

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE MEDICINA

FERNANDA DA SILVA FERREIRA GARCIA

AS CONTRIBUIÇÕES DA TERAPIA OCUPACIONAL NO ÂMBITO CULTURAL:
tornando o Museu acessível

RIO DE JANEIRO

2016

FERNANDA DA SILVA FERREIRA GARCIA

**AS CONTRIBUIÇÕES DA TERAPIA OCUPACIONAL NO ÂMBITO CULTURAL:
tornando o Museu acessível**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Pós Graduação Lato sensu da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialista em Acessibilidade Cultural.

Orientador: Prof. Me. Melissa Ribeiro Teixeira

RIO DE JANEIRO

2016

FERNANDA DA SILVA FERREIRA GARCIA

AS CONTRIBUIÇÕES DA TERAPIA OCUPACIONAL NO ÂMBITO CULTURAL::
tornando o Museu acessível

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Pós Graduação Lato sensu da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialista em Acessibilidade Cultural.

Aprovada em: ____/____/____ .

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Melissa Ribeiro Teixeira (ORIENTADORA)

Prof. Dra. Vera Lucia Vieira de Souza (BANCA)

Dedico este trabalho a todas as pessoas que de alguma forma me incentivam a sempre seguir em frente mesmo com as adversidades da vida.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus por me dar forças pra seguir em frente e perseverança para conquistar mais esse objetivo;

Aos meus pais, irmão e outros familiares por acreditarem sempre em mim e me apoiarem nas minhas escolhas;

Aos amigos que estão sempre presentes mesmo que não seja de forma física tornando meus dias mais alegres e leves;

Muito obrigada, vocês são essenciais na minha vida!

À todos os professores que de alguma forma contribuíram para minha formação compartilhando seus saberes para que eu pudesse caminhar até aqui;

À minha orientadora por colaborar com a produção deste projeto através de seu conhecimento;

À coordenadora do curso de Especialização em Acessibilidade Cultural da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Patrícia Dorneles, pela oportunidade de participar do curso de especialização e pela residência cultural no Museu da Geodiversidade;

À toda equipe do Museu da Geodiversidade (profissionais, estagiários e mediadores) por estarem dispostos a contribuir com o trabalho da Terapia Ocupacional;

Muito obrigada por cooperarem para o meu enriquecimento pessoal e profissional!

Participação na vida
Cultural e esportiva
Medidas apropriadas
Na área recreativa
Igualdade no lazer
Deixa a vida mais ativa

Acesso a cultura viva
Com formatos disponíveis
Em Televisões, Teatros,
Locais turísticos incríveis
Bibliotecas, museus
Com recursos acessíveis

Providências bem cabíveis
Tomadas de forma igual
Pra todas essas pessoas
Com o seu potencial
Criativo, produtivo,
Artístico e intelectual

Direito internacional
Mantido em conformidade,
Sem barreiras que impeçam
A sua propriedade
Intelectual em prol
De toda a sociedade

Garantir identidades
Linguísticas e culturais
A todos que fazem uso
Da linguagem por sinais
Assegurar as crianças
Direitos como as demais

(Chico de Assis - literatura de cordel, artigo 30)

RESUMO

GARCIA, Fernanda da Silva Ferreira. **As contribuições da Terapia Ocupacional no âmbito cultural:** tornando o Museu acessível. 2016. 75f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

Através da identificação das barreiras e limitações encontradas no acesso ao acervo e no ambiente físico do Museu da Geodiversidade, situado na Ilha do Fundão – Cidade Universitária, surgiu a proposta de inicializar o processo de implementação de acessibilidade nesse espaço cultural. Acessibilidade ainda é um assunto novo porém de extrema importância para a equipe da ação educativa do museu, tendo em vista a preocupação em promover acesso para o público de pessoas com deficiência que nos dias de hoje ainda é um público que pouco frequenta este ambiente cultural. A produção deste trabalho está fundamentada a partir da vivência como residente cultural do referido museu e tem a finalidade de apresentar algumas das contribuições realizadas pelas terapeutas ocupacionais, residentes culturais e discentes do curso de Especialização em Acessibilidade Cultural da Universidade Federal do Rio de Janeiro, mais precisamente, o objetivo deste projeto é tornar visíveis os recursos criados e elaborados para adaptar os jogos utilizados pela ação educativa do museu, que são utilizados após a visita. Estes recursos servem para garantir que pessoas com deficiência tenham acesso aos jogos e atividades que contribuem oferecendo maior aquisição de conhecimento sobre aspectos abordados e ofertados pelo acervo do museu para os visitantes.

Palavras – chave: Acessibilidade Cultural – Terapia Ocupacional – Museu – Tecnologia Assistiva - Recursos

ABSTRACT

GARCIA, Fernanda da Silva Ferreira. **As contribuições da Terapia Ocupacional no âmbito cultural: tornando o Museu acessível.** 2016. 75f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

By identifying the barriers and limitations found in access to assets and the physical environment of the Museum of Geodiversity, located on the Island of Fundão - University City, was proposed starting the accessibility implementation process in this cultural space. Accessibility is still a new subject but of utmost importance to the staff of the educational museum action, in view of the concern to promote access to the audience of people with disabilities who today is still an audience that little frequents this cultural environment. The production of this work is based from experience as cultural resident of that museum and aims to present some of the contributions made by occupational therapists, cultural residents and students of Cultural Accessibility Specialization Course of the Federal University of Rio de Janeiro, more precisely, the aim of this project is to make the resources created visible and designed to adapt the games used for educational museum action, which are used after the visit. These features serve to ensure that people with disabilities have access to games and activities that contribute offering greater acquisition of knowledge about issues addressed and offered by the museum's collection to visitors.

Keywords: Cultural Accessibility - Occupational Therapy – Museum – Assistive Technology - Resources

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – População de pessoas com deficiência em números	19
Figura 2 – Percentual de pessoas com pelo menos uma das deficiências investigadas na população residente dos municípios – Brasil – 2010	20
Figura 3 – Recursos de Tecnologia Assistiva.....	22
Figura 4 - Profissionais indicados para trabalhar com Tecnologia Assistiva	22
Figura 5 – Jogo “Colcha de fósseis”	32
Figura 6 – Jogo “Sete Paleoerros – jogo dos sete erros”	34
Figura 7 - “Atividade de colorir”: Predador Majungassaurus Atopus.....	35
Figura 8 – “Atividade de colorir”: Ave Arqueopterix alimentando filhote.....	36
Figura 9– “Atividade de colorir”: Pterossauro com peixe na boca.....	36
Figura 10 – Jogo “Labirinto”	37
Figura 11 – Jogo “Quebra-cabeça”	39

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A – Abelisaurus ampliado – colcha de fósseis	57
ANEXO B – Jogo dos 4 erros simplificado	58
ANEXO C – Atividade de colorir simplificada	59
ANEXO D - Atividade de colorir com símbolo do Portal ARASAAC.....	60
ANEXO E – Labirinto em relevo com barbante e engrossador para lápis.....	61
ANEXO F – Labirinto original e labirintos adaptados.....	62
ANEXO G - Labirinto em relevo	63
ANEXO H – Quebra cabeça de duas peças.....	64
ANEXO I – Quebra cabeça de quatro peças	65
ANEXO J – Folder de divulgação do Curso de Extensão “Aprendendo a lidar com a diversidade”	66
ANEXO K – Programação do Curso de Extensão “Aprendendo a lidar com a diversidade”	67
ANEXO L – Cartilha “Aprendendo a lidar com a diversidade”	68

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- ABNT:** Associação Brasileira de Normas Técnicas
- AIPD:** Ano Internacional das Pessoas Deficientes
- CAA:** Comunicação Alternativa e Ampliada
- CAT:** Comitê de Ajudas Técnicas
- CCMN:** Centro de Ciências Matemáticas e da Natureza
- CORDE:** Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência
- DUDH:** Declaração Universal dos Direitos Humanos
- EVA:** Etileno Acetato de Vinila
- IBGE:** Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
- ICOM:** Comitê Internacional de Museus
- IGEO:** Instituto de Geociências
- IPPMG:** Instituto de Puericultura e Pediatria Martagão Gesteira
- IPHAN:** Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
- LIBRAS:** Língua Brasileira de Sinais
- MinC:** Ministério da Cultura
- MGeo:** Museu de Geodiversidade
- NBR:** Norma Brasileira
- NCE:** Núcleo de Computação Eletrônica
- ONU:** Organização das Nações Unidas
- PNC:** Plano Nacional de Cultura
- SID:** Secretaria de Identidade e Diversidade Cultural
- SNC:** Sistema Nacional de Cultura
- TA:** Tecnologia Assistiva
- TO:** Terapia Ocupacional
- UFRJ:** Universidade Federal do Rio de Janeiro
- USP:** Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 POLÍTICA CULTURAL E ATUAÇÃO DA TERAPIA OCUPACIONAL	26
3 OBJETIVOS	25
3.1 OBJETIVO GERAL.....	25
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	25
4 METODOLOGIA	26
4.1 CONTEXTO DA PESQUISA.....	26
5 INICIANDO O PROCESSO DE ACESSIBILIDADE NO MUSEU DA GEODIVERSIDADE	30
5.1 RECURSOS ELABORADOS PELAS RESIDENTES CULTURAIS	31
5.2 COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA.....	44
5.3 CARTILHA E CURSO DE EXTENSÃO.....	45
5.4 SUGESTÕES PARA INICIATIVAS FUTURAS DE ACESSIBILIDADE DO MUSEU.....	47
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	51
ANEXOS	57

1 INTRODUÇÃO

O trabalho intitulado “As contribuições da Terapia Ocupacional no âmbito cultural: tornando o Museu acessível” pretende abordar as possíveis contribuições do terapeuta ocupacional nos ambientes culturais, mais precisamente mostrar o trabalho realizado pelas residentes culturais no Museu da Geodiversidade com o objetivo de torná-lo acessível para todas as pessoas.

Para esclarecer, segundo a publicação brasileira formulada pelo curso de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo - USP, a Terapia Ocupacional é definida como:

um campo de conhecimento e de intervenção em saúde, educação e na esfera social, reunindo tecnologias orientadas para a emancipação e autonomia das pessoas que, por razões ligadas a problemática específica, físicas, sensoriais, mentais, psicológicas e/ou sociais, apresentam, temporariamente ou definitivamente, dificuldade na inserção e participação na vida social (USP *apud* CAVALCANTI e GALVÃO, 2007, p.03).

Tendo em vista a definição dada para Terapia Ocupacional pela Universidade de São Paulo se torna perceptível a possibilidade de colaboração dos terapeutas ocupacionais nos ambientes culturais que buscam a participação da sociedade em sua diversidade.

Falando em ambientes culturais, o museu é considerado, segundo o Comitê Internacional de Museus (ICOM, 2007) uma:

instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade

Castro (2014) completa que o museu tem a função de preservar e divulgar o patrimônio e, devido estes fatores, podemos imaginar tamanha importância desse espaço cultural. Tojal (2014), em seu artigo, reflete sobre a importância do museu como forma de comunicação com o público enfatizando sobre sua responsabilidade política e a maneira como os profissionais e educadores devem atuar, tendo em vista a sua importante função frente ao público visitante. A autora alerta para a importância de levarmos em consideração o respeito pela diversidade do público que irá participar da exposição ofertada por esse espaço cultural.

Para Sarraf (2013, p.5) a ausência de barreiras nos espaços e as variadas “formas de relacionamento, percepção e cognição são mais atrativas para todas as pessoas, independente de suas condições físicas, sensoriais e intelectuais”, ou seja, quando os espaços, neste caso os culturais, estão livres de barreiras eles se tornam mais atraentes para o público em sua diversidade e para colocar fim nas barreiras que impedem os indivíduos de desfrutar dos espaços culturais surgem a acessibilidade e seus recursos.

A acessibilidade cultural não está associada a valores cobrados nos espaços culturais, quando se trata de acessibilidade para pessoas com deficiência surge o desafio da implementação de acessibilidade de fruição onde são criados recursos para os produtos culturais, (DORNELES & ALBERTACCI JUNIOR, 2014) recursos estes que são o ponto principal do trabalho realizado pelas residentes culturais do museu e serão tratados de forma minuciosa no decorrer deste trabalho.

Precisamos de algumas informações para entender o motivo do surgimento do trabalho em questão e para começar é importante saber que o museu da Geodiversidade foi utilizado como museu escola para a segunda turma de Especialização em Acessibilidade Cultural da Universidade Federal do Rio de Janeiro e também vem sendo utilizado como local de trabalho das residentes culturais, onde se dará o trabalho de implementação de programas e recursos para as diferentes deficiências na ação educativa a fim de que a partir dessas criações e adaptações realizadas por elas o acervo do museu possa estar mais acessível e com menos barreiras para que se tenha pleno acesso pelo público frequentador. Para iniciar o processo de implementação da acessibilidade do museu é importante entendermos que as residentes culturais também terapeutas ocupacionais participaram da segunda turma do curso de especialização e que as disciplinas ofertadas no curso contribuíram de forma significativa para que fossem pensadas as adaptações e os recursos que vão possibilitar a visita de forma mais efetiva pelo público de pessoas com deficiência tendo em vista que esse público é o que menos se faz presente no espaço por encontrarem diversas barreiras.

Para que o acesso ao museu pelas pessoas com deficiência seja garantido é necessário a eliminação de algumas barreiras. Tojal (2014, p.25) afirma que a abertura do museu para o público em geral, “principalmente àqueles que por fatores sociais e também por limitações sensoriais, físicas e mentais fazem parte de grupos com menores condições de participar desses espaços” é sinal de garantia de pleno

acesso ao patrimônio e que o trabalho da mediação não adiantaria se não houvesse essa oportunidade e quando se pretende fazer essa abertura devemos considerar alguns fatores e atentar para a igualdade de direitos que está relacionada ao respeito pela diversidade, seja ela coletiva ou individual. O público de pessoas com deficiência surge quando os profissionais começam a pensar nesta abertura do espaço museológico para todo o tipo de público, se deparando com essa significativa e importante parcela da sociedade (TOJAL, 2014) e a partir desse surgimento os profissionais começam a se dar conta de que precisam adaptar seu ambiente de trabalho para abranger essas pessoas que por falta de recursos acessíveis se encontram impossibilitadas de frequentar esses ambientes que por legislação é um direito da sociedade.

Levando em consideração os aspectos abordados anteriormente, o presente trabalho tem a finalidade de apresentar algumas das contribuições realizadas pelas terapeutas ocupacionais, residentes e discentes do curso de Especialização em Acessibilidade Cultural da Universidade Federal do Rio de Janeiro no Museu da Geodiversidade ao longo do período de realização do curso de especialização e da residência cultural. As contribuições se deram através de análises feitas baseadas na exposição “Memórias da Terra” do Museu da Geodiversidade e pretendem torná-lo mais acessível possibilitando que o público de pessoas com deficiência possa realizar a visita de forma satisfatória.

