significativamente para a inclusão deste público, porém ainda há muito o que ser feito, particularmente, no que diz respeito às barreiras atitudinais, uma vez que a legislação é bastante ampla.

Como exemplo desses avanços, disposto na legislação brasileira, podemos citar a Lei 13.146, de 6 de julho de 2015, que “Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com deficiência)” (BRASIL, 2015, p.1), estando em vigor desde janeiro de 2016.

Esta lei trata sobre os direitos das pessoas com deficiência (PCD) no âmbito da vida, saúde, educação, moradia, trabalho, assistência social, acesso à cultura, ao esporte, ao turismo e ao lazer, ao transporte, acesso a

comunicação, as tecnologias assistivas, entre outros, além da não discriminação e da igualdade perante a lei.

No Artigo 8, do capítulo II, da referida Lei constatamos que para assegurar e garantir o cumprimento dos direitos já mencionados, é necessário o trabalho em conjunto “do Estado, da sociedade e da família” (BRASIL, 2015, p.3), reforçando o ideal de inclusão social.

Ainda, na Lei mencionada acima, em seu Artigo 42, no Capítulo IX, que trata sobre o “Direito à cultura, ao esporte, ao turismo e ao lazer”, é assegurado à pessoa com deficiência o acesso de forma acessível aos ambientes com importância cultural, estando os museus incluídos entre estes locais. Assim como também, no mesmo artigo, em seu segundo parágrafo, o poder público é colocado como responsável por “adotar soluções destinadas à eliminação, à redução ou à superação de barreiras para a promoção do acesso a todo patrimônio cultural” e a participação deste público em “atividades culturais” (BRASIL, 2015, p.11).

Já no Artigo 74, no capítulo III, que remete a acessibilidade, assegura o direito às tecnologias assistivas, isto é, equipamentos ou produtos que permitam a participação das pessoas com deficiência em alguma atividade, de forma a promover sua “autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social” (BRASIL, 2015, p.16).

Embora o direito ao lazer e ao turismo de forma a ser exercido igualmente com as demais pessoas seja assegurado por lei, o acesso a essas atividades não está ao alcance de todos os indivíduos da sociedade, visto que as pessoas com deficiência (PCD) e com mobilidade reduzida ainda encontram dificuldades para exercer tais atividades.

Essa exclusão na prática do turismo é reforçada pelo Ministério do Turismo (MTur), ao afirmar que:

Pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida encontram diferentes restrições para consumirem produtos turísticos, seja por ausência de acesso às instalações turísticas (de serviços e de lazer), seja pela inabilidade ou incapacidade no atendimento preferencial e personalizado para as diferentes tipologias que estes segmentos apresentam (BRASIL, 2009, p.10).

A partir dessa afirmativa podemos observar que entre as principais causas da exclusão social das pessoas com deficiência (PCD) e com mobilidade reduzida no turismo, estão à falta de acessibilidade nos espaços e equipamentos

turísticos, e o despreparo e/ ou a falta de informações sobre como atender de forma eficaz esse público.

Diante da atual situação a qual se encontra o turismo, e sendo este uma atividade cada vez mais crescente em nosso país, identificamos a urgência em ser realizadas ações e projetos para a promoção da inclusão desse público, levando em consideração os atuais paradigmas do conceito, o qual traz a afirmativa de que: “os sistemas de lazer, esporte e turismo devem adaptar-se as necessidades e possibilidades das pessoas de tal forma que elas possam participar juntamente com as pessoas em geral” (SASSAKI, 2010, p.106 apud QUEIROZ et al., 2019, p.2).

Em relação a esse quadro, o Ministério do Turismo (MTur) assume a responsabilidade de disseminar e orientar os setores ligados, direta e indiretamente, ao turismo sobre “os conceitos, normas e legislação referentes à inclusão e acessibilidade” (BRASIL, 2009, p. 26), com isto, se torna um dos principais incentivadores do turismo acessível no Brasil.

Segundo a Cartilha “Turismo Acessível: Introdução a uma viagem de inclusão” (2009), lançado pelo MTur, o turismo acessível pode ser definido como “termo técnico para definir a ‘possibilidade e condição do portador de deficiência alcançar e utilizar, com segurança e autonomia, edificações e equipamentos de interesse turístico’” (BRASIL, 2009, p.27, grifos do autor).

Visando atender as necessidades das pessoas com deficiência e com mobilidade reduzida no turismo, o Ministério do Turismo além de orientar e disseminar informações vem trabalhando dentro da perspectiva do turismo social, buscando apoiar:

Projetos que visem à acessibilidade urbana, à adaptação de atividades turísticas e à sensibilização e disseminação de orientações acerca da acessibilidade nos mais diversos setores ligados [...] à atividade turística (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2015).

Entre as iniciativas promovidas pelo Governo Federal, por meio do MTur, está o “Programa Turismo Acessível”, que busca realizar ações com o objetivo de promover a inclusão social e a participação das pessoas com deficiência e com mobilidade reduzida no turismo, de forma segura e autônoma (BRASIL, 2014, p.10).

A referida cartilha, em sua justificativa, apresenta o panorama dos marcos legais acerca da acessibilidade e da inclusão das pessoas com deficiência (PCD)

e com mobilidade reduzida, destacando a crescente importância desses temas em nosso país (BRASIL, 2014).

Entre esses marcos legais está a Constituição Federal de 1988, que traz em seu segundo parágrafo, nos Artigos 227 e 244, a preocupação em construir e/ ou adaptar os edifícios e transportes de uso coletivos de forma a torná-los acessíveis para as PCD e com mobilidade reduzida.

Destaca também o Decreto Legislativo nº186/2008, sendo promulgado pelo Decreto nº 6.949/2009, que ratifica sob emenda constitucional a “Convenção da ONU sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência” (BRASIL, 2014, p.13), assumindo o compromisso de:

[...] garantir que pessoas com deficiência tenham as mesmas oportunidades de desfrutar de atividades recreativas que têm os outros cidadãos. Isto envolve a possibilidade de frequentar restaurantes, cinemas, teatros, bibliotecas etc., assim como locais de lazer, estádios esportivos, hotéis, praias e outros lugares de recreação. Os países membros devem tomar a iniciativa removendo todos os obstáculos neste sentido. As autoridades de turismo, as agências de viagens, organizações voluntárias e outras envolvidas na organização de atividades recreativas ou oportunidades de viagem devem oferecer serviços a todos e não discriminar as pessoas com deficiência (ONU, 1982 apud BRASIL, 2014, p.13).

Ainda no âmbito do turismo, a cartilha traz a Lei Geral do Turismo – Lei nº11.771/2008, em seu Artigo 5º, que aborda sobre a promoção do acesso as práticas do turismo no Brasil e da inclusão do social por meio da atividade; e o Artigo 6º, em seu inciso V, que trata sobre a elaboração e aprovação do Plano nacional do Turismo, buscando a inclusão das pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida como consumidores do produto turístico.

Além dos marcos legais já mencionados, a cartilha do “Programa Turismo Acessível” (BRASIL, 2014), destaca algumas ações que vem acontecendo com o intuito de promover a inclusão social das pessoas com deficiência, a exemplo, está:

- a) O Plano Nacional do Turismo 2007-2010 – Uma Viagem de Inclusão, que tem entre seus objetos apoiar a adaptação dos espaços e equipamentos turísticos de forma a torná-los acessíveis as pessoas com deficiência;
- b) o Plano Nacional de Turismo 2013–2016 – O Turismo fazendo muito mais pelo Brasil, buscando a ampliação e diversificação da oferta turística a outros grupos de consumidores, por meio de “estudos e

pesquisas acerca da oferta e da demanda turística segmentada, especialmente os idosos, os jovens, as pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.” (BRASIL, 2014, p.14);

- c) o Plano Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência – Plano Viver sem Limite, por meio do Decreto nº 7.612/2011, voltado a promover “ações e programas que garantam a participação das pessoas com deficiência nos atrativos turísticos, de forma segura e autônoma” (QUEIROZ et al., 2019, p.7);
- d) e o Plano Plurianual (PPA) 2012–2015 – Plano Mais Brasil, planejamento do Governo Federal que traz entre os seus programas o de Promoção dos Direitos de Pessoas com Deficiência, voltado a assegurar os direitos da pessoa com deficiência, por meio de ações que promovam a acessibilidade e a igualdade de oportunidade (BRASIL, 2014, p.14).

Merece destaque também a participação do Ministério do Turismo no Conselho Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência – CONADE, que tem como função o acompanhamento e a avaliação das políticas nacionais voltadas à inclusão das pessoas com deficiência nos diversos setores, entre eles a cultura, o turismo e o lazer (BRASIL, 2014, p.15).

Além das ações mencionadas anteriormente, o MTur através do “Programa Turismo Acessível”, lançou no ano de 2014 o “Guia Turismo Acessível” (QUEIROZ et al., 2019, p.9). Essa ferramenta permite que turistas, com ou sem deficiência, realizem avaliações dos estabelecimentos levam em consideração o nível de acessibilidade, como também, permite que os pontos turísticos sejam consultados. Isso só acontece porque o site, onde são realizadas as consultas e avaliações, é totalmente acessível para as pessoas com deficiência, isto é, para as pessoas com deficiência visual, auditiva, física e intelectual, além do conteúdo estar disponível para o inglês e o espanhol.

Já em 2016, com a eminência dos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos que aconteceriam no Rio de Janeiro, o MTur disponibilizou a versão do Guia em aplicativo, com o objetivo de atender as necessidades dos turistas que estavam vindo ao Brasil, como destaca o Ministério do Turismo (2016, s.p. apud Queiroz et al., 2019, p.9):

De olho nas necessidades dos turistas que vieram ao país para os Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016, em maio o Ministério do Turismo disponibilizou uma versão do Guia Turismo Acessível em aplicativo para smartphones. Com versões em português, inglês e espanhol, o aplicativo facilita o acesso às informações de estabelecimentos turísticos conforme o nível de acessibilidade. A ferramenta está disponível para download nas plataformas iOS, Android ou Windows Phone (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2016, s.p. apud QUEIROZ et al., 2019, p.9).

Apesar dos esforços do governo em divulgar informações, promover e realizar ações de sensibilização sobre o turismo acessível, voltadas à iniciativa privada e a sociedade como um todo, as pessoas com deficiência ainda não são vistas como potenciais consumidores, levando a iniciativa privada a realizar somente aquilo que a lei as obriga, sob aplicação de multas e outras sanções caso ocorra o descumprimento da lei, como informa Duarte et al. (2015, p.551):

[...] a iniciativa privada ainda não visualiza o público de PCD como potencial consumidor de serviços turísticos e percebe-se pouco esforço na criação de mecanismos de pesquisa para conhecer melhor esse público, tais fatos levam a crer que haja possibilidade de demora na adequação da oferta turística para atender a esse público. Outro ponto a destacar é que os empresários demonstraram agir apenas mediante incentivos negativos, como aplicação de multas e sanções e cumprem estritamente o que a lei ordena em termos de acessibilidade e adaptações (DUARTE et al., 2015, p.551).

Em Pernambuco, assuntos relacionados à acessibilidade das pessoas com deficiência vêm ganhando espaço, mesmo que as ações estejam sendo implementadas aos poucos.

Alguns atrativos como o Paço do Frevo, Marco Zero e o Centro de Artesanato de Pernambuco já receberam adaptações voltadas aos diferentes públicos, o que demonstra tal preocupação com inclusão das pessoas com deficiência aos espaços culturais, podendo ser confirmado pelo discurso do ex Secretário de Turismo, Esporte e Lazer de Pernambuco, Felipe Carreiras em sua fala:

Qualquer destino ou equipamento turístico que deseje se tornar referência e atrair cada dia mais visitantes devem estar atentos à acessibilidade. A inclusão já deixou de ser necessária para se tornar pré-requisito. Este é um caminho sem volta. O destino que não se modernizar neste aspecto estará perdendo grandes oportunidades (GURGEL, 2016, s.p apud QUEIROZ et al., 2019, p. 12).

Neste discurso podemos observar que os empreendimentos e os atrativos turísticos que não se adequaram às necessidades das pessoas com deficiência deixaram de atender um público consumidor que tem buscado cada vez mais por recursos turísticos que atendam suas necessidades. Em contrapartida



Duarte et. al. (2015, p. 542 apud Queiroz et al., 2019, p.8) afirma que os empreendimentos que adaptaram suas instalações e os tornaram acessíveis passaram a ter uma procura maior por esse público.

Outras iniciativas merecem destaque em Pernambuco, a saber, a criação da Comissão Permanente de Acessibilidade (CPA) em 2003, na cidade do Recife, criada com o objetivo de “promover a acessibilidade nas edificações, vias públicas, meios de transportes e outros” (QUEIROZ et al., 2019, p. 10), a implantação da Lei nº17.199/06 que trata sobre a “Política Municipal de Inclusão da Pessoa com Deficiência” (LEIS MUNICIPAIS, 2009), e a criação, por meio da Lei nº17.247/06, do Conselho Municipal de Defesa dos Direitos das Pessoas com Deficiência do Recife (COMUD), responsável por defender os direitos dessas pessoas e pelo acompanhamento das políticas municipais para a inclusão social desse público (QUEIROZ et al., 2019, p. 10).

Segundo os princípios da inclusão, citado por Sasaki (2010, p. 106 apud QUEIROZ et al., 2019, p.11), ao afirmar que:

[...] pelo paradigma da inclusão, são os sistemas de lazer, esporte e turismo que devem adaptar-se às necessidades e possibilidades das pessoas de tal forma que elas possam participar juntamente com as pessoas em geral. Fica claro que o importante não é o direito em si, seja para o lazer, para o esporte ou para o turismo. O importante, na inclusão, é que esse direito seja usufruído pelas pessoas com deficiência sem serem separadas das outras pessoas (SASSAKI, 2010, p. 106 apud QUEIROZ et al., 2019, p.11).

Podemos citar o projeto “Praia Sem Barreiras” como exemplo na promoção da inclusão social das pessoas com deficiência e com mobilidade reduzida no turismo. Esse projeto, lançado em março de 2013, desenvolvido pela Empresa de Turismo de Pernambuco (EMPETUR) em parceria com a Prefeitura do Recife e o Centro Universitário Maurício de Nassau, tem sido realizado nas praias de Boa Viagem, Candeias, Fernando de Noronha, Porto de Galinhas e Tamandaré, e tem como objetivo promover o acesso ao lazer desse público junto com as demais pessoas, oferecendo banho de mar por meio da utilização de cadeiras anfíbias, além da presença de monitores, rampas de acesso e esteiras pela areia, facilitando o acesso de cadeirantes, idosos e outras pessoas com deficiência (QUEIROZ et al., 2019, p. 10; PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE, s.d.)

Segundo o Diário de Pernambuco (2018), a Secretaria de Turismo, Esporte e Lazer de Pernambuco estuda implantar o projeto em lagoas e

cachoeiras, sendo a Zona da Mata Norte o local escolhido para a implantação do projeto. Além desse ponto na Zona da Mata Norte, pretendem colocar outro ponto de atendimento no litoral sul do estado.

## 6 METODOLOGIA

Com o objetivo de conhecermos e explorarmos os aspectos que envolvem a temática de nosso projeto, como também desenvolver uma ferramenta que seja atrativa e que traga benefícios as pessoas com deficiência, em especial as pessoas com deficiência visual e as pessoas com deficiência auditiva, sendo essas as que se beneficiariam diretamente com um projeto de acessibilidade comunicacional, realizamos uma pesquisa exploratória, sendo definida por Bertucci (2008, p. 48) como:

(...) aquelas que tratam determinados problemas de pesquisa de forma quase pioneira, buscando descrever determinadas situações, estabelecer relações entre variáveis, ou definir problemas de pesquisa a serem continuados por outros pesquisadores (BERTUCCI, 2008, p. 48).

