

AS CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO E SUA ATUAÇÃO PLURIFACETADA

**MARCELO PEREIRA DA SILVA
(ORGANIZADOR)**

Atena
Editora
Ano 2020

AS CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO E SUA ATUAÇÃO PLURIFACETADA

**MARCELO PEREIRA DA SILVA
(ORGANIZADOR)**

Atena
Editora
Ano 2020

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação: Karine de Lima

Edição de Arte: Lorena Prestes

Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá

Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima

Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie di Maria Ausiliatrice

Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador

Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano

Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná

Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Msc. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Dr. Adailson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Profª Msc. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Profª Msc. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Msc. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Msc. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof^a Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Msc. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
Prof^a Msc. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
Prof^a Dr^a Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
Prof. Msc. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
Prof. Msc. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Msc. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Prof^a Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof^a Msc. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

C569 As ciências da comunicação e sua atuação plurifacetada [recurso eletrônico] / Organizador Marcelo Pereira da Silva. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2020.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-85-7247-951-6
DOI 10.22533/at.ed.516202101

1. Comunicação. I. Silva, Marcelo Pereira da.

CDD 303.4833

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Muitas investigações científicas têm sido levadas a cabo na/pela área da comunicação e, quiçá, a hipótese central para alavancar o movimento de confluência e interdisciplinaridade na produção científica sobre os meios de comunicação, os sujeitos receptores/emissores, os suportes, as linguagens, os processos de (res)semantização e as interações sociais reside:

(1) *em um evidente esvaziamento das certezas e;*

(2) *na necessidade de abandonar as ações de demarcação territorial (esta como consequência de concepções positivistas e funcionalistas que ainda figuram nos estudos da comunicação) e no rompimento de fronteiras/limites. Estas características estão intimamente vinculadas à famigerada contemporaneidade, tão fragmentada, confusa, transitória e líquida.*

Os diálogos e confrontos de diferentes teorias, proposições e arcabouços teórico-metodológico-epistemológicos propõem novas perspectivas aos estudos da comunicação: olhares transversos sobre um mesmo objeto podem ser postulados, permitindo reformulações; determinismos podem ser deixados de lado e relativizações colocadas como premissas, pois o campo da comunicação mostra-se, cada vez mais, transdisciplinar, intradisciplinar, multidisciplinar e interdisciplinar, tornando-se um grande templo em construção, perpassado pela dialética, pela polifonia, pelo dialogismo e pela polissemia.

Os autores desta obra evocam, assim, o papel e as configurações das diferentes linguagens, sujeitos, materialidades, partilhas, conversações e paradoxos decorrentes de um contexto de midiatização “hiperfrenético”, (pre)ocupados com a compreensão de fenômenos sociais que envolvem as dimensões políticas, sociais, étnicas, culturais, sexuais e identitárias ligadas à atuação de diferentes atividades da comunicação, tais como as relações públicas, a publicidade e o jornalismo.

A comunicação é valor central de emancipação individual na sociedade midiatizada de consumo, valor, muitas vezes, entenebrecido pela lógica sociotecnológica do informacionalismo, da geração, do processamento e da transmissão de informações. Carecemos repensar o estatuto da comunicação em um mundo supersaturado de informação, de conteúdos e de tecnologias, colocando a alteridade em um contexto de onipresença que nos convida à intercompreensão, à tolerância e à comunicação em seu sentido ontológico.

Marcelo Pereira da Silva

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A ATUAÇÃO DAS RELAÇÕES PÚBLICAS NA GESTÃO DAS MARCAS NA SOCIEDADE DE CONSUMO: APONTAMENTOS TEÓRICOS	
Jaynara Lima Silva Marcelo Pereira da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.5162021011	
CAPÍTULO 2	11
VIOLÊNCIA DE GÊNERO: CAMPANHAS PUBLICITÁRIAS DE COMBATE À VIOLÊNCIA DOMÉSTICA	
Jean Costa Sousa Carlos Henrique Martins Magno Luiz Medeiros	
DOI 10.22533/at.ed.5162021012	
CAPÍTULO 3	24
A IMPORTÂNCIA DAS <i>DIGITAL PERSONAS</i> PARA A PUBLICIDADE CONTEMPORÂNEA	
Maria Clara Jaborandy Thiago Diniz do Nascimento	
DOI 10.22533/at.ed.5162021013	
CAPÍTULO 4	35
RECIFE FRIO E O RECIFE NOS CURTAS-METRAGENS DE KLEBER MENDONÇA FILHO	
Filipe Brito Gama	
DOI 10.22533/at.ed.5162021014	
CAPÍTULO 5	47
INTERATIVIDADE E COMICIDADE NAS NOVELAS DE RÁDIO: POLIFONIA, SÁTIRA E PARÓDIA NA MÚSICA A <i>DOIS PASSOS DO PARAÍSO</i>	
Maria Gorete Oliveira de Sousa Diego Frank Marques Cavalcante Aryanne Christine Oliveira Moreira	
DOI 10.22533/at.ed.5162021015	
CAPÍTULO 6	60
AVATAR: AS SOLUÇÕES DE CAMERON VÊM DO FUNDO DO MAR?	
Cassia Cassitas	
DOI 10.22533/at.ed.5162021016	
CAPÍTULO 7	73
KUNG FU PANDA E A AUTOPERCEPÇÃO: UM ESTUDO SOBRE O TRATAMENTO DADO AO CORPO E À MENTE PELOS JOVENS DO SÉCULO XXI	
Giovanna Pordeus Brandão Monteiro João José de Santana Borges	
DOI 10.22533/at.ed.5162021017	