2 POLÍTICA CULTURAL E ATUAÇÃO DA TERAPIA OCUPACIONAL

Para iniciar este capítulo teórico, que abordará sobre o direito das pessoas com deficiência ao acesso à cultura e o uso da Tecnologia Assistiva por terapeutas ocupacionais como estratégia para acessibilizar o Museu da Geodiversidade, é importante pensarmos sobre a acessibilidade que para Silva *et al* (2014, p.52) não é somente “permitir que pessoas com deficiência participem de atividades que incluam o uso de produtos, serviços e informação, significa compreender que estas pessoas são plenamente capazes, desde que lhes sejam fornecidas as condições”.

Segundo Sasaki (2003 *apud* Castro 2014), para tornar a sociedade acessível existem alguns quesitos nos quais três se destacam por terem mais afinidade com o ambiente expositivo museológico, que são: acessibilidade arquitetônica, acessibilidade comunicacional e acessibilidade atitudinal. A acessibilidade arquitetônica se trata de ausência de barreiras físicas nos ambientes, por exemplo, nas casas, edifícios, espaços ou equipamentos urbanos e nos meios de transportes; A acessibilidade atitudinal se refere a ausência de barreiras nas ações e atitudes em relação às pessoas, por exemplo, preconceitos, estigmas, estereótipos e discriminações e, a acessibilidade comunicacional é a ausência de barreiras na comunicação interpessoal, escrita e virtual.

O assunto abordado pelo acervo do museu é de extrema importância para sociedade, porém a exposição e o ambiente museológico ainda se encontram inacessíveis para parte da população, surge então a proposta de acessibilizar o espaço. A acessibilidade quando associada a museus, para Colwell e Mendes (2004, p.17), se inicia nos aspectos físicos e arquitetônicos (acessibilidade do espaço) além dos aspectos emocionais e intelectuais, acessibilidade da informação e do acervo, os autores ainda afirma que para haver uma boa acessibilidade não é suficiente modificar apenas o espaço, também é preciso “criar condições para compreender e usufruir os objetos expostos tornando o ambiente confortável”.

É necessário lembrar que nos ambientes museológicos existem obstáculos assim como em outros ambientes, obstáculos estes que impedem o processo de visitação e mesmo que as experiências que uma visita ao museu proporciona sejam muitas, nem todos podem ter acesso a elas. Berquó (2011) e Castro (2014) afirmam que barreiras como as descritas acima impossibilitam a fruição cultural e podem aparecer ao longo do percurso expositivo, através de falhas e entraves para a

comunicação bem como pode ser dar através do despreparo dos funcionários dos museus pois os mesmos podem apresentar dificuldade em recepcionar o visitante com deficiência por não saber prestar a atenção que a situação exige e pelo fato de não saberem como agir nessa situação.

Tojal (1999 *apud* CASTRO 2014, p.18) acredita que:

acolher a pessoa com deficiência no museu, dentro de uma política cultural dirigida aos aspectos de acessibilidade tanto física e sensorial, como de ação educativa, requer de todos os profissionais desta área a formulação de um conhecimento geral sobre a ampla variedade de características, necessidades e limitações existentes nestas pessoas, especialmente o comprometimento de sua mobilidade.

Tratando-se do acesso de pessoas com deficiência nos ambientes culturais, é importante salientar que todas as pessoas têm direito ao acesso à cultura e que a Organização das Nações Unidas (ONU) reconhece a igualdade em dignidade e direito dos seres humanos. Esse princípio, segundo Barbosa (2014, p.9), resultou na Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH), que se empenha para identificar e resguardar os direitos fundamentais à dignidade da humanidade. A autora ainda afirma que:

a Declaração, caracterizada pela universalidade e indivisibilidade dos direitos humanos (sociais, econômicos, culturais, civis e políticos), por defender a igualdade de oportunidades e fomentar a proteção dos direitos humanos e liberdades fundamentais, foi e é fonte de inspiração para a produção de inúmeros tratados internacionais entre as Nações Unidas e os Estados - Membros com o fito de efetivar medidas para o combate às injustiças sociais e todas as formas de discriminação. No Brasil, a Declaração foi alicerce para a construção da democrática Constituição Federal e várias normas infraconstitucionais.

A Constituição Federal de 1988 citada anteriormente, considerada lei fundamental e suprema, afirma que é dever do Estado garantir a todos os cidadãos “o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional apoiando e incentivando a valorização e a difusão das manifestações culturais” (BRASIL, 1988, artigo 215). A Constituição Brasileira garante o direito à igualdade sem discriminação porém as pessoas com deficiência, ainda na atualidade, se deparam com barreiras que as impedem de realizar o consumo à cultura (BINS ELY *et al*, 2005 *apud* CARDOSO, 2012). A Declaração Universal dos Direitos Humanos

também reconhece que toda pessoa “tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir das artes e de participar do processo científico e de seus benefícios” (p.14), consagrando segundo Barbosa (2014), princípios e valores voltados para a dignidade da pessoa humana. Porém, para que haja essa participação as pessoas com deficiência ou limitações momentâneas devem encontrar ambientes culturais acessíveis ou com menos barreiras para que seja possível a utilização desses locais por esse público.

A fim de tratar sobre esse assunto foram oficializadas leis que pretendem eliminar barreiras arquitetônicas e atitudinais que “impeçam, reduzam ou retardem a inclusão social” (CARDOSO, 2012, p.39) e que garantem o direito de “acesso à informação, à comunicação, ao trabalho, à educação, ao transporte, à cultura, ao esporte e ao lazer” (BRASIL, 2000, artigo 17). No que se refere à participação na vida cultural, em recreação, lazer e esporte, as pessoas com deficiência bem como todas as pessoas têm o direito de participação em igualdade de oportunidade e para isso os Estados Partes deverão “assegurar que a legislação de proteção dos direitos de propriedade intelectual não constitua barreira excessiva ou discriminatória ao acesso de pessoas com deficiência a bens culturais” (BRASIL, 2009, artigo 30) bem como tomar medidas apropriadas para que as pessoas com deficiência possam:

ter acesso a bens culturais em formatos acessíveis; Ter acesso a programas de televisão, cinema, teatro e outras atividades culturais, em formatos acessíveis; e ter acesso a locais que ofereçam serviços ou eventos culturais, tais como teatros, museus, cinemas, bibliotecas e serviços turísticos, bem como, tanto quanto possível, ter acesso a monumentos e locais de importância cultural nacional (BRASIL, 2009, artigo 30).

A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência tem como objetivo assegurar e promover o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência em condições de igualdade tendo em vista sua inclusão social e cidadania, bem como garantir o direito da pessoa com deficiência à igualdade de oportunidades com as demais pessoas sem discriminação (BRASIL, 2015).

São muitas as legislações que fazem valer o direito das pessoas com deficiência nos ambientes culturais em igualdade com as demais pessoas, porém para que o acesso seja possível é necessário que os ambientes culturais sofram algumas mudanças a fim de minimizar e quiçá eliminar as barreiras que impedem

este acontecimento. O público de pessoas com deficiência é um público que se encontra mais afastado dos ambientes culturais por se depararem com inúmeras barreiras que vão das ruas inacessíveis, o transporte para chegar ao local desejado e o ambiente cultural com sua diversidade de barreiras de cunho arquitetônico, comunicacional e atitudinal. Vale destacar que, o Censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) do ano de 2010, a partir de suas análises afirma que 45.606.048 milhões de pessoas declararam ser pessoas com deficiência, tendo pelo menos uma das deficiências investigadas na pesquisa, correspondendo a 23,9% da população brasileira.



Figura 1 – População de pessoas com deficiência em números
Fonte: IBGE, Censo Demográfico. 2010.

A pesquisa realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística também nos mostra o percentual de pessoas com pelo menos uma das deficiências investigadas de acordo com a população residente dos municípios brasileiros.

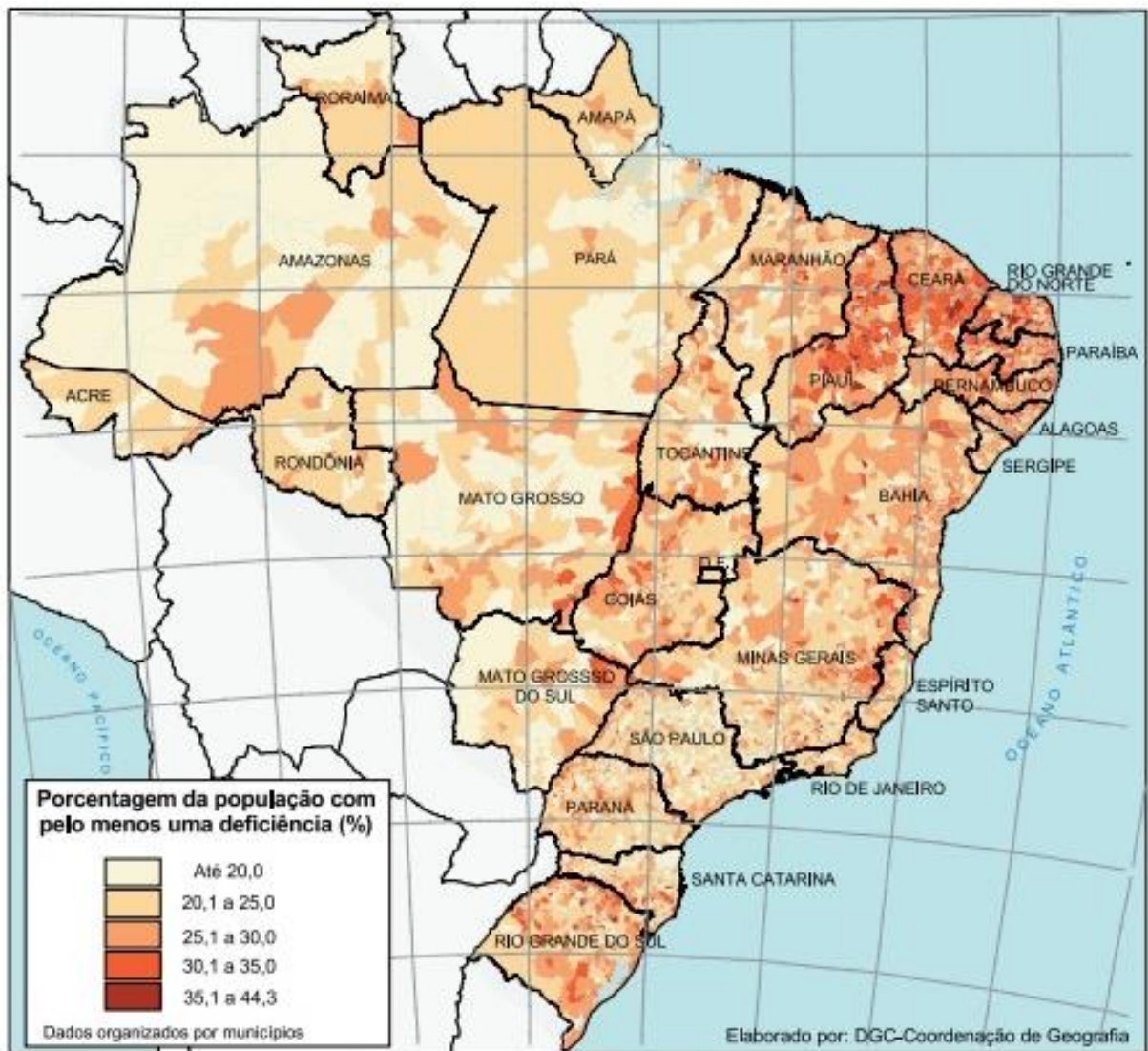


Figura 2 – Percentual de pessoas com pelo menos uma das deficiências investigadas na população residente dos municípios – Brasil – 2010

Fonte: IBGE, Censo Demográfico 2010

É importante atentarmos para a significativa parcela de pessoas com deficiência da população brasileira e perceber que parte desse público se depara diariamente com as barreiras citadas anteriormente as impedindo de usufruir do que lhes é seu por direito. Acreditando na possibilidade de eliminar essas barreiras encontradas nos ambientes culturais surge a preocupação em criar recursos que visam contribuir para a acessibilização dos espaços culturais. Neste sentido, a

Tecnologia Assistiva (TA) tem sido empregada para solucionar questões que impedem o acesso a estes espaços.

A Tecnologia Assistiva é utilizada para identificar recursos e serviços que ajudam a proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas com deficiência promovendo inclusão e independência (BERSCH & TONOLLI, 2006) e que para Galvão Filho *et al* (2009, p.26):

é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social.

Bersch (2013) alega que Tecnologia Assistiva é um auxílio que promove a ampliação de uma habilidade funcional deficitária ou possibilita a realização da função desejada que se encontra impedida por circunstância de deficiência ou pelo envelhecimento. Seu objetivo, para a autora, é proporcionar à pessoa com deficiência maior independência, qualidade de vida e inclusão social, através da ampliação de sua comunicação, mobilidade, controle de seu ambiente, habilidades de seu aprendizado e trabalho. Para Lauand (2005 *apud* GALVÃO FILHO, 2009) os objetivos da Tecnologia Assistiva estão contidos numa diversidade de recursos que tem como finalidade dar suporte as pessoas com deficiência, seja ela, física, visual, auditiva, mental ou múltipla.

Os recursos de Tecnologia Assistiva são organizados ou classificados de acordo com objetivos funcionais a que se destinam e são caracterizados segundo Bersch (2013), como: auxílio para a vida diária e vida prática; Comunicação Aumentativa e Alternativa – CAA; recursos de acessibilidade ao computador; sistemas de controle de ambiente; projetos arquitetônicos para acessibilidade; órteses e próteses; adequação postural; auxílios de mobilidade; auxílios para qualificação da habilidade visual e recursos que ampliam a informação a pessoas com baixa visão ou cegas; auxílios para pessoas com surdez ou com déficit auditivo; mobilidade em veículos e, esporte e lazer. A figura a seguir traz de forma específica cada categoria descrita pela autora.

Tecnologia Assistiva

"Para as pessoas sem deficiência, a tecnologia torna as coisas mais fáceis. Para as pessoas com deficiência, a tecnologia torna as coisas possíveis." Radabauch, apud Bersch, 2008.



Figura 3 – Recursos de Tecnologia Assistiva

Fonte: Núcleo de Design Gráfico Ambiental – UFRGS 2012

Pelosi (2005) revela sobre a variedade de profissionais que podem estar envolvidos no trabalho com a Tecnologia Assistiva, são estes: assistentes sociais, educadores, enfermeiros, engenheiros, especialistas em audição, fisioterapeutas, fonoaudiólogos, protéticos, oftalmologistas e terapeutas ocupacionais, que é o profissional que abordaremos neste trabalho.



Figura 4 - Profissionais indicados para trabalhar com Tecnologia Assistiva

Fonte: www.sites.google.com/site/tecnologiaassistivacombr/

O terapeuta ocupacional é o profissional capacitado para fazer intervenções buscando garantir autonomia, qualidade de vida e independência aos indivíduos que por alguma problemática estão apresentando entraves nas suas atividades cotidianas. Se pensarmos nas pessoas com deficiência sendo profissionais desses espaços culturais, pessoas estas que encontrariam barreiras em seus ambientes de trabalho ou simplesmente como cidadãos que querem fazer consumo da cultura e de seus ambientes culturais, este público precisaria do trabalho do terapeuta ocupacional para facilitar seu dia-a-dia através de soluções que permitiriam tanto o trabalhador dos ambientes culturais realizar seu trabalho como o visitante do espaço cultural realizar a visita, pois tanto as atividades de vida produtiva como as de lazer são objetos de trabalho dos terapeutas ocupacionais.