A partir disso, o primeiro passo foi a realização de pesquisa bibliográfica e documental em livros, artigos, leis, cartilhas e reportagens que remetem ao tema, entre eles: Lei nº 13.146/2015 - Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência); Lei nº 17.199/2006 - Institui no Âmbito da Cidade do Recife a Política Municipal de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Leis Municipais); Lei nº 11.904/2009 - Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências; Turismo Acessível: Introdução a uma Viagem de Inclusão - Ministério do Turismo; Acessibilidade a Museus: Cadernos Museológicos - MinC/Ibram; A relação museu-visitante: o caso do Museu do Homem do Nordeste (Anais do XXVI Simpósio Nacional de História); Cartilha Programa Turismo Acessível - Ministério do Turismo; Turismo acessível no Brasil: um estudo exploratório sobre as políticas públicas e o processo de inclusão das pessoas com deficiência (Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo - RBTUR Turismo Acessível Ministério do Turismo; Roteiro Cultural Recife Inclusivo (Revista Querubim); Inclusão: Construindo uma Sociedade para Todos (WVA); entre outros, os quais realizamos a leitura e o fichamento.

O segundo passo foram as visitas *in loco* ao Museu do Homem do Nordeste, sendo realizadas nos meses de maio e junho de 2018, com o intuito de conhecermos o atrativo, observarmos o seu acervo, analisar sua estrutura, as condições de acessibilidade do museu, o atendimento no local, o público frequentante e o que podemos oferecer para que o espaço amplie seu público

visitante. Além disso, os espaços do museu foram fotografados utilizando um aparelho de celular Moto G 2º Geração, com câmera de 8 MP, para registrarmos as visitas ao local.

O terceiro passo foi a realização de entrevistas semiestruturadas (APÊNDICES A,B,C,D e E) a partir de roteiros com perguntas pré-estabelecidas, havendo a necessidade de incluir novas indagações ao decorrer das entrevistas. Esse tipo de entrevista, segundo Bertucci (2008, p. 63), permite ao pesquisador a “flexibilidade para introduzir, alterar ou eliminar questões, de acordo com a necessidade da pesquisa, identificadas ao longo da entrevista”.

Nessa terceira etapa foram entrevistados a coordenadora de Ações Educativas do Museu do Homem do Nordeste (APÊNDICE A), Edna Maria da Silva, em junho de 2018, sendo essa entrevista de caráter exploratória com o objetivo de analisarmos os recursos de acessibilidade que o museu oferece ao público, assim como, realizamos entrevistas com pessoas com deficiência e profissionais que trabalham diretamente com esse público, sendo esses: 1 (um) tradutor e interprete de Libras (APÊNDICE B) e 1 (uma) pessoa cega e técnico revisor de textos braile (APÊNDICE C), ambos entrevistados no mês de julho de 2019; e 1 (um) pessoa surda com formação em Letras/ Libras (APÊNDICE D) e 1 (uma) audiodescritora (APÊNDICE E), entrevistados em agosto e outubro de 2019, respectivamente.

Reiteramos que as duas primeiras entrevistas foram realizadas com intuito de avaliarmos a melhor forma de trazermos os recursos comunicacionais no aplicativo, a utilização do recurso de coleta de dados (Google Forms) pelo público alvo e adesão desse público as redes sociais, meios pelos quais utilizamos para divulgação do questionário. Após as primeiras entrevistas, vimos a necessidade de ouvirmos outros profissionais da área da comunicação, com o objetivo de ampliar nossos conhecimentos acerca dos recursos de acessibilidade comunicacional que poderíamos implementar em nosso projeto, como também, avaliarmos o acesso das pessoas com deficiência aos equipamentos museais e aos recursos comunicacionais que esses espaços fazem uso, a viabilidade do acesso ao aplicativo por meio de um QR Code e os objetivos já elencados nas primeiras entrevistas.

Para análise das entrevistas foi utilizada a técnica de Análise de Conteúdo, definida por Bardin (1977, p.38 apud FRANCO, 2003, p.20) como “um

conjunto de técnicas de análises de comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens”, tendo como finalidade a produção de inferências, realizadas a partir da comparação dos dados.

O quarto passo dessa pesquisa se deu pela elaboração e aplicação de questionário, com o intuito de auxiliar na escolha dos recursos de acessibilidade e na melhor forma de trazeremos esse aplicativo, de modo que o público alvo utilize-o facilmente e que este venha beneficiá-lo, assim como avaliar a aceitação desse projeto pelos mesmos, como confirma Gil (2010, p. 121) ao afirmar que essa técnica tem como objetivo a obtenção de informações referentes aos “interesses, expectativas e aspirações” do respondente.

Visto que o acesso a um número significativo de pessoas com deficiência em nosso círculo social seria difícil, utilizamos a metodologia *snowball sampling*, isto é, “amostragem em bola de neve” (VINUTO, 2014, p.203), para aplicação do questionário.

Segundo Vinuto (2014), esse tipo de amostragem é utilizado quando os grupos de estudo são de difícil acesso, seja por estarem espalhadas em uma grande área, por possuírem poucos membros ou estarem reclusas.

Ainda segundo Vinuto (2014), a amostragem em bola de neve utiliza “cadeias de referências” com o objetivo de encontrar dentro da população em geral, as pessoas que são necessárias para a realização da pesquisa. A partir disso, algumas pessoas indicam outros indivíduos que estão dentro de seu círculo social, de forma que estes atendam as características da pesquisa, fazendo com que a amostragem cresça a partir das indicações de novos contatos.

Com base nessa metodologia, formulamos o questionário através do Google Forms e publicamos em nossas redes sociais entre os dias 16 de setembro de 2019 e 28 de setembro de 2019, assim como solicitamos aos nossos contatos que também divulgassem o questionário em suas redes sociais, com o objetivo de alcançar as pessoas com deficiência, seus familiares e/ou amigos, e os profissionais que trabalham com a comunicação desse público, tais como: interprete e tradutores de libras, audiodescritores, revisor e transcritor braile, entre outros.

Ressaltamos que antes de publicarmos o questionário nas redes sociais, solicitamos aos nossos contatos que respondessem ao mesmo como aconselha Bertucci (2008, p. 71) ao informar que esse pré-teste tem como objetivo:

Auxiliar o pesquisador a identificar problemas relativos à formulação das questões no tipo de linguagem, nível de compreensão do respondente, ambiguidade da pergunta, excessos, faltas, infinitas possibilidades de interpretação e outros problemas inimagináveis (BERTUCCI, 2008, p. 71).

A partir disso, avaliaríamos a utilização do instrumento de coleta de dados escolhido (Google Forms) e a formulação das perguntas, de forma a realizarmos qualquer modificação que julgasse ser necessária, antes da publicação, e obtermos o melhor aproveitamento na coleta de dados.

## 6.1 DIAGNÓSTICO

O Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), local escolhido para sediar o projeto “MUHNE ACESSÍVEL”, passou por reformas em 2003, recebendo recursos da Financiadora de Estudos e Projetos (Finep), da Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ) e incentivos da Lei Rouanet, sendo reaberto em dezembro de 2008 (BRAYNER, 2009, p. 129-130). O projeto de revitalização do museu contou com reformas estruturais, tais como:

Troca do piso do circuito expositivo, a reconstrução estrutural do telhado, a criação de uma loja/café e de uma oficina de conservação preventiva de acervos, a reforma do seu Setor Educativo e do seu auditório com 208 lugares, a criação de uma oficina de conservação preventiva de acervos e, principalmente, a execução do seu novo projeto museográfico, elaborado pela arquiteta pernambucana Janete Costa, incluindo projetos luminotécnicos, que utiliza tecnologia de fibra ótica, de sonorização e audiovisual, de automação e de segurança. (BRAYNER, 2009, p.130).

Além das reformas estruturais, o museu recebeu um novo projeto musicológico de exposição, intitulado de “Nordeste: territórios plurais, culturais e direitos coletivos”. Segundo Brayner (2009, p. 130) esse projeto foi implantado com o objetivo de “preencher lacunas existentes no acervo, ampliar geograficamente o espaço e atualizar sua representação museológica”, recebendo cerca de 210 peças e 44 fotografias dos estados que compõe a região nordeste.

Em 2016, recebeu novos reparos em sua estrutura e alguns ajustes em sua exposição, tais como: concertos das infiltrações, retirada de algumas

vitruines, reformulação dos textos e acréscimo de algumas peças a exposição (G1, 2017). Após três meses fechado para essas reformas foi reaberto em março de 2017.

### 6.1.1 VISITA IN LOCO AO MUSEU DO HOMEM DO NORDESTE

Em visita ao museu nos meses de maio e junho de 2018, foram observadas questões que dizem respeito à acessibilidade em ambientes museais, tais como: aspectos estruturais, comunicacionais e a exposição presente no museu.

Entre estas observações, realizadas no Museu do Homem do Nordeste, constatamos alguns pontos positivos e outros negativos que precisam ser melhorados.

Em relação aos aspectos positivos, observamos que o balcão de recepção encontra-se rebaixado, permitindo o contato do cadeirante com o recepcionista; o museu possui uma porta de entrada com sensor de presença e uma rampa, facilitando o acesso à pessoa com deficiência visual, cadeirantes e os demais visitantes; a área de circulação entre as peças em exposição é larga, permitindo a livre circulação das pessoas (Figura 1); o mobiliário onde se encontram as peças em exposição possui uma altura adequada, facilitando à visualização dos elementos que compõe as peças (Figura 2); em uma das salas de exposição há um piso elevado com acesso por meio de uma rampa.

Contudo, entre os aspectos negativos que necessitam de melhorias, destacamos a falta de materiais informativos em Braille (Figura 3); não há indicação de que o museu é acessível para pessoas com algum tipo de deficiência ou mobilidade reduzida; os sanitários não possuem placas em Braille para identificar se o banheiro é feminino ou masculino, embora seja acessível para cadeirantes (Figura 4); o museu não dispõe de piso tátil em sua parte interna e externa, dificultando a circulação das pessoas com deficiência visual (Figura 5 e 6); em todas as salas de exposições foram colocados textos em português sem nenhuma tradução para a Libras, dificultando a compreensão por parte das pessoas com deficiência auditiva, visto que nem todas têm o português como primeira língua (Figura 7); embora o museu disponha de materiais para serem tateados, não recebemos nenhuma informação sobre este recurso, como

também, observamos que os recepcionistas não receberam instruções quanto ao atendimento as pessoas surdas, visto que foi constatado que não possuem conhecimento da Língua Brasileira de Sinais; o museu não dispõe dos recursos de audiodescrição e janela em libras nos vídeos e imagens presentes na exposição, como também, não fornece Legenda para Surdos e Ensurdidos (LSE).

Figura 1 — Área de circulação entre as peças em exposição



Fonte: o autor (2018)

Figura 2 — Peças colocadas sobre mobiliário em altura adequada



Fonte: o autor (2018)



Figura 3 — Folder com informações do Museu do Homem do Nordeste em português



Fonte: o autor (2018)

Figura 4 — Banheiros acessíveis para cadeirantes, sem indicação em Braille



Fonte: o autor (2018)

Figura 5 — Parte externa do museu sem piso tátil



Fonte: o autor (2018)

Figura 6 — Parte interna do museu sem piso tátil



Fonte: o autor (2018)

Figura 7— Textos apenas em português, sem tradução para outras línguas



Fonte: o autor (2018)

Para melhor compreensão, construímos um quadro síntese com os pontos positivos e negativos acerca da acessibilidade do Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), vistos anteriormente, que estão descritos no quadro abaixo:

Quadro 1 — Quadro Síntese: Acessibilidade Geral do MUHNE

<b>PONTOS POSITIVOS</b>	Balcão de recepção acessível
	Porta de entrada com sensor de presença
	Rampa de acesso
	Área de circulação larga entre as peças

	<b>Mobiliário rebaixados com as peças</b>
	<b>Banheiros acessíveis para cadeirantes</b>
	<b>Piso elevado com rampa em uma das salas de exposição</b>
<b>PONTOS NEGATIVOS (A SEREM MELHORADOS)</b>	<b>Não há material informativo em Braille</b>
	<b>Sem indicação de que o museu é acessível</b>
	<b>Banheiros sem placas em Braille</b>
	<b>Sem piso tátil na parte interna e externa</b>
	<b>Textos da exposição apenas em português</b>
	<b>Recepcionistas sem treinamento para atender as pessoas com deficiência visual e auditiva</b>
	<b>Disponibilidade de peças a serem tateadas, porém não é informado na recepção</b>
	<b>Sem recursos de audiodescrição, janela em libras ou Braille nas imagens e vídeos da exposição</b>

Fonte: o autor (2018)

## **6.1.2 ENTREVISTAS**

### **6.1.2.1 ENTREVISTA COM A COORDENAÇÃO DE AÇÕES EDUCATIVAS DO MUHNE**

Além das observações levantadas por meio das visitas ao Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), foi realizada uma entrevista semiestruturada de caráter exploratória com a coordenadora de Ações Educativas do MUHNE, Edna Maria da Silva, no dia 18 de junho de 2018.

Em respostas as indagações (Apêndice A), a coordenadora do MUHNE nos relatou inicialmente que “em termos estruturais, o museu não possui muitos recursos que promovam a acessibilidade para esse público”.

Isto se reflete nas demais respostas da coordenadora, ao nos informar que o museu não possui equipamentos de sonorização; não dispõe de placas em braile na descrição das peças do museu, como também os textos colocados em cada sala temática, estão disponíveis apenas em português. Porém, o museu possui de dez a doze peças que podem ser tateadas, sendo esse um diferencial para o museu.

Além desses recursos estruturais que o museu não oferece, a coordenadora também nos relatou sobre os recursos humanos que o museu não dispõe, os quais são: o audiodescritor e o interprete de Libras. Frente a essas necessidades, a coordenadora destaca as dificuldades de se encontrar profissionais com estes diferenciais, embora a fundação já tenha realizado cursos de Libras com seus funcionários, porém não houve certificação.

Em contrapartida, o museu dispõe de quatro a cinco estagiários e monitores que conseguem se comunicar e realizar as mediações em inglês e espanhol para os estrangeiros que chegam ao museu.

Ao ser indagada sobre o plano de acessibilidade do MUHNE, a coordenadora nos relatou que foi construído esse plano, porém ainda não foi colocado em prática, como também não tinha uma cópia para nos entregar por não estar de posse do material, contudo foi solicitada ao se disponibilizar para nos ajudar no projeto.

Destacamos também na fala da coordenadora que o cinema, o qual está localizado no mesmo estabelecimento que o museu, recebeu o projeto alumiar que promove sessões de cinema para pessoas com cegueira e baixa visão, porém não houve uma parceria entre ambos para incentivar a visita desse público ao museu.

#### 6.1.2.2 ENTREVISTA COM AS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA E PROFISSIONAIS DA ÁREA DE COMUNICAÇÃO

De contínuo a coleta de informações, novas entrevistas qualitativas, semiestruturadas, foram realizadas com pessoas com deficiência e profissionais que trabalham diretamente com esse público, sendo esses: o Sr. Carlos Eduardo de Oliveira, tradutor e interprete de Libras, lotado ao Núcleo de Apoio às Pessoas com Deficiência (NAPNE) do IFPE – Campus Recife (Apêndice B), e o Sr. José Carlos Amaral Silva dos Santos, pessoa cega, lotado a Pró-reitoria de Extensão (PROEXT) do IFPE, na condição de Técnico Revisor de Textos Braille, e integrante da Coordenação de Políticas Inclusivas (COPI) (Apêndice C), ambos

entrevistados no mês de julho de 2019; e o Sr. Bernardo Luís Torres Klimsa<sup>45</sup>, pessoa surda e professor de Libras do IFPE – *Campus Recife* (Apêndice D), e a Sra. Laís Castro<sup>6</sup>, audiodescritora (Apêndice E), entrevistados em agosto e outubro de 2019, respectivamente.