CAPÍTULO 8	81
MOVIMENTO RETRÔ NAS ANIMAÇÕES CONTEMPORÂNEAS	
Carla Lima Massolla Aragão da Cruz	
DOI 10.22533/at.ed.5162021018	
CAPÍTULO 9	94
COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA NA ESCOLA PROJETO JORNAL ESCOLAR “ACB EM FOCO”	
Nágila Kelli Prado Sana Utinói	
DOI 10.22533/at.ed.5162021019	
CAPÍTULO 10	99
MANUAL DIDÁTICO INCLUSIVO: CRITÉRIOS DE QUALIDADE PARA APLICATIVOS EDUCACIONAIS NO CONTEXTO DA INCLUSÃO	
Larissa Buenaño Ribeiro	
DOI 10.22533/at.ed.51620210110	
CAPÍTULO 11	110
JORNALISMO LITERÁRIO: O LEGADO DO REPÓRTER AUDÁLIO DANTAS EM FOCO	
Magnolia Rejane Andrade dos Santos	
Bárbara Isis Martins	
Lívia Cristina Enders de Albuquerque	
Rian Paulo Ferreira da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.51620210111	
CAPÍTULO 12	120
A OPINIÃO DO ESTADÃO NAS RUPTURAS POLÍTICAS DE 1964 E 2016	
Mauro de Queiroz Dias Jácome	
Luísa Guimarães Lima	
DOI 10.22533/at.ed.51620210112	
CAPÍTULO 13	133
A BIOGRAFIA DE SI NO PROCESSO DA NARRATIVA: A EXPERIÊNCIA DA CORPOREIDADE COMO POTÊNCIA INVENTIVA E DE MICRORRESISTÊNCIA NO DISCURSO JORNALÍSTICO	
Milena Reis Santiago Lima	
Alessandra Oliveira Araújo	
DOI 10.22533/at.ed.51620210113	
CAPÍTULO 14	150
O EMBATE DAS ATRAÇÕES MUSICAIS DO SÃO JOÃO 2017 ATRAVÉS DE CRITÉRIOS DE NOTICIABILIDADE: FORRÓ VERSUS SERTANEJO	
Antonio Roberto Faustino da Costa	
Luiz Custódio da Silva	
Luiz Felipe Bolis Rodrigues	
DOI 10.22533/at.ed.51620210114	
CAPÍTULO 15	163
MÍDIA ALTERNATIVA BRASILEIRA: VOZ ÀS MINORIAS NO CIBERESPAÇO	
Liz Vieira Rodrigues	
Luísa Guimarães Lima	
DOI 10.22533/at.ed.51620210115	

CAPÍTULO 16	171
A ARGUMENTAÇÃO CONTRÁRIA AOS DIREITOS HUMANOS DA COMUNIDADE LGBTI EM COMENTÁRIOS DE PORTAIS DE INFORMAÇÃO: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA, DISCURSIVA E ARGUMENTATIVA	
Leandro Lima Ribeiro Clebson Luiz de Brito	
DOI 10.22533/at.ed.51620210116	
CAPÍTULO 17	184
O PAPEL DA COMUNICAÇÃO NO CIBERATIVISMO LGBTQ+1	
Kevin Silva Santana Cabral Talita Medeiros da Costa Barbosa Gilsimar Cerqueira Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.51620210117	
SOBRE O ORGANIZADOR	192
ÍNDICE REMISSIVO	193

MANUAL DIDÁTICO INCLUSIVO: CRITÉRIOS DE QUALIDADE PARA APLICATIVOS EDUCACIONAIS NO CONTEXTO DA INCLUSÃO

Data de aceite: 05/12/2019

Larissa Buenaño Ribeiro
Universidade do Estado do Pará
Belém-Pará

INCLUSIVE MANUAL: QUALITY CRITERIA FOR EDUCATIONAL APP'S IN THE CONTEXT OF INCLUSION

RESUMO: Esta Pesquisa se propõe a apresentar uma experiência de expansão de conhecimentos e sentidos por meio de atividades interativas que tenham por suporte tecnologias para demandas específicas. Tal estudo possui o objetivo de identificar no design e nos aplicativos que podem ser usados no contexto educacional, o conjunto de ferramentas para auxiliar a educação inclusiva, a partir de métodos que compreendam uma abordagem sistêmica da gestão de projetos em diálogo com o design. Embasados pela metodologia exploratório-explicativa, enfatizada em projetos centrados no ser humano, bem como suas considerações de usabilidade defendidas pelos princípios do Design Universal. Já os resultados esperados apontam para propostas com responsabilidade social, voltados para a interdisciplinaridade e para a política educacional, mediando à inclusão.

PALAVRAS-CHAVE: Design, Educação Inclusiva, Comunicação, Aplicativos.

ABSTRACT: This research proposes to present a experience of planning, dissemination and implementation of inclusive educational activities that have didactic support for accessibility applications. Facing this challenge in the pedagogical action, the methodological strategies of Design Thinking linked to accessibility applications with relevance and educational and communicative criteria are identified in the set of tools to develop a service in favor of Inclusive Education. However, it was chosen for the conceptual and design of this service, by an exploratory-qualitative methodology regarding the real interactivity in education and the learning potential of accessibility applications. The expected results point to more projects with social responsibility, interdisciplinarity project and educational policy, mediating the greater inclusion of disabled people in Schools.