Pelosi (2005, p.41) afirma que o trabalho da terapia ocupacional associado à Tecnologia Assistiva pode se dar através do uso de “prancha de comunicação, comunicador, o desenvolvimento da autonomia no deslocamento com cadeira de rodas”, atividades com recursos adaptados e brincadeiras adaptadas.

É importante destacar que, a atuação da Terapia Ocupacional na área da cultura vem sendo recentemente debatida. Dorneles (2013) aponta que o terapeuta ocupacional pode atuar:

em programas e projetos de Acessibilidade Cultural para pessoas com deficiência, pessoas em sofrimento psíquico e vulnerabilidade social visando o fortalecimento e a sua legitimação tanto cultural como cidadã, contribuindo para o acolhimento da diferença e todas as suas potencialidades de criação, fruição e participação na vida da cidade e na vida cultural, fomentando a produção simbólica e artística da diversidade como patrimônio e expressão de identidade e da cultura brasileira (s/n).

A inserção deste profissional no museu aumenta sua capacitação:

para o desenvolvimento de programas e projetos de acessibilidade cultural para pessoas com deficiência, bem como de, a partir desta experiência, desenhar um programa de formação para que a categoria possa atuar nas ações educativas de museus entre outras instituições culturais, construindo estratégias de mediação cultural que promovam à cidadania cultural e o direito a experiência estética (GARCIA, FERREIRA & DORNELES, 2015, p.4).

Castro (2014, p.33) acredita que as ações inclusivas do museu têm como objetivo receber “todos os tipos de público, procurando diminuir as barreiras e

buscando propiciar um melhor aproveitamento do conteúdo durante as visitas à exposição”. Dentro do escopo deste trabalho, serão abordadas algumas estratégias visando eliminar as barreiras encontradas pelas pessoas com deficiência quando se destinam ao museu.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Analisar as possíveis contribuições da Terapia Ocupacional no Museu da Geodiversidade (UFRJ), através da adaptação dos jogos educativos.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Contribuir para a transformação do museu em um ambiente acessível;

Descrever as adaptações e recursos elaborados pelas residentes culturais do museu;

Promover a discussão da acessibilidade cultural na Terapia Ocupacional.

4 METODOLOGIA

A metodologia do trabalho em questão se baseou em um relato de experiência que se deu através da vivência no Museu da Geodiversidade, situado na Ilha do Fundão - Cidade Universitária, por duas terapeutas ocupacionais recém-formadas pelo curso de Terapia Ocupacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro que se inscreveram no processo seletivo para participarem do Curso de Especialização em Acessibilidade Cultural também da Universidade Federal do Rio de Janeiro como residentes culturais e discentes da segunda turma do curso de especialização em Acessibilidade Cultural.

4.1 CONTEXTO DA PESQUISA

O trabalho das residentes culturais foi realizado no Museu da Geodiversidade que foi criado em 2007 e também é conhecido como Mgeo. O museu foi instituído como órgão suplementar pelo Instituto de Geociências (IGEO) da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, constituindo umas das unidades pertencentes do Centro de Ciências Matemáticas e da Natureza (CCMN) e possui como proposta mostrar a seu público visitante como se deu a evolução do Planeta Terra com a vida nele existente e de que forma a geodiversidade serviu para o desenvolvimento socioeconômico da história humana (CASTRO, 2014).

O Museu conta com uma equipe interdisciplinar na qual estão inseridas museólogas e educadoras. A partir do trabalho realizado por estas profissionais foi criado o setor educativo deste espaço, chamado de Núcleo GeoEducativo, onde são desenvolvidas atividades que visam complementar a exposição e os conhecimentos adquiridos, ampliando, de acordo com as características de cada grupo, a sua experiência no museu. As ações são pensadas para crianças a partir de 5 anos e são divididas entre visitas mediadas, oficinas e jogos educativos. A realização de atividades educativas para o Museu é uma rica experiência, pois une diversas disciplinas, conceitos e conhecimentos em prol da divulgação da importância da diversidade geológica (CASTRO, 2014). Os jogos citados anteriormente fazem parte das produções da ação educativa do Museu da Geodiversidade e são utilizados pelo público visitante em conjunto com os mediadores e os educadores do Museu, por

vezes são utilizados após o processo de visitação para que os participantes consigam utilizar o conhecimento captado durante a visita.

A equipe do museu acredita que para garantir o acesso de todos ao museu ainda são necessárias algumas mudanças (TEIXEIRA *et al*, 2014), mudanças estas que deram início ao processo de implementação da acessibilidade. O primeiro passo para realizar o desejo da equipe de tornar o museu acessível foi dado através da museóloga que participou da primeira turma do curso de Especialização em Acessibilidade Cultural da Universidade Federal do Rio de Janeiro e como monografia para obtenção do título de especialista em Acessibilidade Cultural apresentou o projeto denominado “Caminhando em direção ao museu inclusivo: diagnóstico de acessibilidade da exposição ‘Memórias da Terra’ (Museu da Geodiversidade - IGEO/UFRJ) com o mapeamento das intervenções necessárias” que se tratava de um trabalho no qual foi realizado uma análise e feito o diagnóstico de acessibilidade da exposição de longa duração do museu. Castro (2014, p.36) explica que:

a partir da pesquisa e análise de outras metodologias, construiu-se mais adequada às necessidades e à realidade do MGeo. As metodologias consultadas foram propostas nas seguintes referências: Temas de Museologia: Museus e Acessibilidade (Minelo, 2004); Many voices making choices: museum audiences with disabilities, Australian Museum and the National Museum of Australia (Landman, Fishburn, Kelly & Tonkin, 2005); Protocolo de evaluación de las condiciones de inclusión em equipamientos de ocio (Gorbeña, Madariaga e Rodríguez, 2002); o formulário de avaliação de acessibilidade desenvolvido pelo Núcleo de Design Gráfico Ambiental da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Prof. Eduardo Cardoso) e o formulário de avaliação de acessibilidade desenvolvido por Amanda Tojal (Arte e Inclusão).

Segundo a autora a metodologia foi desenvolvida através de um questionário contendo cento e trinta e duas questões, com perguntas e respostas, que eram agrupadas por tema. A autora completa dizendo que:

as respostas auxiliaram a compreender a situação atual da acessibilidade no circuito expositivo (incluindo áreas adjacentes como acessos e serviços) e na construção de propostas para tornar a exposição mais acessível. Essas propostas serão utilizadas como suporte para a captação de recursos e para as futuras intervenções no circuito expositivo do Museu da Geodiversidade (p.36).

Para dar continuidade ao processo de acessibilização deste ambiente, no ano de 2015, o museu foi utilizado como cenário didático prático de formação da

segunda turma do curso de Especialização em Acessibilidade Cultural onde serviu como objeto de estudo e pesquisa das atividades didáticas e avaliativas das disciplinas do curso.

A inserção dos terapeutas ocupacionais atuando junto a mediação e ação educativa desse espaço cultural se deu efetivamente com o surgimento da proposta da residência cultural que consistiu numa carga de trabalho de quarenta horas semanais, desta forma a duração do curso de especialização estaria incluída na carga horária a ser cumprida, sendo as aulas do curso sintetizadas durante uma semana por mês, durante nove meses, onde os residentes também alunos deveriam participar das mesmas (GARCIA, FERREIRA & DORNELES, 2015). O início da atuação das residentes culturais no espaço museológico se deu através de reuniões realizadas entre as residentes e a equipe da ação educativa do museu. A proposta do trabalho seriam reuniões quinzenais com a coordenadora do curso de Especialização em Acessibilidade Cultural, encontros diários para a elaboração dos recursos, encontros semanais para apresentar os recursos elaborados e reuniões mensais com a equipe da ação educativa do museu para firmar os compromissos e delimitar a atuação das residentes bem como verificar o andamento do trabalho realizado por elas.

A partir dessas reuniões foi feito um levantamento das necessidades deste ambiente cultural e as possíveis contribuições da Terapia Ocupacional e da residência cultural na implementação da acessibilidade. A atuação das terapeutas ocupacional também residentes culturais visava iniciar o processo de acessibilidade para pessoas com deficiência e algumas das propostas firmadas entre essa nova equipe durante as reuniões foram: realizar um mapeamento do perfil dos alunos da segunda turma do curso de especialização em Acessibilidade Cultural, elaborar um mapeamento da instituições que porventura poderiam se tornar parceiras do museu levando seu público para realizar visitas nesse espaço, construir uma cartilha com dicas sobre algumas deficiências denominada “Aprendendo a lidar com a diversidade” e a criação e adaptação dos jogos utilizados na ação educativa do museu (GARCIA, FERREIRA & DORNELES, 2015) que é o ponto principal deste projeto. A fim de proporcionar a acessibilidade para este ambiente, as residentes culturais através da análise da exposição pensaram em recursos para elaborar e adaptar os jogos existentes. As residentes culturais em sua prática foram

coordenadas por diversos profissionais entre eles terapeutas ocupacionais e profissionais da equipe do museu.

Ficou decidido criar adaptações para cinco jogos e atividades existentes no museu, que seriam: colcha de fósseis, sete Paleoerros (jogo dos sete erros), atividade de colorir, labirinto e quebra-cabeça. No decorrer deste trabalho serão apresentados os recursos e adaptações elaborados para estes jogos que são utilizados pela ação educativa da equipe do museu e também serão apresentados outros recursos que são considerados os produtos confeccionados pelas residentes culturais e fazem parte do nosso plano de trabalho enquanto bolsistas.

Foi feita uma lista de planejamento de adaptação de cada jogo porém nem todos os itens conseguiram ser realizados devido ao atraso da chegada do material que ocasionou num atraso significativo na execução da produção dos recursos propostos pelas residentes culturais. Alguns itens não conseguiram ser confeccionados por falta de profissionais capacitados para realizar a proposta sugerida, como por exemplo, o vídeo explicativo na Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), que consistia num vídeo explicando as regras e como se realizaria cada atividade na Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) porém não foi possível elaborar o vídeo apenas com o conhecimento que obtivemos nas disciplinas de LIBRAS do curso de Especialização em Acessibilidade Cultural, era necessário que alguma pessoa fluente na língua de sinais fizesse o vídeo, então essa proposta ficou no papel para que futuramente a equipe do museu possa estar contratando uma empresa que realize esse trabalho.

5 INICIANDO O PROCESSO DE ACESSIBILIDADE NO MUSEU DA GEODIVERSIDADE

Garcia, Ferreira & Dorneles (2015, p.3) afirmam que “é recente nas ações educativas dos espaços culturais a preocupação e atenção para o direito de fruição e consumo cultural das pessoas com deficiência” e que o Museu da Geodiversidade através da atuação das terapeutas ocupacionais e residentes culturais em conjunto com o trabalho da equipe da ação educativa buscam construir “programas e projetos que qualifiquem a mediação cultural para atender essa população” (p.4).

No museu, as residentes criam os recursos e a partir da capacitação podem fazer as orientações para a equipe da ação educativa quanto ao uso dos recursos criados para que estejam aptos a atender o público de pessoas com deficiência. Tendo ciência do que é Tecnologia Assistiva e seus recursos, abordaremos agora sobre os recursos criados pelas residentes culturais para o museu da Geodiversidade. Recursos estes que buscam dar início a visitação mais ativa do público com deficiência.

É importante lembrar que este foi apenas o primeiro passo em busca de acessibilidade por parte dos integrantes do museu em associação com as residentes culturais e com os docentes e discentes da segunda turma de Especialização em Acessibilidade Cultural que produziram materiais com o intuito de ajudar a planejar a acessibilidade e que serão necessárias visitas e avaliações pelas pessoas com deficiência a fim de que estas possam sugerir mudanças para que o museu possa estar sempre melhorando sua forma de acolher e de passar informação sobre seu acervo sem excluir nenhuma pessoa, afinal nada melhor que a própria pessoa sugerir mudanças ou confirmar sobre a utilidade e adequação dos recursos elaborados nos levando para premissa do “Nada sobre nós sem nós”, lema que diz respeito à participação plena das pessoas com deficiência quando o assunto tratado for elas.

Através da busca pela implementação da acessibilidade para atender o público de pessoas com deficiência da melhor maneira possível foram pensadas as adaptações dos jogos escolhidos pela equipe. A seguir serão apresentadas as contribuições feitas por esse profissional para eliminar as barreiras encontradas nos jogos e quando não havia possibilidade de fazer adaptação para esses jogos, foram

criados outros recursos e novos jogos a fim de que todas as pessoas possam ter o direito a participar das atividades sugeridas pela equipe do museu contribuindo para que todos em sua diversidade tenham acesso aos conteúdos deste ambiente.

A partir de uma reunião ficou decidido que esses jogos seriam observados e facilitados para que todas as pessoas tivessem acesso aos mesmos e a cada mês um deles estaria pronto, mas, devido ao atraso da entrega dos materiais solicitados para realizar as adaptações, houve um atraso na realização das adaptações e nem todos os jogos foram devidamente adaptados por falta de recurso. Foi proposta a realização de avaliação dos recursos por pessoas com deficiência para a verificação da sua funcionalidade (GARCIA, FERREIRA & DORNELES, 2015) e caso seja necessário, a equipe do museu dentro das suas possibilidades construirá outro recurso que seja eficaz e atenda as necessidades do público em questão.

Como explicitado, o trabalho das Residentes Culturais no Museu da Geodiversidade se deu, entre outras ações, através da adaptação de jogos, o uso de pranchas de comunicação alternativa, criação de atividades pedagógicas e elaboração de uma cartilha que serviu para o processo de capacitação dos profissionais do museu. Será apresentado a seguir, os resultados preliminares deste trabalho.

5.1 RECURSOS ELABORADOS PELAS RESIDENTES CULTURAIS

Colcha de fósseis

A atividade colcha de fósseis consiste na entrega de uma folha de papel vegetal para que o visitante escolha um dos animais contidos na colcha e cubra o desenho. A partir dessa etapa a pessoa pode utilizar de sua criatividade imaginando e desenhando como pensa que seria o animal. Durante a atividade o mediador passa algumas informações importantes ou curiosidades sobre as espécies. O mediador possui uma tabela com o nome de todos os animais contidos na colcha.



Figura 5 – Jogo “Colcha de fósseis”

Fonte: Fotografia da equipe do Museu da Geodiversidade

A sugestão para a adaptação dessa atividade é de ampliar os doze animais mais desenhados pelos visitantes pois acreditamos que o tamanho dos animais na colcha é pequeno e, pelo fato de alguns estarem de cabeça pra baixo dificulta que algumas pessoas reproduzam o desenho e consigam visualizar a atividade. Para isso, descobrimos quais eram os animais mais solicitados pelos visitantes, pegamos as imagens desses animais com a equipe da ação educativa do museu e fizemos a ampliação.

Para facilitar a compreensão de como são os animais por pessoas com deficiência visual, a ideia foi fazer o contorno dos animais com textura ou cola relevo. Algumas pessoas com deficiência, mais precisamente deficiência visual, não sabem como são os animais que se encontram na exposição do Museu da Geodiversidade por falta de acesso aos materiais acessíveis sobre essas espécies.