As entrevistas foram de grande importância para o planejamento do projeto, contribuindo para a criação da identidade do aplicativo, seus recursos e facilidades, como também para o plano de divulgação.

Destacamos também a importância de buscarmos a contribuição de pessoas que trabalham com a acessibilidade comunicacional e a participação do próprio público alvo do projeto, o que é reforçado durante as falas dos entrevistados.

Acerca da acessibilidade comunicacional nos ambientes museais e o acesso aos recursos por parte das pessoas com deficiência auditiva e pessoas com deficiência visual, foi nos informados que são poucos ou inexistentes, mas que estamos em processo de transição, buscando inserir e abranger o acesso a esse público aos meios culturais, como afirma o Sr. Bernardo Klimsa (pessoa Surda):

A gente está no momento de abertura de acesso das pessoas com deficiência ao meio cultural. Se a gente for pegar um momento antes, as barreiras eram imensas, eram muito fortes, não tinha acesso praticamente nenhum, mas aí estamos em um momento de transição, num momento de mudança, momento de consciência [...]

Já a Sra. Laís Castro (audiodescritora), se mostrou mais pontual, informando que não há museus com acessibilidade comunicacional no Recife,

---

<sup>4</sup> Doutorando em Linguística - UFAL. Mestre em Ciências da Linguagem - UNICAP, Especialista em Educação Especial - FSH, Graduado em Letras/Libras - UFSC e Graduado em Pedagogia - FACHO. Professor de Libras da IFPE, *Campus Recife*. Proficiência no uso e no ensino de Libras (Prolibras) - MEC/UFSC.

<sup>5</sup> A entrevista teve a participação de um interprete de Libras do IFPE - *Campus Recife*, que nos auxiliou na tradução.

<sup>6</sup> Graduada em administração de empresas, licenciatura em artes plásticas e em artes cênicas, licenciatura em teatro. Foi selecionada para o curso semipresencial de pós-graduação em audiodescrição, a primeira no Brasil, em Juiz de Fora, no ano de 2013; participou do primeiro curso de audiodescrição de Recife na UFPE; realiza oficinas no IFPE do Cabo; fez a audiodescrição das obras do Instituto Histórico Geográfico, de 100 obras do Museu de Arte Moderna Aluisio Magalhães junto com três audiodescritores, e de duas exposições: uma no Centro Cultural Correios das obras do artista Wilton de Souza e outra na Torre Malacoff em uma exposição de fotografias; realizou o primeiro espetáculo de Pernambuco com audiodescrição, no ano de 2008, intitulado “teatro de sombras e bonecos”; trabalha com audiodescrição desde 2011.

porém se “tem o esforço de fazer acessibilidade”, o que reforça a fala do entrevistado anterior, ao demonstrar que estamos em um processo de transição.

Ainda sobre esse assunto, o Sr. José Carlos Amaral (pessoa cega) reforçou a importância do acesso à informação, ao afirmar que: “todos temos o direito de ter igualdade no acesso à informação. [...] um direito não pode ser subtraído, como o direito de estudar, de se alimentar, de ter transporte, todas as garantias que por enquanto a gente ainda diz que tem”.

Sobre os recursos de acessibilidade comunicacional para o aplicativo, os entrevistados nos informaram que devemos fazer uso da janela de Libras e a audiodescrição, como também mostraram interesse na Legenda para Surdos e Ensurdecidos (LSE), como afirma a audiodescritora, Laís Castro: “[...] para os vídeos tem que ter a legendagem e a janela de Libras, para as obras de arte, a audiodescrição”.

Ainda sobre os recursos comunicacionais, o tradutor e interprete de Libras, Carlos Eduardo, nos relatou que diferente da Libras, a audiodescrição traduz a imagem em palavras, o que não seria necessário para a compreensão do surdo, visto que o mesmo está observando o que está sendo exposto, sendo necessárias “as informações da obra [...], informações que contextualizem, e a audiodescrição estaria fazendo a descrição da obra”. Ele também afirma que não há problemas em colocar os três recursos (janela em Libras, audiodescrição e a LSE em um mesmo arquivo).

Um dos nossos entrevistados, o Sr. José Carlos Amaral (pessoa cega), citou a importância do Braille nos museus, como sendo uma ferramenta para traduzir informações escritas para as pessoas com deficiência visual, porém o mesmo nos relatou que “o Braille é uma alternativa muito significativa, mas que hoje consegue também suplantar essas dificuldades (isto é, nem todos as pessoas com deficiência visual sabem ler Braille) com outras ferramentas”, em decorrência disso vemos como alternativa a utilização da audiodescrição.

Já em relação a forma como o projeto deverá trazer as informações sobre o museu e a exposição, os entrevistados tiveram opiniões diversas.

Para o tradutor e interprete de Libras, Carlos Eduardo, seria interessante que as informações estejam disponíveis peça por peça, o que o Bernardo Klimsa (pessoa Surda) concorda ao afirmar que: “individualizado seria melhor”, trazendo

a autonomia em escolher o que deseja ver como pressuposto para o seu pensamento.

A esse assunto, José Carlos (pessoa cega), informa que essa escolha varia de pessoa para pessoa. Já para a audiodescritora, Laís Castro, há a possibilidade de “fazer do conjunto, mas citando os objetos que está no espaço e o quantitativo, descrevendo alguns objetos e se o visitante quiser mais informações, o mediador terá que está pronto para informá-lo”. A partir dessas afirmativas, compreendemos que devemos levar em consideração a escolha da pessoa que irá utilizar o aplicativo.

Outro ponto em questionamento foi a utilização das redes sociais pelas pessoas com deficiência, o qual nos confirmaram que esse público as utiliza, inclusive, um dos entrevistados nos relatou que “tanto o facebook como o instagram já contam com alguns recursos de acessibilidade (texto alternativo), mesmo que embrionários”. Sobre essa perspectiva, pensamos em divulgar o projeto por esses meios, visto que há a utilização por parte do público alvo, assim como, entrar em contato com as associações de pessoas com deficiências e emissoras de televisão, sendo esses dois últimos sugeridos pela audiodescritora, Laís Castro.

Ainda sobre a divulgação do projeto, dois dos entrevistados citaram alguns recursos para a divulgação, tais como: cartaz, banner digital e flyer, trazendo informações do museu e dos recursos de acessibilidade que ele dispõe, a exemplo do símbolo do acessível em libras e da audiodescrição, como destaca Bernardo Klimsa (pessoa surda):

[...] é importante o museu ter essa acessibilidade pronta e ter a logo ou algum cartaz que identifique que aquilo ali é um espaço acessível, pode ter a logo do acessível em Libras, ter lá o símbolo da AD, para ser uma coisa livre, onde a pessoa com deficiência possa ir qualquer dia.

Nessa última fala, ressaltamos a importância do museu em dispor dos recursos de acessibilidade, pois como foi mencionado, isso dá autonomia a pessoa com deficiência para realizar a visita no momento que lhe for mais conveniente.

Sobre o acesso ao aplicativo, todos concordaram com a utilização de um QR Code de acesso.

Acerca da validação e aceitação do aplicativo, foi destacado a relevância do projeto, como discorre o Sr. Bernardo Klimsa (pessoa surda):



(...) eu acredito que seja muito importante fazer uma promoção da inclusão de acessibilidade cultural para mudar essa acessibilidade, é um projeto que busca isso também, que **busca equiparar a pessoa com deficiência a qualquer pessoa através da tecnologia**, eu acredito que ajuda bastante, sim. E conversando com vocês, vendo o projeto de vocês, eu acredito que pode transformar, pode facilitar a vida de muita gente e também esse projeto pode ajudar até os próprios museus, vocês vão começar com o Museu do Homem do Nordeste, mas aí pode servir de modelo para outros museus e **fazer a pessoa com deficiência ter mais autonomia**, ter mais independência a partir do momento que ela consegue ter acesso ao museu (grifo nosso).

Em conformidade com o que foi colocado nessa última fala, ressaltamos a promoção da inclusão da pessoa com deficiência à cultura, sendo o aplicativo um importante ferramenta assistiva para a aquisição da autonomia por parte desse público.

Apesar das facilidades propostas por esse projeto, o Sr. José Carlos (pessoa cega), informa que muito embora exista pessoas com deficiência visual possuidoras de certa autonomia, há também aqueles que necessitam ser assessorados por outros. Ele reforça que “na busca pela autonomia, todo e qualquer recurso que sirva de orientação é bem-vindo”, fazendo referência ao piso tátil, que é uma das possibilidades orientadoras para as pessoas com deficiência visual.

Dessa forma, vê-se a necessidade dos tipos de acessibilidade convergirem em favor da mesma causa.

Para melhor compreensão, construímos um quadro síntese com as observações dos entrevistados, vistas anteriormente, que estão descritas no quadro abaixo:

Quadro 2 — Quadro Síntese: Observações dos entrevistados

<b>Acessibilidade comunicacional nos museus e acesso aos recursos comunicacionais pelas pessoas com deficiência auditiva e pessoas com deficiência visual</b>	
Bernardo Klimsa (pessoa Surda)	Destacou que estamos em um momento de transição, de “abertura de acesso as pessoas com deficiência ao meio cultural”.
José Carlos Amaral (pessoa cega)	Reforçou a importância do acesso a informação, afirmando que “todos temos o direito de ter igualdade no acesso à informação”.
Laís Castro (Audiodescritora)	Informou que não há museus com acessibilidade comunicacional no Recife,



	porém se “tem o esforço de fazer acessibilidade”.
Carlos Eduardo de Oliveira (Tradutor e interprete de Libras)	Informou que são poucos os museus que oferecem os recursos de acessibilidade comunicacional.
<b>Recursos de acessibilidade comunicacional para o aplicativo</b>	
Bernardo Klimsa (pessoa Surda)	Janela em Libras.
José Carlos Amaral (pessoa cega)	Braille e audiodescrição.
Laís Castro (Audiodescritora)	Audiodescrição, Janela em Libras e LSE.
Carlos Eduardo de Oliveira (Tradutor e interprete de Libras)	Janela em Libras, audiodescrição e LSE.
<b>Forma como as informações sobre o museu e a exposição devem vir no aplicativo</b>	
Bernardo Klimsa (pessoa Surda)	Informações disponibilizadas peça por peça.
José Carlos Amaral (pessoa cega)	A depender da escolha de cada pessoa.
Laís Castro (Audiodescritora)	Informações do conjunto de peças, citando os objetos, descrevendo-os e informando a quantidade. Para mais informações, consultar o mediador.
Carlos Eduardo de Oliveira (Tradutor e interprete de Libras)	Informações disponibilizadas peça por peça.
<b>Utilização das redes sociais pelas pessoas com deficiência</b>	
Bernardo Klimsa (pessoa Surda)	Sim, utilizam.
José Carlos Amaral (pessoa cega)	Sim, utilizam. Informou também, que o facebook e o instagram possuem recursos de acessibilidade.
Laís Castro (Audiodescritora)	Sim, utilizam.
Carlos Eduardo de Oliveira (Tradutor e interprete de Libras)	Sim, utilizam.
<b>Divulgação do projeto</b>	
Bernardo Klimsa (pessoa Surda)	Por meio de cartaz e banner digital, informando que o espaço é acessível, com a identificação do acessível em Libras e da audiodescrição (AD).
José Carlos Amaral (pessoa cega)	Por meio de Flyer, trazendo informações do museu e o seu tipo de acessibilidade.

Laís Castro (Audiodescritora)	Por meio do contato com as associações de pessoas com deficiências e emissoras de televisão.
Carlos Eduardo de Oliveira (Tradutor e interprete de Libras)	Não consta na entrevista.
<b>Acesso do aplicativo por meio de um QR Code</b>	
Bernardo Klimsa (pessoa Surda)	Concorda.
José Carlos Amaral (pessoa cega)	Concorda.
Laís Castro (Audiodescritora)	Concorda.
Carlos Eduardo de Oliveira (Tradutor e interprete de Libras)	Concorda.
<b>Observações adicionais</b>	
Bernardo Klimsa (pessoa Surda)	Destaca o projeto como uma ferramenta que busca a inclusão das pessoas com deficiência, podendo servir como modelo para outros museus e promover a autonomia das pessoas com deficiência.
José Carlos Amaral (pessoa cega)	Nos informa que há pessoas com deficiência visual que precisam ser assessoradas, necessitando fazer uso de recursos orientadores, a exemplo: piso tátil.

Fonte: o autor (2019)

### 6.1.3 QUESTIONÁRIO

Nessa etapa do projeto foi realizada uma pesquisa mais abrangente, onde elaboramos um questionário com 8 (oito) perguntas na plataforma Google Forms e publicamos em nossas redes sociais entre os dias 16 de setembro de 2019 e 28 de setembro de 2019.

Como o acesso as pessoas com deficiência em nosso círculo social eram insuficientes, utilizamos a metodologia snowboll sampling, isto é, “amostragem em bola de neve” (VINUTO, 2014, p.203), para aplicação do questionário.

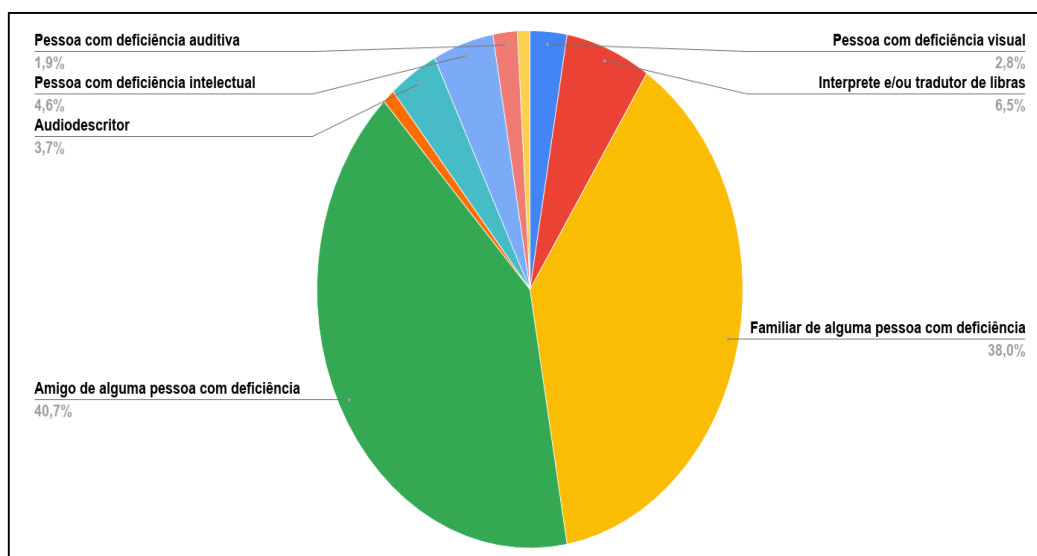
Esse tipo de amostragem, segundo Vinuto (2014), utiliza “cadeias de referências” com o objetivo de encontrar dentro da população em geral, as pessoas que são necessárias para a realização da pesquisa. A partir disso, algumas pessoas indicam outros indivíduos que estão dentro de seu círculo

social, de forma que estes atendam as características da pesquisa, fazendo com que a amostragem cresça a partir das indicações de novos contatos.