KEYWORDS: Inclusive Education, Design, Communication, App`s

1 | APLICATIVOS

A Facilitar o acesso e favorecer a vida das

pessoas com necessidades especiais tem sido uma preocupação tecnológica que vem tentando ser sanada pelos recursos de acessibilidade do iOS e Android. Encontram-se nesses softwares, dispositivos assistivos que permitem interações que vão da diversão à funcionalidade, pretende-se nesta discussão, fazer um recorte explicativo dos aplicativos que já vem instalados nesses dispositivos e apresentam configurações de acessibilidade que podem ser facilmente utilizadas na educação inclusiva.

Nunca se viu tantas maneiras diferentes de se estabelecer a comunicação e o aprendizado, seja você cego, surdo, tenha restrições físicas e motoras, ou até lide, cotidianamente, com pessoas assim, a iOS, enxergando em todos os sentidos, apresenta para esse grupo específico de usuários uma série de aplicativos que tem usabilidades mais simples do que tocar em uma tela, ou melhor, nem isso.

Para o público referente às necessidades visuais, temos o VoiceOver, um aplicativo que já vem no iPhone, iPad e iPod, ele consiste em um leitor de tela, tendo disponível em mais de 30 idiomas, basta tocar na tela para ouvir o que está sob o seu dedo e usar movimentos para navegar e controlar seu dispositivo. Já a Siri, assistente inteligente da Apple, está vinculada ao VoiceOver, podendo enviar mensagens, fazer ligações, agendar reuniões e até responder onde fica a pizzaria mais próxima, tudo por comando de voz.

Outro facilitador na mesma linha de raciocínio é o Ditado, no qual você pode falar ao invés de digitar, apenas tocando no botão do microfone no teclado, ao dizer o que gostaria de escrever, seu dispositivo transforma sua oratória em texto. O Zoom, que funciona como lente de aumento, chega a aumentar a visualização de 100% a 1500% e acessar diversas opções de filtros de acordo com o grau de baixa visão, este aplicativo também se relaciona com o VoiceOver, para que o usuário possa ver ou ouvir melhor o que estiver acontecendo em sua tela. Para os com dificuldades auditivas, as chamadas pelo FaceTime são uma boa opção, pois deixam que você capte cada movimento e expressão facial, com recursos de vídeo de alta qualidade, sendo ideal para a comunicação pela linguagem de sinais.

O áudio mono, também agrega na audição acessível, visto que você pode perder parte do áudio se apresentar alguma necessidade em um dos lados, devido às gravações em estéreo, normalmente, terem trilhas distintas no canal direito e esquerdo do áudio, ao se fundamentar nessa prática de usar fones de ouvido, o aplicativo pode ajudar 3 reproduzindo os dois canais de áudio em ambos os ouvidos, permitindo ajuste e balanço para o melhor uso.

Outros elementos relevantes na utilização abrangente do iOS, são os alertas vivíveis e vibratórios, pode-se configurar uma luz de LED para que ela pisque informando sobre chamadas e alertas recebidos, ou que as chamadas recebidas mostrem a foto de quem está ligando, além de escolher entre os vários padrões de vibração ou criar um. Dentre tantos recursos de acessibilidade encontrados no sistema iOS, é de extrema importância falar, enfim, sobre o Acesso Guiado, direcionado para pessoas com autismo e outros déficits de atenção, com esse aplicativo, um familiar, professor

ou terapeuta, pode restringir um dispositivo com iOS a um determinado aplicativo e limitar seu tempo gasto, de forma que os movimentos e toques aleatórios não interfiram no seu uso e no seu aprendizado.

Apesar de apresentar menos funções de acessibilidade que as encontradas no iOS, o sistema Android vem com o TalkBack, que chega pré instalado nos dispositivos móveis, e é direcionado para facilitar a vida dos portadores de necessidades especiais visuais, implementando respostas faladas, audíveis e por vibração aos smartphones ou tablets. Com o investimento nesses leitores de tela, é possível aumentar o alcance aos produtos de entretenimento, tais como escutar uma música no Spotify por comando de voz, ou assistir um filme, com legenda especializada no Netflix.

Outro aplicativo que não foi idealizado para deficientes, mas que acabou atingindo de forma positiva esse público, foi o RunKeeper, muito utilizado para deficientes visuais que praticam esportes, funcionando como uma assistente que fala todos os detalhes sobre o exercício físico acompanhado do GPS.

Para finalizar esse recorte de alguns aplicativos de acessibilidade, vamos nos adentrar a um que estimula práticas solidárias, bem de acordo com as possíveis práticas educativas que serão incentivadas nesse artigo, o Be My Eyes, é feita uma rede social de solidariedade, que une pessoas com visão perfeita com pessoas com deficiências visuais, a partir de uma simples vídeo chamada, na qual a pessoa com visão normal empresta seus olhos ao descrever o que se encontra na tela, auxiliando assim, várias tarefas cotidianas. Nesse caso, você ajuda lendo bulas de remédios, descrevendo possíveis obstáculos, que já são de grande valia em uma rotina de quem não enxerga nada, mas imagine só os professores, inserindo sua visão, seu ouvido e seus saberes nas aulas, respaldados por esses recursos tecnológicos que podem incluir e contribuir muito para o aprendizado dos portadores de necessidades especiais.

A título de curiosidade, essa pequena passagem teórica perpassou por vários aplicativos de acessibilidade que podem ser postos em prática e podem contribuir muito para a viabilização de aulas mais inclusivas, ressaltando o quanto que as pesquisas tecnológicas se preocupam com a inclusão digital, entretanto, é constatado a falta de publicidade ou interesse diante dessas ferramentas, elas infelizmente não tem tanta atenção como uma atualização de WhatsApp, aplicativo mais popular do Brasil, que troca mensagens e áudios sem pagar nada, áudios esses, que podem se estender também a comunicação de portadores de necessidades.