Construir molde vazado de alguns modelos de animais utilizando acrílico e etileno acetato de vinila (E.V.A) que é uma espuma sintética, essa proposta seria para os visitantes com dificuldade na coordenação motora poderem pintar diretamente deste molde ou para os visitantes fazerem o contorno com mais apoio e para pessoas com deficiência visual conseguirem compreender como são os animais.

Confeccionar um material texturizado com o formato dos animais mais solicitados pelo público visitante e oferecer um papel para eles poderem pintar por cima do material texturizado e sentir o relevo, essa proposta incluiria as pessoas com deficiência visual na atividade tendo em vista que são as pessoas que não conseguem realizar nenhuma atividade ofertada pelo museu por falta de adaptação das mesmas.

Além dos dinossauros e animais texturizados, seria interessante para a equipe do museu ter disponíveis miniaturas de dinossauros para serem tocados e sentidos pelas pessoas com deficiência visual, facilitando sua identificação por esse tipo de público.

Uma das propostas das residentes culturais era produzir um jogo da memória com as imagens da colcha, porém não foi realizado pelo fato das imagens serem preto e brancas e o tamanho do jogo não poderia ser muito grande e isso dificultaria que as pessoas conseguissem identificar as peças para poder jogar. O mesmo impedimento se deu para o jogo da memória com textura pois não conseguimos elaborar um jogo com textura utilizando as imagens dos dinossauros da colcha, essa ideia contribuiria para a inclusão de pessoas com deficiência visual na atividade. Porém conseguimos elaborar um jogo da memória com imagens de dinossauros coloridos para que pessoas com deficiência intelectual e crianças consigam utilizar o jogo por ele ser mais compreensível.

Sete Paleoerros

Nesse jogo os visitantes precisam encontrar sete erros em uma paisagem através de duas imagens, a imagem oficial e a imagem com os erros. No decorrer da atividade os mediadores passam informações sobre os animais e o cenário e ajudam a achar os erros quando necessário. O jogo está impresso em A3 e plastificado, os erros são marcados pelos visitantes com canetinha e ao final da atividade é feita a limpeza do material e o mesmo pode ser reaproveitado. O Museu possui 4 unidades desse jogo.



Figura 6 – Jogo “Sete Paleoerros – jogo dos sete erros”
 Fonte: Fotografia da equipe do Museu da Geodiversidade

A sugestão para tornar esse jogo acessível foi de facilitar a visualização das imagens diminuindo a quantidade de informações contidas nas imagens, pois o fato da imagem ter bastante poluição visual interfere na procura dos erros e na visualização por pessoas com deficiência. Assim, a tarefa foi de tornar os erros mais evidentes, pois o jogo apresenta um nível de dificuldade bastante elevado e algumas pessoas sem deficiência também encontram dificuldade para realizar a atividade devido este fato.

Foi pensado em diminuir a quantidade de erros fazendo a atividade possuir vários níveis, a criação do jogo dos quatro erros, pensado para pessoas com deficiência intelectual, seria um exemplo dessa proposta. Diminuir os erros utilizando a imagem do jogo original a princípio fazia parte da nossa proposta enquanto residentes culturais, mas era necessário o apoio de um bolsista de *design*, por isso essa proposta ficou apenas no papel.

Confeccionar um jogo de erros texturizado para pessoas com deficiência visual a fim de que elas consigam compreender a imagem e possam achar os erros, para realizar essa proposta precisaríamos de diversos materiais texturizados para a produção mas não tínhamos disponível.

Atividade de colorir

Na atividade de colorir, as propostas de adaptação foram os engrossadores para facilitar a preensão de pessoas com dificuldade, estes engrossadores seriam para lápis de cor, canetinha e giz de cera, ou seja, o objetivo dos engrossadores é de auxiliar as pessoas que têm dificuldade de segurar os instrumentos de pintura devido sua espessura.

Foi pensado em disponibilizar desenhos de dinossauros menos caracterizados para que pessoas com déficit intelectual consigam compreender o desenho desses animais.

Conceder imagens dos animais com bordas elevadas construídas com cola relevo ou barbante para pessoas com deficiência visual conseguirem visualizá-los e identificá-los e também para que pessoas com dificuldade na coordenação motora consigam realizar a atividade sem ou com menos dificuldade.



Figura 7 - "Atividade de colorir": Predador Majungasaurus Atopus
Fonte: Fotografia da equipe do Museu da Geodiversidade



Figura 8 – “Atividade de colorir”: Ave Arqueopterix alimentando filhote
Fonte: Fotografia da equipe do Museu da Geodiversidade



Figura 9– “Atividade de colorir”: Pterossauro com peixe na boca
Fonte: Fotografia da equipe do Museu da Geodiversidade

Entretanto, existem alguns empecilhos que tornam as propostas de adaptações menos funcionais, por exemplo, a colocação do barbante nas atividades seria ideal para os ambientes culturais tendo em vista o baixo custo do material,

porém é uma atividade que leva muito tempo para ser elaborada e o barbante diminui o campo interno do desenho onde seria feita a pintura. A cola relevo, ao nosso ver, teve melhor efeito nesta adaptação, também é um material de baixo custo e seu uso se dá de forma rápida, porém por passar cola relevo por cima do material plastificado, quando seco gruda nos outros materiais diminuindo o relevo e desqualificando um pouco o material produzido.

Oferecer recursos alternativos para pinturas, como: rolinhos de parede, esponjas e adaptadores que possam encaixar na mão de pessoas com dificuldade motora para que possam participar da atividade proposta pela ação educativa do museu bem como conceder diferentes materiais texturizados para que pessoas com deficiência visual possam construir colagem texturizada.

Labirinto

Neste jogo, os visitantes são convidados a ler as informações sobre o crocodilo *Purussaurus* e suas características, o objetivo dessa atividade é levar o bicho até seu alimento. Em alguns casos, o animal tem um predador, então o objetivo se torna levar o animal até o alimento correto, sem deixar que ele se torne o alimento.



Labirinto da Geodiversidade

O *Purussaurus brasiliensis* foi um crocodilo que viveu na América do Sul, inclusive Aqui no Brasil, há cerca de 8 milhões de anos na região do norte brasileiro. Ele foi maior crocodilo de todos os tempos com 15 metros de comprimento, uma mandíbula de **aproximadamente** 1,75 metros e cerca de 4 toneladas.



Dados:
Alimentação: Carnívora

Ache o Alimento do *Purussaurus*!

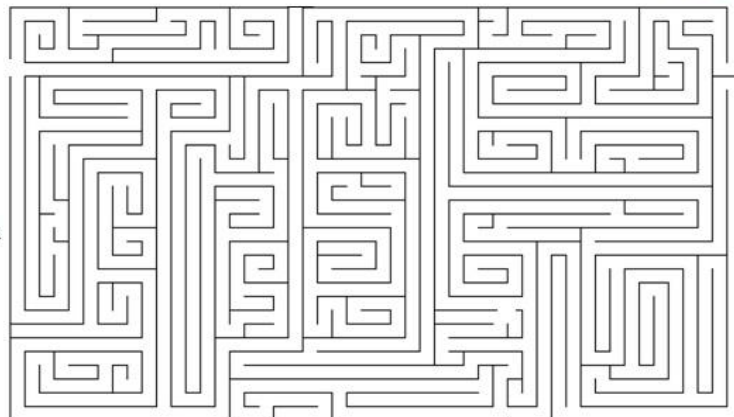


Figura 10 – Jogo “Labirinto”

Fonte: Fotografia da equipe do Museu da Geodiversidade

Entre as propostas de adaptação estão, diminuir o nível de dificuldade dos labirintos criando vários níveis de dificuldade que serão ofertados de acordo com cada visitante do ambiente museológico.

Existe um texto que antecede o labirinto original criado pela equipe da ação educativa do Museu da Geodiversidade, a proposta seria de facilitar o texto que antecede o jogo para a compreensão de todos.

O texto antigo, produzido por bolsistas do museu, era o seguinte:

O Purussaurus brasiliensis foi um crocodilo que viveu na América do Sul, inclusive aqui no Brasil, há cerca de 8 milhões de anos na região do norte brasileiro. Ele foi o maior crocodilo de todos os tempos com 15 metros de comprimento, uma mandíbula de aproximadamente 1,75 metros e cerca de 4 toneladas.

E a partir dessa proposta o texto foi modificando pelas residentes culturais se transformando em:

Purussaurus brasiliensis foi o maior crocodilo já encontrado, sua mandíbula (osso do queixo) tinha o tamanho de um homem de 1,75 metros e era muito pesada, cerca de 4 toneladas. Ele viveu no Brasil e em outros países da América do Sul há muito tempo atrás. Leve o Purussauro até seu alimento.

Há como proposta confeccionar o texto do labirinto em braille e em alto contraste para pessoas com deficiência visual e pessoas com baixa visão, respectivamente, participarem da atividade.

Percebemos a necessidade de aumentar o espaço dos caminhos em cada labirinto facilitando para que pessoas com deficiência motora e outras deficiências em geral consigam traçar o caminho realizado pelo animal até chegar em seu alimento, além de indicar o ponto de partida e o ponto de chegada facilitando a execução do jogo.

Produzir o caminho do labirinto em relevo utilizando barbante ou cola relevo, porém como foi visto na atividade de colorir há barreiras que dificultam essas adaptações e devemos pensar em uma adaptação mais adequada. Colocar o dinossauro e o alimento também em relevo ou em outras texturas para que pessoas com deficiência visual consigam compreender e visualizar através do tato onde

estão o animal e seu alimento para concluir o jogo, porém devemos ser cautelosos para não desfigurar as imagens dificultando a compreensão de pessoas com deficiência.

Quebra-cabeça

Nesse jogo, os alunos observam o crocodilo montado, recebem informações sobre ele, ajudam a desmontar e em seguida o montam. Quando os visitantes apresentam dificuldade, os mediadores do Museu da Geodiversidade fazem intervenções ajudando os mesmos.



Figura 11 – Jogo “Quebra-cabeça”
Fonte: Fotografia da equipe do Museu da Geodiversidade

Para facilitar o jogo, pensamos em confeccionar o crocodilo numa menor proporção, ao confeccionar os novos animais, pensar em objetos com menos peças tornando a atividade mais adequada para pessoas com problema de memória e pessoas com deficiência que tenham dificuldade de exercer funções neste sentido.

Além disso, foi proposto a elaboração de um guia mostrando o passo-a-passo de como realizar a montagem para que na ausência dos mediadores todos os visitantes que encontrarem dificuldade consigam realizar essa tarefa de forma mais independente.

Em síntese, a tabela 1 apresenta as dificuldades encontradas pelas residentes culturais do Museu da Geodiversidade para a construção das adaptações da cada jogo. Mais precisamente esta tabela nos mostra o que foi produzido e o que ainda é preciso produzir para tornar os jogos acessíveis para todos os visitantes deste espaço cultural.

Jogos existentes	Dificuldades detectadas	O que foi feito	Ainda é preciso fazer
Colcha de fósseis	<p>Produzir um jogo da memória com as imagens da colcha, porém não foi realizado pelo fato das imagens serem preto e brancas e serem parecidas gerando grande dificuldade de associar as imagens;</p> <p>Pretendíamos confeccionar um jogo da memória com texturas utilizando as imagens da colcha porém não foi possível devido a falta de material suficiente para realizar esta produção.</p>	<p>Ampliar os doze animais mais desenhados pelos visitantes;</p> <p>Disponibilizar miniaturas de dinossauros para serem tocados e sentidos pelas pessoas com deficiência visual;</p> <p>Elaborar um jogo da memória com imagens de dinossauros coloridos.</p>	<p>Construir molde vazado de alguns modelos de animais utilizando acrílico e etileno acetato de vinila (E.V.A);</p> <p>Fazer o contorno dos animais com textura ou cola relevo;</p> <p>Confeccionar um material texturizado com o formato dos animais para os visitantes poderem pintar por cima do material texturizado e sentir o relevo</p>
7 Paleoerros	<p>Diminuir os erros utilizando a imagem do jogo original mas era necessário o apoio de um bolsista de <i>design</i>;</p> <p>Confeccionar um jogo de erros texturizado para pessoas com deficiência visual a fim de que elas consigam</p>	<p>Diminuir a quantidade de erros fazendo a atividade possuir vários níveis, como por exemplo, a criação do jogo de 4 erros.</p>	<p>Diminuir a quantidade de informações contidas nas imagens;</p> <p>Tornar os erros mais evidentes, pois o jogo apresenta um nível de dificuldade bastante elevado.</p>

	compreender a imagem e possam achar os erros, para realizar essa proposta precisaríamos de diversos materiais texturizados para a produção mas não tínhamos disponível.		
Atividade de Colorir	<p>A colocação do barbante nas atividades seria ideal tendo em vista o baixo custo do material, porém é uma atividade que leva muito tempo para ser elaborada e o barbante diminui o campo interno do desenho onde seria feito a pintura.</p> <p>A cola relevo, ao nosso ver, teve melhor efeito nesta adaptação, também é um material de baixo custo e seu uso se dá de forma rápida, porém por passar cola relevo por cima do material plastificado, quando seco gruda nos outros materiais diminuindo o relevo e desqualificando um pouco o material produzido.</p>	<p>Engrossadores para lápis de cor, canetinha e giz de cera para facilitar a preensão de pessoas com esta dificuldade;</p> <p>Disponibilizar desenhos de dinossauros menos caracterizados;</p> <p>Conceder imagens dos animais com bordas elevadas construídas com cola relevo ou barbante.</p>	<p>Oferecer recursos alternativos para pintura;</p> <p>Conceder diferentes materiais texturizados para que pessoas com deficiência visual possam construir colagem texturizada.</p>
Labirinto	<p>Produzir o caminho do labirinto em relevo utilizando barbante ou cola relevo, porém como foi visto na atividade de colorir há barreiras que dificultam essas</p>	<p>Diminuir o nível de dificuldade dos labirintos criando vários níveis de dificuldade;</p> <p>Facilitar o texto que antecede o jogo;</p>	<p>Confeccionar o texto do labirinto em braille;</p> <p>Produzir esta atividade em alto contraste;</p> <p>Indicar o ponto de</p>

	<p>adaptações e devemos pensar em uma adaptação mais adequada;</p> <p>Colocar o dinossauro e o alimento em relevo ou em outras texturas para que pessoas com deficiência visual consigam compreender e visualizar através do tato onde estão o animal e seu alimento para concluir o jogo, porém devemos ser cautelosos para não desfigurar as imagens dificultando a compreensão de pessoas com deficiência.</p>	<p>Aumentar o espaço dos caminhos dos labirintos;</p> <p>Produzir o caminho do labirinto em relevo utilizando barbante ou cola relevo.</p>	<p>partida e o ponto de chegada facilitando a execução do jogo.</p>
Quebra cabeça	<p>As produções para acessibilizar esta atividades não foram realizadas pois precisavam de apoio multidisciplinar e também seria necessário utilizar o material solicitado que não foi entregue dentro do prazo previsto. Para compensar a ausência de adaptações foram realizadas outras produções com os materiais que tínhamos disponíveis, por exemplo, jogos da memória, quebra cabeça, dominó, etc.</p>		<p>Para facilitar o jogo, pensamos em confeccionar o crocodilo numa menor proporção;</p> <p>Elaboração de um guia mostrando o passo-a-passo de como realizar a montagem.</p>

Tabela 1: Jogos do Museu da Geodiversidade: adaptações realizadas e propostas de adaptação

É importante sabermos que algumas propostas de adaptações não foram realizadas pois para algumas era necessário recursos além dos disponíveis para o trabalho das residentes. Como não foi possível confeccionar todas as adaptações pensadas, as residentes resolveram inovar criando um jogo no programa Jogavox.