Com isso, solicitamos aos nossos contatos que também divulgassem o questionário em suas redes sociais, com o objetivo de alcançar as pessoas com deficiência, seus familiares e/ou amigos e profissionais que trabalham com acessibilidade comunicacional<sup>7</sup>.

Como resultado obtivemos 108 respostas, sendo: 40,7% de amigos de alguma pessoa com deficiência, 38% de familiares de pessoas com deficiência, 6,5% interpretes e tradutores de Libras, 4,6% pessoas com deficiência intelectual, 3,7% audiodescritores, 2,8% pessoas com deficiência visual, 1,9% de pessoas com deficiência auditiva, 0,9% de revisor e transcritor Braille e 0,9% pessoas com deficiência física ou mobilidade reduzida, conforme o gráfico 1.

Gráfico 1 — Categoria dos entrevistados

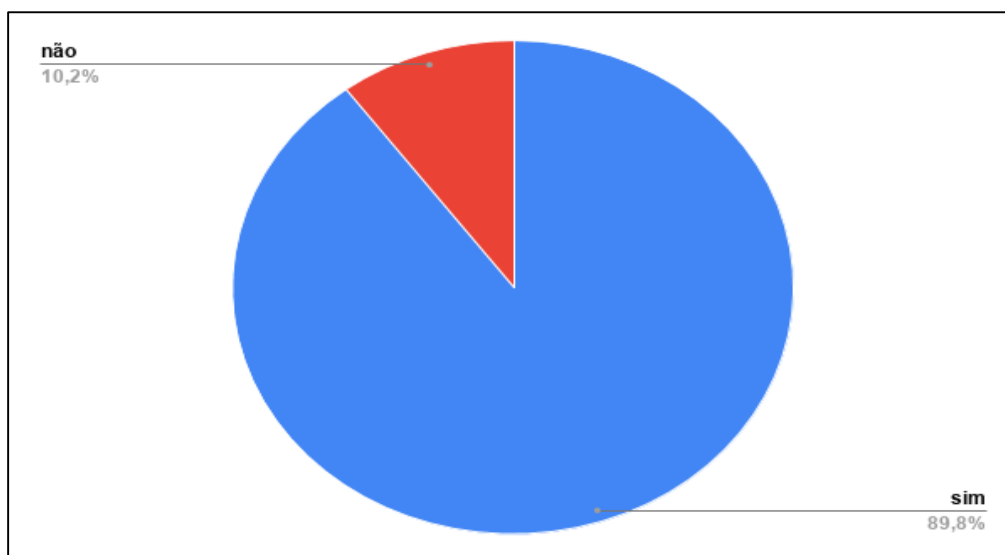


Fonte: o autor (2020)

Ao serem indagados sobre suas visitas aos museus da cidade do Recife, obtivemos um resultado positivo, visto que 89,8% responderam “sim”, que já visitaram algum museu do Recife. Em contrapartida, 10,2% afirmaram que não foram aos museus (Gráfico 2).

<sup>7</sup> Como não houve recursos para a construção da idealização do projeto, o questionário não recebeu os recursos de acessibilidade apropriados. Ressaltamos que antes de ser divulgado, realizamos testes com os entrevistados e não foi relatado problemas ao responder as perguntas.

Gráfico 2 — Quantidade de pessoas que já visitaram algum museu do Recife

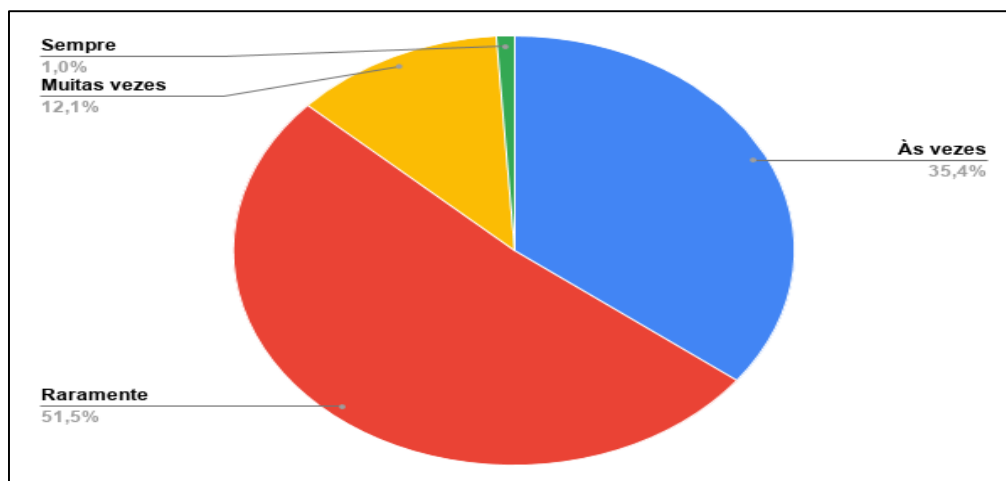


Fonte: o autor (2020)

A partir das respostas positivas obtidas na pergunta anterior, indagamos aos entrevistados sobre a frequência das visitas aos museus do Recife. Pelos quais, obtivemos 99 (noventa e nove) respostas com os seguintes dados (Gráfico 3):

- 51,5% responderam que raramente vão aos museus;
- 35,4 % às vezes frequentam esses espaços;
- 12,1% costumam ir muitas vezes;
- 1% sempre visitam os museus.

Gráfico 3 — Frequência das visitas aos museus do Recife

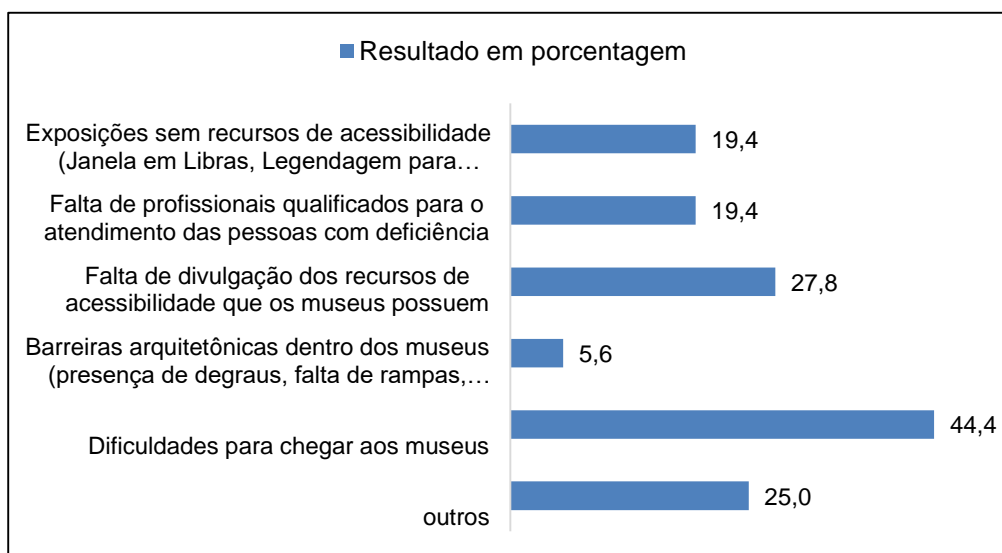


Fonte: o autor (2020)

Ao compararmos os dados dos gráficos 2 e 3, podemos observar que embora a maioria dos entrevistados já tenham visitado algum museu da capital Pernambucana, a frequência com a qual visitam esses espaços é muito inferior, visto que 51,5% informaram que raramente vão aos museus.

Com o intuito de analisar o motivo pelo qual os entrevistados encontram-se ausentes nesses espaços, isto é, não visitam os museus do Recife, as ocorrências mais frequentes entre as 36 (trinta e seis) respostas obtidas foram: dificuldades para chegar aos museus (44,4%); falta de divulgação dos recursos de acessibilidade que os museus possuem (27,8%); outros fatores, entre eles: falta de tempo (25%); falta de profissionais qualificados para o atendimento das pessoas com deficiência (19,4%) e exposições sem recursos de acessibilidade (Janela em Libras, Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE), audiodescrição, entre outros) (19,4%), conforme dados do gráfico 4.

Gráfico 4 — Motivo das ausências dos entrevistados nos ambientes museais do Recife



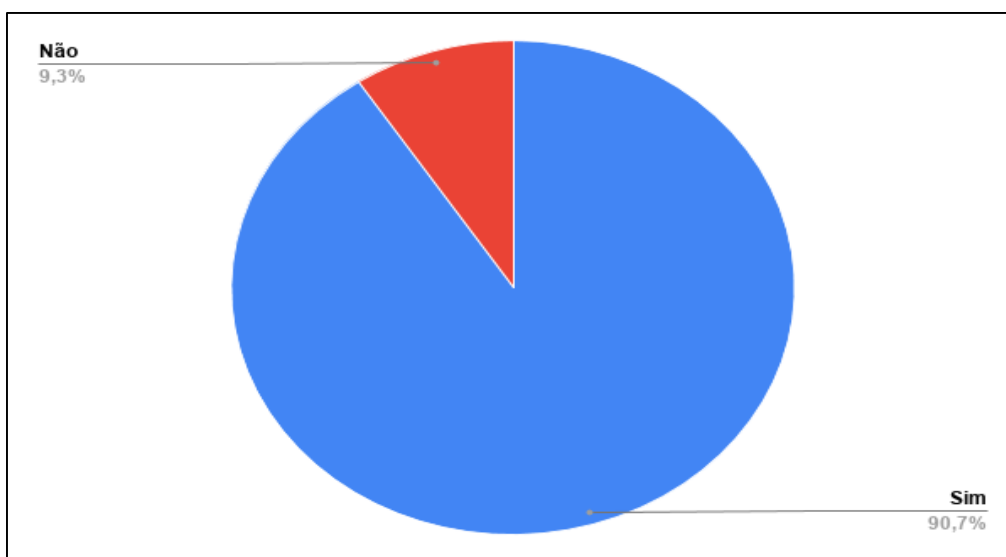
Fonte: o autor (2020)

A partir desses dados, ressaltamos que o intuito do projeto é desenvolver uma ferramenta que promova o acesso das pessoas com deficiência visual e auditiva ao Museu do Homem do Nordeste, isto é, que possam usufruir do que o museu tem a oferecer de forma acessível.

Despertando assim o interesse da gestão do MUHNE em buscar essa inclusão e do próprio público alvo, a partir do momento que tenham a informação de que o museu tem uma tecnologia assistiva para oferece aos seus visitantes.

Tendo em vista que o local escolhido para o desenvolvimento do projeto é o Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), localizado no bairro de Casa Forte, na cidade do Recife, como já informado, indagamos aos entrevistados sobre a visita ou o interesse em visitar o museu a qual escolhemos, os quais: 90,7% responderam que já tinham visitado ou que tem o interesse em conhecer o MUHNE, em contrapartida, apenas 9,3% responderam que não (Gráfico 5).

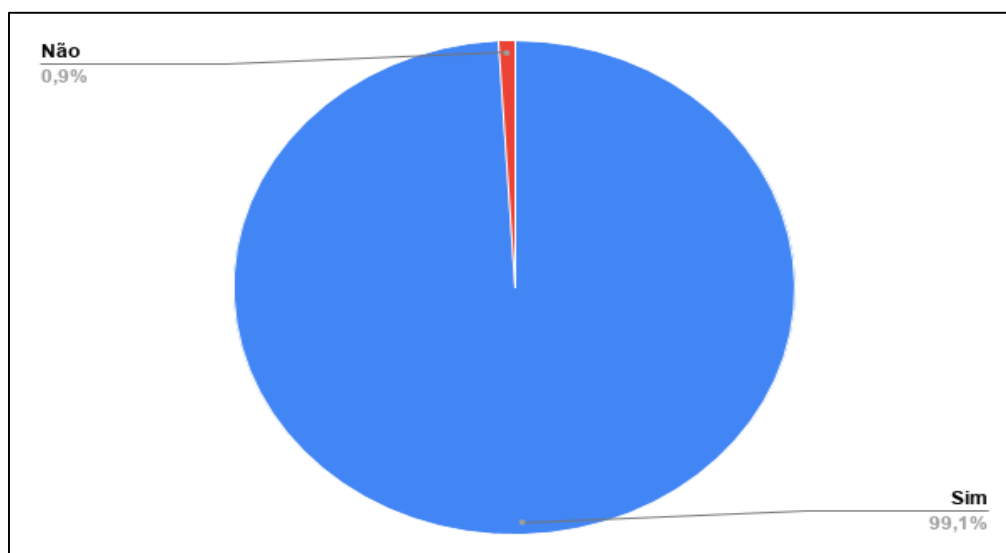
Gráfico 5 — Entrevistados que já visitaram ou tem interesse em visitar o MUHNE



Fonte: o autor (2020)

Somando-se aos dados relacionados ao interesse em visitar o museu (Gráfico 5), obtivemos também um resultado positivo quanto ao interesse das pessoas em terem acesso a um aplicativo acessível disponibilizado pelo MUHNE, isto é, 99,1% dos entrevistados tiveram interesse no aplicativo (Gráfico 6).

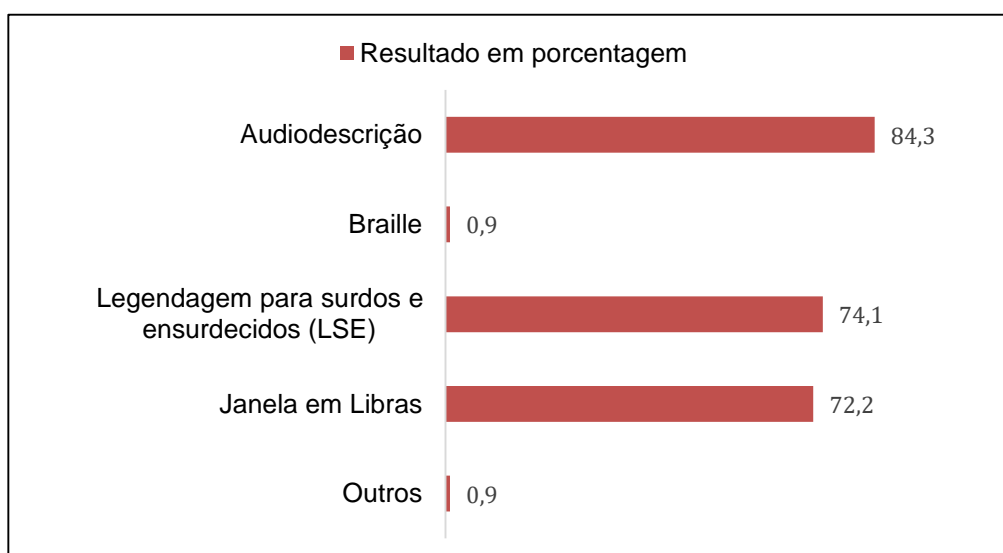
Gráfico 6 — Interesse dos entrevistados no aplicativo



Fonte: o autor (2020)

Tendo em vista que o aplicativo oferecerá recursos de acessibilidade as pessoas com deficiência visual e auditiva, perguntamos aos entrevistados quais os recursos que deveriam vir no aplicativo, os quais obtivemos os seguintes resultados: Audiodescrição (84,3%), Legendagem para surdo e ensurdecidos - LSE (74,1%), janela em Libras (72,2%), Braille (0,9%) e outros (áudios explicativos) (0,9%), conforme o gráfico 7.