Esse fato não é por falta de público alvo, já que de acordo com a pesquisa realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), aproximadamente 24,6 milhões de pessoas ou 14,5% da população total apresentam algum tipo de incapacidade ou deficiência. É decorrente, hipoteticamente, da falta de costume, do desconhecimento e da ausência de prática em implantar esses aplicativos de acessibilidade no cotidiano e na educação.

Nesse sentido, essas ferramentas tecnológicas abrem oportunidades para os designers recomendarem ações de ensino e aprendizagem, compreendendo de

que maneira a informação pode ser processada e apresentada de forma criativa em um contexto social mais inclusivo, abrem também, oportunidades para pessoas consideradas “fora dos padrões”, cujo processo de aprendizado não segue a lógica convencional, virarem consumidores assíduos desses aplicativos, abrindo mais ainda, a oportunidade de professores, como uma pequena mudança comportamental, serem, além de consumidores dessas ferramentas, os olhos de alguém, os ouvidos e os formadores de conhecimento de todos os seus alunos.

2 | O DESIGN NA INCLUSÃO

O centro do design na inclusão passa pelo ser humano no contexto das suas demandas, segundo Bonsiepe (1997) essa prática vem a ser a interface que existe entre o corpo, o usuário e a ação. Percebe-se com essa constatação, que esse centro projetual não é o produto, nem a tecnologia e nem mesmo a excelência do projeto, mas o espaço interativo entre objeto, corpo e problema, ou seja, o compartilhamento do próprio ambiente complexo da vida cotidiana em todo o seu entorno cultural, emocional e social.

Essa interface vibra no ritmo do contexto educacional inclusivo que vem se tornando cada vez mais frequente e emergindo aos poucos nas escolas do Brasil como um todo, pois, sabe-se que um dos caminhos para incentivar mais a inclusão dos indivíduos na sociedade é por meio da educação. Em suas diferentes facetas, ela é efetivada por meio de políticas públicas, que além de oficializar, devem viabilizar a inserção de todos aos meios sociais.

Para isso, é necessário que sejam estabelecidos padrões de acessibilidade nos diferentes espaços, sejam eles escolas, empresas ou serviços públicos, assim como é fundamental o investimento em formação inicial e continuada dos profissionais envolvidos no processo de inclusão, principalmente dos professores, os estimulando ao comprometimento em encontrar suportes metodológicos que atendam a heterogeneidade entre os seus alunos.

Mesmo que essas estratégias não os conduzam ao modelo de escola inclusiva, elas podem, pelos menos, auxiliar a vê-la mais próxima da realidade. Mais do que a preocupação com a inclusão é a necessidade de se fazer útil nas buscas por mediações de conhecimentos, tais como as iniciativas encontradas na Declaração de Salamanca, a partir de 1994, que respaldada pela Convenção dos Direitos da Criança (1988) e da Declaração sobre Educação para Todos (1990), abordam os projetos de inclusão social, de maior repercussão, enumerados por: o processo de inclusão das pessoas com necessidades educacionais especiais nas escolas de ensino regular; a inclusão de pessoas com deficiência no mercado de trabalho em empresas com mais de cem funcionários, proporcionalmente; e o sistema de cotas para negros, índios e estudantes egressos da escola pública nas universidades.

Colaborando também com essas vertentes da problemática educacional, Manzini

(2004) define a inclusão como um processo baseado em um princípio fundamental, no qual se destaca a valorização de toda a diversidade humana. Isto é considerado uma ressignificação das expectativas do que pode se esperar das pessoas com alguma deficiência. Segundo Hedrich (2004, p. 39) “Incluir não é uma ameaça, nem uma mera questão de terminologia. Ela é uma expressão linguística e física de um processo histórico que não se iniciou e nem terminará hoje”. Dados da UNESCO reforçam ainda mais essa abordagem educacional inclusiva ao afirmar que:

As escolas devem ajustar-se a todas as crianças, independentemente das suas condições físicas, sociais, linguísticas ou outras. Neste conceito devem incluir-se crianças com deficiência ou superdotadas, crianças da rua ou crianças que trabalham, crianças de populações imigradas ou nômades, crianças de minorias linguísticas, étnicas ou 6 culturais e crianças de áreas ou grupos desfavorecidos ou marginais (UNESCO, 1994).

O aprender só faz sentido dentro das situações particulares, por isso o designer deve ser sensível às condições específicas e adaptar-se as circunstâncias de todos os estudantes. Segundo Peters (1974), as formas clássicas de ensino e aprendizagem que são os cursos padronizados, deveriam ser substituídas ou complementadas por formas mais flexíveis quanto ao currículo, ao tempo e ao local, já que é tarefa fundamental da escola ao construir e reconstruir o conhecimento, formar cidadãos e contribuir para que todas as pessoas possam atuar no contexto social de que fazem parte.

Se o ensino se faz nessa prática social viva, como também afirma Pimenta (1994), é importante compreender a atividade docente em seus vínculos com a prática social na sua historicidade, ganhando seu significado exatamente no contexto da cultura e da sociedade que é construído com base nos valores criados pelos homens em cada lugar e em cada época. Portanto, contribuir para uma sociedade na época atual, requer ir além de treinar as pessoas para o uso de tecnologias na educação, bem como investir na criação de competências que permitam uma atuação significativa na produção de bens e serviços educativo-inclusivos. Operando com fluência os novos meios e as novas ferramentas de trabalho a fim de aplicá-las desde usos simples e rotineiros até mesmo aos usos sofisticados, incentivando todos os indivíduos a “aprender a aprender” de modo a serem competentes e capazes de lidar com a contínua e acelerada transformação tecnológica.