Esse programa permite que a partir da criação do game, estando de acordo com os requisitos necessários, o game ficaria disponível na internet para que as pessoas possam jogá-lo. Então, foi criado um quiz sobre interesses do Museu da Geodiversidade onde são feitas perguntas sobre o conteúdo abordado na exposição contida no museu e o mesmo será disponibilizado para que ao final da visita os visitantes possam utilizá-lo para testar os conhecimentos adquiridos. Para a construção do game participamos de alguns encontros com profissionais da equipe do Núcleo de Computação Eletrônica – NCE, da Universidade Federal do Rio de Janeiro e nos foi ensinado sobre construção de jogos e linguagem de computador.

5. 2 COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA

Como aponta Shuster (1993, *apud* PELOSI, 2005), a Tecnologia Assistiva possibilita ao terapeuta ocupacional estimular a função e reduzir a interferência da deficiência na realização de atividades funcionais de maneira independente. Os recursos criados para cada jogo nos fazem pensar na aproximação do público de pessoas com deficiência no museu e na independência que esse público vai adquirir por encontrar as atividades adaptadas.

Gill (1997, *apud* Pelosi, 2005, p.41 e 42) afirma que os recursos de Tecnologia Assistiva são os “*objetos ou equipamentos utilizados para transmitir as mensagens, por exemplo, as pranchas de comunicação e os comunicadores*” e, as estratégias se referem à maneira que os recursos de comunicação alternativa são utilizados. Pelosi (2005, p.42) completa dizendo que:

pranchas de comunicação com símbolos relacionados com a atividade, símbolos soltos pertinente ao assunto ou, o uso de um comunicador podem ser utilizados como recursos para o desenvolvimento da comunicação alternativa.

Tendo em vista as categorias citadas pela autora, percebemos que elas vão de encontro com os recursos sugeridos e elaborados pelas residentes culturais em busca da acessibilização do museu.

Anteriormente foram apresentadas as propostas de trabalho das residentes culturais do museu, mais precisamente as adaptações específicas de cada jogo descrevendo em alguns casos o motivo das propostas e as barreiras encontradas para a confecção das mesmas. Tratando-se de adaptações sugeridas para todas as atividades e levando em consideração que a Tecnologia Assistiva é um recurso que auxilia o ganho de independência por pessoas com deficiência, sendo considerada “um importante recurso terapêutico ao profissional que trabalha com essa população” (ALVES, EMMEL & MATSUKURA, 2012, p.25) foi pensando em construir pranchas de comunicação alternativa e ampliada (CAA) que é um recurso da Tecnologia Assistiva, com comentários que possam ser feitos durante os jogos e que contenha elementos sobre a brincadeira para que seja possível o diálogo entre as pessoas com dificuldade de comunicação e o mediador da visita, algumas dessas estão prontas de acordo com os jogos adaptados.

Pelosi *et al* (2012 *apud* FURTADO *et al*, 2013, p.1) afirma que:

pranchas de comunicação, símbolos soltos ou o uso de comunicadores podem ser associados a jogos com o intuito de facilitar a participação da criança não oralizada, bem como, fortalecer o aprendizado de conceitos e habilidades comunicativas relacionadas a um determinado jogo.

A autora, em seu trabalho, especifica apenas a atividade sendo utilizada por crianças que é seu objeto de estudo porém a equipe da ação educativa do Museu da Geodiversidade pretende tornar o espaço acessível para todo o público de pessoas com deficiência ou qualquer tipo de limitação, de todas as faixas etárias. Sabendo que o uso de comunicadores, citado por Pelosi *et al* (2012 *apud* FURTADO *et al*, 2013, p.1) facilita a participação das pessoas na atividade bem como fortalece o aprendizado, pensamos em utilizar o equipamento tornando a comunicação de pessoas não oralizadas seja permanentemente ou temporariamente mais eficaz.

Além das pranchas de comunicação alternativa foram produzidas atividades pedagógicas e outros jogos além dos jogos existentes no Museu para serem utilizados pela ação educativa. Esse material ficará disponível no Portal Assistiva para que as pessoas que tenham interesse façam *download*.

5.3 CARTILHA E CURSO DE EXTENSÃO

Surgiu a ideia de criar uma cartilha denominada “Aprendendo a lidar com a diversidade” onde são citados alguns itens e dicas sobre como lidar com a pessoa idosa, pessoa com paralisia cerebral, pessoa com deficiência visual, pessoa com surdez ou deficiência auditiva, pessoa com deficiência física ou mobilidade reduzida, pessoa com autismo, pessoa com dificuldade de comunicação e pessoa com deficiência intelectual.

Esta cartilha servirá para auxiliar a equipe do museu, tanto os mediadores como os profissionais, na inserção e mediação da pessoa com deficiência. As dicas contidas na cartilha têm a finalidade de qualificar o atendimento e a visita das pessoas com deficiência eliminando as barreiras atitudinais existentes.

A cartilha foi elaborada da seguinte forma, o conteúdo abordado foi produzido pelas residentes culturais e pelas bolsistas de Terapia Ocupacional do museu sendo revisto por terapeutas ocupacionais e a parte gráfica ficou sob competência dos bolsistas de *design* coordenados por profissionais da equipe da ação educativa.

A cartilha não será destinada somente ao museu da Geodiversidade como também para pessoas que trabalham em ambientes culturais que estão comprometidas com a questão da acessibilidade e buscam capacitação a fim de proporcionar um melhor atendimento às pessoas com deficiência, para estas pessoas a ideia é disponibilizar a cartilha nos meios eletrônicos. Ferreira (2011 *apud* Castro 2014, p.16) “constatou a inexistência de museus na cidade do Rio de Janeiro dotados de recursos físicos adequados para o atendimento da pessoa com deficiência e, também, de profissionais indicados nas instituições para o atendimento pessoal”.

A equipe do museu vem numa busca constante de tornar o ambiente apto a receber o público em sua diversidade e a partir disso surgiu uma inquietação a qual nos fez pensar na cartilha, citada anteriormente, porém a vontade de se tornar capaz de auxiliar e estar pronto para receber as pessoas dentro das suas necessidades e limitações nos fez acreditar que seria necessário uma capacitação para os profissionais atuantes do museu, foi onde surgiu a ideia do “Curso de Extensão Aprendendo a lidar com a diversidade” que foi basicamente um curso de capacitação profissional onde foi apresentado a cartilha e feito um “treinamento”

para os mediadores e para a equipe do museu explicando os assuntos abordados na cartilha.

O público-alvo do curso eram os mediadores e profissionais do museu mas também era aberto ao público externo. O curso contou com: uma visita com vivências, café da diversidade, apresentação da cartilha, palestra sobre Políticas Culturais e Curso de Especialização em Acessibilidade Cultural realizada pela coordenadora do curso de Especialização em Acessibilidade Cultural da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Patricia Dorneles, palestras sobre a importância da Tecnologia Assistiva e Comunicação Alternativa com as docentes Vera Souza e Miryam Pelosi, respectivamente, e apresentações sobre o trabalho da Terapia Ocupacional associado ao Museu da Geodiversidade com alunas de Terapia Ocupacional e também bolsistas do museu.

No curso, foram realizadas vivências na qual os mediadores (público ouvinte do curso) seriam as pessoas com deficiência, eles fizeram a visita ao museu alguns com múltiplas deficiências e outros apenas com uma, haviam cadeirantes, pessoas com deficiência visual, pessoas com deficiência auditiva, dificuldade de locomoção, dentre outras. Ao término da visita aconteceu o café da manhã onde os participantes continuaram com suas limitações e cada um pode perceber as dificuldades que as pessoas com deficiência passam durante a visita, no lanche, para se locomover na Universidade e principalmente para ir ao banheiro, os sensibilizando e os fazendo pensar na melhor forma de realizar a mediação quando se depararem com o público de pessoas com deficiência através das dificuldades encontradas na vivência deste evento.

5.4 SUGESTÕES PARA INICIATIVAS FUTURAS DE ACESSIBILIDADE DO MUSEU

A partir do trabalho no museu, surgiu a proposta de construir e disponibilizar um vídeo com a audiodescrição das atividades para que pessoas com deficiência visual possam escutar a proposta da atividade para posteriormente realizar. O ideal seria além da audiodescrição, construir um texto em braille para o caso da visita da pessoa com deficiência visual sem a mediação. Sabemos que há outros tipos de deficiência e para isso precisamos criar solução que alcancem o atendimento e aquisição da atividade por todos os participantes, então pensamos em disponibilizar

um vídeo com a explicação da proposta da atividade em Libras para que pessoas com deficiência auditiva possam entender a proposta da atividade porém para produzir essa proposta precisamos de profissionais qualificados e que sejam fluentes na Língua Brasileira de Sinais. Existe também a necessidade do museu possuir a explicação das atividades em texto para as pessoas com deficiência auditiva que não utilizem a língua de sinais e que compreendam a língua Portuguesa possam tomar posse da atividade em questão. Para pessoas com deficiência intelectual, crianças e pessoas não alfabetizadas, dispor de um texto simplificado com símbolos explicando como se dá a atividade e o que deve ser feito nela torna a atividade facilitada.

Com o término da especialização os recursos produzidos através das disciplinas também poderão ser utilizados contribuindo para uma ação educativa acessível que vem sendo construída pelas residentes culturais, pelos alunos do curso de especialização e pelas bolsistas de Terapia Ocupacional atuantes do museu. Podemos dizer que entre esses recursos há “propostas de audiodescrição, recursos de comunicação alternativa e de Tecnologia Assistiva, maquetes táteis, estudo e avaliação física do espaço e jogos adaptados” (GARCIA, FERREIRA & DORNELES, 2015, p.3).

A experiência enquanto residente de um espaço cultural me fez pensar na grande possibilidade de atuação do terapeuta ocupacional que pode contribuir de forma satisfatória produzindo e adaptando recursos com a finalidade de tornar os espaços acessíveis ajudando no processo de inclusão das pessoas com deficiência nesses ambientes. É importante levarmos em consideração que o trabalho desse profissional deve estar associando com o trabalho de outros profissionais buscando a acessibilização plena desses locais.

Foram elaboradas adaptações a fim de tornar os jogos da ação educativa do museu funcionais e acessíveis para o público de pessoas com deficiência. Durante as adaptações houveram dificuldades como o atraso da entrega de materiais que gerou no atraso do desenvolvimento do trabalho consequentemente ocasionando a diminuição da quantidade de produtos elaborados pelas residentes culturais. Para que o trabalho possa ser feito de maneira satisfatória seria necessário possuir o material listado e por vezes, era necessário a compra de novos materiais para o caso do material escolhido não ser o ideal para a produção do recurso.

Para dar continuidade ao processo de acessibilização penso que é importante reunir os recursos elaborados e as propostas das residentes, fazer uma avaliação utilizando os produtos com as pessoas com deficiência para que elas possam avaliar e se possível anotar os contras de cada item para refazê-los quando preciso e analisar junto a equipe o que eles observam e acreditam ser fundamental mas que ainda não foi citado para que a partir do trabalho das bolsistas de Terapia Ocupacional do Museu com a supervisão da equipe possam ser elaborados contribuindo para a acessibilidade do local.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos a partir desse trabalho que foram dados os primeiros passos para a acessibilização do Museu da Geodiversidade e que é um grande desafio alcançar o pleno acesso aos ambientes culturais se pensarmos na população em sua diversidade pois cada pessoa apresenta uma necessidade. Porém a equipe da ação educativa do museu junto com as residentes culturais buscaram tornar o museu o mais acessível possível para que consiga atender a demanda do maior número de pessoas. O objetivo do Museu é que as pessoas consigam participar plenamente da exposição e que o público possa avaliar os prós e os contras deste ambiente a fim de que possam ser feitas modificações em busca da melhoria do espaço buscando eliminar as barreiras existentes gerando aumento do número de visitas, afinal só as próprias pessoas com deficiência podem, de forma satisfatória, avaliar os recursos oferecidos.

Tendo em vista que a Tecnologia Assistiva proporciona “maior habilidade na realização das atividades e, conseqüentemente, promover a inclusão social em uma vida mais independente” (PELOSI, 2008, p.50), vimos que o terapeuta ocupacional pode contribuir de forma bastante eficaz neste ambiente e na atuação com pessoas com deficiência devido sua capacitação para trabalhar com esse público e seu conhecimento apurado sobre as limitações causadas por cada deficiência. A Terapia Ocupacional é uma profissão capacitada para utilizar os recursos da Tecnologia Assistiva, recursos estes que podem minimizar as barreiras que tornam o museu inacessível, foram produzidos pelas residentes culturais e estão sendo apresentados neste projeto a fim de implementar a acessibilidade no Museu da Geodiversidade. A busca por tornar esse espaço acessível se deu pela equipe do próprio museu por perceber a presença de barreiras em seu ambiente de trabalho atentando para a necessidade de mudança. É importante sabermos que algumas propostas de adaptações sugeridas pelas residentes culturais não foram realizadas devido a necessidade de utilizar materiais que não estavam disponíveis por conta do atraso da entrega do material listado para sua atuação.

Com a proposta de acessibilização do museu foi pensado em capacitar os profissionais e mediadores que trabalham neste espaço, com isso surgiu a ideia de elaborar a cartilha “Aprendendo a lidar com a diversidade” para explicar alguns itens

básicos que ajudariam os profissionais e os mediadores a lidar com o público de pessoas com deficiência eliminando as barreiras atitudinais, surgiu também a ideia de realizar o curso de extensão para apresentar a cartilha elaborada pela equipe.

Temos que ressaltar que as mudanças que visam a acessibilidade plena do local são constantes e a equipe do museu deve atentar para este fato se realmente desejar alcançar seus objetivos bem como estar sempre capacitando seus profissionais para atender esta demanda pensando na rotatividade de mediadores e estagiários que o museu possui. Para resolver essa questão seria interessante pensar em capacitações a cada semestre bem como realizar o processo seletivo de novos mediadores antes da saída dos antigos para que possam fazer trocas sobre a experiência e iniciar a capacitação antes de iniciar o trabalho.

Aumentar o potencial e melhorar a performance humana permitindo que pessoas possam assumir e resgatar papéis sociais, para Pelosi (2009), faz parte da Tecnologia Assistiva. A Tecnologia Assistiva através de seus recursos e estratégias busca solucionar questões dos indivíduos a fim de os tornar mais independentes.