Gráfico 7 — Recursos de acessibilidade comunicacional para o aplicativo



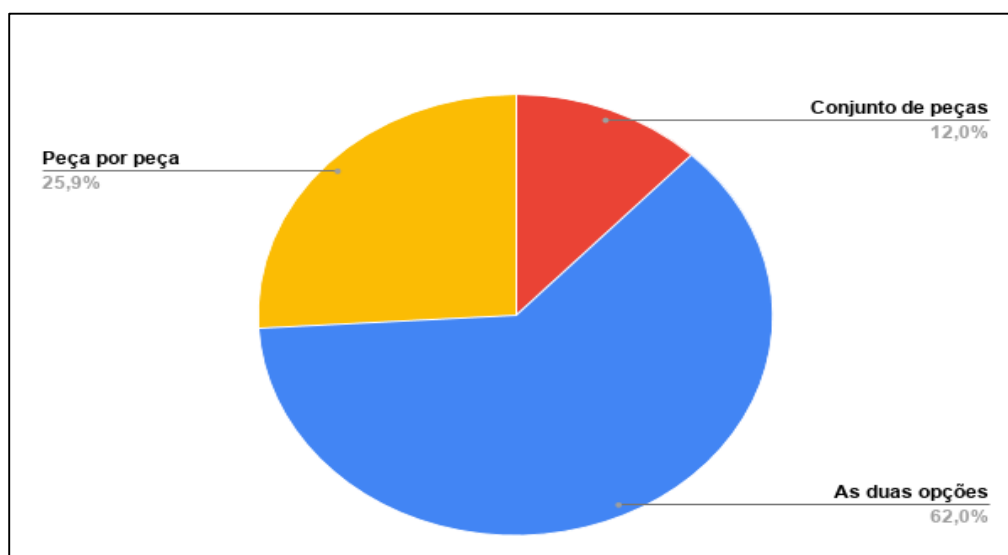
Fonte: o autor (2020)

Com base nesses dados, o aplicativo trará as informações em: audiodescrição, descrevendo aspectos do museu e das peças que fazem parte da exposição; Legendagem para surdos e ensurdecidos e janela em Libras, para os vídeos presentes no museu, trazendo explicações sobre o MUHNE e fazendo a contextualização das peças em exposição.

Acerca das peças, foi levantada a questão de como trazer as informações sobre elas no aplicativo, se de forma individual (peça por peça), conjunto de peças por sala ou as duas formas, visto que essa escolha é algo particular de cada indivíduo, levando em consideração sua preferência.

Sobre esse questionamento, a maioria dos entrevistados (62%) optaram por ter as duas opções (peça por peça e conjunto de peças), enquanto que 25,9% preferem apenas peça por peça e 12% apenas o conjunto (Gráfico 8).

Gráfico 8 — Escolha do tratamento das informações para o aplicativo



Fonte: o autor (2020)

Isso posto, buscando atender as necessidades e preferências do público alvo, optamos por mesclar as duas formas, trazendo mais detalhes sobre algumas peças em particular, as quais serão escolhidas pela equipe de ações educativas do museu, e a contextualização do conjunto de peças na exposição do MUHNE.



## 7 DETALHAMENTO DA PROPOSTA

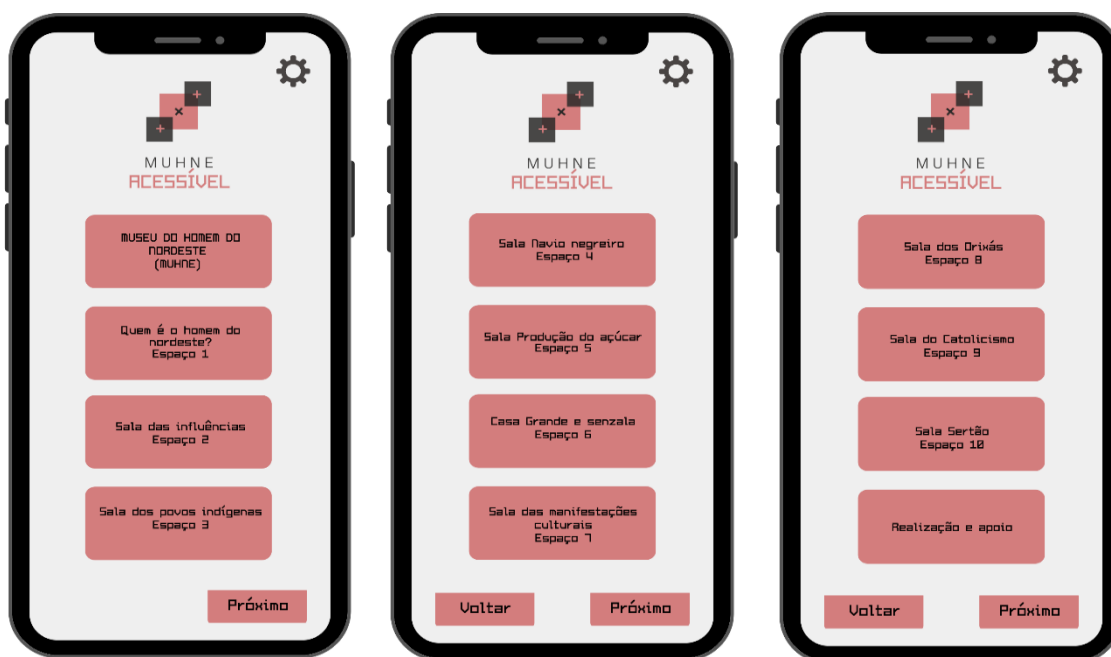
O projeto consiste em uma proposta de aplicativo para ser utilizado durante as visitas no Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), onde os visitantes poderão baixá-lo por meio de um QR Code, disponibilizado na recepção. Esse aplicativo estará disponível tanto para aparelhos com sistema android e ios.

O público alvo do projeto, como já mencionado anteriormente, são as pessoas com deficiência visual e pessoas com deficiência auditiva, podendo alcançar outros públicos, a exemplo das pessoas com dislexia, autistas, pessoas com pouca escolaridade e até pessoas sem algum tipo de deficiência, caso tenham interesse em utilizar o aplicativo.

Com isso, o projeto contará com alguns recursos de acessibilidade comunicacional, os quais são: Audiodescrição, para os espaços e acervo do museu; Legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), para os vídeos; e Janela em Libras, para o acervo e os vídeos, visto que foram os recursos escolhidos pelo público durante as entrevistas e aplicação do questionário.

Em relação à funcionalidade do aplicativo, levamos em consideração as temáticas das salas de exposição do museu, as quais são: “Quem é o homem do Nordeste?”, sala das influências, dos povos indígenas, navio negreiro, produção do açúcar, casa grande e senzala, manifestações culturais, sala dos Orixás, do catolicismo e do sertão (MUHNE, 2020), como mostra a figura a seguir.

Figura 8 — Design do aplicativo com as funcionalidades



Fonte: o autor (2020)

Além das salas, vimos a necessidade de acrescentarmos a opção “Museu do Homem do Nordeste (Muhne)”, introduzindo o visitante no equipamento museal, trazendo um pouco de sua história, horário de funcionamento e informações adicionais, e um outro botão, ao final, informando os parceiros e apoiadores do projeto (figura 10).

Na prática, ao clicar em um dos botões, o visitante será encaminhado para uma próxima tela, essa por sua vez terá o nome da sala de exposição e a numeração do espaço na parte superior. Em baixo, cada sala terá um botão de introdução, trazendo uma apresentação geral do espaço com suas principais peças, e os botões das peças que receberam os recursos de acessibilidade comunicacional (figura 11).

Ao selecionar um dos botões das peças, será direcionado para uma próxima tela, onde estará o nome da sala e a numeração da peça escolhida, na parte superior, e em baixo, as opções de audiodescrição e Libras (figura 11).

Se o espaço escolhido apresentar um vídeo, o visitante terá a opção de audiodescrição, janela de Libras e a LSE.

Figura 9 — Esquema de funcionamento do aplicativo



Fonte: o autor (2020)

Atendendo a necessidade das pessoas com deficiência visual, cada botão do aplicativo contará com o recurso de leitura de tela, isto é, com um clique sobre o botão será informado o título e com dois terá acesso ao conteúdo do botão selecionado (Figura 10). Esse recurso poderá ser desativado nas configurações, na parte superior, lado direita da tela.

Figura 10 — Esquema da função leitura de voz dos botões do aplicativo



Fonte: o autor (2020)

Além do recurso de leitura de tela, no aplicativo será possível ajustar o tamanho da fonte das letras da tela em padrão, grande ou maior, beneficiando pessoas com baixa visão; e habilitar e desabilitar filtros de cores, sendo um recurso utilizado por pessoas com daltonismo, com três opções de acordo com a sua necessidade (protanopia, deuteranopia, tritanopia) (Figura 11).

Figura 11 — Opções de acessibilidade do aplicativo



Fonte: o autor (2020)

Acerca das peças e vídeos que receberão os recursos de acessibilidade, recorreremos a equipe educacional e museológica do MUHNE, responsáveis pela curadoria e organização da exposição. Ressaltamos que esse projeto é interdisciplinar, envolvendo profissionais de diversas áreas, para obtermos um resultado satisfatório para o público visitante.

Cada peça ou vídeo escolhido receberá uma numeração referente a que estará no aplicativo, o que auxiliará o visitante a localizá-lo. A numeração, na peça ou vídeo, estará em número cardinal (ex.: 1,2,3) e em braille, disposto próximo ao objeto.

Buscando equiparar a utilização do aplicativo pelo público alvo do projeto, vimos a necessidade de colocar à disposição dos visitantes alguns aparelhos

eletrônicos, para que aqueles que não possuem telefone móvel também possam usufruir do projeto.

## 8 ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO

Neste item, apresentamos as estratégias de divulgação do presente projeto. Com isso, subdividimos em identidade visual, onde detalhamos os aspectos da marca do projeto, e plano de divulgação, onde apresentamos os meios de divulgação e os tipos de materiais a serem utilizados.

### 8.1 IDENTIDADE VISUAL

O aplicativo receberá o nome de “MUHNE ACESSIVEL”, fazendo referência a sigla do Museu do Homem do Nordeste e a palavra acessível, indicando que o projeto tem o objetivo de promover o acesso das pessoas com deficiência ao equipamento museal (Figura 11).

O logotipo é composto por quadrados que se sobrepõe ao do centro e por símbolos de soma (+) e multiplicação (x), remetendo a soma de esforços para obtermos a multiplicação da inclusão das pessoas com deficiência (Figura 13).

A sigla “MUHNE” foi escrita com a tipografia *Aileron Thin* trazendo leveza e simplicidade, destacando a palavra “acessível”, escrito com a fonte *Bandal* dando um visual tecnológico ao logotipo.

As cores escolhidas foram pensadas ao analisar a logo do museu, como o equipamento não possui uma cartilha de aplicação de marca, apenas o logotipo, tentamos reproduzir a sua cor e utilizar outras que a complementa.

Segundo o site Encycolorpedia (n.d), as cores e seus respectivos códigos hexadecimais utilizados no logotipo do projeto foram:

- MUHNE, quadrados das extremidades e símbolo de multiplicação (x): representada por uma escura forma de castanho (#2A2928);
- Acessível, quadrado central e símbolos de soma (+): representada por uma clara média forma de vermelho (#D47D7D).

Figura 12 — Logotipo do projeto



Fonte: o autor (2020)

Ressaltamos que o logotipo apresentado anteriormente estará presente tanto no aplicativo, como também no material de divulgação.

## 8.2 PLANO DE DIVULGAÇÃO

- *Mídias sociais*

Segundo dados do Museu do Homem do Nordeste (2021), só no ano 2019 foi observado um aumento de 132,5% no número de seguidores em sua página oficial no instagram (@museudohomemdonordeste), em comparação ao ano anterior. Isto é, em 2018 a página contava com 8.043 seguidores e em 2019 subiu para 18.700. Já no ano de 2021 a página alcançou 22,8 mil seguidores no instagram e 13.028 seguidores no facebook (MUSEU DO HOMEM DO NORDESTE, 2021), sendo os principais meios de divulgação do museu.

Com relação as redes sociais da Fundação Joaquim Nabuco, no qual o Museu do Homem do Nordeste está vinculado, são 27,9 mil seguidores no instagram (@fundajoficial) e 25.473 seguidores no facebook (FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO, 2021).

A partir desses dados e considerando que as pessoas com deficiência utilizam essas plataformas (facebook e instagram), como constatado nas

entrevistas, vimos a oportunidade de divulgarmos o projeto através das redes oficiais do Museu e da Fundação, com o intuito de obtermos maior alcance do público em questão.

Destacamos também que ambas as redes sociais possuem recursos de acessibilidade, isto é, o texto alternativo que é utilizado para descrever as imagens/fotos para as pessoas com deficiências visuais.

Uma outra forma de tornar o conteúdo publicado acessível é a introdução de legendas, audiodescrições e janela em Libras em vídeos de divulgação.

Além desses recursos, serão utilizadas algumas hashtags (#) como #pracegover e o #pratodomundover nas publicações.

Segundo o Canaltech (20-?), as hashtags (#) possibilitam que “pessoas e empresas alcancem um público maior com as informações que divulgam nas redes sociais”, ou seja, ao utilizarem as hashtags já mencionadas nas publicações o Museu e a Fundação poderão alcançar um público maior de pessoas com deficiências, visto que elas são direcionadas a esse público.

Com o intuito de promover perfis, páginas ou publicações nas redes sociais, como o instagram e o facebook, existe ainda a opção de impulsionamento ou mídia paga. Por meio desse, é possível selecionar o público desejado, as localizações, os interesses, a faixa etária e o gênero.

Os custos com esse tipo de ferramenta dependerão dos objetivos a serem alcançados, ou seja, quanto maior for o investimento, maior será o alcance de pessoas, sendo possível definir a duração da promoção.

Outro meio de divulgação é o site da Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ), ligado ao Ministério da Educação, que já conta com alguns recursos de acessibilidade (alto contraste, VLibras e atalhos).

Nesses canais faremos a divulgação por meio de imagens, vídeos e cartazes acessíveis (Figura 13), informando sobre o museu e seu novo recurso de tecnologia assistiva, isto é, o aplicativo “MUHNE ACESSÍVEL”, buscando uma maior veiculação da informação.



Figura 13 — Modelo de cartazes de divulgação para as redes sociais

DISPONÍVEL NO Google Play

Disponível na App Store

AD

**MUHNE  
ACESSÍVEL**

O MAIS NOVO RECURSO DE ACESSIBILIDADE  
COMUNICACIONAL DO MUSEU DO HOMEM DO  
NORDESTE

CONSTRUINDO UM MUHNE  
PARA TODOS!

REALIZAÇÃO:

APOIADORES:

**AUDIODESCRIÇÃO**

DISPONÍVEL NO Google Play

Disponível na App Store

AD

**MUHNE  
ACESSÍVEL**

O MAIS NOVO RECURSO DE ACESSIBILIDADE  
COMUNICACIONAL DO MUSEU DO HOMEM DO  
NORDESTE

CONSTRUINDO UM MUHNE  
PARA TODOS!

REALIZAÇÃO:

APOIADORES:

**AUDIODESCRIÇÃO**

Fonte: o autor (2021)



DISPONÍVEL NO  
**Google Play**

Disponível na  
**App Store**

**AD** **CC**

**AUDIODESCRIÇÃO**

# MUHNE ACESSÍVEL

O MAIS NOVO RECURSO DE ACESSIBILIDADE COMUNICACIONAL DO MUSEU DO  
HOMEM DO NORDESTE

**CONSTRUINDO UM MUHNE PARA TODOS!**

---

**REALIZAÇÃO:** **APOIADORES:**

Fonte: o autor (2021)

Além disso, o material estará disponível em dois formatos:

- A3 (297 x 420 mm): cartaz a ser colocado em paredes, quadros, cavaletes ou afins;
- A5 (148 x 210 mm): panfleto a ser colocado em display de mesa.