Para atingir tal feito, descrito pela expansão dos sentidos na comunicação entre professor-aluno através de aplicativos em sala de aula, no tópico em seguida, vamos descrever os critérios de qualidade mais comuns levantados por todos vários estudos de usabilidade, a fim de que esses aplicativos educacionais apresentem características fundamentais para a sua boa aplicabilidade, encarando seus projetos como um diálogo entre o design e o compartilhamento das experiências de seus usuários, contribuindo também para a troca de conhecimentos e histórias de inclusão

3 | CRITÉRIOS DE QUALIDADE

Numa sociedade que se pretende inclusiva, apoiada pelas tecnologias de informação e comunicação, chega a ser contraditório pesquisar sobre esses bens e serviços educacionais de inclusão sem mencionar os princípios da usabilidade bem definidos pelo Design Universal, esse acesso ao conhecimento se faz, justamente, ao construir ferramentas que possibilitem “falar” na diversidade de línguas, “escutar” na diversidade de ouvidos e “enxergar” na diversidade de olhos.

A usabilidade empregada no Design Universal, conforme Martins et al. (2000), refere-se à ampla dimensão entre o usuário e o produto ou serviço, atento ao seu espaço dinâmico, o consumidor, no caso, pode facilmente aprender a utilizar, de forma segura e eficaz, produtos ou serviços com os quais ainda não havia tido contato.

O Design Universal ou design para todos, diz respeito, pontualmente, ao desenvolvimento de produtos e serviços que possam ser usados pela maior extensão possível de pessoas, valendo-se dos seguintes princípios publicados pelo Center for Universal Design dos Estados Unidos, Story (2000): uso equitativo, no qual o design é útil para pessoas com habilidades diversas; flexibilidade de uso, quando o design acomoda uma variedade de preferências e habilidades individuais; uso simples e intuitivo, decorrente da facilidade de entender, independente da experiência, do conhecimento prévio e das habilidades linguísticas dos usuários; informação perceptível, nesse princípio o design comunica a informação necessária efetivamente aos usuários, independente das condições ou habilidades sensoriais; tolerância ao erro, que acontece quando o design minimiza perigos e consequências adversas de ações acidentais ou intencionais; baixo esforço físico, se tratando do uso eficiente, confortável e com o mínimo de fadiga; e, finalmente, tamanho e espaço, que acontece quando o tamanho do corpo, postura e mobilidade dos usuários são apropriados.

À vista disso, pareceu-nos ser imprescindível realizar uma pequena reflexão que nos ajude a compreender a importância da usabilidade em aplicativos de acessibilidade, empregando-a a todos os aspectos de um sistema que os usuários podem ter acesso ou interagir. Um dispositivo móvel qualquer, a título de exemplo, pode estar bem concebido em termos de funcionalidade, em contra partida, se a sua usabilidade não for adequada, o seu utilizador pode rejeitá-lo, fator este, que quando justaposto na educação inclusiva, gera consequências graves para o crescimento dos alunos.

O ponto a ser levado em consideração aqui é a importância da interatividade usual no aprendizado, visto que os aplicativos de acessibilidade que auxiliam na educação inclusiva devem apresentar critérios e recursos digitais funcionais, tanto nas interfaces, quanto nos conteúdos multimídia, categorizados em listas de verificação por meio de testes de uso.

Sob este enfoque, o grupo de normas NBR ISO/IEC 9126 enumerou cinco características que descrevem a qualidade de um software sob várias perspectivas, são 8 elas: qualidade de uso, capacidade do produto de software de permitir que usuários

especificados atinjam metas com eficácia, produtividade, segurança e satisfação em contextos de uso específicos; eficácia, capacidade de permitir que seus usuários atinjam metas em um contexto de uso determinado; produtividade, capacidade de conceder que seus usuários empreguem a quantidade apropriada de recursos em relação à eficácia obtida, nesses recursos pode-se incluir o tempo para completar a tarefa, o esforço do usuário, os materiais ou os custos financeiros utilizados; segurança, capacidade de apresentar níveis aceitáveis de riscos de danos a pessoas, negócios, software, propriedades ou ao ambiente; e por último, a satisfação, que é a resposta do usuário à interação com o produto e inclui atitudes relacionadas ao uso do produto.

Babo (1996) contextualiza a usabilidade, aqui mencionada, como uma qualidade que deve ser inerente ao documento e que possibilite, na realização das tarefas, experiências satisfatórias e eficientes tais como nas normas e nos princípios do Design Universal. Já Shackell (1986) reafirma ainda mais essa ideia, considerando quatro parâmetros para medir uma boa usabilidade, enumerando-os em eficiência, aprendizagem, flexibilidade e atitude do utilizador. Smith e Mayes (1996) de certo modo, englobam de forma mais detalhada as propostas dos autores mencionados acima, se tornando uma das definições mais pertinentes para avaliar o uso de aplicativos em ambientes educacionais inclusivos.