A vinda do público com deficiência ao museu nos faz pensar nas mudanças que os espaços culturais estão sofrendo em busca da garantia dos direitos das pessoas com deficiência. Tornar o museu um local acessível é uma proposta desafiadora e requer bastante trabalho, esses foram os primeiros passos dados para que de fato isso ocorra. É importante pensarmos que com o fim do período de residência cultural a busca pela acessibilidade não pode chegar ao fim, esse projeto tem que ter continuidade a fim de que o museu possa futuramente estar recebendo com frequência as pessoas com deficiência que tem o direito de acessar os ambientes culturais mas que momentaneamente estão impossibilitados por se depararem com diversas barreiras.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Vandelson Lima. **A escola pública e o dilema da falta de acessibilidade: as barreiras arquitetônicas na Escola Centro Educacional Raimundo Pereira – CERP**. 2014. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

ALVES, Ana Cristina de Jesus; EMMEL, Maria Luisa Guillaumom; MATSUKURA, Thelma Simões. Formação e prática do terapeuta ocupacional que utiliza tecnologia assistiva como recurso terapêutico. **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, São Paulo, v. 23, n. 1, p. 24-33, 2012.

ANDRADE, Mércia Carvalho. **Implementação de políticas de acessibilidade de pessoas com deficiência visual à leitura na Biblioteca Municipal José de Sá Nunes, Vitória da Conquista - BA**. 2014. 65f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro, 2002. 22 p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9050**: acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos. Brasília, 2004.

BARBOSA, Conceição de Maria E. **Direito à cultura**: políticas públicas de acessibilidade para pessoas com deficiência. 2014. 49f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

BERQUÓ, Ana Fátima. **Dedos de ver**: informação especial no museu e a inclusão social da pessoa com deficiência visual. 2011. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/10331.pdf>>. Acesso em: 05 NOV 2015

BERSCH, R. **Introdução à Tecnologia Assistiva**. Porto Alegre, 2013. Disponível em: <http://www.assistiva.com.br/Introducao_Tecnologia_Assistiva.pdf>. Acesso em: 07 JAN 2015

BRASIL. Comitê Nacional de Educação em Direitos Humanos. **Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos**. Brasília: Secretaria Especial dos Direitos Humanos, Ministério da Educação, Ministério da Justiça, UNESCO, 2006.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Imprensa Oficial, 1988.

BRASIL. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Brasília: UNESCO, 1994.

BRASIL. **Declaração Universal dos direitos humanos**. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <<http://www.dudh.org.br/wp-content/uploads/2014/12/dudh.pdf>> Acesso em: 10 DEZ 2015

BRASIL. **Decreto nº 6.949**, de 25 de Agosto de 2009.

BRASIL. **Lei nº 10.098**, de 19 de Dezembro de 2000.

BRASIL. **Lei nº 13.146**, de 06 de Julho de 2015.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Nada sobre nós sem nós**. Brasília: Ministério da Cultura, 2008.

BRASIL. Ministério da Cultura. **As metas do Plano Nacional de Cultura**. Brasília: Ministério da Cultura, 2012.

BRASÍLIA (Estado). Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência. **Viver sem Limite: Plano Nacional dos Direitos da Pessoa com deficiência**. Brasília, 2013.

CARDOSO, EDUARDO; CUTY, Jeniffer. **Acessibilidade em ambientes culturais**. Porto Alegre: Marca visual, 2012.

CARDOSO, EDUARDO; CUTY, Jeniffer. **Acessibilidade em ambientes culturais: relatos de experiências**. Porto Alegre: Marca visual, 2014.

CARDOSO, EDUARDO. Recursos de acessibilidade em ambientes culturais: contextualização e aplicações. In: **Acessibilidade em ambientes culturais**. Porto Alegre, 2012. p.38-59.

CASTRO, Aline Rocha de Souza Ferreira de. **Caminhando em direção ao museu inclusivo: diagnóstico de acessibilidade da exposição “Memórias da Terra” (Museu da Geodiversidade – IGEO/UFRJ) com o mapeamento das intervenções necessárias**. 2014. 101f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

CAVALCANTI, Alessandra; GALVÃO, Claudia. **Terapia Ocupacional: fundamentação e prática**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007.

COHEN, Regina; DUARTE, Cristiane; BRASILEIRO, Alice. **Acessibilidade a Museus**. Brasília: IBRAM, 2012. 190 p. (Cadernos Museológicos, 2).

COLWELL, Peter; MENDES, Elisabete. Instituto Português de Museus. **Temas de Museologia: Museus e Acessibilidade**. Lisboa: IPM, 2004. 117p. Disponível em : <<http://www.deficienciavisual.pt/x-txt-aba-Museus-e-Acessibilidade-Peter%20Colwell&Elisabete%20Mendes-2004.pdf>> Acesso em: 17 NOV 2015

DEFINIÇÃO de museu. **ICOM, 2007**. Disponível em: <<http://icom.museum/>>
Acesso em: 19 DE FEV

DORNELES, Patricia Silva. **Identidades Inventivas - Territorialidades nas redes dos Pontos de Cultura na Região Sul**. 2011. 317 f. Tese (Doutorado em Geografia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

DORNELES, Patricia Silva; JUNIOR, Geraldo Albertacci. **Rede de articulação, fomento e formação: o curso de Especialização como um instrumento da política Acessibilidade Cultural para pessoas com deficiência**. In: *Acessibilidade em ambientes culturais: relatos de experiências*. Rio de Janeiro, 2013.

DORNELES, Patricia Silva; JUNIOR, Geraldo Albertacci. **Das Políticas de cultura e saúde: história e desafios da interface entre os campos**. In: *Anais do XIII Congresso Brasileiro de Terapia Ocupacional, 2013, Florianópolis*. Disponível em: <<http://anaiscbto2013.blogspot.com.br/p/eixo-5.html>>
Acesso em: 7 JAN 2016

FURTADO, Ana Karoliny dos Santos; GARCIA, Fernanda da Silva Ferreira; PELOSI, Miryam Bonadiu; SOUZA, Vera Lucia Vieira de; PUGET, Petra Castiglioni Muniz. **A construção de pranchas de comunicação alternativa com símbolos ARASAAC para apoio de jogos de tabuleiro**. In: *Anais do V Congresso Brasileiro de Comunicação Alternativa*. Gramado – RS.

GARCIA, Fernanda da Silva Ferreira; FERREIRA, Mariana de Souza Mello; DORNELES, Patricia da Silva. **Terapia Ocupacional no Museu da Geodiversidade: elaboração de materiais através de softwares gratuitos e adaptação de jogos**. In: *Congresso Brasileiro de Terapia Ocupacional, 2015, Rio de Janeiro*.

GARCIA, Fernanda da Silva Ferreira; FERREIRA, Mariana de Souza Mello; DORNELES, Patricia da Silva. **Terapia Ocupacional no Museu da Geodiversidade: criação e adaptação de jogos para o desenvolvimento de uma acessibilidade cultural**. In: *II Fórum de Acessibilidade e Tecnologia Assistiva da UFRJ, 2015, Rio de Janeiro*.

GALVÃO FILHO, T. A. A construção do conceito de Tecnologia Assistiva: alguns novos interrogantes e desafios. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 2, n. 1, p. 25-42, jan./jun. 2013. Disponível em: <www.galvaofilho.net/TA_desafios.pdf>. Acesso em: 05 FEV 2015

GALVÃO FILHO, T. A. A Tecnologia Assistiva: de que se trata? In: MACHADO, G. J. C.; SOBRAL, M. N. (Orgs.). **Conexões: educação, comunicação, inclusão e interculturalidade**. Porto Alegre: Redes Editora, 2009. p. 207-235. Disponível em: <www.galvaofilho.net/assistiva.pdf>. Acesso em: 08 NOV 2015

GALVÃO FILHO, T. A. et al. **Conceituação e estudo de normas**. In: BRASIL, Tecnologia Assistiva. Brasília: CAT/SEDH/PR, 2009, p. 13-39. Disponível em: <<http://www.pessoacomdeficiencia.gov.br/app/sites/default/files/publicacoes/livro-tecnologia-assistiva.pdf>>
Acesso em 05 dez. 2009.

GRATIVOL, Leticia dos Santos. **Acessibilidade na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – ECO/UFRJ**. 2014. 76f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

GUIA prático de acessibilidade. 2 ed. 2004. Disponível em: <<http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/Cartilhas/GuiaPraticoDeAcessibilidade.pdf>>.
Acesso em: 30 OUT 2015.

IBGE, Censo Demográfico. **Cartilha do censo 2010 pessoas com deficiência**. 2012. 32p. Brasília, 2012. Disponível em: <<http://www.pessoacomdeficiencia.gov.br/app/sites/default/files/publicacoes/cartilha-censo-2010-pessoas-com-deficiencia-reduzido.pdf>>
Acesso em: 08 JAN 2016

MARCHESANO, Tiago. **Experiências estéticas geradas pelo Núcleo de Práticas Culturais Inclusivas dentro da OSCIP Mais Diferenças**. 2014. 68f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

MENENGUCI, Lilian Pereira. **“Uma coisa de cada vez, mas tudo junto: políticas e práticas inclusivas pelo viés da acessibilidade cultural”**. 2014. 74f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

NEGREIROS, Dilma de Andrade. **Acessibilidade Cultural: porque, como, onde e para quem?** 2014. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

PELOSI, Miryam Bonadiu. Formação em serviço de profissionais da saúde na área de tecnologia assistiva: o papel do terapeuta ocupacional. **Revista brasileira de crescimento e desenvolvimento humano**, São Paulo, v. 19 n.3, 2009. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S010412822009000300009&script=sci_arttext&tlng=en>
Acesso em: 03 FEV 2015

PELOSI, Miryam Bonadiu. O papel do terapeuta ocupacional na tecnologia assistiva. **Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCar**, São Paulo, v. 13, n. 1, 2005. Disponível em: <<http://www.cadernosdeto.ufscar.br/index.php/cadernos/article/view/176/133>>.
Acesso em: 12 FEV 2015

PELOSI, Miryam Bonadiu. **Tecnologias em Comunicação Alternativa sob o enfoque da Terapia Ocupacional**. In: D. Deliberato, M. J. Gonçalves, E.C. Macedo (Orgs.). Comunicação Alternativa: teoria, prática, tecnologias e pesquisa (pp.163-173). São Paulo: Memnon Edições Científicas, 2009.

PELOSI, Miryam Bonadiu. **TO na Tecnologia Assistiva**. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/tecnologiaassistivacombr/quem-trabalha-com-ta>> Acesso em: 13 DEZ 2015

SARRAF, Viviane Panelli. **Reabilitação do museu: políticas de inclusão cultural por meio da acessibilidade**. 2008.181p. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

SARRAF, Viviane Panelli. **A comunicação dos sentidos nos espaços culturais brasileiros: estratégias de mediações e acessibilidade para as pessoas com suas diferenças**. 2013.251p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2013.

SILVA, Carlos Eduardo Galon da; ARISTIMUNHA, Claudia, PORCELLIS, cardoso, Eduardo; FAGUNDES, Lígia Ketzer; LEITZKE, Maria Cristina Padilha. **Acessibilidade Cultural: a caixa educativa no museu da UFRGS**. In: **Acessibilidade em ambientes culturais: relatos de experiências**. Porto Alegre, 2014. p.50-63.

SILVA, Fabiano dos Santos. **Excluídos da História: O acesso da Pessoa com Deficiência no Patrimônio Histórico**. 2014. 46f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

SILVA, Maria Helena Chaves. **Políticas Públicas de acesso à cultura para pessoas com deficiência: trajetória de uma estudante do curso de acessibilidade cultural**. 2014. 73f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

TEIXEIRA, Melissa Ribeiro; CASTRO, Aline Rocha de Souza Ferreira de; ALMEIDA, Marcus Vinícius Machado de; DORNELES, Patricia da Silva. **Proposta de atuação da Terapia Ocupacional nos museus da UFRJ: por uma política de acessibilidadecultural**. Rio de Janeiro, 2014.

TOJAL, Amanda Pinto da Fonseca. **Políticas Públicas Culturais de Inclusão de Públicos Especiais em Museus**. 2007.322p. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo 2007.

TOJAL, Amanda Pinto da Fonseca. **Comunicação museológica e ação educativa inclusiva**. In: **Acessibilidade em ambientes culturais: relatos de experiências**. Porto Alegre: Marca visual, 2014. p.14-33.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. Sistema de Informação e Bibliotecas. **Manual para elaboração e normalização de trabalhos de conclusão de curso**. Rio de Janeiro, 2004.

Disponível em: <http://www.sibi.ufrj.br/manual_teses.pdf>

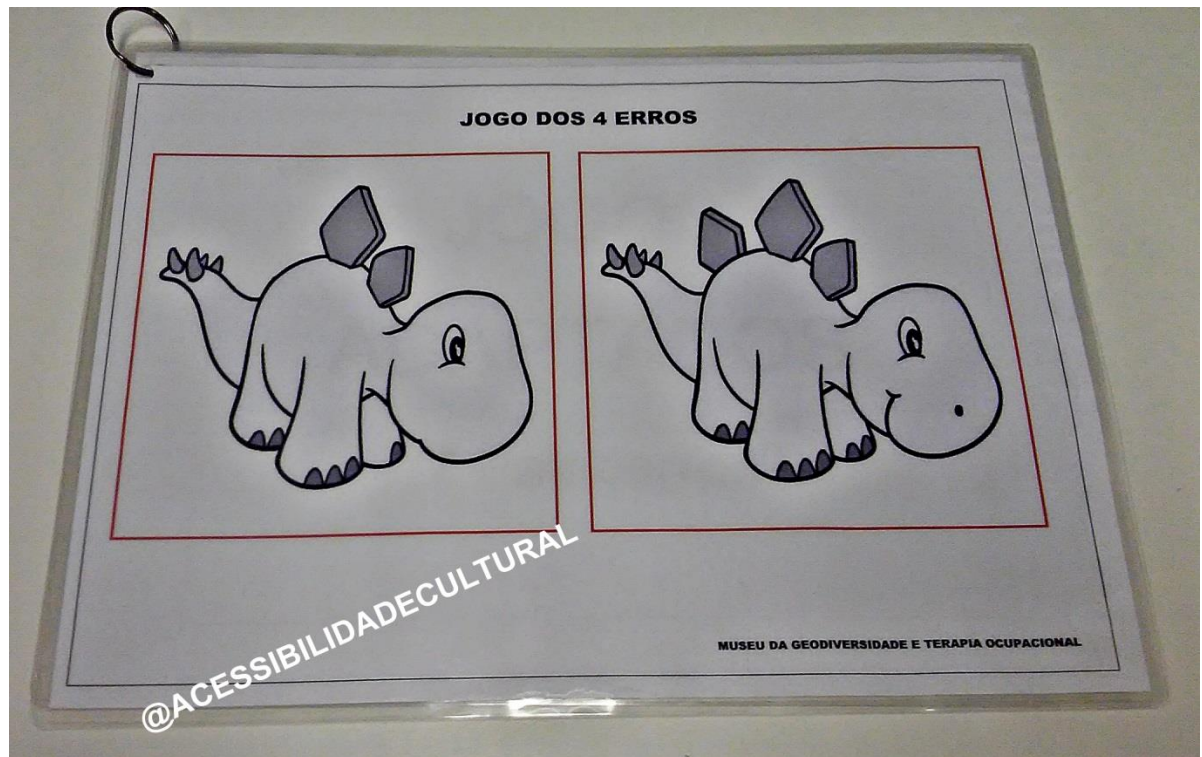
Acesso em: 07 JAN 2016.