Com o intuito de alcançarmos o público com deficiência do nosso estado, turistas e visitantes, iremos disponibilizar cartazes e panfletos nos Centros de Atendimento ao Turista (CAT), nas associações voltadas para as pessoas com deficiência e nas instituições públicas e privadas, em pontos estratégicos.

No quadro a seguir estão presentes as possíveis instituições que receberão o nosso material.

Destacamos que outras instituições que desejarem divulgar o projeto poderão solicitar os materiais.

Quadro 3 — Possíveis locais que receberão os materiais gráficos impressos

CENTROS DE ATENDIMENTO AO TURISTA (CAT)	CAT - Mercado de São José
	CAT - Pátio de São Pedro
	CAT - Praça do Arsenal
	CAT - Parque Dona Lindu
	CAT - Praça de Boa Viagem
	CAT - Shopping RioMar
	CAT - Shopping Recife
	CAT – Aeroporto
	CAT – Rodoviária/ TIP
ASSOCIAÇÕES <sup>8</sup>	Associação Pernambucana de Cegos – APEC
	Associação De Surdos de Pernambuco – ASSPE
	Rede Internacional Tampopo – RIT
	Associação dos Agentes de Segurança Pública com Deficiência do Estado de Pernambuco - AASD/PE
	Fraternidade Cristã de Pessoas Com Deficiência De Pernambuco – FCD
	Instituto Arthur Vinicius – IAV
	Associação de Pais E Amigos Da Síndrome De Down – ASPAD
	Associação de Pais, Amigos e Pessoas com Deficiência de Funcionários do Banco do Brasil e da Comunidade – APABB
INSTITUIÇÕES DE ENSINO	Instituto Federal de Pernambuco – IFPE
	Universidade federal de Pernambuco – UFPE
	Universidade Rural de Pernambuco – UFRPE
	Universidade de Pernambuco – UPE
	Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP
	Faculdade Senac de Pernambuco – SENAC
	Faculdade Frassinetti do Recife – FAFIRE
	Centro Universitário Mauricio de Nassau (UNINASSAU)
	Faculdade de Ciências Humanas de Olinda (FACHO)

<sup>8</sup> Algumas das associações/ Instituto com base na relação de entidades do Conselho Estadual de Defesa dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de Pernambuco - CONED/PE (s.d.).

	Faculdade de Comunicação e Turismo de Olinda (FACOTTUR)
	Centro Universitário Joaquim Nabuco – UNINABUCO

Fonte: o autor (2021)

## 9 RECURSOS NECESSÁRIOS

Neste item apresentaremos os recursos necessários para a execução do projeto MUHNE Acessível. Os recursos estão divididos em: a) recursos humanos, que corresponde aos profissionais necessários para execução do projeto, estes divididos em equipes; b) recursos materiais, que corresponde aos materiais necessários para o desenvolvimento do aplicativo, divulgação e implementação do projeto no museu; c) recursos digitais, diz respeito aos planos de promoção do projeto por meios digitais, a postagem do aplicativo nas plataformas digitais e o armazenamento em nuvem dos dados do aplicativo; e d) recursos físicos, que corresponde ao local onde a equipe de acessibilidade produzirão a audiodescrição, LSE e a janela em Libras.

Primeiramente, apresentamos no quadro abaixo os profissionais necessários para coordenar e operacionalizar o projeto, bem como, sua devida função:

Quadro 4 — Recursos Humanos

Equipe de Tecnologia da Informação		
Profissional	Quantidade	Função
Designer de interface do usuário ou designer de experiência do usuário (UI/UX Designer)	1	Responsável por elaborar o desenho das interfaces do usuário (USEMOBILE, 2019). Além disso, será responsável pela criação da identidade visual do projeto e dos materiais de divulgação.
Desenvolvedores Mobile (IOS/Android)	1	Responsável por transformar as especificações do aplicativo em código. Em outras palavras, trabalha no desenvolvimento de softwares para dispositivos móveis (USEMOBILE, 2019; TUTANO, 201?). Deverá ter formação em Análise e desenvolvimento de sistemas.

<b>Equipe de Acessibilidade</b>		
<b>Profissional</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Função</b>
Audiodescritor	1	Responsável por montar o roteiro do que vai ser audiodescrito e fazer a voz na audiodescrição.
Tradutor/Intérprete de LIBRAS	1	Responsável por traduzir para a LIBRAS o que está sendo exposto no museu.
Legendista	1	Responsável por realizar a Legenda para Surdo e Ensurdidos dos vídeos em exposição.
Consultor de Libras e de legenda sendo pessoa surda	1	Responsável por avaliar se a janela de Libras e a legenda atende aos requisitos para o público com deficiência auditiva.
Consultor de audiodescrição sendo pessoa cega	1	Responsável por avaliar se a audiodescrição atende aos requisitos para o público com deficiência visual.
<b>Equipe Gestora e Museal</b>		
<b>Profissional</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Função</b>
Gestor de turismo	1	Responsável por gerenciar e coordenar as equipes para execução do projeto como foi proposto; O profissional deve ter conhecimento em turismo, administração e acessibilidade, com experiência na promoção turística e cultural.
Profissionais do Museu do Homem do Nordeste <sup>9</sup>	5	Responsáveis por eleger os artigos para receber os recursos de acessibilidade e prestar acessória ao projeto.

Fonte: o autor (2021)

Para esse projeto, elencamos os materiais necessários, suas devidas quantidades e utilidades, dispostos no quadro a seguir:

<sup>9</sup> Quantitativo tendo como base a lista dos servidores disponíveis no site da Fundação Joaquim Nabuco, a qual o museu está inserido, sendo elencados 1 (um) dos profissionais de cada departamento ou coordenação, os quais são da: Coordenação-Geral do Museu do Homem do Nordeste, Coordenação de Museologia, Divisão de Estudos Museais, Coordenação de Exposições e Difusão Cultural, e a Coordenação de Ações Educativas e Ações Comunitárias do Museu do Homem do Nordeste. Disponível em: <<https://www.fundaj.gov.br/images/stories/acessoainformacao/Servidores/Servidores.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2021

Quadro 5 — Recursos Materiais

Item	Quantidade	Descrição
Computadores	3	Utilizado para o desenvolvimento e manutenção do aplicativo, e para a realização das atividades da equipe gestora e museal.
Notebooks	3	Utilizado pela equipe de acessibilidade, pois devem se deslocar ao local de gravação.
Aparelhos eletrônicos (celular)	4	Serão disponibilizados para utilização do público que não possui aparelhos celulares.
Etiquetas com números em Braille	100	Colocadas em cada peça que receberá o recurso de acessibilidade.
Cartaz A3	100	Divulgação do projeto em CATs, associações instituições públicas e privadas.
Panfleteo em A5 simples	1000	A serem distribuídos em CATs, associações e instituições públicas e privadas, direcionada a pessoas com deficiência auditiva e demais públicos.
Panfleteo em A5 Braille	1000	A serem distribuídos em CATs, associações e instituições públicas e privadas, direcionada a pessoa com deficiência visual.

Fonte: o autor (2021)

Ressaltamos que a quantidade de computadores e notebooks correspondem aos 2 (dois) profissionais da equipe de TI, 3 (três) a serem utilizados pela equipe de acessibilidade e 1 (um) para a equipe gestora e museal. Os custos com os equipamentos podem ser reduzidos caso esses estejam à disposição do Museu do Homem do Nordeste, podendo ser utilizados pelas equipes que compõe o projeto.

Em relação as placas com os números em Braille, esses obedecerão a quantidade de peças escolhidas pelos profissionais de museologia do Museu do Homem do Nordeste, porém elencamos um número considerável para o projeto.

Além dos recursos materiais, que são tangíveis, serão necessários alguns recursos intangíveis, que são os digitais. Os quais são:

Quadro 6 — Recursos Digitais

Item	Quantidade	Descrição
Impulsioneamento no Facebook	3	Recurso do facebook utilizado com o intuito de aumentar o alcance e o engajamento das publicações referentes ao projeto.
Impulsioneamento no Instagram	3	Recurso do instagram utilizado com o intuito de aumentar o alcance e o engajamento das publicações referentes ao projeto.
Postagem do aplicativo nas plataformas digitais	1	Necessário para a publicação do aplicativo nas plataformas da Apple Store (ios) e Google Play (android).
Armazenamento em nuvem	1	Armazenamento do conteúdo do aplicativo.

Fonte: o autor (2021)

Para a produção do conteúdo acessível é indispensável alguns recursos físicos, o qual está descrito do quadro a seguir:

Quadro 7 — Recursos Físicos

Item	Quantidade.	Descrição
Estúdio de gravação e de filmagem	1	Onde serão produzidas a audiodescrição, e as filmagens para a janela de LIBRAS e a LSE.

Fonte: o autor (2021)

## 9.1 ORÇAMENTO

Nessa seção trataremos o orçamento dos recursos já mencionados no item anterior, que são indispensáveis para a execução do projeto.



Os valores descritos a seguir foram obtidos por meio de pesquisas em lojas virtuais, em sites com enfoque em tecnologia e em cargos e salários, em empresas especializadas em produtos gráficos acessíveis e estúdios de gravação que realizam a produção de audiodescrições, janela em libras e LSE.

O orçamento para os recursos humanos, foi realizado por meio da plataforma Salários<sup>10</sup>, levando em consideração a formação de cada profissional.

Para obtermos o valor unitário de cada profissional somamos ao salário base o valor dos encargos sociais, que correspondem a 67,22% do salário base<sup>11</sup>.

Abaixo, segue a tabela com o orçamento dos recursos humanos necessários:

Tabela 1: Orçamento dos recursos humanos

Profissional	Quantidade	Salário base	Valor unitário (Salário base + encargos sociais)	Valor total <sup>13</sup>
Designer de interface do usuário ou designer de experiência do usuário (UI/UX Designer)	1	R\$ 3.020,61	R\$ 5.051,07	R\$ 30.306,42
Desenvolvedor Mobile (IOS/Android)	1	R\$ 3.836,77	R\$ 6.415,85	R\$ 38.495,10
Audiodescritor	1	R\$ 1.899,39	R\$ 3.176,16	R\$ 19.056,96
Tradutor/Intérprete de LIBRAS	1	R\$ 2.069,39	R\$ 3.460,44	R\$ 20.762,64
Legendista	1	R\$ 1.713,40	R\$ 2.865,15	R\$ 17.190,90
Consultor de Libras e de legenda com deficiência auditiva	1	R\$ 1.899,39	R\$ 3.176,16	R\$ 38.113,92

<sup>10</sup> Segundo a plataforma Salário (2021), os dados são obtidos por meio de salários entre junho de 2020 a maio de 2021, com base em pesquisas ao “Novo CAGED, eSocial e Empregador 32Web”.

<sup>11</sup> Essa porcentagem correspondem aos seguintes encargos sociais: 13º salário (8,33%), férias (11,11%), INSS (20,00%), SAT/RAT (até 3,00%), salário educação (2,50%), INCRA/SENAI/SESI/SEBRAE (3,30%), FGTS (8,00%), FGTS/provisão de multa para rescisão (3,20%), previdenciário sobre 13º/férias (7,78%). A tabela completa pode ser conferida no site Guia Trabalhista, através do seguinte link: <http://www.guiatrabalhista.com.br/tematicas/custostrabalhistas.htm>.

<sup>13</sup> Os valores correspondem ao período de seis meses, sendo a equipe de acessibilidade contratada no primeiro semestre do ano de vigência da implantação do aplicativo e a equipe de tecnologia da informação contratada no segundo semestre, com exceção do gestor de turismo, do consultor de Libras e de legenda, e o consultor de audiodescrição que acompanharão todo o processo de implantação do projeto, sendo contratado durante doze meses.

Consultor de audiodescrição com deficiência visual	1	R\$ 1.899,39	R\$ 3.176,16	R\$ 38.113,92
Gestor de turismo	1	R\$ 3.230,75	R\$ 5.402,46	R\$ 64.829,52
TOTAL (A)				R\$ 266.869,38

Fonte: o autor (2021)

Para os recursos materiais algumas observações devem ser levadas em consideração: os valores correspondentes aos aparelhos eletrônicos (computadores, notebooks e celulares) foram obtidos por meio de média aritmética de três valores de cada produto, pesquisados em sites de empresas que vendem esses aparelhos; os valores das peças gráficas também foram obtidas da mesma forma, sendo realizada cotações com gráficas que fazem a impressão simples e com gráficas que realizam um serviço exclusivo para o público com deficiência visual (Studio Braille, Instituto Antônio Pessoa de Queiroz - Centro de Produção em Braille e ADEVA), por possuírem máquinas específicas para a produção em braille; já o valor das etiquetas foi obtido através de cotação com a gráfica Livre Acesso Braille, entramos em contato com outras gráficas porém não realizam esse tipo de serviço.

Tabela 2:Orçamento dos recursos materiais

Item	Quantidade	Valor unitário.	Valor total
Computador	3	R\$ 2.379,97	R\$ 7.139,91
Notebook	3	R\$ 2.553,68	R\$ 7.661,04
Celular	4	R\$ 894,01	R\$ 3.576,04
Etiquetas com números em Braille	100	R\$ 5,00	R\$ 500,00
Cartaz A3	100	R\$ 3,82	R\$ 382,00
Panfleto em A5 simples	1000	R\$ 0,24	R\$ 240,00
Panfleto em A5 Braille	1000	R\$ 1,28	R\$ 1.280,00
TOTAL (B)			R\$ 20.778,99

Fonte: o autor (2021)

Além dos recursos materiais, serão necessários alguns recursos digitais para a divulgação do projeto nas redes sociais e para a manutenção do aplicativo nas principais plataformas (Apple Store e Google Play), orçados na tabela a seguir.

Sobre eles, ressaltamos que a taxa de postagem dos aplicativos é vendida em planos anuais e os impulsos são vendidos em planos mensais ou diários. Com relação à quantidade dos impulsos, esses correspondem ao período que serão utilizados dentro de um ano, isso é, três meses.

Já os valores de armazenamento em nuvem não se aplicam, pois podem ser utilizadas ferramentas gratuitas, a exemplo do firebase da Google, ou no próprio celular do usuário.

Tabela 3: Orçamento dos recursos digitais

Item	Quantidade	Valor unitário	Valor total
Impulsioneamento no Facebook	3 (mensal)	R\$ 60,00	R\$ 180,00
Impulsioneamento no Instagram	3 (mensal)	R\$ 60,00	R\$ 180,00
Taxa de postagem do aplicativo na Apple Store (ios)	1 (anual)	R\$ 502,18 <sup>14</sup>	R\$ 502,18
Taxa de postagem do aplicativo na Google Play (android)	1 (anual)	R\$ 126,81 <sup>15</sup>	R\$ 126,81
Armazenamento em nuvem	1	Não se aplica	Não se aplica
TOTAL (C)			R\$ 988,99

Fonte: o autor (2021)

Para a gravação das audiodescrições, da janela em Libras e da legendagem para surdo e ensurdecidos, será necessário um estúdio de gravação. Para isso, foram realizadas cotações com estúdios que realizam esse serviço (Muzak e Estúdio Tela Livre). A média aritmética dos valores foi descrita na tabela a seguir:

<sup>14</sup> Valor conforme cotação do dia 14 de julho de 2021, referente a US\$ 99,00 (99 dólares).

<sup>15</sup> Valor conforme cotação do dia 14 de julho de 2021, referente a US\$ 25,00 (25 dólares).

Tabela 4: Orçamento do recurso físico

Item	Quantidade	Valor unitário	Valor total
Estúdio de gravação das audiodescrições, Janela em Libras e das Legendas	1	4.000 <sup>16</sup>	4.000
TOTAL (D)			

Fonte: o autor (2021)

A partir dos valores levantados anteriormente, obtivemos o seguinte orçamento final do projeto, que corresponde ao período dos primeiros doze meses.