Posto isso, um dispositivo, segundo os autores, deve ser fácil de aprender, o utilizador precisa compreender os diferentes percursos e o que pode fazer no aplicativo, para a efetivação das atividades, as instruções necessitam ser concisas e claras; fácil de utilizar, depois do usuário ter aprendido a interagir com o aplicativo, deve conseguir usá-lo com facilidade, tendo a orientação necessária em suas interfaces; satisfação do utilizador, que se dá quando o usuário tem prazer em utilizar o aplicativo, devido a sua interface, seu conteúdo disponível, sua estrutura, seu processo de interação e tempo de navegação, dentre outros requisitos positivos.

Os resultados no design de produtos ou serviços educacionais, então, são direcionados para duas vertentes avaliativas, a avaliação formativa, que ocorre durante o desenvolvimento da solução educacional, atuando como um “controle de qualidade”; e a avaliação somativa, que acontece no final de um período ou curso, com a finalidade de identificar como os alunos reagiram aos novos métodos de ensino e aprendizagem utilizados.

Assim, os princípios do Design Universal são entendidos como diretrizes gerais de acessibilidade que devem orientar as reflexões sobre a usabilidade e sobre a avaliação dos aplicativos com o propósito de assegurar aos professores e aos alunos o acesso a ferramentas tecnológicas consistentes que lhes permitam um progresso nas práticas de ensino e aprendizagem inclusivas.

Para a concepção do manual didático inclusivo- que se define como um serviço para as aulas mais inclusivas, pretende-se, juntamente as exigências dos princípios do design universal já mencionados, fazer uso, também, da metodologia projetual de Vassão (2010), que consiste em encarar o projeto como uma pergunta que

passa a reconhecer a complexidade como oportunidade de experimentação com sensibilidade as dimensões coletivas e colaborativas; somadas as perspectivas mais amplas de projeto centrados no usuário de Norman Donald, A (2006), que implica no desenvolvimento de competências relacionadas à interlocução, a análise simbólica, a escuta e a ação em diferentes contextos, integrando conhecimentos de diversas áreas que resultam em relações e ações socialmente responsáveis, com uma filosofia que dê atenção especial à questão de fazer produtos compreensíveis e facilmente usáveis.

O caráter mediador do design está evidente na atividade criativa que tem como objetivo estabelecer as múltiplas qualidades dos objetos e serviços em todo o seu ciclo interativo, sendo assim, um fator central para a inovação das tecnologias e um fator crucial para a troca social e cultural.

Diversos fatores vêm contribuindo para ampliação do foco projetual do design, antes centrado no projeto de produtos físicos, e hoje, evoluindo para uma perspectiva sistêmica, desenvolvendo soluções para questões de alta complexidade, que exigem uma visão abrangente de projeto, envolvendo produtos e serviços de forma conjunta e colaborativa. Kruecken (2009) observa que a ampliação no âmbito do projeto de design acontece pelas transformações do contexto atual, fortemente caracterizado pela incerteza e pela complexidade das relações e das possibilidades, o projeto, portanto, tem que ser aberto a novos eventos, prevendo a necessidade de mudanças e incorporando o usuário como participante ativo da solução que será proposta. Mudando a perspectiva de “projetar para” por “projetar com”, explicitando bem esse fator como uma:

Transição de produtos para serviços que reforçou a necessidade de ver o design “como um serviço”, implicando em modelos de ação colaborativos, contínuos e abertos, que incluam o usuário. Dessa forma, a autoria de um projeto, que resulta em novos serviços para a vida cotidiana das comunidades, passa a ser distribuída ou coletiva (KRUECKEN 2009, p 45).

Certamente, é importante encarar esses projetos como diálogo, explorando as coerções naturais, de maneira que os usuários tenham a sensação de que só existe um caminho na interação das interfaces, o certo, é claro, evitando possíveis frustrações ou mal uso.

Para tal, é preciso contar com profissionais capacitados e competentes para perceber os elementos que vão compor o serviço do manual, além da necessidade de existir um clima favorável na intenção de trabalhar em conjunto, especialmente, quando é em prol da educação inclusiva.

Ao buscar respostas para as necessidades dos alunos especiais em aplicativos, estaremos também, mapeando as potencialidades e as dificuldades dos alunos em diferentes níveis, respeitando cada diversidade e as segmentando por deficiência, este mapeamento criterioso pode orientar ações e estratégias de inovação que se adaptem a várias escolas, auxiliando nas aulas inclusivas e planejando formas de estimular e

dialogar favoravelmente as relações que se constituem em torno dos aplicativos, dos professores e dos alunos especiais.

A adaptação de qualquer material deve levar em conta o estágio de desenvolvimento das pessoas, as suas habilidades, as suas necessidades, as suas preferências, a estratégia do professor em sala de aula, o modo como os familiares se relacionam, enfim, todo o entorno do indivíduo, que influenciará no seu aprendizado.

Autores como Cerqueira e Ferreira (2000), Manzini (2005) e Oliveira; Biz e Freire (2006) afirmam que, no caso de alunos com deficiência, a seleção, adaptação ou elaboração de recursos didáticos levam em consideração os seguintes critérios: tamanho, significação tátil, aceitação, fidelidade, facilidade de manuseio, resistência e segurança. Delimitar esses critérios de qualidade para aplicativos educacionais implica, dentre outras ações, analisar como esse manual pode ter uso educacional, como a aprendizagem poderá acontecer no contexto da mobilidade dos aplicativos e como possibilitar ao sujeito a construção do seu conhecimento tanto individualmente quanto coletivamente.

Os aplicativos educativos devem instigar as habilidades cognitivas de seus alunos e, acima de tudo, proporcionar situações para que possam utilizar seus novos conhecimentos para a solução de problemas. Além disso, devem apresentar algumas características fundamentais para sua aplicabilidade e usabilidade, que ocasionem no melhor desempenho do processo ensino-aprendizagem.