ANEXO A



Anexo A - Abelisaurus ampliado – colcha de fósseis

ANEXO B



Anexo B - Jogo dos 4 erros simplificado

ANEXO C

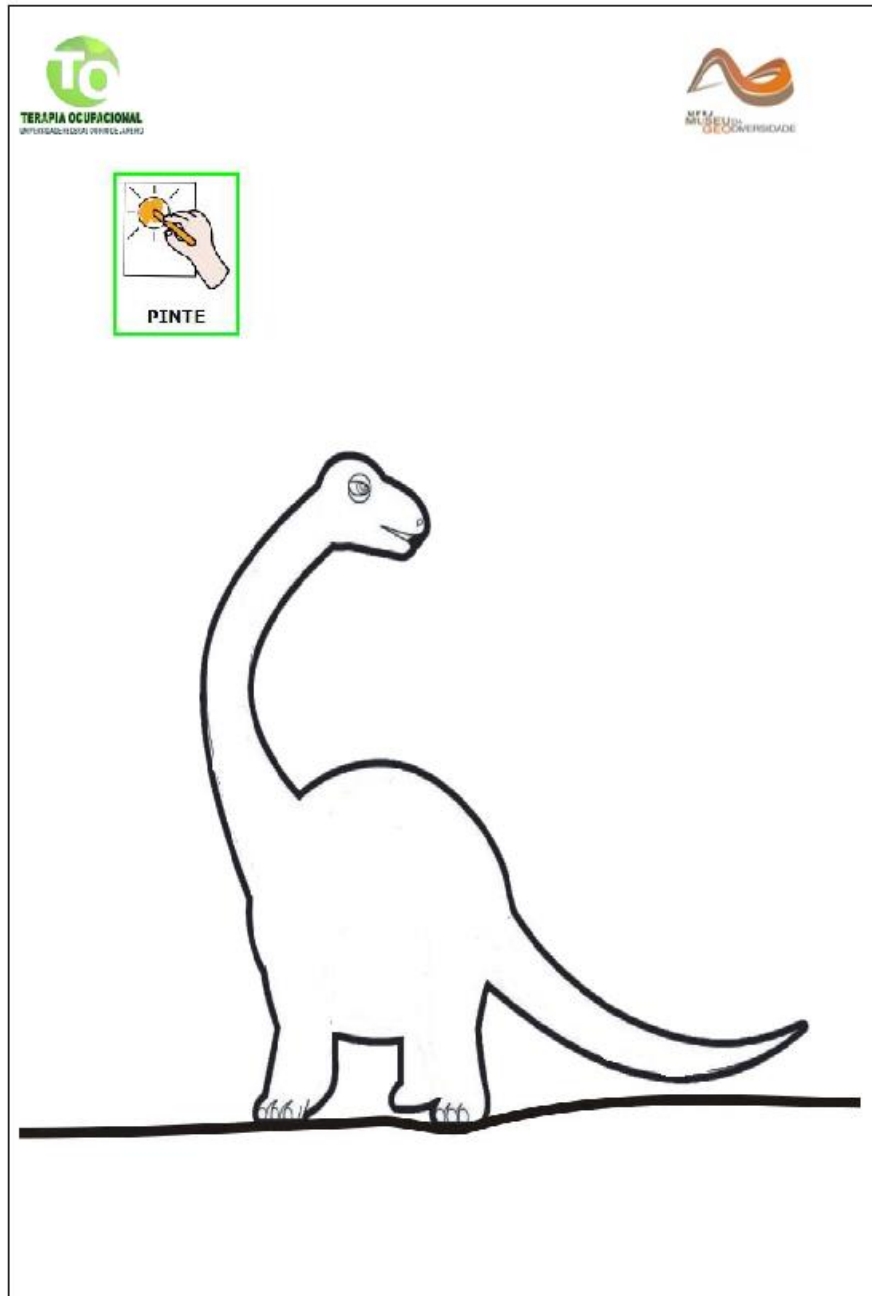


VAMOS COLORIR



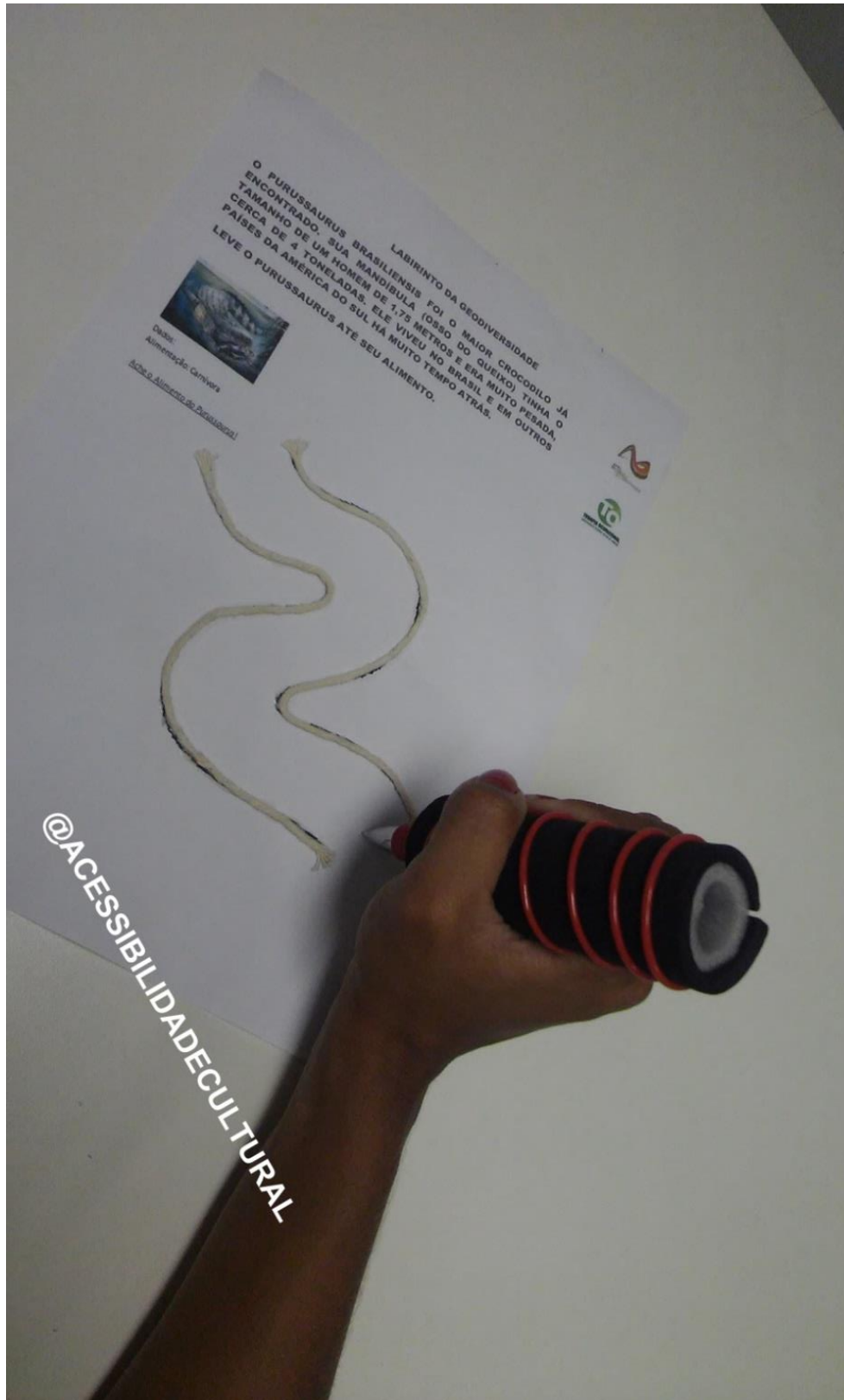
Anexo C – Atividade de colorir simplificada

ANEXO D



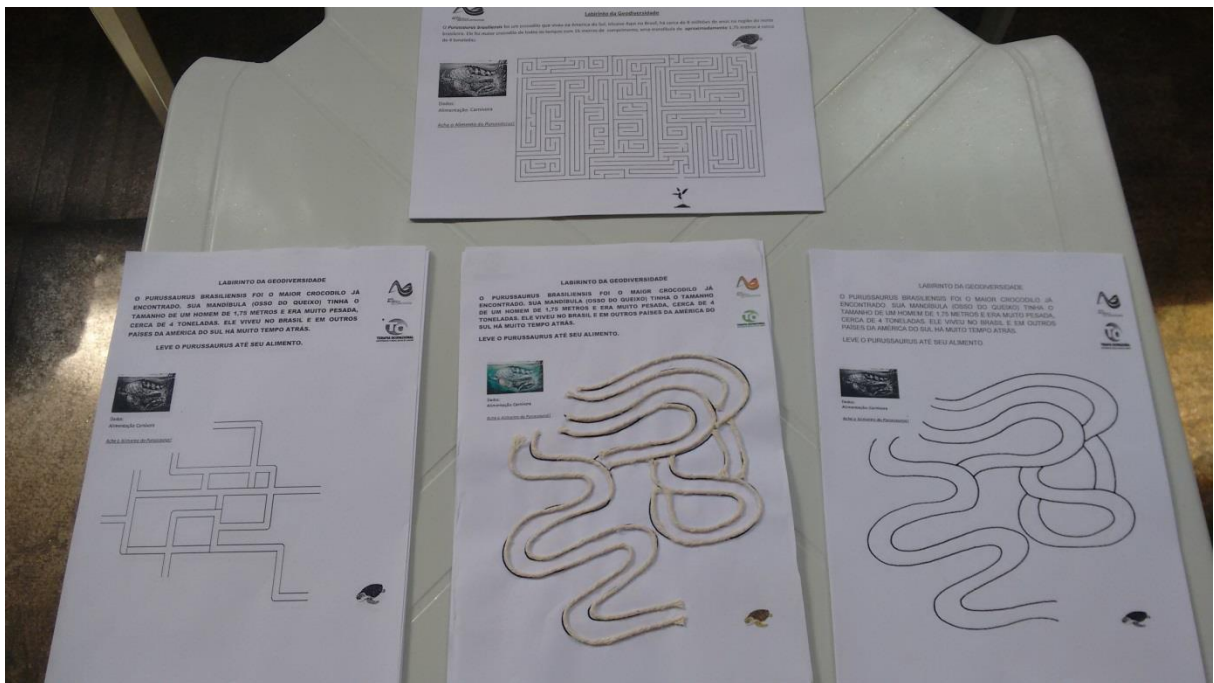
Anexo D - Atividade de colorir com símbolo do Portal ARASAAC

ANEXO E



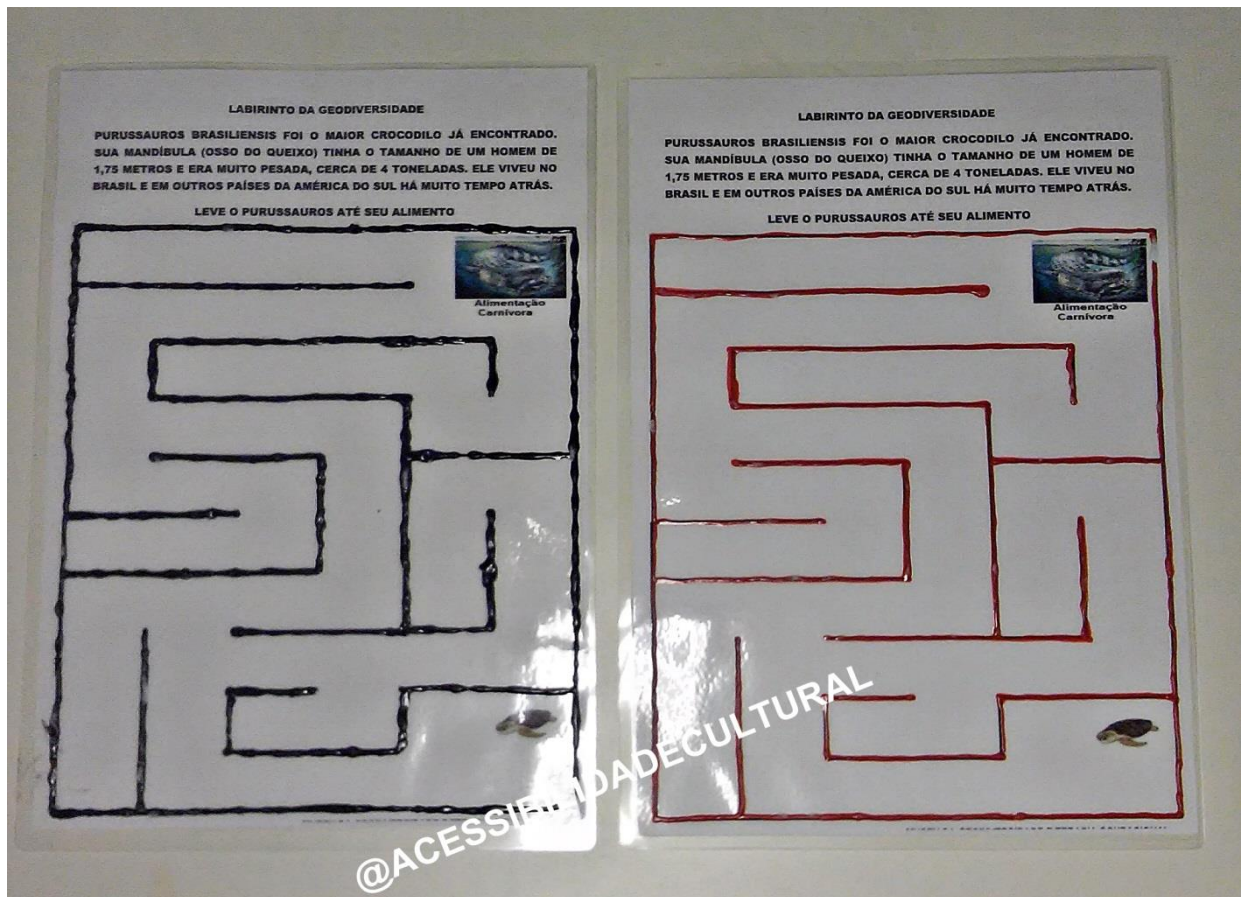
ANEXO E – Labirinto em relevo com barbante e engrossador para lápis