Tabela 5: Recursos financeiros

Descrição	Valor
Recursos Humanos (total A)	R\$ 266.869,38
Recursos Materiais (total B)	R\$ 20.778,99
Recursos Digitais (total C)	R\$ 988,99
Recurso Físico (total D)	R\$ 4.000,00
Recursos Financeiros (total A +total B +total C +total D)	R\$ 292.637,36

Fonte: o autor (2021)

<sup>16</sup> Valor referente a 40 horas, isto é, 4 horas por dia, durante dez dias.

## 10 FONTE DE RECURSOS

Detalhados os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto, neste tópico estabeleceremos as possíveis fontes de recursos para operacionalização da proposta. Sendo assim, sugerimos as seguintes fontes: a Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ)/Ministério da Educação, a qual o Museu do Homem do Nordeste (MUHNE) está vinculado, e a formação de parcerias com instituições e/ou empresas públicas e privadas.

- FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO (FUNDAJ)

A Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ) está vinculada atualmente ao Ministério da educação (MEC), sendo assim uma instituição de âmbito federal. Estando atrelado a sua administração o Museu do Homem do Nordeste, localizado em Casa Forte.

Foi fundada em 1949 por Gilberto Freyre com o objetivo de resguardar o legado do abolicionista e diplomata Joaquim Nabuco, consolidando-se por sua atuação no desenvolvimento de projetos culturais e educacionais do Nordeste (FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO, 2022, P. 9).

A FUNDAJ tem como missão:

“gerar conhecimento com a finalidade de atender demandas sociais, sempre colocando a educação e a cultura como focos interdependentes para a promoção do desenvolvimento justo e sustentável da sociedade” (FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO, 2022, P. 10).

Sendo assim, a Fundação torna-se parte fundamental no desenvolvimento do nosso projeto, tendo em vista que o mesmo busca atender a demandas sociais no que diz respeito não só a educação como a cultura, como parte formadora da construção do ser humano enquanto cidadão.

Reafirmando a sua missão, é importante destacar algumas ações e programas desenvolvidos nesse último ano (2021) pela Fundação Joaquim Nabuco, os quais merecem destaque: O Prêmio Delmiro Gouveia de Economia Criativa, onde foram distribuídos cerca de 900 mil em prêmios para projetos dos nove estados, com o intuito de “impulsionar a geração de empregos, renda e diversidade cultural”; firmou parceria com a Google Arts & Culture, no qual passou a ampliar o alcance de parte de seu acervo nos meios digitais, de forma

gratuita, podendo ter um alcance não só nacional como internacional; Além de oferecer cursos livres, de pós-graduação e mestrado voltados para gestão pública e inovação, conservação e restauração de patrimônio, economia e desenvolvimento regional, elaboração de projetos culturais, entre outros; e a participação em palestras, seminários, cursos de extensão, entre outros (FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO, 2022, P. 39-152).

- Parcerias

Além da participação da Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ), como sendo a principal fonte de recursos para nosso projeto, acreditamos na construção participativa entre o setor público e a iniciativa privada, estando essa comprometida com os interesses públicos.

A partir disso, a manutenção do aplicativo “MUHNE ACESSÍVEL” pode ser realizada por meio de igual parceria, entre a FUNDAJ e as organizações privadas que tenham interesse no engajamento do projeto.

A seguir listamos algumas organizações que podem contribuir com o projeto, assim como algumas ações já realizadas por essas:

Quadro 8: Possíveis organizações parceiras

ORGANIZAÇÃO	ATUAÇÃO
Instituto Claro	Atua com o patrocínio em projetos voltados para as áreas da educação, cidadania e cultura.
Instituto Tim	Tendo como missão “atuar na democratização do conhecimento, da ciência e da tecnologia, tendo a inovação como alavanca da transformação”. O Instituto Tim tem investido em ações voltados para as áreas de educação e tecnologia, a exemplo do “Academic Working Capital (AWC)”, programa que apoia universitários que desejam colocar na prática seus trabalhos de conclusão de curso (TCC’s), transformando-os em negócios. Oferecendo mentoria, capacitação e apoio financeiro.
Oi Futura	Atua com o patrocínio de projetos voltados para as áreas da “cultura e inovação social”, por meio de editais públicos.
Vivo	Patrocinadora de grandes museus nacionais, como: Museu de Arte Moderna e Contemporânea (MAM), Museu de Arte de São Paulo (MASP) e o Instituto Inhotim, além de promover

	ações na área de educação por meio da Fundação Telefônica Vivo.
Instituto Ser Educacional	Voltada para a promoção e apoio de ações de responsabilidade social com o intuito de trazer benefícios a comunidade. A exemplos dos projetos: Praia sem Barreiras, Bike sem barreiras, Circo social, entre outros.
Porto Digital	Atua como uma organização social, pautada em dois eixos de atuação: Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) e Economia Criativa (EC), reunindo empresas diversas e editais para incubação de projetos.

Fonte: Pesquisa do autor (2022)

Semelhantemente, podemos buscar parcerias com instituições de ensino superior, que tenham em sua grade cursos afins com o projeto, com o intuito de desenvolver e manter o aplicativo, seja por meio de programas de estágio, empresas júnior ou projetos de extensão.

Abaixo abordaremos as principais instituições de ensino superior, públicas e privadas, localizadas na Região Metropolitana do Recife (RMR), que possam contribuir com o nosso projeto:

Quadro 9: Possíveis instituições de ensino parceiras

ORGANIZAÇÃO	ATUAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE PERNAMBUCO – IFPE (CAMPUS RECIFE)	Possui cursos de Turismo e de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, com editais para projetos de extensão. Além de um Núcleo de Apoio à Pessoa com Deficiência (NAPNE), que pode contribuir com o apoio para o desenvolvimento dos recursos de acessibilidade.
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO (UFPE)	Possui cursos de Ciência da Computação, Letras Libras e Publicidade e Propaganda, com editais para projetos de extensão e empresa júnior.
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO (UFRPE)	Possui cursos de Ciência da Computação e Sistemas da Informação.
UNINASSAU	Possui cursos de Análise e desenvolvimento de sistemas, Coding, Engenharia da Computação, Publicidade e Propaganda, Sistema da informação, Data Science, Digital Security.
UNINABUCO	Possui cursos de Análise e desenvolvimento de sistemas, Coding, Digital Security, Redes de Computadores e Turismo.
CESAR SCHOOL	Possui o curso de Ciência da Computação, além de projetos de extensões que promovem a vivência profissional no ambiente educacional.

Fonte: Pesquisa do autor aos websites das instituições (2022)

Além das instituições de ensino, públicas e privadas, podemos fomentar a parceria com algumas associações representantes das pessoas com deficiência em nosso estado, a exemplo da Associação Pernambucana de Cegos (APEC) e da Associação de Surdos de Pernambuco (ASSPE), com o objetivo de obtermos assessoria no desenvolvimento dos recursos de acessibilidade para o aplicativo.

A partir do que foi exposto, é possível observar que essa proposta pode obter recursos financeiros, assim como, estabelecer parcerias com diversas organizações públicas, privadas e associações representantes, seja na área da cultural, turismo, tecnologia, educação, entre outros, isso é, tanto pela própria instituição a qual o Museu está ligado, como também por meio de editais e projetos de extensão das demais instituições e organizações públicas e privadas.



## 11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho de conclusão de curso (TCC) abordamos sobre a importância dos equipamentos museais, inseridos dentro do turismo cultural, como uma importante ferramenta responsável por resguardar, preservar, difundir e promover a valorização e o respeito ao nosso patrimônio, contribuindo para a formação do ser humano enquanto cidadão.

Sendo assim, compreendemos que tais equipamentos e seus acervos devem estar acessíveis aos diferentes públicos, sendo um direito básico a todos os membros da sociedade, o que constatamos por meio dos aparatos legais já citados anteriormente.

A partir disso, nos deparamos com o seguinte questionamento “Como podemos promover a inclusão das pessoas com deficiência nos ambientes museais?” Ao passo que propomos a criação de um aplicativo acessível para o Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), sendo esse escolhido por trazer aspectos da formação da nossa cultura através dos vários povos que a constituíram e por se mostrar aberta a ampliar seu acesso aos diferentes públicos.

Por se tratar de um projeto voltado para a acessibilidade comunicacional, o público-alvo desse projeto foram as pessoas com deficiência visual e auditiva.

Por meio das metodologias utilizadas, obtivemos resultados mais que satisfatórios no que diz respeito a um panorama da acessibilidade no Museu do Homem do Nordeste, como também constatamos através das entrevistas e questionários que muito embora se tenha esforços para tornar os equipamentos museais acessíveis, essa é uma realidade ainda em construção em nossa sociedade, tendo em vista que alguns dos motivos pelos quais as pessoas não visitam os museus sejam pela dificuldade em acessar tais equipamentos, falta de divulgação dos recursos de acessibilidade que os mesmos possuem e de profissionais qualificados para atendê-los, fazendo com que muitos deixem de ocupar esses espaços.

Além disso, constatamos que a construção participativa entre a sociedade, instituições públicas e privadas são grandes aliadas na construção de projetos que visam a inclusão da pessoa com deficiência nos espaços museais. Sendo essa a base do nosso projeto, ao passo que abrimos a discussão

para ouvir as pessoas com deficiências, profissionais da área de comunicação que já trabalham com projetos de acessibilidade, a gestão do museu a qual será implantado o aplicativo e a sociedade como um todo, buscando ouvir os seus anseios e necessidades.

Tendo como resultado a aceitação do nosso projeto por parte do público-alvo e pela sociedade, como também, foi colocado como um projeto inovador, vindo a ser modelo para outros museus, de forma a promover a inclusão das pessoas com deficiências, em especial as pessoas surdas e cegas, dentro do museu.

Por fim, destacamos o cumprimento dos objetivos desse TCC, os quais são: analisar as barreiras comunicacionais das pessoas com deficiências; identificar os motivos da ausência das pessoas com deficiências nos ambientes museais; e criar um esboço de uma ferramenta (App) gratuita, fácil e acessível para a mediação dos visitantes no Museu do Homem do Nordeste.

Destacamos também a responsabilidade social do profissional de turismo, em buscar tornar os equipamentos museais acessíveis aos diferentes públicos, promovendo assim a inclusão das pessoas com deficiências.

## REFERÊNCIAS

BARRETTO, Margarita. **Manual de iniciação ao estudo do turismo** [livro eletrônico] / Margarita Barretto. – Campinas, SP: Papyrus, 2014. – (Coleção Turismo).

BERTUCCI, Janete Lara de Oliveira. **Metodologia básica para elaboração de trabalhos de conclusão de cursos (TCC): ênfase na elaboração de TCC de pós-graduação Lato Sensu**. São Paulo: Atlas, 2008.

BRASIL. LEI Nº 11.904, DE 14 DE JANEIRO DE 2009. **Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências**. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil]. Brasília, DF: Planalto, 2009. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm)>. Acesso em: 24 abr. 2018.

BRASIL. LEI Nº 13.146, DE 6 DE JULHO DE 2015. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil]. Brasília, DF: Planalto, 2015. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm)>. Acesso em: 24 abri. 2018.

BRASIL. MINISTÉRIO DO TURISMO. **Cartilha Programa Turismo Acessível**. Brasília: Ministério do Turismo, 2014. p. 4.

BRASIL. MINISTÉRIO DO TURISMO E IBGE. **Boletim do Turismo doméstico brasileiro**. Brasília: Ministério do Turismo, 2019. Disponível em: <<http://www.dadosefatos.turismo.gov.br/2016-02-04-11-54-03/demanda-tur%C3%ADstica-nacional/item/400-boletim-do-turismo-dom%C3%A9stico-brasileiro/400-boletim-do-turismo-dom%C3%A9stico-brasileiro.html>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

BRASIL. MINISTÉRIO DO TURISMO E UNICAMP. **Estudos de Competitividade do Turismo Brasileiro: O Turismo Cultural no Brasil**. Brasília: Ministério do Turismo, 2006.

BRASIL. MINISTÉRIO DO TURISMO. **Turismo Acessível: Introdução a uma Viagem de Inclusão**. Volume I. Brasília: Ministério do Turismo, 2009, 48 p. Disponível em: <[http://www.turismo.gov.br/turismo/o\\_ministerio/publicacoes/downloads\\_publicacoes/VOLUME\\_I\\_Introducao\\_a\\_uma\\_Viagem\\_de\\_Inclusao.pdf](http://www.turismo.gov.br/turismo/o_ministerio/publicacoes/downloads_publicacoes/VOLUME_I_Introducao_a_uma_Viagem_de_Inclusao.pdf)>. Acesso em: 26 jun. 2018.

BRAYNER, Vânia. Museu do Homem do Nordeste. **Revista eca**. São Paulo: SIBI, n. 2, 2009. Disponível em: <<http://www.journals.usp.br/comueduc/article/viewFile/43549/47171>>. Acesso em: 02 jul. 2018.

CANALTECH. **O que é hashtag?** Disponível em: <<https://canaltech.com.br/produtos/O-que-e-hashtag/>>. Acesso em: 02 jun. 2021.

COHEN, Regina; DUARTE, Cristiane; BRASILEIRO, Alice. **Acessibilidade a Museus**: Cadernos Museológicos Vol.2. Brasília, DF: MinC/Ibram, 2012. Disponível em: <[http://www.museus.gov.br/wpcontent/uploads/2013/07/acesibilidade\\_a\\_museu\\_miolo.pdf](http://www.museus.gov.br/wpcontent/uploads/2013/07/acesibilidade_a_museu_miolo.pdf)>. Acesso em: 24 abr. 2018.

CONSELHO ESTADUAL DE DEFESA DOS DIREITOS DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA DO ESTADO DE PERNAMBUCO - CONED/PE. **Relação de entidades**. Disponível em: <<https://www.sigas.pe.gov.br/files/03232018104732-entidades.que.compoem.o.conselho.pdf>>. Acesso em: 04 jun. 2021.

\_\_\_\_\_. **Cartilha do Censo 2010**: pessoas com deficiência. Luiza Maria Borges Oliveira; Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República (SDH/ PR); Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência (SNPD); Coordenação Geral do Sistema de Informações sobre a Pessoa com Deficiência. Brasília: SDH-PR/SNPD, 2012. Disponível em: <<http://www.pessoacomdeficiencia.gov.br/app/sites/default/files/publicacoes/cartilha-censo-2010-pessoas-com-deficiencia-reduzido.pdf>>. Acesso em: 28 abr. 2018.

DIARIO DE PERNAMBUCO. **Praia Sem Barreira chegará ao interior**: Projeto que oferece banho de mar a deficientes faz 5 anos e poderá se estender a lagoas e cachoeiras. Disponível em:<[https://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/vida-urbana/2018/03/17/interna\\_vidaurbana,745424/praiasem-barreira-chegara-ao-interior.shtml](https://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/vida-urbana/2018/03/17/interna_vidaurbana,745424/praiasem-barreira-chegara-ao-interior.shtml)>. Acesso em: 05 mai. 2019.

DUARTE, Donária Coelho et. al. **Turismo acessível no Brasil**: um estudo exploratório sobre as políticas públicas e o processo de inclusão das pessoas com deficiência. Disponível em:< <https://rbtur.org.br/rbtur/article/view/863/690>>. Acesso em: 01 mai. 2019.

ENCYCLOPEDIA. **#2a2928 código de cor hex**. Disponível em: <<https://encycolorpedia.pt/2a2928>>. Acesso em: 21 nov. 2020.

ENCYCLOPEDIA. **#d47d7d código de cor hex**. Disponível em: <<https://encycolorpedia.pt/d47d7d>>. Acesso em: 21 nov. 2020.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de Conteúdo**. Brasília: Plano Editora, 2003.