Já no que se refere ao conteúdo, é necessário que seja apresentado de forma objetiva, priorizando a interatividade e a criatividade, fornecendo sempre feedback, sendo estimulante, provocativo e desafiador para reter a atenção do aluno. Desta maneira, ressalta-se que a escolha de um aplicativo provoca reflexões sobre como ele poderá contribuir para que o aluno construa seu conhecimento e, ainda, em que tipo de proposta pedagógica poderá ser utilizado.

Figueiredo (2005) enumera os seguintes requisitos pedagógicos: contexto de aprendizagem, modelo e objetos de aprendizagem que o aplicativo privilegia; adequação aos conteúdos curriculares, pertinência em relação ao contexto educacional a uma disciplina específica ou ao trabalho interdisciplinar; aspectos didáticos, clareza e precisão dos conteúdos, recursos motivacionais, tratamentos de erros; mediação pedagógica, atuação docente na mediação entre conteúdo e contexto de aprendizagem; e, facilidade de uso, que evidenciam o nível de facilidade de utilização do aplicativo, incluindo a facilidade dos usuários em aprender a usá-lo.

Além desses critérios levantados pelos autores já citados nesta pesquisa, vamos adicionar ao manual: a acessibilidade, aplicada no design universal em sua adequação aos usuários; a ubiquidade, que integra os alunos ao seu contexto de aprendizagem e ao seu entorno social, família e amigos; a colaboração, fundamentado pelos projetos de design centrados nos usuários, que exigem a ação participativa e dialógica entre professores, alunos e instituições de ensino; e por fim, o compartilhamento, que socializa o desenvolvimento das atividades, e seus possíveis resultados, positivos ou

negativos, provocando uma troca de conhecimentos e experiências.

Um ponto considerável a ser levantado após a enumeração dos muitos critérios de qualidade, é que apesar desses aqui estabelecidos para os aplicativos educacionais voltados para a aprendizagem na inclusão sejam de grande auxílio para todos os envolvidos na prática, é de grande importância ter em mente a cautela que estes critérios podem ser “transitórios” e sujeitos a atualizações, uma vez que a tecnologia avança e muda rapidamente.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto foi difundido em relevâncias teóricas, metodológicas e sociais, tendo o designer com preocupações que vão além de um projeto de produto ou serviço propriamente dito, atentando, inevitavelmente, para a sua responsabilidade diante da política educacional voltada para a inclusão e a sua capacidade de contribuir para minimizar as limitações de pessoas com algum tipo necessidades especiais e maximizar as suas interações com o mundo.

Contudo, objetivou-se colaborar, para mais projetos com ênfase na inclusão, a partir de critérios de qualidade em aplicativos, destacando suas potencialidades na aprendizagem móvel, além dos seus significativos avanços no processo de ensino. Já para projetos futuros, espera-se estruturar visualmente o manual didático inclusivo e toda sua métrica metodológica de avaliação para auxiliar da melhor forma possível professores, instituições de ensino e todas as pessoas que interagem diariamente com deficientes, na escolha dos aplicativos mais adequados as suas necessidades, deficiências e objetivos condizentes as características, as peculiaridades e ao desenvolvimento dos seus alunos.

REFERÊNCIAS

APPLE, 2015. **Acessibilidade-IOS**. Disponível em: <http://www.apple.com/br/accessibility/ios/>.

AUSUBEL, D. et al. **New Directions in Psychology III**. American Education Research Journal v. 5, 1969.

BABO, R. M^a G. F. B. **A avaliação da Usabilidade de um Sistema**. Dissertação de Mestrado. Braga, Escola de Engenharia, Universidade do Minho, 1996.

BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Santa Catarina: CTAI/LBDI Laboratório Brasileiro de Design, 1997.

BRAGA, T. M. S; OLIVEIRA, J. P. **Análise da linguagem oral de uma criança com deficiência visual**. In: MANZINI, E. (Org.). Educação Especial: temas atuais. Marília: Unesp, 2000.

CERQUEIRA, J.B. ; FERREIRA, M. A. **Os recursos didáticos na educação especial**. Rio de Janeiro: Rev. Benjamin Constant, n.15, abr. 2000.

FIGUEIREDO, C. X. et al. **Avaliação de software educacional**. Lavras: Universidade Federal de

Lavras, 2005.

HEIDRICH, R. O. **Análise de processo de inclusão escolar de alunos com paralisia cerebral: utilizando tecnologias da informação e comunicação.** Porto Alegre: UFRGS, 2004.

IBGE, **Censo Demográfico 2000**, Rio de Janeiro: 2000.

KRUCKEN, LIA. **Design e Território: valorização da identidade e produtos locais.** São Paulo: Studio Nobel, 2009.

MARTINS, B. L., SOARES, M. M. **Design Universal e Ergonomia: uma parceria que garante acessibilidade para todos.** In Produções e Competitividade: Aplicações e Inovações- Departamento de Engenharia de Produção (PPGEP), UFPE, 2000.

MANZINI, E. **El diseño como herramienta para la sostenibilidad medioambiental y social.** Barcelona: BEDA, 2004.

MOBILE: **Native Apps, Web Apps, and Hybrid Apps.** Disponível em: <http://www.nngroup.com/articles/mobile-native-apps/>. 2013.

NBR ISO/IEC 9126-1:2003. **Tecnologia de informação: Engenharia de software; Qualidade de produto.** Parte 1: Modelo de qualidade. Rio de Janeiro, 2003.