ANEXO F



Anexo F – Labirinto original e labirintos adaptados

ANEXO G



Anexo G – Labirinto em relevo

ANEXO H



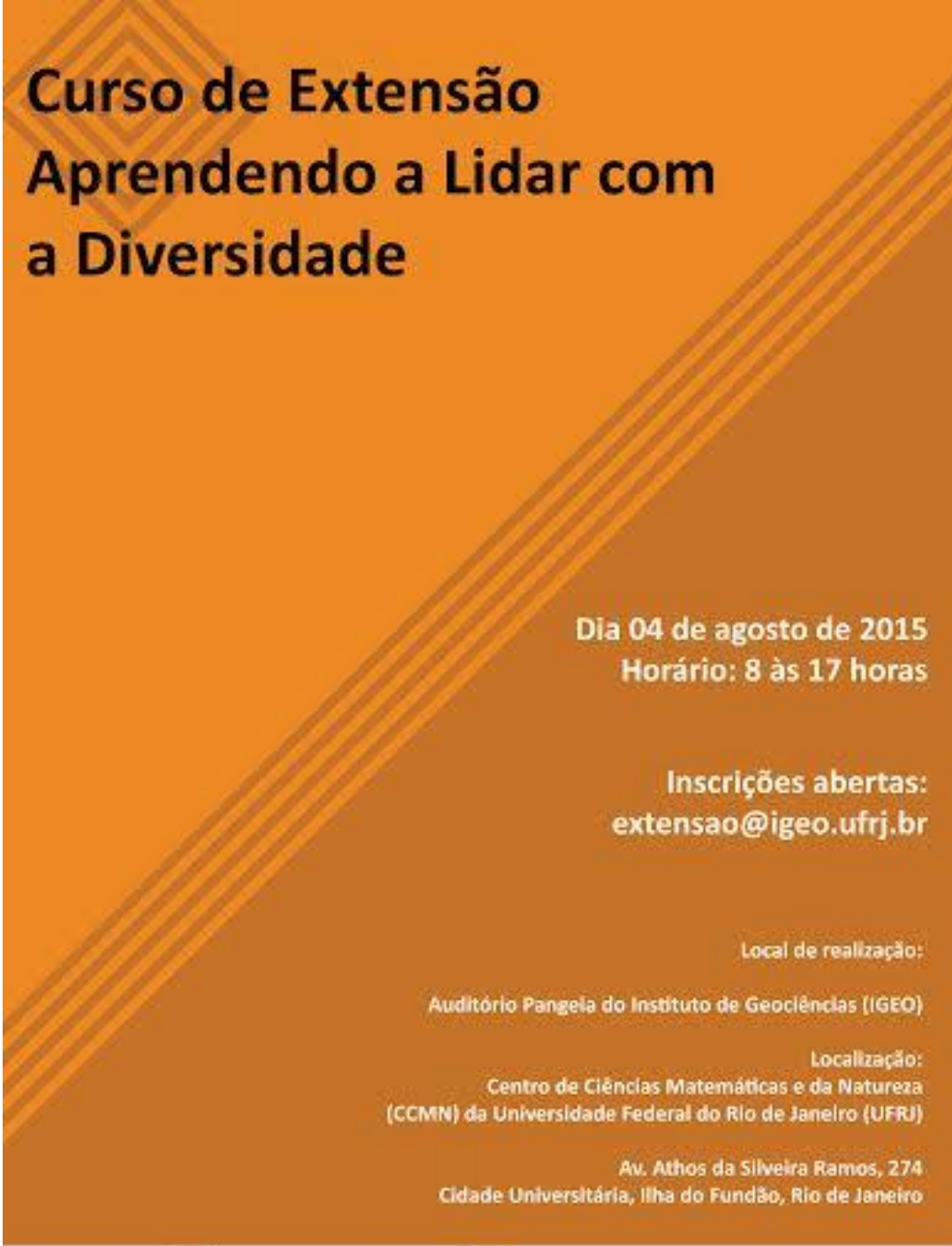
Anexo H – Quebra cabeça de duas peças

ANEXO I



Anexo i – Quebra cabeça de quatro peças

ANEXO J



Curso de Extensão
Aprendendo a Lidar com
a Diversidade


Dia 04 de agosto de 2015
Horário: 8 às 17 horas

Inscrições abertas:
extensao@igeo.ufrj.br

Local de realização:
Auditório Pangela do Instituto de Geociências (IGEO)

Localização:
Centro de Ciências Matemáticas e da Natureza
(CCMN) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Av. Athos da Silveira Ramos, 274
Cidade Universitária, Ilha do Fundão, Rio de Janeiro



ANEXO K



Universidade Federal do Rio de Janeiro
 Instituto de Geociências
 Museu da Geodiversidade
 Faculdade de Medicina
 Terapia Ocupacional



Curso de Extensão Aprendendo a lidar com a diversidade

04 de agosto de 2015 – das 8 às 17 horas

Programação

08:00h – Credenciamento e abertura com o Setor Educativo do Museu da Geodiversidade (Questionário 1)

08:30h – Visita com vivências ao Museu da Geodiversidade

09:30h – Coffee da diversidade

09:40h – Dinâmica

10:00h – Apresentação Mariana Mello e Fernanda Garcia

Tema: Apresentação da Cartilha "Aprendendo a lidar com a diversidade"

11:00h – Aula com a Profª Patrícia Dorneles

Tema: Políticas Culturais e Curso de Especialização em Acessibilidade Cultural

12:00h – 13:00h – Almoço

13:00 – Aula com a Profª. Vera Lucia Vieira de Souza

Tema: A importância da Tecnologia Assistiva

14:00h – Aula com a Profª. Miryam Pelosi

Tema: Comunicação Alternativa

15:00h – Coffee

15:30h – Apresentação: Kezia Franco e Tatiana de Castro

Tema: Ações extensionistas das bolsistas de Terapia Ocupacional no Museu da Geodiversidade

16:00h – Questionário 2

16:30h – Dúvidas, Sugestões e Questionário de avaliação do curso de capacitação

ANEXO L

**Autores**

Fernanda da Silva Ferreira Garcia
 Kezia Freire Zanco
 Mariana de Souza Mello Ferreira
 Tatiana de Castro Barros Fonseca

Revisão

Vera Lúcia Vieira de Souza
 Patrícia Silva Dorneles
 Miryam Bonadiu Pelosi

Projeto Gráfico

Pedro Arthur Siqueira Veloso
 William Rabello de C. Almeida
 Francielle Verly

Equipe do Museu da Geodiversidade

Aline Rocha de Souza Ferreira de Castro
 Damiane Daniel Silva Oliveira dos Santos
 Eveline Milani Romeiro Pereira
 Kátia Leite Mansur
 Marcia Gezar Diogo
 Patrícia Danza Greco



Esta cartilha construída pela equipe do Museu da Geodiversidade da UFRJ, tem como objetivo ser um instrumento de auxílio e orientação para a inserção e a mediação da pessoa com deficiência, democratizando assim o acesso do acervo do Museu, socializando o conhecimento e a ciência. A cartilha é um primeiro passo de orientação para o atendimento da pessoa com deficiência no que diz respeito à Acessibilidade Atitudinal.

Acessibilidade Atitudinal refere-se à acessibilidade sem preconceitos, não havendo barreiras nas ações e atitudes, estigmas, estereótipos, discriminações em relação a qualquer pessoa (SASSAKI, 2013). Na cartilha você encontrará algumas dicas simples que auxiliam a receber melhor pessoas com deficiência nos espaços culturais, entre outros. Para nossa equipe, esta cartilha que faz a orientação da acessibilidade atitudinal é um primeiro passo da ação educativa para a promoção da cidadania cultural da pessoa com deficiência. Boa leitura!

Equipe do Museu da Geodiversidade.

2

APRESENTAÇÃO

O convívio com pessoas com deficiência fortalece relações e incentiva o respeito às diferenças. Infelizmente há ainda muitas barreiras que dificultam o acesso desse público a diversos ambientes, como as de cunho arquitetônico, comunicacional e atitudinal, mas precisamos entender que a principal barreira é o preconceito.

É importante considerar algumas atitudes que melhoram o relacionamento entre as pessoas, minimizando essas barreiras. Dentre elas, podemos citar:

- > Não faça perguntas sobre a causa da deficiência.
- > Sempre que quiser ajudar, pergunte qual é a melhor maneira de proceder.
- > Pessoas com deficiência têm direito de escolha, não decida por ela, respeite sua opinião.
- > Quando quiser alguma informação ou falar algo, pergunte diretamente à pessoa com deficiência e não ao seu acompanhante.
- > Não utilize o termo pessoa portadora de deficiência, mas sim pessoa com deficiência*.
- > Numa situação embaraçosa, use o bom humor para sair dela.
- > Não utilize adjetivos ou termos pejorativos para chamar ou se referir à pessoa com deficiência, chame-a pelo nome.

3

*O Brasil ratificou a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, da Organização das Nações Unidas (ONU) em 2008, oficializando assim o uso do termo pessoa com deficiência no país.



PESSOA IDOSA

- > Devem-se tratar as pessoas idosas com respeito, nunca as infantilize.
- > Não as deixe muito tempo em pé e realize pausas para ir ao banheiro e beber água, por exemplo.
- > Tenha paciência, pois cada um tem seu tempo para assimilar e compreender assuntos.
- > Não precisa falar alto com pessoas idosas, a menos que a pessoa demonstre essa necessidade.
- > Fale devagar e seja claro.

4



PESSOA COM PARALISIA CEREBRAL

A paralisia cerebral é um distúrbio motor por acometimento do sistema nervoso imaturo (o problema pode ter ocorrido desde a fase embrionária até os três anos de idade). Na maioria das vezes não há dificuldade de compreensão, mas pode haver a dificuldade em se expressar pela fala. Quando a pessoa não fala, podemos tentar estabelecer uma comunicação alternativa, através de olhar, gestos e pranchas de comunicação alternativa.

Em alguns casos, você poderá fazer perguntas simples que a pessoa poderá responder com sim/não, emitindo sons ou realizando movimentos corporais, sorrisos e expressões faciais.

Pela dificuldade motora, algumas pessoas não têm controle de saliva, por isso “babam”, isso não significa que sejam “bobas”.

5



PESSOA COM DEFICIÊNCIA VISUAL

- > A comunicação com a pessoa com deficiência visual se dá pela fala. Ações que para as demais pessoas são automáticas precisam ser sinalizadas pelo falar, como quando você está próximo ou vai se afastar.
- > Ao mediar para uma pessoa com deficiência visual, defina com ela a forma como quer ser conduzida. Avise também sobre os obstáculos do caminho (degraus, portas, curva, as partes expositivas do museu).
- > Para cumprimentar a pessoa com deficiência visual o aperto de mãos é um ótimo substituto para o sorriso.
- > Para facilitar a orientação, utilize os conceitos de direita e esquerda, dê noção do tamanho do ambiente e da distância a ser percorrida (metros, número de passos, perto, longe, ao alcance das mãos).
- > Quando não há a possibilidade de explorar objetos com o toque, dê referências de características como o tamanho comparando a algo conhecido, como parece uma esponja ou pequeno como uma formiga.

6



Algumas pessoas cegas, ou com baixa visão, usam o cão-guia e conforme assegurado em lei elas têm direito de ingressar e permanecer com o animal nos veículos e nos estabelecimentos públicos e privados de uso coletivo - BRASIL. Lei nº 11.126. de 27 de junho de 2005.

O cão-guia é adestrado para dar assistência ao usuário, ele indica alguns obstáculos do caminho e assim o auxilia na locomoção e no desempenho de algumas tarefas como atravessar a rua e subir escadas, por exemplo. Por isso é importante saber que este cão está trabalhando, logo não é recomendável tocá-lo ou brincar com ele nesse seu momento de trabalho.

7



PESSOA COM SURDEZ OU DEFICIÊNCIA AUDITIVA

Com a pessoa com deficiência auditiva não é preciso falar alto, mas faça gestos bem expressivos. Procure falar devagar e de forma articulada, faça “caras e bocas”. Quando a dificuldade na comunicação persistir, tente fazê-lo através de bilhetes, imagens, desenhos. O importante é se comunicar!

Acene ou toque levemente na pessoa quando quiser chamá-la, posicione-se sempre em frente a ela e mantenha contato visual para que saiba que está mantendo uma conversa. Ficar contra a luz e/ou com objeto na frente da boca dificulta a comunicação. Procure ficar a favor da luz facilitando a leitura labial.

Mesmo se houver a presença de um intérprete, fale diretamente com a pessoa e procure não excluí-la das conversas.

8



PESSOA COM DEFICIÊNCIA FÍSICA OU MOBILIDADE REDUZIDA

- > Numa conversa, procure se sentar para ficar no mesmo nível dos olhos da outra pessoa; é muito desconfortável conversar olhando para cima.
- > Se achar que a pessoa está com dificuldades pergunte sempre se deseja ajuda e como pode auxiliá-la. As pessoas têm suas próprias técnicas para subir escadas, por exemplo, e ela é a melhor pessoa para te orientar.
- > Muitas vezes a pessoa tem autonomia sobre o movimento da cadeira de rodas, muletas e bengalas que faz parte do espaço corporal dela, quase uma extensão do corpo. Não se ofenda caso a pessoa recuse a ajuda.
- > Mantenha muletas e bengalas sempre perto à pessoa.
- > Não apóie na cadeira de rodas, apoiar-se na cadeira de rodas é tão desagradável como fazê-lo em uma cadeira comum quando alguém está sentado.
- > No caso de estar guiando uma pessoa na cadeira de rodas e parar para conversar com alguém, lembre-se de virar a cadeira para que a pessoa também participe da conversa.

9



PESSOA COM AUTISMO

Pessoas com autismo apresentam dificuldades na interação e comunicação. Podem apresentar fala e movimentos repetitivos, não olhar para quem fala com eles, mas mesmo assim, estão ouvindo e entendendo o que lhe é comunicado.

Devemos nos atentar a alguns detalhes, como por exemplo, evitar tocar na pessoa, pois alguns são muito sensíveis ao toque. Bem como, saber que o autista muitas vezes não informa suas necessidades básicas, por isso é importante que a equipe esteja atenta à singularidade de cada pessoa.

10



PESSOA COM DIFICULDADE DE COMUNICAÇÃO

Devido a distúrbios ou situações temporárias, as pessoas podem ter dificuldades ou limitações em sua fala. Neste caso, a pessoa faz uso de comunicação alternativa, se expressando através de sons, sorriso e expressões faciais, movimentos corporais, gestos e sinais facilmente reconhecidos (como sinal de positivo com o polegar para cima). Podem ainda usar símbolos (desenhos, figuras) em pranchas de comunicação, *tablets* ou telefones.

Fale normalmente, pois os usuários de comunicação alternativa podem compreender o que lhe é dito. Você poderá fazer perguntas simples e a pessoa poderá responder com sim/não, através do seu modo de comunicação.

11

EXEMPLO DE PRANCHA DE COMUNICAÇÃO



12



PESSOA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Devemos cumprimentar a pessoa com deficiência intelectual e tratá-la da mesma maneira que tratamos todas as outras além de respeitar seu tempo na execução de suas tarefas, ajudando-a quando solicitado ou quando perceber uma dificuldade.

13

Referências

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Especializada e Temática. Linha de cuidado para a atenção às pessoas com transtornos do espectro do autismo e suas famílias na Rede de Atenção Psicossocial do Sistema Único de Saúde / Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde, Departamento de Atenção Especializada e Temática. – Brasília: Ministério da Saúde, 2015.

SASSAKI, R. K. Inclusão: Construindo uma sociedade para todos. Rio de Janeiro: WVA, 5.ed., 2003.

COHEN, Regina; DUARTE, Cristiane; BRASILEIRO, Alice. Acessibilidade a Museus. Cadernos Museológicos, v. 2, p. 190, 2012.

KLIN, Ami. Autismo e síndrome de Asperger: uma visão geral. Revista Brasileira de Psiquiatria, v. 28, n. 1, p. 3-11, 2006.