FUNDAJ. **Relatório de Gestão 2021**. Disponível em: <<https://www.gov.br/fundaj/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/relatorio-de-gestao-2021.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2022

Fundação Joaquim Nabuco. **Servidores**. Disponível em: <<https://www.fundaj.gov.br/images/stories/acesoainformacao/Servidores/Servidores.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2021

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. **A fundação**. Disponível em: <<https://fundacaotelefonicavivo.org.br/a-fundacao/>> Acesso em: 12 de jul. de 2021.

**G1. Museu do Homem do Nordeste reabre após três meses fechado para ajustes e reforma.** Disponível em:

<<https://g1.globo.com/pe/brasil/noticia/museu-do-homem-do-nordeste-reabre-apos-tres-meses-fechado-para-ajustes-e-reforma.ghtml>>. Acesso em: 02 jul. 2018.

GALVÃO, Geysa Karla Alves. **A relação museu-visitante: o caso do Museu do Homem do Nordeste.** São Paulo: Anais do XXVI Simpósio Nacional de História, 2011. Disponível em:<[http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300506161\\_ARQUIVO\\_Arelacaomuseuvisitant\\_ocasodoMuseudoHomemdoNordeste.pdf](http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300506161_ARQUIVO_Arelacaomuseuvisitant_ocasodoMuseudoHomemdoNordeste.pdf)>. Acesso em: 21 abr. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de pesquisa social.** 6 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

**GUIA TRABALHISTA. Cálculos de encargos sociais e trabalhistas.**

Disponível em:

<<http://www.guiatrabalhista.com.br/tematicas/custostrabalhistas.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2021.

**INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. Museu e turismo: estratégias de cooperação.** Brasília, DF: IBRAM, 2014.

**INSTITUTO CLARO. Nossos Projetos.** Disponível em:

<<https://www.institutoclaro.org.br/nossos-projetos/>>. Acesso em: 12 de jul. de 2022.

**INSTITUTO FEDERAL DE PERNAMBUCO. Perfil Profissional.** Disponível em:<<https://www.ifpe.edu.br/campus/recife/cursos/superiores/tecnologos/gestao-de-turismo/perfil-profissional>>. Acesso em: 28 de jul. de 2022.

**INSTITUTO SER EDUCACIONAL. Institutos.** Disponível em: <

<https://www.sereducacional.com/instituicoes.html>>. Acesso em: 12 de jul. de 2022.

**LEIS MUNICIPAIS. Lei nº 17.199/2006:** Institui no Âmbito da Cidade do Recife a Política Municipal de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Disponível em:

<<https://leismunicipais.com.br/a1/pe/r/recife/lei-ordinaria/2006/1720/17199/lei-ordinaria-n-17199-2006-institui-no-ambito-da-cidade-do-recife-a-politica-municipal-de-inclusao-da-pessoa-com-deficiencia-2015-01-12-versao-compilada>>. Acesso em: 05 mai. 2019.

**MINISTÉRIO DO TURISMO. Anuário Estatístico de Turismo 2019.** 1.ed.

Brasília: Ministério do Turismo, 2019, v. 46, p. 1-306. Disponível em: <

[http://www.dadosfatos.turismo.gov.br/2016-02-04-11-53-05/item/download/957\\_06c0618130864a16e8867bc92f026892.html](http://www.dadosfatos.turismo.gov.br/2016-02-04-11-53-05/item/download/957_06c0618130864a16e8867bc92f026892.html) >. Acesso em: 02 jun. 2019.

**MINISTÉRIO DO TURISMO. Turismo Acessível.** Disponível em:<

<http://www.turismo.gov.br/assuntos/5054-turismo-acessivel.html>>. Acesso em: 01 mai. 2019.

MOESCH, Marutschka Martini. **O domínio material e conceitual do turismo**. Disponível em: <[https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/2/Artigo\\_23.pdf](https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/2/Artigo_23.pdf)>. Acesso em: 21 jun. 2021.

MUSEU DO HOMEM DO NORDESTE. **Museu cresce no instagram**. Recife. 14 fev. 2020. Instagram: @museudohomemdonordeste. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/B8j3-acB2L2/>>. Acesso em: 02 jun. 2021.

MUHNE. **Museu do Homem do Nordeste 360º**. Youtube, 26 mar. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5ECQjhxjMfc&t=8s>>. Acesso em: 05 de novembro de 2020.

OI FUTURO. **Editais**. Disponível em: <<https://oifuturo.org.br/editais/>>. Acesso em: 12 de jul. de 2022.

PORTO DIGITAL. **FAQ**. Disponível em: <<https://www.portodigital.org/faq#submenu-diferenciais>>. Acesso em: 12 de jul. de 2022.

PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE. **Praia sem Barreira**. Disponível em: <<http://www2.recife.pe.gov.br/servico/praiasembarreira>>. Acesso em: 05 mai. 2019.

QUEIROZ, Gabriela Maria de et al. **Roteiro Cultural Recife Inclusivo**. Disponível em: <[http://www.revistaquerubim.uff.br/images/arquivos/luciana\\_rn\\_artigo\\_-\\_revista\\_querubim\\_-\\_04-2019.pdf](http://www.revistaquerubim.uff.br/images/arquivos/luciana_rn_artigo_-_revista_querubim_-_04-2019.pdf)>. Acesso em: 30 abr. 2019.

SALÁRIO. **Audiodescritor - Salário 2021 e Mercado de Trabalho**. Disponível em: <<https://www.salario.com.br/profissao/audiodescritor-cbo-261430/>>. Acesso em: 03 jul. 2021.

SALÁRIO. **Desenvolvedor Mobile - Salário 2021 - Recife, PE - Mercado de Trabalho**. Disponível em: <<https://www.salario.com.br/profissao/desenvolvedor-mobile-cbo-317110/recife-pe/>>. Acesso em: 03 jul. 2021.

SALÁRIO. **Designer de UX - Salário 2021 e Mercado de Trabalho em Design Gráfico**. Disponível em: <<https://www.salario.com.br/profissao/designer-ux-cbo-262410/>>. Acesso em: 03 jul. 2021.

SALÁRIO. **Gestor em Turismo (turismólogo) - Salário 2021 - Recife, PE**. Disponível em: <<https://www.salario.com.br/resultados-da-busca/>>. Acesso em: 03 jul. 2021.

SALÁRIO. **Estenotipista em 'close Caption' - Salário 2021 e Mercado de Trabalho**. Disponível em: <<https://www.salario.com.br/profissao/estenotipista-em-close-caption-cbo-351515/>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

SALÁRIO. **Técnico de Gravação de Áudio - Salário 2021 e Mercado de Trabalho**. Disponível em: <<https://www.salario.com.br/profissao/tecnico-de-gravacao-de-audio-cbo-374105/>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

SALÁRIO. **Tradutor-intérprete de Libras - Salário 2021 e Mercado de Trabalho**. Disponível em: <<https://www.salario.com.br/profissao/tradutor-interprete-de-libras-cbo-261425/>>. Acesso em: 03 jul. 2021.

SASSAKI, Romeu Kazumi. **Inclusão: Construindo uma Sociedade para Todos**. 7. ed. Rio de Janeiro: WVA, 2006.

TIM. **Instituto TIM**. Disponível em: <<https://www.tim.com.br/sobre-a-tim/sustentabilidade/instituto-tim>>. Acesso em: 12 de jul. de 2022.

VASCONCELLOS, Camilo de Mello. **Turismo e museus**. São Paulo: Aleph, 2006. — (Coleção ABC do Turismo).

VINUTO, Juliana. **A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: Um debate em aberto**. Temáticas, Campinas, v. 22, n.44, p. 203-220, ago/dez. 2014.

VIVO. **A Vivo patrocina cultura para conectar pessoas**. Disponível em: <<https://www.vivo.com.br/a-vivo/a-empresa/patrocinios/cultura>>. Acesso em: 12 de jul. de 2022.

WTTC – WORLD TOURISM & TRAVEL COUNCIL. **Economic Impact Reports**. Disponível em: <<https://wtcc.org/Research/Economic-Impact/country-analysis>>. Acesso em: 12 abr. 2021.

**APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM COORDENADORA DE AÇÕES EDUCATIVAS DO MUSEU DO HOMEM DO NORDESTE (MUHNE)**

1. Quais recursos que estão sendo utilizados no museu para a inclusão das pessoas com deficiência auditiva e visual?
2. O museu possui um plano de acessibilidade?
3. O museu possui interprete de Libras e funcionários que falam o inglês e o espanhol? Quantos?
4. Os funcionários do museu receberam algum treinamento para atender as necessidades comunicacionais deste público?
5. Há algum projeto voltado para o público que possui algum tipo de deficiência?



## **APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM TRADUTOR E INTERPRETE DE LIBRAS**

1. Quais os recursos de acessibilidade comunicacional o projeto deverá ter?  
Apenas a janela em libras atenderia as pessoas com deficiência?
2. O acesso ao aplicativo por meio de um QR Code seria válido?
3. Deve haver um QR Code para cada espaço ou para cada peça?
4. Como você avalia o acesso das pessoas com deficiência aos recursos comunicacionais dentro dos museus?
5. O formulário do google é acessível para as pessoas surdas?
6. As pessoas surdas conseguem utilizar as redes sociais, como instagram e facebook?

## **APÊNDICE C – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM PESSOA CEGA E TÉCNICO REVISOR DE TEXTOS BRAILE**

1. Como o projeto deverá trazer as informações sobre o museu e a exposição para as pessoas com cegueira, peça por peça ou um conjunto de peças?
2. As pessoas com deficiência visual conseguem acessar as redes sociais com facilidade?
3. O formulário do google é acessível para o público cego?
4. Os smartphones possuem acessibilidade? (Pergunta inserida no momento da entrevista)
5. Para o deslocamento nos espaços é necessário piso tátil?
6. Seria interessante um QR Code no espaço ou por meio de panfleto?

## **APÊNDICE D – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM PESSOA SURDA E PROFESSOR DE LIBRAS**

- 1- Já foi ou costuma visitar os museus do Recife? Se sim, quais?
- 2- Já visitou o Museu do Homem do Nordeste?
- 3- Qual a sua avaliação sobre a exposição? (Pergunta inserida no momento da entrevista)
- 4- Quais os recursos de acessibilidade comunicacional o projeto deverá ter? Apenas a janela em Libras atenderia as pessoas com deficiência auditiva ou outros recursos seriam interessantes, e quais?
- 5- E a utilização da LSE, seria interessante? (Pergunta inserida no momento da entrevista)
- 6- O acesso ao aplicativo por meio de um QR Code é válido?
- 7- Deve haver um QR Code para cada espaço ou para cada peça?
- 8- Como você avalia o acesso das pessoas com deficiência aos recursos comunicacionais dentro dos museus do Recife?
- 9- As pessoas surdas conseguem utilizar as redes sociais como facebook e instagram?
- 10- Há outros recursos que podemos utilizar para divulgar o nosso projeto? (Pergunta inserida no momento da entrevista)
- 11- Você conhece profissionais da área de tecnologia que trabalha com esse tipo de projeto? (Pergunta inserida no momento da entrevista)

## APÊNDICE E – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM AUDIODESCRITORA

1. Já foi ou costuma visitar os museus do Recife? Se sim, quais?
2. Já visitou o Museu do Homem do Nordeste (MUHNE)?
3. Como você avalia o acesso das pessoas com deficiência aos museus?
4. E aos recursos comunicacionais que esses espaços possuem?
5. Quais os recursos de acessibilidade comunicacional o projeto deverá ter? E por que?
6. Como esses recursos podem ser utilizados dentro dos museus?
7. A audiodescrição é feita peça por peça ou pode ser um conjunto de peças, levando em consideração o Museu do Homem do Nordeste que é separado por temas? (Pergunta inserida no momento da entrevista)
8. Aliado aos recursos de acessibilidade comunicacional, quais outros recursos ou equipamentos podem ser utilizados dentro do museu para que pessoas com deficiência física ou mobilidade reduzida, com deficiência intelectual, deficiência múltipla e até as pessoas cegas e surdas possam melhor usufruir desse espaço?
9. Seria interessante se o Museu do Homem do Nordeste (MUHNE) oferecesse aos visitantes um aplicativo, com recursos de acessibilidade comunicacional, informações do acervo e dos espaços, para ser utilizado durante as visitas?
10. O acesso ao aplicativo por meio de um QR Code seria válido?
11. Quais os canais de comunicação e os recursos que devemos utilizar para a divulgação do projeto, de forma que as pessoas com deficiência tenham acesso à informação?
12. As pessoas com deficiência conseguem utilizar as redes sociais, como facebook e instagram?

## APÊNDICE F – QUESTIONÁRIO

**MUHNE ACESSÍVEL:** Uma proposta de aplicativo acessível para o Museu do Homem do Nordeste

Descrição: O projeto tem como objetivo geral criar um aplicativo acessível para o Museu do Homem do Nordeste (MUHNE), de forma a contribuir com a inclusão das pessoas com deficiência dentro dos espaços culturais.

Observação importante: esse questionário deverá ser respondido apenas por pessoas que possuem algum tipo de deficiência, familiares e/ou amigos de pessoas com deficiência e profissionais que trabalham com a comunicação desse grupo (interprete e/ou tradutor de libras, audiodescritor e revisor e transcritor braille). Caso não se enquadre nesse público, por favor nos ajude a difundir esse questionário para que chegue até o público alvo.

1. Em qual categoria você se enquadra?
  - a) Pessoa com deficiência auditiva
  - b) Pessoa com deficiência visual
  - c) Pessoa com deficiência física ou mobilidade reduzida
  - d) Pessoa com deficiência intelectual
  - e) Pessoa com deficiência múltipla
  - f) Familiar de alguma pessoa com deficiência
  - g) Amigo de alguma pessoa com deficiência
  - h) Interprete e/ou tradutor de libras
  - i) Audiodescritor
  - j) Revisor e transcritor Braille
  
2. Você já foi há algum museu do Recife?
  - a) Sim
  - b) Não
  
3. Se a resposta anterior for "sim", com que frequência você costuma visitar os museus do Recife? Se a resposta anterior for "não" passe para a próxima pergunta.
  - a) Raramente
  - b) Às vezes
  - c) Muitas vezes
  - d) Sempre
  
4. Caso nunca tenha visitado algum museu do Recife, qual ou quais motivos justificam sua ausência nesses lugares?
  - a) Exposições sem recursos de acessibilidade (Janela em Libras, Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE), audiodescrição, entre outros)

- b) Falta de profissionais qualificados para o atendimento das pessoas com deficiência
  - c) Falta de divulgação dos recursos de acessibilidade que os museus possuem
  - d) Barreiras arquitetônicas dentro dos museus (presença de degraus, falta de rampas, entre outros)
  - e) Dificuldades para chegar aos museus
  - f) Outros
5. Você já visitou ou tem interesse em visitar o Museu do Homem do Nordeste (MUHNE)?
- a) Sim
  - b) Não
6. Em sua opinião, seria interessante se o Museu do Homem do Nordeste oferecesse ao visitante um aplicativo com recursos de acessibilidade comunicacional?
- a) Sim
  - b) Não
7. Quais os recursos de acessibilidade comunicacional o aplicativo deve trazer?
- a) Audiodescrição
  - b) Janela em Libras
  - c) Legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE)
  - d) Outros
8. Em sua opinião, o aplicativo deve trazer informações de cada peça em exposição ou do conjunto de peças que estão em cada sala do museu?
- a) Peça por peça
  - b) Conjunto de peças
  - c) As duas opções (peça por peça e conjunto de peças)