NORMAN, Donald. A. **O design do Dia-a-Dia.** Donald A. Norman; Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

OLIVEIRA, J.V.G. **Arte e visualidade: A questão da cegueira.** Revista Benjamin Constant, v.4, n.10, p. 7-10, 1998.

PETERS, F.E. **Termos filosóficos gregos- um léxico histórico.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbekian, 1994.

PIMENTA, Selma. G. O estágio na formação de professores- unidade teoria e prática? São Paulo: Cortez, 1994.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA DO BRASIL. Decreto Federal 5296, 02 de dezembro de 2004.

SHACKELL, B. **Ergonomics in Design for Usability.** E. Harrison e A. Monk (eds), People and Computers: Designing for Usability. Proceedings of the Second Conference of the British Computer Society. University of York, 44-64, 1986.

SKINNER, B. **The technology of teaching.** Tradução: New York: AppletonCentury, 1968.

SMITH, C. e T. MAYES. **Telematics Applications for Education and Training: Usability Guide.** Commission of the European Communities, DGXIII Project, 1996.

SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO NO BRASIL, Livro Verde. **“Educação na Sociedade da Informação”**, Brasília, 2000. STORY, M. (2000), “Principles of Universal Design”. In Universal Design Handbook, edited by E. Ostroff and W. Preiser. New York: McGraw-Hill. 10.3-10.19. UNESCO, 1994.

VASSÃO, Caio Adorno. **Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade.** Caio Adorno Vassão; Coleção pensamento o design, orientado por Carlos Zibel Costa. São Paulo: Blucher, 2010.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Alagoas 110, 113, 117, 118
Análise de conteúdo 12, 22, 150, 151, 153, 154, 160, 161
Análise do discurso 132, 171, 173, 175, 182, 183
Animação digital 81, 82
Aplicativos 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108
Avatar 60, 61, 63, 64, 66, 68, 69, 70, 71, 72

C

Cameron 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72
Campanhas publicitárias 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22
Canção 47, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 57, 58
Ciberativismo LGBTQ+1 184
Ciberespaço 10, 163, 164, 165, 166, 169, 170, 172, 190
Cinema Retrô 81
Comunicação 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35, 41, 42, 46, 47, 48, 49, 50, 58, 59, 60, 73, 80, 81, 93, 94, 99, 100, 101, 103, 104, 109, 110, 118, 119, 120, 121, 126, 131, 133, 140, 143, 145, 147, 148, 150, 151, 152, 153, 154, 158, 160, 161, 163, 164, 165, 167, 169, 170, 171, 172, 175, 182, 184, 185, 187, 188, 190, 192
Consumidor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 24, 25, 26, 27, 28, 32, 33, 104, 188, 192
Corporeidade 77, 133, 134, 136, 138, 140, 145, 146
Critérios de noticiabilidade 139, 141, 142, 143, 145, 150, 151, 152, 153, 155, 160, 161

D

Design 99, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109
Digital Personas 24, 25, 27, 28, 30, 32
Direitos Humanos 11, 13, 164, 171, 172, 173, 181, 183
Diversidade Sexual 171, 172, 173, 180, 181, 182, 183
Documentário 35, 36, 37, 38, 41, 42, 45, 46, 64

E

Editorial 98, 120, 121, 126, 127, 128, 129, 130, 155, 156, 182
Educação 11, 23, 47, 73, 94, 96, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 106, 108, 109, 117, 133, 161, 182, 192
Educação Inclusiva 99, 100, 104, 106
Escola Pública 102
Estadão 120, 121, 127, 128, 129, 130, 131

F

Festejos juninos 150, 151, 152, 160, 161

G

Gestão de projetos 99

I

Imprensa alternativa 163, 164, 165, 166, 168, 170

Inclusão 32, 99, 101, 102, 103, 104, 108, 109, 184, 187, 188

Indústria Cultural 73, 74, 75, 77, 161

Interatividade 6, 47, 48, 49, 59, 104, 107, 153, 166

Intertextualidade 36, 81

J

Jornal Escolar 94, 95, 96

Jornalismo 11, 22, 23, 73, 94, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 126, 131, 133, 138, 139, 141, 142, 143, 145, 147, 148, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 160, 161, 163, 165, 166, 167, 170

Jornalismo literário 110, 111, 112, 113, 115, 117, 118, 119

K

Kung Fu Panda 73, 77, 78, 79

L

Lei Maria da Penha 12, 13, 14, 15, 20

Live-action 81, 82, 87, 88

M

Marcas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 24, 25, 26, 27, 29, 33, 39, 47, 55, 176, 191

Mídia regional 150, 152, 154, 160

Midiativismo 163, 166

N

Narrativa jornalística 133, 138, 140, 141, 143, 145, 147

Netflix 24, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 101

Novela de rádio 47, 48, 49, 51, 52

P

Projeto Poético 35, 38, 39, 40, 41, 43, 45, 46

R

Recife Frio 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45

Redes Digitais 82, 166

Relações Públicas 1, 7, 8, 9, 10, 11, 192

Representação 25, 28, 35, 37, 38, 40, 41, 42, 45, 50, 51, 81, 82, 85, 93, 189

S

Semiótica Discursiva 171, 173, 182

Subjetividade 28, 33, 133, 134, 135, 136, 138, 143, 145, 147

T

Transdisciplinaridade 94, 95, 98

V

Violência de gênero 11, 12, 21

 **Atena**
Editora

2 0 2 0